Pathfinder®

Abenteuerpfad™

Was Ewig Liegt

Band 1

Die Dornstein-Anstalt wurde auf den Fundamenten einer verlassenen Befestigungsanlage errichtet, wie man an den dicken Steinmauern erkennen kann. Ich konnte beim Betreten des Gebäudes fast spüren, wie sie mich mit ihrer Umarmung umschlossen, fast als würden sie mich daheim begrüßen. In gewisser Weise wusste Dornstein mehr über meinen Verstand als ich selbst.

DIE IRRENANSTALT

Vergebt mir, wenn diese Einträge wirr erscheinen. Es fällt mir immer schwerer, mich zu konzentrieren und bei der Sache zu bleiben. Lasst mich daher von vorn beginnen: Ich heiße Jerius Wynak, ich gehöre der Gesellschaft der Kundschafter an und ich glaube, dass ich heimgesucht bin. – Nicht von Geistern oder Phantomen, sondern von der Vorstellung eines Ortes, den ich nur aus meinen Albträumen kenne. Auf der Suche nach Besänftigung für meinen aufgewühlten Verstand reiste ich nach Drosselmoor in Ustalav, einen Ort, dessen Geschichte voller seltsamer Vorkommnisse ist. Unter dem Deckmantel einer wichtigen Mission für die Gesellschaft begann ich damit, mich durch die Aufzeichnungen der nahen Dornstein-Anstalt zu arbeiten in der Hoffnung, auf jemanden zu stoßen, der unter ähnlichem litt.

Ich danke den Göttern dafür, keiner dieser Bestien jemals im wachen Zustand begegnet zu sein.

DER GEFLÜGELTE SCHRECKEN

Ich vermag nicht zu sagen, wann die Albträume begannen, doch sie sind zu Anfang alle äußerst harmlos. Ich treibe friedlich durch die Nacht ohne erkennbare Schwingen oder anderen Antrieb. Ich bin ruhig und für kurze Zeit beinahe glücklich. Doch dann erscheinen die Kreaturen mit lautlosen, schwarzen Schwingen. Eine schießt herab, um mich mit langen Fingern zu ergreifen, und berührt mich ekelerregend mit ihrem langen Schwanz. Obwohl ihr Gesicht unterhalb der gewundenen Hörner eine glatte Fläche ist, spüre ich ihre Begeisterung ob meiner ohnmächtigen Furcht. Doch das ist nur der Anfang. Meine Nachforschungen haben den Namen dieser Monster ergeben: "Nachtdürre." Allein das Wort lässt mich erschaudern.

Wie der dort lebende Adelige wacht das Irishügel-Anwesen über den Ort Drosselmoor. Doch wie sein Herr ist auch das Herrenhaus nur noch ein Schatten seines einzigen Glanzes. – So sagen jedenfalls die Gerüchte.

MEINE SUCHE GEHT WEITER

Nach meinen fruchtlosen Recherchen in der Dornstein-Anstalt hoffte ich, eine Audienz bei Graf Lowls zu erhalten, einem lokalen Adeligen, welcher sich bekanntermaßen mit dem Okkulten beschäftigte. Leider wurde ich wiederholt von einer unhöflichen Frau abgewiesen, welche sich als Verwalterin des Grafen ausgab. Da mir der Zugang zur gräflichen Bibliothek verwehrt war, wandte ich mich den örtlichen Buchhändlern zu und erlebte den nächsten Fehlschlag: Graf Lowls hatte bereits die meisten esoterischen Werke erworben! Wenigstens gelang es mir in meiner Verzweiflung, die Verwaltungsakten in der Hagelschichtfeste sichten zu dürfen, doch auch dort fand ich keine Antworten. Ich will weg aus diesem verregneten, beengten Ort!

Obwohl mir diese bizarre Gestalt nur in meinen Albträumen begegnet, weiß ich tief in meinem Herzen, dass es sie wirklich gibt. Wenn ich sie finden und unsere Unterhaltung vollenden kann, was mag ich wohl erfahren?

SCHIFF DER TRÄUME

Sobald die Nachtdürren mich in meinen Albträumen auf den Höhepunkt der Furcht getrieben haben, setzen sie mich sanft auf dem Deck eines Schiffes aus seltsamem, schwarzem Material ab. Obwohl die großen, dunklen Segel flattern, geht kein Wind. Und es gibt auch kein Meer, denn das Schiff treibt durch eine tintenschwarze Leere. Die einzige andere Person an Bord ist ein seltsamer Mann in einer weiten, locker sitzenden Robe, wobei der Stoff sogar Gesicht und Hände bedeckt. Er stellt sich als der Kapitän vor und beschreibt sich als Einheimischer eines fernen Ortes namens Leng. Mit fremdartigem Akzent bietet er an, mir Wunder zu zeigen, und ich spüre, wie sich etwas im Frachtraum des Schiffes unter meinen Füßen bewegt.

Obwohl dieser Außenposten seit unzähligen Jahren vom Wüstensand umweht wird und unter der gnadenlosen Sonne gebacken wird, steht er immer noch. Vielleicht funktioniert die Zeit im Traum aber auch anders...

EIN FERNER RASTPLATZ

Das Deck des schwarzen Schiffes bäumt sich unter mir auf und ich werde über Bord geworfen. Ich höre noch das leise Lachen des Kapitäns, während ich durch die Dunkelheit stürze. Hier würde eine normale Person eigentlich vor Furcht nach Luft schnappend erwachen und in die Höhe fahren, doch für mich beginnt der Albtraum erst. Der Sturz scheint eine Ewigkeit zu dauert, doch dann vertreibt langsam ein Licht die tintige Schwärze – das Licht der hellen Mittagssonne. Plötzlich schlage ich auf. Sand federt meinen Sturz ab. Ich stehe auf und sehe, dass ich vor dem offenen Tor einer erkennbar verlassenen Karawanserei inmitten einer Wüste stehe, die sich in alle Richtungen erstreckt.

Konnte es dieses grässliche Geschöpf tatsächlich in der wachen Welt geben? Oder ist es nur ein Produkt meiner fiebrigen Fantasie? Ich bete, dass es letzteres ist, egal was dies vielleicht über meinen Geisteszustand aussagt.

ABSTIEG

Eine Art Instinkt führte mich in den rückwärtigen Bereich der Karawanserei, wo ich auf drei leere Badebecken stieß. Ich spürte den Drang, in eines zu steigen, und kaum hatte ich dies getan, schienen die Fliesen des Raumes um mich herumzuwirbeln. Ich verlor schnell die Orientierung, während die Keramikstufen unter mir sich in natürlichen Stein verwandelten. Ich war in eine gewaltige Höhle transportiert worden, welche nur der schwache Schein phosphoreszierender Pilze erhellte. Allerdings raubt der Schatten einer großen Bestie selbst dieses wenige Licht. Sie stand zwar auf zwei Beinen, doch ihre Arme spalteten sich an den Ellbogen und endeten in insgesamt vier bösartigen Klauen. Sie brüllte mit einem Maul, dass sich an der Oberseite ihres Kopfes auftat, und stürmte dann auf mich los.

Impressum

Entwickler
Adam Daigle und Mark Moreland

Autoren
Liz Courts, Eric Hindley, James Jacobs, Jenny Jarzabski, Michelle Jones, Tito Leati, Ron Lundeen, F. Wesley Schneider und Todd Stewart

Cover der Originale
Michal Ivan

Grafiken
Alexandur Alexandrov, Helge C. Balzer, Rogier van der Beek, Subroto Bhaumik, Kremena Chipolova, Miguel Regodón Harkness, Suzanne Helmigh, Mikaël Léger, Damien Mammoliti, Brynn Metheney, Caio Maciel Monteiro, Emmanuel Julian Madail Monzon, Ramon Puasa Jr, Firat Solhan und Crystal Sully

Karten
Robert Lazzaretti

Das Gelbe Zeichen
A. Ross

Design Elements • Tomasz Chistowski
Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider
Creative Director • James Jacobs
Creative Design Director • Sarah E. Robinson
Executive Editor • James L. Sutter

Senior Developer • Rob McCreary
Pathfinder Society Lead Developer • John Compton
Developers • Adam Daigle, Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz, Mark Moreland, Owen K.C. Stephens und Linda Zayas-Palmer
Managing Editor • Judy Bauer
Senior Editor • Christopher Carey
Editors • Jason Keeley, Lyz Liddell, Elisa Mader und Josh Vogt
Lead Designer • Jason Bulmahn
Designers • Logan Bonner, Stephen Radney-MacFarland, und Mark Seifter

Managing Art Director • Sarah E. Robinson
Art Director • Sonja Morris
Senior Graphic Designers • Emily Crowell und Adam Vick
Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez
Director of Sales • Pierce Watters
Sales Associate • Cosmo Eisele
Marketing Director • Jenny Bendel

Chief Financial Officer • John Parrish
Vice President of Finance • Christopher Self
Staff Accountant • Ashley Kaprielian
Data Entry Clerk • B. Scott Keim
Chief Technical Officer • Vic Wertz
Software Development Manager • Cort Odekirk
Senior Software Developer • Gary Teter
Project Manager • Jessica Price
Organized Play Coordinator • Tonya Woldridge
Adventure Card Game Designer • Tanis O'Connor
Community Team • Liz Courts und Chris Lambertz

Customer Service Team • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie Teter, und Diego Valdez
Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand und Kevin Underwood
Website Team • Christopher Anthony, William Ellis, Lissa Guillet, Don Hayes, Julie Iaccarino und Erik Keith

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH
Originaltitel • Pathfinder Adventure Path #109: In Search of Sanity; #110: The Thrushmoor Terror; #111: Dreams of the Yellow King
Übersetzung • Fabian Fehrs, Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Mara Reimers undUlrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Moritz Bednarski, Thorsten Naujoks, Stefan Radermacher und Mara Reimers
Layout • Nadine Hoffmann

In diesem Band wird mit den aufgeführten Kürzeln auf die folgenden Bände verwiesen; Monster des Monsterhandbuchs V findest du im Crowdfunding-Zusatzband oder bei **http://www.5footstep.de/.**

Expertenregeln	EXP	*Monsterhandbuch*	MHB
Ausbauregeln: Magie	ABR	*Monsterhandbuch II*	MHB II
Ausbauregeln 2: Kampf	ABR II	*Monsterhandbuch III*	MHB III
Ausbauregeln 6: Klassen	ABR VI	*Monsterhandbuch IV*	MHB IV
Ausbauregeln 7: Okkultes	ABR VII	*Monsterhandbuch V*	MHB V
Ausbauregeln 9: Horror	ABR IX	*Weltenband der Inneren See*	WBIS
Spielleiterhandbuch	SLHB	*Götter von Golarion*	GvG
Ausrüstungskompendium	ARK		

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 Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.) The following characters are specifically designated as Product Identity and are used with permission by Chaosium Inc.: Abhoth, Atlach-Nacha, Chaugnar Faugn, Ithaqua, Mordiggian, and Tsathoggua.

Open 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.

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

Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US53088PDF

Pathfinder Adventure Path #109: In Search of Sanity © 2016, Paizo Inc. All Rights Reserved.
Pathfinder Adventure Path #110: The Trushmore Terror © 2016, Paizo Inc. All Rights Reserved.
Pathfinder Adventure Path #111: Dream of the Yellow King © 2016, Paizo Inc. All Rights Reserved.
Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Curse of the Crimson Throne, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Rise of the Runelords, and Strange Aeons are trademarks of Paizo Inc.

INHALT

Kampagnenüberblick 2

Kapitel 1: Das Haus des Schreckens 8
von F. Wesley Schneider mit einem Vorwort von James Jacobs

Kapitel 2 - Der Schrecken von Drosselmoor 61
von Tito Leati mit einem Vorwort von Adam Daigle

Kapitel 3 - Der Traum vom Gelben König 115
von Ron Lundeen mit einem Vorwort von Adam Daigle

Anhang 1: NSC-Galerie 170
von Tito Leati, Ron Lundeen und F. Wesley Schneider

Anhang 2: Der Mythos 188
von James Jacobs

Anhang 3: Hastur 200
von James Jacobs

Anhang 4: Drosselmoor 206
von Tito Leati

Anhang 5: Der Sellen 212
von Liz Courts

Anhang 6: Bestiarium 224
von Eric Hindley, James Jacobs, Jenny Jarzabski, Michelle Jones, F. Wesley Schneider, Todd Stewart und Tito Leati

OGL 256

Die Sterne stehen günstig!

Warnung: Diese Seiten enthalten einen Überblick über den Abenteuerpfad „Was ewig liegt“; solltest du vorhaben, ihn als Spieler erleben zu wollen, solltest du ab hier nicht mehr weiterlesen!

Während des Zeitalters der Schlangen kam ein Schwarm hasturanbetender Flugkraken nach Golarion, auf der Suche nach einer Welt, welche der Große Alte Xhamen-Dor befallen könnte. Sie bestimmten zwei Plätze als Ausgangspunkte für diesen Befall und errichteten dort jeweils drei *Sternstelen*, um sie mit der außergolarischen Stadt Carcosa zu verbinden und der parasitären Stadt als Opfergabe für ihren Meister Hastur, den König in Gelb, anzubieten. An der ersten Stätte wurden die Flugkraken aber von einer mächtigen Gruppe Angehöriger des Schlangenvolkes attackiert und besiegt – für die golarischen Verteidiger handelte es sich dabei um einen Pyrrhussieg, wurden sie doch vollständig aufgerieben, sodass nur die *Sternstelen* als stumme Zeitzeugen zurückblieben. Jahrtausende später wurde an genau dieser Stelle der Ort Drosselmoor gegründet.

An der zweiten Stätte in Casmaron waren die Flugkraken erfolgreicher und konnten eine ihrer unheimlichen Städte um die dort errichteten *Sternstelen* erbauen. Als der Erdenfall das Zeitalter der Legenden beendete, stürzte ein vom Weg abgekommener Komet, welcher die letzten Sporen des funguiden Xhamen-Dor enthielt, in das Herz der Stadt. Der Komet und die aus den wahnsinnigen Träumen der Stadt Carcosa entsprungene Monstrosität waren von den immer noch aktiven *Sternstelen* angezogen wurden.

Äonenlang stand die namenlose Stadt weitestgehend verlassen, sieht man davon ab, dass sie von Monstern und schlimmerem heimgesucht wurde. Die primitiven Nomaden des antiken Casmaron mieden sie im Wissen, dass in den Ruinen kein Freund des Lebens und der geistigen Gesundheit lauerte. Wie die Ruinen wurde auch die als das Dörrland bezeichnete, umliegende Region zur Tabuzone erklärt – und so wagten sich auch nur die Wahnsinnigen oder die wahrhaft Verzweifelten in die Nähe der Ruinenstadt.

Jahrtausende lang ruhten Xhamen-Dor und seine ansteckenden Träume vergessen in der untergegangenen Stadt, welche schließlich von Entdeckern aus Ninschabur Neruzavin getauft wurde. Mit Ninschaburs Zerstörung ging aber auch dieser Name für die nächsten Jahrtausende verloren, bis Graf Haserton Lowls IV. von Versex in Ustalav auf Bruchstücke der Legende stieß. Wie besessen machte Graf Lowls sich auf die Suche nach dieser rätselhaften Stadt. Er hoffte, durch eine Expedition dorthin all seine Rivalen übertrumpfen und den eigenen angeschlagenen Ruf als Gelehrter des Okkulten kitten zu können. Bei seinen Nachforschungen erfuhr Lowls von einem Mann namens Ulver Zandalus, welcher von Träumen über eine untergegangene Stadt geplagt wurde, in welcher dieselben Stelen standen wie in Drosselmoor in Lowls' eigener Grafschaft. Von der möglichen Verbindung zwischen den beiden Orten fasziniert, wandte Lowls das gesamte Familienvermögen auf, um jedes Buch zu dem Thema zu erwerben, dessen er habhaft werden konnte. Dabei geriet er zugleich unwissentlich immer weiter unter den Einfluss des Königs in Gelb.

Tagsüber forschte Lowls in seinen Büchern, doch nachts lernte er mehr und mehr im Rahmen träumender Entdeckungszüge, die ihn der Wahrheit immer näher brachten. Schließlich erhielt er Kontakt zu einer rätselhaften Gestalt, welche als der Verrückte Poet bekannt war. Dieser verlangte im Gegenzug für das gesuchte Wissen, dass Lowls mehrere Verbündete opferte. Der Graf bot ihm die träumenden Geister mehrerer Nichtsnutze in seinen Diensten an, was diese mit einer machtvollen Mischung aus Amnesie und Verdummung in den Wahnsinn trieb. Der zufriedengestellte Verrückte Poet erklärte ihm, dass die von ihm gesuchte Stadt Neruzavin heiße und er ihren Standort einem Buch namens *Nekronomikon* entnehmen könne, welches in einem Schatzgewölbe in Katheer verwahrt werde.

Nach seinem Erwachen ließ Lowls seine Schläger, denen ihre Erinnerung geraubt worden war, in die Dornstein-Anstalt einweisen, raffte seine wichtigsten Bücher und Ressourcen zusammen und machte sich auf die Reise nach Süden. Lowls glaubt, er werde in Neruzavin eine Fülle uralter Geheimnisse und vergessenen Wissens entdecken, welche ihn als Gelehrten unsterblich machen wird. In Wahrheit ist es ihm bestimmt, zum Inkubator der Auferstehung eines Großen Alten zu werden. Es sei denn, seine einstigen Opfer können sich erholen, ihn aufspüren und aufhalten. Sonst wird er das ursprüngliche Ziel der Flugkraken erfüllen und die Kluft zwischen Golarion und Carcosa überbrücken. Dann wird nicht nur Drosselmoor dem Hunger der Parasitären Stadt zum Opfer fallen, sondern ganz Golarion wird einem von den Toten zurückgekehrten Großen Alten als Festmahl dienen!

Das Haus des Wahnsinns

von F. Wesley Schneider, Stufen 1–3

Die SC erwachen in einer Zelle im Keller der Dornstein-Anstalt, ohne sich erinnern zu können, wie sie dorthin gekommen sind oder wer sie sind. Nach einem gefährlichen Kampf gegen die monströsen Kreaturen, die durch die Räume und Flure der Anstalt streifen, stoßen sie in der Kapelle auf weitere Überlebende. Diese Gruppe kämpft gegen die wandelnden Albträume ums Überleben, kann aber einen sicheren

Rückzugspunkt bieten, während die SC weiterhin nach einem Ausgang suchen. Neben den Monstern geht die größte Gefahr von einem Kult aus, der sich um einen Patienten namens Ulver Zandalus herum gebildet hat – dieser Mann hat ungewollt seine Albträume zu entsetzlicher Realität im Irrenhaus werden lassen.

Der Schrecken von Drosselmoor

von Tito Leati, Stufen 4–6

Ein Hasturkult hat das Städtchen Drosselmoor infiltriert und damit begonnen, die Bevölkerung zu entführen und zu opfern. Die SC treffen in einer vom Schrecken gepackten Ortschaft ein, deren Oberhaupt zudem verschwunden ist. Graf Haserton Lowls IV., welcher die SC in die Anstalt hat einweisen lassen, hat den Ort verlassen, ehe die gegenwärtigen Probleme begannen. Die SC müssen herausfinden, was auf die Bewohner von Drosselmoor Jagd macht, während sie einen Ort erkunden, der sich an sie erinnert, auch wenn sie selbst ihre eigene Vergangenheit nicht kennen. Die SC müssen herausfinden, wer die Drosselmoorer entführt, Nachforschungen zum vermissten Grafen anstellen und in Graf Lowls Herrensitz eindringen, wenn sie lange genug überleben wollen, um herauszufinden, was mit ihren Erinnerungen passiert ist.

Der Traum vom Gelben König

von Ron Lundeen, Stufen 7–9

Aus den von Graf Lowls zurückgelassenen Büchern erfahren die SC, dass Lowls Nachforschungen zu Neruzavin angestellt hat, indem er durch ein Ritual seinen schlummernden Verstand in die Traumlande geschickt hat. Auf der Spur des Grafen reisen die SC nach Cassomir und stellen unterwegs eigene Nachforschungen im Traum an – tagsüber stellen sie sich Gefahren auf dem Wasser, nachts erkunden sie die Traumlande. Bei ihrer ersten Exkursion stoßen sie in einer verlassenen Karawanserei auf einen Splitter von Lowls' Verstand, welcher sich selbst als der Gelbe König bezeichnet. Dieser teilt ihnen mit, dass sie die Gunst des Verrückten Poeten benötigen, wenn sie erfahren wollen, was Lowls gesucht hat. Im Rahmen furchtbarer Traumquesten tragen die SC passende Geschenke zusammen, müssen bei ihrer Rückkehr zur Karawanserei aber entdecken, dass der Gelbe König in einem Kerker auf dem Mond der Traumlande gesperrt wurde. Wenn die SC den Verrückten Poeten treffen und ihre verlorenen Erinnerungen zurückerlangen wollen, müssen sie den Gelben König zuerst befreien.

Das Flüstern von Jenseits der Zeit

von Richard Pett, Stufen 10–12

Nach Zurückerlangung ihrer Erinnerungen wissen die SC nun, dass sie früher für Graf Lowls gearbeitet und wenig ruhmvolle Dinge getan haben. Zugleich erhalten sie aber mysteriöse telepathische Botschaften von jemandem (oder etwas), der (oder das) sie vor Hasturs wachsendem Einfluss warnen will. In Cassomir finden sie das Labor von Lowls' Verbündetem Miacknian Mun voller Derros und amoklaufender Konstrukte vor. Schließlich erfahren sie, dass Lowls und Mun bereits nach Katheer weitergereist sind. Auf ihren Fersen besuchen die SC eine rätselhafte Bibliothek, welche das Mysterium genannt wird. Sie müssen feststellen, dass Lowls bei seinem Besuch vor Kurzem irgendwie die Verteidigungsanlagen der Bibliothek ausgelöst hat. Der Kurator des Mysteriums fürchtet, Lowls könnte noch in der Bibliothek festsitzen, und bittet die SC festzustellen, ob das *Nekronomikon* noch intakt ist. Lowls ist den SC aber wieder einen Schritt voraus – er hat das finstere Werk gestohlen und sich nach Okeno abgesetzt, wo er einen Bekannten treffen und sodann zum Dörrland weiterreisen will. Die SC müssen auf den gnadenlosen Straßen von Okeno nach der Gnollsklavenhalterin Beißende Peitsche suchen und in ihre Festung eindringen. Dort stoßen sie auf einen Yither, welcher mit einem alten Sklaven den Verstand getauscht hat und die Quelle der rätselhaften telepathischen Botschaften ist. Dieser kann den SC helfen, Neruzavin zu finden.

Der Träumer in der Tiefe

von John Compton, Stufen 13–14

Immer noch ist Lowls den SC einen Schritt voraus, hat er doch das *Nekronomikon* gestohlen und ist ins Dörrland im südwestlichen Casmaron gereist. Die SC stellen sich dem trockenen Ödland, um die verlassene Stadt Neruzavin zu erreichen, wo der letzte Rest des Großen Alten Xhamen-Dor schläft und die Welt mit seinen finsteren Träumen infiziert. Auch wenn Neruzavin verlassen wirkt, gibt es dort verfluchtes Leben, darunter Wesen, welche einen Weltuntergang überlebt haben und den nächsten einleiten möchten. Die SC müssen Lowls' Gruppe aufspüren, das *Nekronomikon* an sich bringen, die *Sternstelen* der Stadt finden und aktivieren und dort ein machtvolles Ritual wirken, um dem Grafen nach Carcosa zu folgen, ehe er ungewollt Golarion dem König in Gelb in die Hände fallen lässt. Dabei müssen sie aber Acht geben, weder Xhamen-Dor noch die unter der Stadt versiegelten Flugkraken aufzuwecken…

Der Ruf der schwarzen Sterne

von Jim Groves, Stufen 15–16

Die SC folgen Lowls nach Carcosa, um die Verbindungen zwischen der Parasitären Stadt und Golarion zu durchtrennen. Zuerst müssen sie durch die eisigen Ruinen einer Stadt Älterer Wesen reisen, während sie von Schrecken verfolgt werden, die den Verstand zerschmettern können. Dann geht es weiter in eine verzerrte Version von Paris, wo sie „Eiffels Turm" angreifen müssen, um Carcosa von Golarion zu lösen. Und in einer verschwommenen Spiegelung von Drosselmoor stellt sich ihnen die Dornsteinhexe in den Weg, welche aus Carcosa fliehen will, während das echte Drosselmoor von der Stadt verschlungen wird. Die Zeit wird nicht nur knapp, der Zeitstrom löst sich auf! In den Tiefen des Sees von Hali rührt sich ein unaussprechlicher Albtraum – sollten die SC scheitern, sind Drosselmoor und Golarion dazu verdammt, mit dem echten König in Gelb Bekanntschaft zu machen!

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium

Iä! Iä! Pathfinder Fhtagn!

Kenner der Abenteuerpfade wissen, dass überall auf Golarion Spuren des Einflusses von H.P. Lovecraft zu finden sind. Bereits in *Die Rückkehr der Runenherrscher* tauchten entsprechende Konzepte auf wie z.B. die Bewohner von Leng. Und im Grunde kann man in jedem Pathfinder-Abenteuer irgendwo Ansätze für kosmischen Schrecken, Wahnsinn und den im sprichwörtlichen eigenen Hinterhof lauernden Schrecken finden. Dadurch, dass Paizo sich von Lovecraft inspirieren lässt, folgen die Autoren einer jahrzehntelangen Tradition, welche dieser selbst von Herzen befürwortet hat, ermutigte er doch immer wieder seine Kollegen wie Robert E. Howard, Clark Ashton Smith, Robert Bloch und andere, in ihren Gruselgeschichten und seltsamen Erzählungen auf den von ihm erdachten Mythos zurückzugreifen. Ebenso borgte er von ihnen oder zeigte so die Bewunderung, die er gegenüber anderen Schriftstellern verspürte. So stammen Namen wie „Hastur“ und „Carcosa“ z.B. von Ambrose Bierce und wurden sodann von Robert Chambers verwendet, ehe viele Jahre später Lovecraft selbst auf sie zurückgriff. Auf diese Weise wurde Lovecraft zum Ziehvater einer gänzlich neuen Mythologie, die ihre Jugendjahre auf den Seiten der Pulpmagazine des frühen 20. Jahrhunderts verbrachte und ein gänzlich neues Horrorgenre abseits der klassischen Vampire, Werwölfe und Geister etablierte. Indem er andere Autoren zum Teilen ihrer Ideen und Hintergründe animierte, entstand der Eindruck, dass hinter dem später so bezeichneten „Cthulhu-Mythos“ mehr als nur eine Geschichte stand, dass er auf mehr basierte als der Handlung und den Figuren einer einzelnen Kurzgeschichte. Wer in einer Geschichte von einem Monster namens Cthulhu las und dann Monate oder gar Jahre später in einer anderen Geschichte eines anderen Autoren über denselben Namen stolperte, der fragte sich früher oder später, ob an dieser Figur vielleicht mehr dran war, als man diesen beiden Geschichten entnehmen konnte.

Heute erstreckt sich die Kategorie des Lovecraft'schen Schreckens weit über Lovecrafts Erzählungen hinaus, die in den Pulpmagazinen erschienen sind. Neue Autoren bauen auf dem Fundament auf, welches Lovecraft gelegt hat, und seine Konzepte tauchen auch in ganz anderen Medien auf. In Filmen, Comics, Videospielen und Musik findet man zahlreiche Beispiele für seinen Einfluss – natürlich auch in Rollenspielen.

Und damit wären wir beim vorliegenden Abenteuerpfad *Was ewig liegt*.

Ein Kernthema des Abenteuerpfades spielt mit Lovecrafts vielleicht einprägsamster Textstelle, welche erstmals zu Beginn seiner Kurzgeschichte „Die Namenlose Stadt“ aufgetaucht ist, derselben Geschichte, in welcher auch seine berühmteste Erfindung erstmals erwähnt wird, das blasphemische *Nekronomikon*. Natürlich geht es um:

„Es ist nicht tot, was ewig liegt,
Und in fremder Zeit wird selbst der Tod besiegt.“

„Die Namenlose Stadt“ wurde erstmals 1921 in einer Ausgabe des Amateur Press Journals *The Wolverine* veröffentlicht (nein, keine Verbindung zu dem gleichnamigen Superhelden). Im englischen Original heißt der Abenteuerpfad *Strange Aeons* und baut damit – und in der Übersetzung - einen tiefgreifenden Bezug zu Lovecrafts Zitat auf. Schlimmer noch, rechnet man nach, so entspricht das Jahr der Handlung (4716 AK) wohl dem Erdenjahr 1921… aber das ist sicher nur ein Zufall, oder?!

PATHFINDER UND DER MYTHOS

Im vorliegenden Abenteuerpfad nutzen wir zahlreiche Themen des Lovecraftschen Schreckens, um im Rahmen einer Kampagne Golarions jüngste Heldentruppe mit Gefahren von jenseits von Zeit und Raum zu konfrontieren, welche schwächere Geister problemlos in den Wahnsinn treiben könnten. Auf den folgenden Seiten dieses und des zweiten Bandes findest du Örtlichkeiten wie Irrenanstalten, unheimliche alte Häuser, die Traumlande, modrige Bibliotheken, vergessene Wüstenstädte und sogar die fremdartige, außergolarische Stadt Carcosa selbst, wo es überraschend bekannte Orientierungspunkte zu entdecken gibt! Zugleich ist es aber im Kern immer noch Pathfinder. Die Charaktere sammeln Erfahrung, steigen Stufen auf und werden mächtiger. Ebenso sind die Herausforderungen so angelegt, dass die Charaktere sie überleben sollten, wenn sie es klug angehen und vielleicht auch einmal Flucht als besseren Teil der Tapferkeit anerkennen. Das heißt nicht, dass es nicht vielleicht Todesfälle unter den Helden geben kann, aber auf jeden Fall erhält der SL keinen Freifahrtschein, jede Begegnung in einen Totalverlust ausarten zu lassen. Es ist sogar besser, wenn Charaktere die Handlung von Anfang bis Ende durchspielen, damit sich alle Elemente entfalten können. Natürlich werden die SC Narben an Körper und Geist erleiden, aber im Grunde sind alle Begegnungen überwindbar – oder fast alle. Im dritten Kapitel bekommen die SC es mit einem Großen Alten zu tun, aber das ist eigentlich die große Ausnahme… eigentlich… hüstel…

Sieht man davon ab, Todesgefahr und Machbarkeit auszubalancieren, gab es bei der Planung des Abenteuerpfades eine weitere interessante Herausforderung. Der Hauptgegner letztendlich ist in dieser Kampagne Hastur. Diese Figur wurde erstmals von Ambrose Bierce in seiner Kurzgeschichte „Haïta der Schäfer“ aus dem Jahre 1893 genutzt. Natürlich macht Hastur vom Gott der Schäfer zum Großen Alten eine recht seltsame Wandlung durch, die zu erzählen aber den hier verfügbaren Platz sprengen würde. Hier sollte es ausreichen, zu sagen, dass nicht alles, was jeder Autor zu Hastur, Carcosa und anderen Mythos-Elementen zu sagen hat, auch zu Golarion passt. Ebenso gibt es neue Elemente – der Große Alte Xhamen-Dor ist beispielsweise eine Neuschöpfung von James Jacobs und tritt erstmals in einer unveröffentlichten Kurzgeschichte auf, die er zu Schulzeiten geschrieben hat. Auf Golarion tritt er erstmals in *Wächters Totenwache*, dem 4. Teil des Abenteuerpfades *Die Kadaverkrone*, in Erscheinung.

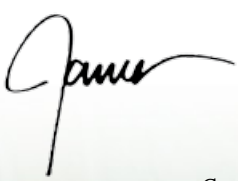
Kundige des Mythos werden also auf viele bekannte Elemente stoßen, aber auch auf frische Interpretationen alter Ideen, um Carcosa, dem König in Gelb und anderen Mythos-Elementen neue Ausrichtungen zu verleihen. Wir hoffen, dass euch die Adaption des Mythos für Golarion gefällt!

DANKSAGUNGEN

Dieser Abenteuerpfad wäre nicht möglich gewesen ohne die Arbeit von Chaosium am klassischen Rollenspiel *Call of Cthulhu*. Wir durften nicht nur mit ihren Schöpfungen spielen – so verdanken wir ihnen z.B. die aktuellen Inkarnationen von Monstern wie dem Byakhee oder dem Dunklen Jungen von Schub-Niggurath, Kevin A. Ross' Design des Gelben Zeichens ist zudem zu einem Icon der Popkultur geworden - die Anfang der Achtziger des letzten Jahrhunderts erfolgte Erstveröffentlichung des Call of Cthulhu-RPG dürfte im Grunde überhaupt erst die Lovecraft-Renaissance eingeleitet und ausgelöst haben.

Das Jahr 2016, in welchem dieses Vorwort entsteht (und übersetzt wird), ist auch ein großartiges Jahr für Chaosium: Nachdem das CoC-RPG über Jahre hinweg nicht mehr zu haben war, erscheint nun eine brandneue 7. Auflage. Solltest du also den Wunsch verspüren, dich dem Mythos an Orten und in Zeiten stellen zu wollen, die dem irdischen 21. Jahrhundert weitaus näher sind als Golarion, hast du nun die Gelegenheit! James Jacobs hat selbst mit den neuen Regeln gespielt und kann berichten, dass sie wie eh und je effizient sind, um Spieler zu verängstigen und ihre Charaktere zu zerstören.

Und nun noch ein Ratschlag: Solltest du eine CoC-Runde leiten, bei dem deine Kollegen die Spieler sind, dann behalte folgendes im Hinterkopf: Wenn du den Spielern Angst machen willst, dann töte ganz nebenbei den Charakter deines Chefs mittels eines Angehörigen des Schlangenvolkes, der eine Mondpistole verwendet – schließlich wolltest du deinen Chef sicher schon immer mal auf die eine oder andere Weise zum Mond schießen, oder?!



James Jacobs
Creative Director
james.jacobs@paizo.com

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Vorwort
Teil 1: Kerker des Geistes
Teil 2: Tote träumen nicht
Teil 3: Unendlicher Albtraum
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium

KAPITEL 1: DAS HAUS DES SCHRECKENS

TEIL 1: KERKER DES GEISTES 11

Die Helden erleben einen gemeinsamen Albtraum, in dem ein gnadenloser, übernatürlicher Mörder sie durch eine surreale Stadt hetzt. Beim Erwachen müssen sie feststellen, dass die Realität kaum besser ist. Sie benötigen Verbündete, wenn sie aus der halbzerstörten Dornstein-Anstalt entkommen wollen!

TEIL 2: TOTE TRÄUMEN NICHT 30

Beim Erkunden der Dornstein-Anstalt stoßen die Helden auf Kreaturen, die aus Albtraumreichen entsprungen sind, sowie auf die Überreste traumatisierter Patienten. Nachforschungen und Spukerscheinungen verschaffen ihnen Hinweise darauf, was zur Zerstörung der Anstalt geführt hat.

TEIL 3: UNENDLICHER ALBTRAUM 49

Die Ruine der Dornstein-Anstalt wird von einem Kult zu Ehren der entsetzlichen Träume eines Mannes kontrolliert. Die Helden müssen die Ursache des übernatürlichen Nebels finden und seine Verbindung zur Dimension der Träume durchtrennen, ehe sie es wagen können, sich einem Kultanführer zu stellen, der von seinen eigenen Albträumen besessen ist.

AUFSTIEGSÜBERSICHT

Diese Kampagne ist für vier Charaktere ausgelegt und verwendet die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit.

1. Die SC beginnen dieses Kapitel auf der 1. Stufe.
2. Die SC sollten kurz nach dem Sieg über Doktor Schwurtag die 2. Stufe erreichen.
3. Die SC sollten auf die 3. Stufe aufgestiegen sein, ehe sie sich in das Lager der Kultanhänger in den nordöstlichen Fluren begeben.

Zum Ende des 1. Kapitels sollten die SC die 4. Stufe erreicht haben.

ABENTEUERHINTERGRUND

Es heißt, niemand hätte das Drosselmoor-Verschwinden überlebt. Vor knapp 700 Jahren verschwanden alle Bewohner des damals einfachen Dörfchens Drosselmoor an der ustalavschen Avalonbucht. Niemand weiß, was eines Tages alle Lebewesen im Ort einfach verschwinden ließ. In den folgenden Jahrhunderten haben jene, die das Land neu besiedelten, vieles gesehen und erlebt und neigen daher zu Vorsicht und Misstrauen. In den Geschichten und den Erinnerungen der Drosselmoorer spielt eine böse Macht eine ganz besondere Rolle, welche die Leute als die Dornsteinhexe kennen.

Im Jahre 4596 AK wollte Graf Haserton Lowls I., der frischernannte Herr der Grafschaft Versex in Ustalav dieser Narretei ein Ende setzen: Um einen Schlussstrich unter die Furcht und die Hexerei zu setzen, welche sein Land plagten, lud er die Pharasmakirche ein, einen umfassenden, aufwendigen und nicht zu übersehenden Exorzismus auf der Dornstein-Insel durchzuführen, spielte diese doch in vielen Geschichten über spurloses Verschwinden in der Region eine zentrale Rolle. Auch wenn die Pharasmiten keine Hinweise auf Untote oder Spukerscheinungen fanden, erklärte Lowls die Insel vollmundig als vom Bösen gesäubert. Bald darauf legte er – unterstützt von Mitteln der rosenporter Sinkomakti-Schule der Wissenschaften – den Grundstein für die Dornstein-Anstalt auf den Überresten einer alten, teils eingestürzten Befestigungsanlage. So erklärte er dies zum Sieg von Wissen und Erleuchtung und das Zeitalter von Furcht und Aberglauben in Drosselmoor für beendet. Doch auch wenn Haserton I. gern glauben wollte, dass dies der Wahrheit entsprach, so agiert uraltes Böses meist subtil und bringt mit der Zeit neue Albträume hervor.

Seit einhundert Jahren diente die Dornstein-Anstalt als Zuflucht für Geisteskranke. Auch wenn die Sinkomakti-Schule kaum noch Einfluss auf das Sanatorium besitzt, blieb es eine Zuflucht und Stätte wahrer medizinischer Forschungen. Im Jahr 4687 AK begann eine Ärztin der Anstalt, Doktor Eliege Losandro, mit der Behandlung eines früheren Studenten der Sinkomakti-Schule namens Ulver Zandalus. Dieser einst vielversprechende Protegé Doktor Henri Mertmans litt seit der Rückkehr von einer Expedition nach Qadira unter entsetzlichen Albträumen. Bei dieser Reise war Mertman auf einen Kult des Königs in Gelb gestoßen und hatte diesem ein Buch namens *Die Kette der Nächte* entwendet, einen uralten keleschitischen Text über traumbezogene Wissenschaft und Magie. Zandalus wurde im Gegenzug von dem Kult entführt und gefangen gehalten, bis Mertman ihn befreien und man zusammen entkommen konnte. Doch als Zandalus nach Rosenport zurückkehrte, waren seine Träume voll von furchtbaren Erinnerungen an das Geschehene und regelrecht befallen von den Symbolen und Sprechchören zu Ehren des Königs in Gelb. Und so fiel Zandalus seinen eigenen Träumen zum Opfer, welche sich mittlerweile im Sog des Reiches des Königs in Gelb, der Albtraumstadt Carcosa, befanden.

ULVER ZANDALUS

Jahrzehntelang lebte Zandalus unter der Aufsicht und in der Obhut von Losandro und den anderen Ärzten von Dornstein. Während dieser Zeit erlangte er einige Bekanntheit als der stumme Patient, welcher die erschreckenden Visionen seiner Albträume samt machtvoller Impressionen des weiten Himmels und gewaltiger toter Städte zeichnete. Einige seiner Werke wurden sogar in lokalen Galerien ausgestellt – wo sie Graf Haserton Lowls IV. auffielen.

Der gegenwärtige Graf von Versex war ein aufgeblasener Möchtegern-Akademiker ohne wahres Verständnis für die zum Teil langwierige Vorgehensweise von Gelehrten bei ihren Nachforschungen. Dennoch versuchte er verbissen, unter den Akademikern von Rosenport Fuß zu fassen, was für ihn aber in aller Öffentlichkeit peinlich endete. Da er aber an verborgener Geschichte und greifbaren Schreckensgeschichten interessiert war, konnte er durch sein umfangreiches Vermögen manches okkulte Werk erwerben und so eine schwache Vertrautheit mit verbotenen Themen erlangen. Als Lowls eine Ausstellung von Zandalus' Werken besuchte, erkannte er Formen und Szenen, wie sie für Beschreibungen der Traumlande und Carcosa typisch sind. Zu seiner Überraschung erkannte er auch die *Sternstelen* seines Heimatortes, Drosselmoor.

In den Folgemonaten tauchte Graf Lowls in das Studium der Traumlande ein und begann zudem, Zandalus in der Dornstein-Anstalt zu besuchen. Während er den stummen Künstler bei der Arbeit beobachtete, wuchs in ihm die Überzeugung, dass Zandalus jede Nacht die Traumlande erkundete. Und er war sich schließlich sicher, dass er Zandalus möglicherweise sogar in die Traumlande folgen und in Erfahrung bringen konnte, welche Verbindung zwischen den *Sternstelen* und diesen Reichen bestand. Dies gelang ihm sogar, und er erfuhr, dass Zandalus' Verstand nicht nur vom berühmten Carcosa infiziert, sondern dies zudem die Manifestation der vergessenen Stadt Neruzavin war. Dies verschaffte Lowls' Besessenheit einen neuen Fokus, lag doch praktisch die Entdeckung, nach der es ihn schon immer gelüstet hatte, praktisch in Reichweite. Trotzdem ließ er Zandalus nicht im Stich. Quasi als Belohnung überließ er der mittlerweile zur Direktorin der Anstalt aufgestiegenen Doktorin Losandro zwei Geschenke: Zum einen eine Abschrift des Werkes *Die Kette der Nächte* samt Anleitungen zu einem Ritual, welches Zandalus vielleicht von seinen Albträumen befreien könnte – auf diese Weise wollte er zudem sicherstellen, dass niemand mehr von Zandalus' Träumen profitieren und Lowls folgen konnte. Zum anderen übergab er mehrere seiner Leute, deren Verstand er als Opfer gebracht hatte, in die Obhut der Anstalt. Losandro akzeptierte enthusiastisch das Buch und die ihres Gedächtnis Beraubten.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Vorwort
Teil 1: Kerker des Geistes
Teil 2: Tote träumen nicht
Teil 3: Unendlicher Albtraum
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium

Schon bald vollzog Losandro das Ritual, auf welches Lowls im Buch verwiesen hatte. Sie ging eigentlich davon aus, dass die durch das Ritual freigesetzten Albträume als kleine, leblose Dinge erscheinen würden, so, als würde Zandalus eine Art Bezoar ausspucken. Die Auswirkungen waren aber weitaus unmittelbarer: Zandalus sprach erstmals, seit er nach Dornstein eingeliefert worden war! Angesichts dieses Durchbruchs bereitete Losandro sich auf weitere Gesprächsrunden vor, wollte aber nichts übereilen.

In derselben Nacht verbreiteten sich allerdings Zandalus' Albträume weiter. Der geisteskranke Künstler schlief zwar erstmals seit Jahrzehnten tief und fest, doch etwas war tatsächlich seinen Träumen entronnen. Ein anderes Kind der Traumlande, welches Zandalus seit Jahren gejagt und verfolgt hatte, wandelte durch die Traumebenen der Patienten von Dornstein – der Lumpenmann konnte nun ungehindert auf die Jagd gehen!

HASERTON LOWLS IV

Dieser Einwohner der Traumlande und uralte Diener des Königs in Gelb strebte danach, die Fassaden seiner Opfer fortzuschälen und die Bestien freizusetzen, welche in allen Träumern lauern. Er pirschte den Patienten in Albträumen nach und jene, die er tötete, ehe sie erwachten, erfuhren furchtbare Verwandlungen – die, welche ihre Gelüste unterdrückten, verwandelten sich in Ghule, und wer jemand anderer sein wollte, wurde zu einem Doppelgänger, während anderen noch seltsamere Veränderungen widerfuhren. Die Traumplage und das folgende Auftauchen von Monstern verursachten Panik unter den Angestellten der Anstalt. Vom Lumpenmann dazu animiert, wandte Zandalus derweil die Riten aus *Die Kette der Nächte* gegen Dr. Losandro und erschuf ein instabiles Portal, durch welches Manifestationen ihrer Psyche entwichen. Während all dies das Personal ablenkte, sammelte er eine Schar gefährlicher und leicht zu beeindruckender Patienten um sich herum und weihte sie zu den Rauschgelben Aposteln. – Aus der typischen abendlichen Routine wurde ein gewalttätiger Aufstand, welchen der vom Lumpenmann beeinflusste Zandalus anführte!

Die Dornstein-Anstalt fiel schnell. Als wären die überall im Sanatorium lauernden Kreaturen noch nicht genug gewesen, erzitterte auch der unter der Insel schlummernde Dhole in seinen Träumen und erzeugte ein Beben, welches weite Bereiche der Obergeschosse zum Einsturz brachte, Dutzende tötete und auch dem Erdgeschoss Schäden zufügte. Viele der Überlebenden versuchten zu fliehen, mussten aber feststellen, dass die Insel von einem unnatürlichen gelben Nebel eingeschlossen war. Dieser Nebel sickerte aus den Hinterlanden der Traumlande, nachdem er durch Zandalus' Manipulation der Träume und der Macht *Der Kette der Nächte* entfesselt worden war. Dieser Schleier aus Albträumen verwandelte die Dornstein-Insel in einen Käfig, aus dem es kein Entkommen gab.

Dieses Kapitel beginnt in einem Traum, in welchem die SC – Lowls' ihrer Erinnerung beraubte Diener, die dieser in die Anstalt einweisen ließ – dem Lumpenmann begegnen. Dieser schlachtet sie im Traum ab, kann dabei aber keine Monster freisetzen. Der Zusammenstoß mit dem Lumpenmann verschafft ihnen stattdessen einen neuen Anfang und zudem die Hoffnung, ihre geistige Gesundheit zurückzuerlangen.

Merkmale der Anstalt

Sofern nicht anders vermerkt, haben alle Räume der Anstalt Steinmauern, die von rissiger und abblätternder weißer Farbe bedeckt sind. Die Deckenhöhe beträgt etwa 3 m. Die Türen sind in der Regel hochwertige Holzarbeiten (Härte 5, 15 TP, Gegenstand zerschmettern-SG 18). Die meisten Schlösser können mittels Fertigkeitswürfen für Mechanismus ausschalten gegen SG 20 geknackt werden.

Aufgrund der Beben sind Teile der Anstalt schwer beschädigt, allerdings steht keiner der betroffenen Räume direkt vor dem Einsturz. Die SC können sich durch Schutthaufen graben, wenn sie dies wollen, dies sollte aber ein langer, anstrengender Prozess sein, welcher Zufallsbegegnungen anlockt (siehe auch S. 415 im *Grundregelwerk* zu Einstürzen). In manchen Fällen könnten sie so Zugang zu Gefahren erlangen, für welche sie nicht bereit sind. In diesem Fall könnten ein hilfsbereiter NSC oder bedrohliche Geräusche von der anderen Seite des Einsturzes die SC von ihrem Vorhaben abbringen.

Der Albtraumnebel

Giftiger, stinkender Nebel hüllt die ganze Dornstein-Insel ein. Nur die halbzerstörte Anstalt bietet vor seinen Schwaden Schutz. Der Nebel erfüllt in diesem Kapitel zwei Zwecke: Er dient als stets präsente Erinnerung an die außerweltliche Verderbnis, die in die Welt eindringt, und hält die SC im Gebäude fest. Die besten Käfige sind dabei immer jene, denen man es nicht ansieht, dass sie Käfige sind. Du solltest den SC helfen, zu der Erkenntnis zu kommen, dass es nicht die beste Idee wäre, die Anstalt zu verlassen. Es folgen drei Vorschläge, wie du dabei vorgehen kannst; beginne mit der ersten und subtilsten und greife falls nötig zu den gefährlicheren und durchgreifenderen Methoden.

Furchtbare Anblicke: Gestatte jedem der SC einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10, ehe er den Nebel betritt. Jene, denen dies gelingt (und vielleicht auch die anderen) sehen die Schatten entsetzlicher, unnatürlicher Gestalten, die sich im Nebel bewegen – dürre, bucklige Riesen, schlurfende Tumorhaufen, auf zahllosen Beinen huschende Spinnen und andere Albträume, wie sie dir einfallen. Dazu kommen furchtbare Geräusche, manche davon seltsa-

me Echos, andere laut genug, um angenehm zu sein. All dies sind Reflektionen der Schrecken der Traumlande und egal wie behände die SC vielleicht die Verfolgung aufnehmen, werden sie keiner der Kreaturen wirklich begegnen. Es ist aber zu hoffen, dass die Größe und scheinbare Stärke der Kreaturen genügt, um sie von weiteren Nachforschungen abzuhalten.

Verhüllte Bewohner: Sollten die SC dennoch darauf bestehen, in den Nebel vorzustoßen, so lass sie einigen der weniger furchtbaren Dinge dort begegnen. Dies sind kleinere Schrecken, welche aus den Traumlanden gekommen sind, z.B. Rattlinge, Zooge oder wahnsinnige Ghule, die sich im Nebel verlaufen haben (siehe auch im Bestiarium die Tabelle für Zufallsbegegnungen in der Dornstein-Anstalt). Diese Begegnungen sollten die SC fordern und einiger Ressourcen berauben, aber nicht tödlich verlaufen.

Gefangene des Nebels: Um die SC definitiv vom Nebel fernzuhalten, solltest du die Realität praktisch unter ihren Füßen verzerren. Die Naturgesetze der Traumlande unterscheiden sich von denen Golarions – sollten die SC daher geradeaus in den Nebel hinein marschieren, verlassen sie ihn nur wenige Schritte von ihrem Ausgangspunkt wieder. Dies könnte einen Moment dauern oder auch längere Zeit. Du kannst die Naturgesetze beliebig biegen und verzerren, um die SC in die Anstalt zurückzuführen.

Neben diesen Methoden können auch noch Charaktere wie Winter Klaczka und Wren Elborn den SC versichern, dass sie erfolglos alles versucht haben, um zu entkommen. Beachte ferner, dass der Nebel die SC zudem den Effekten des Endlosen Sturms aussetzt (siehe Bestiarium). Tue dein Bestes, dass die SC nicht von Zufallsbegegnungen oder durch Umgebungseffekte getötet werden. Sollte die Lage zu gefährlich werden, lass die SC im Nebel die Tür nach Bereich **C1** erspähen. Letztendlich sollten die SC erkennen, dass die Realität außerhalb der Anstalt gegenwärtig alles andere als verlässlich ist und sie nur dann auf eine Flucht hoffen können, wenn sie Ulver Zandalus' Kult zerschlagen.

Teil 1: Kerker des Geistes

Zu Beginn des Abenteuers werden die SC gejagt. Sie haben sich in einer Stadt verlaufen, die ihnen bekannt vorkommt. Mit rasendem Puls fliehen sie vor einem hartnäckigen gelben Nebel und der gnadenlosen Gefahr, welche ihres Wissens nach darin lauert. Woher sie dieses Wissen beziehen, ist ihnen nicht bekannt, ihnen ist nur klar, dass sie nicht auf diese Bedrohung vorbereitet sind, zumal sie über keinerlei Ausrüstung verfügen, sieht man von den Lumpen am Leib ab.

In Wahrheit schlafen die SC, und es besteht – gegenwärtig – kaum körperliche Gefahr für sie. Sie erleben einen gemeinsamen Traum, sollten dies aber nicht sogleich erkennen. Die surreale Traumumgebung mag ihnen Grund zu einem Verdacht geben, du solltest einen solchen Verdacht aber weder bestätigen noch verneinen. Bleib kryptisch in deinen Aussagen und frage, was sie tun. Bemühe dich, die folgende Szene hektisch zu gestalten, damit deine Spieler den Eindruck erhalten, ebenso kopflos und blind zu agieren wie ihre Charaktere (siehe auch den Kasten auf der nächsten Seite).

In Träumen gejagt

Lies das Folgende vor oder verwende eigene Worte, um die Bühne für die hoffnungslose Flucht der SC zu bereiten. Die SC wissen nicht, wo sie sind oder wie sie dorthin gekommen sind.

Überall um euch herum wallt kränklich-gelber Nebel. Er wallt durch die Schlucht der Gasse, in der ihr euch befindet, wie eine gelbe Flutwelle zwischen bröckligen grauen Ziegelmauern. Ihr lauft direkt auf eine T-Kreuzung zu, ein Weg führt nach links, der andere nach rechts. Hinter euch vernehmt ihr aus dem lautlos herangleitenden Nebel Schritte – langsam und doch mit der hungrigen Welle mithaltend.

Lass die SC sofort die Initiative auswürfeln. Gib ihnen in der ausgewürfelten Reihenfolge jeweils eine Aktion, die sie sofort wählen müssen. Es ist egal, ob die SC zusammenbleiben oder sich trennen. Ziel ist es, sie in Unruhe und Hektik zu versetzen und ihnen dabei möglichst wenig Informationen zu geben. Sobald alle SC ihre Aktionen ausgeführt haben, lies das Folgende vor – verzögere das Geschehen nur dann, falls ein SC eine der unten aufgeführten Handlungen wählt:

Die Wände der Gasse rücken näher, als würden die wind- und wettergeprügelten Ziegelwände über dem Weg zusammenstürzen. Der dunkelrote, fast bläuliche, an einen üblen Bluterguss erinnernde Zwielichthimmel ist kaum noch zu sehen. Wieder gabelt sich der schmierige Pflastersteinweg vor euch, ein Pfad führt aufwärts, der andere in gefährlicher Neigung abwärts. Hinter euch rücken der gelbe Nebel und die Schritte des gnadenlosen Verfolgers näher.

Frag die SC in der festgelegten Initiativereihenfolge erneut rasch, was sie tun wollen. Nachdem sie geantwortet haben, lies das Folgende vor:

Der Nebel hat euch fast eingeholt, als die Schwaden sich teilen und eine Gestalt in grauen Lumpen heraustritt. Die Stoffbahnen sind irgendwie eher Haut als Tuch und winden sich fest um einen fast menschlichen Körper – die Gestalt ist aber zu schlank und viel zu biegsam und beweglich. Gazeartige graue Fäden greifen nach euch und tasten gierig nach weniger irrealem Fleisch.

Sobald der Lumpenmann aus dem Nebel tritt, beginnt sofort der Kampf. Bis dahin gibt es nur Handlungen, mit denen die SC die Jagd aufhalten könnten:

Attacke!: Sollte ein SC sich nicht auf die furchterweckende Szene einlassen und sich nicht zur Flucht wenden, so ist dies in Ordnung. Sollte ein SC sich entschließen, die Stellung zu halten oder gar in den Nebel zu stürmen, ist dies auch kein Problem. Ruiniere deshalb aber nicht den Auftritt des Lumpenmannes, nur weil es einem Spieler vielleicht nicht schnell genug geht. Sollte jemand darauf bestehen, einen noch unfaireren Kampf gegen den Lumpenmann auszufechten, indem er ihn im Nebel attackiert, so sei es. Ein solcher Charakter wird mit ziemlicher Sicherheit rasch von einem unsichtbaren Gegner getötet – und dies dient wiederum der Atmosphäre, da die anderen

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Vorwort
Teil 1: Kerker des Geistes
Teil 2: Tote träumen nicht
Teil 3: Unendlicher Albtraum
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium

In Media Res

Das 1. Kapitel beginnt mit einer auf Hektik ausgelegten Szene, um Spieler und Charaktere in Unruhe zu versetzen. Viele Spieler werden wahrscheinlich mit dem Tempo mitgehen, manche könnten aber auch versuchen, Zeit zu schinden und nach Einzelheiten zu suchen, an die sie sich klammern können. Da du entweder selbst nicht über weitere Einzelheiten verfügst oder diese absichtlich vage halten musst, solltest du versuchen, die Handlung rasch voranzutreiben. Dies sorgt nicht nur für hohe Spannung, sondern gibt dir auch einen Grund, nicht alle Fragen der Spieler zu beantworten. Sollte ein Spieler während seines Zuges nach Einzelheiten fragen, muss es deine oberste Priorität sein, von ihm zu erfahren, was sein Charakter macht. Zögere nicht, mit „du bist nicht sicher" oder „du bist zu sehr mit der Frage beschäftigt, was euch jagt, um dich mit anderen Dingen befassen zu können" oder ähnlichem zu antworten. Wenn erforderlich, dann dränge die Spieler, indem du sie aufforderst, dir zu sagen, was sie tun. Verweigere den Spielern nicht ihren Teil im Spiel, stelle zugleich aber indirekt klar, dass keine Zeit zum Trödeln ist. Sollten Spieler mit der Hektik ein Problem haben, dann unterbrich für einen Moment und versichere ihnen, dass sie dir vertrauen sollen, da alles Teil des Spiels ist.

Wenn du die Anspannung noch stärker gestalten willst, dann könntest du aufstehen statt zu sitzen, die Ereignisse schneller oder auch lauter als normal beschreiben oder entsprechende Hintergrundmusik verwenden.

SC nun eigentlich umso schneller rennen dürften und sich eine noch furchtbarere Bedrohung ausmalen. Betritt ein SC den Nebel, ehe der Lumpenmann sich zeigt, wird er vom Lumpenmann angegriffen. Dieser ist innerhalb des Nebels unsichtbar und greift so oft an, wie es ihm beliebt – in der Regel oft genug, um den SC in 1 Runde zu töten. Dabei werden weder er noch die Wolke langsamer, allerdings dringen aus dem Nebel furchtbare Laute und Blutspritzer während der fraglichen Runde. Ein im Nebel getöteter SC wird wie unter Kreaturen beschrieben behandelt. Lass den Spieler für weitere Nachhaltigkeit den Charakterbogen des SC umdrehen.

Einen Gegenstand benutzen: Will ein SC einen Gegenstand benutzen, hat dies bei allen Charakteren eine überraschende Entdeckung zur Folge. Lass jeden 1W4 würfeln; das Ergebnis zeigt an, wie viele der Gegenstände auf dem Charakterbogen ein Charakter wirklich dabei hat. Lass jeden die entsprechenden Gegenstände markieren. Mehr haben die SC gegenwärtig nicht dabei. Dies umfasst auch Waffen, Rüstungen, Heilige Symbole, Zauberbücher – einfach alles. Sollte ein Spieler danach fragen, dann rate ihm, noch nicht alles andere auszustreichen (aber deute auch nicht an, dass er seine Sachen in Bälde vielleicht wiederbekäme). In diesem Albtraum haben die SC keinen Zugriff auf irgendwelche anderen Gegenstände. Sollte ein Spieler äußern, dass sein Charakter sich in einem unfairen Nachteil befände, so gib ihm Recht und ermutige ihn, sich an die Umstände anzupassen, über die er offenbar noch nicht alle Details kennt.

Kreaturen: Im Nebel lauert der Lumpenmann. Mit dieser Träume heimsuchenden Boshaftigkeit kann man weder handeln, noch lässt sie sich beirren. Er will die SC terrorisieren und zerstören, nicht mehr, nicht weniger. Hierzu greift er sie abwechselnd an - mit dem Ziel, sie so effizient, aber auch so brutal und blutig wie möglich, zu töten.

Verwende am besten keine Miniaturen, Bodenpläne oder andere optische Hilfen, um das nebulöse, traumartige Wesen der Szene zu verstärken. Sei flexibel. Selbst wenn die SC alle in unterschiedliche Richtungen rennen, solltest du es stets so halten, als wären sie alle innerhalb einer Bewegungsaktion zum Lumpenmann und zueinander. Sollten zwei SC versuchen, den Lumpenmann in die Zange zu nehmen, dann lass sie. Außer ein SC unternimmt wissentlich eine Handlung, die ihn verwundbar macht, führt der Lumpenmann weder Gelegenheitsangriffe aus, noch provoziert er solche. Behalte das schnelle Tempo bei und verharre nicht zu lange bei Taktik oder Einzelheiten. Für die SC sollte es Hektik pur sein. Und es sollte auch schnell vorbei sein, da es ihnen vorherbestimmt ist zu verlieren.

Lass den ersten Tod schnell und gnadenlos geschehen, um aufzuzeigen, dass in dieser Albtraumwelt der Tod allgegenwärtig ist (siehe auch unten, Entwicklung). Die Spielwerte des Lumpenmannes brauchst du zwar eigentlich nicht, du findest sie aber in Anhang 1.

Entwicklung: Wenn der Lumpenmann die SC tötet, beginnt ihr gemeinsamer Albtraum zu zerbrechen. Zudem mischt sich ein weiterer machtvoller Einfluss ein. Jeder SC vernimmt den Widerhall von vier Worten in seinem Denken. Während ein SC stirbt, werden sein Blut und sein Körper zum Gefäß dieser Botschaft. Beschreibe die grausamen Todeshiebe des Lumpenmannes, bei denen Blut spritzt und Eingeweide hervorquellen. Nachdem ein SC getötet wurde, lass die übrigen einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10 ablegen, um zu bemerken, dass seine Blutspritzer an einer nahen Wand ein Muster bilden, welches wie das Wort „mich" aussehen. In der nächsten Runde klappt der Mund des gefallenen SC auf und dringt wie aus dunkler Tiefe mit unbekannter Stimme das Wort „mich" hallend aus seinem Schlund. Jeder weitere Tod produziert ein neues Wort in Blut an einer Wand und aus dem Mund jeweiligen Toten hallend, erst „rette" und dann „auf". Insgesamt lautet die Botschaft „Wach auf! Rette mich!" – das letzte Wort „wach" erscheint aber erst mit dem Tod des letzten SC, schließlich verweist es umfassend auf die traumartige Natur der Begegnung.

Sollte die Gruppe aus weniger als vier Spielern bestehen, lass entsprechend mehr Worte erscheinen, sollten es mehr als vier sein, so lass Leichen Worte wiederholen und vermittle die Botschaft lauter und nachhaltiger. Sollte ein SC bereits im Nebel zu Tode gekommen sein, so erscheint sein Blut beim Tod des nächsten SC und hallt eine weitere ferne Stimme aus dem Nebel. Zudem müssen die SC nicht nahe beisammen sein, damit die Botschaft offenbar wird.

Wenn nur noch ein SC lebt, lass ihn einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen. Bei Erfolg vernimmt er eine weitere Stimme in seinem Verstand. Diese tönt wiederholend „wach". Der SC ist plötzlich davon

überzeugt, dass die ganze Szene nicht real ist. Sollte der Rettungswurf misslingen, beginnt die Nase des SC heftig zu bluten, und die Blutstropfen fliegen zur nächsten Wand und bilden dort das Wort „wach“.

Sobald die gesamte Botschaft enthüllt ist, endet die Begegnung deshalb nicht. Der Traum endet erst, wenn der Lumpenmann den letzten SC getötet hat oder ein lebender SC die Botschaft an der Wand versteht, sie gänzlich errät und ausspricht. Selbst wenn die SC die Botschaft erraten können, endet die Szene nicht eher, solange es noch mehr als einen SC gibt. Erst wenn der letzte SC stirbt oder aufwacht, erwachen alle SC in Bereich **A1a**.

Belohnung: Egal ob ein SC die Begegnung mit dem Lumpenmann überlebt oder stirbt, erhält jeder SC am Ende der Begegnung 400 EP.

A. Der Heizungskeller

Unter der Dornstein-Anstalt verlaufen mehrere Tunnel, durch welche früher die Angestellten ungesehen verschiedene Orte der Anstalt und des Geländes erreichen konnten und so auch z.B. schmutzige Wäsche und andere Dinge nicht durch die eigentliche Anstalt schleppen mussten. Seitdem Ulver Zandalus die Kontrolle übernommen hat, sind diese Tunnel größtenteils eingestürzt und dienen nun sadistischen Doppelgängern als Spielplatz, welche grausam wieder und wieder auf die Probe stellen, wie verletzlich Humanoide sind.

A1a. Die Zellen (HG 3)

Sowie der Albtraum endet, erlangen die SC in schmutzigen Zellen in einem ihnen fremden Keller das Bewusstsein wieder. Jede der drei Zellen in diesem Raum bietet mehr als genug Platz für zwei mittelgroße Humanoide. Du kannst die SC nach Belieben über die Zellen verteilen oder zusammenpferchen.

Die SC erinnern sich in vollem Umfang an ihren Traum, leiden aber unter keinen Nebenwirkungen außer vielleicht Nasenbluten (sofern dies bei einem SC in der vorangegangenen Szene eingetreten ist). Wahrscheinlich wird es ihnen nicht gefallen, dass sie keine Ausrüstung dabei haben (siehe Seite 13, Schätze), selbst wenn sie im Traum Gegenstände zur Verfügung hatten.

Während sie benommen erwachen, lies das Folgende vor:

„Wacht auf, verdammt!“ schreit der Mann auf dem Tisch. Seine Panik schneidet wie ein Messer durch den klaustrophobisch fast dunklen Raum.

Gitterstäbe trennen die SC von dem Fremden, einem Menschen mit aufgeplatzten Lippen, der sich verzweifelt in den dicken Seilen windet, mit denen er an einen Arbeitstisch gefesselt wurde. Seine Haut ist von frischen roten Linien überzogen.

Eine andere Gestalt umkreist quasi beiläufig den Tisch, sie ist beunruhigend dürr und trägt einen blutverschmierten Arztkittel. Ab und an bleibt sie stehen, inspiziert eine der Wunden des Mannes oder wählt eine andere glänzende Klinge von einem Tisch. Gegenwärtig wirbelt sie mit einer Klinge einer zerbrochenen Heckenschere herum, in deren Metall sich das schwache Licht der Lampe unter der Decke spiegelt. Mit grausamer Beiläufigkeit zieht die Ärztin sie über die nackte Hüfte des gefesselten Mannes und entlockt ihm ein gequältes Aufheulen.

Keiner der SC erkennt den schreienden Mann auf dem Tisch, einen früheren Aufseher namens Campre Linwicht. Ebenso wird jedem SC klar, dass er auch sonst niemanden im Raum erkennt – die anderen SC eingeschlossen. Selbst wenn Charaktere gemeinsame Hintergründe besitzen oder eng verbunden sind, besitzen sie keine Erinnerungen an diese Erfahrungen oder Beziehungen.

Auf dem kleineren Tisch neben jenem, an den Campre gefesselt ist, liegt eine Reihe scharfer Instrumente, welche nie dafür gedacht waren, bei Lebenden genutzt zu werden, darunter Gabeln, eine Gärtnerschaufel, mehrere lange Stücke zerbrochenen Glases und Metalls und die andere Klinge der Heckenschere. Die meisten dieser Dinge können als improvisierte Waffen verwendet werden, die 1W2 Schadenspunkte verursachen. Neben der Tür liegen prall gefüllte Säcke.

Unabhängig von den beunruhigenden Umständen und ihren Geisteszuständen, wollen die SC wahrscheinlich immer noch entkommen – selbst wenn sie nur nicht das Schicksal des Mannes auf dem Tisch teilen wollen. Die Gitterstangen bilden aber eine stabile Barriere zwischen ihnen und dem anderen Gefangenen. In jeder Gitterwand befindet sich eine Gittertür, welche mit einem schweren Schloss gesichert ist. Man kann es mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 25 knacken, allerdings verfügt keiner der SC über die nötigen Werkzeuge. Allerdings könnten die SC den Schlüssel finden – siehe unter „Kreaturen“.

Kreaturen: Der Gefesselte, Campre Linwicht, ist ein besonders sturer Aufseher. Er wurde übelst misshandelt und besitzt gegenwärtig 1 TP. Er kann die SC ansprechen, aber sonst nichts tun, um zu helfen. Ein paar Schläge und oberflächliche Schnittwunden machen ihm nichts aus, doch richtiger Schaden verleiht ihm den Zustand Bewusstlos.

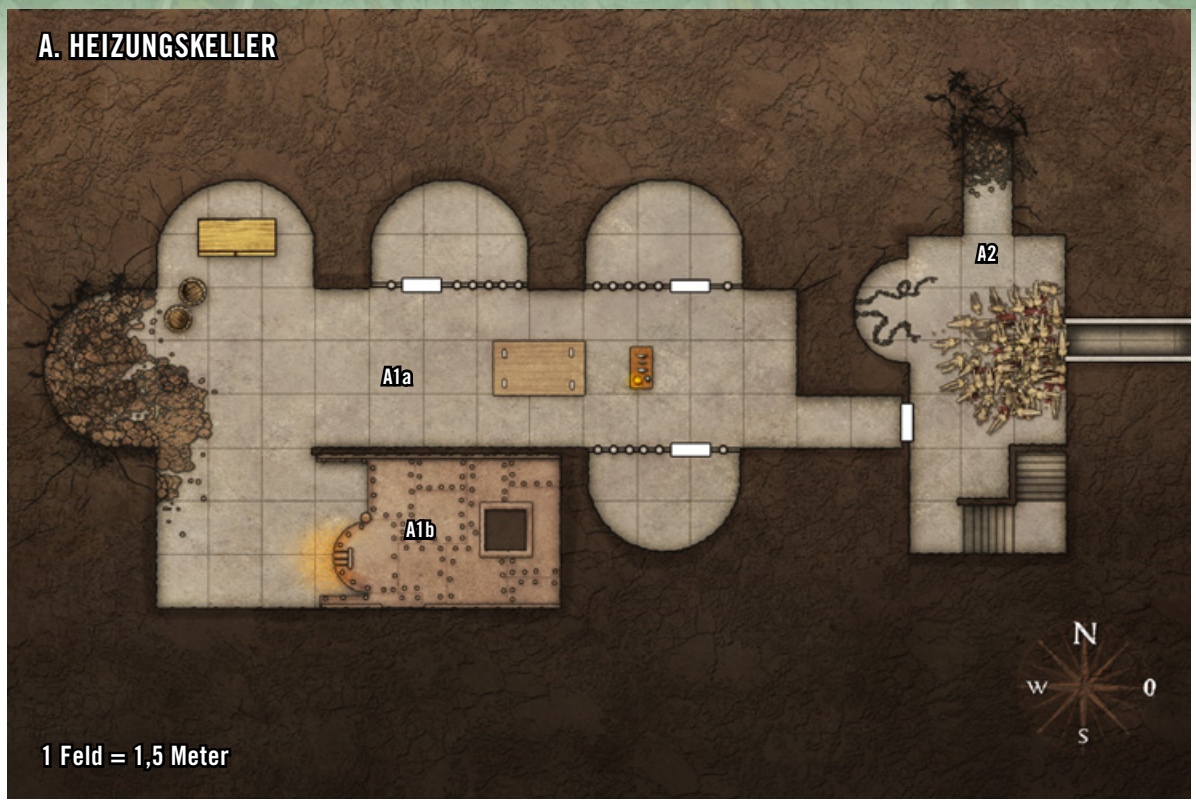
Die Hauptbedrohung hier ist die „Ärztin“. Dieser Doppelgänger war früher Ilesi Scaen und gehörte zu den ersten Insassen, welche der Lumpenmann (siehe Seite 170) verwandelt hat. Sie wurde hier zurückgelassen, um ihrer Obsession mit Blut nachgehen und sich weiter davon überzeugen zu können, dass ihre neue Gestalt der menschlichen in jeder Weise überlegen ist.

Scaen rechnet erst in Stunden mit dem Erwachen der SC. Schwache Geräusche und leise Gespräche bemerkt sie nicht, wohl aber wenn einer der SC ruft oder versucht, jemanden außerhalb einer Zelle anzusprechen. In diesem Fall fährt die Ärztin herum und verlangt: „Ruhe! Ihr kommt schon noch an die Reihe!“ Dann wendet sie sich wieder der schwierigen Frage zu, wo sie ihren nächsten Schnitt setzen soll.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 12 kann man einen Schlüsselring entdecken, der an Scaens Hüfte hängt. Während sie um Linwicht herumwandert, bleibt sie außerhalb der Reichweite der SC. Zum Glück wird sich bald eine Gelegenheit ergeben, sich die Schlüssel zu holen.

Sollten die SC weiterhin versuchen, mit Scaen oder Campre zu kommunizieren oder die Ärztin anderweitig nerven, verliert die Doppelgängerin rasch die

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Vorwort
Teil 1: Kerker des Geistes
Teil 2: Tote träumen nicht
Teil 3: Unendlicher Albtraum
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium



Geduld. Nach einer kurzen Weile wirbelt sie herum und schreit: „Ruhe!“ Zugleich nimmt sie das Gesicht des SC an, der ihr Missfallen erweckt hat. Geschieht dies zum ersten Mal, erhalten die SC lediglich einen Hinweis auf die übernatürliche Natur der Ärztin. Sollten die SC weiterhin Lärm machen, dreht sich Scaen ihnen erneut zu, um ihnen zu drohen. Dieses Mal allerdings ist sie unvorsichtig.

Während Scaen ihm den Rücken zuwendet, schafft Campre es, ein Bein aus den blutgetränkten Fesseln zu befreien. In seiner Verzweiflung tritt er der Doppelgängerin ins Kreuz und schleudert sie so gegen die Gitter jener Zelle des SC, den sie gerade ausschimpft. Jedem SC in der fraglichen Zelle steht ein Geschicklichkeitswurf oder Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit gegen SG 14 zu, um die Schlüssel zu ergreifen, Scaen zu packen oder anderweitig festzuhalten. Sollte Scaen in einen Ringkampf verwickelt werden, kann ihr der Schlüssel leicht von einem anderen SC in Reichweite abgenommen werden.

Sollten die SC nicht an den Schlüssel kommen, wirbelt die Doppelgängerin wieder zu Campre herum, wird aber mit einem Tritt ins Gesicht begrüßt. Dies wirft sie zu Boden und lässt die Schlüssel in eine der Zellen rutschen; Scaen bemerkt nicht, dass sie die Schlüssel verloren hat. Zudem ist sie die nächsten 1W4 Runden damit abgelenkt, Campre brutalst zu ermorden. Ihr irres Lachen und Fluchen nimmt sie dabei sogar derart in Beschlag, dass sie ihre natürliche Doppelgängergestalt wieder annimmt. Außer die SC machen beim Ausbruch aus ihren Zellen großen Lärm, konzentriert Scaen sich völlig auf ihr blutiges Werk und bemerkt nicht einmal, sollte ein SC ein Werkzeug von ihrer Werkbank nehmen. Erst nach besagten 1W4 Runden wendet sie sich wieder den SC zu, sofern diese sie nicht vorher angreifen.

„DOKTOR“ ILESI SCAEN **HG 3**

EP 800

Doppelgängerin (*MHB,* S. 59)

TP 26

TAKTIK

Im Kampf Scaen rechnete nicht mit einem Kampf gegen die SC und ist definitiv nicht daran interessiert, gegen eine Überzahl zu kämpfen. Sollten die SC freikommen und sich wehren, versucht sie, nach Bereich **A2** und von dort über die Rutsche aus dem Keller zu entkommen.

Schätze: Alle Wertsachen der SC, z.B. als solche erkennbare magische Gegenstände, Zaubertränke, Heilige Symbole, Zauberbücher u.ä. befinden sich in den Säcken neben der Tür. Scaen wollte diese mitnehmen, wenn sie sich fertig amüsiert hat.

A1b. Der Brennofen

In der Ecke des Kellerraumes steht ein kalter, eiserner Brennofen, dessen quadratische Tür mit 1,20 m Seitenlänge halb offensteht. Daneben liegt ein Haufen blutiger Kleidungsstücke und anderer dubioser, brennbarer Müll.

Dieser große Ofen erhitzte früher die Kessel und erwärmte andere Plätze in der Anstalt. Seit dem Zusammenbruch der Ordnung in der Anstalt entsorgen die Doppelgänger ihre Opfer im Keller, wo Scaen sie im Krematorium entsorgen sollte. Da der Tunnel

nach Bereich **C20** aber zerstört wurde, griff die Doppelgängerin stattdessen auf den Brennofen zurück. Als sie aber entdeckte, dass nicht alle, die im Keller landeten, wirklich tot waren, wurde sie völlig von ihrer Amateurchirurgie in Anspruch genommen.

Der Brennofen ist mittlerweile erkaltet. Schaut ein Charakter hinein, kann er einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 12 ablegen, um mehrere verbrannte Knochen von Humanoiden in der Asche zu bemerken, die von wenigstens einem halben Dutzend Leichen stammen. Gelingt der Wurf gegen SG 16, bemerkt der SC zudem, dass die aus dem Ofen nach oben führenden Abzugsschächte so breit sind, dass eine kleine Kreatur leicht hindurch passt, während eine mittelgroße Kreatur sich hindurch quetschen könnte. Dank Nähten und Abzweigungen kann man in den Schächten herum klettern (Klettern-SG 5); es gilt 6 m Höhenunterschied zu überwinden, um nach Bereich **B9** zu kommen, die kleineren, abzweigenden Schächte sind nicht begehbar.

Entwicklung: Möglicherweise wollen die SC begierig den Abzugsschacht hinaufklettern, ohne vorher Bereich **A2** zu betreten – solange kein SC über einen Vertrauten oder Tiergefährten verfügt, der in diesem Raum eingesperrt ist, stellt dies kein Problem dar. Sollte es aber anders aussehen, so hören die SC Bellen, Kratzen, Jaulen oder ähnliche Geräusche, welche sie hoffentlich zum Nachsehen animieren. Ansonsten könnten fehlende Tiergefährten später in Erscheinung treten, vielleicht halten sie sich gefesselt in einem sicheren Raum auf oder befinden sich bei den Überlebenden in Bereich **B5.**

Schätze: Die Waffen, Rüstungen und sonstigen nichtmagischen Gegenstände der SC liegen auf dem Abfallhaufen neben dem Brennofen. Mit einem Fertigkeitswurf gegen SG 16 stoßen die SC zudem auf eine Viola [Meisterarbeit] unter den schmutzigen Kleidungsstücken und Abfällen früherer Opfer. Der Bogen fehlt, ansonsten ist das Instrument überraschenderweise unbeschädigt. Sollte ein SC in das Instrument hineinsehen oder es zerstören, findet er einen Streifen Pergament mit dem Namen „Auseil“.

A2. Keller

Eine breite Kohlenrutsche führt diagonal durch eine der halbeingestürzten Kellerwände. Unter ihr liegt über ein Dutzend verstümmelter humanoider Leichen. Daneben führt eine wacklige Holztreppe in Richtung der hohen Decke, jedoch scheint keiner der gegenwärtigen Bewohner des Raumes imstande, sie zu benutzen. Es stinkt überwältigend nach Fäulnis und Verwesung und die Luft ist vom Summen dicker Fliegenwolken erfüllt.

Die hier aufgehäuften Leichen sind allesamt den Doppelgängern zum Opfer gefallene Pfleger, Aufseher und Patienten. Alle sind tot, und dies zum Teil schon seit Tagen. Die Doppelgänger haben sich der meisten Opfer entledigt, indem sie sie die Rampe in Bereich **B1** hinunterwarfen, die hier endet. Da Scaen aber durch die von ihr vorgefundenen, noch lebenden Opfern abgelenkt wurde, haben sich die Kadaver gehäuft, die sie eigentlich entsorgen sollte. Den Leichen wurden die Wertsachen abgenommen, gelingt den SC aber ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 14, so stellen sie fest, dass viele von ihnen einfache weiße Uniformen mit Knöpfen an der Vorderseite tragen; diese ähneln stark der Arztkleidung Scaens – es handelt sich um die Kleidung der Aufseher.

Die Stufen scheinen auf den ersten Blick einen Ausgang aus dem Keller darzustellen, sind oben aber durch eine eingestürzte Wand blockiert – dies kann man erkennen, sowie man bis zum Absatz hinaufgestiegen ist. Obwohl die Stufen wacklig wirken, sind sie ungefährlich.

Ferner gab es hier einmal einen Tunnel nach Bereich **C20**, der aber aufgrund der Beben eingestürzt ist. Ebenso hat das Fundament der Anstalt Schaden genommen. Die Felshaufen vereiteln auf jeden Fall jede Flucht.

Somit ist die Rutsche der einzige mögliche Weg aus dem Raum hinaus. Die Unterkante liegt in 2,40 m Höhe über dem Boden; die aufgehäuften Leichen können aber als – morbide – Treppe verwendet werden. Dazu ist kein Fertigkeitswurf für Klettern erforderlich, wohl aber ein Zähigkeitswurf gegen SG 12, um sich nicht mit Schmutzfieber anzustecken (siehe S. 557 im *Grundregelwerk*). Ein Charakter, welcher Handschuhe oder andere Schutzkleidung trägt, muss keinen Rettungswurf ablegen.

Ist die Rutsche erst einmal erreicht, ist diese 4,50 m lang, dank der rauen Wand aber leicht zu erklettern, sodass nur ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 5 erforderlich ist. Am oberen Ende der Rutsche befindet sich eine geschlossene Metallklappe, die leicht aufgedrückt werden kann; dahinter liegt Bereich **B1.**

Kreaturen: Tiergefährten, Vertraute oder ähnliche Verbündete der SC sind hier angekettet und warten darauf, auf Scaens Operationstisch an die Reihe zu kommen. Falls die SC über humanoide Gefährten verfügen, befinden diese sich bei ihnen in den Zellen. Obwohl die SC sich nicht an ihre Gefährten erinnern, identifizieren diese sie intuitiv und bellen, schnurren oder drücken auf andere Weise ihre Aufregung aus. Sollte ein SC sich gegenüber seinem Verbündeten ambivalent verhalten, so verrate dem Spieler, dass er ein Gefühl leichter Vertrautheit verspüre, wenn er auch keine konkreten Erinnerungen damit verbinden könne.

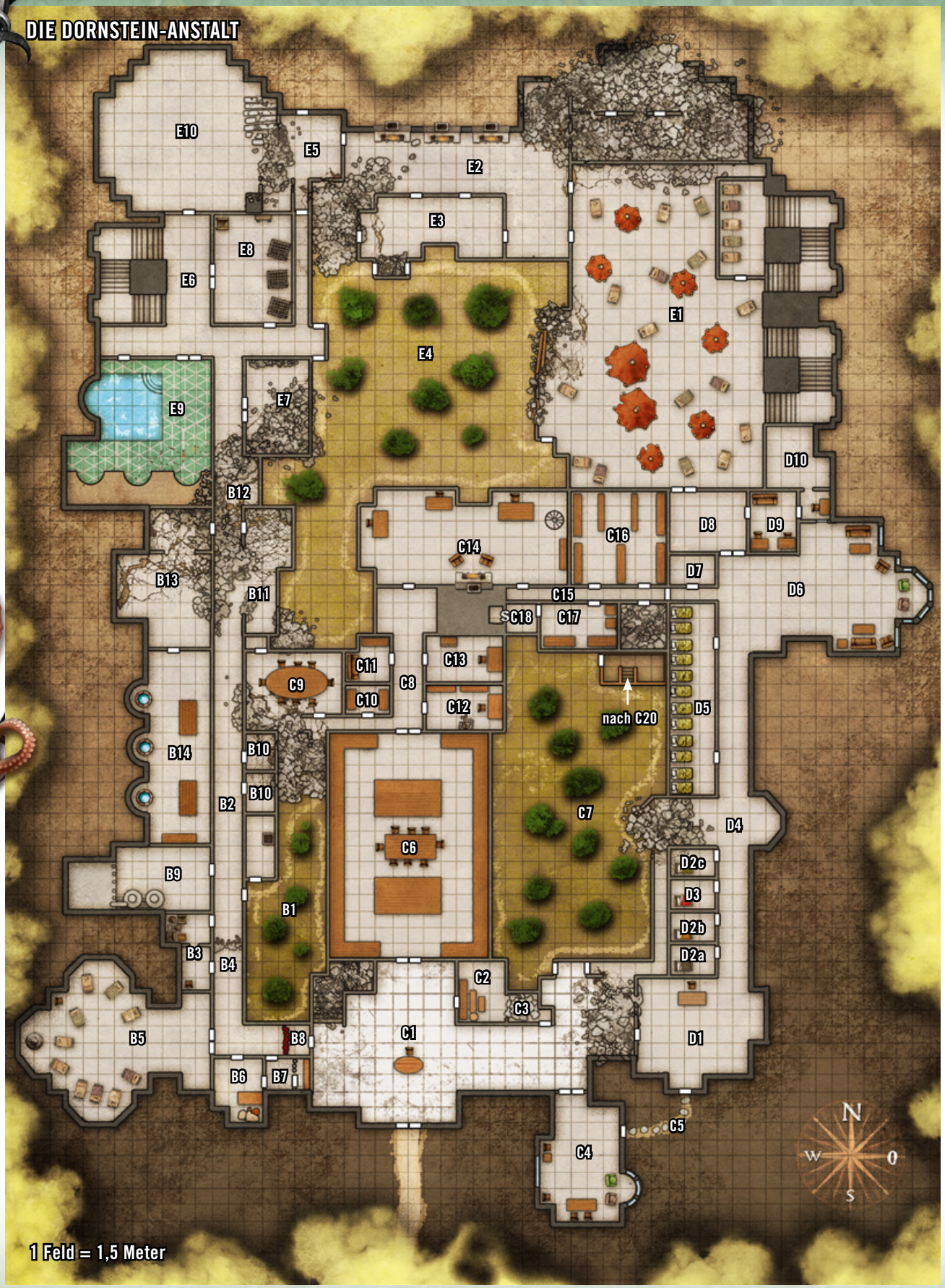
Die Ketten der Kreaturen können problemlos entfernt werden. Sobald die Gefährten der SC befreit wurden, verhalten sie sich normal. Sollte keiner der SC einen Tiergefährten, Vertrauten oder ein Reittier besitzen, halten sich in diesem Raum keine lebenden Kreaturen auf.

Sollte ein Charakter versuchen, von seinem Verbündeten Informationen zu erlangen, z.B. mittels *Mit Tieren sprechen* oder ähnlicher Magie, so erfährt er nichts Nützliches, außer dass auch der Gefährte nicht weiß, wo er sich vorher aufgehalten hat oder wo er jetzt ist. Es scheint, als betreffe ihn dasselbe Leiden wie die SC.

Schätze: Sollten die SC 10 Minuten aufwenden, um den Leichenhaufen zu durchsuchen, finden sie Münzen und billigen Schmuck im Wert von insgesamt 15 GM bei einigen der toten Aufseher. Alle Ausrüstungsgegenstände, welche die SC noch nicht in Bereich **A1** gefunden haben, lagern unter der Treppe.

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Vorwort
Teil 1: Kerker des Geistes
Teil 2: Tote träumen nicht
Teil 3: Unendlicher Albtraum
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium

DIE DORNSTEIN-ANSTALT



B. Die Zuflucht der Träumer

Die SC verlassen den Keller und betreten ein seltsames Schlachtfeld: Diese Räume und Flure beherbergten früher die Verwaltungs- und Kücheneinheit von Dornstein. Gleich neben der Eingangshalle bot eine kleine, multikonfessionelle Kapelle den Familien der Patienten ihre Dienste an. Als das Chaos ausbrach, flohen mehrere Verzweifelte in diesen Winkel der Anstalt, auf der Suche nach dem Schutz der Götter, nachdem die Sterblichen darin versagt hatten. Sie waren aber nicht allein.

Durch ihre Träume wurden viele Patienten und Angestellte der Anstalt mit der außerweltlichen Befleckung der Traumlande infiziert. Jene mit bestimmten Trieben und empfänglichen Psychen ließen sich von den fremdartigen Energien schrittweise verwandeln und zu Monstern verzerren. Mehrere wurden zu Doppelgängern und Ghulen und schließlich aus dem Nordwestteil der Anstalt verjagt, wo die Rauschgelben Apostel sich an die Reste ihrer Menschlichkeit klammern.

Als der Dhole unter der Anstalt sich im Schlaf drehte, sorgten die resultierenden Beben dafür, dass der erste Stock größtenteils einstürzte. Tonnen an Schutt trennen diese Flure nun vom Rest der Anlage und erzeugen so eine Zuflucht für die verzweifelten Überlebenden, die sich hier verschanzt haben. Zugleich wurden sie aber auch mit monströsen Kreaturen eingesperrt, welche einer perversen Verhöhnung medizinischer Praktiken nachgehen.

Die geistig wachsten und gesündesten Überlebenden kämpfen nun hier ums Überleben. Sie sind schreckhaft und am Ende ihrer geistigen und körperlichen Kräfte, zumal ihnen die Vorräte ausgehen. Zum Glück schützt eine vergessene Segnung der Kapelle sie größtenteils vor der Belagerung der Albträume, denen der Rest der Insassen der Anstalt erlegen ist.

B1. Westlicher Innenhof

Ihr seht zertrampelte Blumenbeete, deren Gewächse über den gesamten schlammigen Innenhof verschmiert wurden. An allen Seiten ragen graue Mauern zum sonnenlosen Himmel empor.

Dies ist einer von drei Innenhöfen, welche als friedliche, grüne Oasen innerhalb der Anstaltsmauern gedacht waren. Der westliche Hof wurde dabei am wenigsten gepflegt und hat seit den Beben nur noch mehr gelitten. Seit Beginn des Aufstandes ist dieser Hof weitestgehend vom Rest der Anstalt abgeschnitten. Die ungebundenen Traumeffekte, welche die Dornstein-Insel heimsuchen, werden an solch offenen Plätzen offenkundig und manifestieren sich als endloser, unberechenbarer Gewittersturm – siehe auch die Einzelheiten zum Endlosen Sturm auf Seite 225). Solange Ulver Zandalus lebt, gibt es hier und in allen Außenbereichen auf der Insel schwere Regenfälle. Erwähne den ungewöhnlich warmen Regen und den seltsamen Donner, wenn die SC diesen Bereich durchqueren.

Dieser Innenhof dient den Doppelgängern, welche den Westteil der Anstalt größtenteils kontrollieren, nun als Leichenhalde, wobei sie Acht geben, die Kadaver weit genug von den nahen Ghulen abzulegen, um diese nicht in Versuchung zu führen. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10, so bemerkt er zwischen Schlammpfützen Blutspuren, welche von der Tür im Westen zu jenem Raum mit der Kohlenrutsche führen, die in Bereich **A2** endet.

Im Südosten ist ein Schuppen eingestürzt, dieser diente früher auch als Überdachung des Kellerausganges mit der dahinterliegenden Treppe in Bereich **A2**. Ferner sind auch Teile der Nordmauer eingestürzt und verwehren den Durchgang zu den Bereichen **C8** und **C9**. Der einzige Ausgang des Hofes ist daher der Durchgang nach Bereich **B2**.

B2. Südwestlicher Korridor

Zerschmetterte Laternen und mehrere eingetretene Türen ziehen sich entlang der Wände dieses schuttübersäten Flures. Im Süden liegen die Flügel einer Doppeltür auf einem 1,20 m hohen Haufen zerstörter Möbel, welcher eine breite Türöffnung versperrt.

Dieser Korridor verläuft fast durch den ganzen Westteil der Anstalt. Wie fast überall ist es dunkel, allerdings dringt Licht durch die Barrikade im Süden. Wer den Flur von Bereich **B1** aus betritt, kann von den Wachen in Bereich **B4** gesehen werden – hinsichtlich ihrer Reaktion auf Fremde siehe dort.

B3. Torhaus der Kapelle (HG 3)

Die nördliche Tür zu diesem Bereich ist verschlossen. Es handelt sich um eine gewöhnliche Tür, deren Schloss mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 20 geknackt werden kann. Der SG für Gegenstand zerschmettern beträgt aber nur 12. Man kann problemlos erkennen, dass schon andere versucht haben, die Tür einzuschlagen, ihre Struktur dabei aber nur geschwächt haben.

Diese beiden kleinen Räume waren früher voneinander getrennt, weisen nun aber in der Zwischenwand einen großen Durchbruch auf. An der Rückwand des einen Räumchens stehen staubige Eimer, Besen und andere Putzutensilien, während im anderen ein kleiner Schreibtisch und Stühle stehen, die beiseite geschoben wurden.

Der nördliche Raum diente früher als Lager für Putzmittel und andere Dinge, um den Betrieb des Heizkessels in Bereich **B9** zu gewährleisten, allerdings wurden die meisten der nützlichen oder gefährlichen Chemikalien und Werkzeuge seit Ausbruch des Aufstandes entwendet. Der südliche Raum fungiert als – selten genutztes – Büro des Hausmeisters, wo er sich um seinen Papierkram kümmerte.

Der Durchbruch zwischen beiden Räumen inspirierte die Überlebenden in diesem Winkel der Anstalt, die Räume als eine Art Torhaus zu nutzen – als kontrollierten Durchgang, der um die Barrikade herum führt, mit der sie den dahinterliegenden Bereich gesichert haben.

Während die Tür zwischen diesem und Bereich **B2** verschlossen ist, gilt das nicht für die Tür nach Bereich **B4**.

Kreaturen: Im früheren Büro sind zwei Kapellenwachen postiert, welche bereitstehen, ihren Verbündeten im Flur zu helfen.

KAPPELLENWACHEN (2) **HG 1**
EP je 400
Menschlicher Krieger 3
RN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG
RK 13, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 11 (+2 GE, +1 Rüstung)
TP je 22 (3W10+6)
REF +3, **WIL** +1, **ZÄH** +4

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Knüppel +3 (1W6)
Fernkampf Leichte Armbrust +5 (1W8/19–20)

SPIELWERTE
ST 11, **GE** 15, **KO** 12, **IN** 9, **WE** 10, **CH** 8
GAB +3; **KMB** +3; **KMV** 15
Talente Kernschuss, Präzisionsschuss, Wachsamkeit
Fertigkeiten Motiv erkennen +4, Überlebenskunst +1, Wahrnehmung +5
Sprachen Gemeinsprache
Ausrüstung Waffenrock, Knüppel, Leichte Armbrust mit 20 Bolzen

Schätze: Gelingt einem SC beim Durchsuchen des Nordraumes ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10, stößt er mit jedem Wurf auf eines der folgenden Dinge: zwei leere Säcke, eine Schachtel mit drei Zündhölzern, drei Ölflaschen, eine abdeckbare Laterne und ein Brecheisen. Wer sich den Schreibtisch ansehen will, muss 1 Minute aufwenden, um diesen freizuräumen, um dort eine Phiole mit Tinte, drei gesplitterte Stifte und Stapel mit Arbeitsanweisungen vorzufinden; letztere sind von einem Fräulein Deliadde (der Oberschwester der Anstalt) an einen Herrn Finchley (den früheren Hausmeister) gerichtet. Auf vielen Formularen und schlecht gedruckten Belegen befindet sich der Name Dornstein-Anstalt.

Belohnung: Sofern die SC die Wachen nicht angreifen und davon überzeugen können, sie durchzulassen, belohne sie mit 600 EP.

B4. Kapellenbarrikade (HG 5)

Eine über einen Meter hohe Barrikade aus Möbeltrümmern und Ziegelsteinen füllt diesen breiten, leeren Türrahmen und versperrt den Durchgang in den Nordteil dieses langen, breiten Flures. An den Wänden flackern Laternen und werfen Schatten auf mehrere geschlossene Türen jenseits der improvisierten Barrikade.

Dieser Flur und alle angrenzenden Räume bilden das von einigen Überlebenden des Aufstandes gehaltene Territorium. Der Hauptein- und ausgang zu dieser Zuflucht liegt am nördlichsten Ende des Ganges, weshalb die Überlebenden dort die Barrikade als Befestigung errichtet haben. Die Barrikade ist 1,20 m hoch und versperrt einen 1,50 m breiten Durchgang. Die Barrikade hat RK 5, Härte 5, 40 TP pro 1,50 m-Feld und Gegenstand zerschmettern-SG 20. Um sie zu überqueren sind pro Feld 2 Felder an Bewegungsrate nötig. Die Barrikade verleiht jeder Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung Deckung, allerdings kann ein Angreifer diese Deckung ignorieren, wenn er dem Hindernis näher ist als sein Ziel (siehe auch *Grundregelwerk*, S. 195).

Seitlich der Barrikade wurde eine ansehnliche Menge an Gerümpel aufgehäuft, sodass Schäden an der Befestigung leicht binnen 10 Minuten ausgebessert werden können.

Am Ostende des Ganges befindet sich eine zweite Barriere; hier bilden vier hastig zusammengenähte Bettlaken einen Vorhang, welcher Bereich **B8** verhüllt. Gelingt einem maximal 1,50 m vom Vorhang entfernten SC ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10, so hört er von der anderen Seite leises Weinen und Schluchzen.

Kreaturen: Vier Wachen sind hier stets postiert; drei befinden sich an der Barrikade, während die vierte – meistens handelt es sich um Denman Winoparess – dafür sorgt, dass jeder, insbesondere die Kinder, sich von Bereich **B8** fernhält. Die Kapellenwachen sind etwas besser ausgerüstet und in gesundheitlich leicht besserem Zustand als die meisten Überlebenden.

Wenn die SC sich erstmals dem Territorium der Überlebenden nähern, werden sie nicht als Freunde begrüßt. Da die Gruppe wahrscheinlich innerhalb der Sichtweite der Wachen aus Bereich **B1** nach Bereich **B2** kommt, wird sie höchstwahrscheinlich von den Wachen bemerkt. In diesem Fall ruft eine Wache eine Warnung, die zugleich den Fremden und ihren Gefährten dient: „He, da, bleibt stehen, wir sind in der Überzahl!“ Die Wachen richten Armbrüste auf die SC und befehlen ihnen, nicht näherzukommen. Nach einer spannungsvollen Runde oder zwei trifft der „Hauptmann“ der Wachen, Vaustin York, ein und fordert die SC auf, zu verschwinden. Er möchte nicht auf Fremde schießen, doch befürchtet er, dass es sich um Doppelgänger handeln könnte. Sollten die SC näherkommen, warnt er sie noch einmal voller Schärfe in der Stimme. Falls die SC versuchen, die Barrikade zu überwinden oder die Tür nach Bereich **B3** aufzubrechen, eröffnen York und die anderen das Feuer.

Man kann sich mit York aber durchaus vernünftig unterhalten. Sollten die SC versuchen sich zu erklären oder einfach verwirrt genug wirken, erklärt York ihnen, dass er nicht wisse, ob sie Gestaltwandler seien. Haken die SC nach, berichtet er, dass der ganze Komplex von Wahnsinnigen und Monstern überrannt worden sei, die einfach wie jeder aussehen könnten. York wird zwar nicht weiter auf die Lage in der Anstalt eingehen, ist aber ein vernünftiger Mann, auch wenn er unter großem Stress steht. Sofern die SC genug Vernunft an den Tag legen oder hinreichend verzweifelt auftreten, fordert er sie auf zu beweisen, dass sie keine Gestaltwandler sind. Auf Nachfrage, wie sie das bewerkstelligen sollen, überlegt er kurz und verkündet dann: „Bringt mir ein paar tote Doppelgänger, vielleicht wissen wir dann, auf welcher Seite ihr seid.“ Bitten die SC ihn um weitere Informationen, teilt er ihnen mit, dass die Doppelgänger in den großen Waschräumen gleich im Norden lauern würden. Während des ganzen Gespräches wirkt York hochgradig misstrauisch und beinahe paranoid. Er musste in den letzten Tagen unerklärliche Dinge mitansehen und wie andere zu Tode kamen, daher kann man sein Vertrauen als Fremder nicht einfach erlangen, indem man ihm logische Ant-

worten gibt und Verletzungen präsentiert. Daher lehnt er auch durchaus vernünftige Bitten ab und fügt hier und da ein „das hättet ihr wohl gern“ hinzu.

„HAUPTMANN“ VAUSTIN YORK **HG 1**

EP 400
Menschlicher Kämpfer 2
RG Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 12 (+1 Ausweichen, +1 GE, +2 Rüstung,)
TP 21 (2W10+6)
REF +3, **WIL** +3, **ZÄH** +5; +1 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Leichter Streitkolben +4 (1W6+2)
Fernkampf Leichte Armbrust +3 (1W8/19–20)

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 13, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 10
GAB +2; **KMB** +4; **KMV** 16
Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Kampfreflexe
Fertigkeiten Motiv erkennen +3, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +2
Sprachen Gemeinsprache
Ausrüstung Lederrüstung, Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, Leichter Streitkolben

KAPELLENWACHEN (4) **HG 1**

EP je 400
TP je 22 (siehe Seite 14)

Entwicklung: Vaustin Yorks Misstrauen lässt nach, wenn die SC mit mehreren toten Doppelgängern zurückkehren. Sollten die SC Ilesi Scaen in Bereich **A1** töten und ihre Leiche herschleifen, so reicht ihm eine Leiche nicht. – „Ich weiß, dass wir einige von ihnen erwischt haben. Wer sagt mir also, dass ihr nicht einfach einen Doppelgänger anschleppt, der an seinen Wunden verreckt ist?!“ – Fragen die SC hartnäckig nach, erklärt er, dass er wenigstens drei tote Doppelgänger sehen müsse, um den SC zu glauben, dass sie keine seien. Sowie die SC drei Doppelgänger zur Barrikade geschafft haben, gibt York Weisung, die nördliche Tür nach Bereich **B3** zu öffnen, verlangt aber, dass die SC ihre Waffen abgeben und ihm folgen. Dabei tritt er ernst auf, doch letztendlich ist die Forderung eher halbherzig. Weigern sich die SC 1-2 Runden lang, lenkt er ein und eskortiert die Gruppe persönlich zur Anführerin der Überlebenden, Winter Klaczka, in Bereich **B5**.

B5. Kapelle

Unter den Statuen von Göttern stehen improvisierte Schlaflager dicht beisammen, während unter den gesprungenen Fenstern dieser Kapelle Kochfeuer knistern. Violette und blaue Butzenscheiben bilden Spiralmuster zwischen Gitterstangen, während auf bescheidenen Schreinen in den Nischen Dutzende Kerzen brennen.

Als auf Dornstein die Hölle losbrach, eilten viele Angehörige des Personals und die am ehesten in der Realität verankerten Patienten zu den Türen. Sie mussten feststellen, dass der Fluchtweg versperrt war. Viele verfielen in Panik und erlitten ein entsetzliches Ende. Ein paar suchten aber auch den Schutz der Götter, sodass sich nun eine kleine, verzweifelte Gemeinde in der multikonfessionellen Kapelle der Anstalt zusammengefunden hat. Während die Lage immer schlimmer wurde, fanden sich weitere verlassene Überlebende ein, die möglichst viel Abstand zu den Monstern und Wahnsinnigen gewinnen wollten, die den Nordosten der Anstalt überrannt hatten. Insgeheim wissen sie, dass sie das Unvermeidbare wohl nur hinauszögern, doch dank der Entschlossenheit einer kleinen Handvoll können sie dem Schicksal immer wieder ein wenig Zeit abtrotzen.

Die Dornstein-Kapelle ist Pharasma geweiht, wie man einer Statue der Göttin vor der westlichsten Wand der Zuflucht und ihrem heiligen Symbol auf den Buntglasfenstern entnehmen kann. Es gibt aber noch kleinere, von Kerzen erhellte Schreine anderer Gottheiten, darunter Abadar, Desna, Erastil, Gozreh, Iomedae, Irori, Sarenrae und Shelyn. Selbst unter den Symbolen von Asmodeus und Zon-Kuthon stehen bescheidene Opferstöcke. Auch mindere Gottheiten sind vertreten – nahezu alle Gottheiten, welche ein SC anbeten könnte, sind zumindest mit einem Regalbrettchen mit ihren Symbolen und Kerzen vertreten, sodass eigentlich jeder einen Platz finden kann, wo er um Anleitung oder Gnade für ihn nahestehende Kranke beten kann.

Die Rolle der Kapelle als Stätte der Reflektion und des Trosts musste aber pragmatischerer Nutzung weichen. Ein SC könnte auf die Idee kommen, die Buntglasfenster zu zerschlagen und so einen Fluchtweg aus der Anstalt zu eröffnen, doch sieht man näher hin, muss man feststellen, dass die Fensteröffnungen von außen vergittert sind. Ferner würde dies den Nebelschwaden Einlass gewähren, sodass die Überlebenden sich allen Versuchen, die Fenster einzuschlagen, in den Weg stellen würden. Weitere Einzelheiten zu der hier zusammengekommenen Gruppe findest du ab Seite 24.

Nicht nur ihre Lage macht die Kapelle zu einem gut zu verteidigenden Rückzugspunkt, auch zwei der Schreine verfügen über besondere Eigenschaften. Die meisten Schreine bestehen nur aus Stein und Wachs. Der hiesige Pharasma-Altar besteht aus schwarz-weißem Marmor, wiegt über eine Tonne und strahlt einen *Weihen*-Effekt aus, welcher die ganze Kapelle umfasst. Will jemand den Altar bewegen (oder zerstören), so erfordert dies einiges an Zeit und Arbeit, beendet aber auch den *Weihen*-Effekt. Das andere, noch wichtigere Merkmal der Zuflucht ist der Desnaschrein, welcher die ganze Kapelle in eine Zone hüllt, in welcher friedvoller Schlaf möglich ist. Wer in der Kapelle schläft, hat angenehme Träume und erwacht erfrischt, da die Albträume, die ansonsten jeden Verstand in der Anstalt infizieren, ihn hier nicht erreichen. Entsprechend erleidet der Schläfer für diese Nacht auch nicht die Effekte, welche unter „Träume auf Dornstein“ (siehe Seite 29) aufgeführt sind und erlangt sogar 1 zusätzlichen Trefferpunkt durch die Rast zurück. Während einer Rast in der Kapelle werden sogar die Effekte von *Albtraum* unterdrückt. Der Desnaschrein ist zerbrechlich, steht auf ihm doch eine 0,60 m große Porzellanstatue

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Vorwort
Teil 1: Kerker des Geistes
Teil 2: Tote träumen nicht
Teil 3: Unendlicher Albtraum
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium

der mit Schmetterlingsflügeln ausgestatteten Göttin, die zwischen Seide und Sternen tanzt. Solange sie in ihrer Nische in der Nordwand bleibt, ist alles bestens, sollte sie aber aus dem Raum entfernt werden, endet der Schutzeffekt (er lebt aber wieder auf, wenn die Statue zurückgebracht wird). Die Statue hat Härte 4 und 5 TP. Ein Charakter kann sie als Standard-Aktion vorsätzlich umstürzen, was ihr 1W6 Schadenspunkte zufügt; sollte die Statue auf 0 TP reduziert werden, wird sie zerstört und ihre Effekte enden für immer.

Kreaturen: Bis zu 22 Überlebende können sich zu einem beliebigen Zeitpunkt in diesem Raum aufhalten. Ein paar halten meistens in Bereich **B4** Wache oder befinden sich abgesondert in Bereich **B6**. Die folgenden Spielwerte können für einen Überlebenden genutzt werden, der nicht anderswo mit Werten versehen wurde. Winter Klaczka wacht über sie alle.

WINTER KLAZCKA

ÜBERLEBENDER **HG 1/2**

EP 200

Menschlicher Bürgerlicher 2

N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

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

VERTEIDIGUNG

RK 11, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 10 (+1 GE)

TP 11 (2W6+4)

REF +1, **WIL** –1, **ZÄH** +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Knüppel +1 (1W6)

SPIELWERTE

ST 11, **GE** 13, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 9, **CH** 8

GAB +1; **KMB** +1; **KMV** 12

Talente Fertigkeitsfokus (Überlebenskunst), Umgang mit Einfachen Waffen, Wachsamkeit

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Motiv erkennen +3, Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +1

Sprachen Gemeinsprache

Ausrüstung Knüppel

WINTER KLACZKA **HG 2**

EP 600

TP 20 (siehe Seite 174)

Schätze: In der Kapelle gibt es einige nützliche, wenn auch nicht sonderlich wertvolle Gegenstände – Kerzen, Laternen, Öl, Rationen usw. Sofern die SC den Überlebenden helfen und von diesen als Verbündete betrachtet werden statt nur als notwendiges Übel, können sie von der Gruppe Rationen und Abenteurerausrüstung im Wert von maximal 10 GM erbitten; der SL bestimmt, was vorhanden ist (die Überlebenden verfügen wahrscheinlich über Säcke und Fackeln, aber nicht über Bergmannshacken und Tragbare Rammböcke z.B.).

Ferner gibt es zwei Opferstöcke zur Unterstützung der Anstalt in der Kapelle, der im Norden trägt das Symbol Pharasmas, der im Süden steht unter den Symbolen mehrerer böser Gottheiten. Jeder besitzt Härte 5 und 1 TP und ist mittels eines einfachen Schlosses gesichert, welches mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 20 geknackt werden kann. Im nördlichen Opferstock befinden sich 8 GM, im südlichen 112 SM, 14 GM und ein Goldring (Wert 10 GM), in welchen „G. R. + M. D." eingraviert ist.

Entwicklung: Wenn die SC die Kapelle erstmals betreten, werden sie wahrscheinlich dorthin eskortiert, um die Anführerin der Überlebenden zu treffen, Winter Klaczka. Diese misstraut den SC und sagt dies auch deutlich – schließlich taucht eine ausgerüstete Abenteurergruppe nicht jeden Tag wie aus dem Nichts in einer Situation auf, wie sie gegenwärtig in der Anstalt herrscht. Sie stellt ihr Misstrauen aber beiseite, da sie größere Sorgen hat. Falls die SC sich York bereits bewiesen haben, akzeptiert Winter, dass sie wohl keine Doppelgänger sind, und bietet ihnen die Obhut der Zufluchtsstätte, ihre mageren Ressourcen und ihre überstrapazierten Heilkräfte an. Wenn die SC mehr wollen, müssen sie dafür arbeiten – auf Seite 26 findest du nähere Einzelheiten, wie das Gespräch ablaufen könnte und welches Wissen Winter weitergeben kann.

Belohnung: Belohne die SC mit 800 EP, so sie erfolgreich mit Winter verhandeln, den Überlebenden helfen und sich mit ihnen anfreunden.

B6. Büro des Kaplans

Zwischen die Rückwand und einen zerschrammten Schreibtisch ist ein Nest aus Kissen und Decken gequetscht. Auf dem Tisch stehen gefaltete Tierfiguren aus Papier. An der Wand hängt das Emblem eines Kometen, der einen spiralartigen Schweif hinter sich herzieht. Ansonsten wurde der Raum leergeräumt.

Dieser Raum diente früher Dornsteins Kaplan, Avros Setrakian, als Büro. Nachdem die Überlebenden sich in diesem Bereich verschanzt hatten, plünderten sie den Raum, um aus Regalen Feuerholz zu machen und auch die dicken religiösen Schriften entsprechend zu verwenden. Der Schreibtisch erwies sich als leicht renitent und konnte nicht einfach zerlegt werden, doch seine Zeit dürfte alsbald kommen.

Kreaturen: Da Lärm und beunruhigende Ausbrüche in der Kapelle gegenwärtig nur allzu häufig auftreten, bat Winter den freundlichen Krankenpfleger Tolman Leolies, hier auf zwei junge Überlebende aufzupassen und sie zu beruhigen. Dies gelingt Tolman bisher auf bewundernswerte Weise, indem er Brenton Lieklan und Maeve Kostenbau mit dem Falten von Papier-

figuren ablenkt – Maeve faltet gern Tiere, während Brenton dabei ist, eine Orchidee zu perfektionieren. Tolman döst quasi mit einem offenen Auge und behält die Kinder im Auge. Er weiß, dass alle unter schlechten Träumen leiden, jedoch scheinen diese in der Kapelle weniger ausgeprägt zu sein. Entsprechend bringt er die Kinder zum Schlafen in der Nacht in die eigentliche Kapelle, um seinem Auftrag gerecht zu werden. Sollten die SC ihn nach Albträumen fragen oder sein Vertrauen erlangen, teilt er seine Beobachtungen hinsichtlich des albtraumunterdrückenden Effektes der Kapelle mit ihnen. Er weiß aber nicht, wer oder was ihn verursacht. Tolman und die Kinder besitzen die Spielwerte für Überlebende, wobei die Kinder zudem die Schablone für Junge Kreaturen besitzen (*MHB*, S. 295).

B7. Schrein und Aufzeichnungen des Kaplans

Kerzen stehen vor einem violetten Wandvorhang, der mit einem Kometen mit Spiralschweif bestickt ist. Eine Gitterwand teilt den Raum, auf der anderen Seite stehen Aktenschränke.

Dieser Raum diente Kaplan Setrakian als persönlicher Schrein, wo er sich auf den Tag vorbereitete und nach Inspiration für die vorgeschriebenen Gottesdienste suchte, indem er sich selbst geißelte. In den Aktenschränken befinden sich Unterlagen zum Glauben vieler Patienten. Der enge Winkel kann durch eine Gittertür in der Gitterwand betreten werden, deren Schloss mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 20 geknackt werden kann. Die Akten enthalten Aufzeichnungen zu vielen früheren Patienten, es gibt aber auch eine Unterabteilung für die gegenwärtigen Insassen.

Schätze: In einem Schrank befinden sich drei dunkelpurpurne Priestergewänder passend für einen Pharasmapriester, ein sauberer Lederriemen und eine Schachtel mit zwei *Schriftrollen: Leichte Wunden heilen*, einer *Schriftrolle: Heiligtum* und einem *Zauberstab: Teilweise Genesung* (7 Ladungen).

B8. Weinende Wand (HG 3)

Der Flur endet gleich hinter dem feuchten Vorhang, die Wand leidet allerdings unter einem außerweltlichen Parasitenbefall – eine Masse aus zähem, gelbem Fungusmaterial erstreckt sich über die Steine, in deren Mitte ein wagenradgroßes, tränendes Auge blinzelnd hervorquillt.

Überall in der Dornstein-Anstalt zwingen die Traumlande der Materiellen Ebene ihre wahnsinnige Realität auf. An manchen Stellen hat auch Ulver Zandalus mit furchtbarer Absicht oder aus einer irren Laune heraus den Albtraumeinfluss beeinflusst. Das hier wachsende Auge ist eine Mischung aus beidem. Zandalus weiß von den Überlebenden in der Kapelle und hat die Tür aus Grausamkeit und weil er irgendwie glaubt, sie später noch brauchen zu können, versiegelt. Die Überlebenden ahnen davon nichts. Die Wucherung ist vor 2 Tagen entstanden und breitet sich langsam aus. York ließ den Vorhang aus Laken aufhängen, um die Kinder und andere leicht erregbare Überlebende vor dem Anblick zu bewahren.

Spukerscheinung: Auch wenn das gigantische Auge sich als physikalischer Effekt manifestiert, handelt es sich um eine Spukerscheinung, welche die Tür mit einer grotesken Variante von *Holz krümmen* versiegelt. Wird die Spukerscheinung zerstört, zerstört dies auch die Tür, und die SC können den Durchgang nutzen.

Sollten die SC das Auge angreifen, eilt Vaustin York heran und verlangt, dass sie aufhören, da das Schreien des Auges die ohnehin schon angespannten Überlebenden nur weiter in Unruhe versetzt. Er fordert sie auf, einen anderen Weg zu finden, wird sie aber nicht festhalten. Sollten die SC sich noch nicht um die Doppelgänger in den Bereichen **B11–B14** abschließend gekümmert haben, stellt er sich ihnen aber zumindest in den Weg. Falls die SC sich der Doppelgänger angenommen haben, gibt er nach, sollten die SC auf Konfrontationskurs gehen.

ARGUS-WAND **HG 3**

600 EP

CB Anhaltende gegenstandsgebundene Spukerscheinung (Heimgesuchte Tür)

Zauberstufe 3

Bemerken Wahrnehmung, SG 10 (um maximal 3 m weit leises Schluchzen zu hören)

TP 13; **Auslöser** Immer (immer aktiv); **Rücksetzer** 1 Tag

Schwäche Wird von körperlichem Schaden betroffen

Effekt Ein gigantisches Auge blickt aus der Mitte einer Wand aus holzharter Fungusmasse. Wand und Auge haben Härte 10, 40 TP und Gegenstand zerschmettern-SG 23. Die Oberfläche heilt 2 TP pro Runde. Sollte die Wand angegriffen werden, wachsen der Pupille des Auges Reißzähne und es greift eine Kreatur innerhalb von 1,50 m Entfernung an (Angriff +2, 1W8 Schaden, 1 Angriff pro Runde). Nach einem Angriff schreit der Augen-Mund: „Was ist aus mir geworden?“ in drei überlappenden gurgelnden Stimmen und weint einen ½ Liter Ammoniak.

Zerstörung Das Auge und das Fungusmaterial verdorren, wenn es sein Spiegelbild erblickt.

B9. Heizkesselraum (HG 2)

Große eiserne Kessel drängen sich hier dicht an dicht. Ihre Rohre führen durch die Wände und die Decke. Die schmalen Lücken zwischen den kalten Kesseln werden von Rost und Schatten ausgefüllt.

Der Brennofen in Bereich **A1** im Keller erhitzte früher hier das Wasser, welches in der nahen Wäscherei, den Duschräumen und anderswo in der Anstalt verwendet wurde. Da der Brennofen seit Ausbruch des Chaos nur noch sporadisch befeuert wurde, haben sich die Kessel hier abgekühlt. Sollte der Brennofen angefacht und 5 oder mehr Stunden lang befeuert werden, würden die Kessel hier theoretisch wieder funktionieren und die Bereiche **B14** und **E9** mit heißem Wasser versorgen (siehe auch dort).

Der Abzug im Ofen in Bereich **A1b** mündet in einem engen, aber begehbaren Raum in einen der Kessel, dessen schwere Eisentür teilweise geöffnet ist, sodass jemand von unten her kommend in diesen Raum hinaufklettern kann.

Gelingt einem Charakter ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10, so bemerkt er ein schwaches Leuchten, dessen Ursprung unter einem der Kessel im hinteren Teil des Raumes liegt (es geht von einer der dort lauernden Kreaturen aus).

Kreaturen: Nachdem durch das Beben ihr Nest zerstört wurde, floh eine Gruppe von Nagetieren hierher. Nicht alle diese Kreaturen sind auf der Dornstein-Insel heimisch – oder von Golarion. Unter den temperamentreichen Schreckensratten befindet sich ein Zoog, ein intelligenter Einheimischer der Traumlande, der einfach nur nach einem Unterschlupf sucht. Seine Magiesicht generiert einen Lichtkegel, welcher von den Rohren unter dem Kessel nahezu blockiert wird. Wer dem Licht nachgehen will, erhascht einen Blick auf leuchtende Augen und zuckende Gesichtstentakel, ehe der Zoog und seine Schreckensrattengefährten angreifen.

SCHRECKENSRATTEN (2) **HG 1/3**
EP je 135
TP je 4 (*MHB*, S. 215)

ZOOG **HG 1**
EP 400
TP 11 (*MHB III*, S. 287)

Schätze: Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 16 stößt ein Charakter auf zwei ungenutzte Sonnenzepter, welche etwa 1,20 m weit unter einen Kessel gerollt sind. Eine kleine Kreatur könnte unter den Kessel klettern, um sie zu holen, größere Kreaturen müssen sich etwas überlegen, um an sie heranzukommen.

B10. Lagerraum (HG 1)

Vom südwestlichen Flur gehen zwei Lagerräume ab. Diese enthielten früher Bettzeug und Reinigungsutensilien in ihren Wandregalen. Durch die Beben sind mehrere dieser Regale zusammengestürzt, als nächstes kamen die Plünderer, die fast alles Brauchbare und alles von Wert mitnahmen. Zurück blieben Chlorgestank und ein Berg Trümmer. Wühlt ein Charakter 5 Minuten lang durch die Trümmer und legt einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 14 ab, stößt er auf die unten aufgeführten Schätze, könnte aber dabei auch die neuen Bewohner aufscheuchen.

Kreaturen: Als Folge der Beben zieht sich ein tiefer Riss durch den nördlichen Lagerraum, durch welchen zwei Riesentausendfüßler hineingekommen sind, die nun in den Trümmern hausen. Wer den nördlichen Lagerraum durchsucht, scheucht das Ungeziefer auf, welches nach der Überraschungsrunde zum Angriff übergeht.

RIESENTAUSENDFÜSSLER (2) **HG 1/2**
EP je 200
TP je 5 (*MHB*, S. 247)

Schätze: Wer Zeit aufwendet, um den südlichen Lagerraum zu durchsuchen, kann dort auf eine Laterne, einen Hammer und drei Winterdecken stoßen. Im nördlichen Raum sind 3 m Kette, ein Satz Handschellen, zwei Winterdecken und eine angelaufene silberne Halskette (Wert 5 GM) zu finden.

B11. Aufenthaltsraum (HG 3)

Die Wand ist zwischen dem Flur und diesem Raum weitestgehend eingestürzt. Ihr seht trümmerübersäte Schreibtische, umgestürzte Schränke und mehrere Leichen, die fast menschlich aussehen.

Das Personal der Anstalt hat sich früher in diesem Raum organisiert, wo Aufgaben vergeben und persönliche Dinge aufbewahrt wurden. Die meisten Möbel und sonstigen Gegenstände sind ebenso zerstört wie der Raum selbst. Zudem liegen die Leichen mehrerer Angestellter zwischen den Trümmern, die entweder davon erschlagen wurden oder den monströsen neuen Bewohnern dieses Bereiches zum Opfer gefallen sind. Hinzu kommen drei tote Doppelgänger, welche regelrecht von Armbrustbolzen durchlöchert wurden – das Werk der Überlebenden an der Kapelle. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 16, so bemerkt er, dass den toten Menschen und Doppelgängern Streifen von Haut und sogar Fleisch entfernt wurden – Hinweise auf Doktor Latschkes Experimente.

Kreaturen: Die Überlebenden in der Kapelle fürchten die Doppelgänger zu Recht, wenn auch stärker als nötig. Sie wissen nicht, dass aufgrund des Einsturzes in Bereich **B12** nur eine Handvoll Doppelgänger nahe ihrer Bastion festsitzt, von denen ihre Wachen in den jüngsten Zusammenstößen mehrere erledigt haben. Nur zwei Doppelgänger sind noch übrig: Doktor Latschke und Doktor Schwurtag. Latschke ist der weniger dominante der beiden; gegenwärtig führt er eine Vergleichsstudie zum Verfall von Haut und Fleisch bei Menschen und Doppelgängern durch. Sollte Doktor Latschke bemerken, dass die SC sich nähern, und Zeit für Vorbereitungen haben, lässt er sich zwischen die Leichen fallen, mit denen er experimentiert und nimmt das Aussehen einer alten Krankenschwester

mit einem furchtbaren Beinbruch an. Er hält diese Maske aufrecht, bis er eine Gelegenheit zum Angriff sieht, nach Bereich **B14** fliehen kann oder seine Verkleidung kompromittiert wird. Da er damit rechnet, von den paranoiden Wachen der Kapelle demaskiert zu werden, weigert er sich, dorthin zu gehen.

Sollten die SC Doktor Latschke überraschen, so ist er gerade dabei, Toten die Haut abzuziehen und diese in langen Streifen nebeneinander zu legen. Diese morbide Organisation stellt aber auch schon den Höhepunkt seines „wissenschaftlichen" Könnens und Vorgehens dar.

DOKTOR LATSCHKE **HG 3**
EP 800
Doppelgänger (*MHB,* S. 59)
TP 26

Schätze: Wer 10 Minuten aufwendet, um die Trümmer fortzuräumen, findet auf und in den Schreibtischen Papier und funktionsfähiges (aber wertloses) Schreibzeug. Gelingt zudem ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 14, stößt man außerdem auf ein hölzernes Heiliges Symbol der Pharasma, einen kleinen Stahlspiegel und ein paar geckenhafte rote Stiefel, die mit Katzenfell gefüttert sind (Wert 20 GM). Wird SG 20 übertroffen, stößt der Charakter ferner auf einen Silbernen Dolch [Meisterarbeit] in einem Schrank voller Jägerkleidung mit Grasflecken.

B12. Eingestürzter Flur (HG 3)

Dieser Bereich ist weitestgehend eingestürzt und bildet nun einen dichten, grauen Schutthaufen. Zuweilen rollende Steinchen vermitteln den Eindruck, dass weiterer Schutt jederzeit herabkommen oder der Haufen in Bewegung geraten könnte. Nach Westen und Osten gehen Türen ab.

Der Platz am Nordende des Südwestflures diente früher als Wachstation, wo Aufseher Patienten davon abhielten, in den Servicetrakt zu wandern. Die Stelle ist nun aber fast völlig verschüttet. Die Westtür wird zwar teilweise vom Schutt blockiert, kann aber mir einiger Anstrengung geöffnet werden. Der potentielle Durchgang nach Bereich **E6** ist dagegen völlig verschüttet.

Kreaturen: Hier liegt die von der Hüfte abwärts verschüttete Leiche der Aufseherin Dalami Calabar. Allerdings wurde sie vom Einfluss der Traumlande und des Lumpenmannes erfüllt und als Untoter belebt, wenn auch nicht sonderlich effizient: Dalamis Körper funktioniert nun wie ein Enthaupteter und zwei Kriechende Hände. Ihre restliche Leiche wurde nicht belebt und keines der untoten Körperteile kontrolliert den ganzen Körper. Entsprechend sind die drei Untoten in dem auf dem Bauch liegenden Kadaver praktisch gefangen und versuchen erfolglos, ihre Freiheit zu erlangen. Die untoten Körperteile können nur Ziele innerhalb von 1,50 m Entfernung zu Dalamis Leiche angreifen. Da sie an unbewegliche Teile gefesselt sind, können sie sich kaum bewegen und verlieren daher ihren GE-Bonus auf die RK. Die Körperteile sind harmlos, solange man ihnen nicht zu nahe kommt, allerdings könnte sich dies ändern, wenn sie Schaden erleiden (siehe unten, „Spukerscheinung").

ENTHAUPTETER **HG 1/3**
EP 135
TP 4 (*MHB IV,* S. 68)

KRIECHENDE HÄNDE (2) **HG 1/2**
EP je 200
TP je 9 (*MHB II,* S. 153)

Spukerscheinung: Die Kräfte der Traumlande manifestieren sich auf der ganzen Insel als seltsame Geschehnisse und außerweltliche Einflüsse. Ein solcher Einbruch war auch für Dalamis unvollständige Belebung zuständig. Diese Kraft hallt immer noch in der Leiche nach. Sollten Dalamis Leiche oder die drei mit ihr verbundenen Untoten beschädigt werden, erwacht der vierte belebte Teil der Leiche zum Leben: Ihre Eingeweide peitschen um sich und reißen die Leiche dabei auseinander. Dies setzt zum einen den Enthaupteten und die beiden Kriechenden Hände frei und sorgt zum anderen dafür, dass die Eingeweide jeden in Reichweite zu verstricken versuchen. Die auf Dalamis Leiche einwirkenden Kräfte können wie eine normale Spukerscheinung bemerkt und vereitelt werden. Die Spukerscheinung zu bannen hat keinen Effekt auf den Enthaupteten oder die Kriechenden Hände.

EINGESPERRTE GEDÄRME HG 2
EP 600
CB Anhaltende Spukerscheinung (Dalami Calabars Leiche)
Zauberstufe 2
Bemerken Wahrnehmung, SG 16 (um zu bemerken, dass etwas in der Leiche zuckt)
TP 9; **Auslöser** Beschädigen der Leiche; **Rücksetzer** Keiner
Schwäche Empfindlich gegenüber körperlichem Schaden
Effekt Wenn diese Spukerscheinung ausgelöst wird, zerfetzen belebte Innereien die Leiche von innen heraus und setzen die drei untoten Körperteile frei. Die Eingeweide sind widerlich, aber nicht organisiert genug, um sich

DORNSTEIN-GHUL

vom Körper fortzubewegen oder Schaden zu verursachen. Sie funktionieren wie *Seil beleben*. Jede Runde versuchen die Eingeweide, einem Ziel innerhalb von 1,50 m Entfernung den Zustand Verstrickt zu verleihen (REF, SG 14, keine Wirkung; das Ziel kann sich mit einem Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 14 befreien). Die Eingeweide besitzen RK 10 und 2 TP, sie können mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 18 zerrissen werden.

Zerstörung Die Spukerscheinung endet 1 Minute nachdem die Eingeweide aus der Leiche hervorgebrochen sind, bleibt aber solange aktiv, sollten die Eingeweide vorher nicht zerstört werden.

Schätze: Dalami trägt eine Perlenhalskette (Wert 200 GM).

B13. Trocken- und Bügelraum (HG 3)

Stabile Wäscheständer und umgestürzte Tische legen nahe, dass dies früher eine Wäscherei gewesen ist. Der Nordteil des Raumes ist mit Geröll gefüllt.

Das Herz der Reinigung der Anstalt schlägt nicht mehr, die Kammern werden dennoch weiterhin genutzt…

Kreaturen: Die westliche Nische des Raumes wird von einer Wand aus rohrartigen Kreuzbalken ausgefüllt. An den Wäscheständer sind drei Gestalten mit Handschellen gefesselt, ganz im Süden ein Mensch, der ein fleckiges gelbes Laken als Robe trägt und dem mit Kreide ein Flammensymbol auf die Stirn gemalt wurde, in der Mitte die Leiche eines teilweise gefressenen Menschen und im Norden ein Ghul. Die Gefangenen können die vier westlichsten Felder der Nische nicht verlassen, wohl aber nach Norden oder Süden rutschen. Sie wurden alle von Doppelgängern eingefangen und warten nun darauf, Teil von Doktor Schwurtags Experimenten zu werden (siehe Bereich **B14**).

Der Mensch ist Juglan Schilfrohr, ein Patient, der unter Aphasie leidet, seit er beinahe ertrunken ist. Versucht er zu sprechen, wiederholt er unkontrolliert das erste Wort des Satzes, den er bilden wollte. Seitdem in der Anstalt das Chaos regiert, hat er sich den Rauschgelben Aposteln angeschlossen und ist imstande, drei Dinge zu verkünden: „Preiset!“, „Worte versagen“ und „Zandalus sieht!“ Juglan besitzt die Spielwerte eines gewöhnlichen Kultanhängers, aber nur die Hälfte der normalen Trefferpunkte. Er ist verzweifelt und hofft auf Befreiung, da ihm klar ist, dass der hängende Leichnam ihn nur befristet vor seinem ghulischen Mitgefangenen schützen wird. Sollte Juglan befreit werden, versucht er, nach Bereich **B5** zurückzukehren, womit er wahrscheinlich Gegenmaßnahmen der Wachen in Bereich **B4** provoziert.

Die an Handschellen baumelnde Leiche war früher eine andere Insassin des Irrenhauses, welche Opfer des Hungers ihres untoten Mitgefangenen wurde. Vom linken Arm wurde bereits sämtliches Fleisch heruntergezogen.

Der letzte Gefangene ist ein Ghul, der sich selbst Argade nennt. Er gehörte früher zu den Patienten, wurde aber wie die anderen Ghule auf Dornstein verwandelt. Als der benachbarte Flur einstürzte, wurde er von den anderen Ghulen getrennt und fiel Doktor Schwurtag zum Opfer. Er ist verängstigt, lenkt sich aber ab, indem er einen seiner Mitgefangenen frisst. Da seine Hände gefesselt sind, kommt er nur langsam voran, sollte aber in etwa 48 Stunden sein furchtbares Werk abgeschlossen haben und sich dann Juglan zuwenden. Ein SC, der einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 14 ablegt, kann Argade 1 Minute lang ablenken, was für eine Frage oder zwei ausreicht. Der Ghul ist halbwild und kann den SC mitteilen, dass er ein früherer Patient ist und er und einige andere von Gestaltwandlern eingefangen wurden, nachdem die Anstalt anfing einzustürzen. Er kann nicht sagen, warum er nun ein Ghul ist, und scheint von diesem Umstand auch nicht sonderlich bekümmert. Sollte er befreit werden, greift er die SC an.

JUGLAN SCHILFROHR **HG 1**
EP 400
Rauschgelber Apostel (siehe Seite 41)
TP 16 (aktuell 8)

GHUL **HG 1**
EP 400
TP 13 (*MHB,* S. 125)

Schätze: Sollten die SC die Gefangenen befreien, können sie drei Sätze Handschellen erbeuten. Sollten sie die halbaufgefressene Leiche durchsuchen, stoßen sie auf ein schmutziges Taschentuch in einer Tasche mit einem seltsamen Schatz: Der Gegenstand stammt aus den Traumlanden und ist nicht mehr als ein körperloses, münzgroßes Auge mit x-förmiger Pupille. Das Auge hat Härte 0 und 1 TP, sollte es auf eine flache Oberfläche gelegt werden, rollt es langsam in eine zufällig bestimmte Richtung. Wird es in der Hand gehalten, blinzelt eine Membran im Inneren des Auges kurz, dann bewegt sich die Pupille, um Blickkontakt herzustellen. Das Auge besitzt keine erkennbare Funktion, sollte einem Kuriositätensammler aber bis zu 250 GM wert sein.

B14. Wäscherei (HG 4)

Mehrere breite Tische und gigantische Waschbottiche füllen eine Wäscherei, welche ausgestattet ist, um hunderte von Kunden zu versorgen. Der Raum wirkt aber, als wäre er zum Operationssaal zweckentfremdet worden – auf wenigstens einem Tisch stapeln sich Körperteile und innere Organe, in den Ecken liegen Leichen. Zwischen zwei Bottichen hängt ein fleckiges Laken, das den Raum in etwa halbiert. Aus der anderen Seite scheint eine Laterne.

Dornsteins Patienten halfen früher dem Personal bei der endlosen Aufgabe, die Wäsche der Anstalt zu erledigen. Drei 1,80 m hohe, 3 m durchmessende Wannen stehen in Nischen entlang der Westwand, neben ihnen lehnen zwei kurze Klappleitern. Die Tische wurden freigeräumt und dienen nun als Oberflächen zum Operieren und Sezieren. Über diese Tische verteilt liegen die Überreste mehrerer Menschen und Doppelgänger ausgebreitet, die über einfach wissenschaftliche

Neugier hinweg zerlegt wurden. Insgesamt handelt es sich um die Leichen von fünf einstigen menschlichen Patienten und zwei Doppelgängern, die von Armbrustbolzen niedergestreckt wurden und ihre wahren Gestalten wieder angenommen haben. Der größte Leichenhaufen liegt in der Ecke östlich der Tür.

An der Südwand hängen drei Zugketten von der Decke, mit diesen wurde früher der Wasserfluss aus dem Heizungskessel in die Wannen gesteuert. Die Ketten funktionieren nicht, solange der Ofen in Bereich **A1b** nicht brennt und wie unter Bereich **B9** beschrieben befeuert wird. Sollte der Heizkessel funktionieren, so kann der Wasserfluss aus dem Heizkessel in die Wannen gesteuert werden – solange diese Schritte nicht unternommen werden, fließt kein Wasser. Es dauert 20 Minuten, die Wannen mit Wasser zu füllen. Wer mit dem kochenden Wasser in Kontakt kommt, erleidet pro Runde 1 Punkt Feuerschaden. Läuft eine Wanne über, fließt das Wasser in Abflüsse im Boden (der Raum kann nicht überflutet werden).

Kreaturen: Die Anführerin der letzten Doppelgänger in diesem Bereich hat sich hier einen kleinen Operationssaal eingerichtet. Sie ist die einzige Ärztin, die in einen Doppelgänger verwandelt wurde und daher über chirurgisches Können verfügt; entsprechend untersucht sie ihren neuen Zustand und welche Fähigkeiten und Gefahren damit einhergehen. Da sie bereits mit den Ghulen zu tun hatte, versucht sie gegenwärtig mittels Experimenten zu bestimmen, ob Ghule in gleichem Maß nach dem Fleisch von Menschen und Doppelgängern hungern. Sie hofft, einen Weg zu finden, mittels ihrer Gestaltwandlerfähigkeiten den untoten Vielfraßen entgehen zu können. Äußerst wichtig für ihre Experimente ist dabei ein verkrüppelter Ghul, den sie in der südlichsten Wanne verwahrt; dabei handelt es sich um den früheren Kaplan Setrakian, der dem Einfluss des Lumpenmannes erlegen ist. Der Ghul besitzt nur noch 1 TP und stellt für die SC nur dann eine Gefahr dar, wenn sie im Zustand Hilflos in die Wanne geworfen werden sollten.

Vernimmt Doktor Schwurtag aus Bereich **B13** Kampflärm oder bemerkt sie anderweitig die SC, so wirkt sie *Stilles Trugbild* auf die andere Seite des Vorhanges in Form der Illusion der Silhouette eines Doppelgängers auf dem Laken. Sodann klettert Doktor Schwurtag auf ihren Operationstisch, verwandelt sich in einen Menschen in einfacher Patientenkleidung und stellt sich tot. Falls sie glaubt, dass die SC eventuell misstrauisch sind oder erkennen, dass sie nicht tot ist, stöhnt sie, als leide sie große Schmerzen. Sollten die SC sich um sie kümmern, nutzt sie Fertigkeitswürfe für Bluffen, um eine Heilung vorzutäuschen. Sie nennt sich selbst Iza Kraut und behauptet, eine wegen Nervosität behandelte Patientin zu sein, welche von gesichtslosen Monstern aus ihrem Raum gezerrt worden sei. Im Gegensatz zu Doktor Latschke hat sie kein Problem damit, in die Kapelle gebracht zu werden – dort versucht sie, sich unter die Überlebenden zu mischen und bei sich bietender Gelegenheit zu entkommen.

Sollten die SC sich an Doktor Schwurtag anschleichen können, steht sie gerade auf einer Klappleiter und verfüttert Brocken von Doppelgängerfleisch in die südlichste Wanne, während sie die Reaktionen des Ghuls beobachtet.

DOKTOR SCHWURTAG

DOKTOR SCHWURTAG **HG 4**

EP 1.200

Doppelgänger-Mesmeristin[ABR VII] 1 (*MHB,* S. 59)
NB Mittelgroße Monströse Humanoidin (Gestaltwandler)
INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +3 GE, +4 Natürlich)
TP 37 (5 TW; 1W8+4W10+11)
REF +9, **WIL** +9, **ZÄH** +5
Immunitäten Bezauberung, Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Dolch +1,* +8 (1W4+4/19–20) oder 2 Klauen +7 (1W8+3)
Besondere Angriffe Hypnotisierender Blick (–2), Mesmeristentricks 4/Tag (Harmloses Antlitz), Schmerzhafter Blick (+1)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 18; Konzentration +21)
Beliebig oft — *Gedanken wahrnehmen* (SG 15)
Bekannte Mesmeristenzauber (ZS 1; Konzentration +4)
1st (2/Tag) — *Stilles Trugbild* (SG 14), *Verschwinden*[EXP] (SG 14)
0 (beliebig oft) — *Ahnungsloser Verbündeter*[EXP] (SG 13), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Magie entdecken, Magierhand*

TAKTIK

Im Kampf Doktor Schwurtag kämpft mit sadistischer Begeisterung. Sie führt Hiebe mit ihrem jüngst gefundenen Dolch statt mit ihren Klauen, um den Kampf in die Länge zu ziehen – und weil die feinen Schnitte sie begeistern.
Moral Die Doppelgängerin versucht zu fliehen, sobald sie unter 11 TP reduziert wird.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 17, **KO** 14, **IN** 13, **WE** 16, **CH** 17
GAB +4; **KMB** +7; **KMV** 21
Talente Ausweichen, Große Zähigkeit, Verbesserte Finte

Fertigkeiten Bluffen +16, Diplomatie +9, Heilkunde +4, Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +11, Verkleiden +14, Wahrnehmung +11, Zauberkunde +6;
Volksmodifikatoren Bluffen +4 (bei Gestalt wechseln +20), Verkleiden +4 (bei Gestalt wechseln +20)
Sprachen Aklo, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (*Gestalt verändern*), Nachahmung, Perfekte Kopie, Vollendeter Lügner +1
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Dolch +1*, 48 GM

GHUL **HG 1**
EP 200
TP 13, aktuell 1 (*MHB,* S. 125)

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,50 m

SPEZIELL

Der Ghul ist zu schwach und verletzt, um aus der Wanne klettern zu können. Aufgrund seines Zustandes ist er auch nur die Hälfte der üblichen Erfahrungspunkte wert.

Schätze: Neben ihrer Ausrüstung besitzt Doktor Schwurtag noch die Schlüssel für die Handschellen der Gefangenen in Bereich **B13**. Sie liegen neben der Laterne am Südende des Raumes neben einem gut benutzten Chirurgenbesteck[ARK] auf einem Tisch. Auf diesem Tisch liegt ferner ein *Nimmervoller Beutel* mit einem Beutelchen mit 3 PM, einer *Perle der Macht* (1. Grad) und einer *Gebetsrolle der Treue*, die alle dem Kaplan gehört haben. Ebenso lehnt ein 1,80 m hoher Spiegel an der Wand, welcher etwa 8 Pfund wiegt, aber leicht bewegt werden kann. Aus den drei Waschwannen ragen jeweils zwei 3 Meter lange Stangen heraus, mit denen früher die Wäsche gewendet wurde.

Verhandlungen mit Winter

Die SC haben wahrscheinlich viele Fragen an die Überlebenden – und deren Anführerin, Winter Klaczka, besitzt die eine oder andere Antwort. Ihrer Hilfsbereitschaft steht aber die atemberaubende Herausforderung entgegen, ihre Gemeinde zusammenzuhalten. Daher zwingt sie den fähigwirkenden SC zwei Bedingungen auf. Sollten die SC erstens sich noch nicht bewiesen haben, indem sie York geholfen und die Doppelgänger in den Bereichen **B11–B14** ausgerottet haben, so besteht sie darauf, dass die SC sich um diese Bedrohung kümmern und hat bis dahin für sie keine Zeit. Sobald die SC sich der Doppelgänger angenommen haben, ist sie bereit, mit ihnen zu reden, so sie ihr ein paar Stunden zur Hand gehen. Sollten die SC sich weigern oder darauf bestehen, dass sie keine Zeit für Arbeiten hätten, hat sie kein Problem damit, sie zu ignorieren. Sofern die SC aber einwilligen, unterhält sie sich mit ihnen während der nächsten Mahlzeit.

Als Gemeinschaft haben die Überlebenden genug Nahrung, Feuerholz, Bettzeug und andere Versorgungsgüter zusammengetragen und geplündert, um ein bescheidenes Flüchtlingslager aufzubauen, die Lage wird aber nicht ewig Bestand haben – die Nahrungsvorräte schwinden bereits, das durch die gesprungenen Fensterscheiben gesammelte Wasser lässt sich schwer transportieren und muss erst abgekocht werden und die sanitären Bedingungen werden immer schwerer. Insgesamt reichen die Vorräte noch für 7 Tage, sofern sich keine anderen, gefährlichen Mächte von außen einmischen. Nach diesen 7 Tagen bittet Winter die SC, weitere Ressourcen zu finden und schickt sie in Richtung des Küchentraktes der Anstalt, um Essen zu suchen. Mit weiteren Mitteln hält die Gemeinschaft zwar weitere Tage durch, doch letztendlich kann man sie nur retten, indem man ihnen hilft zu entkommen. Nutze Winters Sorgen hinsichtlich der schwindenden Vorräte, um die Nachforschungen der SC voranzutreiben, aber bedränge sie nicht.

Wie die SC den Flüchtlingen helfen, liegt ganz bei ihnen. Neben der nie endenden Arbeit, Möbel zu zerschlagen, um an Feuerholz zu kommen, gibt es drei wichtige Punkte, um die sich die SC kümmern können. Jede Arbeit dauert grob 1 Stunde, doch sollte ein SC über einen Zauber oder andere besondere Fähigkeit verfügen, um das Problem auf legitime Weise sofort zu lösen, können die Helden dann gleich mit der nächsten weitermachen. Pro Arbeit, die die SC erledigen, verbessert sich Winters Einstellung um einen Schritt (beginnend bei Unfreundlich; die SC können mittels Diplomatie ihre Einstellung maximal um einen Schritt verbessern). Einige Aktivitäten könnten zudem den Stand der SC bei den Überlebenden beeinflussen. Behalte dies im Auge, um grob beurteilen zu können, wie beliebt die SC bei der gesamten Gemeinschaft sind – dies hat aber keine regeltechnischen Auswirkungen, sondern beeinflusst nur die Stimmung bei künftigen Interaktionen. Ferner sollen die SC im Rahmen ihrer gemeinnützigen Tätigkeiten verschiedene andere Überlebende kennenlernen. Sobald die SC bereit sind, zu helfen, lass Winter ihnen bestimmte Arbeiten zuweisen oder auflisten, was gemacht werden müsste und die SC selbst entscheiden.

Beruhigen: Loic Ulsohnen, ein Patient der Anstalt, bildet sich häufig ein, er höre seine Zwillingsschwester nach ihm rufen. Allerdings verstarb diese, als sie acht Jahre alt waren; mittlerweile ist Loic 27. Normalerweise werden seine Halluzinationen mit Tinkturen behandelt, von denen ein großer Vorrat in der Kapelle vorhanden ist. Er ist jedoch gegenwärtig sehr aufgeregt und müsste beruhigt werden, damit er seine Medizin einnimmt. Loic besitzt die Spielwerte eines normalen Überlebenden (siehe Seite 20) und wird gegenwärtig von einer Krankenschwester namens Naysa Walika in einer Ecke festgehalten, damit er nicht fortläuft und vielleicht zu Schaden kommt. Naysa kann die Situation erklären, sie wird aber nicht zulassen, dass die SC ihrem Patienten Gewalt antun und ihm vielleicht die Medizin einflößen. Sollten die SC Loic gegenüber aggressiv werden, wird sie zornig. Ein SC kann mittels Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern Loic dazu bringen, seine Medizin zu nehmen (Naysa toleriert aber einschüchternde Methoden nur bis zu einem gewissen Grad, z.B. lässt sie nicht zu, dass die SC ihn herumschubsen). So die SC Loic ohne Gewalt helfen, haben sie bei ihm und Naysa einen Stein im Brett.

Feuerholz vorbereiten: Möbeltrümmer und herabgestürzte Deckenbalken liegen in einer Ecke der Kapelle gestapelt. Die Überlebenden haben nur eine

Brechstange und ein Beil, um daraus Feuerholz zu gewinnen. Verbringt ein SC eine Stunde mit Arbeiten und legt einen Stärkewurf gegen SG 14 ab, generiert er genug Feuerholz für die Nacht. Sollte er ferner einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 14 ablegen oder eine zweihändige Hiebwaffe verwenden, produziert er einen Überschuss; letzteres würde Denman Winoparess sehr beeindrucken, jenen Wächter, der normalerweise vor Bereich **B8** postiert ist und Feuerholz hackt, wenn er nicht ruht oder wacht.

Nahrung zubereiten: In der Kapelle brennen mehrere kleine Kochfeuer samt den nötigen Utensilien, gesammeltem Wasser und einfachen Nahrungsmitteln. Einige der Überlebenden versuchen, Mahlzeiten zuzubereiten, gehen aber sehr amateurhaft dabei vor. Ein SC kann beim Zubereiten mit einem Fertigkeitswurf gegen SG 15 für Beruf (Koch) oder Überlebenskunst helfen. Bei Erfolg haben alle Überlebenden etwas zu essen, sollte der SG um 5 oder mehr übertroffen werden, ist das Ergebnis das Beste, was die Überlebenden die ganze Woche bekommen haben, was den SC praktisch zum Helden der Gemeinde macht und die Einstellung aller Überlebenden ihm gegenüber um 1 Schritt verbessert. Sollte der Wurf allerdings um 10 oder mehr (Ergebnis von 5 oder schlechter) fehlschlagen, erleiden mehrere Konsumenten eine Lebensmittelvergiftung, die ihnen einen unschönen nächsten Tag beschert und die Einstellung der Überlebenden gegenüber dem SC um 1 Schritt verschlechtert.

Verletzte versorgen: Zwei Überlebende, Lufwynn Savoia und Baites Yopschick, leiden unter Verletzungen, welche Winter noch nicht gänzlich heilen konnte. Beide liegen auf Lagern neben dem Altar. Lufwynn wurde beinahe von einer einstürzenden Wand zerschmettert und hat einen gebrochenen Arm und mehrere gebrochene Rippen, während Baites von gefährlichen Patienten, die Ulver Zandalus in einen Blutrausch aufgewiegelt hatte, totgeschlagen worden wäre, hätte eine andere Überlebende namens Mura ihn nicht im letzten Moment retten können; er ist von Bisswunden übersäht und leidet unter Furcht und Schmerzen. Lufwynn hat z.Zt. 1 TP, Baites 2 TP. Ein SC kann mittels Heilkunde eine Langzeitbehandlung durchführen, sodass die geheilten Patienten 5 Trefferpunkte in der Folgenacht zurückerlangen (der zusätzliche TP für Schlafen in der Kapelle ist bereits eingerechnet). Sollte der SC imstande sein, die Verletzten magisch zu heilen, benötigt er für diese Arbeit nur Minuten. Auf jeden Fall wird der SC fortan von Lufwynn, Baites und (von ihm wahrscheinlich nicht bemerkt) Mura positiv beurteilt.

Winters Wissensstand

Winter unterbricht die SC schließlich bei ihren Arbeiten und bringt ihnen wässrige Zwiebelsuppe und Trockenfleisch. In einer zugigen Ecke lässt sie sich mit ihnen an einem der Feuer nieder, um ihr Wissen mit hilfsbereiten SC zu teilen. Die Themen, zu denen sie sich äußern will (und kann) findest du in diesem Abschnitt. Winter weiß nichts über die Identitäten der SC (sie können diese Informationen aber möglicherweise in Bereich **C18** erlangen), ebenso hat sie keine Kenntnisse über den Lumpenmann oder die Hintergründe der Rauschgelben Apostel. Möglicherweise sprechen die SC nicht alle Punkte während ihrer ersten Unterhaltung mit der Pharasmaklerikerin an, doch solange sie es sich nicht mit den Überlebenden verscherzen, ist sie durchaus zu weiteren Gesprächen bereit. Die Unterhaltung wird immer wieder durch die seltsamen Wetterereignisse unterbrochen, die außerhalb der Anstalt toben, siehe auch Seite 225.

Wo sind wir? „Dies ist – oder war – die Dornstein-Anstalt, eine Irrenanstalt auf einer Felseninsel im Danver namens Dornstein-Insel – ein bequemer Ort, um unbequeme Leute in der Versenkung verschwinden zu lassen."

Es ist eine Art Gefängnis? „Nein, es ist eine Heilanstalt. Die Ärzte hier bemühen sich, Geisteskrankheiten zu erforschen und zu behandeln. Dornstein war keine weitbekannte Einrichtung, aber weitaus besser als die Folterkeller, um die es sich bei den meisten Anstalten handelt."

Wer bist du?/Warum bist zu hier? „Ich heiße Winter Klaczka und gehöre zu den Schwestern der Jungfernchor-Kathedrale in Caliphas. Zusammen mit anderen habe ich einer Königlichen Anklägerin bei Ermittlungen hinsichtlich seltsamer Vorkommnisse in Drosselmoor geholfen."

Was für Vorkommnisse? „Haserton Lowls, der Graf von Versex, scheint seinen Pflichten als Herrscher den Rücken zugewandt zu haben. Anklägerin Omari

Träume spielleiten

Träume spielen einen wichtigen Part in diesem Kapitel. Die SC könnten aber recht schnell von den gefährlichen Albträumen erfahren, unter denen man außerhalb der Kapelle auf der Insel leidet, und deshalb den sicheren Schlafplatz bevorzugen. Das ist in Ordnung, bedeutet aber auch, dass du dich vielleicht mehr anstrengen musst, um sie mit Träumen zu konfrontieren. In diesem Fall erleben sie Träume, wenn sie unter magischen Schlafeffekten stehen oder während sie den Zustand Bewusstlos haben. Da die Zeitabläufe in Träumen langsamer oder schneller sein können als in der Realität, kann ein SC binnen Augenblicken so einen längeren Traum erleben.

Diese Träume sind zugleich vage und voller Vorzeichen. Da andererseits aber jeweils nur ein SC einen Traum erlebt, solltest du ihn vielleicht beiseite nehmen und den Traum mit ihm allein durchspielen, sodass sein Spieler hinterher seine Interpretation des Geschehens mit dem Rest der Gruppe teilt und nicht alle Spieler dir Fragen stellen. Alternativ kannst du den Traum auch normal ausspielen, aber die Fragen und Anmerkungen anderer Spieler ignorieren.

Du musst die Informationen zu einem Traum auch nicht sofort weitergeben, da man sich zuweilen ja erst später an seltsame Traumbilder erinnert. Du musst daher das Spiel nicht unterbrechen, um einem Spieler einen Traum zu erzählen, den sein SC hat, sondern kannst dies auch während einer Pause oder im Anschluss an die reguläre Spielrunde tun.

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Vorwort
Teil 1: Kerker des Geistes
Teil 2: Tote träumen nicht
Teil 3: Unendlicher Albtraum
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium

hatte Grund zur Annahme, dass Lowls sich regelmäßig auf Dornstein aufgehalten hat. Sie hat mich und andere hergeschickt, um dieser Fährte nachzugehen, während sie in Drosselmoor weiterermittelt."

Warum arbeitest du für die Anklägerin? „Die Königlichen Ankläger unterhalten eine lange, komplizierte Beziehung zur königlichen Kathedrale. Man kann sagen, wenn sie rufen, stehen wir bereit. In meinem Fall denke ich, dass man einfach einen erfahrenen Heiler benötigt hat."

Wer sind wir?/Warum sind wir hier? „Es tut mir leid, ich weiß es nicht. Ihr wärt aber nicht die ersten hier, die ihre Erinnerungen ganz oder teilweise verloren haben. Falls ihr Patienten wart, müsste es irgendwo Unterlagen geben, warum ihr eingewiesen wurdet."

Warum geht ihr nicht einfach? „Es ist, als hätte sich die Außenwelt gegen uns verschworen – ich weiß nicht, ob nur die Dornstein-Insel betroffen ist oder vielleicht sogar die ganze Welt, aber zumindest die Anstalt ist von einem widerwärtigen Nebel umgeben. Dazu kommt dieses Wetter, wie ich es noch nie erlebt habe – Donner wie Gelächter, Regen wie Blut. Und dann die Formen und Gestalten, die sich im Nebel bewegen, vage Gestalten wie aus Träumen. Hier drin ist es furchtbar, das gebe ich zu, aber wenigstens kann man hier das Unheil nahen sehen."

Wer leitet diese Anstalt? „Doktorin Eliege Losandro. Ich bin ihr direkt vor dem Aufstand begegnet und hatte den Eindruck, dass sie alles im Griff hätte, doch dann brach das Chaos aus…"

Ein Aufstand? „Ich bin mir nicht absolut sicher, aber ich meine, dass ein Patient einen Aufstand angezettelt und angeführt hat. Aber es war eher eine religiöse Bewegung. Der Nordteil der Anstalt wird jetzt weitestgehend von Patienten kontrolliert, die robenartige Gewänder angelegt haben und sich die Rauschgelben Apostel nennen. Sie scheinen einem Patienten namens Ulver Zandalus fanatisch ergeben zu sein."

Wer ist Ulver Zandalus? „Ich habe ihn nie zu Gesicht bekommen, aber einige der anderen Überlebenden gehörten vor dem Aufstand zum Personal. Sie sagen, Zandalus sei ein ruhiger Mann gewesen, der unter furchtbaren Albträumen litt, ein Dichter und Künstler, der beunruhigende Werke hervorbrachte, selbst aber immer friedfertig wirkte. Das scheint sich aber geändert zu haben."

Warum sind Doppelgänger/Monster in der Anstalt? „Ich weiß es nicht. Woher sie auch kamen, sie tauchten kurz nach dem Aufstand auf. Seltsamerweise sagen einige Patienten und Angestellte der Anstalt, dass sie in den Nächten vor dem Aufstand genau solche Kreaturen in ihren Albträumen gesehen hätten."

Was weißt du über die Albträume? „Nicht viel, allerdings glauben manche Überlebende, dass dieser üble Nebel draußen ihren Träumen entsprungen sei und sich irgendwann teilen und den Weg in eine menschenleere, unheimliche Stadt eröffnen würde. Andere glauben, dass aus ihm ein in Lumpen gekleideter Mann heraustreten würde – ganz wie in ihren Albträumen. Einige sind außerhalb der Kapelle eingeschlafen und schreiend erwacht. Ich weiß nicht, was all dies bedeutet, doch hier in der Kapelle wacht die Göttin über unsere Träume."

Was wächst da auf der Wand gleich im Osten (Bereich B8)? „Ich… Ich weiß es nicht. Wir lassen es in Ruhe und es lässt uns in Ruhe. Sprecht bitte nicht mit den anderen darüber, ich möchte nicht, dass sie sich aufregen. Gerade die Kinder sind sehr empfindliche und zerbrechliche Seelen. Die Dinge sind übel genug, ohne dass sie sich auch noch damit beschäftigen."

Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wissen (Geographie) oder Wissen (Lokales) gegen SG 10, weiß er, dass die Dornstein-Anstalt in der Grafschaft Versex in Ustalav liegt. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 18 wissen die SC auch, dass die Königlichen Ankläger von Ustalav eine im Geheimen agierende Gruppe von Agenten der Krone sind, welche die Gesetze und die Gerechtigkeit durchsetzen, ohne dabei auf die barocke Hierarchie an Titeln und Rängen im Land Rücksicht nehmen zu müssen. Sie stehen im Ruf, hart durchzugreifen, in Sachen von nationaler Bedeutung aktiv zu werden und in aller Stille Adelsdynastien zu beenden. Gelingt den SC dieser Fertigkeitswurf nicht, so wissen sie nur, dass es sich um königliche Ermittler handelt.

Winter kann leider auch keine Fragen zu den Beben beantworten oder warum so viele Mauern eingestürzt sind. Keiner der Überlebenden weiß etwas über die unter der Anstalt schlafende Kreatur (siehe Bereich **C20**).

Sobald den SC keine Fragen mehr einfallen oder Winter über keine Antworten mehr verfügt, hat sie eine eigene Bitte:

„Ich bedaure, euch nicht mehr sagen zu können. Ich weiß aber, dass wir natürlich nicht hier bleiben können. Wir brauchen einen Weg hinaus. Ihr scheint mir fähig zu sein, sucht nach einem Ausgang, der direkt in diesen furchtbaren Nebel hinausführt. Ich werde dafür sorgen, dass die Königlichen Ankläger euch belohnen. Bitte, ihr müsst uns helfen!"

Sollten die SC mit Winter zu feilschen versuchen, müssen sie erkennen, dass sie keine sonderlichen Wertsachen anzubieten hat. Unter Druck kann sie 28 GM in Münzen und Schmuck unter den Überlebenden zusammentreiben, was ihr allerdings nicht gefällt. Sie bietet den SC aber gern Nahrung und Obdach an. Sollten die SC weitere Ermutigungen benötigen, so fordert Winter sie auf, auch an das eigene Überleben zu denken. Sobald die Gruppe ihren Auftrag annimmt, kann sie ihnen weitere Hinweise geben:

„Gut. Ich danke euch. Ich denke, ich weiß, wo ihr mit der Suche anfangen solltet – aber es wird euch nicht gefallen. Das Ding, das am Ende des Flures wuchert… nun, da befand sich vorher eine Tür. Solltet ihr dieses… Ding… beseitigen, dann liegt die Eingangshalle der Anstalt gleich dahinter. Viel Glück, möge die Herrin über euch wachen."

Sobald Winter den SC vorschlägt, die Spukerscheinung in Bereich **B8** zu beseitigen, gewähren York und die anderen Kapellenwachen ihnen dort Zugang und mischen sich nicht in ihr Vorgehen ein. Der Haupteingang der Anstalt ist leider nicht der leichte Fluchtweg, auf den Winter hofft. Sollten die SC

feststellen, dass der weitere Weg blockiert ist, und zu Winter zurückkehren, hat sie eine weitere Idee:

„Das ist enttäuschend, aber nicht völlig unerwartet. Es muss doch einen Weg hier raus geben. Vielleicht ist Dr. Losandro noch am Leben und weiß mehr über die Hintergründe. Ihr Büro liegt im Zentrum der Anstalt – das wäre ein guter Ort zum Beginnen. Vielleicht kann sie euch sogar sagen, wer ihr seid. Sollte ihr etwas zugestoßen sein, könntet ihr dennoch weitere Überlebende finden. Bringt diese dann hierher, damit wir uns um sie kümmern können. Möge die Göttin ihre schützende Hand über euch halten."

Winter bemüht sich, den SC zu helfen, ohne dabei die Ressourcen der Überlebenden über Gebühr zu beanspruchen. Sie kann Essen, Unterkunft und etwas Heilung anbieten, mehr jedoch nicht. Sie wird die SC nicht begleiten oder ihre Leute mit ihnen in den Kampf schicken, da die Kampffähigen benötigt werden, um die Zuflucht zu schützen, aber nicht für z.B. die Jagd auf Ghule geeignet sind. Solange die SC nicht die Sicherheit der Überlebenden gefährden, werden Winter und ihre Leute ihnen wahrscheinlich freundschaftlich verbunden bleiben.

Die Überlebenden in der Kapelle

Zu Beginn des Abenteuers befinden sich 22 Überlebende in der Kapelle der Dornstein-Anstalt. Neben Winter und York können die SC die anderen im Rahmen von Interaktionen mit der Gemeinschaft treffen und kennenlernen. Diese NSC sind zwar keine Hauptfiguren des Abenteuers, es mag aber hilfreich sein, weitere Details über sie zu besitzen, falls die SC zu ihnen Bindungen aufbauen, und um die Atmosphäre zu unterstützen. Wenn die SC für die Überlebenden Sympathien entwickeln, dient dies auch als Antrieb, sie retten zu wollen. Sofern nicht anders vermerkt, haben alle Personen in der Kapelle entweder die Spielwerte einer Kapellenwache oder eines Überlebenden (siehe Seiten 18 und 20).

Baisily Hafen (RN - Varisische Wanderin – Überlebende) ist eine Patientin, die schnell lächelt und oft schlafwandelt, was sie auch in den Flur führt. Sie könnte im Verlauf des Abenteuers durch einen Doppelgänger ersetzt werden, welcher den Desnaschrein der Kapelle zerstören will.

Baites Yopschick (RN - Varisischer Wanderer -Überlebender) ist ein verletztes Kind und leidet regelmäßig unter Schüttelkrämpfen, welche sich ohne Medikamente stetig verschlimmern. Er weiß nicht, dass er mit Mura verwandt ist.

Brenton Lieklan (N - Varisischer Wanderer - Überlebender) ist ein verängstigter Jugendlicher, der während des Aufstandes von seinem Bruder getrennt wurde. Er klammert sich an eine Schattenlaterne, die das einzige Erinnerungsstück an seine verstorbenen Eltern darstellt (siehe Bereich **D3**).

DaNae Foulkes (RG - Varisische Wanderin - Kapellenwache) ist eine Patientin in den Fünfzigern, welche sich von einem Nervenzusammenbruch erholt. Dies ist ihr weitestgehend gelungen – die jüngsten Ereignisse haben sie praktisch weiter abgehärtet. DaNae ist pragmatisch und misstraut Fremden.

Denman Winoparess (CN - Varisischer Wanderer - Überlebender) ist als Koch und Küchenhilfe eine Niete. Er ist nervös, kann aber mit einem Messer umgehen. York setzt ihn hin und wieder als Wache an der Barrikade ein.

Loic Ulsohnen (N - Varisischer Wanderer - Überlebender) ist ein Patient mittleren Alters, der unter beunruhigenden Halluzinationen leidet – er hört die Stimme seiner toten Schwester. Er ist ein wunderbarer Geschichtenerzähler und liebt das Plätschern des Regens.

Lufwynn Savoia (CG – Kellidin - Überlebende) gehört dem Personal der Anstalt an, hat aber während der Beben mehrere Knochenbrüche erlitten. Sollte sie geheilt werden, kann sie Auskünfte über die Anstalt geben und den SC u.a. erklären, wie sie Brennofen und Heizkessel wieder in Betrieb nehmen können.

Maeve Kostenbau (CN – Kellidin - Überlebende) ist eine traumatisierte Jugendliche, welche ihre jüngsten Erlebnisse unterdrückt. Sie möchte unbedingt zum Spielen nach draußen und macht einen regelrechten Aufstand, wenn sie nicht adäquat abgelenkt wird.

Mura Yopschick (N - Varisische Wanderin - Kapellenwache) ist eine stumme, misstrauische Patientin, welche seit über 12 Jahren in der Anstalt lebt. Sie verspürt einen starken Beschützerinstinkt gegenüber Baites, weiß aber nicht, dass er ihr Halbbruder ist. Die SC könnten dies aus den Unterlagen der Anstalt erfahren. Beide wurden mit mehreren Jahren Abstand von ihrem gemeinsamen Vater nach Dornstein eingewiesen.

Naysa Walika (NG - Varisische Wanderin - Kapellenwache) ist eine erfahrene Krankenschwester mit besänftigender Stimme und zudem eine Schönheit. Seit über zehn Jahren kümmert sie sich um Geisteskranke. Sie hat eine wunderbare Singstimme und tritt Halblingen gegenüber sehr neugierig auf.

Tolman Leolies (RG - Garundi - Kapellenwache) ist ein belesener junger Pfleger und Amateurkünstler. Männer oder Frauen interessieren ihn auf sexueller Ebene nicht, er betet aber häufig zu Schelyn. Er hat geschworen, die Kinder unter den Überlebenden zu beschützen, und ist bereit, dabei zu sterben.

Vaustin York (RG - Varisischer Wanderer - Kapellenwache) ist ein ehemaliger Aufseher, der 1 Jahr lang bei der Armee gedient hat. Er entstammt einer unbedeutenden Adelsfamilie aus Rosenport, welche ihm den Posten in der Anstalt besorgt hat, damit er in der Nähe bleibt. „Hauptmann" Yorks Beschützerinstinkt schlägt besonders bei Winter, seinem Freund Tolman und den Kindern der Gruppe an.

Träume auf Dornstein

Im Laufe des Abenteuers kommen die SC wahrscheinlich mit weiteren seltsamen Träumen und Albträumen in Kontakt. Dies passiert automatisch, wenn die SC außerhalb des geschützten Bereichs der Kapelle (Bereich **B5**) schlafen, muss aber nicht nur eintreten, wenn sie sich vorsätzlich zur Ruhe legen – auch wer einem Schlafeffekt erliegt oder bewusstlos geschlagen wird, kann einen merkwürdigen Traum haben.

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Vorwort
Teil 1: Kerker des Geistes
Teil 2: Tote träumen nicht
Teil 3: Unendlicher Albtraum
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium

Sollte ein SC freiwillig außerhalb von Bereich **B5** schlafen, muss er einen Willenswurf gegen SG 12 ablegen. Unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfes widerfährt ihm ein Traum. Misslingt der Rettungswurf, erwacht er übernächtigt und abgekämpft, sodass er keine Trefferpunkte durch Rasten zurückerlangt; ferner erhält er einen kumulativen Malus von -1 auf künftige Willenswürfe dieser Art auf der Dornstein-Insel. Misslingt der Rettungswurf um 10 oder mehr, erleidet der Charakter zudem einen furchtbareren Effekt, indem er 1W4 Schadenspunkte erhält und mit sichtbaren Klauen- und Bissspuren auf der Haut erwacht.

Der SL sollte sich selbst beunruhigende Träume ausdenken; die folgenden Träume besitzen besondere Verbindungen zur Handlung des Abenteuerpfades, sie müssen nicht ausgespielt werden und können als kurze Visionen übermittelt werden – siehe auch den Kasten auf Seite 27 zu Träumen.

Die Beobachterin: Der Traum beginnt als Szene in den verlassenen Straßen und Gassen aus dem Traum zu Beginn der Handlung; der SC eilt durch eine endlose, fremdartige Stadt, während hinter ihm Nebelschwaden heran wallen. Dann aber stürzt eine Hausmauer ein und legt einen disproportional kleinen Raum frei. Drinnen sitzt eine uralte Keleschitin auf einem Hocker an einem einfachen Tisch. Sie blickt den Träumer an und gibt ihm einen kryptischen Rat. Dieser Rat soll ihn zu einer nützlichen, handlungsbezogenen Information führen oder als Vorschau auf das nächste Kapitel dienen. Es könnte um Ereignisse in diesem Kapitel gehen, z.B. „Die Vergangenheit ruht im Buch der Ärztin“, aber auch Botschaften umfassen wie „Dornsteins Herrin naht“, „Deine Vergangenheit war die Opfergabe“ oder „Meidet die Gelben Wanderer“. Der Traum endet sofort im Anschluss.

Die Rückkehr des Lumpenmannes: Der SC ist wieder auf der Flucht durch dieselbe endlose, fremdartige Stadt wie im ersten Albtraum. Wieder ist er auf der Flucht vor dem Lumpenmann und im Grunde wiederholt sich die Handlung. Doch als sich der Nebel dieses Mal teilt, scheint das ausgezehrte Monster überrascht, den SC zu sehen. Es legt den Kopf schief und schwebt auf ihn zu, wobei es die Hand ausstreckt. Der Traum endet, ehe die Hand die Wange des SC berührt.

Zandalus träumt: Der Charakter wandert durch eine endlose gelbe Wolke. Andere Gestalten bilden sich im Nebel und verschwinden wieder, sind aber derart beunruhigend, dass der Verstand sich weigert, sich länger auf sie zu konzentrieren. Nach einer gefühlten Ewigkeit stolpert ein erschöpft wirkender Mann mit weißem, zu einem Pferdeschwanz zusammengebundenem Haar durch den Nebel. Er scheint wahnsinnig vor Verzweiflung und passiert den SC. Sollte er angehalten werden, reißt er die Augen auf und schreit: „Wir sind alle verloren! Wir werden niemals entkommen!“ Dann rennt er fort und seine weiteren Worte hallen durch den Nebel: „Was habe ich getan? Was habe ich getan?“ Der SC weiß wahrscheinlich nicht, dass es sich bei dieser unerreichbaren Person um Ulver Zandalus handelt, dessen Verstand in den Träumen gefangen ist, die Dornstein erfüllen.

Teil 2: Tote Träumen nicht

Nachdem die SC mehr über die Situation in der Dornstein-Anstalt erfahren und eine sichere Zuflucht erlangt haben, brechen sie in den Hauptteil der Anstalt auf. Diese Region besteht aus zwei Bereichen: Im Zentrum befindet sich der Verwaltungstrakt, während sich im Osten die Aufnahme befindet, wo neue oder vorübergehende Patienten eingestuft und behandelt werden. Seit dem Aufstand sind diese Flure aber eine Art von Wildnis, wo listige Kreaturen aus Dornsteins Vergangenheit und anderen Dimensionen herrschen. Die SC sind zudem nicht die einzigen, welche diesen Bereich erkunden – die Rauschgelben Apostel haben den Nordteil der Anstalt weitestgehend fest unter Kontrolle und wollen nun auch den Rest übernehmen.

Während die SC die Anstalt erkunden, erfahren sie mehr über die Geschichte des Ortes, wie das Chaos ausbrechen konnte, die Rauschgelben Apostel und den Albtraum, der die gesamte Anlage in seinem Griff hat.

C. Verwaltung

Die Mehrheit der Räume im Herzen der Anstalt diente der Aufnahme neuer Patienten und der Frage, wie die Ärzte der Anstalt ihren Schützlingen die bestmögliche Fürsorge zukommen lassen konnten. Die südlichsten Räume umfassten Besprechungs- und Behandlungsräume, in denen Patienten und ihre Familien mit den Ärzten sprachen. Weiter im Norden lagen die Bibliothek, die Büros und Archive zur Unterstützung wissenschaftlicher psychologischer Arbeit – zumindest dienten sie dieser Aufgabe, bis Direktorin und Verwaltungschefin Losandro sich von der Psychologie ab- und dem Okkulten zuwandte. Nun sind einige der ältesten Bewohner der Dornstein-Insel zurückgekehrt und wollen sich unterstützt von den fremdartigen Kräften der Traumlande zurückholen, was einst ihnen gehört hat.

C1. Aufnahme (HG 3)

Die Wände dieser an eine Kathedrale erinnernden Halle sind mit weißen Fliesen bedeckt, welche an Spinnweben gemahnende Risse aufweisen. Ein großer, ovaler Schreibtisch steht einer stabilen Doppeltür gegenüber, während sich an den Wänden harte Bänke entlangziehen, über denen Porträts ernst blickender Ärzte hängen. Eine breite Treppe führt in den ersten Stock hinauf, allerdings ist das obere Ende von Schutt blockiert, sodass man nicht hinaufkommt. Hohe, vergitterte Fenster erlauben einen Blick auf den direkt dahinter wallenden, gelben Nebel.

Die Eingangshalle der Dornstein-Anstalt sollte Verlässlichkeit und Bedeutung ausstrahlen und war früher der Stolz der Einrichtung. Jetzt ist der Marmorboden zerstört, der Weg zu den Beobachtungsfluren im ersten Stock zusammengebrochen und die sonst in der Aufnahme diensthabende Schwester geflohen. Es gibt mehrere Wege aus der Halle hinaus, darunter einige Türen, die Treppe und ein breiter Flur, der nach Osten zum Flügel für vorübergehende Patienten führt; letzterer wird aber durch eine unpassierbare Wand aus Trümmern und Schutt blockiert.

Mit Ausnahme der Vordertür (siehe unten) lassen sich alle leicht öffnen. Im Gegensatz zu den meisten Räumen der Anstalt beträgt die Deckenhöhe hier 6 m.

Die Treppe kann bis zum etwa in 3 m Höhe befindlichen Absatz erklommen werden, dann versperrt eine Schutthalde den Weg weiter nach oben – selbst wenn die SC sich durch den Schutt graben sollten, müssen sie feststellen, dass der Großteil des ersten Stockwerks der Anstalt eingestürzt ist.

Sollte jemand versuchen, die widerstandsfähige Doppeltür nach draußen zu öffnen, muss er feststellen, dass diese verquollen im Rahmen klemmt. Um sie aufzureißen, ist ein Stärkewurf gegen SG 23 erforderlich, nur eröffnet dies nicht wirklich den ersehnten Fluchtweg: Sobald die Tür nur einen Spalt geöffnet wird, dringt wabernder Nebel ein, und gelbe Schwaden tasten sich an den Wänden der Halle entlang. Diese Schwaden sind harmlos und lösen sich 1 Runde nach Schließen der Tür wieder auf, verhüllen aber die Sicht jenseits von 1,50 m Entfernung (*Grundregelwerk*, S. 439). Mit jeder Runde, welche die Türen offenstehen, füllt der Nebel einen Würfel von 3 m Seitenlänge, bis er die Halle ausfüllt und sich dann in andere zugängliche Bereiche ausbreitet, zu welchen z.B. Türen geöffnet sind.

Charaktere in der Nähe der Tür oder aktiv hinaus spähende können einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 12 ablegen. Bei Erfolg erhaschen sie einen Blick auf vage, knollenförmige Massen, die sich tiefer im Nebel bewegen, und hören Geräusche, die an das Gurgeln eines gigantischen Magens in der Ferne erinnern. Bleiben die Türen eine zweite Runde lang geöffnet, kommen die Gestalten näher und der Lärm wird lauter. In der dritten Runde quillt ein Schrecken auf das Feld direkt jenseits der Tür.

Kreaturen: Nicht nur Bewohner der Traumlande umschleichen Dornstein. Durch den Nebel kriechen zudem monströse, halbausgebildete Amalgame aus außerweltlichem Protofleisch und den körperlichen Albträumen jener, die in der Anstalt festsitzen. Diese halblebendigen Wesen manifestieren sich zufällig im Nebel und lösen sich auch ebenso wieder auf, manche suchen aber den Bereich vor den Vordertüren heim. Nur eines versucht, sich langsam in die Eingangshalle zu schieben. Es wehrt sich nicht, sollte ihm die Tür quasi ins Gesicht geschlagen werden, verharrt aber für mehrere Minuten noch in der Nähe. Wird es nicht aufgehalten, betritt es die Halle oder greift jede Kreatur an, die ihm im Weg steht. Sobald sich dieser Hungrige Fleischschlick aus dem Nebel schiebt, ist klar zu erkennen, dass er keine einfache formlose Masse ist. Seine pockennarbigen Massen häufen sich aufeinander und bilden eine Art Gesicht aus (es soll Ulver Zandalus darstellen – die SC können diesen vielleicht später so erkennen) – es ist aber nur eine wächserne, halbzerlaufene Visage und die Kreatur hat im Grunde nur eine Absicht: Seine ohnehin schon markante Masse weiter zu vergrößern. Wird der groteske Schlick besiegt, fällt er in sich zusammen.

HUNGRIGER FLEISCHSCHLICK **HG 3**
EP 800
TP 47 (*MHB IV,* S. 134)

Entwicklung: Die SC dürften die Anstalt nicht durch die Vordertür verlassen. Sollte ein einzelner Hungriger Fleischschlick sie nicht davon abhalten, in den Nebel zu wandern, dann lass einen oder zwei weitere im Nebel nahen. Du kannst sogar auf die gurgelnden Geräusche verweisen und andeuten, dass noch mehr im Anmarsch sind. Erschaffe keine Begegnung, welche die SC nicht schaffen können, doch lass - wenn nötig - einen weiteren Hungrigen Fleischschlick angreifen. Nach dem zweiten Angriff schlägt eine übernatürliche Präsenz die Vordertür zu. Die Doppeltür kann wieder geöffnet werden, doch hoffentlich verstehen die SC den Hinweis. Andernfalls greif auf die Eigenschaften des Nebels zurück, welche auf den Seiten 10-11 beschrieben werden, um sture Gruppen festzusetzen.

C2. Konsultation

Die aus Bereich **C1** in diesen Raum führende Tür ist von innen verrammelt. Falls jemand sie aufbrechen will: Die Tür hat RK 5, Härte 5, 25 TP und Gegenstand zerschmettern-SG 20.

Ein langer Schreibtisch, mehrere Stühle, ein Unterschrank und zahlreiche einst prächtige Landschaftsgemälde dienen als Barrikade vor der Tür dieses würdevollen Konferenzraumes. Die gegenüberliegende Wand ist eingestürzt, was die Verteidigungsmaßnahme ad absurdum führt, wie die maskierten Leichen auf dem Boden belegen.

Normalerweise tauchten keine Fremden mit hysterischen Familienangehörigen im Schlepptau vor dem Anstaltstor auf, welche sie in die Obhut der Ärzte überstellen wollten. Stattdessen war die Einweisung eines geliebten Menschen oder eines Schutzbefohlenen

HUNGRIGER FLEISCHSCHLICK

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Vorwort
Teil 1: Kerker des Geistes
Teil 2: Tote träumen nicht
Teil 3: Unendlicher Albtraum
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium

oft das Ergebnis einer langen Reihe von Gesprächen zwischen der Familie, den Ärzten und dem fraglichen Patienten. Wurde entschieden, dass der Patient behandelt werden konnte (oder man zumindest aus seinem Verhalten etwas zu lernen hoffte), so besprach man als nächstes die Frage der Unterbringung. Die Angestellten stellten dabei sicher, dass niemals der Eindruck aufkam, dass Dornstein ein Gefängnis oder eine Wohltätigkeitseinrichtung sei, zumal man sich stets sorgte, ein Patient könnte nach der Einlieferung von den seinen „vergessen“ werden. Viele dieser Gespräche erfolgten in diesem Raum.

Als die Angestellten und Patienten zur Vordertür eilten, um aus dem Gebäude zu entkommen, fanden sie sich vom draußen wallenden Nebel eingeschlossen. Manche suchten ähnlich wie Winter Klaczka anderswo Zuflucht, während andere glaubten, es wäre besser, in der Nähe des Eingangs zu bleiben, sodass sie bemerkten, wenn Hilfe eintraf. Die Rauschgelben Apostel erwarteten aber genau dies.

Eine Handvoll hektischer Angestellter und Patienten suchte in diesem Raum Schutz und nutzte die Einrichtung als Barrikade, allerdings half ihnen dies nichts gegen eine von Aggra „Abwürgerin“ Lumis geführte Gruppe Rauschgelber Apostel. Aggra ist eine der wenigen kriminell geisteskranken Patienten der Anstalt (siehe Bereich **F1**) mit einer Vorliebe dafür, ihren Opfern Laken, Hemden oder auch Säcke über den Kopf zu ziehen und sie dann damit zu erdrosseln. Als die Wand zwischen diesem Raum und Bereich **C3** einstürzte, kam es zu einem kurzen, aber absoluten Massaker – die Apostel prügelten die Schutzsuchenden nieder und mit der Methode der Abwürgerin wurde die Sache sodann beendet. Entsprechend sind die Gesichter aller Toten in Laken, Kleidungsstücke oder auch Getreidesäcke gewickelt und Schnüre oder Stoffbahnen um ihre Hälse fest zusammengezogen. Insgesamt sind es sechs Tote und es sollte den SC beim Durchsuchen der Leichen auffallen, dass es sich um Angestellte und Patienten handelt – nicht alle Insassen sind der Befleckung der Traumlande oder Zandalus' mörderischen Bekehrungen erlegen.

Schätze: Die SC können unter den Leichen einen toten Aufseher finden, der einen Waffenrock trägt und einen Totschläger bei sich hat. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 14 kann man ferner zwei Donnersteine und einen Goldring (Wert 150 GM) finden.

C3. Vorderer Lagerraum

Dieser Raum ist zum Teil eingestürzt. Die meisten hier gelagerten Eimer, Mops und Staubwedel sind zerstört. Ein Teil der Westwand ist ebenfalls eingestürzt, sodass eine Öffnung nach Bereich **C2** entstanden ist.

C4. Besucherraum (HG 1)

Dank der einladenden Möblierung, dem Kamin, den Gemälden an den Wänden, welche glückliche Familien beim Picknick zeigen, und dem hausförmigen Käfig mit ausgestopften, bunten Vögeln wirkt der Raum, als könnte er sich ebenso in einem warmen, freundlichen Landhaus befinden. Durch die großen Fenster hatte man vielleicht früher einen wunderbaren Blick auf farbenfrohe Blumenbeete, doch nun wallt draußen nur gelber Nebel. Die Atmosphäre wird letztendlich aber vollends durch die übel zugerichtete Leiche zerstört, die auf dem Geweih eines ausgestopften Elchkopfes über dem Kamin aufgespießt hängt.

Dornsteins Personal wusste um das Stigma, welches medizinische Einrichtungen umgibt, schließlich hallten die Geschichten über die in der Aschenklippe-Anstalt an den Patienten begangenen Grausamkeiten noch Jahrzehnte lang nach, nachdem diese Einrichtung in den Hügeln bei Hyannis ihr furchtbares Ende gefunden hatte. Um gegen diese falsche Wahrnehmung vorzugehen, entstand ein freundlicher, heimeliger Ort, an dem sich Familienangehörige und Besucher mit Patienten treffen konnten. Wann immer es möglich war, führten Krankenschwestern dabei Patienten über den Gartenweg in Bereich **C5**, damit bei den Besuchern der Eindruck entstand, die ihnen wichtigen Menschen würden nach Hause kommen.

Der Besucherraum wurde kaum angetastet, sieht man von einer Sache ab: dort liegen zwei tote Kultanhänger in fleckigen und zerlumpten gelben Roben. Der eine liegt totgeprügelt auf dem Boden, während der andere im Geweih des ausgestopften Tieres über dem Kamin hängt. Diese beiden Rauschgelben Apostel sind der Spukerscheinung zum Opfer gefallen, welche immer noch über diesen Raum wacht.

Blickt ein SC durch die Fenster in der Ostwand und gelingt ihm zugleich ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15, so sieht er, dass der Nebel dünn genug ist, um einen Gartenweg zu erkennen, welcher von der Tür zu einem anderen Teil der Anstalt führt (man kann so den Einsturz in Bereich **C1** umgehen).

Spukerscheinung: Die angenehmen Erinnerungen, welche früher diesen Raum durchdrungen haben, wurden durch den Kontakt mit den Energien der Traumlande verwässert. Sie haben den Vogelkäfig befallen und eine besitzergreifende, wachende Spukerscheinung erschaffen.

AUSGESTOPFTE SCHWINGEN **HG 1**

EP 800

CB Anhaltende Spukerscheinung (Bereich **C4**)

Zauberstufe 1

Bemerken Wahrnehmung, SG 20 (um schwaches Zwitschern zu hören)

TP 6; **Auslöser** Nähe (etwas in Bereich **C4** berühren); **Rücksetzer** 1 Tag

Schwäche Langsam, empfindlich gegenüber körperlichem Schaden

Effekt Berührt jemand einen Gegenstand oder Möbelstück in Bereich **C4**, zwitschern die ausgestopften Vögel im Vogelkäfig auf angenehme Weise. Kreaturen im Raum können die Initiative auswürfeln, um auf die Spukerscheinung zu reagieren, ehe diese ihre gefährlichen Effekte manifestiert; die Spukerscheinung selbst handelt bei Initiativewert 0.

Zu diesem Zeitpunkt wird das Vogelgezwitscher durch schrilles, mechanisch wirkendes Einrasten ersetzt und die Spukerscheinung wählt ein Ziel – wahrscheinlich den Charakter, der etwas im Raum berührt hat. Dieser Charakter muss einen

Willenswurf gegen SG 12 ablegen; misslingt der Rettungswurf, so erhebt er sich 3 m in die Luft (wie *Schweben*). Die Spukerscheinung kann in jeder Folgerunde ein weiteres Ziel im Raum für diesen Effekt wählen, sie kann zudem ein schwebendes Ziel von der Decke herabstürzen lassen und ihm 1W6 Schadenspunkte zufügen.

Zerstörung Die Spukerscheinung wird mit Zerstörung der ausgestopften Vögel im Käfig beendet. Die Vögel haben RK 10 und 4 TP, besitzen dank des schützenden Käfigs aber Härte 2.

Schätze: Die Kultanhänger wurden für Expeditionen in Bereiche jenseits des Gebietes ausgestattet, dass von den Rauschgelben Aposteln gehalten wird. Jeder besitzt einen Silbernen Dolch [Meisterarbeit], ein *Amulett der Natürlichen Rüstung +1* und zwei *Tränke: Leichte Wunden heilen.*

C5. Gartenweg (HG 2)

Der Nebel ist in diesem Bereich dünn. Solange die SC dem Weg folgen, unterliegen sie nicht den Effekten des Albtraummiasmas (siehe Seiten 10-11).

Rustikale Pflastersteine bilden einen Weg durch ein Bett vertrockneter Blumen und Büsche. Die Pflanzen sind verschrumpelt, als wären sie in dem Meer aus unnatürlich dichtem Nebel ertränkt worden. Der unnatürliche Nebel dämpft zwar jedes Geräusch, dennoch vernehmt ihr ein Geräusch wie das Schlagen riesiger Wespenflügel. Zugleich bilden sich Wirbel im Nebel, als wollte etwas daraus entkommen.

Die Klänge und Bewegungen des Nebels hier sind nervraubend, aber doch nur ein seltsamer Effekt des Nebels und des mit ihm verbundenen Albtraumreiches. Aber sollten die SC dies später als Vorwarnung hinsichtlich des über Dornstein am Himmel kreisenden Nachtdürren betrachten – umso besser!

Am anderen Ende des Gartenweges befindet sich eine nach Bereich **D1** führende Tür. Die Tür ist verschlossen, kann aber mit einem der Schlüssel aus Bereich **C14** oder einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 20 geöffnet werden.

Kreaturen: Lass die SC eine Runde, nachdem sie auf den Weg getreten sind, Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung gegen SG 17 ablegen. Wem dieser Wurf gelingt, der vernimmt um sich herum Grabungsgeräusche und bemerkt Bewegungen im Mulch. In der Folgerunde stoßen bleiche, kopflose Wesen, die an eine Kreuzung aus Würmern und Fledermäusen mit viel zu vielen Gliedmaßen erinnern, aus dem Boden und zappeln schnüffelnd umher. In der dann nächsten Runde erheben sie sich allerdings als Schwarm in die Luft.

BLEICHE-ZAPPLER-SCHWARM **HG 2**

EP 600

TP 13 (siehe Seite 252)

C6. Bibliothek (HG 5)

Durchsackende Regale, welche von Staub und einem umfangreichen System an Rollleitern zusammengehalten werden, ziehen sich an den Wänden dieser Bibliothek entlang. In ihnen stehen große, langweilig wirkende Bücher. In der Raummitte steht ein stark abgenutzter Tisch mit unbequemen Stühlen darum herum. Darüber baumelt ein Kronleuchter aus eisernen Ranken unter der hohen Decke. Es riecht durchdringend nach Leder und altem Papier, allerdings gibt es da auch einen tierhaften Geruch...

Die Anstaltsbibliothek verfügt über eine beeindruckende Sammlung von Texten zu fortschrittlichen psychologischen Theorien und Behandlungen, medizinischen Standardverfahren und regionalen Angelegenheiten. Viele der Texte sind Abschriften von Werken in der Sinkomakti-Schule der Wissenschaften in Rosenport, andere gehören dem Stempel auf dem Umschlag nach offenbar eigentlich sogar dorthin. Nahezu alle Werke befassen sich mit Medizin oder Psychologie, allerdings kann man auch Nachforschungen zur Geschichte der Dornstein-Insel und der Grafschaft Versex anstellen (siehe auch Seite 47), sobald die SC dazu Zeit haben.

Die Bücherregale sind 2,40 m hoch, die oberen Regalbretter können mit Hilfe von vier Rollleitern erreicht werden – eine Leiter pro Regalwand. Jede Leiter befindet sich in einer stählernen Führungsschiene; ein Charakter, der eine Leiter berührt und sich mit ihr an der jeweiligen Wand entlang bewegt, kann sie als Freie Aktion mitschieben. Alternativ kann eine Leiter auch als Standard-Aktion 4,50 m weit vorangestoßen werden, bzw. 9 m, sofern dem Charakter ein Stärkewurf gegen SG 15 gelingt. Die Leitern fahren in ihren Schienen auch um Ecken, halten aber an, wenn sie das Ende einer Schiene erreichen. Jede Leiter hat Härte 10 und 40 TP. Da die Deckenhöhe 4,20 m beträgt, hat ein Charakter, der eine Leiter ganz hinaufsteigt, immer noch genug Platz zum Stehen.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10 kann ein SC bemerken, dass die Inhalte mehrerer unterer Regalebenen über den Boden verstreut liegen. Schaut man näher nach, stellt man fest, dass die Bücher angenagt sind und die Rückwände der Regale Löcher aufweisen, deren ungleichmäßige Ränder ebenfalls Nagespuren aufweisen. Werden die untersten, dunklen Regalfächer inspiziert, entdeckt man enge Tunnel, die durch Holz und Stein gebohrt wurden. Alle Tunnel könnten von Sehr kleinen Kreaturen begangen werden. Gelingt ein weiterer Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 16, bemerkt der entsprechende Charakter zudem, dass einer dieser Tunnel besonders gut genutzt scheint und durch die Nordwand führt (diese Verbindung führt nach Bereich **C12** und könnte von einer Kreatur der Größenkategorie Sehr klein genutzt werden, während Kreaturen der Größenkategorie Klein sich durch die 1,50 m lange Strecke hindurchzwängen müssten).

Kreaturen: Drei Rattlinge sind auf der Suche nach magischen Schriften in diesen Raum eingedrungen. Alle haben ganz oben auf den Regalen klebrige Nester aus den ältesten und schmackhaftesten Werken der Sammlung angelegt. Wenn sie die SC bemerken, kreischen sie auf Aklo los, rufen nach Verbündeten und tun ihr Bestes, um die SC zurückzudrängen. Sieht man

von folgenden Änderungen ab, besitzen die Rattlinge die typischen Spielwerte für Kreaturen ihrer Art:

RATTLINGE (3) **HG 2**

EP je 600

TP je 19 (*MHB IV,* S. 206)

Fernkampf Buch +1 (1W2–2)

Talente Ausweichen, Improvisierter Fernkampf

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Rattlinge befinden sich auf den obersten Regalebenen und haben dort einen Berg schwerer Bücher liegen, die sie als Wurfwaffen improvisieren können.

Im Kampf Die Rattlinge sind bemüht, die Geländehoheit zu behalten und nutzen ihre Fähigkeit Schwärmen, um Eindringlinge zu behindern. Sie greifen Gegner an, welche die Leitern hinaufklettern und sie erreichen wollen. Sollte ein SC die obere Regalebene erreichen, nutzen sie *Dimensionstür* und *Unsichtbarkeit*, um zu anderen Regalen zu fliehen.

Moral Sobald zwei Rattlinge besiegt wurden, ergibt sich der dritte.

Entwicklung: Sollte ein Rattling verschont werden, bietet er den SC im Austausch für sein Leben an, ihnen zu helfen. Es handelt sich in diesem Fall um eine Rattlingfrau namens Genny Zwei-Schwanz – der Beiname resultiert aus ihren zwei (in Rattlingaugen attraktiven) wurmartig-kahlen Rattenschwänzen. Sie kann den SC berichten, dass die Rattlinge ihre Bauten tief unter der Dornstein-Insel im Fels hätten, diese Tunnel für „große Leute“ aber zu eng seien und wegen der Beben vor Kurzem größtenteils eingestürzt wären, sodass sie und ihre Artgenossen vom restlichen Bau abgeschnitten seien. Genny weiß nichts über die aktuelle Lage in der Anstalt.

C7. Östlicher Innenhof

Die hohen Anstaltsmauern umschließen diesen geräumigen, als Garten genutzten Innenhof. Von oben wallen nur dünne Fäden des kränklich-gelben Nebels herab, doch schon auf Höhe der Mauerkanten ist er so dicht wie überall. Nebelschwaden treiben zwischen blattlosen Bäumen und einfachen Bänken und erzeugen den Eindruck von lautlosen Bestien auf der Pirsch.

Dornsteins Gärtner haben früher zahllose Stunden aufgewendet, um hier im Herzen der Anstalt eine Oase des Friedens und der stillen Schönheit zu erschaffen. Patienten und Angestellte konnten zwischen den Büschen und Silber-Akazien spazieren und Mahlzeiten einnehmen, doch nun sind die Pflanzen allesamt tot – erstickt vom Nebel.

Zum Glück vereiteln die Mauern der Anstalt, dass der Nebel, welcher die Außenwelt so völlig im Griff zu haben scheint, auch in diesen Bereich völlig eindringen kann. Die SC können 6 m weit sehen, ehe Nebel-

schwaden die Sicht verhüllen. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 12, so kann er seltsame Geräusche hören: Flügelschlagen, leises Knurren und raschelnde Schritte – dies sind aber alles Täuschungen des Nebels und Geräusche, die er aus den Traumlanden mitbringt. Gelingt einem SC der Fertigkeitswurf gegen SG 22 oder mehr, so erkennt er, dass die Geräusche keine erkennbare Quelle besitzen, sondern eher aus der Ferne heranzutreiben scheinen. Der SL sollte die Geräusche aber dennoch beschreiben, um die Anspannung bei den SC zu erhöhen.

Auch wenn der Nebel hier lichter ist, treten hier dennoch die fremdartigen Wetterphänomene auf – siehe Seite 225, um zu bestimmen, welche Wettereffekte gerade herrschen, wenn die SC diesen Innenhof betreten.

In der nordöstlichen Ecke des Hofes befindet sich ein standhafter Holzschuppen, dessen Tür unverschlossen ist. Im Schuppen führt eine Treppe in die Leichenhalle (Bereich **C20**) – bzw. in den Bereich, der früher zu diesem Zweck genutzt wurde.

Kreaturen: Zu den gefährlicheren Kreaturen, die durch den Schleier zwischen der Dornstein-Insel und den Traumlanden geschlüpft sind, gehört ein Nachtdürrer. Dieser hat sich die Dächer der Anstalt als sein Reich auserkoren und starrt augenlos auf der Suche nach Beute in den Nebel. Dass im Hof der Nebel nur schwach vorhanden ist, kümmert den Nachtdürren nicht – für ihn zählen nur Opfer, welche den Hof betreten. Sobald daher die SC diesen Bereich betreten, bemerkt er sie und stößt herunter, um sich den SC zu packen, der ihm am schwächsten erscheint.

NACHTDÜRRER **HG 4**
1.200 EP
TP 37 (*MHB IV,* S. 190)

C8. Hauptflur

Dieser L-förmige Korridor verläuft von einer Einsturzstelle im Westen bis zu einem kleinen Wartebereich vor dem Verwaltungsbüro der Anstalt. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 16, bemerkt er Schleimspuren und -schlieren auf dem Fliesenboden. Mit einem anschließenden Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 10 kann ein SC feststellen, dass die antiseptisch riechenden Schlieren eine Fährte bilden, welche zwischen den Türen zu den Bereichen **C9**, **C10** und **C13** verläuft. Neben der Tür nach Bereich **C14** ist ein Namensschild angebracht: „Direktorin Eliege Losandro."

C9. Konferenzraum (HG 3)

Ein früher sicher schöner, hölzerner Konferenztisch trägt nun hässliche Kratzer und andere Spuren des teilweisen Einsturzes der Südwestwand. Zwischen den Steinhaufen befindet sich die Tür zu einem Wandschrank.

Die Ärzte der Anstalt und Angestellte in Führungspositionen kamen hier regelmäßig zusammen, um die Behandlung von Patienten und andere Fragen des Anstaltsalltags zu diskutieren. Die Beben haben dem Raum schwere Schäden zugefügt, so ist u.a. eine Wand teilweise eingestürzt. Die menschlichen Bewohner meiden den weithin einsturzgefährdeten Raum, allerdings haben sich zwei andere elende Kreaturen hier niedergelassen.

Die Tür in der nordwestlichen Ecke führt in einen Wandschrank, dessen Inhalt über den Boden des Konferenzraumes verstreut liegt, da seine neuen Bewohner den Platz benötigten. Im Schrank befindet sich ein etwa 1,80 m hohes Regal.

Folgen Charaktere der Schleimspur aus Bereich **C8**, stellen sie fest, dass sie quer durch den Raum führt und im Wandschrank endet.

Kreaturen: Zwei Eingelegte Föten sind in Doktor Chawaars persönlicher Sammlung zerebraler Seltsamkeiten zum Leben erwacht. Die beiden weise wirkenden Kreaturen besitzen extreme Wasserköpfe und konnten dem Doktor bei seinen Forschungen sehr helfen. Vor einigen Tagen aber verliehen ihnen die eindringenden Kräfte der Traumlande unnatürliches Leben, sodass sie in ihren flüssigkeitsgefüllten Gläsern erwachten. Von Verwirrung und vagem Zorn erfüllt, flohen sie aus den Gefäßen, konnten es aber aus Sympathie und einem Gefühl der Verbundenheit nicht über sich bringen, Chawaars restliche Sammlung zurückzulassen. Entsprechend haben sie nach und nach die ganzen in Gläsern schwimmenden, missgestalteten Gehirne, Wirbelsäulen und sonstigen Organe in den Wandschrank des Konferenzraumes gebracht. Dort haben sie sich aus Arztkitteln und Doktor Chawaars Überresten ein Nest gebaut und wachen nun über ihre merkwürdige Familie.

Der eine Eingelegte Fötus sitzt im Nest zwischen den verschiedenen Stücken der ehemaligen Sammlung, während der andere oben auf dem Regal hockt und bei sich ein schweres Glas mit einem hornartigen Tumor in Flüssigkeit hat, welcher einst im Gehirn eines Patienten gewuchert war. Die Föten haben diesen Tumor aus ihrer Familie ausgestoßen und auf das hohe Regalbrett verbannt. Sollten sie die SC hereinkommen hören, bereitet der Fötus oben eine Aktion vor, um das Glas mit dem Tumor jenem entgegen zu stoßen, der die Tür des Wandschranks öffnet – behandle dies als Angriff mit einer improvisierten Waffe und dem resultierenden Malus von -4 auf den Angriffswurf. Sollte das Glas treffen, platzt es auseinander und verursacht 1W4 Schadenspunkte, ferner muss der Getroffene einen Rettungswurf ablegen, als wäre er der Fähigkeit Juckreiz eines Eingelegten Fötus ausgesetzt. Sobald die Tür aufgeht, gehen die untoten Ungeborenen zum Angriff über.

EINGELEGTE FÖTEN (2) **HG 1**
EP je 400
TP je 11 (*MHB IV,* S. 63)

Schätze: Am Boden des Wandschranks liegt die Leiche Doktor Chawaars. Durchsucht man diese, kann man einen Hinweis darauf finden, mit welcher Absicht er diesen Bereich aufgesucht hat – in den Taschen seines Kittels befinden sich insgesamt sechs Flaschen mit Alchemistenfeuer, mit denen er den Untoten ein Ende setzen wollte. Ferner finden die SC hier acht Ärztekittel; diese verleihen einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden, um sich als Ärzte der Dornstein-Anstalt auszugeben, sind ansonsten aber wertlos.

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Vorwort
Teil 1: Kerker des Geistes
Teil 2: Tote träumen nicht
Teil 3: Unendlicher Albtraum
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium

C10. Assistenzarztbüro

In diesem engen, vollgestopften Büro stehen zwei Schreibtische zwischen Aktenschränken, Bücherregalen und Bergen mit Forschungsunterlagen – insgesamt belegt all dies mehr Platz als Raum für die Benutzer ist.

Trotz der beengten Umstände gab es genug Platz, damit zwei Assistenzärzte hier arbeiten konnten, wie die beiden Leichen belegen, die über den Schreibtischen zusammengesunken liegen. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 14 kann man erkennen, dass die beiden jungen Ärzte durch Schläge auf den Hinterkopf getötet wurden; gelingt der Wurf gegen SG 24 oder besser, so muss der Charakter diese Annahme ergänzen, da auch die Beine der Ärzte zerfleischt wurden, als wäre etwas Kleines, aber Blutrünstiges zugange gewesen. Die Schläge gegen den Kopf wurden offenbar von kleinen Klauen geführt, die sich regelrecht in die Schädelbasis eingegraben haben. – Dies ist das Werk der Eingelegten Föten in Bereich **C9**, welche weitere Familienangehörige aus ihren knöchernen Gefängnissen „befreien“ wollten.

Schätze: Die meisten Unterlagen und Akten hier stehen mit gewöhnlichen Pflichten im Rahmen der Arbeit der Ärzte in Verbindung, andere enthalten psychologische Bewertungen, die nicht aus dem Rahmen fallen. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 16, stößt er auf einen dicken Eschenholzstab, der das Symbol Sarenraes trägt und ganz hinten im östlichen Schreibtisch versteckt ist; der Stab ist mit einem Zwirnfaden umwickelt, an dem ein Notizzettel hängt: „Herr Lantz, dies ist ein Ort der Wissenschaft, nicht des Glaubens. Bitte lassen Sie Ihre Religion daheim.“ – Es handelt sich um einen *Zauberstab: Segnen* mit 18 Ladungen.

RATCH MAMBY

C11. Zerstörter Aufenthaltsraum

Die Decke dieses Raumes ist heruntergekommen und hat einen Tisch und eine abgenutzte Couch zerschmettert.

In diesem Raum konnten die Ärzte der Anstalt Abstand zu ihren Forschungen erlangen und sich etwas ausruhen. Der Deckeneinsturz hat die meisten Möbel zerstört und die Ärztin erschlagen, welche sich gerade hier aufgehalten hatte. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 12 bemerkt ein SC eine bleiche Hand, die aus dem Schutt ragt.

Schätze: Wenn die SC 10 Minuten dafür aufwenden, können sie die Tote ausgraben, allerdings ist sie derart zerschmettert worden, dass sie nicht mehr zu identifizieren wäre. Falls die SC sie durchsuchen, finden sie eine Spritze mit einem alchemistisch hergestellten *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*. Gelingt es einem SC, den Trank zu identifizieren, weiß er zudem, dass dieser nur funktioniert, wenn er als Standard-Aktion injiziert wird.

C12. Zerstörtes Büro (HG 5)

Die durchhängende Decke dieses Raumes ruht hauptsächlich auf zwei stabilen Bücherregalen. Am Rand eines beachtlichen Risses im Boden stehen ein Schreibtisch und mehrere Stühle.

Dies ist das Büro eines der Ärzte der Anstalt, allerdings wurde es während der heftigsten Erdstöße weitestgehend zerstört. Diese Beben erzeugten einen großen Riss, welcher das Fundament gespalten und eine Verbindung zu den Bauten der Rattlinge unter der Anstalt geöffnet hat. Die Risse sind zum Teil groß genug, dass eine kleine Kreatur sich hindurchzwängen könnte, werden dann aber enger und winden sich über Kilometer hinweg in die Tiefe. Bei einer oberflächlichen Untersuchung findet man Kot und verschiedene unappetitliche Schlieren, mehr nicht. Sollten die Charaktere unbedingt in das Reich der Rattlinge vorstoßen wollen, so kommen sie nicht weit, ehe ein schwaches Beben den Durchgang zum Einsturz bringt und sie mit ihren Verbündeten gerade so entkommen können.

Kreaturen: Ratch Mamby, der Anführer der Rattlinge der Dornstein-Insel, kam nach dem ersten Beben in die Anstalt hinauf, saß dann aber zusammen mit seiner Expeditionstruppe an der Oberfläche fest. Nun hält er sich dort auf, wo die Rattlinge erstmals nach oben vorgestoßen sind, und wartet auf die Berichte seiner Leute, welche nach einer alternativen Route

nach unten suchen. Sollte ein Nichtrattling durch die Lücke nach Bereich **C6** kommen, befiehlt er seinen Schreckensratten den Angriff, während er sie mit Zaubern unterstützt.

SCHRECKENSRATTEN (2) **HG 1/3**

EP je 135

TP je 5 (*MHB,* S. 215)

RATCH MAMBY **HG 4**

EP 1.200

Rattling-Hexenmeister 3 (*MHB IV,* S. 206)

CB Sehr kleine Magische Bestie

INI +1; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, *Magie entdecken*; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 17 (+1 Ausweichen, +1 GE, +2 Größe, +1 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 41 (6 TW; 3W6+3W10+15)

REF +6, **WIL** +7, **ZÄH** +7

Immunitäten Gift, Krankheit;
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Graben 3 m, Klettern 6 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Biss +4 (1W3–2 plus Ausbluten)

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

Besondere Angriffe Blutungsschaden (1), Hinterhältiger Angriff +1W6, Lange Glieder (1,50 m)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6; Konzentration +9)

Immer — *Magie entdecken, Magie lesen, Mit Tieren sprechen* (nur Nagetiere), *Spinnenklettern, Zungen*

3/Tag — *Dimensionstür, Furcht auslösen* (SG 14), *Unsichtbarkeit* (nur selbst)

1/Tag — *Schwarm herbeizaubern* (nur Rattenschwarm)

1/Woche — *Heiliges Gespräch* (nur wenn er als Vertrauter dient; 6 Fragen)

Zauberähnliche Blutlinienfähigkeiten (ZS 3; Konzentration +6)

6/Tag — Säurestrahl (1W6+1 Säure)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 3; Konzentration +6)

1st (6/Tag) —*Magierrüstung, Magisches Geschoß, Person vergrößern* (SG 14), *Schockgriff*

0 (beliebig oft) — *Aufblitzen* (SG 13), *Ausbessern, Erschöpfende Berührung* (SG 13), *Magierhand, Untote schwächen*

Blutlinie Abnormale Blutlinie

TAKTIK

Vor dem Kampf Ratch wirkt regelmäßig *Magierrüstung*, seit er die Sicherheit seines Baus verlassen hat.

Im Kampf Ratch befiehlt den Schreckensratten anzugreifen, unterstützt sie mit Zaubern und nimmt Gegner mit ihnen in die Zange.

Moral Sollte Ratch Mamby den Eindruck haben, dass das Kampfesglück nicht mit ihm ist, versucht er entweder zu verhandeln oder springt in den Riss in der Mitte des Raumes, um sich außerhalb der Reichweite der Gegner in Sicherheit zu verbergen.

SPIELWERTE

ST 6, **GE** 13, **KO** 15, **IN** 14, **WE** 14, **CH** 17

GAB +4; **KMB** +3; **KMV** 12 (16 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern

Fertigkeiten Akrobatik +5, Bluffen +8, Heimlichkeit +15, Klettern +6, Motiv erkennen +5, Schwimmen +6, Wahrnehmung +8, Wissen (Die Ebenen) +5, Wissen (Geschichte) +5, Wissen (Lokales) +5, Zauberkunde +8

Sprachen Abyssisch, Aklo, Dunkelwelsch; *Mit Tieren sprechen* (nur Nagetiere), *Zungen*

Besondere Eigenschaften Geheimnisse des Blutes (+50% auf die Wirkungsdauer von Zaubern der Unterschule des Gestaltwandels), Schriftrollen benutzen

Kampfausrüstung *Schildbrosche*; **Sonstige Ausrüstung** *Resistenzumhang +1*

Entwicklung: Sollte Ratch Mamby unter 21 TP reduziert werden, so ergibt er sich und quiekt mit hoher Stimme: „Ich gebe euch all seine Geheimnisse! Was immer ihr wollt!“ Sofern dies die Aufmerksamkeit der SC erweckt, bietet er an, all ihre Fragen zu beantworten. Der Rattling weiß eine Menge über den Lumpenmann und seine Geschichte (siehe Anhang I); Ratch weiß aber nichts über die Insassen der Anstalt oder den Aufstand, greift aber lieber auf Bluffen zurück, um die SC zu belügen, statt nutzlos wirken zu wollen. Er erklärt dabei die Dinge in Zirkelschlüssen, da er nicht klingen will, als hätte er von irgendeinem Thema keine Ahnung.

C13. Doctor Chawaars Büro

Dieser Raum wäre das typische Büro eines Arztes, wären da nicht die grotesken anatomischen Zeichnungen an den Wänden, die hauptsächlich Traumata und Missbildungen von Kopf und Gehirn zeigen. Eine stabile Vitrine steht offen – sie ist völlig leer.

Doktor Chawaar stand zwar im Ruf, morbide zu sein, die Faszination des Vudrani für Wucherungen und Deformierungen des Gehirns entsprang aber keineswegs einer Faszination für das Groteske. Viel mehr wollte er seine chirurgischen Fähigkeiten und sein Wissen um psychologische Symptome nutzen, um Verbindungen zwischen körperlichen Ursachen und geistigen Leiden herzustellen und dann beides zu behandeln, was ihm oftmals auch gelang.

Sollten die Charaktere der Schleimspur aus Bereich **C8** folgen, stellen sie fest, dass sie hier ihren Ursprung hat. Sollten die SC der Spur nicht hierher gefolgt sein, dann lass einen oder mehrere einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 14 ablegen, um die verschütteten Konservierungsflüssigkeiten zu bemerken, welche hier Pfützen bilden und auf den Flur hinausführen.

Schätze: Der Schreibtisch und die Bücherregale hier sind gut erhalten, enthalten aber nichts von Wert. Stöbert ein Charakter 5 Minuten lang durch die Schubladen des Tisches, stößt er auf die Notizen eines Doktor Arosch Chawaar, welcher neue Behandlungsmethoden für Hydrocephalus (Wasserkopf) entwickelt hat. Viele seiner Notizen tragen Anmerkungen seiner Schwester, Doktor Anya Chawaar, die in Katheer praktiziert.

Die Ergebnisse von Aroschs Forschungen sind in einem abgenutzten, rostfarbenen Notizbuch in der obersten Schublade zu finden. Studiert ein Charakter dieses Buch und legt dabei einen Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 16 ab, kann er feststellen, dass es ein wertvolles Werk ist, wobei er den materiellen Wert aber nicht genau beziffern kann. Es würde zwar Monate brauchen, den Wahrheitsgehalt der Unterlagen zu bestätigen, die meisten medizinischen Einrichtungen oder Gelehrten (wie man sie in größeren Städten finden kann) würden aber wohl bis zu 800 GM für das Notizbuch bezahlen. Sollten die Notizen Doktor Anya Chawaar gebracht werden, zahlt sie das Vierfache dessen.

C14. Büro von Direktorin Losandro (HG 4)

Gelber Nebel wallt geräuschlos gegen die kathedralenartigen Fenster dieses opulenten, sich über zwei Etagen erstreckenden Büros. Die Erdgeschoßebene enthält dickgepolsterte Sitzmöbel, elegante Tischchen und einen altarartigen Schreibtisch aus dunklem Marmor. Eine zerbrechlich wirkende Wendeltreppe aus dunklem Eisen führt zur oberen Ebene mit einer luftigen Bibliothek, die mit einem Geländer aus demselben dunklen Eisen gesichert ist. Mitten im Raum breitet sich ein See aus Blut aus.

ELIEGE LOSANDRO

Das Büro der Direktorin von Dornstein kombiniert das Büro eines Psychologen mit dem Salon einer Königin. Direktorin Eliege Losandro war zwar ihrer Arbeit treu, scheute aber auch nicht davor zurück, sich und ihren bevorzugten Untergebenen mit den umfangreichen Spenden, die Graf Lowls der Anstalt zukommen ließ, ein angenehmes Leben zu bereiten. Dank der vorherrschenden, in beruhigenden dunklen Tönen gehaltenen, luxuriösen Einrichtung erlangten Besucher des Büros meist den Eindruck, Losandro sei eine ausgeglichene Frau mit bestem Geschmack. Nun aber dient die Stätte als grausames Zeugnis der tollkühnen Experimente der Direktorin mit realitätsverzerrender Magie.

Der Blutteich auf dem Boden stammt von Losandro selbst. Die Einrichtung ihres Büros ist in weitaus besserem Zustand als sie selbst. Die Möblierung und die Werke in ihrer persönlichen Bibliothek sind zwar beeindruckend, es sticht aber auch nichts wirklich hervor. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 16, bemerkt er sechs kleine, aber beeindruckende Kohlezeichnungen auf rissigem Pergament in hochwertigen Rahmen. Sie zeigen eine endlose, leere Stadt unter einem Himmel aus wallendem Nebel; an jedem Rahmen befindet sich eine dünne Kupferplakette mit einer Jahreszahl (4708 bis 4715) und dem Namen Ulver Zandalus. Charaktere, welche sich die Bilder näher ansehen, werden diese seltsam vertraut finden und Ähnlichkeiten mit der Stadt aus ihrem gemeinsamen Albtraum zu Beginn des Abenteuers entdecken.

Der marmorne Schreibtisch weist mehrere Schubladen mit gewöhnlichen Schreibutensilien und umfangreichen, aber uninteressanten Unterlagen auf. Eine Schublade ist verschlossen (Mechanismus ausschalten, SG 20; der Schlüssel befindet sich in Direktorin Losandros Tasche). In der Schublade befindet sich Losandros Tagebuch, in dem sie penibel ihre alltäglichen Pflichten und Beobachtungen notiert hat. Studiert man es 10 Minuten lang, kommt man zu der Erkenntnis, dass es größtenteils langweilig und wenig aussagekräftig ist, da es mit Notizen zu Personaltreffen und Gesprächen mit Familien potentieller Patienten gefüllt ist. Im Laufe des letzten Jahres tauchen aber zunehmend die Namen Haserton Lowls und Graf Lowls auf. Jeder SC, dem ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 10 gelingt, erkennt, dass es in beiden Fällen um Graf Haserton Pragmus Lowls IV., Herr der Grafschaft Versex in Ustalav, geht (vergiss nicht, dass Fertigkeitswürfe für Wissen auch ungeübt abgelegt werden können, solange der SG 10 nicht überschreitet). Die letzten Einträge dürften aber dennoch recht interessant sein – siehe Spielerunterlage #1. Ansonsten werden Lowls Leute oder *Die Kette der Nächte* nirgends erwähnt.

Kreaturen: In der Mitte des Raumes kniet Eliege Losandro in einem Teich ihres eigenen Blutes mit durchgedrücktem Rücken und zum Schrei

Schwurtag: Graf Lowls kam erneut unerwartet vorbei. Dennoch sind diese Besuche nun schon so häufig und Lowls Wünsche so auf eine Sache ausgerichtet, dass sie kaum noch stören. Nach seinem Besuch bei Zandalus wollte er allerdings auch mich noch sprechen. Er behauptet, theoretisch eine Lösung zu kennen, wie man dem armen Mann helfen könne. Ich weiß nicht, was der Graf und mein geschätzter Patient die ganze Zeit bereden, zudem Lowls sich erneut weigert, mich einzuweihen. Dennoch habe ich Zweifel, dass der hochgeborene Amateurpsychologe wirklich eine wichtige Entdeckung gemacht hat. Ich wäre aber dumm, würde ich den Landesherrn vergrätzen.

Sterntag: Lowls' "Lösung" gehört nicht zu den Dingen, mit denen ich gerechnet hatte. Ich weiß nicht, wo er das Buch gefunden hat, aber bei seinem letzten Besuch brachte er eine Abschrift von Valhadis' *Die Kette der Nächte* mit, eine fast legendäre Sammlung psycho-arkaner Studien und Behandlungen mit Schwerpunkt auf Träume. Ich hasse zwar arkane Einmischungen, doch sollte es eine dauerhafte Lösung für Zandalus' Albträume geben, dann steht sie womöglich in diesem Buch. Lowls ließ mich den Text für die Dauer seines Besuchs studieren, weigerte sich aber nachhaltig, das Werk hierzulassen.

Mondtag: Lowls hat mir ein Angebot gemacht – seine Abschrift von *Die Kette der Nächte*. Im Gegenzug müsste ich nur ein paar neue Patienten aufnehmen – ehemalige Bekannte des Grafen, welchen eine Art Gruppenamnesie widerfahren ist, wie es meines Wissens noch nie vorgekommen ist. Ich könnte dies als Mildtätigkeit des Grafen einstufen, allerdings besteht er darauf, dass die Einweisung nicht dokumentiert werde. Diese Bedingungen machen mich durchaus misstrauisch, andererseits könnte ich wohl mehr von diesen interessanten Fremden erfahren, sobald sie in meiner Obhut sind. Sollte daraus die Möglichkeit erwachsen, Zandalus und andere heilen zu können, so werde ich auf den Handel eingehen.

Mühtag: *Die Kette der Nächte* ist ein Wunderwerk! Es wird Jahre dauern, alle Möglichkeiten zu entdecken und zu verstehen, doch bereits jetzt habe ich einen Prozess gefunden, um chronische Träume aus dem Verstand herauszuziehen und dann wie psychischen Staub und Krümel wegzuwischen. Morgen beginnt das Experiment!

Spielerunterlage #1

aufgerissenem, zur Decke weisendem Mund. Aus ihrem lautlos schreienden Mund entweicht ein unsteter Wirbel farbigen Nebels in Stößen, als würde einem Springbrunnen schmieriger Matsch entströmen. Losandro leidet nun für ein fehlgeschlagenes Ritual, da Ulver Zandalus denselben Ritus aus dem Werk *Die Kette der Nächte* wiederholen wollte, den sie selbst bei ihm angewendet hat – jedoch hat er sein Ritual gewaltig in den Sand gesetzt. Die Ärztin ist zu einer fehlerhaften Oneirogen geworden, einem Tor zwischen der Materiellen Ebene und den Traumlanden. Statt die Träume des Ritualsubjektes in die Materielle Welt zu entlassen, wie besagtes Ritual eigentlich beabsichtigt, schloss Zandalus mit seinem Fehlschlag Losandro in ihrem eigenen Verstand ein. Seitdem spuckt das katatonische Opfer ohne Unterlass Nebel und Protomaterie aus dem Grenzbereich der Traumlande in die Materielle Ebene und schwächt die Grenzen zwischen beiden Reichen. Zandalus' Prototyp hier funktioniert nicht so perfekt, wie er es sich vorgestellt hat, andere Oneirogene anderswo in der Anstalt (z.B. in den Bereichen **E11** und **F2**) sind die Quelle für den Nebel, der Dornstein einhüllt, und die in den Fluren wandelnden Einheimischen der Traumlande.

Statt aber nur die Materie der Traumlande in die Welt zu speien, entlässt Losandro Schatten ihrer eigenen Gedanken und Träume, aber auch von Manifestationen starker mentaler Präsenzen an anderen Orten in Form des regenbogenfarbigen Nebels, der aus ihrem Mund quillt. Technisch betrachtet ist die Ärztin noch am Leben, sie verhält sich aber nicht wie ein lebendes Wesen, sondern eher wie eine magische Fontäne. Wer sich ihr auf 1,50 m oder weniger nähert, betritt den sie umwirbelnden Nebel und muss einen Willenswurf gegen SG 12 ablegen. Misslingt dieser Rettungswurf, schläft man sofort ein und erfährt zufällig bestimmt einen der Träume auf Seite 30. Ein Charakter kann normal aus diesem Schlaf geweckt werden, erfährt aber dennoch den gesamten Traum in einem Augenblick – du kannst ihm den Traum aber auch erst später erzählen (siehe den Kasten auf Seite 27).

Patient: Ulver Zandalus
Männlich, Abstammung von Varisischen Wanderern, geschätztes Alter 47
Wahrscheinlicher Wohnort Rosenport, Grafschaft Versex
Eingewiesen: 2 Sarenith 4685
Umstände: überstellt von der Pharasmischen Mission in Rosenport.
Behandelnder Arzt: Eliege Losandro
Zandalus hat sich völlig aus der Gesellschaft zurückgezogen und ist kaum dazu imstande, für sich selbst zu sorgen. Die Symptome seiner Passiv Antisozialen Persönlichkeitsstörung präsentieren sich in Verlust der Sprache und der Erinnerung. Häufige nächtliche Angstzustände resultieren in kurzen, aber dramatischen Ausbrüchen in Form von Schreien, Zittern und anderen furchterfüllten Reaktionen. Zandalus versteht den Unterschied zwischen Wachen und Schlafen und erholt sich in der Regel schnell von seinen Albträumen.
Behandlung: Therapie, Schwerpunkt Antipsychose, Beobachtung
Entwicklung: 2/4687 – Zandalus erweist sich als begabter Künstler. Er fertigt enthusiastisch dramatische, aber anschauliche Holzkohlezeichnungen von surrealer Architektur, Stadt- und Himmelsansichten. Die Kunst beruhigt ihn, wenn er unter den Folgen von Albträumen leidet. Ihm werden künftig einfache Materialien zugewiesen, um diese Kunsttherapie fortzusetzen.
Entwicklung: 11/4702 – Veränderungen bei Zandalus' Bildern: Er zeichnet wiederholt und nahezu perfekt einen der uralten Obelisken am nordwestlichen Rand des Anstaltsgeländes. Da die Uferbereiche der Insel Patienten nicht zugänglich sind, glaube ich nicht, dass er das Objekt jemals gesehen hat. Ob dies von Bedeutung oder Zufall ist, sollte im Auge behalten werden.
Entwicklung: 3/4715 – Graf Haserton Lowls interessiert sich für Zandalus; nachdem ihn zuerst seine Werke interessiert haben, gilt seine Aufmerksamkeit nun dem Künstler selbst. Lowls kommt häufig zu Besuch und verbringt Stunden mit meinem Patienten, weigert sich aber, seine Interessen zu erklärten.

Spielerunterlage #2

ELIEGE LOSANDRO **HG 2**
EP 600
Oneirogen (siehe Seite 248)
TP 25 (aktuell 5)

Schätze: Im Büro der Direktorin lassen sich einige interessante und halbwegs wertvolle Kuriositäten finden: eine Holzschachtel in der Form eines Gehirns, zwei zueinanderpassende Buchstützen, welche jeweils dieselbe schreiende und weinende Gestalt darstellen, und eine Messingskulptur einer osirischen Pyramide; jeder dieser Gegenstände ist 50 GM wert. Zandalus' Bilder wären als Satz bis zu 100 GM wert.

Studiert ein SC wenigstens 15 Minuten lang die vollgestopften Bücherregale, kann er einen Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 14 ablegen, um einige nichtmagische, aber dennoch beachtliche Texte zu erkennen: *Zur Behandlung von Ehrgeiz, Enttäuschung und Reue* von Doktor Beaurigmand Trice, *Über Gefährlichen Sand* von Doktor Henri Mertman und eine Signierte Abschrift von Ailson Zündlers Schauderroman *Galdyzes Gast: Das Festmahl des Nosferatu*. Jedes Buch wiegt 2 Pfund und ist 100 GM wert.

Wer die Direktorin durchsucht, findet einen Schlüsselring, die meisten dieser Schlüssel gehören zu vergessenen Wandschränken und unwichtigen Schränken, darunter sind aber auch die Schlüssel zu den Türen des Büros, des Schreibtischs, der Tür nach Bereich **C18** und der in Bereich **C5** nach Bereich **D1** führenden Tür.

Neben Losandros Tagebuch enthält die verschlossene Schreibtischschublade ferner ein Vergrößerungsglas, 4 Anwendungen Gegengift, zwei Phiolen Katertrunk[EXP], zwei Phiolen Magenbalsam[EXP], 2 Anwendungen Opium, eine Phiole Riechsalz, zwei *Schriftrollen: Lähmung aufheben*, eine *Schriftrolle: Schläue des Fuchses*, eine *Kerze der Geisterabwehr*[ABR VII], einen *Mächtigen Talisman der Hilfreichen Winde*[ABR VII] an einer dünnen Silberkette, eine geflochtene Lederschnur mit einem *Schwächeren Talisman der Heilkraft*[ABR VII] und

einem *Schwächeren Talisman des Kampfesmuts*[ABR VII] und eine kleine Tasse mit *Weihrauch der Verständigung*[ABR VII].

C15. Archivtrakt

Dieser Gang ist dunkel und leer, sieht man von den zertrümmerten Resten von Laternen ab, die auf dem Boden liegen. Sechs Türen gehen ab, alle sind unverschlossen bis auf jene nach Bereich **D6**. Der Schüssel ist unauffindbar, das Schloss kann aber mittels eines Fertigkeitswurfes für Mechanismus ausschalten gegen SG 20 geknackt werden. Sollte die Spukerscheinung in Bereich **D6** noch bestehen, entfesselt sich aber die Blutwelle, welche die Tür zurückhält. Gelingt einem Charakter ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 18, bemerkt er Bluttröpfchen, die durch die Ritzen der Tür quellen. Wird die Tür geöffnet, muss jede Kreatur im Flur einen Reflexwurf gegen SG 16 ablegen; wem der Rettungswurf gelingt, der wird nur 3 m zurückgeworfen, wenn ihn die Blutwelle trifft. Wem der Wurf misslingt, der erhält den Zustand Liegend, erleidet 2W6 Schadenspunkte und wird 6 m zurückgeworfen. Wird eine Kreatur von der Welle gegen die Wand am westlichen Ende des Flures geschleudert, so erleidet sie zusätzliche 1W6 Schadenspunkte.

C16. Lager für Besitztümer von Patienten (HG 3)

Regale mit Kisten und umfangreichen Sammlungen wertloser Dinge füllen diesen staubigen, vollgestopften Lagerraum.

In diesem Raum lagern die persönlichen Dinge von vielen Hundert gegenwärtigen und früheren Patienten der Anstalt. Die meisten wurden für den Tag in Verwahrung genommen, an welchem ihre Besitzer wieder gesund genug sind, um sie zurückzuerlangen und die Anstalt zu verlassen. Die dicke Staubschicht über den meisten Dingen spricht aber Bände hinsichtlich der Heilungschancen.

Der Lagerraum wurde zum Teil geplündert. Einige Regale wurden umgestürzt und die darin gelagerten Gegenstände sind nun über den Boden verteilt.

Kreaturen: Dank seiner Erfahrung mit *Die Kette der Nächte* ist Ulver Zandalus erstmals seit Jahrzehnten aufmerksam und konzentriert, sodass er alles zerstört sehen möchte, was über die vielen Jahre beschämender Behandlung Auskunft geben kann, die an ihm vollzogen wurde. Entsprechend schickte er drei seiner Rauschgelben Apostel zu den Archiven und Lagerräumen, um alles zu vernichten, was mit ihm in Zusammenhang steht. Zwei dieser Kultanhänger halten sich hier immer noch auf – entweder haben sie ihren Auftrag vergessen oder aufgegeben. Einer durchstöbert den Raum nach „Wertsachen", während der andere einer Gruppe nicht zueinanderpassenden Puppen predigt. Wenn die beiden die SC bemerken, erinnern sie sich wieder an ihre Anweisungen und greifen an.

RAUSCHGELBE APOSTEL (2) **HG 1**

EP je 400 je

Menschlicher Schurke 2

CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 11 (+1 Ausweichen, +3 GE, +1 Rüstung)

TP je 16 (2W8+4)

REF +6, **WIL** +1, **ZÄH** +1

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Brechstange +3 (1W6+2) oder Totschläger +4 (1W6+2 nichttödlich)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

SPIELWERTE

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

GAB +1; **KMB** +3; **KMV** 17

Talente Ausweichen, Improvisierter Nahkampf, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +8, Einschüchtern +5, Entfesselungskunst +8, Fingerfertigkeit +8, Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +6, Überlebenskunst +3, Wahrnehmung +6

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentrick (Schurkenfinesse)

Ausrüstung Waffenrock, Brechstange, Totschläger

RAUSCHGELBER APOSTEL

Schätze: Die meisten Wertsachen wurden bereits geplündert, mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 kann man aber noch ein paar nützliche Dinge finden: zwei Phiolen mit *Silberöl* und ein *Öl: Waffengesinnung*.

C17. Patientenunterlagen (HG 1)

Zahlreiche identische Aktenschränke mit Dutzenden von Schubladen füllen diesen Raum. Viele Schubladen wurden herausgezogen und ihre Inhalte übersäen den Boden – Papiere, welche zusammengelegt zahlreiche dicke Bücher ergeben könnten.

Hier werden die Unterlagen zu Geschichte, Behandlung und Entwicklung der Patienten der Dornstein-Anstalt aufbewahrt. Da die Plünderer auch hier schon aktiv waren, sind

die Unterlagen nicht mehr geordnet. Die SC könnten zwar Informationen zu nahezu allen Patienten finden, würden dazu aber viele Stunden benötigen und letztendlich nur weitestgehend gewöhnliche Dinge erfahren. Allerdings könnten sie irgendwo in dem Papierberg auch Informationen zu sich selbst finden, so sie denn alles durchgehen. – Sie können erfahren, dass sie von Lowls eingeliefert wurden und vorher wohl für ihn gearbeitet hatten. Die Aufzeichnungen vermerken auch, dass sie ihre Erinnerungen verloren hätten. Zusammen mit diesen Informationen finden sie auch ihre Namen und können die Unterlagen anhand der jeweiligen Beschreibung zuordnen. Passe die Einzelheiten in den Akten an deine Charaktere an, vergiss aber nicht, dass ihnen die Erinnerung an die letzten Jahre fehlt und sie in den kommenden Kapiteln mehr über sich erfahren werden.

Die Tür nach Bereich **C18** ist verschlossen, kann aber mit einem der Schlüssel aus Bereich **C14** geöffnet werden, alternativ kann das Schloss mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 20 geknackt werden.

Kreaturen: Eine weitere Rauschgelbe Apostelin ist hier tätig. Nachdem es ihr nicht gelungen ist, die Tür nach Bereich **C18** einzuschlagen, durchstöbert sie besessen die Unterlagen nach Erwähnungen ihres Anführers, Zandalus. Dass es unwahrscheinlich ist, in den Unterlagen anderer Patienten auf seinen Namen zu stoßen, lässt sie eher noch hartnäckiger suchen. Sie weigert sich, ihre Arbeit zu unterbrechen; sollte sie Kreaturen bemerken, die keine gelben Roben tragen, greift sie an.

RAUSCHGELBE APOSTELIN **HG 1**
EP 400
TP 16 (siehe Seite 41)

Belohnung: Belohne die SC mit 800 EP, falls sie auf ihre Patientenunterlagen stoßen und ihre Namen samt der Verbindung zu Graf Lowls erfahren.

C18. Besondere Unterlagen

Entlang der Wände dieses engen Raumes ziehen sich Aktenschränke, sieht man von einer freien Fläche ab, an welcher ein angeschlagenes altes Gemälde eines ernstwirkenden, hochaufragenden Bauwerks hängt.

Die Aktenschränke in diesem Raum enthalten weitaus beunruhigendere Unterlagen als jene in Bereich **C17**. Zum Teil geht es auch um übernatürliche Vorkommnisse. Auf den Seiten kann man auf Hunderte von unerklärlichen Ereignissen und brutalen Dramen stoßen, allerdings stehen die meisten nicht ansatzweise mit den SC und ihren Zielen in Verbindung.

Das traurige Gemälde hing früher in der Eingangshalle der Anstalt, wurde aber schon vor vielen Jahren durch weniger deprimierende Kunst ersetzt. Wird es abgenommen oder gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20, so kommt hinter dem Bild ein kleiner Messinggriff zum Vorschein, mit dem man einen Teil der Wandverkleidung öffnen kann. Dahinter befindet sich ein Hohlraum mit weiteren Akten, dabei handelt es sich um Direktorin Losandros umfangreiche Aufzeichnungen zu verschiedenen interessanten psychologischen Fällen, die sie im Laufe der Jahre beobachtet und behandelt hat. Ulver Zandalus' Akte ist davon die umfangreichste.

Entwicklung: Ulver Zandalus' Akte reicht Jahrzehnte zurück, da er zu Doktor Losandros ersten Patienten gehörte – die spätere Direktorin hat kurz vor seiner Einlieferung in der Anstalt zu arbeiten begonnen. Spielerunterlage #2 auf Seite 40 enthält einen allgemeinen Überblick zu Zandalus' Zustand und Losandros Notizen. Ebenso können gewöhnliche Informationen zu seinem Hintergrund aus der Akte erlangt werden. Die SC sollten im Grunde aus den Unterlagen folgern, dass der Zandalus, von dem sie wahrscheinlich mittlerweile gehört haben, so gar nicht dem dargestellten stummen Künstler entspricht, und dass Graf Lowls starkes Interesse an dem Mann hat.

Schätze: Neben ihren Notizen verwahrte die Direktorin der Anstalt auch mehrere besonders wertvolle oder gefährliche Gegenstände in der geheimen Nische. Eine winzige Kassette kann mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 20 oder demselben Schlüssel geöffnet werden, der auch Losandros Schreibtisch öffnet. Der Behälter enthält 40 GM, sechs Perlen (Wert je 15 GM) und eine Visitenkarte der Nimmermüdagentur in Drosselmoor mit einem anklagend blickenden Augensymbol. Hinzu kommt ein Schwert in einer blutroten Scheide, dessen Knauf die Form eines Rotkardinals besitzt; in Goldfolie ist der Name der Waffe eingraviert: Blutiges Schicksal. Es handelt sich um ein *Kurzschwert +2*.

Belohnung: Belohne die SC mit 800 EP, sofern sie Doktor Losandros Aufzeichnungen über Ulver Zandalus finden.

C19. Aktenlager

Dieser Raum diente früher als Lager für die Akten von verstorbenen oder entlassenen Patienten, ist allerdings weitestgehend eingestürzt, sodass die Akten zerstört oder verschüttet sind. Die Tür lässt sich gerade so weit aufschieben, dass die SC sich hineinquetschen können.

C20. Leichenhalle (HG 17)

Dieser Bereich liegt jenseits von Bereich **C7**. Er befindet sich nicht auf der Karte, da das Abenteuer diese Region nicht berührt. Der Schuppen in Bereich **C7** enthält Gärtnerwerkzeuge und eine Holztreppe, die an einer Steinwand entlang in die Dunkelheit hinabführt. Die Treppe reicht 6 m weit nach unten, endet dann aber. Die Wand führt noch 4,50 m weiter und bricht dann zusammen mit dem Boden weg. Die untersten Stufen der Treppe und mörtelverbundene Ziegelsteine hängen praktisch in der Leere über einer großen, weiten Höhle.

Unterhalb der Treppe gibt es nur offene Dunkelheit – die Leere einer gewaltigen Höhle, die unter der Dornstein-Insel verborgen liegt. Die genauen Ausmaße der Höhle sind absichtlich vage gehalten und die SC sollten den Höhlenboden oder die Höhlenwände nicht einfach erreichen können. Der Boden liegt über 60 m unter ihnen, sollten sie irgendwie

dorthin gelangen, stoßen sie auf eine Schicht aus Geröll, Trümmern und uraltem Stein, unter welcher ledrige, hautartige Segmente verborgen sind. Von der Treppe abgesehen besitzt die Höhle keinen Ausgang.

Kreaturen: Am Boden der Kaverne ruht ein Dhole (*MHB IV*, S. 38) in temporaler Stasis als Folge eines Ewigkeiten zurückliegenden Rituals, welches sarkorische Druiden und ihre Verbündeten durchgeführt haben. Diese Kreatur ist ein uralter Diener Schub-Niggurraths, des Herrn der Wälder. Ihre Anwesenheit lockte vor vielen Jahrhunderten eine Frau namens Ariadnah zur Dornstein-Insel, welche schon bald als die Dornsteinhexe traurige Bekanntheit erlangen sollte.

Aufgrund der auf die Kreatur einwirkende Magie (und ihrer eigenen, außergewöhnlichen Verteidigungsfähigkeiten) sollten die SC weder imstande sein, dem Dhole Schaden zuzufügen noch großartig mit ihm zu interagieren. Sollten sie verweilen, bemerken sie, dass das Ding sich schwach im Schlaf bewegt – durch den Wurm verläuft ein leichtes Zittern, welches ein Beben auslöst, das die Höhle zum Erzittern bringt und in der Anstalt oben die Wände wackeln lässt. Die Traumlande dringen selbst in die unvorstellbaren Träume dieser Kreatur ein und sorgen für unruhigen Schlaf. Die folgenden Beben sind für die Schäden am Anstaltsgebäude verantwortlich und dürften im Laufe der nächsten Wochen zum endgültigen Einsturz des Bauwerkes führen, so sie weitergehen (ein Charakter kann dies mit einem Fertigkeitswurf für Wissen [Baukunst] gegen SG 12 erkennen). Erfährt ein Charakter aus erster Hand das Erzittern des Dhole, sollte er erkennen, dass das Ding sich bewegt, als hätte es einen schlechten Traum. Mehr als diese Erkenntnis ist hier aber nicht zu gewinnen – du solltest die SC subtil ermutigen, hier nicht zu verweilen und vor allem nicht zu versuchen, den uralten Schrecken zu wecken.

D. DER OSTFLÜGEL

Bei den meisten Patienten der Dornstein-Anstalt ging man davon aus, dass sie nicht unbegrenzt hier verweilen würden. Während in den nun zerstörten Obergeschossen der Anstalt die langfristigen Patienten untergebracht waren, wurden jene mit gut dokumentierten Beschwerden oder körperlichen Leiden im Ostflügel untergebracht. Hier kümmerten sich die Ärzte, Pfleger und Krankenschwestern um die Fälle, bei denen man mit einem Zeitaufwand von einigen Tagen oder maximal Wochen rechnete. Es wurden aber auch einige Fälle hier untergebracht, die man nicht mit den anderen Patienten zusammenstecken konnte.

Nach Ausbruch des Aufstandes schlugen die Rauschgelben Apostel zuerst im Ostflügel zu. Die meisten Insassen flohen vor den wütenden Kultanhängern. Wem dies nicht gelang, der wurde, so er noch am Leben ist, durch Schrecken und den Einfluss der Traumlande verändert.

D1. Aufnahme (HG 3)

Helle Farbe blättert wie Schorf von den Wänden dieser geräumigen Kammer ab. Ein L-förmiger Schreibtisch bewacht einen breiten, nach Norden führenden Flur, während der Ostteil des Raumes hinter einem Vorhang verborgen liegt. Es riecht stark nach alkoholhaltigen Reinigungsmitteln.

Früher nahmen die Krankenschwestern hier die Krankengeschichten neuer Patienten auf und führten erste Untersuchungen durch. Nun steht alles (beinahe) leer und verlassen.

Ein Teil des Raumes ist mittels 2,10 m hohen und 1,50 m breiten Raumteilern abgetrennt, die als Rahmen für zugezogene Vorhänge dienen. Diese Behelfswände bestehen aus fast durchsichtigem Stoff und können ohne sonderliche Anstrengungen geöffnet oder zerstört werden. Auf einem Hocker steht eine brennende Abdeckbare Laterne, die ein in Panik geratener Kultanhänger vor Tagen zurückgelassen hat. Eigentlich hätte der Laterne der Brennstoff längst ausgehen müssen, sie wurde aber von einem Aspekt der Traumlande erfüllt, sodass die Flamme wie gefroren statisch weiter scheint. Das Licht scheint durch die Vorhänge und stellt so ein offensichtliches Leuchtfeuer für Hereinkommende dar. Wer die Laterne beobachtet, bemerkt, dass die Flamme nicht flackert, wie sie sollte, sondern kalt und irgendwie lähmend wirkt. Sollte jemand die Laterne berühren, endet die Starre der winzigen Flamme, welche prompt erlischt.

Die Tür in der Westwand ist zwar noch vorhanden, dahinter liegt aber der eingestürzte Teil von Bereich **C1**. Sie lässt sich gerade so weit öffnen, dass eine mittelgroße Kreatur sich in den in der Regel leeren Bereich von etwa 1,50 m x 1,50 m quetschen kann, der vom Einsturz verschont wurde.

Kreaturen: Aus einem Haufen schmutziger Verbände klatschen zwei groteske Schlicke aus krankheitserregerverseuchter Masse, die auf jedes Lebenszeichen im Raum sofort zukriechen.

BLUTBLASEN (2) **HG 1**
EP je 400
TP je 15 (*MHB IV*, S. 22)

D2. Patientenräume

Ein Bett und ein niedriger Tisch sind vielleicht alles, was nötig ist, damit sich ein Patient hier in Ruhe erholen kann, die Einrichtung wirkt aber alles andere als bequem.

Diese drei Räume sind weitestgehend identisch und unterscheiden sich im Grunde nur in den Schäden und anderen Folgen des Chaos:

D2a: Ein Teil der Decke ist eingestürzt; schwere Ziegelsteine sind auf das Bett und den Fußboden eingeschlagen, doch zum Glück scheint sich niemand hier aufgehalten zu haben, als dies passiert ist.

D2b: Drei Tote liegen in diesem Raum. Zwei tragen gelbe Roben und haben zahlreiche heftige Schläge ins Gesicht erlitten. Der dritte, ein alter Mann von wenigstens achtzig Jahren in einem Patientenhemd, liegt rücklings auf dem Bett. Er ist tot, hat aber einen zufriedenen Gesichtsausdruck, als hätte er kurz vor seinem Tod noch Großes geschafft. In Händen hält er immer noch einen stabilen Lederstiefel mit blutigem Absatz. Der dazu passende Stiefel liegt auf dem Boden neben dem Bett.

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Vorwort
Teil 1: Kerker des Geistes
Teil 2: Tote träumen nicht
Teil 3: Unendlicher Albtraum
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium

D2c: Menschliche Überreste bedecken das Bett, alles was von einem Patienten noch übrig ist, der hier festsaß und Opfer jagender Ghule wurde. Das Fenster ist zerbrochen.

Schätze: Die einzigen halbwegs wertvollen Dinge, die einem ins Auge fallen, sind die Stiefel des alten Mannes in Bereich **D2b**. Mit einem Fertigkeitswurf für Schätzen oder Wissen (Lokales) gegen SG 12 kann man erkennen, dass sie zwar abgenutzt sind, aber aus Angiers Werkstatt stammen, einem bekannten Geschäft, welches vom Fürstenhaus mit Lederarbeiten beauftragt wird. Gesäubert könnten diese Stiefel durchaus noch für 200 GM verkauft werden.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 16 können die SC in Bereich **D2c** zudem einen goldenen Siegelring (Wert 50 GM) mit dem Wappen der Millairfamilie von Rotblatt finden; das Wappen zeigt einen Falken in einem Mistelkranz und kann mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 14 identifiziert werden.

D3. Zimmer der Lieklans

Ein Haufen aus Laken und Kissen türmt sich auf zwei einfachen Betten. Große Kreidebuchstaben an der gegenüberliegenden Wand erklären diesen Raum zu „Brentons und Debis Zimmer".

Die Brüder Brenton und Debis Lieklan mussten mitansehen, wie ihre Eltern von Räubern nahe Hyannis ermordet wurden. Die lokalen Gesetzeshüter brachten die sichtlich traumatisierten Geschwister nach Dornstein, während man nach Verwandten suchte. Dies liegt nun 7 Monate zurück.

Die beiden Brüder wurden durch die Tragödie zwar in gleichem Maßen verängstigt und geschädigt, ihre Erholung verlief aber unterschiedlich. Brenton wurde lesewütig und still, erholte sich aber normal nach Ansicht und Einschätzung der Ärzte. Debis jedoch zog sich in sich zurück und litt unter Albträumen, in denen er wieder und wieder den Mord an seinen Eltern erlebte. Diese furchtbaren Träume wurden aber schwächer, solange Debis beim Erwachen feststellte, dass seine Schattenlaterne, ein Geschenk seiner Eltern, noch brannte. Trotz ihrer traurigen Geschichte und der harten Zeiten, die ihnen noch bevorstanden, waren die Lieklanjungs die Lieblinge der Krankenschwestern des Ostflügels.

Leider erfuhr die Tragödie der Lieklans mit dem Aufstand in der Anstalt einen zweiten Akt. Brenton und Debis wurden von einander getrennt. Brenton konnte mit anderen Überlebenden die Kapelle erreichen, Debis hatte aber nicht so viel Glück – das traurige Ende seiner Geschichte kann man in Bereich **D8** antreffen.

Schätze: In diesem Raum gibt es keine Wertsachen, mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 12 kann ein SC aber zwei aus Holz geschnitzte Ritterfiguren in den Laken am Fuß des südlichen Bettes finden.

Entwicklung: Falls die SC die Spielzeugritter Brenton in Bereich **B6** bringen, kann dieser davon überzeugt werden, sich freiwillig von der Schattenlaterne seines Bruders zu trennen.

D4. Flur des Ostflügels (HG 1)

Zwei Flure laufen hier zusammen. Hohe Fenster lassen den Ort größer erscheinen, auch wenn hinter ihnen der Übelkeit erregende Nebel wallt. Ein Teil des westlichen Korridors ist eingestürzt und wird von tonnenweise Geröll blockiert.

Der zum Garten führende Flur ist teilweise eingestürzt. Normalerweise würde es Tage dauern, um den Schutt fortzuräumen, allerdings hat etwas den SC schon den Gutteil der Arbeit abgenommen, wie Krallenspuren zeigen. Sollten die SC 4 Stunden investieren, um den Schuttwall zu durchbrechen, können sie einen Weg nach Bereich **C7** freimachen.

Kreaturen: Ein Ghul aus dem Nordwestteil der Anstalt sitzt hier aufgrund der Spukerscheinung in Bereich **D6** fest. Nachdem er sich an einem oder zwei eingeschlossenen Patienten gütlich getan hatte, wollte er nach Hause zurückkehren und fand den Weg versperrt. Nun müht er sich damit ab, sich durch den Schutt zu graben, wobei er das tote Fleisch ignoriert, welches sich während der Arbeit zunehmend von seinen Händen löst. Außer die SC nähern sich lärmend, ist der Ghul zu sehr in sein Vorhaben vertieft, um sie zu bemerken.

GHUL **HG 1**
EP 400
TP 13 (*MHB,* S. 125)

D5. Gemeinschaftsunterkunft (HG 1)

Von der Decke herabgefallene weiße Farbflocken überziehen die verbeulten Rahmen einer Reihe identischer Betten. Schmuddelige weiße Vorhänge trennen die Betten voneinander, erzeugen aber nur eine schwache Illusion von Privatsphäre.

In diesem langen Raum wurden jene Patienten untergebracht, welche entweder ständig überwacht werden mussten oder nur wirklich kürzeste Zeit in der Anstalt verbringen sollten. An allen Betten sind Lederriemen und gepolsterte Handschellen angebracht, um Patienten zu fixieren. Gegenwärtig wird nur ein Bett noch genutzt.

Kreaturen: Wie viele Patienten der Dornstein-Anstalt leidet auch Jeprin Miers unter furchtbaren Träumen. Da er zudem Narkoleptiker ist, wird alles noch verschlimmert. Bisher konnte er irgendwie dem Lumpenmann entgehen – bis jetzt…

Wenn die SC den Raum betreten, durchlebt Jeprin gerade einen Albtraum. Er schreit: „Nein! Nicht wieder!", „Bleib weg!", „Lass mich in Ruhe!", „Verschwinde, du Mistkerl!" und ähnliches, während er zunehmend panischer wird. Erreichen die SC sein Bett am nördlichen Ende des Raumes, können sie sehen, dass er fixiert wurde. Er kann befreit werden, allerdings ist jeweils eine Volle Aktion nötig, um einen der fünf Riemen – linker Arm, rechter Arm, linkes Bein, rechtes Bein und Hüfte – zu lösen. Die SC können Jeprin aber nicht aufwecken.

Augenblicke, nachdem die SC den Raum betreten haben, kreischt dieser noch einmal und hört dann

auf, um sich zu schlagen. Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 gelingt, bemerkt ein gelbes Wölkchen, das zusammen mit seinem letzten Atemzug über seine Lippen geht. Jeder, der Jeprin untersucht, erkennt problemlos, dass er tot ist. Eine Minute später durchlaufen aber Zuckungen die Leiche. Der Lumpenmann hat vergeblich versucht, Jeprins geheime Wünsche aufzudecken. Als Ergebnis wurde der Mann in einen Ghul verwandelt.

Nach seiner Verwandlung versucht Jeprin, die SC anzugreifen. Sofern er noch immer fixiert ist, ist er aber hilflos und zudem nicht kräftig genug, um die Fesseln zu zerreißen. Sofern ihm ein paar Stunden zur Verfügung stehen, wird er sich aber durch sie hindurch nagen. Falls die SC ihn mit Fleisch versorgen – sogar das tote Fleisch eines anderen Ghuls genügt -, unterhält er sich mit ihnen, allerdings ist er verwirrt, drückt sich primitiv aus, hat ständig Hunger und weiß nichts über die gegenwärtigen Zustände in der Anstalt. Er kann ihnen jedoch seinen Traum berichten, den er, wie er sagt, schon Dutzende Male gehabt hätte. Die SC erkennen den Albtraum wieder, er ist mit dem identisch, welchen sie zu Beginn des Abenteuers erfahren haben. Wird Jeprin gefragt, was dieses Mal anders war, rät er, dass „der Mistkerl“ ihn letztendlich erwischt hätte.

JEPRIN MIERS **HG 1**
EP 400
Ghul (*MHB,* S. 125)
TP 13

Schätze: Die meisten nützlichen Gegenstände wurden bereits aus dem Raum entfernt, in der Ecke liegen aber eine Zwangsjacke[ABR VII] und eine Schwarzgugel[ABR VII].

D6. Aufenthaltsraum (HG 3)

Abgenutzte alte Stühle und kleine Tische mit Teilen einfacher Spiele stehen über den Raum verteilt. Eine Durchreiche in der Nordwand führt in einen dunklen Raum dahinter. Die Ostwand wird von großen Glasfenstern dominiert, hinter denen der gelbe Nebel hypnotisch wallt und wirbelt. Es riecht nach Kupfer, und die westliche Wand ist eine einzige Blutbahn.

Der Aufenthaltsraum diente früher als friedlicher Ort der Erholung, an dem die Patienten ruhig zusammenkommen konnten. Als das Chaos ausbrach, flohen alle, die dazu imstande waren. Einige wurden aber zurückgelassen.

Vor einem der Fenster im Osten sitzt in einem Rollstuhl die Leiche einer Patientin namens Frau Freiling. Aus dem Stuhl strömt ein endloser Strom aus Blut. Die Spukerscheinung in diesem Raum erzeugt diese exzessive Menge an Blut und sorgt zudem für Veränderungen der Schwerkraft, sodass das Blut statt über den Boden an der Wand entlangläuft bis zur Tür nach Bereich **C15**. Weder die Tür nach Bereich **C15** noch die nach Bereich **D7** können genutzt werden, solange die Spukerscheinung besteht.

Mit einer Bewegungsaktion kann man durch die fensterartige Durchreiche nach Bereich **D10** hindurchkriechen.

Spukerscheinung: Frau Freiling war eine freundliche alte Dame, benötigte aber jeden Tag eine komplexe Dosis Medikamente, um die Auswirkungen des Alters und der Demenz zu bekämpfen. Sie hat den Patientenaufstand kaum bemerkt, wusste aber, dass etwas nicht stimmte, als die Schwestern ihr abends ihre Medizin nicht brachten. Und so verstarb sie aufgrund der ausgesetzten Behandlung und aus Verwirrung geborener Angstzustände in der folgenden Nacht.

Wenn die SC den Bereich betreten, finden sie sie so vor, wie sie zurückgelassen worden war – eine dickliche, alte Frau in einem verblassten Morgenmantel, die mit Blick auf die Fenster in einem Rollstuhl sitzt. In ihrer Brust klafft eine große Wunde, aus welcher das Blut quillt, das sich unter ihr sammelt und dann über die Wand fortläuft.

Frau Freiling hat nie ganz verstanden, wofür ihre ganzen Medikamente eigentlich waren, hatte aber einmal gehört, wie eine Krankenschwester zu einer anderen sagte, dass ohne die Medizin wohl ihr Herz explodieren könnte. Der Gedanke hat der alten Frau stets Angst gemacht. Die Spukerscheinung hier ist eine Manifestation dieser Furcht in Form eines Blutstromes, der sich aus einer furchtbaren Wunde in ihrer Brust ergießt.

Selbst wenn die Leiche zerstört werden sollte, erschafft die Spukerscheinung sie alle 24 Stunden hier neu, bis sie ihre Medikamente erhält.

BLUTPFAD **HG 3**
EP 800
CB Anhaltende Spukerscheinung (1,50 m. breiter, 22,50 m langer Streifen)
Zauberstufe 3
Bemerken Wahrnehmung, SG 10 (um den Blutstrom zu sehen)
TP 13; **Auslöser** Immer (immer aktiv); **Rücksetzer** 1 Tag
Effekt Von Frau Freilings Leiche fließt ein Blutstrom bis ans westliche Ende von Bereich **D6** in direkter und kürzester Linie. Eine lebende Kreatur, welche ein vom Blutstrom betroffenes Feld betritt, wird wie durch *Wasserstrahl* betroffen, da sich eine Welle aus Blut aus dem Strom erhebt und versucht, die Kreatur zum Teich am Ende des Stroms mitzureißen. Die Spukerscheinung erhält einen Bonus auf Kampfmanöverwürfe für Ansturm – zusammen mit diesem Bonus, ihrer Zauberstufe und ihren Attributsmodifikatoren beträgt der Manöverbonus +14. Wird eine Kreatur in die 3 Felder des Blutteiches vor der Tür nach Bereich **C15** gestoßen, wird sie im Blut eingetaucht und muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 12 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, steckt sie sich mit Schmutzfieber an. Der vertikale Teich ist undurchsichtig, kann aber wie Schwieriges Gelände durchquert werden, wobei Kreaturen den Atem anhalten müssen, als würden sie schwimmen.
Zerstörung Die Spukerscheinung endet, falls jemand Frau Freiling ihre Medizin bringt, egal ob es sich um echte Medikamente handelt, wie sie z.B. in Bereich **D10** zu finden sind, oder einen Heiltrank. Heilende Magie allein genügt nicht.

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Vorwort
Teil 1: Kerker des Geistes
Teil 2: Tote träumen nicht
Teil 3: Unendlicher Albtraum
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium

D7. Lagerschrank

Regale mit Reinigungsutensilien und große Behälter mit schmutziger Bettwäsche stauen sich hier und erfüllen den engen Raum mit einem einmaligen, säuerlichen Gestank.

Die meisten Reinigungsmittel, schmutzigen Lacken und das sonstige befleckte Bettzeug sind in gutem Zustand. Verantwortlich hierfür war Denetta Hobes, eine Aufseherin, welche sich den Kultanhängern entgegengestellt hat, als diese in den Ostflügel eindringen wollten. Sie konnte vielen Patienten die Flucht ermöglichen, ehe sie selbst tödlich verwundet wurde. Doch trotz zahlreicher Stichwunden zog sie sich kämpfend zurück bis in diesen Wandschrank, wo die Kultanhänger sie in einem seltenen Anflug von Weisheit in Ruhe ließen. Hobes verstarb in aller Stille, ohne je zu erfahren, dass sie viele gerettet hat. Ihre Leiche liegt immer noch hier.

Schätze: Hobes' Ausrüstung kann genutzt werden, um ihr Werk fortzuführen und Dornstein zu verteidigen: Sie trägt eine Beschlagene Lederrüstung und einen *Resistenzumhang +1* und hat einen *Trank: Bärenstärke* und einen *Trank: Schutz vor Bösem* bei sich.

D8. Debis' Albtraum (HG 4)

In diesem Raum herrscht übernatürliche Dunkelheit. Sollten die SC den *Tiefere Dunkelheit*-Effekt irgendwie bannen (siehe unten) oder trotz dessen sehen können, so lies das Folgende vor:

DEBIS LIEKLAN

Als hätte eine Explosion diesen Raum zerrissen, liegen Regale mit stumpfen Waffen, gepolsterte Fesseln und Glaslampen zerbrochen in den Ecken. Die Wände sind kahl und die Mitte des Raumes ist völlig frei.

Dieser Raum diente als einer der wenigen Wachposten in der Anstalt, von wo aus kräftige Aufseher darauf achteten, dass die Dutzenden Patienten, die regelmäßig in der Galerie speisten und zusammenkamen, die ihnen zugewiesenen Bereiche nicht verließen. Da er der größte dieser Posten war, wurden hier auch Waffenröcke, lederumwickelte Schlagstöcke und Fesseln gelagert, allerdings war das Personal trotz dieser Ausstattung nicht auf die brutale, teilweise organisierte Revolte unter Ulver Zandalus' Führung vorbereitet. Der Wachposten wurde schnell überrannt und die friedlichen Flügel im Süden der Anstalt von Zandalus' Kultanhängern und ihren fremdartigen Verbündeten überschwemmt. Chaos brach aus, und unschuldiges Blut floss ungehemmt.

Debis Lieklan wurde erst von seinem Bruder getrennt und dann getötet. Allerdings hat selbst der Tod den Jungen nicht von den Visionen befreien können, die ihn heimsuchen (siehe Bereich **D3**). Stattdessen schwappen seine Schrecken nun in die Welt der Lebenden und halten seine Seele gefangen. Zugleich sperren sie aber auch die Rauschgelben Apostel ein. Als Nebeneffekt seines Traumas und des Einflusses der Traumlande steht dieser Raum unter der Wirkung von *Tiefere Dunkelheit*.

Kreaturen: Debis Lieklan starb auf grausame und brutale Weise durch in Ghule verwandelte Patienten. Seinen Körper gibt es nicht mehr, die Fetzen seines Nachthemdes und die Fetzen seiner umfangreichen Holzkohlezeichnungen haben aber einen neuen, zerbrechlichen Leib ausgeformt. Obwohl der Tod seine Qualen hätte beenden sollen, plagen ihn seine Albträume noch immer. Der Dachbodenflüsterer weigert sich, diesen Raum zu verlassen, und sieht in jedem, der hereinkommt, einen mordlustigen Fremden. Er nutzt seine Aura des Schluchzens, um Gegner zu behindern und schlägt nach besten Kräften um sich. Selbst wenn Debis angreift, können die SC klar sein Schluchzen hören, in das sich oft Bitten mischen wie „Brenton?! Wach auf, Brenton!" und „Brenton, die Lampe ist erloschen!" Dies bezieht sich auf Debis' Bruder Brenton, der zu den Überlebenden in Bereich **B6** zählt und den Schlüssel besitzt, um Debis zu ewiger Ruhe zu legen – die Schattenlaterne des Jungen.

Sollten die SC die Schattenlaterne bei Brenton gegen die Holzritter eintauschen und hierherbringen, bricht der Dachbodenflüsterer sofort in erleichtertes Schluchzen aus. Debis' Geist manifestiert sich ein letztes Mal als körperlose, leuchtende Hand, die noch ein Mal die Laterne berührt, dann verschwindet er, während der Dachbodenflüsterer in sich zusammenfällt. Dies bannt auch die *Tiefere Dunkelheit*.

DEBIS LIEKLAN **HG 4**

EP 1.200

Dachbodenflüsterer (*MHB II,* S. 49)

TP 45

D9. Schwesternzimmer

Eine Couch und ein kleiner Schreibtisch, die von herabgerieselten Farbflocken und dickem Staub bedeckt sind, füllen dieses kleine Gemeinschaftsbüro. Schwestern, die sich nicht aktiv um Patienten kümmerten, erledigten hier Papierkram und andere Arbeiten oder legten kurze Pausen ein. Reste dieser gewöhnlichen Tätigkeiten können hier trotz des Chaos noch gefunden werden, welches die plündernden Rauschgelben Apostel erzeugt haben.

Schätze: Mit einem Fertigkeitswurf gegen SG 12 stoßen Charaktere beim Durchsuchen des Schreibtischs auf ein in Packpapier eingeschlagenes Buch, welches den handschriftlichen Vermerk „Konfisziert" trägt. Es handelt sich um eine taldanische Quartoausgabe namens *Die Ehrwürdige Nachtmütze Ihrer Majestät* von Charent. Aufgrund des unzüchtigen Inhalts ist das Werk gegenwärtig 10 GM wert.

D10. Wachstation (HG 3)

Hinter einem Fenster steht ein niedriger Schreibtisch. Hinter diesem Tisch führt ein Durchgang in einen geplünderten Lagerraum, dessen Boden mit Glasscherben und dunklen Flecken übersät ist.

Von hier aus überwachten die Angestellten der Anstalt Patienten im Aufenthaltsraum, während sie im angeschlossenen Medikamentenlager entnommene Medikamente vorbereiteten. Kreaturen können von Bereich **D6** aus durch die Klappe der Durchreiche hereinkriechen und auf demselben Weg zurückkehren.

Kreaturen: Als das Chaos ausbrach, galten die bislang strengen Regeln der Anstalt nicht mehr lange. Die tollkühnsten Patienten und jene, die von Zandalus aufgestachelt wurden, drangen in bislang verbotene Bereiche ein und plünderten und zerstörten ganz nach Belieben. Nachdem der anfängliche Wahnsinn abgeklungen war, kamen vorsichtigere Angehörige der Rauschgelben Apostel mit weitaus klareren Zielen hierher.

Die Kultanhänger suchten das Medikamentenlager mit der Absicht auf, sich am hier verwahrten Opium zu berauschen, wurden aber in die Enge getrieben, als die Spukerscheinung in Bereich **D6** aktiv wurde und sich der Dachbodenflüsterer in Bereich **D8** manifestierte.

Die drei nun festsitzenden Kultanhänger sind panisch und schreckhaft. Vor kurzem haben sie zudem begonnen, mit den gefundenen Drogen zu experimentieren. Als Folge ihrer Angstzustände und der Nebeneffekte der eingenommenen psychotropen Substanzen greifen sie jeden an, der den Raum betritt. Niemand kann sagen, unter welchen Wahnvorstellungen sie vielleicht leiden.

RAUSCHGELBE APOSTEL (3) **HG 1**

EP je 400

TP je 16 (siehe Seite 41)

Schätze: Die medizinischen Vorräte im Nordteil des Raumes wurden ausgiebig geplündert. Früher gab es hier Verbände, getrocknete Kräuter, nichtmagische Tinkturen und auf chemischer Basis hergestellte Medikamente zur Behandlung diverser Leiden.

Nutzt ein Charakter wenigstens 5 Minuten, um zu suchen, kann er einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung ablegen, um übriggebliebene Medizin zu finden. Gelingt der Wurf gegen SG 14, kann er genug Dinge zusammensuchen, um eine Heilertasche zusammenzustellen, gelingt der Wurf gegen SG 18, so stößt er auf zwei *Tränke: Leichte Wunden heilen*. Die Heiltränke oder die von den Kultanhängern erbeuteten Drogen können benutzt werden, um die Spukerscheinung in Bereich **D6** zu zerstören.

Entwicklung: Die Kultanhänger sind zwar geistig zerrüttet, können aber Informationen weitergeben, so man sie am Leben lässt. Sie können zwar keine sonderlichen Auskünfte über die letzten Tage geben, da sie hier festsaßen, aber berichten, dass viele der überlebenden Patienten gezwungen wurden, sich dem Kult der sogenannten Rauschgelben Apostel anzuschließen. Dieser wird von einem Patienten angeführt, der schon länger als die meisten anderen in der Dornstein-Anstalt ist, Ulver Zandalus. Sie wissen auch, dass viele Überlebende nun im Nordteil der Anstalt nach Zuflucht suchen, aber ebenso unorganisiert und verängstigt sind wie sie selbst.

Unter den Aposteln

Etwa 40 Apostel hausen jeweils zeitgleich in den Elendsquartieren. Selbst einst friedfertige Patienten und Angestellte der Anstalt sind derart traumatisiert, dass sie Zandalus und seinen Vollstreckern gehorchen, sodass es kaum Hoffnung gibt, jemanden dazu bringen zu können, sich gegen den Kult zu wenden.

Die SC sollten darauf achten, nicht darüber zu reden, wie sie hierhergekommen sind, und auch nicht über die Überlebenden in der Kapelle sprechen. Auch wenn die meisten Apostel nur auf Befehl hin morden würden, wollen sie alle nur zu begierig Zandalus' Gunst erlangen. Jene, die erfahren, dass ein Weg zur Kapelle frei ist, wo Vorräte und Rekruten zu finden sind, eilen die Treppe nach Bereich **F** hinauf, um Zandalus zu berichten. In diesem Fall organisiert der Kultanführer schon bald einen Überfalltrupp, um die Kapelle anzugreifen – das Abenteuer deckt diesen Fall aber nicht ab. Die, welche hören, wenn die SC vielleicht von der Kapelle sprechen, verhehlen ihre Begeisterung und Pläne nicht, sodass die SC noch Zeit hätten, ihre Worte zurückzunehmen, die anderen davon zu überzeugen, sich verhört zu haben, oder sie auf andere Weise aufzuhalten. Die einzige Ausnahme ist Doktor Elborn, welcher die SC warnt, nicht über die anderen Überlebenden zu reden, so ihnen ihre Sicherheit am Herzen liegt.

Nachforschungen in der Anstalt

Die Bibliothek der Anstalt (Bereich **C6**) besitzt das Potential, sich als wahrer Segen zu erweisen, sollten die SC mehr über die Einrichtung, ihre Geschichte und Praktiken in Erfahrung bringen wollen. Die SC können Tage mit Nachforschungen in der Bibliothek

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Vorwort
Teil 1: Kerker des Geistes
Teil 2: Tote träumen nicht
Teil 3: Unendlicher Albtraum
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium

verbringen und dabei vergessene Details über die Anstalt zutage fördern, was sich alles auf dem Gelände zugetragen hat und welcher Fluch auf dem Ort liegen könnte. Regeln für Nachforschungen und Recherchen in Bibliotheken findest du in den *Ausbauregeln VIII: Intrigen*. Beachte, dass für einen Nachforschungswurf 8 Stunden ununterbrochener Recherchen erforderlich sind. Die enthüllten Geheimnisse sind den Zeitaufwand wahrscheinlich wert, allerdings mag es sein, dass die Umgebung die SC verwundbar macht für Gefahren in Form von Zufallsbegegnungen (siehe die Tabellen im Bestiarium dieses Bandes) oder Albträumen, sollten sie sich entscheiden außerhalb der Kapelle zu schlafen.

Da die SC theoretisch an mehreren Themen Interesse haben könnten, sind unter den Nachforschungsergebnissen mehrere Kategorien aufgeführt folgend auf die WP der Information. Sollten die SC aktiv nach Informationen zu einem bestimmten Thema suchen, dann stoßen sie auf mit dieser Kategorie zusammenhängende Informationen, während sie normal die WP der Bibliothek reduzieren (die SC können an einem Tag Recherchen zu mehreren Themen anstellen). Sollten sie aber nicht aktiv Nachforschungen zu einem Thema anstellen oder noch gar nicht von einer Kategorie wissen, dann erlangen sie auch keine Informationen dazu. Dies verhindert, dass die SC wichtige Details zu Themen erfahren, zu denen sie noch gar keinen Grund besitzen, Recherchen anzustellen. Die Informationen werden am Ende der Zeiteinheit der Nachforschungen offengelegt, sofern die SC einen erfolgreichen Nachforschungswurf ablegen. Es könnte sich durchaus um mehrere Informationen zugleich handeln. Da die Bibliothek Wissen zu hunderten von Themen enthält, verfügt sie über mehr Wissenspunkte als andere Bibliotheken desselben Herausforderungsgrades.

DORNSTEIN-BIBLIOTHEK **HG 4**

EP 1.200
Komplexität 15
Sprachen Gemeinsprache
Nachforschungswurf Wissen (Geschichte), Wissen (Lokales), Wissen (Religion); **Wissensbonus** +2
WP 35

NACHFORSCHUNGSSCHWELLEN

WP 30 (Dornstein-Anstalt) Die Dornstein-Anstalt wurde 4585 auf der Dornstein-Insel mit der Unterstützung Graf Haserton Lowls I. und der rosenporter Sinkomakti-Schule der Wissenschaften gegründet. Die Anstalt widmet sich der Behandlung von Geisteskranken und jenen, die psychologische Betreuung benötigen. Das Personal verfolgt dabei humane, nichtmagische Behandlungen solcher Störungen. Mit Ausnahme von Fixierungen wurden die meisten körperlichen und chirurgischen Behandlungsmethoden bereits vor über einem Jahrhundert aus dem Katalog der Möglichkeiten gestrichen.

WP 25 (Dornstein-Insel) Auf Dornstein sollte ursprünglich eine Befestigung zum Schutz Drosselmoors und des Handels auf dem Danver vor auf dem Encarthansee aktiven Piraten angelegt werden. Mit dem Bau wurde 4315 begonnen, allerdings kam es zu zahlreichen Unfällen und letztendlich zum Tod des Aufsehers, Hauptmann Anoch Atherton. Der Bau wurde gestoppt und Gerüchte gingen um, dass es auf der Insel spuke. Um diesen entgegenzuwirken, überzeugte Graf Haserton Lowls I. im Jahr 4584 die Pharasmakirche davon, einen erfolgreichen, die ganze Insel umspannenden Exorzismus durchzuführen.

WP 20 (Dornstein-Insel) Hauptmann Anoch Atherton verstarbt nicht bei einem Unfall, vielmehr verschwand der Aufseher der Bauarbeiten, wurde aber eine Woche später tot aufgefunden, wobei seine Eingeweide über die ganze Stätte verteilt waren. Nach seinem Tod kamen die Arbeiten zum Stillstand, die Einheimischen berichteten aber, auf der verlassenen Baustelle immer noch Lichter zu sehen. Die Gerüchte brachten die Tragödie mit der Dornsteinhexe in Verbindung und behaupteten, sie würde alle verfluchen oder töten, die ihre Insel betraten.

WP 15 (Dornsteinhexe) Die örtlichen Legenden machen die Dornsteinhexe für viele Fälle von Unglück und Verschwinden in der Region rund um Drosselmoor verantwortlich. Dieses alte Weib soll angeblich auf der Dornstein-Insel hausen. Die ersten Berichte über sie reichen über 500 Jahre zurück, sie taucht in den Geschichten kurz nach der Gründung Drosselmoors durch seelenbegleiterverehrende Bauern auf. Die Erzählungen schreiben ihr aber anfänglich viele gute Taten zu und stellen sie als jemanden dar, die den Siedlern während der ersten harten Jahre geholfen hat. Manche Geschichten erzählen auch von ihrem Diener, dem Lumpenmann.

WP 10 (Dornsteinhexe) Die Dornsteinhexe ist keine Legende. Sie war eine Kellidin mit Interesse an weniger bekannten Kulten und okkultem Wissen. Sie teilte ihr esoterisches Wissen mit Drosselmoors Gründern, schloss sich ihnen an und wurde schließlich dank ihrer Macht zu ihrer Anführerin. Im Jahre 4050 AK klagte ein pharasmischer Inquisitor allerdings die Bewohner Drosselmoors an, sich pervertierten Riten zu widmen, welche Pharasma und ihre Diener verhöhnen würden.

WP 5 (Dornsteinhexe) Von der Dornsteinhexe ermutigt, sagten sich die Bewohner von Drosselmoor von Kirche und Regierung los. Als Gesandte des Staates eintrafen, um den Ort wieder der Kontrolle von Graf und Krone zuzuführen, fanden sie den Ort verlassen vor – alle Bewohner waren verschwunden und wurden nie gefunden. Nur ein paar entsetzliche Flecken markierten Gebäude über den ganzen Ort verteilt. Das Geschehen ging als das Drosselmoor-Verschwinden in die Geschichte ein, und es sollten Jahrhunderte vergehen, ehe sich neue Siedler dort niederließen.

WP 0 Das teilweise erhaltene Tagebuch der Tochter eines drosselmoorer Bauern liefert einen Bericht über das Leben im Ort. Sie spricht von der Dornsteinhexe als Mutter Ariadnah und führt auch die anderen Oberhäupter der Gemeinde auf: Vater Gierde, Vater Webholz und Mutter Zandalus. Das Mädchen fragte direkt nach dem Lumpenmann; während ihre Eltern sie angstvoll zum Schweigen gemahnten, erklärte Ariadnah, sie müsse keine Angst haben. Der Lumpenmann sei nur ein Traum und Träume würden braven Mädchen niemals wehtun.

Der Abschluss des 2. Teils

Zum Ende von Teil 2 sollten die SC ihrem ersten Oneirogen (Bereich **C14**) begegnet sein, etwas über Ulver Zandalus (Bereich **C18**) erfahren und einen Hinweis darauf erlangt haben, dass Albträume die furchtbaren Verwandlungen auslösen (Bereich **D5**). All dies sollten sie am besten wissen, ehe sie nach Bereich **E1**

vorstoßen. Die Spukerscheinung in Bereich **D8** ermutigt die SC, zu den Überlebenden in der Kathedrale zurückzukehren. Sollten sie dies tun und noch nicht den gesamten Verwaltungstrakt erkundet haben, so lass Winter oder einen anderen NSC nach ihren Fortschritten fragen und auf den Verwaltungstrakt verweisen.

Sollten die SC unbedingt nach Bereich **E1** vordringen wollen, so hindere sie nicht daran. Lass Doktor Elborn sie dann auffordern herauszufinden, was Direktorin Losandro zugestoßen ist, ehe er sie bittet, in den Nordwesten der Anstalt vorzustoßen.

WREN ELBOURNE

TEIL 3: UNENDLICHER ALBTRAUM

Die SC erreichen letztendlich die nördlichen Flure und Räume von Dornstein, wo der Aufstand seinen Ursprung hatte, der die Anstalt ins Chaos gestürzt hat. Dort stoßen sie auf den Mob, der Zandalus' Traumkult bildet, die Rauschgelben Apostel. Nicht jeder Angehörige dieser Gemeinde ist ein hochgefährlicher Irrer und viele wollen nur aus der Anstalt entkommen. Einige haben sogar eine Vorstellung, wie dies möglich sein könnte.

E. DIE NÖRDLICHEN RÄUME

Im nördlichsten Teil der Anstalt befanden sich früher der Küchentrakt und mehrere Räume, in denen Patienten sich aufhalten, speisen, arbeiten und an Gemeinschaftstherapiesitzungen teilnehmen konnten. Diese Bereiche mussten die Hauptwucht des Chaos in der Anstalt ertragen – dies gilt nicht nur hinsichtlich Wand- und Deckeneinstürzen, sondern auch für viele der überlebenden Patienten, welche hier nun als Opfer und erzwungene Mitglieder der Rauschgelben Apostel ums Überleben kämpfen.

E1. Der Grosse Saal (HG 4+)

Dieser sehr große Raum könnte früher eine Cafeteria oder ein Versammlungssaal gewesen sein. Nun ist er das Dorf eines primitiven Stammes. Zwischen gelben Zelten und aus Trümmerteilen errichteten Bauwerken brennen ungehemmte Kohlebecken. Teile der West- und der Nordwand sind eingestürzt, die Lücken wurden aber mit wackligen Barrikaden verstopft. Im Osten führt eine breite Treppe nach oben in den ersten Stock. Die Stufen werden von einem knappen Dutzend gekreuzigter Leichen flankiert, unter denen blutrote Pfützen eingetrocknet sind; die Köpfe der Toten sind unter Säcken verborgen, welche um ihre Hälse zugeschnürt wurden. Gelbe Nebelschleier treiben durch den Raum und streichen ohne Unterlass über das Lager hinweg.

Früher kamen die meisten Insassen der Anstalt mittags und abends zum Essen hierher – das einfache Frühstück wurde dagegen in den Räumlichkeiten im ersten Stock eingenommen. Ebenso versammelte man sich hier, wenn Ankündigungen gemacht wurden. Da der erste Stock aber weitestgehend eingestürzt ist, kamen die meisten überlebenden Patienten hier zusammen. Viele waren verletzt und alle waren verängstigt, sodass sie zu leichten Zielen für Ulver Zandalus und seinen Kult wurden. Binnen Stunden nach dem Zusammenbruch der Ordnung wuchs die Zahl der Rauschgelben Apostel explosionsartig. Patienten und überlebende Angestellte, welche normalerweise nie im Leben daran gedacht hätten, sich Zandalus' wahnsinniger Truppe anzuschließen, hatten keine andere Wahl, als sich seinen berüchtigt gewalttätigen Verbündeten, wie z.B. Aggra „Abwürgerin" Lumis, zu unterwerfen. Als klar wurde, dass die Dinge im Nebel eine Flucht verhinderten und die Ghule im Westteil für alle eine Bedrohung darstellten, legten die meisten der Überlebenden die gelben Roben der Apostel an – die übrigen hängen nun an der Ostwand neben der Treppe…

Dieser große Raum kann in drei Bereiche unterteilt werden: die Barrikaden, das Krankenhaus und das Elendsviertel.

Die Barrikaden ähneln jener in Bereich **B4**, nur dass hier Rauschgelbe Apostel versuchen, im Nebel etwas auszumachen und hoffen, sich beim nächsten Überfall der Ghule nicht an vorderster Front wiederzufinden. Hier halten sich stets vier Wachen auf. Die Barrikaden haben RK 5, Härte 5, 20 TP pro 1,50 m-Feld und Gegenstand zerschmettern-SG 20. Die aus Trümmern errichteten Gebäude und sonstigen Wände in diesem Raum haben dieselben Spielwerte.

Das „Krankenhaus" ist ein großer Bereich aus Zelten, wo Doktor Elborn etwa ein Dutzend Männer und Frauen behandelt, welche beim Einsturz des Obergeschosses oder durch Zandalus' Schläger zu Schaden gekommen sind. Die Zelte sind um die teilweise eingebrochene Nordtreppe herum errichtet, die früher zum Frauentrakt hinaufgeführt hat. Doktor Elborn nutzt die Treppe als privaten Bereich, und selbst die zelotischsten Anhänger des Kultes sehen ein, dass es nicht sonderlich klug und weise wäre, dem einzigen Heiler vor Ort etwas anzutun. Solange daher Elborns Geheimnis (siehe unten) nicht enthüllt wird, bleiben er und seine Patienten relativ ungestört. Sollten die SC einen Platz zum Rasten benötigen, bietet Elborn ihnen Unterschlupf an – sie sind hier aber nicht vor schlechten Träumen geschützt, wie es in Bereich **B5** der Fall wäre.

Das Elendsviertel aus windschiefen Hütten füllt den Rest des großen Raumes. Die Gebäude wurden hauptsächlich aus zerbrochenen Möbeln, erbeuteten Laken und zerfetzten Matratzen errichtet und bieten kleinen, misstrauischen Trüppchen der Apostel Unterschlupf. Kämpfe sind im Elendsviertel verboten – diese Regel setzen vier als Wachen umherstreifende Rauschgelbe Apostel durch. Sollten diese mit einer Situation nicht zurechtkommen, holen sie Zandalus' Leibwachen aus Bereich **F1** zur Unterstützung.

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Vorwort
Teil 1: Kerker des Geistes
Teil 2: Tote träumen nicht
Teil 3: Unendlicher Albtraum
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium

Da die Wände große Löcher aufweisen, können Nebel und merkwürdige Feuchtigkeit in den Raum hinein sickern. Der Nebel ist zwar nicht so stark wie außerhalb der Anstalt oder in den Innenhöfen, schränkt die Sichtweite aber dennoch auf 12 m Weite ein – man kann grob gesagt etwa durch den halben Raum sehen.

Kreaturen: Wenn die Apostel die SC erspähen, bildet sich eine kleine Menge, die mit improvisierten Waffen unterschiedlicher Art ausgestattet ist. Die Kultanhänger bleiben aber auf Distanz. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10, bemerkt er, dass die Fremden zwar alle etwas Gelbes tragen, aber nicht durchgehend wie abgehärtete Schläger oder glasig blickende Kultanhänger wirken.

Ehe es zu einer Eskalation kommen kann, tritt ein Mann in einem dornsteiner Ärztekittel hervor, fordert die Versammelten auf, sich zu zerstreuen und ruft laut: „Gut, wunderbar! Noch mehr, die kommen, um dem Rauschgoldenen zu dienen! Willkommen, Freunde, willkommen!“ Er nähert sich den SC mit offenen Armen und leeren Händen; sobald er nahe genug heran ist, flüstert er hastig und in verzweifeltem Ton: „Nickt und folgt mir, wenn ihr leben wollt.“ Sofern die SC der Aufforderung nachkommen, führt er sie in das „Krankenhaus“ in der nordöstlichen Ecke des Raumes. Andernfalls bittet er sie inständig und verspricht, alles zu erklären, sobald sie an einem sicheren Ort sind. Falls die SC sich weiterhin weigern, verliert die Menge langsam das Interesse und verteilt sich lieber, als der leisen Unterhaltung zuzusehen. Sollten die SC mit dem Mann gehen, so mach unten bei „Gespräch mit Doktor Elborn“ weiter.

Entwicklung: Sollten die SC eine offenkundige Störung verursachen, treten vier Rauschgelbe Apostel (siehe Seite 41) auf den Plan, um sich den SC zu stellen. Bis die SC sich zurückziehen oder entschuldigen für was-auch-immer sie vielleicht getan haben, treffen immer weitere Vierergruppen ein. Die Wachen verfolgen die SC nicht über die Schwelle des Raumes hinaus oder ins Krankenhaus hinein. Nach 10 Minuten lassen sie die SC stehen und kümmern sich wieder um ihre Angelegenheiten. Nur falls die SC aktiv für Chaos sorgen, formt sich eine größere Gruppe, die um Apostel aus Bereich **F1** verstärkt wird, um als Masse zurückzuschlagen.

Belohnung: Belohne die SC mit 800 EP, wenn sie einen Konflikt mit den Kultanhängern vermeiden und Doktor Elborn vertrauen.

Gespräch mit Doktor Elborn

Sobald sie außer Sichtweite der Menge sind, stellt der Fremde sich als Doktor **Wren Elborn** vor (CG Menschlicher Barde 3; verwende ggf. die Spielwerte für eine Lokale Berühmtheit im *NSC-Kompendium*, S. 27). Er steckt im Hauptquartier des Kultes fest, seit Ulver Zandalus einen Aufstand angezettelt hat und Beben kurz darauf Teile der Anstalt zum Einsturz brachten. Indem er die Verletzten in dem Winkel, in dem er sein Krankenhaus aufgeschlagen hat, behandelte, gewann er Zandalus' Toleranz und vielleicht sogar dessen Vertrauen. Gegenwärtig verfährt er wie seit Tagen und tut sein Bestes, um den Verletzten das Leben zu erleichtern, während er den Kopf unten hält und sich nach Fluchtmöglichkeiten umsieht. In der Ankunft der SC sieht er eine Möglichkeit, den Kult zu stören und zu sabotieren. Diese Ziele strebt er eifrig an, indem er entweder den SC bei brauchbar klingenden Plänen hilft oder ihnen Tipps gibt, wie sie vorgehen könnten. Zu Beginn beantwortet er zuerst aber gern ihre Fragen.

Wer bist du? „Ich bin Doktor Wren Elborn. Ich studiere und behandle Geisteskrankheiten. Eigentlich habe ich die Stelle in der Dornstein-Anstalt erst letzte Woche angetreten und hatte mich wirklich auf die Arbeit gefreut… - kaum zu glauben, oder?“

Wer ist Ulver Zandalus? „Er ist der Anführer dieses Haufens und für alles verantwortlich. Ich habe gehört, er wäre früher ein stiller Künstler mit wirklich furchtbaren Träumen gewesen. Ich weiß nicht, wie ich es sonst erklären soll, aber ich denke, etwas hat seine Träume auf die Realität losgelassen. Er hat viele Patienten überzeugen können, dass er eine Art Prophet sei und sie ins Land der Träume führen könnte. Das genügte, um einen Aufstand zu beginnen. Kurz darauf zog dieser seltsame Nebel draußen auf und ließ ein Erdbeben den Großteil der Anstalt einstürzen. Seitdem stecken wir hier fest.“

Wo ist Zandalus? „Er und seine engsten Anhänger halten sich oben in den Resten des ersten Stocks auf. Niemand darf hinauf. Zandalus' Schläger stehen Wache, doch was noch schlimmer ist… dieser seltsame Nebel sammelt sich dort und scheint zu lauern wie eine Schlange in einem Loch. Wer weiß, was sie in der Wolke machen?! Wir hören nur ihre Sprechgesänge und die Schreie… oder besser, wir versuchen, sie nicht zu hören.“

Wer ist der Lumpenmann? „Viele haben denselben Traum von einem dürren Ding in gelben Lumpen, das auf sie Jagd macht. Sie sagen, wenn er dich in deinen Träumen tötet, enthüllt er, was du wirklich bist. Manchmal ist es eine Leiche, manchmal schlimmeres. Egal ob das stimmt, alle haben Angst vor dem Schlaf und fürchten die Albträume. Zudem sagen sie, dass der Lumpenmann für Zandalus arbeite. Deshalb widersetzt sich auch niemand, damit er nicht seinen Traummeuchler ausschickt.“

Wer sind die Leute in Gelb? „Zandalus nennt sie die Rauschgelben Apostel. Manche glauben sein Credo, dass Träume Prophezeiungen seien und dass Zandalus eine große Veränderung vorhersage, doch die meisten sind nur verängstigte frühere Patienten, die einer Behandlung bedürfen.“

Wer sind die Leute mit den Säcken über den Köpfen? „Opfer von Aggra Lumis. Sie gehört zu den wenigen wirklich gefährlichen Patienten der Anstalt – hat vor über vierzig Jahren neun Männer in Rosenport getötet. Sie nennen sie die Abwürgerin, weil sie die Köpfe ihrer Opfer immer in irgendetwas eingewickelt und ihnen die Luft abgeschnürt hat. Es sieht so aus, als wäre sie von Gefängnis zu Gefängnis und von Anstalt zu Anstalt weitergereicht worden, bis sie hier gelandet ist. Mittlerweile müsste sie etwa 70 sein, dennoch ist sie immer noch kräftig wie ein Teufel!“

Was hat es mit dem Nebel draußen auf sich? „Zandalus hat eine Möglichkeit gefunden, die Grenze zwischen den Träumen und dem Wachen niederzureißen. Der Nebel ist das Resultat, er quillt praktisch

aus dem Traumreich, auf welches Zandalus zugreift. Der Nebel ist dabei gar nicht das Problem, sondern mehr die Dinge, die mit ihm kommen. Es sind seltsame Dinge, wie aus Albträumen. Die Schlimmsten scheinen lieber im Nebel zu verbleiben, aber ich habe seltsame Gestalten in die Anstalt fortschleichen sehen, die ich gar nicht richtig beschreiben kann."

Warum haben die Leute Albträume? „Genügt das Geschehen nicht, um Albträume zu bekommen? Ich bin mir nicht sicher, aber alle leiden unter denselben üblen Träumen, ich selbst eingeschlossen – Visionen von leeren Städten und trostlosem Himmel darüber. Manche sagen, dass dies die Träume seien, die Zandalus gehabt hätte, und dass sie nun frei seien und alle anderen befallen könnten. Manche sagen, der Lumpenmann bringe sie, und dass er in all den Albträumen umgehe. Wieder andere glauben, sie seien Visionen von der anderen Seite des Nebels. Aber wer kann das schon wirklich wissen?"

Elborn kann noch einige grundlegende Fragen zu den Überlebenden hier und ihren Verteidigungen gegen die zuweilen von Westen her angreifenden Ghule beantworten, weiß aber nicht mehr. Ebenso geht er nach Möglichkeit persönlichen Fragen aus dem Weg. Er behauptet, erst vor einer Woche auf der Dornstein-Insel eingetroffen zu sein, was auch stimmt. Was aber nicht wahr ist, ist seine Behauptung, er wäre Arzt.

Wren Elborn wurde von seiner Familie in Ardeal hier eingewiesen – angeblich, weil er sich selbst verletzen würde, in Wahrheit aber, weil er nicht heiraten wollte und dies seinen Verwandten überaus peinlich war. Normalerweise akzeptiert Dornstein keine Patienten, bei denen die Gründe zweifelhafter Natur sind, die Elborns überreichten aber eine hinreichend große Spende, dass Direktorin Losandro Wren für einen mehrmonatigen Aufenthalt annahm. Während des Aufstandes legte Wren den Kittel eines toten Arztes an und gibt sich seitdem als Arzt aus, um nützlicher zu erscheinen. Mit seiner Bardenmagie heilt er die Verletzten und sein Bonus von +11 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen ist ihm sehr nützlich, um die Fassade aufrechtzuerhalten. Seine Lügen gefährden die SC nicht; sollten diese sich mit den Unterlagen in Bereich **C17** befassen, könnten sie ihn aber durchschauen. Wird Wren mit Beweisen für seine Lügen konfrontiert, verfällt er in Panik und bettelt die SC an, ihn nicht zu verraten. Er geht davon aus, dass dies sein Todesurteil wäre, womit er völlig richtig liegt.

Elborn möchte den SC wirklich helfen oder sucht zumindest ihre Unterstützung beim Sabotieren der Rauschgelben Apostel. Er hat sogar einen Plan, der aber gefährlich ist. Sobald er die Fragen der SC beantwortet hat, macht er folgenden Vorschlag:

„Ihr scheint kräftig genug zu sein, um ein paar von Zandalus' Wachen ausschalten zu können, aber ihr habt es hier mit einer Armee zu tun. Selbst wenn ihr alle besiegen könntet, wäre Zandalus immer noch selbst in diesem Nebelirrgarten oben. Mir scheint, um hier raus zu kommen, müssen wir zuerst den Nebel loswerden – und ich habe da eine Ahnung.

Zandalus bezeichnet seine treuesten Akolythen als seine Oneirogene. Die meisten sind oben bei ihm, aber wenigstens einer wacht im nordwestlichen Turm. Ich weiß nicht, was er dort macht, aber ich glaube, er ist allein. Wenn ihr ihn euch schnappen könnt, könnt ihr ihm wahrscheinlich ein paar von Zandalus' Geheimnissen entreißen – vielleicht sogar genug, um diesen widerlichen Nebel loszuwerden. Ohne den Nebel kann Zandalus uns nicht hier festhalten und dürfte er die meisten seiner Anhänger verlieren. Was ihr dann mit Zandalus macht, liegt ganz bei euch."

Elborn weiß nicht mehr über die Oneirogene. Er weiß nicht, was sie wirklich sind. Selbst wenn die SC ihm von ihrer Begegnung mit Direktorin Losandro in Bereich **C14** berichten, weiß er nicht, dass sie eine von ihnen ist. Er kann den SC die Richtung zum Turm weisen, behält aber ein Detail für sich: Der Turm liegt im Revier der Ghule. Sollten die SC auf die Ghule zu sprechen kommen, wird Elborn über sie reden und – auf Nachfrage – erklären, er dachte, er hätte sie erwähnt. In jedem Fall versichert er den SC, dass er der Ansicht sei, die unorganisierten Untoten wären für die SC kein Problem, ehe er ihnen einen direkten Weg durch Bereich **E2** weist.

Sollten die SC weitere Gründe benötigen, um Elborn zu helfen, erklärt er ihnen, dass sie auch sich selbst helfen, außer natürlich, sie möchten sich den Rauschgelben Aposteln anschließen und Zandalus unterwerfen. Sollten die SC sich weiterhin zieren, bietet er ihnen die wenigen magischen Heilmittel an, die er zusammenkratzen konnte: einen *Trank: Krankheit kurieren*, einen *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* und einen *Stab: Leichte Wunden heilen* (48 Ladungen). Die Tränke bietet er ihnen frei heraus an, den Zauberstab erst bei ihrer Rückkehr.

E2. Küche (HG 4)

In dieser zerstörten Küche befindet sich eine Reihe von Feuerstellen zwischen Bergen fassgroßer Töpfe und Kochwerkzeugen. Zahlreiche Türen führen nach Süden, Westen und Osten, während mehrere Winkel des L-förmigen Raumes eingestürzt sind. Die westlichste Feuerstelle ist mit großen Steinen umgeben.

Der Küchenbereich der Anstalt hat durch die Beben und als Hauptziel der Plünderer schwere Schäden erlitten. Seit dem Einsturz des Lager- und Vorratsraumes, der im Nordosten abging, hat kaum noch jemand den Raum betreten. Aufgrund der gefährlichen Spukerscheinung in der westlichsten Feuerstelle nutzen die Rauschgelben Apostel den Vorbereitungsraum in Bereich **E3**, um dort zu kochen.

Spukerscheinung: Eine offensichtliche Spukerscheinung lässt den Kessel über der erkalteten Feuerstelle ganz im Westen klappern und wackeln. Der Deckel scheppert zwar, als würde darin etwas gekocht werden, allerdings ist der große Topf leer. Die Überlebenden haben die Grenzen der Spukerscheinung im Rahmen einiger Versuche mit großen Steinen aus den nahen Geröllhaufen abgesteckt.

Die Spukerscheinung ist alles, was vom Chefkoch der Anstalt, Calabren Runnelstaub, noch übrig ist – er wurde erst von Zandalus' Anhängern in seinem Büro ermordet und dann beim Einsturz des Raumes von den Trümmern verschüttet. Die Spukerscheinung hat sich aus dem Bedauern des großzügigen Mannes manifestiert, von eben jenen Leuten verraten worden zu sein, um deren leibliches Wohlergehen er sich immer sehr bemüht hatte.

VERDORBENES MAHL **HG 4**
1.200 EP
CB Spukerscheinung (3 m x 3 m vor der westlichsten Feuerstätte)
Zauberstufe 4
Bemerken Wahrnehmung, SG 10 (um den Topf klappern zu hören)
TP 8; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Stunde
Effekt Sobald eine Kreatur den betroffenen Bereich betritt, kippt der Kessel um und das geisterhaft-nebelartige, tränenverschleierte Gesicht eines schlanken Mannes springt heraus, welches den Wirkungsbereich ausfüllt und sich dann auflöst. Sollte eine Kreatur im Wirkungsbereich innerhalb der letzten 12 Stunden gegessen haben, muss sie einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erkrankt sie sofort an Schmutzfieber. Ferner wird jede nichtmagische Nahrung im Wirkungsbereich zerstört und zerfällt zu madengefüllten, ungenießbaren Klumpen.
Zerstörung Calabren Runnelstaubs Leiche muss entweder ausgegraben und würdevoll bestattet werden oder alle Patienten müssen Dornstein verlassen.

E3. Vorbereitungsraum (HG 5)

Große Risse spalten die Südwand und ermöglichen den Rauchabzug für mehrere kleine Kochfeuer. Mehrere Türen führen aus dem Raum hinaus, wobei zwei am Südende von hüfthohen Schuttbergen blockiert werden.

Aufgrund der Spukerscheinung in Bereich **E2** haben die hiesigen Überlebenden das Vor- und Zubereiten von Nahrung hierher verlagert. Die kleinen Feuer ermöglichen den wenigen Köchen, Kartoffel um Kartoffel zu kochen. Noch stapeln sich die Kartoffelsäcke in der nordöstlichen Ecke, doch alle anderen Lebensmittel sind den Überlebenden bereits ausgegangen und der Kartoffelvorrat schrumpft rapide.

Der Geröllhaufen im Süden wurde vorsätzlich aufgeschüttet – es handelt sich um eine Barriere, die verhindern soll, dass Ghule aus dem dahinterliegenden Innenhof hineinschlüpfen und angreifen können. Die Spielwerte der Barrikade entsprechen denen in Bereich **E1**. Um durch die nach innen aufschwingenden Türen nach Bereich **E4** zu gelangen, müsste die Barrikade zerstört werden.

Kreaturen: Vier Rauschgelbe Apostel halten sich ständig in diesem Raum auf, zwei Köche und zwei Wachen. Die Kultanhänger lassen die SC in Ruhe, solange diese nicht beim Kochen stören oder die südliche Barrikade beschädigen. Einer der Köche ist Eivory Garidein, eine Hilfsköchin, die während der Aufstände hier festgesetzt wurde. Sie überlebte, weil sie den ersten Aufständischen, die hereinstürmten, eine Schüssel mit Keksteig anbot und dann versprach, noch mehr zu machen. Mittlerweile sind ihr die Zutaten für Nachtische ausgegangen, und sie tut ihr Möglichstes mit den sehr begrenzten Mitteln, die ihr noch zur Verfügung stehen – Wasser, Kartoffeln, Salz, Dill, Schmalz und Fett. Sie ist sehr besorgt, dass es ihr Todesurteil bedeuten könnte, wenn der Dill ausgeht, bemüht sich aber, sich nichts anmerken zu lassen.

Während die SC sich in diesem Raum aufhalten, besteht eine Chance von 25%, dass zwei Ghule aus Bereich **E4** die Türen prüfen. Sie schlagen heftig dagegen und verängstigen die Wachen und Köche. Die Ghule geben zwar nach ein paar Runden auf, könnten aber die Türen dabei beschädigen und so die Gefahr untermalen, mit welcher es die Flüchtlinge zu tun haben.

RAUSCHGELBE APOSTEL (4) **HG 1**
EP je 400
TP je 16 (siehe Seite 41)

E4. Nördlicher Innenhof (HG 4 und 5)

Dichter saurer Nebel füllt diesen geräumigen Innenhof. Wirbel im Nebel erschaffen Phantomgestalten zwischen den Schatten krummer Bäume und vertrockneter Pflanzen.

Dieser malerischste der drei Innenhöfe von Dornstein war früher eine beruhigende Zuflucht. Gepflasterte Wege verliefen an seinem Rand, während drinnen Akazien und Büsche wuchsen. Alle diese Pflanzen sind nun dem Nebel und merkwürdigen Wetter zum Opfer gefallen. Würfle auf der Tabelle für Übernatürliches Wetter auf Seite 225, um zu bestimmen, wie es gerade im Hof aussieht. Das Wetter und der Nebel (siehe Seiten 10-11) erschweren es sehr, diesen Bereich zu durchqueren – und dann wären da die hier lauernden Kreaturen.

Kreaturen: Der Innenhof ist eine neutrale Zone zwischen dem Territorium der Rauschgelben Apostel und dem Revier der Ghule. Drei Ghule lauern im Nebel nahe der blockierten Zugänge nach Bereich **E3** und halten nach Opfern Ausschau, welche sich von der Gruppe trennen, während sie überlegen, wie sie die Barrikade durchbrechen könnten.

Zudem überfliegt der Nachtdürre (siehe Bereich **C7**) regelmäßig diesen Ort. Sollten die SC dem Nachtdürren noch nicht begegnet sein, dann ziehe in Erwägung, dass er ihnen ein Opfer vor die Füße fallen lässt, während sie den Hof durchqueren.

GHULE (3) **HG 1**
EP je 400
TP je 13 (*MHB,* S. 125)

Spukerscheinung: Obwohl Brin Cerznalo während seines Aufenthalts auf Dornstein beachtliche Fortschritte gemacht hat, kämpfte er jahrelang gegen seine Magersucht. Im Schlaf fand er Frieden vor seiner Angst, zuzunehmen, da er häufig von friedlichen Wäldern und Märchenwesen, samtstimmigen Dryaden und stolzen Einhörnern träumte. Als Brin sich weigerte, sich den Rauschgelben Aposteln anzuschließen, jagten ihn mehrere gewalttätige Kultanhänger in die südwestliche Nische dieses Hofes und beendeten dort sein Leben.

Etwas überlebte Brins Tod jedoch: Nun sucht eine Kreatur aus seinen Träumen, ein majestätisches Einhorn, das aus den Resten seines Geistes und der Macht der Traumlande entstanden ist, den Innenhof heim. Jede Kreatur, die sich weiter als 3 m vom rundlaufenden Weg entfernt, könnte die galoppierende Kreatur erspähen oder hören. Das Einhorn teleportiert sich häufig und versucht, jene zu verwirren, welche den Bereich erkunden, indem es aus dem Nebel heraus und wieder hinein galoppiert. Der ganze Bereich **E4** wird als sein Reich behandelt. Es ist im

Grunde harmlos, effektiv geistlos und eine neutrale Manifestation statt eines wahren Einhorns. Dies ändert sich aber, wenn die SC die Sackgasse betreten, in welcher Brin Cerznalos Leiche immer noch liegt. Das Einhorn taucht auf und greift jede Kreatur an, die sich der Leiche auf 9 m oder weniger nähert (siehe Schätze).

TÖDLICHER TRAUM **HG 5**

EP 1.200

CB Anhaltende Spukerscheinung (jenseits des Weges in Bereich **E4**)

Zauberstufe 5

Bemerken Wahrnehmung, SG 16 (um Hufe durch den Nebel klappern zu hören)

TP 22; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Schwäche Sollte das Einhorn körperlich besiegt werden, endet die Spukerscheinung; die Spukerscheinung kann mittels *Vor Untoten verstecken* getäuscht werden.

Effekt Sollten Kreaturen die Wege in Bereich **E4** verlassen, beschwört diese Spukerscheinung ein neutrales Einhorn (*MHB,* S. 93), um Fremde zu verwirren und durcheinanderzubringen. Das Einhorn greift nur an, wenn jemand sich Brin Cerznalos Leiche nähert. Der Spukerscheinung kann überall im Bereich Schaden zugefügt werden. Sollte die Spukerscheinung neutralisiert werden, verschwindet das Einhorn.

Zerstörung Brin Cerznalos Leiche muss bestattet werden.

Schätze: Zwischen dem Geröll in der südwestlichen Ecke des Hofes liegt Brin Cerznalos Leiche; er war ein attraktiver, aber furchtbar dünner junger Mann und trägt die weite Kleidung eines Dornstein-Patienten. Wer die Leiche untersucht und einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 12 ablegt, bemerkt einen einfachen Silberring mit Grasmuster. Brin wusste nicht, dass es sich um einen *Versorgungsring* handelt, dessen magische Eigenschaften zu seiner Magersucht beigetragen haben.

E5. Nördlicher Aufseherraum

Dieser Raum fungierte früher als Aufenthaltsraum, von dem aus Aufseher die Patienten im Turmzimmer im Auge behalten und dafür sorgen konnten, dass keiner das Gebäude verließ oder das Küchenpersonal störte. Er ist nun zum Teil eingestürzt und enthält nichts mehr von Interesse. Die Tür in der Nordwand nach draußen steht offen, weshalb der Raum mit widerwärtigem gelbem Nebel erfüllt ist. Siehe Bereich **C1** und die Seiten 10-11 zu Vorschlägen, wie verfahren werden kann, wenn die SC in den Nebel zu entkommen versuchen. Falls die SC sich bereits mit dem Oneirogen in Bereich **E11** befasst haben sollten, ist der Nebel hier deutlich dünner.

Kreaturen: Durch die geschwächte Barriere zwischen der Dimension der Träume und der Materiellen Ebene ist auch ein Voonith nach Dornstein gekommen. Er ist aufgrund der neuen Umgebung durcheinander und voller Angst vor den Ghulen, die in der Nähe umherschleichen, sodass er sofort jeden angreift, der diesen Raum betritt.

VOONITH **HG 4**

EP 1.200

TP 37 (*MHB III,* S. 281)

E6. Nordwestlicher Flur

Abgeplatzte Farbflocken in der Farbe von Eierschalen bedecken den Boden dieses Korridors. Die Wände weisen starke Risse auf und sind zum Teil eingesackt, sodass zahlreiche Türen schief in ihren gebrochenen Rahmen hängen.

Diese Flure verbanden die im Obergeschoss liegenden Patientenräume mit mehreren großen Therapieräumen und Duschen. Nun aber blockiert Geröll die breite Treppe, die in den ersten Stock hinaufführt und zudem sind mehrere Wände eingestürzt. Sehr interessant - und möglicherweise gefährlich – ist die Wand zwischen diesem Korridor und Bereich **E7**. Sie ist nicht eingestürzt, wohl aber von Rissen durchzogen. Klades, der Anführer der Ghule, hat drei seiner Diener in Bereich **E7** positioniert, wo sie im Hinterhalt lauern – siehe dort.

Nähert sich ein Charakter dieser Wand auf 4,50 m oder weniger und legt einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 18 ab, so erkennt er, dass sie sehr instabil wirkt. Wer sich ihr noch weiter nähert, riskiert, Opfer des Hinterhaltes der Ghule zu werden.

Ferner ist eine Wand knapp vor Bereich **E9** im Osten ganz frisch eingestürzt, sodass die Steuerung der Duschräume – eine komplexe Reihe von Rohren, Ketten und Ventilen – freiliegt. Sollte der Brennofen in Bereich **A1b** arbeiten, sind die Rohre heiß. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Baukunst) gegen SG 12 kann ein Charakter erkennen, wie man die Duschen in Bereich **E9** aktivieren kann, sodass sie kochend heißes Wasser abgeben. In diesem Fall arbeiten die Duschen eine halbe Stunde lang; jede Kreatur in Bereich **E9** erleidet pro Runde 1W2 Feuerschaden durch das heiße Wasser.

Kreaturen: Sollten die Duschen eingeschaltet werden, fliehen die Kreaturen in Bereich **E9** eilig hierher, um dem brühend heißen Wasser zu entfliehen.

E7. Werkraum (HG 4 und HG 3)

Mehrere zerschmetterte Werkbände liegen unter den Trümmern der eingestürzten Decke dieses Raumes.

Dieser Raum wurde früher für Arbeitstherapie eingesetzt, damit Patienten einen Ort hatten, an dem sie sich nützlich fühlten, sich handwerklich betätigen und sogar kleinere Reparaturarbeiten durchführen konnten. Die meisten Ausrüstungsgegenstände, die sich hier befunden haben, wurden entfernt oder zerstört. Die herabgestürzten Trümmer des ersten Stocks füllen den Raum größtenteils aus – ohne ein paar wirklich standfeste Balken wäre wohl alles hier eingestürzt.

Kreaturen: Drei Ghule lauern in diesem Raum und befolgen damit Klades' Anweisung, den Flur im Auge zu behalten. Alle drei schauen durch die Risse in der Nordwand. Sie haben eine Falle vorbereitet, welche sie zuschnappen lassen, sollte jemand in Reichweite kommen (siehe unten). Die Ghule arbeiten zusammen und erhalten daher einen Bonus von +2 auf den Stärkewurf, um die Wand zum Flur hin einstürzen zu lassen. Sobald sie den Durchbruch erzeugt haben, stürmen sie in den Korridor und greifen an.

GHULE (3) **HG 1**
EP je 400
TP je 13 (*MHB,* S. 125)

Falle: Die Nordwand dieses Raumes ist gefährlich instabil. Ein angrenzend zu der Wand stehender Charakter kann als Volle Aktion durch die Risse in den dahinterliegenden Bereich schauen. Jeder Charakter, der sich gegen die Wand wirft oder auf andere Weise gegen sie vorgeht, kann einen Stärkewurf gegen SG 14 ablegen; gelingt dieser, bringt er einen 4,50 m langen Wandabschnitt zum Einsturz, sodass die Steine von ihm wegfallen. Die Falle betrifft Charaktere innerhalb von 3 m Entfernung zur anderen Seite der Wand.

EINSTÜRZENDE WAND **HG 3**
EP 800
Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** —

EFFEKTE
Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Kein Rücksetzer
Effekt 3W6 Wuchtschaden plus Ziele erhalten den Zustand Liegend; REF, SG 16, halbiert; mehrere Ziele (alle Ziele in einem Bereich von 3 m x 4,50 m angrenzend zur Wand)

E8. Gruppentherapieraum (HG 5)

Der Gestank von Schweiß und Verwesung vermischt sich hier zu einem Gestank, der schlimmer ist als die Summe seiner Teile. Mehrere Tische und Stühle wurden zerschlagen und entlang der Ostwand zum Bau von Käfigzellen verwendet, während im Norden eine Kiste und ein senkrecht aufgestelltes, mit Fixierungsriemen ausgestattetes Bett stehen.

Diese Stätte der Gruppendiskussionen und Gespräche ist nun die Speisekammer der Ghule. Kisten und Möbel dienen nun als improvisierte Käfige für Leckerbissen. Das Bett wurde aus den Trümmern geborgen und weist Fixierungsriemen auf, wie jene in Bereich **D5**.

Drei große Kisten dienen als Käfig, in jeder liegt ein toter Gefangener, der an Vernachlässigung und/oder in Folge der ghulischen Essgewohnheiten verstorben ist. Die Kiste neben dem Bett dagegen ist eine primitive Falle, in welcher die Ghule eine besonders ungewöhnliche und gefährliche Kreatur gefangenhalten.

Kreaturen: Drei Ghule halten sich hier auf. Sie sind damit beschäftigt, eine große Kiste in der nordwestlichen Ecke umherzuschieben und immer wieder hineinzublicken. Einer hockt auf der Kiste selbst und drückt mit seinem Gewicht den Deckel hinunter. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 14, bemerkt er, dass die Kiste ab und an wackelt, als wäre etwas darin gefangen. Dies stimmt auch: Die Ghule konnten einen Esipil, eine tierhafte Variante der Sahkili, einfangen. Dieser von der Ätherebene stammende, Furcht verbreitende Schrecken ist über die Traumlande nach Dornstein gelangt, nur um dann von den Ghulen eingefangen zu werden.

Wenn die Ghule die SC bemerken, eilen zwei der drei auf sie zu, um anzugreifen. Der dritte springt zu dem an die Wand gelehnten Bett. An das Bett gefesselt ist Ilki Volost, ein Patient mit schweren Depressionen (Spielwerte eines Überlebenden mit 2 TP; siehe Seite 20), wobei sein Zustand eher nebensächlich ist, seit er den Ghulen in die Hände gefallen ist. Er ist seit Tagen an das Bett gefesselt und der letzte noch lebende Gefangene der Ghule. Sobald ein Kampf beginnt, kreischt der dritte Ghul in der zweiten Kampfrunde den SC zu, sie sollen verschwinden, andernfalls werde er Ilkis Kehle zerfleischen. So die SC nicht sofort gehen, beißt der Ghul Ilki einen Finger ab (was diesem 1 TP Schaden zufügt), um zu zeigen, dass er es ernst meint. Falls die SC verschwinden, bleiben die Ghule noch 1 Stunde lang wachsam, ehe sie sich wieder diversen makabren Ablenkungen widmen. Sollten die SC bleiben, haben die Ghule keine Skrupel, ihren Gefangenen zu töten und dann bis zum Tod zu kämpfen.

Der Esipil verbleibt in der Kiste, solange niemand den Deckel anhebt oder die Kiste beschädigt. Sofern kein Gewicht den Deckel niederdrückt, kann der Esipil entkommen. Er kann aber durch die schmalen Schlitze der Kiste blicken und wartet daher ab. So es zwischen SC und Ghulen zum Kampf kommt und es nach 3 Runden wirkt, als würden die Ghule gewinnen, springt der Externar aus der Kiste und greift die ihm nächsten Kreaturen an, egal ob es sich um SC oder Ghule handelt. Sollten die SC zu gewinnen scheinen, verbleibt er dagegen in der Kiste und nutzt seine Gestaltwandlerfähigkeiten, um sich in einen verängstigten und verwirrt blickenden Hund zu verwandeln. Sollte er befreit werden, versucht er sodann, sich bei einem seiner „Retter“ lieb Kind zu machen, den er liebevoll abschleckt und anfiept. Sollten die SC offen misstrauisch reagieren, rennt er bei erster Gelegenheit fort (vielleicht taucht er später wieder auf oder infiltriert eine der beiden Gruppen von Überlebenden). Falls ein SC die Kreatur behalten will, folgt sie der Gruppe und hält sich aus Kämpfen heraus. Sobald aber ein SC verwundbar ist, enthüllt der Esipil seine wahre Gestalt und fällt über sein Opfer her.

Falls Ilki überlebt, warnt er die SC, dass das Ding in der Kiste nicht das ist, was es zu sein scheint – dieser Information gibt er sogar mehr Priorität als seinen Bitten, befreit zu werden.

ESIPIL **HG 2**
EP 600
TP 19 (*MHB V*)

GHULE (3) **HG 1**
EP je 400
TP je 13 (*MHB,* S. 125)

Schätze: Zwei der Leichen in den Käfigen sind Patienten ohne Besitztümer. Im dritten Käfig liegt ein toter Aufseher mit einem beschädigten gepolsterten Knüppel, einem *Schweren Holzschild +1*, drei Phiolen Gegengift und einer silbernen Halskette mit einem Heiligen Symbol der Schelyn (Wert 50 GM).

E9. Duschen (HG 4)

Rissige, flussgrüne Fliesen bedecken Wände und Boden dieser Gemeinschaftsdusche in Wellenmustern. Aus mehreren Wänden ragen trockene Metallhähne oberhalb von Gittern im Fliesenboden. Ein beachtlicher Teil des Bodens senkt sich zu einem seichten Becken, welches mit

etwas anderem gefüllt ist als Wasser – dort moddert eine üble Brühe aus Leichen und Blut. Der Gestank von Verwesung und Kupfer erfüllt die Luft. In der Südwand gibt es drei Nischen, welche minimale Privatsphäre erlauben. In der Mitte wurde aus einem einfachen Stuhl mittels angenagter Knochen und herumgewickelter Eingeweide ein grauenhafter Thron geschaffen.

Der Duschraum ist nun der Speisesaal jener, die der Lumpenmann in Ghule verwandelt hat. Das Bad fasst jetzt die halbaufgefressenen Leichen von fast zwei Dutzend Männern und Frauen, manche Kultanhänger, andere unschuldige Gefangene. Ihre Überreste verstopfen die Abflüsse, sodass das Blut und andere Körperflüssigkeiten zwischen den Leichen über 3 Zentimeter hoch steht. Eine Kreatur, die das Becken betritt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, steckt sie sich mit Schmutzfieber an. Wer in das Becken hineinfällt, erleidet einen Malus von -2 auf diesen Rettungswurf.

Der scheußliche „Thron“ in diesem Raum ist der erwählte Sitz des Anführers der Ghule, Klades (siehe unten, „Kreaturen“). Mittels der Kontrolle in Bereich **E6** könnte man die Duschen wieder in Gang setzen.

Kreaturen: Dornsteins Ghule werden von Klades angeführt, einem ehemals aggressiven und selbstzerstörerischen Patienten mit verwirrend hoher Schmerztoleranz. Als der Lumpenmann Klades in dessen Träumen tötete, erhob er sich nicht als normaler Ghul sondern als mächtigerer Grul. Während des Aufstandes sammelte er weitere Patienten, die zu Ghulen geworden waren, und versuchte, die Anstalt zu überrennen und alle zu fressen, welchen nicht dasselbe Geschenk zuteil geworden war. Die Rauschgelben Apostel konnten sich aber viel schneller als die Ghule organisieren und so dem Wüten der Untoten trotz deren Stärke und Widerstandsfähigkeit ein Ende setzen. Seitdem lauern Klades und seine Ghule hier. Ab und an prüfen sie die Verteidigungsanlagen der Kultanhänger – insbesondere nachts, wenn die meisten schlafen -, wissen aber, dass letztendlich die Zeit für sie arbeitet. Daher warten sie darauf, dass ihre lebenden Rivalen geschwächt werden, und unterhalten sich solange mit Geschichten über das kommende Gemetzel.

Klades vertreibt sich hier die Zeit mit zweien seiner Diener. Er trägt die Narben der Kämpfe der letzten Tage. Die schlimmste Verletzung hat er durch einen übereifrigen Ghul erlitten, der ihm die Position streitig machen wollte und seinen linken Arm durchgebissen hat. Seine abgetrennte Hand trägt er nun an einer Schnur um den Hals.

GHULE (2) **HG 1**
EP je 400
TP je 13 (*MHB,* S. 125)

KLADES **HG 2**
EP 600
Grul (*MHB,* S. 125, 295)
TP 17
Besondere Eigenschaften Fehlender Arm

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Fehlender Arm Klades hat nur noch einen Arm, daher kann er auch nur einen Klauenangriff ausführen.

E10. Turmzimmer (HG 4)

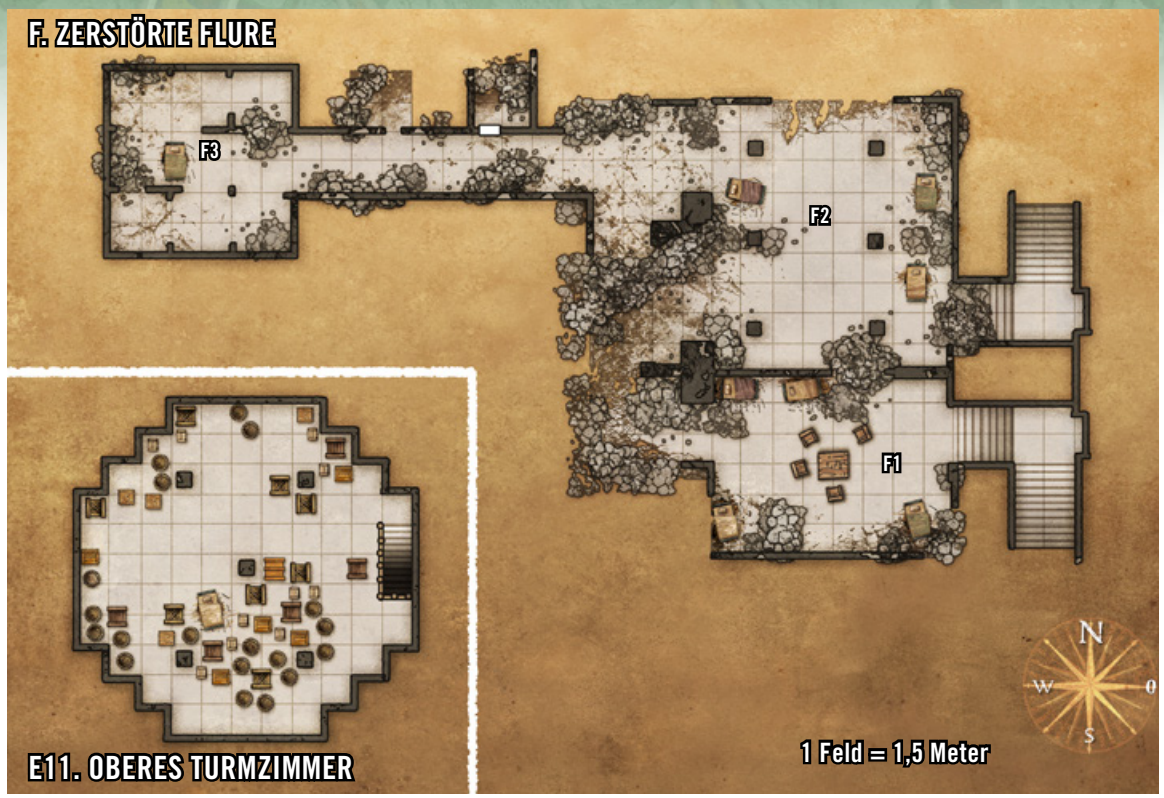
Mit Blick auf die hohen Fenster dieses Raumes steht eine Reihe von Korbstühlen. Draußen wallt der Nebel und leckt über die Scheiben. In einer Ecke liegt ein Haufen Holzplanken – die Reste einer hölzernen Wendeltreppe, von der immer noch Teile an der Wand befestigt sind.

Unter Aufsicht von Schwestern und Aufsehern verbrachten hier früher Patienten die Zeit mit Lesen, Gesprächen und Blick auf den Küchengarten hinaus. Eine schmale Holztreppe führte einst zu einem Absatz in 4,50 m Höhe und dann auf das Turmdach hinaus. Der untere Teil der Treppe ist zusammengebrochen, der obere Teil ist wacklig, aber stabil. Die SC können zu diesen Stufen mit Fertigkeitswürfen für Klettern gegen SG 10 hinaufgelangen, da Löcher in den Wänden und noch herausragende Befestigungen dies erleichtern.

Kreaturen: Drei Ghule in zerfetzten Patientenhemden kreisen in diesem Raum, Nasen und Zungen zur Decke gerichtet. Sie haben den Geruch des Oneirogen oben in Bereich **E11** erhascht, die Fährte aber noch nicht aufnehmen können. Wenn sie die SC sehen, greifen sie an.

GHULE (3) **HG 1**
EP je 400
TP je 13 (*MHB,* S. 125)

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Vorwort
Teil 1: Kerker des Geistes
Teil 2: Tote träumen nicht
Teil 3: Unendlicher Albtraum
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium



E11. Oberes Turmzimmer (HG 2)

Durch gesprungene und zerbrochene Fensterscheiben kann man auf ein Meer safrangelben Nebels hinausblicken. Der Raum selbst ist mit staubigen Kisten in allen möglichen Größen zugestellt.

Das Anstaltspersonal lagert hier obsolete medizinische Ausrüstung. Der Turm selbst ist ein Beispiel für eine überholte Behandlungsmethode, die aus der Theorie einiger Quacksalber resultierte, bei welcher höhergelegene, sauberere Luft eingesetzt werden sollte. Der luftige Raum wird zwar nicht mehr zur Behandlung von Patienten genutzt, für Zandalus stellte er jedoch den perfekten Platz dar, um einen seiner Oneirogene zu platzieren und sicherzustellen, dass sich der Einfluss der Traumlande auch bis in die letzten Winkel der Dornstein-Insel ausdehnte.

Kreaturen: Der Patient hier hieß früher Lisean Wymon. Zandalus' Kunstwerke hatten ihn aufgrund der schönen Orte und der Sehnsucht, die er beim Anblick verspürte, stets begeistert. Als der stumme Künstler nach all den Jahren der Isolation sein antisoziales Verhalten ablegte, gehörte Wymon zu den ersten, die ihn aufsuchten und seinen Predigten lauschten. Zandalus versprach ihm Befreiung von seinen Leiden und die Flucht in seine liebsten Träume. Inmitten des Aufstandes unterwarf Lisean sich den Riten aus *Die Kette der Nächte* und wurde zum ersten der nebelausatmenden Oneirogene. Im Anschluss ließ Zandalus eine Gruppe seiner Anhänger ihn hierherführen, damit sein Verstand Träume aus der Höhe des Turmes fließen ließ. Seitdem hält sich der Oneirogen hier auf.

ONEIROGEN **HG 2**
EP 600
TP 22 (siehe Seite 248)

Entwicklung: Wird die Meditation des Oneirogen gestört, quillt der Nebel langsamer aus ihm hervor. Wenn die SC ihn besiegen, wirkt auch der Nebel jenseits der Fenster, als würde er sich lichten. Die Region ist zwar immer noch in den tödlichen Nebel gehüllt, der unmittelbare Bereich aber scheint frei zu sein – dies sollte den SC als Hinweis dienen, dass die Zerstörung der anderen Oneirogene möglicherweise die Bedrohung durch den rätselhaften Nebel beseitigen könnte.

Sollten die Charaktere den Körper des Oneirogen untersuchen wollen, müssen sie einen Fertigkeitswurf für Heilkunde oder Wissen (Die Ebenen) gegen SG 16 ablegen. Gelingt der Wurf für Heilkunde, kann der SC feststellen, dass die meisten inneren Organe der Leiche offenbar von einer Macht verschlungen wurden, die nun nicht mehr vor Ort zu weilen scheint. Gelingt der Wurf für Wissen (Die Ebenen), so erkennt der Charakter, dass die Leiche extraplanaren Energien ausgesetzt war und der aus dem Körper austretende Nebel aus einer anderen Dimension gekommen sein muss, als ob sich im Inneren des Toten ein kleines Portal befunden hätte.

F. Die zerstörten Flure

Diese Flure dienten als Schwelle zu den Trakten, in welchen die Langzeitpatienten der Dornstein-Anstalt untergebracht waren. Da der erste Stock die Beben und Erdstöße bei weitem nicht so gut überstanden hat wie das Erdgeschoss, kann man den ursprünglichen Grundriss nicht einmal mehr erahnen. Zandalus' Anhänger nutzen

die weniger beschädigten Räume nun als Unterkünfte für den Kultanführer, seine Leibwächter und seine Oneirogene. Durch die zerbrochenen Fenster können die Träume der Oneirogene sich als übler Nebel über das Gelände der Anstalt verteilen; der Nebel sammelt sich aber auch hier oben und erfüllt die Bereiche **F2** und **F3**.

F1. Wachraum (HG 5)

Eine breite Treppe führt in eine fast gänzlich eingestürzte Kammer hinauf. Deckenbalken, Teile der Wände und der Dachkonstruktion sind ineinander verknotet wie gebrochene Finger und vermitteln den Eindruck, jederzeit weiter zusammenstürzen zu können. Trotz der fast vollkommenen Zerstörung sind Tische, Stühle und Schlafsäcke über den Raum verteilt. Hinter einem Loch in der Nordwand liegt ein vom Nebel aufgefüllter Flur.

Zandalus' Wachen nutzen diesen Hohlraum inmitten der Trümmer des ersten Stocks zum Übernachten. Auf einem quadratischen Tisch in der Mitte des Raumes liegen die Reste früherer Mahlzeiten und geschmolzener Kerzen verstreut. Vier verbeulte Matratzen dienen als Schlaflager in den Ecken, auf ihnen liegt ein Berg unordentlicher Laken, welche die Unterkunft - im Vergleich zu dem Elendsquartier unten - luxuriös wirken lässt.

Kreaturen: Die Kultanhänger hier dienen Zandalus als Leibwächter und halten die Stellung, um ihren Anführer vor den fremdartigen Kreaturen zu schützen, welche nun durch die Anstalt pirschen, aber auch vor seinen eigenen, oft unberechenbaren Anhängern. Zudem genießen sie natürlich die Vorteile, welche es mit sich bringt, zur Elite des Kultes zu gehören, so erhalten sie als erste Essen und haben eigene Schlafplätze. Ein paar Dinge dämpfen die Begeisterung aber – das wären erst einmal die Sprechgesänge und fremdartigen Laute, die regelmäßig aus den westlichen Kammern dringen. Außerdem wäre da noch Aggra Lumis, welche zugleich zu den gefährlichsten und wenigen wirklich kriminellen Patienten der Anstalt gehört.

Aggra terrorisierte in den 4670ern Rosenport, wo sie in der Kanalisation nahe der Sinkomakti-Schule hauste und mehrere Unglückliche tötete. Sie gehörte zu den Studenten der Universität und erhielt im Rahmen der Berichterstattung über die Morde den Spitznamen „Abwürgerin", weil sie ihre Opfer erstickte und erwürgte, indem sie ihnen Getreidesäcke über die Köpfe zog und zuband. Man konnte den Auslöser für ihre Mordlust nicht feststellen, allerdings wurden zumindest psychopathische Neigungen diagnostiziert. Daher wurde sie nicht zum Tode verurteilt, sondern in die Irrenanstalt eingewiesen. Fortan wechselte sie zwischen Anstalten und Instituten über ganz Versex verteilt, welche sie mal studierten, mal nur wegsperrten. Mit fast 70 Jahren ist sie für ihr Alter immer noch erschreckend beweglich und kräftig. Sie ist nun eine treue Anhängerin von Zandalus und eifrig zu ihrer alten Verfahrensweise zurückgekehrt, jenen einen Sack überzuziehen und zu erdrosseln, die sie als Ungläubige einstuft. Aggra ist streitlustig, bösartig, übergenau, extrem kritisch und schwerhörig – eine Mischung, die sie zum Schrecken der anderen Apostel macht. Alle kennen die Geschichten über den Akolythen, den sie wegen angeblicher Ketzerei erwürgt hat, als er sie fragte, ob sie essen wollte.

Wenn die Apostel in diesem Raum die SC bemerken, erheben sie sich von ihren Plätzen um den Tisch herum und verlangen, dass sie verschwinden. Sollten die SC nicht nachgeben, greifen die Apostel an. Aggra stößt in der zweiten Kampfrunde hinzu; sie erhebt sich von ihrem Lager und kreischt zuerst, die anderen sollen gefälligst ruhig sein, doch sobald sie die Lage erkannt hat, geht sie zu „Macht die Ungläubigen nieder!" über.

RAUSCHGELBE APOSTEL (3) **HG 1**

EP je 400

TP je 16 (siehe Seite 41)

AGGRA „ABWÜRGERIN" LUMIS **HG 4**

EP 1.200

Alte Verbesserte[MHB] Menschliche Raufboldin[ABR VI] 1/Schurkin 3

CB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +4 GE, +2 Natürlich, +2 Rüstung)

TP 33 (4 TW; 3W8+1W10+11)

REF +9, **WIL** +5, **ZÄH** +5,

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Waffenloser Schlag +7 (1W6+3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6, Kriegerische Anpassungsfähigkeit 4/Tag

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 18, **KO** 14, **IN** 14, **WE** 18, **CH** 16

GAB +3; **KMB** +6 (Ringkampf +8); **KMV** 21 (23 vs. Ringkampf)

Talente Ausweichen, Schwitzkasten[ABR II], Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfokus (Waffenloser Schlag)

Fertigkeiten Akrobatik +11, Bluffen +10, Diplomatie +10, Einschüchtern +10, Entfesselungskunst +11, Heimlichkeit +11, Klettern +8, Mit Tieren umgehen +7, Motiv erkennen +11, Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +8, Wissen (Lokales) +9

AGGRA „ABWÜRGERIN" LUMIS

Sprachen Gemeinsprache, Skald, Varisisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Kampfausbildung, Schlägerschläue, Schurkentrick (Waffentraining)
Ausrüstung *Rüstungsarmschienen +2*

Schätze: Auf dem Tisch liegt ein Turmkartendeck, welches die Kultanhänger zu irgendeinem Glücksspiel genutzt haben. Es ist angestoßen, aber dennoch 100 GM wert. Geht ein SC die Karten durch und legt einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 12 ab, bemerkt er, dass die Karte Der Fremde Händler eine verschleierte Gestalt in Gelb zeigt, welche einen Armvoll unförmiger Rubine mit sich führt. Wie die übrigen Karten ist auch diese nichtmagisch, besitzt allerdings eine obskure Bedeutung, um welche nur das rätselhafte Volk der Bewohner von Leng weiß. Ein Bewohner von Leng würde 5 Leng-Rubine für die Karte bieten (siehe *Almanach der Verlorenen Schätze*). Durchsuchen die SC die vier Schlaflager, stoßen sie auf insgesamt 200 GM in Münzen und Schmuck, 12 Happen Trockenfleisch und einen Perlenzahn (Wert 18 GM).

F2. Saal der Oneirogene (HG 6)

Von Rissen durchzogene und schiefe Säulen tragen eine durchhängende Decke. Die Wände wirken, als könnten sie gleich fortbrechen – und die Nordwand hat dies bereits getan. Dort klafft ein gewaltiges Loch und öffnet den Raum für die seltsamen Wetterverhältnisse draußen. An der gegenüberliegenden, noch am besten erhaltenen, Wand hängen Pergamentseiten mit kräftigen Kreide und Holzkohlestrichen. Nach Westen geht ein großer Raum ab.

Dieser zerfallene Saal enthält die Balken und Ziegel mehrerer Räume, früherer Patientenzellen und Schwesternstationen. Gegenwärtig ähnelt er aber mehr einer Opiumhöhle, da der rauchige Atem schwacher Gestalten die Luft erfüllt. An den Wänden und neben Steinhaufen liegen staubige Schlafstätten.

Die Pergamentseiten an der Wand tragen Kunstwerke des Kultanführers, Ulver Zandalus. Sie zeigen hauptsächlich Bilder kreideweißen Nebels, der mit unmöglichen, unheimlichen Gestalten gefüllt ist. Die Bilder sind der Sitz einer Spukerscheinung, welche den Großteil des Raumes betrifft.

Kreaturen: Die Oneirogene hier atmen Nebel aus, welcher wie ein endloser Wasserfall aus der Öffnung in der Wand herabwallt. Sie ignorieren die SC, solange diese sie in Ruhe lassen und nicht nach Bereich **F3** vorstoßen wollen. Wird nur einer von ihnen angerührt, erheben sich alle, um anzugreifen.

ONEIROGENE (3) **HG 2**
EP je 600
TP je 22 (siehe Seite 248)
Spukerscheinung: Die ausgestellten Werke des Ulver Zandalus hier drohen, jenen den Verstand zu rauben, die ihnen zu nahe kommen.

HYPNOTISCHE TRÄUME **HG 3**
EP 600
CB Spukerscheinung (4,50 m von der Südwand in **F2**)
Zauberstufe 3
Bemerken Wahrnehmung, SG 18 (um zu bemerken, dass die Skizzen in einem nicht spürbaren Wind flattern)
TP 6; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Stunde
Effekt Nähert sich eine Kreatur der Wand mit den Zeichnungen auf 4,50 m oder weniger, muss sie einen Willenswurf gegen SG 13 ablegen; misslingt dieser, erhält sie den Zustand Fasziniert und kann den Blick nicht von den flatternden Bildern nehmen.
Zerstörung Die Spukerscheinung endet mit Zandalus' Tod.

Schätze: Ein SC, der einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 ablegt, bemerkt, dass viele der Kohle- und Kreidezeichnungen, welche diesen Raum schmücken, auf der Rückseite Text aufweisen. Sollte ein SC 1 Stunde aufwenden, alle Seiten einzusammeln und weitere (10 – Weisheitsmodifikator) Stunden nutzen, um sie in die richtige Reihenfolge zu bringen, ist das Resultat ein *Buch der Ausgedehnten Herbeizauberung*[ARK], das auf chaotische Gesinnung abgestimmt ist.

F3. Zandalus' Unterschlupf (HG 5 und 6)

Auch diese Kammer wirkt, als könnte sie jeden Moment in sich zusammenfallen. Sie besteht aus mehreren Zellen, deren Zwischenwände eingestürzt sind. Die Wände sind mit tausenden Pergamentstreifen bedeckt, als hätte jemand auf bemitleidenswerte Weise versucht, die zahllosen Risse zuzupflastern. Dutzende Kerzen erhellen flackernd die Kunstwerke, sie zeigen zahllose einsame, surreale Landschaften, die sich in die konturlose Unendlichkeit erstrecken. Die Vielfalt der Visionen verwandelt den Raum in ein Grenzgebiet des Wahnsinns.

Diese Ruine aus verschiedenen früheren Patientenzimmern wirkt wacklig und gefährlich, steht gegenwärtig aber wider Erwarten nicht direkt vor dem Kollaps. In der Mitte liegen vier fleckige Matratzen und zahllose Kissen, die zum Thronlager des Anführers der Rauschgelben Apostel, Ulver Zandalus, aufgeschichtet worden sind. Sieht man sich die Kunstwerke näher an, erkennt man zahlreiche Wiederholungen in Form von Wirbeln am Himmel, leeren Städten, hochaufragenden Monolithen und bedrohlichen, in Nebel gehüllten Gestalten. Gelingt ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 16, erkennt man, dass eine Reihe von Monolithen und dargestellten Städten im Grunde identisch sind, als wären sie Darstellungen desselben Objektes oder Ortes statt nur fantasievolle Impressionen. Die SC wissen dies gegenwärtig zwar nicht, aber viele dieser Skizzen zeigen die *Sternstelen* in Drosselmoor und die Stadt Neruzavin – die Bilder sorgen trotz des Gedächtnisverlustes der SC für einen winzigen Erinnerungsschub.

Kreaturen: Ein ausgezehrter Mann mit zu einem Pferdeschwanz gebundenem, langem weißem Haar sitzt wie ein keleschitischer Mystiker im Schneidersitz auf dem Lager. Er trägt mehrere Patientenhemden, die zerrissen und vernäht wurden, um eine mehrschichtige Robe zu ergeben. Seine Arme und der Gutteil seiner Brust sind unbekleidet, sodass man die Kreide- und Holzkohlelinien erkennen kann, die über seine Haut verlaufen – am besten zu sehen ist eine gelbe Flamme, die auf seine Stirn gezeichnet ist.

Wenn Zandalus die SC erblickt, weiten sich seine Augen und sein Mund klappt auf. Über seine aufgesprungenen, unbeweglichen Lippen dringt eine Stimme, als würde ein Sturmwind über Glasscherben fahren – als würde etwas anderes als Zandalus selbst aus seinem Leib sprechen. „Ihr müsstet tot sein. Ich habe euch bereits getötet. Warum seid ihr nicht tot?“ Zugleich wird Zandalus in die Höhe gezogen, als wäre er eine Marionette an unsichtbaren Fäden.

Man kann mit Zandalus nicht vernünftig reden; er kämpft, bis er getötet wird. Das an ihm vollzogene Ritual hat ihn im Grunde nicht von seinen Albträumen befreit, sondern dem Geschöpf, dass seine Träume befallen hat, nicht nur über seinen schlafenden, sondern auch seinen wachen Körper die Kontrolle verliehen. Seitdem manipuliert der Lumpenmann jene um ihn herum, einen Kult zu bilden, der seinem Herrn, dem König in Gelb, treu ergeben ist. Letztendlich will er die gesamte Dornstein-Insel als Massenopfergabe in die Traumlande ziehen.

ULVER ZANDALUS **HG 4**
EP 1.200
TP 39 (siehe Seite 172)

Ulver Zandalus zu töten, vernichtet den Lumpenmann nicht – tatsächlich ist Zandalus' ausgefranstes Bewusstsein alles, was den Lumpenmann noch aufhält. Werden diese letzten Verankerungen aber durchtrennt, ist der Lumpenmann nicht länger an die Traumlande gebunden. Wenn der Kultanführer fällt, quillt dichter gelber Rauch aus seinen Wunden und Körperöffnungen. 1W4 Runden später tritt eine bekannte Gestalt aus dem Nebel: der schattenhafte, dürre Mörder aus dem gemeinsamen Traum der SC. Der kränkliche Nebel haftet an ihm und viele seiner Lumpen flattern frei umher und lösen sich zu Nebel auf. Der Lumpenmann greift sofort an, um zu Ende zu bringen, was ihm im Traum offenbar nicht gelungen ist.

DER LUMPENMANN **HG 6**
EP 2.400
TP 56 (siehe Seite 170)

Schätze: Die vielen Hunderte an Zeichnungen sind beunruhigend, zusammen aber einiges wert – Zandalus' Name ist in Versex' Künstlerkreisen bekannt, sodass sich in der Grafschaft Interessenten finden können, welche für die ganze Sammlung bis zu 1.200 GM zu zahlen bereit sind. Außerhalb von Versex hält sich das Interesse dagegen in Grenzen und können die SC bestenfalls etwa 100 GM für die Sammlung erlangen.

Durchsucht ein SC Zandalus' Thronstätte und legt dabei einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 14 ab, so stößt er auf acht Beutel mit jeweils 50 GM, einen *Zauberstab: Befehl* (38 Ladungen), ein *Elixier der Wahrheit*, eine *Schriftrolle: Monster herbeizaubern III* und ein Buch namens *Die Kette der Nächte*.

Zwischen den zahlreichen kunstfertigen Darstellungen des Gehirns, Abbildungen von Druckpunkten und Chakren, meditativen Mantras und Methoden zum aktiven Träumen befinden sich Zauber und arkane Rituale, welche die Grenzen der Träume durchbrechen sollten. Dieses Buch ist dem richtigen Sammler 1.100 GM wert.

Die Kette der Nächte

Dieses Buch wurde in den späten 1200ern von dem keleschitischen Doktor und Seher Valhadis verfasst. Dieser befasst sich mit dem Gehirn als Organ, als Linse der Wahrnehmung und als Thron von etwas anderem.

Die Kette der Nächte ist in erster Linie ein Text über Anatomie und die Funktionsweise des Gehirns. Die ersten einhundert Seiten befassen sich mit Diagnose, Analyse und Behandlung – mittels Therapie, Medikamenten und einfacher Chirurgie – zahlreicher psychologischer und physiologischer Leiden. Nur das letzte Drittel behandelt esoterischere Themen, wie den Ursprung von Albträumen, Berichte über die Dimension der Träume und dort lebende Kreaturen.

Ein Leser, der 1 Stunde lang das Buch konsultiert, kann sofort darauf die Fertigkeitsspezialisierung Hypnose[ABR VII] ein Mal am Tag einsetzen, selbst wenn er keine mentalmagischen Zauber nutzen kann und nicht über das Talent Okkulte Sensibilität[ABR VII] verfügt. Ferner erhält der Leser einen Bonus von +2 auf einen Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) mit Bezug auf die Dimension der Träume, nachdem er 1 Stunde lang das Buch studiert hat. Das Buch enthält ferner die Zauber *Albtraum*, *Rat der Träumer*[ABR VII], *Träume lesen*[ABR VII], *Traum* und *Traumreise*[ABR VII].

Zudem enthält es ein umfangreiches – manche sagen fehlerhaftes – Ritual, um die Träume eines Zieles freizusetzen. Das Ritual funktioniert, kann bei einem Fehlschlag aber gefährliche Wesen erschaffen, die als Oneirogene bekannt sind (siehe Seite 248).

ALBTRAUM FREISETZEN
Schule Beschwörung (Erschaffung); **Grad** 6
Zeitaufwand 60 Minuten
Komponenten V, G, M, F (eine in einem abgedunkelten Raum flackernde Kerze), RT (bis zu 12)
Fertigkeitswürfe Heilkunde SG 28, 4 Erfolge; Wissen (Die Ebenen) SG 28, 2 Erfolge
Reichweite Berührung
Wirkungsdauer Sofort
Rettungswurf WIL; **Zauberresistenz** Ja
Rückschlag Der Ritualleiter wird jeden Tag für 1W6 Tage zum Ziel von *Albtraum*; der Effekt hat denselben SG wie das Ritual.
Fehlschlag Das Ziel erleidet 2W10 Schadenspunkte. Sollte dies das Ziel töten, stirbt es nicht, sondern wird zu einem Oneirogen.

EFFEKT
Dieses Ritual erzeugt einen kleinen Riss zwischen der Dimension der Träume und dem Verstand des Zieles. Sollte das Ziel unter natürlichen, wiederkehrenden Albträumen leiden, so beschwört das Ritual diese als zähflüssige, körperliche Substanz, welche aus Mund und Nase des Zieles hervorquillt und sich sodann zu einem inaktiven, kohleartigen Klumpen toter Traummaterie verhärtet. Im Anschluss erleidet das Ziel 1 Jahr lang keine natürlichen Albträume und erfährt niemals wieder diese bestimmten Albträume. Das Ritual bannt die Effekte von *Albtraum* und macht das Ziel für 1 Woche gegen diesen Zauber immun. Sollte das Ziel das Opfer eines Externaren sein, welcher *Albtraum* als übernatürliche oder zauberähnliche Fähigkeit einsetzen kann, so versucht dieses Ritual, diesen Externaren zu beschwören.

Das Ziel muss dabei innerhalb der letzten 3 Tage von dieser Fähigkeit betroffen worden sein. In diesem Fall muss der Externar bei Vollendung des Rituals einen Willenswurf ablegen, misslingt dieser, wird er auf ein Feld angrenzend zum Ziel beschworen. Sollte das Ziel von der Fähigkeit *Albtraum* mehrerer Externarer betroffen gewesen sein, so wird der Externar mit der niedrigsten Anzahl an Trefferwürfeln beschworen. Der Externar untersteht weder der Kontrolle des Zieles noch des Ritualleiters und wird wahrscheinlich die Beschwörer angreifen oder zu fliehen versuchen. Dieser beschwörende Effekt kann auch Externare mit Fähigkeiten betreffen, die *Albtraum* ähneln – z.B. eine Nachtvettel mit der Fähigkeit Träume heimsuchen.

Abschluss des Kapitels

Sind die Oneirogene in Bereich **F2** besiegt, beginnt sich der Nebel außerhalb des Gebäudes aufzulösen, verschwindet aber erst mit Zandalus' Tod. Sobald offensichtlich ist, dass der Nebel verschwunden ist, fällt der Kult der Rauschgelben Apostel fast sofort auseinander. Viele der früheren Patienten laufen nach draußen, um sich an der Rückkehr des vertrauten Himmels und der aufgehenden Sonne zu erfreuen. Manche versuchen, von der Insel zu fliehen, doch die meisten haben keine Ahnung, wohin sie gehen sollten. Zum Glück treten Winter und ihre Überlebenden, wie auch Wren Elborn, schnell auf den Plan, um die Flüchtlinge anzuführen und sie medizinisch zu versorgen.

Sofern die SC noch nicht die Verbindung zwischen sich und den Personen mit Gedächtnisverlust gezogen haben, die in Dirketorin Losandros Notizen erwähnt werden, fragt Winter sie, wohin sie als nächstes gehen wollen. Sie bringt das Gespräch auf alle Erwähnungen geheimnisvoller Patienten in den Notizen. Sollten die SC Losandros Unterlagen nicht gefunden haben, ist Winter bei der Suche nach Ressourcen zur Versorgung von Verletzten über sie gestolpert und fragt, ob die erwähnten Patienten ohne Gedächtnis nicht die SC sein könnten. Da die SC nun Dornstein entronnen sind, können sie der Spur ihrer fehlenden Erinnerung nach Drosselmoor folgen, der Heimat des obsessiven Grafen Haserton Lowls.

Die SC und die anderen Überlebenden können der Straße folgen, die vom Tor der Anstalt bis zu einem Anleger am Südende der Insel führt. Ein Boot ist dort vertäut; es ist aber zu klein, um alle auf einmal überzusetzen. Einer der anderen Überlebenden, wahrscheinlich York, bietet an, bei der ersten Fahrt mitzukommen und das Boot dann zur Dornstein-Insel zurückzurudern, um die restlichen Überlebenden in so vielen Fuhren überzusetzen, wie erforderlich sind.

Pathfinder® Abenteuerpfad™

Was Ewig Liegt

Der Schrecken von Drosselmoor

von Tito Leati

Kapitel 2: Der Albtraum geht weiter

Während das Vorwort zum 1. Kapitel des vorliegenden Abenteuerpfades im Original von James Jacobs geschrieben wurde, ist nun Adam Daigle an der Reihe, welcher die Entwicklung der Kampagne betreut und gesteuert hat. James mag der größte Fan von H.P. Lovecraft und seinen Werken bei Paizo sein, doch Adams Job ist es gewissermaßen, den Kurs auf die Tiefen des Wahnsinns zu halten.

Und wie James bereits angemerkt hat, gibt es Elemente kosmischen Schreckens von Anfang an bei Pathfinder. Jedoch ist dies der erste Abenteuerpfad, der von Beginn an und in seiner Gänze den Werken Lovecrafts und seiner Kollegen gewidmet ist, die das Genre vor über einhundert Jahren erdacht und ausgebaut haben. Adam hatte ernsthafte Sorgen, der Aufgabe nicht gewachsen zu sein, denn auch wenn er diese Geschichten und den hoffnungslosen Schrecken und die Bedeutungslosigkeit des Menschen darin liebt, wusste er nicht, ob er sich hinreichend mit der Thematik auskennt. Daher war er sehr froh, dass James' Büro nur zwei Türen den Flur runter liegt und dieser gern auch die obskursten Details klarstellt.

Der Cthulhu-Mythos ist übrigens sehr umfangreich und detailliert – Dutzende von Autoren haben auf diesem Gebiet ihr Süppchen gekocht, ohne dass ein einzelner Chefkoch eine Richtung vorgegeben hat. Und nun steuert auch Paizo – und in deutscher Übersetzung Ulisses – etwas zur großen Mythos-Speisekarte bei. Wie es bei geteilten Welten wohl die Regel ist, vor allem, wenn die Autoren bestenfalls per Brief und über lange Zeiträume hinweg untereinander Kontakt hatten, sind manche Details am Ende falsch, widersprüchlich oder nach über einhundert Jahren, welche der Mythos nun schon existiert, einfach nur noch seltsam oder dumm. Zum Glück sind die Methoden der Kommunikation und Zusammenarbeit mittlerweile ausgereifter und schneller.

Wer sich das erste Kapitel durchgelesen hat, dürfte vielleicht zu dem Schluss gekommen sein, dass F. Wesley Schneider wieder einmal ein schön-unheimliches, aber auch leicht zu verwendendes Werk verfasst hat, wobei letzteres ja oft gar nicht so einfach ist. Natürlich sind manche Begegnungen hart und könnten für die Charaktere

tödlich enden, wenn diese nicht Vorsicht walten lassen und ihre Gegner wie eine Bande Goblins angehen. Doch auch dies gehört im Grunde zum Mythos und dem Leben eines Ermittlers – wer keine sorgfältige und vorsichtige Methodik übernimmt, hat oft kein langes Leben. Kluge Gruppen werden daher wohl zu Zuschlagen-und-Wegrennen-Taktiken übergehen, die Kapelle als Heimatbasis nutzen und lernen, aus Kämpfen zu fliehen, bei denen der Gegner sich als zu stark erweist.

Natürlich spielt auch immer das (Würfel-) Glück eine Rolle, sodass Todesfälle unter den Charakteren nie ausgeschlossen werden können. Da eines der Kernkonzepte der Kampagne darin besteht, dass die Charaktere allesamt ohne Gedächtnis beginnen und wissen wollen, wer sie sind und wie sie in die Anstalt gekommen sind, verpassen Nachzügler, die erst später einsteigen – egal ob neue Spieler oder neue Spielercharaktere -, einen Teil des großen Rätsels, welches die erste Hälfte der Kampagne vorantreibt. Ein neuer Charakter benötigt gute Gründe, um sich einer bereits bestehenden Gruppe anzuschließen. Vielleicht will er den SC helfen herauszufinden, was mit ihnen passiert ist. Nachdem sie andere Überlebende in der Kapelle von Dornstein gerettet haben, könnte einer davon interessiert sein, sich zu revanchieren und sie zu unterstützen. Vielleicht ist er auch von den seltsamen Geschehnissen fasziniert und möchte mehr über die schattige Welt des Übernatürlichen herausfinden. Ein Spieler, der einen neuen Charakter benötigt, könnte sogar Winter Klaczka übernehmen und die Gruppe für den Rest der Kampagne begleiten.

Sollte niemand einen Charakter spielen wollen, der früher auf Dornstein Patient oder Aufseher war, so besteht im 2. Kapitel die perfekte Gelegenheit, jemand Neuen einzuführen. Drosselmoor ist groß genug, um den Einstieg aller möglichen Charaktere zu begründen. Da der Ort am Ufer des Encarthansees liegt, sind die Möglichkeiten nicht auf Einheimische beschränkt, sodass der Neue praktisch auch jemand sein kann, der sich gerade zufällig im Ort aufhält. Vielleicht hat er von den seltsamen Vorgängen in Drosselmoor oder auf der Dornstein-Insel gehört (schließlich war diese tagelang durch den gelben Nebel vom Rest der Welt abgeschnitten und dürfte dies schon jemand bemerkt haben) und will dem nachgehen, wodurch sein Weg den der SC kreuzt. Dies wäre auch eine gute Gelegenheit, SC hinzuzubringen, die mehr Ahnung vom Okkulten haben.

GEISTIGE GESUNDHEIT

Genügt es, dass die SC zu Beginn der Kampagne keine Erinnerungen besitzen, oder soll man noch eine Schippe drauflegen? – In den *Ausbauregeln IX: Horror* findest du ein optionales System für Geistige Gesundheit und wie diese aufgrund verschiedener Stimuli Schaden erleiden kann. Wenn du die SC unter Druck setzen willst, sind dies wunderbare Regelelemente, um sie im Rahmen dieser Kampagne zu verwenden. Da sich die Arbeiten an den Bänden aber überschnitten haben, konnten diese Regeln nicht beim Schreiben der Abenteuer berücksichtigt werden – schau sie dir an und entscheide, ob du sie verwenden willst oder nicht. Stattdessen bringt der Kontakt mit dem Mythos und seinen Gefahren für den Verstand die eine oder andere Geisteskrankheit mit sich; hier kommen die entsprechenden Regeln aus dem *Spielleiterhandbuch* zur Anwendung, auf denen auch die *Ausbauregeln IX: Horror* aufbauen. Im Rahmen der Kampagne kommt es immer wieder zu vorgegebenen Momenten, in denen der Verstand der SC angegriffen wird, aber du kannst davon auch Gebrauch machen, wann immer die geistigen Attribute eines SC großen Schaden erleiden: Wird ein geistiges Attribut auf 0 reduziert, besteht die Chance, dass der SC Opfer einer zufällig (oder vom SL passend zur Ursache) gewählten Geisteskrankheit wird. Das System ist flexibel genug, um an nahezu jede Gruppe angepasst zu werden.

FURCHT

Die *Ausbauregeln IX: Horror* enthalten ferner ein alternatives, umfangreicheres Furchtsystem mit insgesamt sieben Zuständen und schrittweise ansteigenden Mali, statt die SC auf erschrecken, wegrennen oder alles fallenlassen und wegrennen zu beschränken. Solltest du auf dieses optionale System zurückgreifen, teile es vorher den Spielern mit. Überrasche sie lieber mit einer furchteinflößenden Atmosphäre als mit neuen Regeln aus dem Hinterhalt!

UND WEITER GEHT'S!

Im 2. Kapitel bietet Tito Leati unheimliche Begegnungen, gefährliche Widersacher und Kämpfe mit unnatürlichen Gegnern, sowie die Chance zur Erkundung eines unheimlichen Herrenhauses – und dies alles im tragischen Städtchen Drosselmoor. Die SC können zudem die Ermittlungen aufnehmen, um herauszufinden, was mit ihren Erinnerungen passiert ist und wie sie in die Irrenanstalt gekommen sind – es mag aber sein, dass sie nicht mögen, was sie erfahren…

Adam Daigle
Developer
adam.daigle@paizo.com

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Vorwort
Teil 1: Rückkehr nach Drosselmoor
Teil 2 : Der Vermisste Magistrat
Teil 3 : Der Hasturkult
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium

Der Schrecken von Drosselmoor

Teil 1: Rückkehr nach Drosselmoor 66

Die SC erreichen Drosselmoor nach den Erlebnissen in der Dornstein-Anstalt und beginnen mit der Suche nach ihren verlorenen Erinnerungen.

Teil 2: Der vermisste Magistrat 80

Nachdem die SC erfahren haben, dass der städtische Magistrat und Graf Lowls vermisst werden, müssen sie die Hagelschichtfeste erkunden, um herauszufinden, welcher Schrecken vor Ort umgeht.

Teil 3: Der Hasturkult 93

Während die SC tiefer in die Geheimnisse von Drosselmoor eindringen, stoßen sie letztendlich auf die Ursache des Problems: Ein Hasturkult hat sich auf dem Landsitz des Grafen niedergelassen.

Aufstiegsübersicht

Diese Kampagne ist auf vier Charaktere ausgelegt und verwendet die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit.

4 Die SC beginnen dieses Kapitel auf der 4. Stufe.

5 Die SC sollten die 5. Stufe erreicht haben, wenn sie zur Erkundung der Hagelschichtfeste bereit sind.

6 Die SC sollten die 6. Stufe erreicht haben, wenn sie nach Irishügel vorstoßen.

Zum Ende des Kapitels sollten die SC die 7. Stufe erreicht haben.

ABENTEUERHINTERGRUND

Schon lange ehe der verräterische Graf Haserton Lowls IV. den SC die Erinnerungen raubte und seine früheren Beschäftigten sodann in der Dornstein-Anstalt ihrem Schicksal überließ, befasste er sich mit Plänen, seinen zerstörten akademischen Ruf wiederherzustellen. Während er sich auf die für ihn übliche amateurhafte Weise mit dem Okkulten befasste, wurde ihm Heimlichkeit immer wichtiger, sodass er über Nacht eine hohe Hecke rund um sein Anwesen wachsen ließ, um die Neugierigen fernzuhalten und ein Torhaus zum einzigen Zugangspunkt zu machen. Im Laufe seiner Studien wurde sein Interesse immer größer, sodass Lowls seine Bemühungen verstärkte, so viel esoterisches Wissen wie möglich zu erlangen. Und so hortete der Graf immer mehr okkulte Beweise in Form von Büchern und Artefakten und heuerte sogar Boten an, die für ihn in fernen Landen Informationen sammelten. Nachdem er seine eigenen Mittel und das Familienvermögen überstrapaziert hatte, ignorierte Lowls die möglichen Konsequenzen und unterschlug sogar Gelder, die eigentlich für die Verwaltung und den Unterhalt der Grafschaft gedacht waren, um seine fragwürdige Expedition zu finanzieren. Als Folge nahm der ohnehin schon länger währende Streit mit den von ihm ernannten Bürgermeistern und den sich um die Verwaltung kümmernden Magistraten ganz neue Dimensionen an. Auch wenn diese davon ausgingen, dass sie den Grafen glücklich und zufrieden halten sollten, damit sie ihre Positionen behielten, versetzte seine Verschwendung sie doch in Sorge, und sie fürchteten Ermittlungen von Seiten der Hauptstadt, welche ihren Stellungen auch nicht zuträglich wären. Das seltsame Verhalten des Grafen hatte zwar auch in der Vergangenheit immer wieder zu Problemen mit dem Fürstenhaus und seinen Beauftragten geführt, sein skrupelloser Magistrat, Tillus Patschett, sorgte aber dafür, dass dem Grafen stets hinreichend Mittel zur Verfügung standen, und hielt die Dinge unter Kontrolle und Verschluss. Als Lowls aber immer mehr ausgab und schließlich Steuergelder unterschlug, welche der Krone zustanden, konnte Patschett im eigenem Interesse nicht länger zusehen und bat bei höherer Stelle um Nachforschungen. Der höchst fragwürdige Vorfall und Patschetts geheimes Ersuchen führten dazu, dass eine Königliche Anklägerin namens Omari ausgesandt wurde, um die Finanzen der Grafschaft und das Verwaltungsgebaren des Grafen unter die Lupe zu nehmen.

Bis dahin hatte Graf Haserton Lowls IV. allerdings bereits die *Sternstelen* in Drosselmoor studiert und die Existenz des pilzartigen Großen Alten Xhamen-Dor entdeckt. Er war fortan von der Idee besessen, die gefangene Gottheit zu finden und befreien, und hoffte, im Gegenzug deren Streiter auf Golarion zu werden und diese Welt weiter mit der Präsenz des Großen Alten infizieren zu können.

Graf Lowls stand kurz davor, das Nötige in Erfahrung zu bringen, doch einige Informationen blieben für ihn unerreichbar. Durch einen Patienten der Dornstein-Anstalt namens Ulver Zandalus fand er die Bestätigung, dass es eine zweite Triade aus *Sternstelen* in einer vergessenen Stadt in einer fernen Wüstenregion gab, jedoch benötigte er weitere Details, um die Position der Stadt besser bestimmen zu können. Er freundete sich mit der Direktorin der Anstalt an und versprach ihr neues Forschungsmaterial und Personen für ihre Experimente. Dank dieser Bekanntschaft konnte er Zandalus oft und lange befragen, bis er die gesuchten Informationen hatte. Dann entschied Lowls mit der für ihn typischen Ungeduld, dass das geschriebene Wort ihn nur bis zu dem Punkt bringen konnte, und wandte sich einer neuen Forschungsmethode zu – den Träumen.

Er erlernte ein okkultes Ritual, das ihm die Reise in die Traumlande ermöglichte, und verbrachte nun Abend um Abend damit, seinen Geist ins Traumreich auszuschicken und nach Antworten zu suchen. Dabei nahm er Kontakt zu einem Wesen auf, das als der Verrückte Poet bezeichnet wird, dieses nannte ihm den Namen der vergessenen Stadt und versprach, ihm den Weg dorthin zu weisen, sofern Lowls ihm bestimmte Geschenke machte. Hierzu gehörte auch, dass er ihm den Verstand und die Erinnerungen von Verbündeten opferte. In der folgenden Nacht nahm der Graf die SC mit sich auf eine Traumreise, führte sie dem Verrückten Poeten vor und ertränkte sie in einem See. – Im Gegenzug erfuhr er die Lage der verborgenen Stadt Neruzavin.

In der wachen Welt lebten und atmeten die SC weiter, hatten aber keine Erinnerungen mehr, wussten nicht, wer sie waren, und besaßen weder Ziele noch Antrieb, sodass sie im Grunde nur langsam vor und zurück wippten, während ihre Lippen lautlos Worte bildeten. Graf Lowls löste sodann sein Versprechen gegenüber Direktorin Losandro ein und lieferte die SC in der Dornstein-Anstalt ab, ehe er mit einem Schiff nach Cassomir abreiste, noch ehe die Sonne wieder aufgegangen war.

Da der Graf sich ganz auf seine Reisevorbereitungen konzentriert hatte, hatte er sich immer weniger um sein Anwesen, den Irishügel, gekümmert und die Kontrolle schließlich gänzlich seiner Assistentin, Melisenn Kororo, übertragen. Diese überzeugte ihn kurz vor seiner Abreise, das gesamte Personal zu entlassen – schließlich wurde es ja von ihm nicht benötigt. Melisenn plante aber, es durch eigene Leute und Wachen zu ersetzen und wandte sich zuerst an jene kleinen Zellen von Hasturkultanhängern, von deren Existenz sie wusste, darunter auch einer, welcher ihre langjährige Gefährtin Risi Nairgon in Absalom vorstand. Binnen Tagen trafen die ersten dieser Kultanhänger in Drosselmoor ein. Melisenn quartierte viele in den Dienstbotenunterkünften und anderen Gebäuden des Landsitzes ein, während andere im Ort Quartier bezogen und sich in den drosselmoorer Alltag integrierten, um Melisenn als Augen und Ohren zu dienen. Auf diese Weise blieb sie informiert, während sie unter Irishügel die dortige *Sternstele* studierte. Schon bald verstand sie deren erstes Mysterium: Das ruhende Artefakt konnte mittels Menschenopfern zu Ehren Hasturs aufgeladen werden!

Melisenn war klar, dass sie neben ihren subtil agierenden Spionen zudem rohe Gewalt benötigte, daher wandte sie sich an zwei weitere Quellen.

Sie kontaktierte eine Bekannte namens Weiralai, eine Sklavenhändlerin, die zu den Bewohnern von Leng gehörte. Bei ihr hatte der Graf vor Jahren die SC in Okeno erworben. Die Bewohnerin von Leng stimmte zu, Melisenn weitere Ware zu verkaufen und kam mit einem Boot voller primitiver Kuru-Kannibalen nach Norden. Ferner nahm Melisenn mit einer Gruppe Abscheulicher im Encarthansee Kontakt auf. Dieser versprach sie freie Hand beim Abschlachten der Bevölkerung von Drosselmoor, sobald sie ihre Aufgaben erfüllt hatte. Die Abscheulichen willigten eifrig ein und schlichen sich in den Ort, wo sie sich bei der Hagelschichtfeste sammelten.

Während die Kultanhänger, Schläger und Monster eintrafen, häuften sich in Drosselmoor die Vermisstenmeldungen. Melisenn und ihr Kult hatten ein Dutzend Bürger von den Straßen entführt, um sie Hastur und den *Sternstelen* als Opfer darzubringen. Magistrat Patschett, Wachtmeisterin Cesyll und die übrigen Personen in der Hagelschichtfeste wurden in aller Stille ermordet und der Wachtmeister durch einen von Melisenn beschworenen, gestaltwandelnden Externaren ersetzt.

Zugleich erschienen an zufällig ausgewählten Gebäudemauern in der Stadt beunruhigende Wandmalereien, welche die schwarze Ansicht einer dunklen Stadt unter einem gelben Himmel darstellten. Dies ist ein Nebeneffekt einer der Kräfte der *Sternstelen*, die den Kultanhängern ermöglichen, sich unbemerkt auf übernatürliche Weise im Ort zu bewegen. Als eine Delegation besorgter Bürger nach Irishügel kam, um die Hilfe des Grafen zu erbitten, teilte ihnen die Verwalterin Melisenn Kororo mit, dass er fort sei und sie auf seine Rückkehr warten sollten.

Stattdessen suchten die Stadtbewohner die Hagelschichtfeste auf, um den Magistraten um Schutz für den Ort zu bitten. Der als Wachtmeisterin Cesyll verkleidete Gestaltwandler erklärte, Magistrat Patschett hätte aus ihm unbekannten Gründen die Stadt verlassen. Auch sei es ihm nicht möglich, nächtliche Patrouillen aufzustellen, da sie Anweisung hätte, mit den wenigen ihr noch verfügbaren Leuten die Feste zu sichern, nachdem die meisten ihre Posten verlassen hatten, weil sie über Wochen hinweg keinen Sold erhalten hatten. Die Stadtbewohner wurden somit fortgeschickt.

Bald darauf berichtete der Maler Lelwyn Hasok, welcher von der Kirche angeheuert worden war, ein Wandgemälde in der Aedicula Nova, der neuen Kapelle, zu erstellen, dass er die Priesterin seit 2 Tagen nicht mehr gesehen hätte und sie auch nicht auf sein Klopfen an ihrer Haustür reagiert habe. Lelwyn versuchte, dies der Wachtmeisterin zu melden, wurde aber weggeschickt mit dem Kommentar, dass ein Vermerk angelegt werde und man die Sache untersuchen würde. Da er ein Neuling und im Ort nicht sonderlich beliebt ist, konnte Lelwyn sich sonst an niemanden wenden, daher meldete er das Verschwinden der Priesterin der Nimmermüdagentur und kehrte in sein Atelier zum Arbeiten zurück.

Ihrer traditionellen Führungsspitze beraubt, bat die Bevölkerung die Nimmermüdagentur, die Aufgaben der Polizei im Ort zu übernehmen. Obwohl die Agentur nicht für Mildtätigkeit oder guten Willen bekannt ist, war sie dennoch besorgt hinsichtlich des Verhaltens der Stadtoberhäupter und zudem alarmiert aufgrund der angekündigten Ankunft eines Königlichen Anklägers. Das Oberhaupt der Nimmermüden, Kesadia Renz behielt die Geschehnisse sorgfältig im Auge, verfügt aber nicht über genug Leute vor Ort, um sich der Herausforderung wirklich stellen zu können.

Als die Königliche Anklägerin Omari in Drosselmoor eintraf, brachte sie eine kleine Gruppe Ermittler mit, darunter die Pharasmaklerikerin Winter Klaczka, welche die SC im 1. Kapitel getroffen haben. Die Gruppe wollte nicht auffallen, sondern sich zuerst ein Bild der Lage machen. Statt zur Aedicula Nova zu gehen, suchte Omari Kesadia Renz von der Nimmermüdagentur auf und verlangte, dass diese ihr Gebäude als Sammelpunkt für sie und ihre Truppe zur Verfügung stellte. Omari schickte einen Teil ihrer Leute zur Dornstein-Anstalt, während sie selbst um eine Audienz bei Melisenn Kororo ersuchte, aber keine Antwort erhielt. Da Kesadia Renz sie hinsichtlich des schlechten Rufes von Lowls Dienern warnte und davor, dass ein Vorstoß nach Irishügel gefährlich sein könnte, entschloss sich Omari, zuerst zur Hagelschichtfeste zu gehen und dort die sture Wachtmeisterin Cesyll ihrem Befehl zu unterstellen, damit sie eine Untersuchung in die Wege leitete.

An der Feste wurden Omari und ihre Leute aber aus dem Hinterhalt überfallen, nach kurzem, blutigem Kampf überwältig und allesamt getötet. Lediglich Blutspuren im Eingangsbereich des Gebäudes und andere Spuren von Gewalt sind noch zu finden.

Seitdem sind die Tore des Irishügelanwesens und der Hagelschichtfeste geschlossen und der Schrecken unter den Bewohnern von Drosselmoor wächst mit jedem Tag.

Teil 1: Rückkehr nach Drosselmoor

Am Ende des letzten Kapitels konnten die SC sich und andere Überlebende aus der eingestürzten und von Albträumen belagerten Dornstein-Anstalt befreien. Sie erfuhren, dass Graf Haserton Lowls IV. sie in die Obhut von Direktorin Losandro übergeben hatte. Ohne Erinnerung, wer der Graf ist oder an ihre eigenen Vergangenheiten und Identitäten, machen sie sich auf in den nächsten Ort, Drosselmoor, wo der Graf von Versex residiert und wo sie hoffen, Hinweise auf ihre früheren Leben zu finden.

Auch wenn die SC den seltsamen Nebel hinter sich lassen, ist das Wetter immer noch schlecht. Tiefhängende graue Wolken erinnern an die niedrige Decke eines dunklen Raumes und peitschender Regen durchnässt die SC bis auf die Haut. Regen und Wind sorgen auf dem Wasser für schlechte Sichtverhältnisse und extreme Unannehmlichkeiten, doch auch an Land sieht man tagsüber nicht sonderlich weit. Als sich das kleine Boot schließlich Drosselmoor nähert, ruft einer der Überlebenden, er könne Licht hinter den Fenstern des Ortes sehen. Andere Überlebende seufzen erleichtert in der Hoffnung, dass ihre prekäre Lage endlich ein gutes Ende findet.

Die Reise der SC jedoch endet hier nicht – sie haben schließlich gerade erst damit begonnen herauszufinden, wer sie sind und was ihnen zugestoßen ist. Sie wissen, dass Graf Haserton Lowls IV. sie in die Anstalt einweisen ließ und zudem genug Ärger gemacht hat, dass eine Königliche Anklägerin ihm einen Besuch abstatten wollte. Zudem haben sie wohl für ihn gearbeitet – als was, wissen sie jedoch nicht. Nun müssen sie Drosselmoor erkunden und das Rätsel um ihren bizarren Zustand weiter entwirren.

Die Sternstelen

Diese uralten Monumente tragen in ihre verwitterten Oberflächen geritzte, nicht identifizierte Runen, darunter auch einen unförmigen Stern, welcher für die Namensgebung verantwortlich war. Die halbkreisförmigen dunklen Steine ragen 3,60 m hoch auf zwei der drei Hügel von Drosselmoor auf. Nahezu alle Bewohner des Ortes wissen nur von zweien dieser Steine; die Gelehrten der Sinkomakti-Schule von Rosenport glauben, dass eine dritte zerstört oder entfernt wurde, als Pragmus Lowls vor über zweihundert Jahren das Irishügel-Anwesen errichten ließ. In Wahrheit wurde die dritte *Sternstele* aber nicht zerstört und ging auch nicht verloren, sondern wurde beim Bau integriert – sie befindet sich nun unter dem eigentlichen Herrenhaus. Jede *Sternstele* war zu Beginn wohl ein Zylinder, allerdings wurde die der Stadt zugewandte Seite zu einer flachen Oberfläche bearbeitet, in welche rätselhafte Symbole geritzt sind. Die meisten Gelehrten halten die Monumente für einzigartig, manche seltenen Texte behaupten aber, dass ähnliche Steine im Herzen einer vergessenen Stadt im südwestlichen Casmaron in einer Region namens „das Dörrland“ stünden.

Viele haben die Steine über die Jahre hinweg studiert, doch nur wenige kennen ihre wahren Ursprünge. Im Zeitalter der Schlangen kam ein Rudel hasturverehrender Flugkraken nach Golarion, auf der Suche nach einer Welt, die sie erobern konnten. Dank ihrer Meisterschaft über die Winde führten sie eine Blase atembarer Luft von der Ausgangswelt ihrer Reise mit sich und wählten nach ihrem Eintreffen zwei Orte auf Golarion als Ausgangspunkt ihrer Invasion aus, die zugleich dem Großen Alten Xhamen-Dor eine neue Heimat bieten sollten. An diesen Stätten errichteten sie jeweils drei *Sternstelen*, um ihr Revier zu markieren und zudem Verbindungen nach Carcosa zu erschaffen, sodass das Land der Parasitären Stadt geopfert werden konnte, zu Ehren ihres Herrn, des Königs in Gelb. An einem der Orte wurde später Drosselmoor gegründet viele, viele Jahre nachdem sich die Flugkraken und eine Gruppe mächtiger Angehöriger des Schlangenvolkes dort gegenseitig ausgelöscht hatten und nur die *Sternstelen* als Beleg ihrer Anwesenheit zurückgeblieben waren.

An der zweiten Stätte im südwestlichen Casmaron hatten die Flugkraken weitaus mehr Erfolg, konnten sie dort doch eine ihrer unheimlichen Städte errichten – siehe auch Kapitel 5.

Eine kleine Ewigkeit nach diesen Geschehnissen stießen Sarkorisier auf den Ort und ließen sich im Delta des Danver am Ufer der Avalonbucht nieder. Die Sarkorisier glauben an eine Reihe von Halbgöttern und Seelenbegleitern und sahen in vielen Dingen das Göttliche. Durch ihre Studien und die Verehrung der Steine erfuhren sie von fernen Gottheiten mit Namen wie Herr der Wälder oder König in Gelb. Im Laufe der Zeitalter nutzen verschiedene Gruppierungen die *Sternstelen*, um mit solch machtvollen Wesen in Kontakt zu treten.

Die berüchtigtste Gestalt darunter war eine Frau namens Ariadnah, welche als die Dornsteinhexe in die Geschichte und Märchen der Region einging. Durch die *Sternstelen* rief sie Hastur an und unterwarf sich einen seiner minderen Gefolgsleute, den Lumpenmann. Unter ihrem Einfluss wandten sich viele Sarkorisier von ihren alten Göttern ab und begannen mit der Verehrung der Götter des Mythos.

Die Kultanhänger nutzten Rituale und Wahrsagerei, riefen aber auch ferne Götter an, um weitere Geheimnisse der Steinmonumente in Erfahrung zu bringen. Sie interpretierten die kryptischen Inschriften und fingen sogar telepathische Übertragungen einer interessierten Gruppe von Yithern auf. Mit diesem Wissen entwickelten sie eine Methode zur Aktivierung der Artefakte, indem sie Opfer an die Steine banden und ihnen rituell die Kehlen aufschnitten, um sie ausbluten zu lassen und die *Sternstelen* mit ihrer Lebenskraft aufzuladen. Dies rief Schub-Niggurath auf den Plan und aus diesem Kontakt resultierte schließlich im Jahr 4051 AK das Drosselmoor-Verschwinden.

Wie viele seiner Vorgänger wusste auch Graf Lowls IV., dass das Irishügel-Anwesen über einem dieser Artefakte errichtet worden war. Da er sich seit seiner Jugend für das Okkulte interessierte, befasste er sich auch mit den *Sternstelen* in der Hoffnung, sie aktivieren zu können. Da er aber nicht die nötige Geduld für umfassende Forschungen besaß, wurde er letztendlich von anderen, vielversprechenderen und schnelleren Erfolg verheißenden Themen und Projekten abgelenkt. Als sich aber die Kultanhängerin Melisenn seinem Personal anschloss, tat sie dies mit ganz eigenen Motiven. Durch das Studium in Vergessenheit geratener Schriften war sie zu der Überzeugung gekommen, dass der Irishügel eine „verlorene“ *Sternstele* verberge, deren Macht sie hoffte, nutzen zu können, um Hastur in Carcosa zu kontaktieren.

STERNSTELE

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Vorwort
Teil 1: Rückkehr nach Drosselmoor
Teil 2 : Der Vermisste Magistrat
Teil 3 : Der Hasturkult
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium

Ladungsübersicht

Zu Beginn des Abenteuers besitzen die einzelnen *Sternstelen* den folgenden Ladungsstand:

Stele von Alar: 15 Ladungen
Stele von Carcosa: 30 Ladungen
Stele von Yhtill: 20 Ladungen

Den Überblick über die einzelnen Ladungsstände zu behalten, ist zeitaufwendig, der SL kann dies daher ignorieren, so er will, und davon ausgehen, dass die Kultanhänger nur dann Ladungen verbrauchen, wenn es unumgänglich ist. Sollten die SC erfahren, wie man die Steine verwendet, so kann der SL ihnen eine Anzahl von Ladungen zuweisen, wobei dies nicht erforderlich ist, wenn die SC einfach nur die Ladungen verbrauchen wollen, um so die Artefakte zu deaktivieren.

Da sie aber befürchtete, Lowls könnte erkennen, was sie wirklich wollte, schlich sie sich stets heimlich in die Kammer hinab, die das Artefakt beherbergte, wann immer es ihr möglich war.

Nachdem Graf Lowls zu seiner Expedition aufgebrochen war, konnte Melisenn ihre Studien weitaus freier fortsetzen. Noch hat sie es nicht geschafft, die *Sternstelen* zu aktivieren und eine Verbindung zwischen Golarion und Carcosa zu schaffen, konnte die Steine aber zumindest teilweise nutzen und einen Vorgeschmack der okkulten Macht kosten, den sie versprechen. Aus den Manuskripten der Bibliotheken des Anwesens und einer teilweisen Abschrift der *Pnakotischen Manuskripte*, welche sie dem Grafen gestohlen hatte, erfuhr sie, dass sie auf die Artefakte zurückgreifen und einen Teil ihrer Macht für sich abzweigen konnte, indem sie Hastur Opfer darbrachte.

Jede der drei *Sternstelen* ist mit einer anderen seltsamen Stadt am Ufer des Sees von Hali auf einem fernen Planeten verbunden: Der Stein auf der kleinen Insel im Südwestteil Drosselmoors ist mit Alar verbunden, der auf dem Hügel nahe der Stadtmitte mit Yhtill und das unter dem Irishügel vergrabene Monument schließlich mit Carcosa.

Die *Sternstelen* sind noch zu weitaus mehr fähig, als die Stadt mit Carcosa zu verbinden, sofern sie weiter als gegenwärtig aktiviert werden. Steht ihr volles Potential zur Verfügung, sind sie Mächtige Artefakte, im gegenwärtigen Zustand dagegen nur gewöhnliche Artefakte.

Sternstelen von Drosselmoor		Gewöhnliches Artefakt
Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 20	**Gewicht** jeweils 44.000 Pfd.
Aura Schwache Beschwörungs- und Verwandlungsmagie		

Die *Sternstelen* in Drosselmoor sind teilweise in Betrieb und verleihen allen Kreaturen die folgenden Vorteile, welche ein unheiliges Symbol Hasturs – das Gelbe Zeichen – tragen. Jeder Stein verfügt über eine Anzahl von Ladungen, welche mittels passender Opfer erneuert werden können, und jede Aktivierung eines Effektes des Artefakts verbraucht eine Anzahl von Ladungen. Jeder Stein fasst maximal 50 Ladungen. Da diese Artefakte beschädigt sind und sie nicht ihr volles Potential entfalten, sind ihre Auren nur schwach statt stark oder überwältigend.

Wenn eine Kreatur im Besitz eines Gelben Zeichens eine *Sternstele* berührt, erhält sie sofort einen Strom telepathischer Impressionen, welche sie mittels eines Fertigkeitswurfes für Wissen (Arkanes oder Religion) gegen SG 25 interpretieren kann. Bei Erfolg versteht sie, wozu das Artefakt fähig ist, und kann auf seine Fähigkeiten zurückgreifen. Bei Nutzung eines der folgenden Effekte wird der Nutzer mit fremdartigen Bildern und fernem Wispern bombardiert. Sollte er den Teleportationseffekt nutzen, so tritt er in eine Wand und findet sich kurzfristig in einer scheinbar verlassenen und unheimlich stillen Stadt voller gelbem Nebel wieder, ehe er eine andere Wand am Zielort verlässt.

Ein Träger eines Unheiligen Symbols Hasturs kann einen der folgenden Effekte verwenden:

Finsteres Flüstern: Indem der Benutzer eine der *Sternstelen* von Drosselmoor berührt, kann er eine kurze, geflüsterte Botschaft an einen beliebigen, maximal 90 m von einem der drei Artefakte entfernten Punkt schicken. Alle Träger eines Unheiligen Hastursymbols können die geflüsterte Nachricht vernehmen und antworten. Dies verbraucht 1 Ladung. Sollten der Benutzer und eine andere Kreatur gleichzeitig zwei verschiedene Steine berühren, können sie 2 Ladungen aufwenden, um 1 Minute lang telepathisch zu kommunizieren.

Stadtweite Teleportation: Indem der Benutzer eine der *Sternstelen* berührt, kann er ein temporäres Portal an einer maximal 60 m weit entfernten Mauer erzeugen und durch dieses zu einer anderen Mauer innerhalb von 60 m Entfernung zu einer der anderen beiden *Sternstelen* reisen (wie *Dimensionstür*). Auf den genutzten Mauern erscheint ein rußiges Wandgemälde einer verlassenen Stadt im Zwielicht. Dies verbraucht 2 Ladungen.

Sollte ein Stein alle Ladungen verlieren, wird er inaktiv und kann nicht mehr benutzt werden. Eine inaktive *Sternstele* kann nur im Rahmen eines bestimmten, erfolgreich durchgeführten Okkulten Rituals wieder aktiviert werden (dasselbe, mit dem Melisenn ursprünglich die Steine aktiviert hat).

Ladungen können durch Opfer erneuert werden: Wird ein lebendes Intelligenzwesen in Hasturs Namen getötet, während es zu einer der *Sternstelen* Kontakt hat, erhält das Artefakt eine Anzahl von Ladungen in Höhe der Anzahl der Trefferwürfel des Opfers.

Zerstörung
Drosselmoors *Sternstelen* können während einer bestimmten, ein Mal pro Jahr auftretenden Sternkonstellation zerstört werden, sofern dabei ein Flugkrake seinen Windstoß nutzt, um jedem Stein 500 Schadenspunkte zuzufügen.

Drosselmoor

Lass die SC nach ihrer Ankunft selbst entscheiden, wohin sie sich in Drosselmoor wenden wollen. Es gibt einige Orte, die sie wahrscheinlich besuchen wollen.

Falls Winter Klaczka die SC begleitet, schlägt sie vielleicht vor, dass sie zum Gebäude der Nimmermüdagentur mitkommen, wo sie die Königliche Anklägerin Omari treffen soll. Sollte es Grund zur Sorge hinsichtlich des Gesundheitszustandes anderer Überlebender geben, könnte Winter zuerst die Aedicula Nova aufsuchen wollen, um dafür zu sorgen, dass man sich der anderen annimmt (siehe den Hintergrundartikel zu Drosselmoor im Anhang). Da die SC keine Unterkunft haben, könnte dies ihr erstes Anliegen sein, in diesem Fall sollten sie den Gasthof zum Silbernen Wagen aufsuchen (auch hierzu findest du mehr im Anhang).

Bei ihrer Ankunft in Drosselmoor finden die SC eine Stadt in kaum gezügeltem Chaos vor. Die meisten Oberhäupter des Ortes werden seit Tagen vermisst, es gibt Berichte über Entführungen und die Bürger betrachten einander mit zunehmendem Misstrauen. Die Bewohner Drosselmoors sind davon überzeugt, dass die Dornsteinhexe hinter dem Verschwinden steckt und fürchten, einer nach dem anderen für ihre finsteren Pläne verschleppt zu werden. Manche glauben, dass ein zweites Drosselmoor-Verschwinden bevorstehe. Diese Ängste allerdings sind unbegründet – die Dornsteinhexe hat es nicht auf die Stadtbewohner abgesehen, allerdings sind sie leichte Beute für den Hasturkult, welcher in der trostlosen Stadt erblüht.

Sieht man von Nebel und schlechtem Wetter ab, ist der Ort tagsüber eher ungefährlich. Die ominösen seltsamen Holzkohlezeichnungen auf ein paar Hauswänden verleihen aber den Eindruck, dass jeden Moment die Gefahr die Gruppe anspringen könnte (was leider stimmt – siehe **Ereignis 7**). Nach Sonnenuntergang herrschen in Drosselmoor Angst und Weltuntergangsstimmung; jeder eilt nach Hause und verriegelt und verrammelt Türen und Fenster gegen echte und eingebildete Bedrohungen, die die Straßen heimsuchen.

Während die SC durch den Ort streifen, kannst du auf den Stadtführer im Anhang zurückgreifen, um der ernsten Stadt Farbe zu verleihen. Weitere Informationen zu Ustalav und der Grafschaft Versex findest du im *Almanach zu Ustalav*.

Natürlich mag es sein, dass die SC direkt zum Irishügel-Anwesen ziehen wollen, es wäre für sie aber das Beste, zuerst im Ort Fuß zu fassen, da viele der dortigen Bedrohungen für eine Gruppe der 4. Stufe zu gefährlich sind (siehe Teil 3 dieses Kapitels hinsichtlich Möglichkeiten, die Charaktere umzulenken). Sollten die SC Wind davon bekommen, dass die Hagelschichtfeste geschlossen ist, und diese zuerst besuchen wollen, so mach mit Teil 2 des Kapitels weiter. Während die SC sich im Ort umsehen, mit den Bürgern sprechen und sich um einige Probleme kümmern, welche Drosselmoor quälen, bekommen sie es wahrscheinlich mit den folgenden Begegnungen und Ereignissen zu tun.

Es folgen ereignis- und ortsbasierende Begegnungen; jede nennt eine Tageszeit, zu welcher es zu dieser Begegnung kommen könnte, du kannst dies aber nach Belieben anpassen und die ortsbasierenden Begegnungen dazwischenstreuen. Manche dieser Ereignisse sind optional, du solltest aber die meisten – oder alle – verwenden, damit die SC genug Erfahrung erlangen, um sich den schwierigeren Herausforderungen stellen zu können, die auf sie warten.

Die Nimmermüdagentur

Irgendwann werden die SC schließlich wohl das Gebäude der Nimmermüdagentur besuchen wollen, wo das Oberhaupt der Ermittlertruppe residiert, Kesadia Renz. Wahrscheinlich kommen die SC in Begleitung Winter Klaczkas dorthin nach ihren Erlebnissen in der Dornstein-Anstalt.

Das große Holzgebäude ist still und dunkel, und man muss mehrmals klopfen, ehe jemand die Tür öffnet: Meg Thalen, eine Angehörige der Nimmermüden. Meg ist Winter bereits begegnet, als diese mit der Königlichen Anklägerin Omari eingetroffen war, sodass sie die Pharasmapriesterin warmherzig begrüßt; ihre Miene wird aber säuerlich, sobald sie die SC bemerkt. Dennoch bittet sie die Gruppe herein und führt sie in einen angenehmen Warteraum, wo sie auf Kesadia warten können.

Falls die SC nicht aus eigenem Antrieb hierherkommen, erhalten sie eine Einladung, so sie Elgrior davon überzeugen, seine beängstigenden Reden zu unterlassen (**Ereignis 2**) oder dabei helfen, die Lage bei Lelwyn Hasoks Atelier zu beruhigen (Bereich **B**). Kesadia könnte auch nach ihnen schicken, wenn sie hört, dass sie auf der Straße von Kultanhängern angegriffen wurden (**Ereignis 7**) oder ihre eigenen Ermittlungen sie zur Grotte außerhalb des Ortes führen (Bereich **A**).

Egal welche guten Worte Winter für die SC einlegt und wie vorteilhaft sie über deren Taten zur Befreiung der Überlebenden der Dornstein-Anstalt berichtet, Kesadia misstraut den SC. Sie weiß, dass die SC zuvor Graf Lowls jahrelang gedient haben und nicht als gute Menschen betrachtet wurden. Vor einigen Jahren war es zwischen einem ihrer Leute und einem der SC zu einem heftigen Streit gekommen, der beinahe in eine Schlägerei ausgeartet war – auch wenn der fragliche SC sich an das Geschehen nicht erinnern kann. Dennoch ist Kesadia neugierig, was auf der Dornstein-Insel passiert ist, und unterhält sich mit den SC. Besondere Aufmerksamkeit widmet sie dabei übernatürlichen Ereignissen wie dem seltsamen Nebel und seinen Auswirkungen auf Träume. Zu Beginn nimmt sie den SC den Gedächtnisverlust nicht ab, kann aber nach einigen Minuten bestätigen, dass die SC wirklich nicht wissen, wer sie früher waren und welche Rollen sie in Drosselmoor gespielt haben.

Während der ersten Begegnung sollte es schwierig sein, weitere Informationen von Kesadia zu erhalten; die SC müssen zuerst ihr Vertrauen erlangen, ehe eine Zusammenarbeit möglich ist. Man kann Kesadia weitaus besser mit Taten als mit Worten beeindrucken – um das Verhältnis zu ihr zu verbessern, könnten die SC anbieten, für sie einigen Hinweisen in der Stadt nachzugehen.

Im Rahmen des Treffens wird deutlich, dass Kesadia sich über die Geschehnisse in Drosselmoor Sorgen macht. Zudem ist sie darüber frustriert, dass sie offenbar die einzige Person ist, welche imstande ist, sich darum zu kümmern. Da sich offenbar sonst niemand in der Stadt mehr verantwortlich fühlt, obliegt ihr dies nun, auch wenn sie im Grunde viel zu wenig Leute hat. Ihre größte Sorge ist die Entführungswelle der letzten Tage. Auch wenn viele darauf bestehen, dass die Dornsteinhexe die Bürger verschleppe, weiß

Kesadia, dass es eine vernünftigere Erklärung geben muss. Ihr sind einige neue Gesichter im Ort aufgefallen und sie vermutet die Aktivitäten eines Kultes hinter den Vermisstenfällen, besitzt aber keine Beweise. Ebenso ist ihr klar, dass der Verschlusszustand der Hagelschichtfeste absolut irregulär ist, selbst wenn der Magistrat vermisst wird und die nichtentlohnten Söldner sich abgesetzt haben. Kesadia ist davon überzeugt, dass es irgendeinen Zusammenhang zwischen Graf Lowls Abreise und den Umständen vor Ort gibt, ahnt aber nicht, dass Melisenn die treibende Kraft hinter einigen dieser Ereignisse ist. Sie fragt sich aber, warum der Graf seine Dienerschaft entlassen und durch Ausländer ersetzt hat, die von einem Schiff nach Drosselmoor gebracht wurden – welches sie zutreffend als Sklavenschiff einschätzt.

Kesadias Frust gründet sich auch auf die ständigen Anfragen der Betreiber des Gasthofs Zum Silbernen Wagen, Dena Gallegos, und der Hafenkneipe Zum Schandfleck, Emman Gulston, ob sie nicht Elgrior dazu bringen könne, damit aufzuhören, ihnen die Kundschaft zu verängstigen. Und dann wären da noch die sich in letzter Zeit häufenden Berichte über die Sichtung des Geistes der letzten Gräfin im Ort (**Ereignis 5**).

Kesadia möchte sich gern der Probleme des Ortes annehmen, weiß aber, dass sie Hilfe benötigt. Um die SC zu prüfen und ihre Hilfe beim Beruhigen von Drosselmoor in Anspruch zu nehmen, bittet sie die SC, Toli Remsatters Gerüchten nachzugehen (siehe unten, Bereich **A**).

Kreaturen: Neben Kesadia halten sich zu Beginn des Abenteuers nur vier ihrer Leute hier auf. Das Gebäude dient den Nimmermüden zwar als Hauptquartier, jedoch sind diese meistens im Einsatz. Gegenwärtig anwesend sind **Allard Hagely** (RN Menschlicher Ermittler[ABR VI] 4), **Felicia Joslyn** (N Menschliche Schurkin 5), **Schevan Toralin** (CN Halb-Elfischer Hexenmeister 1/Schurke 2) und **Meg Thalen** (N Menschliche Schurkin 4). Weitere Informationen zu Kesadia findest du in ihrem NSC-Eintrag im Anhang.

Entwicklung: Sobald die SC sich um eines (oder mehrere) der Probleme gekümmert haben, die Kesadia Sorgen bereiten, und ihr berichten, wächst ihr Vertrauen in sie. Falls die Gasthöfe im Ort sich weigern, die SC aufzunehmen (siehe unten, **Ereignis 1**), so bietet Kesadia ihnen Unterkunft im Gebäude der Nimmermüdagentur an – dies entspringt zum Teil ihrer doch vorhandenen Mildtätigkeit, zugleich will sie sie aber auch im Auge behalten und von ihnen weitere Informationen über Dornstein (und damit indirekt auch über Lowls) erlangen. Sollten die SC Kesadia nachhaltig beeindrucken, könnte sie ihnen anbieten, ihnen dabei zu helfen, Graf Lowls Reiseziel in Erfahrung zu bringen und ihnen so helfen, mehr über ihren rätselhaften Zustand in Erfahrung zu bringen. Kesadia ermutigt die SC, Hinweisen zu ihrem Gedächtnisverlust nachzugehen. Sie wird es zwar nicht direkt sagen, aber dennoch sollten ihre Worte die SC dazu bringen, sich die Hagelschichtfeste anzusehen, ehe sie versuchen, in das Irishügel-Anwesen einzudringen.

A. Die Hexengrotte

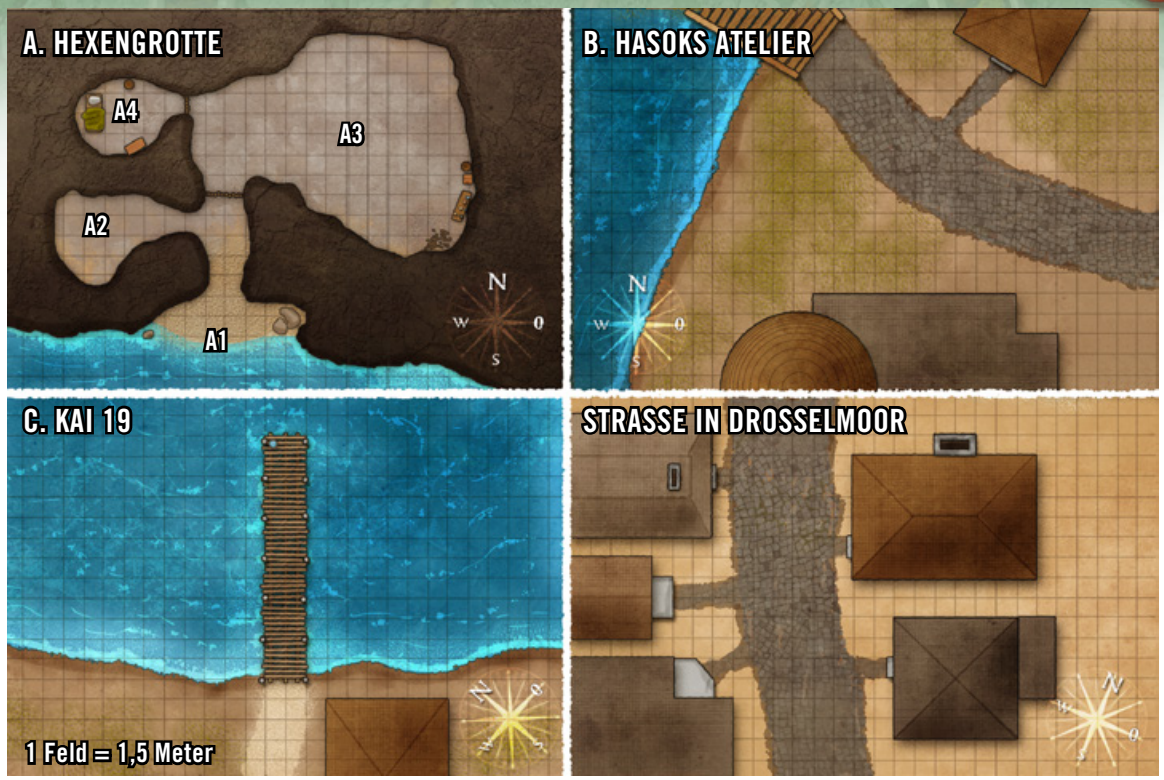
Die in Drosselmoor herrschende Panik über die jüngsten Entführungsfälle und das Fehlen der zivilen Anführer lässt Aberglauben und alte Geschichten wieder aufkommen. Viele Stadtbewohner fürchten ein weiteres Drosselmoor-Verschwinden und wispern leise den Namen Ariadnah.

Kurz vor Beginn der Entführungen fiel einem einheimischen Fischer namens Toli Remsatter ein Licht in einer kleinen Höhle am Ufer, knapp 1,5 km außerhalb des Ortes, auf. In ihm stieg die von Elgrior Nasmeth gesäte Furcht (siehe Seite 76) auf, dass er gerade das Versteck der Dornsteinhexe erspäht hätte, welche sicherlich gekommen war, um jeden in Drosselmoor in die Bucht zu locken. Später wiederholte er angetrunken seine Theorie beim Kartenspiel in der Kneipe Zum Schandfleck und verbreitete so die Furcht unter den anderen Gästen und als Folge in der ganzen Stadt.

Diese Sichtung außerhalb des Ortes ist der einzige greifbare Beweis für eine potentielle Verbindung zwischen der Dornsteinhexe und Drosselmoors gegenwärtigen Problemen. Natürlich hat die Dornsteinhexe nichts mit den Entführungen und dem Verschwinden zu tun, und auch wenn der Wächter in der Bucht immer noch in den Tiefen der Avalonbucht schlummert, wird kein zweites Drosselmoor-Verschwinden eintreten. Ariadnah sucht Drosselmoor nicht heim, allerdings interessiert sich eine andere „Hexe“ für den Ort:

Daridela Cornett, auch bekannt als die Traumhexe, stammt aus dem Wald nahe von Argmoor und ist erst vor Kurzem in der Region eingetroffen. Sie kennt sich mit allen Arten von Pflanzen aus und besitzt besonderes Interesse an Pilzen, das aus ihren Erfahrungen mit einigen psychotropen Varianten erwachsen ist. Sie glaubt, dass ihre Halluzinationen ihr besondere Einsichten und Verständnis für die Welt verleihen und ermöglichen, „die Wahrheit unter der Oberfläche zu sehen“. Daridela braute aus ihren Pilzen und Schimmeln stärkere Drogen und verbrachte Stunden oder gar Wochen unter ihrer Wirkung, um die Mysterien der Welt zu erspähen. Während ihres Drogenrausches stieß sie auf Xhamen-Dor, den Großen Alten der Fäulnis, der Parasiten und der Verwandlung. In einer anderen, langen Halluzination hatte die Traumhexe eine Vision, welche ihr den Weg wies, um mehr über den Verborgenen Fleck zu erfahren.

Die Vision zeigte ihr, dass Xhamen-Dor auf dem Grund eines abgelegenen Sees fern von Ustalav ruhte – und wenn sie diesen Ort finden könnte, würde der Große Alte sie in seinen Streiter verwandeln, auf dass sie den Rest des Planeten infizieren konnte. Ebenso erfuhr sie, dass sie nicht allein auf diesem Pfad wandelte. Auch wenn Xhamen-Dor nur langsam erwacht, so reichen die Fäden seines Einflusses doch weit und sie verzerren den Verstand von Träumern und jenen, die vom Verborgenen Fleck wissen. Wer dabei nicht völlig den Verstand verliert, strebt sodann danach, dem Großen Alten den Weg in die Welt zu ermöglichen, und ist natürlich ein Rivale in den Augen der Traumhexe. Sie hat erfahren, dass Graf Haserton Lowls einer von denen ist, die nach dem fernen See suchen, um Xhamen-Dor in sich aufzunehmen. Daridela folgerte, dass es am besten wäre, den Grafen aufzusuchen, ihm



ihre Dienste anzubieten, sodass er sie auf die Reise mitnahm. Unterwegs wollte sie dann langsam seinen Körper und seinen Geist vergiften und ihn dann bei der Ankunft am Ziel ihrem Meister opfern, um sich als würdige künftige Heroldin zu qualifizieren. Als Daridela aber in Drosselmoor eintraf, musste sie feststellen, dass der Graf bereits zu einer Expedition auf die andere Seite der Welt aufgebrochen war. Melisenns Schläger verwehrten ihr zunächst den Zutritt zum Irishügel, doch schließlich konnte Daridela mit der Kultanführerin Kontakt aufnehmen und ihr Drogen, Gifte und furchtbare Pflanzenmonster anbieten mit dem Ziel, sich beim Kult anzubiedern und mehr über den Verbleib des Grafen zu erfahren.

Da Daridela nicht in Drosselmoor selbst bleiben wollte, bezog sie die keine 1,5 km vom Ort entfernte Grotte. Hier braut sie nun ihre gefährlichen Gemische fernab misstrauischer Augen. Sie kommt nur äußerst selten nach Drosselmoor und lässt sich lieber von Kultanhängern mit Nachschub für ihre Arbeit versorgen.

Die kleine Grotte wurde im Laufe der Jahre bereits von Schmugglern, Jägern und Drogenabhängigen genutzt und ist den meisten Bürgern von Drosselmoor nicht bekannt. Da sie in der Regel nur für zwielichtige Taten genutzt wird, reden die Kundigen nicht über sie. Toli kann auf Nachfrage allerdings die Richtung weisen. Sollten die SC einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 20 ablegen und zudem Toli 2 SM pro Passagier zahlen, bringt er sie mit seinem Boot bis zur Höhle.

Hinter dem Höhleneingang liegt ein kleines Höhlensystem aus drei Kammern. Die Kalksteinwände sind glitschig durch die Feuchtigkeit und hier und da von Moosflechten, Schimmelvorkommen und Pilzen bedeckt. Die Deckenhöhe variiert weitestgehend zwischen 2,10 m und 3 m. Zuweilen wird die Höhle überschwemmt, wenn das Wasser der Bucht hoch genug steht und Sand und Schlamm hereinträgt, sodass eine entsprechende Schicht auf dem Boden existiert. Im Matsch findet man die Spuren der gegenwärtigen Bewohner der Grotte.

A1. Grotteneingang (HG 5)

Ein schmaler Streifen aus schlammigem Sand liegt vor dem niedrigen Zugang einer Höhle direkt am Ufer der Bucht. Von unten wächst Reet, von oben her hängen dürre Ranken wie wirres Haar herab.

Die Vegetation verbirgt die Höhle vor zufälliger Entdeckung. Das Ufer liegt etwa 2,40 m über dem Wasserspiegel; sollten die SC nicht vom Wasser her kommen, müssen sie zu dem Strandstreifen hinab klettern. Aufgrund des feuchten Kalksteins sind Fertigkeitswürfe für Klettern gegen SG 20 erforderlich, um nicht abzustürzen. Behände Charaktere können alternativ zwei große Felsen nutzen, um mit einem Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 10 den Höhenunterschied zum Strand zu überwinden.

Der Höhleneingang ist dunkel, sieht man von eventuell von außen hereinfallendem Licht ab. Im schlammigen Boden erkennt man zahlreiche Fußabdrücke und im hinteren Teil dieses Bereiches dient eine hölzerne Barrikade als Absperrung.

Kreaturen: Der Großteil der Pflanzen rund um die Höhle ist natürlich und nichtmagisch, allerdings verbirgt sich eine Mörderranke unter den Ranken vor dem Höhleneingang. Daridela hat sie hierher gelockt, damit sie unvorhergesehene Besucher fernhält.

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Vorwort
Teil 1: Rückkehr nach Drosselmoor
Teil 2 : Der Vermisste Magistrat
Teil 3 : Der Hasturkult
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium

Dabei hält sie die Kreatur bei Laune, indem sie kleine Tiere und den einen oder anderen Bauern an sie verfüttert, die sie bei der Suche nach Pflanzen in der Umgebung fangen konnte. Die Mörderranke kämpft geistlos und heißhungrig bis zur Zerstörung.

Außer die SC bekämpfen die Mörderranke, ohne dabei Lärm zu machen, wird ihre Ankunft wahrscheinlich von Daridela bemerkt. Sie schließt sich dem Kampf aber nicht an, sondern nutzt die Zeit für Vorbereitungen und wartet, bis die SC die Barriere überwinden.

MÖRDERRANKE **HG 3**
EP 800
TP 30 (*MHB,* S. 189)

Falle: Daridela hat einen Stolperdraht quer durch den Höhleneingang gespannt, welcher eine Sprungfeder mit einer Klinge auslöst, die jene angreift, welche auf die betroffenen Felder treten.

VERGIFTETE KLINGEN **HG 5**
EP 1.600
Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKTE
Auslöser Ort; **Rücksetzer** Manuell
Effekt Nahkampfangriff +15 (1W8+1 plus Malysswurzpaste); mehrere Ziele (alle Ziele auf den beiden angegebenen Feldern)

A2. Pilzhöhle (HG 3)

Diese dunkle Kalksteinkammer riecht nach feuchtem Mulch. Sieht man von verstreuten Tierknochen ab, ist sie leer.

Der Eingangsbereich dieser unbeleuchteten Kammer durchmisst nur 1,50 m, sodass größere Leute sich zum Eintreten ducken müssen. Der schlammige Boden ist voller verschiedener Fußabdrücke. Manche stammen von Daridelas Stiefeln, andere sind die seltsamen Stummelabdrücke des hier gegenwärtig hausenden Phantompilzes. Zwischen den Tierknochen liegen auch ein paar Knochen von Humanoiden, die Daridela ebenfalls an ihre Pflanzendiener verfüttert hat.

Kreaturen: Wie die Mörderranke an Eingang wurde auch dieser Phantompilz von Daridela in die Höhle gelockt. Als die Druidin die seltsame Kreatur zum Studieren und Experimentieren erstmals hergebracht hatte, konnte sie keinen effektiven Nutzen für den laufenden Pilz entdecken. Der Phantompilz hielt sich in der Regel in der großen Höhle auf (Bereich **A3**), war Daridela aber derart oft im Weg, dass sie ihn schließlich als weiteren Wächter in diese Höhle verbannte, sollte jemand an der Mörderranke vorbeikommen. Der Phantompilz steht im hinteren Teil dieser Kammer und hat freie Sicht- und Schusslinie zum Eingangstunnel. Er wartet unsichtbar und bewegungslos auf das Nahen von Beute. Sollte ein SC den Raum betreten, versucht die Kreatur, sich langsam in seinen Rücken zu manövrieren, um dann mit aufgerissenem Maul anzugreifen. Hat der Phantompilz die Wahl zwischen mehreren Gegnern, wählt er den lautesten. Er ist zwar intelligent wie ein Tier, hat aber keinen Selbsterhaltungstrieb und kämpft bis zum Tod.

PHANTOMPILZ **HG 3**
EP 800
TP 30 (*MHB III,* S. 197)

A3. Braukammer (HG 6)

Eine hölzerne Barrikade aus kleinen Baumstämmen, die mit dickem Zwirn zusammengebunden wurden, versperrt den Eingang zu dieser großen Kammer. An jedem Ende der Barrikade befinden sich Griffe aus Seil, mit denen das 400-Pfund-Hindernis bewegt werden kann – normalerweise wird es wie eine Tür zur einen oder anderen Seite aufgezogen. Die Tür klemmt so im Durchgang, dass man sie nicht umstoßen kann. Zwischen den unbearbeiteten Stämmen gibt es Lücken, durch die man hindurchsehen kann.

Das kleine Höhlensystem weitet sich zu einer großen Kammer mit rußiger Decke. Im Südosten steht ein Tisch mit Kochtöpfen, Glasflaschen und anderen Werkzeugen an der Wand neben einem rauchenden Lagerfeuer und einer Holzkiste.

In dieser Kammer verfeinert Daridela die verschiedenen, von ihr gesammelten Tier- und Pflanzenextrakte zu unterschiedlichen Giften. Die Deckenhöhe beträgt am westlichen Ende nur 2,10 m, an der Ostseite dagegen 3,60 m, da auch der Boden leicht absackt. Die Kammer ist mit dem dunstigen Rauch des Kohlenfeuers gefüllt. Eine Laterne auf dem Arbeitstisch spendet gelbliches Licht.

An die Wand der Kammer ist eine weitläufige Tentakelmasse mit zwei langen, nach unten weisenden Schwänzen gemalt. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 25 erkennt man darin das Symbol des Großen Alten Xhamen-Dor.

Auf dem Holztisch an der Wand stehen unterschiedliche Behälter und Gefäße, um alle möglichen Gemische zu köcheln. Gläser und Tiegel enthalten

Reagenzien und Materialien zum Herstellen von Giften, Drogen und Tränken, welche Daridela sodann den Kultanhängern im Irishügel-Anwesen liefert. Am Rand des Tisches kühlt gegenwärtig ein kleiner Zinntopf ab, der mit fast fertiggestelltem Gedankenmoos gefüllt ist.

Kreaturen: In dieser Kammer verbringt Daridela den Großteil ihrer Zeit, wenn sie nicht draußen Materialnachschub sammelt. Sie ist sehr stolz auf ihre Arbeit und ist stets dabei, ihre Schöpfungen zu verbessern und neue Stoffe zu entwickeln.

Bei ihr sind zwei Pilzwölfe, welche sie erschaffen hat, indem sie wilde Wölfe mit bestimmten Sporen infizierte. Die Wölfe kämpfen an ihrer Seite und versuchen, sie zu beschützen, indem sie sich zwischen ihr und ihren Feinden platzieren. Es ist nicht ausgeschlossen, dass Daridela in den Wirkungsbereich der Giftigen Sporenwolken der Pilzwölfe gerät, allerdings bereitet sie genau aus diesem Grund jeden Tag *Gift neutralisieren* vor.

DARIDELA CORNETT HG 5

EP 1.600
Menschliche Druidin 6
NB Mittelgroße Humanoide (Mensch)
INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 15 (+3 GE, +5 Rüstung)
TP 42 (6W8+12)
REF +7, **WIL** +9, **ZÄH** +6; +4 gegen gezielte Effekte, die von Feen- und Pflanzenwesen ausgehen
Verteidigungsfähigkeiten Dornenrüstung (1W6+3, 6 Runden/Tag)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Speer [Meisterarbeit] +7 (1W8+3/×3)
Besondere Angriffe Tiergestalt 2/Tag, Holzfaust (+3, 7 Runden/Tag)
Vorbereitete Druidenzauber (ZS 6; Konzentration +10)
3. — *Blitze herbeirufen* (SG 17), *Gift neutralisieren*, *Mittelschwere Wunden heilen*, *Pflanzenwachstum*[D]
2. — *Flammenklinge*, *Holz krümmen* (SG 16), *Katzenhafte Anmut*, *Rindenhaut*[D], *Schwarm herbeizaubern*
1. — *Flammen erzeugen*, *Leichte Wunden heilen*, *Magische Fänge* (2x), *Verstricken*[D] (SG 15)
0. (beliebig oft) — *Ausbessern*, *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Nahrung und Wasser reinigen* (SG 14)
D Domänenzauber; **Domäne** Pflanzen

TAKTIK

Vor dem Kampf Sofern Daridela weiß, dass die SC die Höhle betreten haben, bereitet sie sich auf den Kampf vor, indem sie *Katzenhafte Anmut* und *Flammen erzeugen* wirkt, ehe sie *Magische Fänge* auf ihre Pilzwölfe wirkt. Wenn die SC die Barrikade bewegen, um in die Kammer zu kommen, aktiviert sie ihre Fähigkeit Dornenrüstung.
Im Kampf Falls Daridela nicht dazu kommt, sich auf einen Kampf vorzubereiten, aktiviert sie ihre Fähigkeit Dornenrüstung in der ersten Kampfrunde. Sofern die Pilzwölfe die SC erfolgreich auf Abstand halten, greift sie mittels *Flammen erzeugen* im Fernkampf an. Sollte sie in den Nahkampf gezwungen werden, kämpft sie mit ihrem Speer oder wirkt *Flammenklinge*.
Moral Sollte Daridela unter 10 TP reduziert werden, wirkt sie *Verhüllender Nebel* und versucht, aus der Höhle zu fliehen.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 13, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 18, **CH** 8
GAB +4; **KMB** +6; **KMV** 17
Talente Blitzschnelle Reflexe, Im Kampf zaubern, Trank brauen, Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Handwerk (Gift) +8, Heilkunde +8, Mit Tieren umgehen +3, Schwimmen +6, Überlebenskunst +11, Wahrnehmung +12, Wissen (Geographie) +8, Wissen (Natur) +10, Zauberkunde +8,
Sprachen Druidisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Bund mit der Natur (Domäne der Pflanzen), Naturgespür, Spurloser Schritt, Tierempathie +5, Unterholz durchqueren
Kampfausrüstung *Schriftrolle: Teilweise Genesung*; **Sonstige Ausrüstung** *Holzrüstung +2*[EXP], Speer [Meisterarbeit], Zauberkomponentenbeutel, Schlüssel zur Kiste in Bereich **B4**

PILZWÖLFE (2) HG 2

EP je 600
Pilzwolf (*MHB,* S. 278, *MHB IV,* S. 202)
N Mittelgroße Pflanze (Tier)
INI +1; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 GE, +4 Natürlich)
TP 17 je (2W8+8)
REF +4, **WIL** +1, **ZÄH** +7
Immunitäten Betäubung, Geistesbeeinflussende Effekte, Gestaltwandel, Gift, Krankheit, Lähmung, Schlaf; **Verteidigugnsfähigkeiten** Giftiges Blut

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf *Biss +1,* +4 (1W6+5 plus Zu-Fall-bringen)
Besondere Angriffe Brut erschaffen, Giftige Sporenwolke

TAKTIK

Im Kampf Einer der Pilzwölfe stößt in der ersten Kampfrunde seine Giftige Sporenwolke aus, während der andere dies in der Folgerunde tut. Die Wölfe versuchen, die SC von Daridela fernzuhalten.
Moral Um ihre Herrin zu schützen, kämpfen die Pilzwölfe bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 13, **KO** 19, **IN** 2, **WE** 12, **CH** 6
GAB +1; **KMB** +4; **KMV** 15 (19 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung)
Fertigkeiten Akrobatik +1 (Springen +5), Wahrnehmung +8,
Heimlichkeit +5; **Volksmodifikatoren** Überlebenskunst beim Spurensuchen mittels Geruchssinn +4
Sprachen Sylvanisch
Besondere Eigenschaften Pilzstoffwechsel, Verjüngung

Muscaria

Diese kleinen Pilze wachsen in dunklen Wäldern. Sie haben rote Kappen mit weißen Flecken und können starke Halluzinationen hervorrufen, weshalb sie bei Schamanen und anderen spirituellen Anführern begehrt sind, um sich in Trance zu begeben und Einsichten zu erlangen.

MUSCARIA

Art Einnahme; **Abhängigkeit** Schwach; ZÄH, SG 14
Preis 15 GM
Inkubation 30 Minuten
Effekte 3 Stunden; Alchemistischer Bonus von +1W6 auf einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen, Wahrnehmung oder Wissen pro Minute bis zum Ende der Wirkungsdauer
Schaden 1W4 CH-Schaden

Schätze: Die Ausrüstung auf dem Tisch ergibt ein Alchemistenlabor. In der Kiste neben dem Tisch befinden sich sechs *Tränke: Leichte Wunden heilen*, drei *Tränke: Rindenhaut*, zwei *Tränke: Vor Tieren verstecken*, 4 Anwendungen Belladonna, 6 Anwendungen Blutwurz, 10 Anwendungen Schinderblatt[SLHB] und 1 Anwendung Malysswurzpaste. Auf dem Tisch befindet sich ferner eine zusammengefaltete Mitteilung, welche „mehr Träume hervorrufende Gebräue und mehr von diesem Öl“ anfordert, unterschrieben ist sie mit dem Namen Melisenn.

A4. Daridelas Höhle (HG 5)

Eine hölzerne Barrikade wie jene, die Bereich **A3** absperrt, versperrt den Zugang zu dieser Höhle. Diese Barrikade ist nur halb so groß und wiegt 200 Pfund.

Diese runde Höhle ist maximal 6 m breit und enthält neben einem Lager aus Decken ein hölzernes Waschbecken mit klarem Wasser und eine stabile Kiste.

In dieser Kammer schläft Daridela und genießt ihre halluzinogenen Trancen. Während sie schläft, hält sie die Barrikade geschlossen, damit ihre Pflanzendiener draußen bleiben. Der Höhlenboden ist hier weniger schlammig und Daridelas Lager liegt auf einem Strohhaufen, damit es trocken bleibt. Die Kiste enthält ihre persönlichen Dinge.

Falle: Daridela hat die Kiste mit einer Falle gegen Räuber gesichert. Eine der Nieten neben dem Schloss ist ein Knopf, mit dem man die Falle umgehen kann.

GIFTNADELFALLE **HG 5**
EP 1.600
Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKTE
Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Manuell; **Umgehen** Versteckter Schalter
Effekt Berührungsangriff im Nahkampf +15 (1W2 plus Blauer Ginster)

Schätze: Diese große Kiste enthielt früher die Ausrüstungsgegenstände, die nun auf dem Tisch in Bereich **A3** stehen und liegen. Gegenwärtig enthält sie Kleidung zum Wechseln, ein Tongefäß mit 4 Anwendungen Muscaria (siehe Kasten) und einen Lederbeutel mit 1.694 GM.

B. Hasoks Atelier (HG 5)

Sollte die Gruppe beschließen, die Aedicula Nova, die neue Kapelle, zu besuchen, stoßen sie in der angrenzenden Straße auf eine hitzige Situation.

Da über Nacht auf den Hauswänden des Ortes Holzkohlezeichnungen einer verlassenen Stadt auftauchen, verdächtigen die Bewohner von Drosselmoor einen relativen Neuling und geben ihm die Schuld. Lelwyn Hasok ist ein großer, dünner Halb-Elf mit dunklem Haar und tiefgrauen Augen, der in der neuen Kapelle im Auftrag der Priesterin der Kirche ein Wandgemälde erstellen soll. Lelwyn kommt aus einer wohlhabenden Familie in Caliphas; er ist gebildet und weiß sich auszudrücken, auch wenn er etwas düster und unkonventionell ist. Die Pharasmagemeinde kennt ihn aufgrund seiner Tätigkeit in der Kapelle, andere in Drosselmoor mögen ihn dagegen nicht, weil er ihnen aus dem Weg geht – Lelwyn betrachtet die Drosselmoorer als abergläubische Hinterwäldler, während diese ihn größtenteils für überheblich und allzu kritisch gegenüber dem Kleinstadtleben halten.

Da er ein Neuling und ein Künstler mit unangenehmem Verhalten ist, sind die Leute davon überzeugt, dass er nachts hinausgehe und die Häuser verunstalte. In der Kneipe Zum Schandfleck versuchte der Künstler, im Streitgespräch die Anschuldigungen zurückzuweisen, indem er erklärte, dass Stil und genutzte Materialien nicht seiner Arbeitsweise entsprächen, doch mit dem Auftauchen jedes neuen Wandgemäldes wachsen Zorn und Misstrauen der Städter.

Lelwyn ist nicht die Quelle der unheimlichen Graffiti. Die Bilder erscheinen an den Hauswänden, wann immer die Hasturkultanhänger die *Sternstelen* nutzen, um schnell durch den Ort zu reisen, allerdings weiß das niemand außerhalb des Kultes.

Für diese Begegnung findest du die Karte des Ateliers auf Seite 71.

Kreaturen: Wenn die SC an der Aedicula Nova eintreffen, sehen sie eine Menschenmenge vor Lelwyns Atelier im Norden. Die Leute rufen und brüllen und verlangen, dass er rauskommt und den Vandalismus an den Gebäuden in Drosselmoor gesteht.

Eigentlich will niemand in der Menge dem Maler wirklich wehtun, allerdings sind die Leute durch das Geschehen im Ort verängstigt und wollen Antworten, selbst wenn sie so nur ein kleineres Rätsel lösen könnten. Die Lage ist angespannt und hochemotional aufgeladen, sodass der kleinste Fehltritt zu einer gewaltsamen Explosion führen kann.

Sollten die SC die Versammelten fragen, warum sie glauben, dass Lelwyn an den Wandmalereien schuld ist, erwidert ein Mann mittleren Alters mit müden Augen: „Er ist der einzige Künstler im Ort und dieser Vandalismus fing erst nach seiner Ankunft an. Und jetzt ist auch die Priesterin fort! Manche Leute reden, die Dornsteinhexe käme nach Drosselmoor zurück, aber ich weiß, dass er hinter all dem Ärger steckt.“

Um die versammelte Menschenmenge zu zerstreuen, muss einem SC entweder ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 15 (eine Volle Aktion) oder ein Fertigkeitswurf für Einschüchtern gegen SG 20 (eine Freie Aktion) gelingen. Da die Städter besorgt und misstrauisch sind, unterliegt der Fertigkeitswurf einem Malus von -2. Misslingt einem SC einer dieser Würfe um 5 oder mehr, greift sich ein dürrer, junger Bursche einen Stein von der Straße und wirft ihn nach Lelwyn, den er am Kopf trifft. In diesem Fall muss Lelwyn einen Willenswurf gegen SG 15 ablegen, misslingt dieser, stürmt er wütend auf den Mob los. Ein SC kann einen Fertigkeitswurf für Diplomatie als Augenblickliche Aktion ablegen, um dem Künstler einen Bonus von +2 auf seinen Willenswurf zu verleihen.

Sollte es zu Gewalt kommen, so nutze die Spielwerte eines Reisenden Händlers für Lelwyn (ersetze Beruf [Händler] durch Beruf [Maler]).

LELWYN HASOK

LELWYN HASOK **HG 5**

EP 1.600

Reisender Händler (*SLHB,* S. 271)

TP 31

ZORNIGE STADTBEWOHNER (11) **HG 1/2**

EP je 200

Schweinebauern (*NSC-Kompendium,* S. 256)

TP je 9

Ausrüstung Knüppel

TAKTIK

Moral Ein Zorniger Stadtbewohner flieht, sobald er Schaden erleidet.

Entwicklung: Sofern die SC erfolgreich den Mob verjagen, lädt Lelwyn sie in sein Atelier ein und gibt ihnen zum Dank für ihre Hilfe einen *Nimmervollen Beutel* (Typ I) und 500 GM.

Lelwyns Atelier ist ein kleines Gebäude mit zwei Zimmern, die mit Leinwänden, Utensilien und teilweise fertiggestellten Gemälden vollgestellt sind. Wenn er nicht in der Kapelle am Werk ist, nutzt Lelwyn die seltenen Momente, in denen gutes Wetter herrscht, um seine Staffelei am Ufer aufzustellen und den Blick auf die Bucht zu malen. Er hat auch schon Porträts einiger reicher Bürger von Drosselmoor erstellt und sollte sogar für Direktorin Losandro von der Dornstein-Anstalt ein Gemälde anfertigen, sobald er die Arbeit in der Aedicula Nova abgeschlossen hat.

Lelwyn malt zudem seine eigenen Träume und Vorstellungen, die unvermeidbar beunruhigend und leicht makaber sind. Eines seiner Werke ist ein Triptychon, das in der Mitte des Ateliers auf der Staffelei ruht. Die Bilder sind noch in der Skizzenphase und zeigen vier Leute, die noch keine Gesichter besitzen. Im Hintergrund fließen drei Städte nahtlos unter einem gelblichen Himmel ineinander. Die gemalten Gestalten sind verblüffend gute Darstellungen der SC. Angesichts der Begegnung mit dem zornigen Mob draußen hat Lelwyn nicht sofort erkannt, dass die von ihm skizzierten Personen ihm nun direkt gegenüberstehen. Nach etwa einer Minute des Gesprächs schnappt der Maler überrascht nach Luft, als er erkennt, dass er in genau jene Gesichter blickt, die er bisher einfach nicht richtig hinbekommen hat.

Lelwyn behauptet – wahrheitsgemäß – den SC noch nie begegnet zu sein. Auf Nachfrage erklärt er, dass sie in seinen Träumen aufgetaucht seien während der letzten Nächte und er sofort die Inspiration verspürt hatte, sich an die Leinwand zu begeben. Der Maler fügt dann hinzu, dass seine Visionen – bei denen er sich leider nicht an alle Details erinnern kann – ihm den Eindruck verliehen hätten, dass das Schicksal Drosselmoors irgendwie von den SC abhänge. Ekstatisch bietet er jedem SC 10 GM an, so er sich bereit erklärt, zurückzukehren und für das unfertige Triptychon Modell zu sitzen.

Sofern die SC noch keine Unterkunft gefunden haben, erwähnt Lelwyn, dass das Nebengebäude ebenfalls der Kirche gehöre und sie sich dort sicher einquartieren könnten. Es gibt dort nur drei Betten, allerdings könnte er genug Decken zur Verfügung stellen, damit weitere Gruppenmitglieder sich Lagerstätten auf dem Boden bauen könnten. Er stellt aber auch klar, dass er eigentlich nicht die Autorität hat, das Gästehaus zur Verfügung zu stellen, und schlägt den SC vor, der Kirche im Gegenzug eine Spende zukommen zu lassen.

Sollten die SC ihn nach der Neuen Kapelle fragen, so teilt Lelwyn ihnen mit, dass eigentlich niemand dort ist. Die Priesterin der Nova Aedicula wird seit Tagen vermisst und seitdem ist er der einzige, der die Kapelle regelmäßig betritt, um dort weiterzuarbeiten. Im Grunde fungiert er gegenwärtig als Aufpasser und Hausmeister, da Kesadia Renz ihn gebeten hat, ein Auge auf den Ort zu haben, bis die Klerikerin zurückkommt.

Belohnung: Sofern die SC die Lage entschärfen können, ohne auf Gewalt zurückzugreifen, belohne sie mit 1.600 EP.

EREIGNIS 1: IHR NICHT!

Wahrscheinlich werden sich die SC bald nach der Ankunft in Drosselmoor nach einer Unterkunft umsehen müssen. Dies erweist sich aus zwei Gründen als schwerer als normal: Erstens befindet sich das Misstrauen der Stadtbewohner auf dem Höhepunkt und zweitens haben die SC erst im letzten Jahr Hausverbot im einzigen Gasthof erhalten.

Da Drosselmoor ein recht kleines Städtchen ist, gibt es nur den Gasthof Zum Silbernen Wagen. Der Gasthof ist keine großartige Herberge, bietet aber bequeme Betten in sicheren Räumen und im Schankraum wird oft aufgespielt. Leider haben die SC aber dort Hausverbot, nachdem einer von ihnen seine Rechnung über längere Zeit hinweg nicht beglichen und dann auch noch eine Kneipenschlägerei begonnen hat, wofür er

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Vorwort
Teil 1: Rückkehr nach Drosselmoor
Teil 2 : Der Vermisste Magistrat
Teil 3 : Der Hasturkult
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium

zudem verhaftet wurde und eine Nacht in einer Zelle der Hagelschichtfeste verbracht hat. (Beweise für diesen Aufenthalt sind in Bereich **D10** zu finden.)

Sofern die SC sich um Elgrior Nasmeth (**Event 2**) kümmern und die offene Rechnung von 39 GM und 6 SM begleichen, ist die Betreiberin Dena Gallegos bereit, ihnen den Aufenthalt zu gestatten, beäugt sie aber weiterhin misstrauisch.

Drosselmoors Hafenkneipe Zum Schandfleck verfügt über zwei Schlafräume, welche der Betreiber zuweilen vermietet – meist an Gäste, die einen über den Durst getrunken haben. Gegenwärtig werden aber beide Räume von Hasturkultanhängern genutzt, die letzte Woche in Drosselmoor eingetroffen sind. Da sie sich wie Adelige kleiden und mit Geld fast schon um sich werfen, ist der Schankwirt, Emman Gulston, nicht bereit, sie für neue Gäste rauszuwerfen.

ELGRIOR NASMETH

EREIGNIS 2: DER UNHEILSPROPHET

Sowie die SC mit der Erkundung der Stadt beginnen, stoßen sie auf eine Gestalt, welche die Drosselmoorer seit einigen Wochen zunehmend in Unruhe versetzt und frustriert. Du kannst für die Begegnung selbst eine Karte erstellen oder auf die Straße auf Seite 71 zurückgreifen.

Kreaturen: **Elgrior Nasmeth** (CN Bürgerlicher 3) ist seit eh und je in Drosselmoor als Exzentriker bekannt. Er ist vom Drosselmoor-Verschwinden besessen und davon überzeugt, dass die jüngsten Entführungsfälle darauf hindeuten, dass sich das Ereignis wiederholen und der Ort über Nacht entvölkert werden wird. Elgrior trägt abgenutzte, ungepflegte Kleidung und trägt tagsüber ein Schild durch den Ort, während er ruft: „Das Unheil naht! Das Verschwinden droht! Betet um Errettung, auf dass die Dornsteinhexe euch nicht holt!“ Da Elgrior umherwandert, während er seine furchterweckende Propaganda verbreitet, kann man ihn an zahlreichen Orten antreffen. Meistens hält er sich aber in der Nähe von Menschenversammlungen auf, z.B. beim Gasthof Zum Silbernen Wagen, nahe der Kneipe Zum Schandfleck oder auf dem Marktplatz. Mit ihm reden zu wollen, ist eine frustrierende Angelegenheit, da er jedes gehörte Wort mit der Vorstellung in Verbindung zu bringen versucht, dass die Dornsteinhexe gleich nach Drosselmoor zurückkäme, um alle in die Tiefen des Encarthansees zu verschleppen. Es ist schwierig, seinem von Verschwörungstheorien triefenden Geplapper zu folgen, zumal seine Logik wenigstens so viele Löcher aufweist wie sein fadenscheiniges Hemd. Elgrior behauptet, die vermissten Beamten und Stadtoberhäupter wären in Wahrheit für dieses zweite Verschwinden verantwortlich und hätten die Dornsteinhexe herbeigerufen, ehe sie sich selbst aus dem Ort abgesetzt hätten. Er glaubt, sie würden nach getanem Werk zurückkehren, um über Drosselmoor herrschen und alles plündern zu können. Dabei scheint er besonders besorgt zu sein, dass sie wohl seine Käfersammlung stehlen wollen, die er in seinem kleinen Schuppen am östlichen Ende des Ortes aufbewahrt.

Wird er gefragt, woher er wisse, dass die Dornsteinhexe zurückkäme, so berichtet er den SC, dass er im Traum gesehen hätte, wie sie sich aus der Avalonbucht erhoben und mit ihren langen, bösartigen Fingernägeln die Stadtbewohner aus den Straßen herausgepickt hätte. Die SC könnten nach ihren Erfahrungen in der Dornstein-Anstalt für seine nächtlichen Visionen Sympathie besitzen, zugleich können sie aber klar erkennen, dass Drosselmoor nicht unter denselben Effekten steht wie die Anstalt. Sollten sie Elgrior mit Logik und Vernunft begegnen, schreit dieser, dass er nicht allein sei mit seinem Wissen, und erzählt ihnen eines der neuen Gerüchte, die im Ort kursieren, dass ein einheimischer Fischer die Dornsteinhexe in einer Höhle außerhalb der Stadt gesichtet hätte (siehe Bereich **A**).

Sein Geplapper hat so manchen Drosselmoorer mit Furcht und Schrecken erfüllt. Man nimmt es zwar zu unterschiedlichen Graden ernst, aber eine Familie lädt gegenwärtig bereits ihre Sachen auf einen Wagen, um der Stadt den Rücken zuzukehren. Andere sind von den apokalyptischen Prophezeiungen des Verrückten weniger verängstigt als genervt. Elgrior ist bereits Kesadia Renz aufgefallen, welche möglicherweise die SC gebeten hat, sich um die Lage zu kümmern. Ebenso möchten die Betreiber des Silbernen Wagens und des Schandflecks, Dena Gallegos und Emman Gulston, dass er aufhört, in der Nähe ihrer Schankstuben zu predigen. Einer der beiden könnte die SC bitten, sich Elgriors anzunehmen.

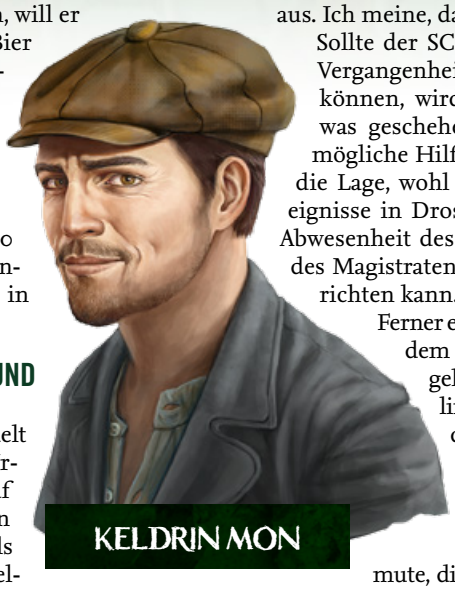
Sollten die SC sich entscheiden, bei dem Demagogen auf Diplomatie zurückzugreifen, so ist seine Anfangseinstellung Gleichgültig. Er ist wirklich der Ansicht, dass Drosselmoors Tage gezählt seien, und ist ernsthaft um seine Mitbürger besorgt – auch wenn er sie dumme Schafe und ignorante Narren schimpft. Sollten die SC ihn mittels eines Fertigkeitswurfes für Diplomatie gegen SG 18 Freundlich stimmen können, so erklärt er sich bereit, nicht mehr dauernd zu schreien und sich von den Geschäften fernzuhalten, kehrt aber nach 1W3 Tagen zu seinem alten Verhalten zurück (die SC können es dann erneut versuchen). Sollten sie ihn Hilfsbereit stimmen können, stellt er sein lautes Geplapper in der Öffentlichkeit ein. Die SC können es auch mit Einschüchtern versuchen; im Erfolgsfall geht Elgrior nach Hause, nimmt seine Kampagne gegen die von der Dornsteinhexe ausgehende Gefahr aber am nächsten Morgen wieder auf, wobei er dann auch die SC in seine Verschwörungstheorie integriert und als „Agenten der Hexe, welche die Opfer des Zweiten Verschwindens markieren sollen“ bezeichnet.

Entwicklung: Sofern die SC es schaffen, Elgrior zur Mäßigung zu bewegen, hebt Dena Gallegos das Hausverbot für jenen SC auf, der in ihrem Schank-

raum eine Schlägerei begonnen hat, und lässt die SC Zimmer mieten, sofern die ausstehende Rechnung bezahlt wird. Zudem geht das erste Abendessen aufs Haus. Wenn Emman Gulston vernimmt, dass die SC Elgrior zum Schweigen gebracht haben, will er jedem von ihnen im Schandfleck ein Bier oder ähnliches ausgeben. Wenn Kesadia Renz von der Begegnung der SC mit dem Unheilspropheten hört, gewinnen sie etwas mehr Vertrauen bei ihr, selbst wenn sie ihnen dazu keinen Auftrag geben musste.

Belohnung: Belohne die SC mit 1.600 EP, so sie Elgrior davon abbringen können, die Bewohner von Drosselmoor in Angst zu versetzen.

EREIGNIS 3: DER VERGESSENE FREUND (HG 5)



KELDRIN MON

Nicht jeder in Drosselmoor behandelt die SC wie Fremde oder schlimmer. Irgendwann stoßen die SC im Ort auf ein freundliches Gesicht – einen alten Gefährten namens Keldrin Mon, der als Stauer im Fischereihafen von Drosselmoor arbeitet. Wähle einen der SC aus, welcher früher mit Keldrin befreundet gewesen ist. Der SC erinnert sich zwar nicht mehr an ihn, hat sich aber früher einmal pro Woche mit ihm auf ein paar Bierchen, zum Kartenspielen und Schwatzen getroffen. Falls erforderlich, besitzt Keldrin die Spielwerte eines Ladenbesitzers (*SLHB*, S. 270).

Keldrin kommt zu dem fraglichen SC – möglicherweise während dieser sich am Tresen des Silbernen Wagens oder des Schandflecks aufhält – und fragt in freundlichem und vertrautem Ton, wie es ihm geht und was er in den letzten Tagen angestellt hat. „Hey! Schön, dich zu treffen. Ich habe dich ja eine ganze Weile nicht gesehen, was hast du gemacht?“

Er versucht, mit dem SC ins Gespräch zu kommen, indem er über das schlechte Wetter redet und hier und da beiläufig fragt, wo der SC gewesen ist und warum er sich zum letzten Treffen nicht hat blicken lassen – „Wo warst du denn? Hat es sich gelohnt? Weißt du, was mit dem Grafen los ist? Ich habe gehört, er sei abgereist. Arbeitest du noch für ihn? Es sieht so aus, als hätte er neue Leute für sein Anwesen angestellt – da laufen ein paar echte Huckeduster auf dem Irishügel herum, kann ich dir sagen; die sind garantiert nicht aus der Gegend.“ Mit der letzten Bemerkung bezieht er sich auf die Kuru, die nun im Irishügel-Anwesen wohnen.

Lege für Keldrin einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen ab (er besitzt einen Bonus von +9); sollte der SC seltsam darauf reagieren, dass Keldrin ihn anspricht, bemerkt es der Mann automatisch. Sollte Keldrin SG 25 oder höher erreichen, so bemerkt er zudem, dass der SC sich anders verhält als früher. Der SC kann einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Bluffen gegen Keldrins Wurf für Motiv erkennen ablegen, um normal zu erscheinen oder den Gedächtnisverlust zu verbergen. Keldrin kennt den SC offenkundig und sollte ihm etwas auffallen, wird er bemerken, dass der SC irgendwie anders ist als beim letzten Treffen. „Du bist irgendwie anders. Dein kleiner Ausflug scheint ja reingehauen zu haben. Der Alte Meb meinte, sie hätten dich in die Dornstein-Anstalt verbracht, aber der denkt sich immer solche Geschichten aus. Ich meine, das stimmt doch nicht, oder?“

Sollte der SC gestehen, sich nicht an die Vergangenheit und Keldrin erinnern zu können, wird dieser sehr besorgt, fragt, was geschehen ist, und bietet jede ihm mögliche Hilfe an. Er weiß nicht viel über die Lage, wohl aber über die aktuellen Ereignisse in Drosselmoor, sodass er von der Abwesenheit des Grafen, dem Verschwinden des Magistraten und den Entführungen berichten kann.

Ferner erwähnt Keldrin, dass es neben dem neuen Personal des Irishügel-Anwesens noch andere Neulinge im Ort gibt. Er berichtet, dass ein paar Leute, bei denen es sich um unbedeutende Adelige zu handeln scheint, nach Drosselmoor gekommen seien, und dass er vermute, diese wollen sich ein Stück der schwindenden Macht des Grafen nach dessen Abreise aneignen – er weiß aber nicht, dass es sich bei diesen reichen Neuankömmlingen um Anhänger des Hasturkultes handelt.

Keldrin erzählt dem SC, dass er ihn zuletzt bei Kai 19 (auch als Wurmhaken bekannt) gesehen hätte. „Es sah aus, als würdest du etwas unter den Steg stopfen. Das ist ein recht guter Ort, um Dinge zu verwahren, wenn man für ein paar Tage aus der Stadt muss. Es hat ja immer noch jeder Schiss vor dem Anleger, nachdem diese Kreatur vor ein paar Jahren Jano, Mernil und Keyrn geschmolzen hat, also dürfte auch keiner auf dein Zeug gestoßen sein.“ Falls die SC Keldrin um weitere Einzelheiten bitten, erklärt er, dass sie mit einem in Leder gewickelten Bündel am Ende des Kais waren, sich über den Rand gelehnt und das Bündel unter die Planken geschoben hätten. Mehr zum Kai findest du im Anhang zu Drosselmoor.

C. KAI 19

Sofern die SC zu dem verwitterten Anleger gehen, um die von Keldrin erwähnte Ausrüstung zu holen, lies das Folgende vor. Die Karte für diese Begegnung findest du auf Seite 71.

Der peitschende Regen trommelt unharmonisch auf die alten Bretter des Stegs. Die Wellen schlagen sachte gegen die seepockenverkrusteten Pfosten, die den durchsackenden Anleger aufrechthalten. Am Ende des Kais rostet ein Metalleimer vor sich hin.

Ein Trampelpfad führt von der Straße zum Kai. Neben dem Kai steht gleich am Wasser ein fast zusammengefallener Schuppen, es handelt sich um ein Köderhaus, welches nach dem unglückseligen Geschehen hier aufgegeben wurde.

Der Kai liegt 1,50 m über dem Wasser und erstreckt sich 18 m weit hinaus in den Kanal. Die Bretter knarren

und biegen sich unter den SC, brechen aber erst, wenn ein 1,50 m-Feld mit mehr als 400 Pfund belastet werden sollte.

Kreaturen: Unter dem Ende des Kais lauert eine furchtbare fleischige Masse aus Augen und Mäulern. Wenn die SC nach dem versteckten Päckchen zu suchen beginnen, klettert das Monster lautlos einen der Pfosten hinauf und rutscht auf den Steg. Lass die SC Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung ablegen, ob sie das Plappernde Hundertmaul beim Heraufklettern bemerken. Sollte es entdeckt werden, nutzt es seine Fähigkeit Plappern, um die SC in der ersten Kampfrunde vom Handeln abzuhalten. Dann setzt es seinen Speichel gegen einen SC ein und bewegt sich auf Nahkampfreichweite an den ihm nächsten SC heran. Das Plappernde Hundertmaul wird von Hunger und Wahnsinn angetrieben und kämpft bis zum Tod.

PLAPPERNDES HUNDERTMAUL **HG 5**
EP 1.600
TP 46 (*MHB,* S. 211)

Schätze: Unter dem Kai befindet sich – markiert durch den rostigen Eimer – das Bündel, welches einer der SC dort versteckt hat, ehe sein Gedächtnis gelöscht wurde. Um es zu finden, muss ein SC sich über den Rand des Stegs beugen und einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10 ablegen. Das Päckchen enthält einen *Trank: Unauffindbarkeit*, eine *Schriftrolle: Schutz vor Energien*, einen *Zauberstab: Totenglocke* (18 Ladungen), 120 GM und 6 PM. Wenigstens einer der Gegenstände trägt die Initialen des SC, was anzeigt, dass ihm diese Sachen einmal gehört haben. Du kannst ferner dem Bündel jeweils einen weiteren passenden Gegenstand pro SC hinzufügen. Der Fund löst bei wenigstens einem SC einen kurzen Erinnerungsschub aus: Er erinnert sich, mit Keldrin befreundet gewesen zu sein, auch wenn die Einzelheiten immer noch verschwommen sind. Er erinnert sich auch, wie er die Ausrüstung in den Lederbeutel gepackt hat und dann nach Sonnenuntergang zum Kai geschlichen ist, um alles zu verstecken, erinnert sich aber nicht an den Grund dafür.

Belohnung: Belohne die SC mit 800 EP, wenn sie mit Keldrin reden, ihre Ausrüstung bergen und sich an ein paar Dinge erinnern.

EREIGNIS 4: DIE RACHE (HG 6)

Auch wenn die SC sich nicht mehr wirklich daran erinnern, sind sie nicht immer die gewesen, für die sie sich jetzt halten. Graf Lowls hat sie jahrelang als Schläger und Diener beschäftigt, doch in den letzten Monaten mussten sie für den geistig instabilen Adeligen zunehmend unangenehmere Aufgaben übernehmen. Wenn Leute auf dem Irishügel-Anwesen herumschnüffeln wollten oder anderweitig als Gefahren für den Grafen oder seine Arbeit wahrgenommen wurden, schickte Lowls einen der SC los, um mittels Einschüchterung oder Gewalt diesem Verhalten ein Ende zu setzen. Zu den unglücklichen Zielen dieses Vorgehens gehörte ein einheimischer Hilfsarbeiter namens Klyn Murik. Dieser wurde dabei erwischt, wie er Essen aus der Küche des Anwesens stahl. Graf Lowls wies einen der SC an, „ihm eine Lektion zu erteilen“. Eigentlich sollte der SC den Mann nur grün und blau schlagen, übertrieb es aber maßlos und prügelte ihn tot.

Nachdem Klyns Leiche neben dem Weg zur Aedicula Antiqua aufgefunden worden war, verdächtigte Magistrat Patschett einen der SC, für den Tod des Mannes verantwortlich zu sein, und stattete dem Irishügel-Anwesen einen Besuch ab, um von Graf Lowls zu verlangen, dass dieser seinen Angestellten der Hagelschichtfeste übergab, damit Gerechtigkeit geübt werden konnte. Der Graf schob das Ereignis auf den Geisteszustand des SC und versicherte dem Magistraten, dass er ihn in die Dornstein-Anstalt einweisen lassen würde, damit von ihm keine Gefahr mehr ausgehe. Der Magistrat akzeptierte dies widerstrebend, verlangte aber, dass der Graf die Beerdigung des Opfers auf dem Armenfriedhof nördlich des Ortes bezahlte.

Kurz nach seiner Bestattung und wenige Tage bevor die SC in die Anstalt verbracht wurden, erwachte Klyn als Wiedergänger und grub sich den Weg aus seinem Grab frei. Mittels seiner Fähigkeit Mörder wittern gewann er den flüchtigen Eindruck, dass die SC sich auf der Dornstein-Insel aufhielten, allerdings machten es der seltsame Nebel und die instabile Grenze zwischen der Materiellen Ebene und der Dimension der Träume fast unmöglich, sie dort aufzuspüren. Da nun die SC aber wieder in Drosselmoor eingetroffen sind, hat der Wiedergänger die Fährte seines Mörders erneut aufgenommen und sucht nach blutiger Rache.

Diese Begegnung sollte während einer der ersten Nächte nach der Rückkehr der SC nach Drosselmoor in den Straßen oder Gassen des Ortes erfolgen. Du kannst die Straßenkarte auf Seite 71 verwenden oder selbst eine Karte für die Begegnung zeichnen.

Kreaturen: Sobald der Wiedergänger die Gruppe aufgespürt hat, geht er auf den SC los, der ihn umgebracht hat, beginnt den Kampf aber mit seinem Böswilligen Kreischen, um alle SC an diesem Effekt teilhaben zu lassen. Als gnadenloser Gegner kämpft Klyn bis er zerstört wird oder seinen Mörder getötet hat.

KLYN MURIK **HG 6**
EP 2.400
Wiedergänger (*MHB II,* S. 285)
TP 76

Belohnung: Während des Kampfes mit dem Wiedergänger, hat jener SC, der seinen Tod verschuldet hat, Erinnerungsschübe, dass er den Mann mit Knüppel und Fäusten zusammengeschlagen hat. Diese kurze Vision ist sicherlich beunruhigend, verschafft dem SC aber dennoch einen Blick auf seine Vergangenheit. Sollten mehrere SC an der Tat beteiligt gewesen sein, so haben sie allesamt ähnliche Visionen. Belohne die SC nach dieser Begegnung mit zusätzlichen 1.200 EP neben der Erfahrung für den Sieg über den Wiedergänger.

EREIGNIS 5: DER SPUK VON DROSSELMOOR (HG 7)

Seit 20 Jahren sehen die Drosselmoorer immer wieder eine durchscheinende, monströse Gestalt nachts durch die Straßen ziehen. Dieser Spuk erscheint nicht regelmäßig und wurde in den letzten Jahren überhaupt nicht mehr gesichtet – doch seit ein paar Wochen gibt es wieder Meldungen.

Zu dieser Begegnung kann es zu jedem beliebigen Zeitpunkt kommen, sie dient als Vorschau auf die Begegnung mit Lowls Mutter im Irishügel-Anwesen. Du kannst die Straßenkarte auf Seite 71 verwenden.

Kreaturen: Bei der fraglichen Kreatur handelt es sich nicht um einen Geist sondern um die frühere Gräfin – Lowls Mutter, Nemira Lowls. Nachdem diese sich mit verbotenem Wissen befasst hatte, wurde sie in eine magische Monstrosität verwandelt und ist seit 20 Jahren auf dem Dachboden des Irishügel-Anwesens eingesperrt. Ihr Zustand und die lange Isolation haben sie in den Wahnsinn getrieben. Als Teil ihrer Verwandlung hat sie aber die Gabe erlangt, ihren Geist außerhalb ihres Körpers zu projizieren, und nutzt dies, um die Welt außerhalb des Dachbodens zu erfahren. Nemira kann ihren Geist ein Mal am Tag projizieren, sich aber nur maximal 1,5 km von ihrem Körper entfernen – dies genügt aber für alle Bereiche Drosselmoors. Sie kann in dieser Form Zauber wirken, möchte aber hauptsächlich die Bürger in Furcht versetzen.

Nemira erscheint, während die SC – am besten nachts – in Drosselmoor unterwegs sind. Sie nähert sich den SC in ihrer Geistergestalt und nutzt ihren körperlosen Berührungsangriff, um Charismaschaden zu verursachen. Sollte sie in Geistergestalt auf 0 TP reduziert werden, kehrt ihre körperlose Gestalt sofort zu ihrem bewusstlosen Körper zurück; ansonsten kann sie jederzeit als Standard-Aktion zu diesem zurückkehren.

Sollten die SC mehrere Tage mit der Erkundung des Ortes verbringen, so kann diese Begegnung sich jede Nacht wiederholen, bis die SC Nemira schließlich auf dem Dachboden des Anwesens (Bereich **F14**) töten. Mehr zu ihr findest du im NSC-Anhang.

NEMIRA LOWLS **HG 7**
EP 3.200
TP 60 (siehe Seite 180)

EREIGNIS 6: EINE BITTE UM HILFE

Sobald die SC in der Stadt ein paar gute Taten verrichtet haben, verändert sich die Einstellung ihnen gegenüber, und die Drosselmoorer beginnen, ihnen mehr zu vertrauen. Ein junges Mädchen namens Holissa spricht die SC an und bittet sie, ihr bei der Suche nach ihrem älteren Bruder Scholn zu helfen, der unlängst entführt wurde. Sie bietet ihnen sogar an, sie zu begleiten – die SC sollten darauf achten, sie nicht mitzunehmen, da die Hagelschichtfeste und der Irishügel für ein Kind viel zu gefährlich sind.

Scholn wurde vom Hasturkult entführt und befindet sich in einer der Zellen der Hagelschichtfeste (Bereich **D23c**), um demnächst dem König in Gelb geopfert zu werden. Sollten die SC ihn retten können, so bietet ihnen Holissa den Schweren Mithralschild ihres Großvaters als Belohnung an.

Scholn ist nicht das einzige Opfer der Kultanhänger und auch andere Bürger der Stadt könnten sich an die SC um Hilfe bei der Suche nach Vermissten wenden. In den anderen Fällen hätte die Suche aber nur ein trauriges Ende, da die meisten anderen Opfer Hastur bereits dargebracht wurden.

Belohnung: Belohne die SC mit 2.400 EP, wenn sie Scholn vor dem sicheren Tod retten und zu seiner Schwester zurückbringen.

EREIGNIS 7: DER HINTERHALT (HG 5)

Irgendwann wird Melisenn und dem Hasturkult auffallen, dass die SC im Ort herumschnüffeln, statt in der Dornstein-Anstalt weggesperrt zu sein. Sobald Melisenn erfährt, dass die SC zurück sind, sich aber offenbar nicht daran erinnern können, dass sie früher im Irishügel-Anwesen gelebt haben, stuft sie sie als Gefahr für ihren Plan ein, die *Sternstelen* vollends zu aktivieren, sodass sie die Kultanhänger anweist, die SC zu entführen und Hastur zu opfern.

Kreaturen: Die Kultanhänger behalten die SC im Ort im Auge und verfolgen sie mit Abstand. Sollten die SC bestimmte Angewohnheiten entwickeln, so fällt dies den Kultanhängern auf. Während die Kultanhänger über die Stadt verteilt sind, nutzen sie die Wisperfunktion der *Sternstelen*, um untereinander Botschaften zu übermitteln.

Gib den SC die Möglichkeit, ihre Beschatter zu bemerken, auch wenn es ihnen nicht auffallen könnte, da viele Bewohner von Drosselmoor die SC wiedererkennen und sich daran erinnern, was für unliebsame Zeitgenossen sie gewesen sind. Mit einem konkurrierenden Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen den Wurf des sie beschattenden Kultanhängers für Heimlichkeit können die SC erkennen, dass man ihnen folgt.

Außer die Angewohnheiten der SC bieten eine bessere Gelegenheit zu einem Hinterhalt, planen die Kultanhänger, bis zur Nacht zu warten und die SC dann in einer Straße oder Gasse zu überfallen, indem sie mittels der stadtweiten Teleportationsfunktion der *Sternstelen* von einer Mauer auf sie herabspringen. Die Kultanhänger müssen nicht alle aus derselben Mauer hervorkommen, allerdings treffen jene, die nicht den ersten Kultanhänger, welcher die Funktion aktiviert, begleiten, 1 Runde später vor Ort ein. Die Kultanhänger wollen die SC nicht auf der Straße töten, da sie als Opfer für die *Sternstelen* wertvoller sind. Daher verwenden einige Totschläger, wechseln aber zu Rapieren, sollte sich das Kampfesglück gegen sie wenden. Sollte ein SC im Kampf fallen, versucht einer der Kultanhänger, ihn zu stabilisieren. Sobald der Kampf vorbei ist, mühen sie sich, die SC für Melisenn zum Irishügel zu bringen. Sollten alle SC von den Kultanhängern bewusstlos geschlagen oder anderweitig gefangengenommen werden, so erwachen sie in Bereich **D23** unter der Hagelschichtfeste.

KULTENTFÜHRER (4) **HG 1**
EP je 400
Mennschlicher Schurke 2
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +2; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG
RK 16, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 14 (+2 GE, +4 Rüstung)
TP je 18 (2W8+6)
REF +5, **WIL** +1, **ZÄH** +2
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Rapier +4 (1W6+2/18–20) oder Totschläger +4 (1W6+2)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Sofern der Hinterhalt in der Nacht geschieht, trägt jeder Kultanhänger eine Anwendung *Augentropfen der Dämmersicht* auf und nutzt sein *Elixier des Versteckens*.
Im Kampf Die Kultanhänger arbeiten gut zusammen und nehmen Gegner in die Zange, um Hinterhältige Angriffe auszuführen.
Moral Sollte einer der Kultanhänger unter 6 TP reduziert werden, trinken sie alle ihre *Tränke: Verschwinden* und fliehen, ehe jemand anders den Angriff bemerkt.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 15, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 8, **CH** 13
GAB +1; **KMB** +3; **KMV** 15
Talente Eiserner Wille, Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier)
Fertigkeiten Akrobatik +5, Bluffen +6, Diplomatie +5, Einschüchtern +6, Heimlichkeit +15, Magischen Gegenstand benutzen +5, Motiv erkennen +4, Verkleiden +5, Wahrnehmung +4, Wissen (Lokales) +4, Wissen (Religion) +2
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentrick (Schurkenfinesse)
Kampfausrüstung *Elixier des Versteckens, Augentropfen der Dämmersicht*[ARK], *Öl: Magische Waffe, Trank: Leichte Wunden heilen, Trank: Verschwinden*; **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd, Rapier, Totschläger, Unheiliges Symbol des Hastur, 10 GM

BARAWYN CESYLL

Entwicklung: Sollten die SC einen der Kultanhänger lebendig gefangen nehmen, so haben sie die Gelegenheit, mehr über die Geschehnisse auf dem Irishügel zu erfahren. Die Kultanhänger sind Hastur treu ergeben und fürchten Melisenn, möchten aber auch nicht sterben. Da Dekadenz in Hasturs Einflussbereich fällt und die Kultanhänger diesen Aspekt sehr ernst nehmen, kann man sie mit Luxusgütern bestechen. Sollte einer der Kultanhänger zusammenbrechen und den SC Informationen zum Kult in Drosselmoor geben, flieht er im Anschluss aus dem Ort, auf der Suche nach einem weniger gefährlichen Tätigkeitsbereich, sofern die SC ihn am Leben und gehen lassen.

Die Kultanhänger können den SC den allgemeinen Grundriss des Irishügel-Anwesens mitteilen und sie auch über einige der dort lauernden Gefahren informieren. Da sie die Kuru als brutale Untergebene betrachten, berichten sie von diesen zuerst, in der Hoffnung, dass sie mit dieser Information allein schon ihre Freiheit erkaufen können. Unter Druck beschreiben sie dann einige der außerweltlichen Schrecken, die auf dem Anwesen lauern, während es schon großer Überzeugungskunst bedarf, damit sie über Melisenn sprechen. Die meisten Kultanhänger kennen Melisenns vollständige Pläne nicht und wissen nur, dass sie viel Zeit im Keller mit dem Studium der dortigen *Sternstele* verbringt.

Teil 2: Der vermisste Magistrat

Nachdem die SC einige Zeit in Drosselmoor verbracht haben, um sich zu orientieren, von den Erlebnissen in der Dornstein-Anstalt zu erholen und den Ort zu erkunden, werden sie sich wahrscheinlich der Hagelschichtfeste als Sitz der Stadtverwaltung oder dem Irishügel-Anwesen zuwenden. Die Hagelschichtfeste wird in diesem Teil behandelt, der Irishügel im 3. Teil des Kapitels.

Von Kesadia Renz oder aus Gesprächen mit Städtern erfahren die SC, dass Magistrat Patschett seit Tagen vermisst wird und viele der Söldner, die eigentlich die Feste beschützen sollten, sich abgesetzt haben, nachdem sie über Wochen hinweg keinen Sold erhalten haben – ein Nebeneffekt des Umstandes, dass Graf Lowls die Steuergelder der Grafschaft für eigene Zwecke veruntreut hat. Als Reaktion auf diesen fehlenden Schutz und das Verschwinden des Magistraten ließ die stellvertretende Befehlshabende, Wachtmeisterin Barawyn Cesyll, die Pforten der Feste schließen und lässt seitdem weder Publikumsverkehr, noch andere Besucher hinein. So seltsam dies klingen mag, die Wahrheit ist noch merkwürdiger…

D. Hagelschichtfeste

Die Hagelschichtfeste wurde vollständig aus Stein errichtet, der in einem der Hügel des Ortes abgebaut wurde. Sie ist der Sitz des städtischen Magistrats und einer kleinen Garnison zum Schutz des Ortes. Entsprechend war sie das erste Ziel in Melisenns Plan, Drosselmoor ins Chaos zu stürzen.

Als Teil dieses Planes drangen eine Gruppe Abscheulicher aus dem Encarthansee und ein speziell von Melisenn selbst beschworener Externar kurz nach Lowls Abreise in die Feste ein. Sie drangen über das Aquädukt ein und überwältigten rasch die magere Garnison, die noch verblieben war, nachdem die 5 Wochen lang nicht bezahlten drumischen Söldner ihre Posten verlassen hatten. Dann schlachteten sie alle in der Feste angetroffenen Personen, Magistrat Tillus Patschett und seine Stellvertreterin, Wachtmeisterin Barawyn Cesyll, eingeschlossen, ab.

Als die Königliche Anklägerin Omari falsches Spiel vermutete und eine Inspektion der Feste erzwingen wollte, wurden sie und ihre Leute im Eingangsbereich des Gebäudes niedergemacht. Mittlerweile weiß jeder, dass etwas in der Hagelschichtfeste nicht stimmt, jedoch sind alle zu ängstlich, als dass sie in das Gebäude eindringen würden, um die Wahrheit herauszufinden.

Der Hauptteil der Hagelschichtfeste ist 6 m hoch. Die fünf Rundtürme und der Bergfried erreichen eine Höhe von 12 m. Die Deckenhöhe beträgt drinnen 4,50 m. Sofern nicht anders vermerkt, werden die Innenräume nur durch vergitterte Fenster und Schießscharten hineinfallendes Licht erhellt (Dämmerlicht bei Tag, Dunkelheit bei Nacht). Sofern nicht anders vermerkt, bestehen die Türen aus verstärktem Holz (Starke Holztüren, siehe Seite 413 im *Grundregelwerk*) und können abgeschlossen werden (der Schlüsselring ist in Itsqaal-Thoals Besitz). Die Schießscharten sind zu schmal, als das sich mittelgroße Charaktere hindurch quetschen könnten, ein Charakter der Größenkategorie Klein könnte sich aber mit einem Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst hindurchzwängen. Alle anderen Fenster sind entweder mit Gittern (im Erdgeschoss) oder mit Fensterläden versehen, die von innen verriegelt werden können. Die Deckenhöhe des Gewölbes unter der Feste beträgt 3 m; dort ist es völlig dunkel, die Wände weisen aber in regelmäßigen Abständen Halterungen für Fackeln und Laternen auf.

Erster Besuch (HG 5)

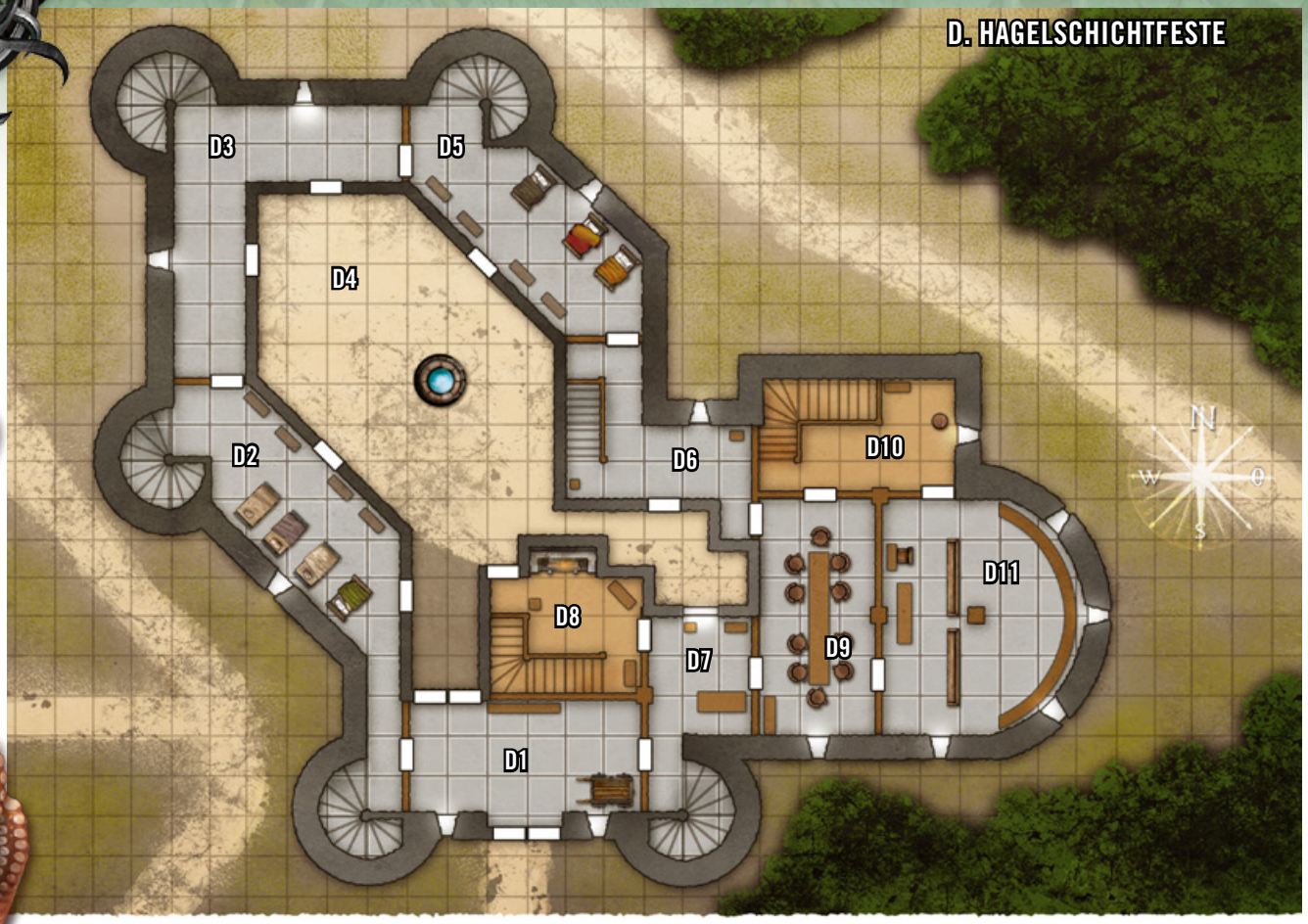
Der einzige Zugang zur Feste ist eine 3 m hohe Doppeltür in der Südwand des großen Steingebäudes. An den Türen hängen angelaufene Messingtürklopfer in der Form nistender Vögel. Die Klappe des Gucklochs ist geschlossen.

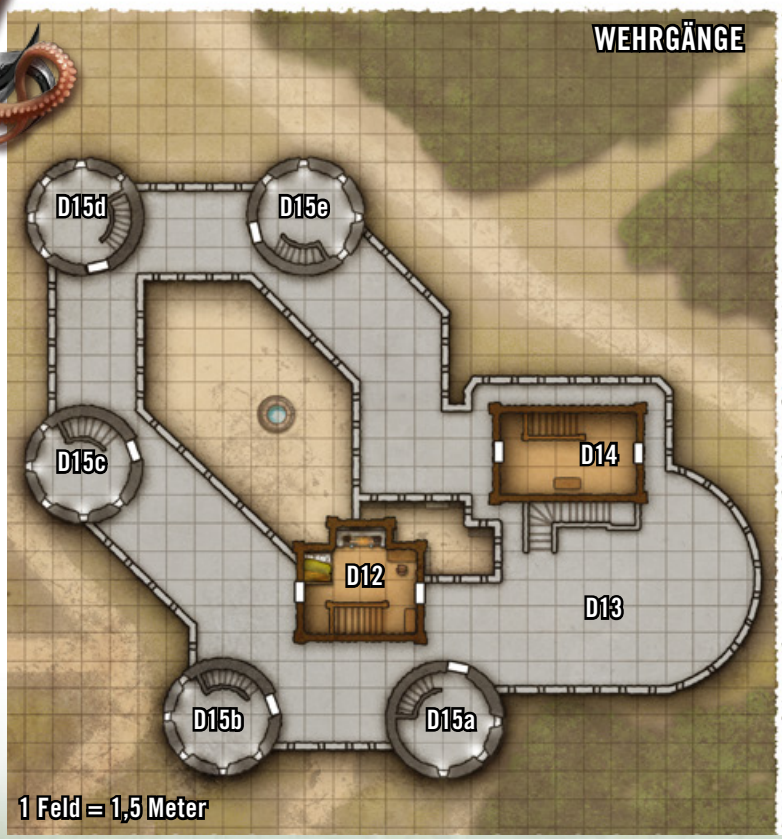
Wenn die SC erstmals vor dem Tor der Hagelschichtfeste stehen, stellen sie fest, dass das Gebäude verrammelt ist. Wahrscheinlich wissen sie das aber schon, nachdem sie mit den Bewohnern von Drosselmoor gesprochen haben. Sofern sie am Tor klopfen, dauert es, bis eine Reaktion eintritt – bleiben sie hartnäckig, wird schließlich das Fensterchen in der Tür geöffnet und die erschöpft und angespannt wirkende Wachtmeisterin Barawyn Cesyll schaut hinaus.

Kreaturen: Seitdem Patschett angeblich zu einem „wichtigen Unterfangen“ aufgebrochen ist, hat kaum jemand im Ort Wachtmeisterin Cesyll gesehen. Niemand weiß bisher, dass sie nicht diejenige ist, für die sie sich ausgibt.

Ehe Graf Lowls nach Cassomir aufgebrochen ist, haben er und Melisenn sich einen Plan überlegt, die Verteidigungen von Drosselmoor zu schwächen und den Ort ins Chaos zu stürzen. Da Lowls gänzlich mit seinen okkulten Forschungen beschäftigt war, kümmerte er sich nicht sonderlich um Einzelheiten, sondern überließ sie Melisenn – wie so oft in den letzten Wochen. Als Hasturanhängerin hoffte Melisenn, die Ordnung im Ort zu zerschmettern, zugleich wusste sie, dass sie die *Sternstelen* stärken konnte, indem sie ihnen und Hastur Menschenopfer darbrachte. Auf diese Weise wollte sie sich selbst eine Machtquelle eröffnen. Sie nutzte eine *Schriftrolle: Schwächerer Bindender Ruf*, um einen extradimensionalen Gestaltwandler aus den Reichen zwischen den Dimensionen zu rufen, einen Seelensplitter.

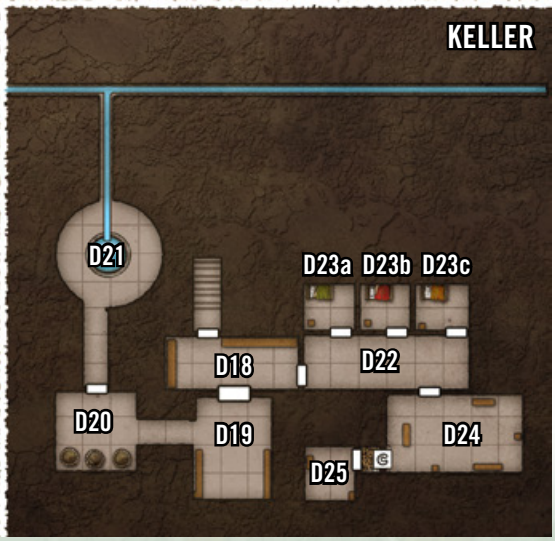
Diese Kreatur nennt sich selbst Tilsitari und ist eine fähige Attentäterin und Meisterin der Nachahmung, mit der Gabe, perfekt das Äußere von jedem annehmen zu können, der in den Spiegel blickt, in welchem sie residiert. Als ihr die Aufgabe angeboten wurde, die Bewohner der Hagelschichtfeste zu töten und die Rolle der Wachtmeisterin anzunehmen, ging Tilsitari freudig auf den Handel ein. Sie wechselte sodann in einen exquisiten Spiegel über, welchen Lowls Magistrat Patschett auf Melisenns Drängen hin schickte, um diesen zu besänftigen und sich etwas Zeit zu erkaufen, um Drosselmoor ungehindert verlassen zu können.


D. HAGELSCHICHTFESTE
D3
D5
D4
D2
D6
D10
N
W
O
S
D11
D8
D7
D9
D1


WEHRGÄNGE
D15d
D15e
D15c
D14
D12
D13
D15b
D15a
1 Feld = 1,5 Meter

BERGFRIED
D16

GESCHÜTZTÜRME
D17a-e


KELLER
D21
D23a
D23b
D23c
D18
D22
D20
D19
D24
D25

So gelangte die Meuchlerin in die Feste und konnte ihr Werk beginnen. In ihrer angenommenen Rolle als Wachtmeisterin versetzte sie die Feste in den Verschlusszustand und wartet nun zusammen mit den neuen Beschützern des Gebäudes auf weitere Anweisungen.

Wenn die SC zu ersten Mal zur Hagelschichtfeste kommen, reagiert also Tilsitari in ihrer Verkleidung als die Wachtmeisterin auf ihr beharrliches Klopfen und versucht höflich, die Sorgen der SC zu zerstreuten, um sie letztendlich wieder fortschicken zu können. Fragen die SC, was los ist und warum die Feste im Verschlusszustand ist, erklärt sie, nur Anweisungen Magistrat Patschetts zu befolgen, welche nur ein Befehl von Graf Lowls aufheben könnte. Geben die SC sich damit nicht zufrieden, erklärt sie, dass die Feste ihren Pflichten nicht nachkommen könne, da die Söldner desertiert seien, und dass Magistrat Patschett ihr das Kommando übertragen hat, bis er zurück ist. Sie behauptet, dass aufgrund der Vermisstenfälle im Ort alle sehr angespannt und wachsam seien, sie selbst und die wenigen ihr verbliebenen Leute in der Feste eingeschlossen. Tilsitari gibt sich müde und erklärt, schon mehrere schlaflose Nächte damit verbracht zu haben, einen Plan zu schmieden, wie man mit der Situation umgehen könnte, und auch schon vor Tagen Brieftauben ausgesandt zu haben mit der Bitte um Verstärkung, nur dass bislang keine Antwort eingetroffen sei. Falls die SC ihr das nicht abnehmen und weiter nachhaken, regt sie sich sichtlich auf und brüllt schließlich: „Hört! Ich kümmere mich um die Sache, so gut ich kann. Warum wendet ihr euch nicht an die Nimmermüden und fragt mal, was die eigentlich machen?!“ Dann schmettert sie das Fensterchen in der Tür zu.

Tilsitari erkennt durchaus, dass die SC keine gewöhnlichen besorgten Bürger sind, und möchte nicht, dass das Gespräch zu Gewalttätigkeiten eskaliert. Daher versucht sie nach Kräften, die SC zum Abzug zu bewegen. Sie blufft wunderbar, allerdings hat ihre Darstellung der Wachtmeisterin ihre Schwachstellen – auch wenn dies den SC wahrscheinlich nicht auffällt. Wenn ein Seelensplitter das Aussehen eines anderen annimmt, so erscheint er als dessen Spiegelbild. Bislang ist niemandem aufgefallen, dass Tilsitari an der rechten Hand eine Narbe hat, die eigentlich an der linken Hand sein müsste; ein sehr aufmerksamer Beobachter, könnte dies aber bemerken, sofern er um die Narbe und die echte Wachtmeisterin weiß und einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmungswurf gegen SG 20 ablegt.

Sofern Tilsitari es schafft, die SC ihrer Wege zu schicken, werden sie ihr wahrscheinlich später in der Hagelschichtfeste in irgendeinem Raum wieder begegnen, der über einen Spiegel verfügt.

TILSITARI **HG 5**

EP 1.600

Seelensplitter[MHB, IV]-Schurkin 3

NB Mittelgroße Externare (Extraplanar, Gestaltwandler)

INI +8; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 12 (+1 Ausweichen, +4 GE, +2 Natürlich)

TP 50 (6 TW; 3W8+3W10+21); Schnelle Heilung 1

REF +10, **WIL** +3, **ZÄH** +7,

Resistenzen Feuer 5, Säure 5; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallengespür +1

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Schall

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf *Kurzschwert +1,* +8 (1W6+4/19–20), *Kurzschwert +1,* +8 (1W6+2/19–20) oder 2 Hiebe +4 (1W4+1)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6, Todeszuckungen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 3; Konzentration +6)

3/Tag — *Magierhand, Öffnen/Schließen* (SG 13), *Stilles Trugbild* (SG 14)

1/Tag — *Spiegelbilder*

TAKTIK

Vor dem Kampf Tilsitari will ihre Gegner überraschen, daher beobachtet sie aus der Sicherheit ihres Spiegels zunächst, ehe sie angreift. Um für Verwirrung zu sorgen, nimmt sie das Aussehen eines der SC an.

Im Kampf Sollte Tilsitari Verbündete haben, versucht sie, Gegner in die Zange zu nehmen, um Hinterhältige Angriffe auszuführen. Ferner nutzt sie ihre zauberähnliche Fähigkeit *Spiegelbilder* zur Verteidigung, während sie mit ihren Kurzschwertern angreift.

Moral Sollte Tilsitari unter 21 TP reduziert werden, zieht sie sich nach Möglichkeit in einen Spiegel zurück und wechselt von dort in einen anderen Spiegel in der Hagelschichtfeste über, damit ihre Schnelle Heilung anschlagen kann, ehe sie sich zur nächsten Runde stellt.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 19, **KO** 16, **IN** 9, **WE** 12, **CH** 17

GAB +5; **KMB** +8; **KMV** 23

Talente Ausweichen, Kampf mit zwei Waffen, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +13 (Springen +17), Bluffen +12 (Geräusche nachahmen, denen sie wenigstens 10 Minuten lang zugehört hat, Sprachmuster und Akzente eingeschlossen +20), Heimlichkeit +13, Motiv erkennen +10, Verkleiden +12 (bei Gestaltwandel +16), Wahrnehmung +10; **Volksmodifikatoren** Verkleiden bei Nutzung von Gestalt wechseln +4

Sprachen Aklo, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Geräusche nachahmen (Stimmen), Gestalt wechseln (jeder Humanoide; *Gestalt verändern*), Perfekte Kopie, Schurkentrick (Schurkenfinesse), Spiegelreise, Verdichten

Ausrüstung *Kurzschwert +1* (2x), *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*

Belohnung: Belohne die SC mit zusätzlichen 1.200 EP, sollten sie Tilsitaris Täuschung gleich beim ersten Besuch der Hagelschichtfeste durchschauen.

D1. Eingangsbereich (HG 5)

Die 15 cm dicke Doppeltür besteht aus verstärktem Holz. Innen ist ein Balken vorgelegt (Gegenstand zerschmettern SG 35).

Hinter dem Eingangstor befindet sich der bescheidene Eingangsbereich der Feste. Hier stehen nur eine lange Bank für Besucher, ein kleiner Karren und ein ansehnlicher Spiegel. Es riecht schwach nach Salzwasser.

Hinter einem Torbogen mit einer Doppeltür befindet sich der Innenhof, während links und rechts jeweils eine weitere Tür abgeht. Die eine führt zu den Unterkünften, die andere zum Büro des Magistraten. Der Karren wurde früher für den Transport von Versorgungsgütern genutzt, worum sich einer der Söldner gekümmert hat. Tagsüber ist das einzige Licht in diesem Raum durch die Schießscharten zu beiden Seiten des Tores hereinfallendes Sonnenlicht. Da draußen regnerisches bis stürmisches Wetter herrscht, gibt es bestenfalls Dämmerlicht. Nachts ist der Raum dunkel.

Kreaturen: Sollten sich die SC den Weg in die Hagelschichtfeste erzwingen, bekommen sie es sofort mit einigen der gegenwärtigen Beschützer der Feste zu tun. Nachdem Melisenn ihren gestaltwandelnden Meuchler in die Feste verbracht hatte, wartete sie auf dessen Bericht, ehe sie selbst in die Hagelschichtfeste schlich und persönlich die überwältigten Söldner tötete, um sie sodann als Juju-Zombies wiederzuerwecken. Für den Fall, dass ein scharfäugiger Stadtbewohner diese untoten Söldner auf den Wehrgängen sieht, wirkt sie zudem *Sanfte Ruhe*, um das lebendige Äußere der Zombies zu erhalten. Obwohl diese Untoten ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten behalten haben und nicht wie geistlose Monster kämpfen, kann man bei genauem Hinsehen ihre wahre Natur erkennen.

Tilsitari ist geduldig und greift die SC nicht in diesem Raum an; stattdessen beobachtet sie aus dem Spiegel, wie der Kampf mit den Juju-Zombies verläuft und welche Taktiken die SC einsetzen. Dabei schmiedet sie sorgfältige Pläne, die SC aus dem Hinterhalt in einem der anderen Räume der Feste mit einem Spiegel anzugreifen. Ferner gibt sie Informationen zu Aussehen und Taktiken der SC an Melisenn und ihre Kultanhänger weiter.

UNTOTE SÖLDNER (2) **HG 3**

EP je 800

Menschlicher Juju-Zombie[MHB, II]-Kämpfer 3
NB Mittelgroßer Untoter
INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 16 (+3 GE, +3 Natürlich, +3 Rüstung)
TP 33 je (3W10+12)
REF +6, **WIL** +2, **ZÄH** +5; +1 gegen Furcht
Immunitäten wie Untote, Elektrizität, Kälte, *Magisches Geschoß*; **Resistenzen** Feuer 10; **SR** 5/ Hiebschaden und Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Langschwert [Meisterarbeit] +9 (1W8+4/19–20) oder Hieb +7 (1W6+6)
Fernkampf Langbogen [Meisterarbeit] +7 (1W8/×3)

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Untoten Söldner wachen im Eingangsbereich. Sollten sie bemerken, dass die SC einzudringen versuchen, positionieren sie sich zu beiden Seiten der Pforte, um die SC beim Eintreten aus dem Hinterhalt anzugreifen. Sofern sich dazu eine Gelegenheit ergibt, beschießen die Untoten die SC durch die Schießscharten, während diese mit dem Einschlagen der Eingangspforte beschäftigt sind.
Im Kampf Die Untoten Söldner konzentrieren ihre Angriffe auf offenkundige Zauberkundige, wobei göttliche Zauberkundige Priorität erhalten. Sollten die SC die Untoten leicht treffen können, passen diese ihre Taktik an und kämpfen defensiv. Zu Beginn nutzen die Untoten Söldner Heftiger Angriff; sollten sie nach 2 Runden zu der Erkenntnis kommen, dass sie die SC nur schwer treffen können, wechseln sie zu normalen Angriffen.
Moral Nach 5 Runden rufen die Untoten Söldner nach Verstärkung aus den Südlichen Unterkünften (Bereich **D2**). Sie kämpfen bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 16, **KO** —, **IN** 10, **WE** 13, **CH** 14
GAB +3; **KMB** +7; **KMV** 20
Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Kernschuss, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Langschwert)
Fertigkeiten Einschüchtern +6, Klettern +16, Motiv erkennen +2, Reiten +7, Schwimmen +8, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +4; **Volksmodifikatoren** Klettern +8
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1
Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung, Langschwert [Meisterarbeit], Langbogen [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen

D2. Südliche Unterkünfte (HG 5)

Dieser große Raum mit Blick auf den Innenhof der Feste ist mit Stockbetten, kleinen Truhen und Schemeln ausgestattet. Ein ranziger Geruch hängt in der Luft.

In diesem Teil der Feste waren die Söldner untergebracht. Der Schlafraum ist spartanisch mit Betten, Schließkisten, Schemeln und Kohlenbecken ausgestattet. Die Betten sind ordentlich gemacht und alle Ausrüstungsgegenstände sind in den Truhen verstaut, als stünde eine Inspektion bevor. In der Südwestwand befindet sich eine Schießscharte, in der Nordostwand führen zwei Türen auf den Hof hinaus (Bereich **D4**). Zwei weitere Türen führen nach Bereich **D1** und **D3**. Im Norden und Süden befinden sich Nischen mit Wendeltreppen, welche zu zwei Türmen der Feste hinaufführen (Bereiche **D15b** und **D15c**).

Einer der früheren Söldner, die als Miliz für Drosselmoor angeheuert waren, hatte die Angewohnheit, in die Küche zu schlafwandeln, um ein unbewusstes Hungergefühl zu stillen. In jener Nacht, in welcher Melisenn und ihre Kultanhänger in die Hagelschichtfeste eindrangen, hatte der Schlafwandler einen halbvollen Krug Milch aus der Küche mitgebracht und unter sein

Bett gestellt. Mittlerweile ist die Milch natürlich verdorben und Ursache des ranzigen Gestanks.

Kreaturen: Zwei Juju-Zombies wachen hier gegenwärtig, um anderen zu helfen, sollten diese rufen. Sie nutzen dieselben Taktiken wie die Wächter im Eingangsbereich, rufen aber selbst nicht nach Verstärkung, sollten die Wachen im Eingangsbereich besiegt worden sein.

UNTOTE SÖLDNER (2) **HG 3**
EP je 800
TP je 33 (siehe Seite 84)

D3. Freie Unterkünfte (HG 6)

Dieser L-förmige Raum ist weitestgehend leer, sieht man von mehreren säuberlich angelegten Stapeln militärischer Zeltausrüstung an den Wänden ab. Neben jeder Schießscharte steht ein Fass mit Pfeilen. Auf dem Boden neben der Schießscharte in der Westwand steht eine erloschene Abdeckbare Laterne.

Dieser überzählige Raum wurde regelmäßig ausgefegt und dient gegenwärtig als Lagerraum. Er enthält genug Material, um als Schlafraum für 10 weitere Söldner zu dienen, auch wenn die Hagelschichtfeste nie solche Massen benötigt hat. Zwei Schießscharten ermöglichen den Blick nach draußen und in der Nordwestecke führt eine Wendeltreppe zu einem der Türme hinauf (Bereich **D15d**). Von der Schießscharte in der Westwand aus hat man freie Sicht zum Irishügel, was bereits genutzt wurde, um mittels einer Abdeckbaren Laterne Signale zu senden, wenn andere Kommunikationsmethoden nicht zur Verfügung standen. Die Laterne steht auf dem Boden neben der Öffnung. Ferner haben die Söldner diesen Raum für Übungen genutzt, wenn die häufigen über Drosselmoor tobenden Unwetter sie zwangen, drinnen zu bleiben.

Kreaturen: Drei Juju-Zombie-Söldner wachen hier. Einer blickt ständig durch die Schießscharte in der Westwand. Einer der Zombies hat seinen Langbogen in Händen und beschießt die SC, während die anderen beiden in den Nahkampf gehen.

UNTOTE SÖLDNER (3) **HG 3**
EP je 800
TP je 33 (siehe Seite 84)

Schätze: Neben der Ausrüstung der Juju-Zombies können die SC hier die Zeltausrüstung, die Abdeckbare Laterne und eine Schachtel mit 20 Zündhölzern finden.

D4. Innenhof (HG 5)

Der Innenhof der Feste ist schlammig. An den Rändern wuchern Gräser und Unkraut. In der Mitte des Hofes befindet sich ein gemauerter Brunnen, während ein Grillrost für Essen gegen die Südwand gelehnt ist.

Der Innenhof soll eigentlich den Söldnern der Hagelschichtfeste zum Trainieren, Exerzieren oder auch nur zum Luftschnappen dienen, wird wegen des allgemein schlechten Wetters aber eher selten dazu genutzt. Das Küchenpersonal bereitet viel öfter Nahrung auf dem Metallrost neben der Küchentür zu. Der Ofen in der Küche kann vom Hof aus über eine Klappe erreicht werden, um zu backen oder die Kohlen anzufachen. Östlich der Ofenklappen stehen vier große Hundehütten, in denen die Wächter des Innenhofes hausen.

Der Brunnen ist 18 m tief, das Wasser steht 3 m hoch; er wird über das Aquädukt versorgt. In 3 m Tiefe liegt der Zugang zu einer unterirdischen Kammer (siehe Bereich **D21**).

Kreaturen: Vier kräftige Ustalavische Hunde sind hier untergebracht; sie ruhen meist entweder im Freien neben dem Brunnen oder in ihren Hundehütten. Sie sind mit Magistrat Patschett (welcher sie aufgezogen hat), Wachtmeisterin Cesyll, den Söldnern und dem restlichen Personal vertraut. Alle anderen werden sofort angeknurrt, zudem bellen die Hunde, um ihre Herren zu alarmieren und die Fremden zu verängstigen. Sollten die Eindringlinge sich nicht aus dem Hof zurückziehen, greifen die Hunde an. Die jüngsten Ereignisse haben dafür gesorgt, dass die Hunde nervös und aggressiv sind – die Untoten machen sie unruhig, auch wenn sie sie als eigentlich vertraute Personen erkennen. Da sie nicht die gewohnte Fürsorge erhalten, sind sie zudem am Verhungern.

USTALAVISCHE HUNDE (4) **HG 1**
EP je 400
Reithund (*MHB,* S. 153)
TP je 13

UNTOTER SÖLDNER

D5. Nördliche Unterkünfte

Dieser Raum ist wie die anderen Unterkünfte gebaut (siehe Bereich **D2**), Schießscharte und Wendeltreppe eingeschlossen (die Treppe führt hinauf nach Bereich **D15e**).

D6. Korridor

Alle drei Türen zu diesem Gang sind verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 25). Itsqaal-Thoal (siehe Bereich **D16**) hat den Schlüssel. Dieser Gang verbindet die Nördlichen Unterkünfte (Bereich **D5**) mit der Messe (Bereich **D9**). Die Treppe führt ins Gewölbe hinab und endet an der Tür nach Bereich **D18**. In der Nordwand befindet sich eine Schießscharte, die Tür in der Südwand führt auf den Innenhof hinaus. In zwei Ecken stehen einige kleine, leere Kisten. Man kann ohne große Anstrengungen (Wahrnehmung SG 10) schmutzige Abdrücke nasser Füße mit Schwimmhäuten entdecken, welche von der Treppe zur Tür nach Bereich **D9** führen.

D7. Büro des Magistraten (HG 5)

In diesem Raum steht ein hölzerner Schreibtisch mit dem Wappen von Ustalav. Die Wände sind mit warmen, wollenen Wandteppichen behangen.

In diesem Raum hat Magistrat Patschett seine Verwaltungsaufgaben erledigt, Gäste empfangen und informell Bürger befragt. Der Tisch steht nahe der Südwand, während ein kleiner Schrank und ein Stuhl an der Südwand selbst stehen. Der Schrank ist verschlossen (Itsqaal-Thoal in Bereich **D16** hat den Schlüssel; Mechanismus ausschalten SG 25, siehe aber auch unten, „Falle“). Im Süden befindet sich ferner eine Wendeltreppe, die zu einem der Türme hinaufführt (Bereich **D15a**). Türen führen in den Eingangsbereich (Bereich **D1**), die Küche (Bereich **D8**) und die Messe (Bereich **D9**). An letzterer Tür hängt ein kleiner Spiegel; durch diesen Spiegel kann Tilsitari (siehe Seite 83) hervorkommen, um die SC anzugreifen.

Falle: Da dem Magistraten Sicherheit sehr wichtig war, hat er seinen Schrank mit einer Falle gesichert, um seine persönlichen Dinge zu schützen. Die Falle wird ausgelöst, sollte zum Öffnen des Schlosses nicht der richtige Schlüssel benutzt werden.

GIFTNADELFALLE **HG 5**

EP 1.600

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKTE

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Manuell; **Umgehen** Schlüssel

Effekt Berührungsangriff im Nahkampf +15 (1W2 plus Blauer Ginster)

Schätze: Der Schrank enthält einen *Elfenumhang*, einen *Dolch der Rückkehr +1* und einen prallen Lederbeutel mit 1.268 GM, 142 SM und 343 KM.

D8. Küche

Diese kleine Küche ist mit einem Schrank und einem steinernen Arbeitstisch ausgestattet. Über der Feuerstelle hängt ein geschwärzter Eisenkessel. Eine Treppe führt nach oben.

Nahezu sämtliche Nahrung, die für die Bewohner der Hagelschichtfeste zubereitet wurde, stammte aus dieser Küche – wenn das Wetter schön genug war, wurde zuweilen aber auch im Innenhof gekocht. Da die Küche an Magistrat Patschetts Büro angrenzt, gingen die Köche über den Innenhof, um Mahlzeiten in der Messe zu servieren oder Vorräte aus der Vorratskammer im Keller (Bereich **D19**) zu holen. Die Treppe führt zur Unterkunft des Verwalters des Feste (Bereich **D12**) hinauf.

Der Schrank enthält genug Küchenwerkzeuge und Messer für mehrere Köche und hinreichend Geschirr und Tabletts für etwa zwei Dutzend Personen. Der Kessel auf der Feuerstelle enthält schmierige, fettige Rückstände und die Knochen eines Humanoiden – dies sind die Reste der letzten Mahlzeit der Abscheulichen, bei denen ein zuvor geopferter Bürger Drosselmoors aufgetischt wurde.

D9. Messe (HG 6)

Dieser Raum enthält einen langen Holztisch und ein Dutzend Stühle. An den Wänden stehen zwei geschmückte Truhen und eine Vitrine mit Kunstwerken lokaler Kunsthandwerker.

Dieser Raum diente hauptsächlich als Speisesaal für Patschett und das Personal der Hagelschichtfeste, wurde aber als Konferenzraum für Diskussionen genutzt, die dem angrenzenden Gerichtssaal nicht angemessen waren. Ebenso fanden hier Feierlichkeiten statt, nachdem im Gerichtssaal Eheschließungen vollzogen worden waren. Die Möbel sind allesamt gute Arbeiten, ohne angeberisch verziert zu sein. Die Truhen enthalten hochwertige Tischtücher und Bankettausstattung.

Kreaturen: Vier Abscheuliche halten sich in diesem Raum auf und warten auf Befehle. Wie die anderen in der Feste gehören sie einer Gruppe an, welche Melisenn für den Fall nach Drosselmoor gerufen hat, dass sie rohe Gewalt benötigt. Nachdem sie sich entschieden hatte, die Hagelschichtfeste zu überfallen und zu übernehmen, schickte sie Itsqaal-Thoal und Deggorhbaatha eine Nachricht, ihre Krieger nach Drosselmoor zu führen und dabei zu helfen. Dafür versprach sie ihnen freie Hand in der Stadt, sobald sie ihr Ziel erreicht hat – dann dürften die Abscheulichen nach Herzenslust morden und plündern. Die Abscheulichen kamen in der Nacht an Land, schlichen in den Ort, kletterten in den Hauptbrunnen und folgten dem Aquädukt nach Norden zur Zisterne der Hagelschichtfeste, wo Tilsitari sie in die schlecht verteidigte Feste einließ. Seit der Eroberung der Feste werden die Abscheulichen aber zunehmend ruhelos und streitsüchtig, sodass sie nur auf eine Gelegenheit zum Kampf warten.

Wenn die SC die Messe betreten, bewegen sich drei der Abscheulichen mit drohend gesenkten Dreizacken auf sie zu, während der vierte zur Tür nach Bereich **D11** eilt, um seine Verbündeten zu alarmieren.

ABSCHEULICHE (4) **HG 2**
EP je 600
TP je 20 (*MHB,* S. 10)

Schätze: Die Tischtücher und das Geschirr (Kelche, Platten, Kerzenhalter usw.) sowie die Dekorationen haben einen Gesamtwert von 200 GM. In einer samtausgeschlagenen Schachtel ruhen zwei Kristallkelche, die bei Eheschließungen genutzt werden; zusammen sind sie 250 GM wert.

D10. Archiv

Zwei breite Schränke mit verstärkten Türen stehen an der Nordwand und der in diesem Raum nach oben führenden Treppe. Ein perforierter Metalleimer steht neben dem Kamin in der nordöstlichen Ecke.

Dieser Raum liegt im Erdgeschoss des höchsten Turmes der Feste und enthält das Archiv des Büros des Magistraten. Die Treppe führt hinauf nach Bereich **D14**. In den verschlossenen Schränken (Härte 5, 15 TP, Gegenstand zerschmettern SG 15, Mechanismus ausschalten SG 20; der Schlüssel ist in Bereich **D12**) befinden sich Dokumente, welche die Verwaltungsarbeit von Jahrzehnten belegen. Ältere Aufzeichnungen werden im Keller der Feste verwahrt.

Hier können die SC Abschriften von Urteilen, Baugenehmigungen, Schiffslogbücher, notarielle Urkunden, Verträge und anderen Papierkram finden. Aus diesen Unterlagen können sie vieles darüber erfahren, was unter dem Auge des Gesetzes in und um Drosselmoor geschieht. Die genauen Informationen bestimmt der SL anhand der Themen, nach denen die SC suchen und seiner Entscheidung, ob relevante Dinge hier zu erfahren wären.

Die folgenden Fundstücke mit Bezug auf Graf Lowls und wenigstens einen Angehörigen der Gruppe sollten die SC ansprechen. Um eine Information zu finden, muss man sich 2 Stunden lang durch die Unterlagen arbeiten; um alle Informationen zu entdecken, sind 8 Stunden Arbeit nötig.

- Ein Schrank enthält Aufzeichnungen zu einer Klage eines Buchhändlers aus Thronsteig gegen Graf Lowls, der beklagt, nicht für ein okkultes Werk namens *Die Offenbarungen von Hali* bezahlt worden zu sein. Lowls verlor den Prozess und wurde zur Zahlung des Kaufpreises verurteilt. Eine angehängte Notiz vermerkt, dass er sich damit Monate Zeit gelassen hat.
- Ein Memorandum dokumentiert eine offizielle Befragung Graf Haserton Lowls IV. zum unerklärlichen Tod seiner Mutter, Nemira, auf Bitten ihres älteren Bruders in Kerse. Laut Aussage des Grafen verstarb seine Mutter unerwartet an derselben seltsamen Krankheit, welche seinen Vater bereits dahingerafft hatte, und wurde im engsten Kreis in der Familiengruft unter dem Irishügel-Anwesen bestattet. Trotz heftigen Protestes ihrer Familie in Kerse (und des Angebots einer beachtlichen Bestechungssumme) konnte der Magistrat keine legale Möglichkeit finden, um der Sache im Irishügel-Anwesen weiter nachzugehen.
- Ein Dokument enthält die Aufzeichnungen zur Verhaftung eines der SC, welcher eine Schlägerei im Gasthof Zum Silbernen Wagen begonnen hatte. Der SC musste infolgedessen die Nacht in einer Zelle unter der Hagelschichtfeste verbringen, während Lowls eine Strafe von 50 GM entrichten musste, um weitere Unannehmlichkeiten zu umgehen.
- Eine Gedächtnisaufzeichnung des Prozesses gegen einen gewissen Dr. Clymes Prett wegen Hochverrates; Prett war angeklagt, Graf Haserton Lowls III. vergiftet zu haben, und wurde verurteilt, „in seiner Zelle zu sterben“ (siehe Bereich **D25**).

Die Akte zur Klage gegen Graf Lowls ist ein Beweis dafür, dass er seine Mittel überstrapaziert hat bei seinen Forschungen nach der vergessenen Stadt Neruzavin. Das Memorandum zu seiner Befragung zeigt, dass etwas mit dem Tod seiner Mutter nicht gestimmt hat, und dient als Vorschau auf die Begegnung der SC mit Nemira auf dem Dachboden des Anwesens. Die Aufzeichnungen zur Verhaftung des SC zeigen, dass die SC nicht die nettesten Zeitgenossen waren, bevor Lowls ihre Erinnerungen in den Traumlanden geopfert hat, während die Aufzeichnungen zum Urteil über Clymes als Vorschau auf die Begegnung mit seinem Geist im Keller dienen.

Schätze: Ein *Lesezeichen der Täuschung*[ARK] schützt eines der Bücher in diesem Raum. Bei dem fraglichen Werk scheint es sich um ein pharasmitisches Gesangsbuch zu handeln, es ist in Wahrheit aber ein Buch über die Traumlande, welches die verschiedenen Bewohner dieses außerweltlichen Reiches erklärt (Sammlerwert 75 GM).

D11. Gerichtssaal (HG 5)

Die Wände dieses halbrunden Raumes sind bis auf halbe Höhe holzgetäfelt und tragen darüber Wandgemälde des Alltagslebens in der Stadt. Eine Bank verläuft weitestgehend parallel zu der rundlaufenden Außenwand, welche drei vergitterte Buntglasfenster aufweist. Gegenüber der Bank stehen drei hochlehnige Stühle und ein Schreibtisch mit einem Schemel. In der Mitte stehen zwei weitere Bänke nahe einer zentralen Säule, welche die Decke trägt.

Dieser große Raum wurde vom amtierenden Magistraten genutzt, um Beschwerden der drosselmoorer Bürger anzuhören, Gericht zu halten, Streitigkeiten zu schlichten und zivilrechtliche Zeremonien abzuhalten.

Kreaturen: Drei Abscheuliche verbringen ihre Zeit in diesem Raum damit, durch die verbarrikadierten Fenster und Schießscharten hinaus zu spähen und die Stadt zu beobachten. Durch die Rundung der Wand haben sie verschiedene Blickwinkel auf den Ort, den zu überfallen sie gieren. Die Abscheulichen sind kampfbereit, sollten sie von ihrem Artgenossen aus Bereich **D9** vor den SC gewarnt worden sein (in diesem Fall ist dieser Abscheuliche auch hier).

ABSCHEULICHE (3) **HG 2**
EP je 600
TP je 20 (*MHB,* S. 10)

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Vorwort
Teil 1: Rückkehr nach Drosselmoor
Teil 2: Der Vermisste Magistrat
Teil 3: Der Hasturkult
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium

D12. Unterkunft des Verwalters (HG 6)

Alles in diesem Raum ist in Unordnung. Umgestürzte und zerschmetterte Möbelstücke sind über den Boden verteilt und die Steinwände sind mit Blut bespritzt. An der Ostwand hängt über den in diesen Raum führenden Treppenstufen ein gesprungener Spiegel.

Dies war früher die Unterkunft des Verwalters der Feste und seiner Frau, die sich zudem als Köche und Hausmeister betätigt hatten. Früher hätte man hier viele Hinweise auf ein harmonisches Eheleben gefunden, doch dann wurden die beiden von Melisenns Abscheulichen abgeschlachtet. Zwischen blutigem und zerfetztem Bettzeug liegt ein Porträt eines älteren Paares neben einem großen Doppelbett. Der Kleiderschrank steht offen und sein Inhalt liegt vor den Mahagonitüren. Es liegt auf der Hand, dass hier nicht nur ein Kampf stattgefunden hat, sondern auch jemand die Sachen der Bewohner des Raumes durchwühlt hat.

Auch wenn der Spiegel gesprungen ist, kann Tilsitari immer noch durch ihn reisen und über ihn die SC ausspionieren.

Kreaturen: Deggorhbaatha hat diesen Raum nach Wertsachen durchsucht und dabei regelrecht zerlegt. Bisher hat er nichts von Wert gefunden und ist darüber äußerst frustriert – da er nach großen Dingen sucht, sind ihm bisher der Generalschlüssel im Schreibtisch und der Schatz unter den Bodendielen entgangen (siehe unten, „Schätze“).

Sofern die SC nicht besonders heimlich vorgehen, bemerkt Deggorhbaatha sie, wenn sie die Treppe hinaufkommen, auch wenn er mit seiner Suche beschäftigt ist.

DEGGORHBAATHA

DEGGORHBAATHA **HG 6**

EP 2.400

Abscheulicher-Hexenmeister 5 (*MHB*, S. 10)
RB Mittelgroßer Monströser Humanoider (Aquatisch)
INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ausweichen, +3 GE, +2 Natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)
TP 68 (7 TW; 5W6+2W10+40)
REF +7, **WIL** +7, **ZÄH** +5
Resistenzen Elektrizität 5, Kälte 10, Schall 5
Verteidigungsfähigkeiten Sturmkind

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 12 m
Nahkampf Dreizack [Meisterarbeit] +6 (1W8+1), Biss +5 (1W6), Klaue +5 (1W4)
Fernkampf Dreizack [Meisterarbeit] +8 (1W8+1)
Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 5; Konzentration +6)
2. (4/Tag) — *Defensive Entladung*[ABR], *Unsichtbarkeit, Windstoß* (SG 13)
1. (7/Tag) —*Magierrüstung, Magisches Geschoß, Schild, Schmieren, Schockgriff*
0. (beliebig oft) — *Erschöpfende Berührung* (SG 11), *Kältestrahl, Licht, Magie entdecken, Magierhand, Säurespritzer*
Blutlinie Sturmblutlinie[EXP]

TAKTIK

Vor dem Kampf Sofern Deggorhbaatha das Nahen der SC bemerkt, wirkt er *Magierrüstung, Schild* und *Defensive Entladung*.
Im Kampf In der ersten Kampfrunde wirkt Deggorhbaatha *Schmieren* auf die Treppe, um die SC zumindest zu verlangsamen. Er setzt im Kampf seine Schadenszauber ein. Sollten zu viele SC ihm zu nahe kommen, aktiviert er seine Blutlinienfähigkeit Donnerstab und kämpft mit Dreizack und Natürlichen Waffen.
Moral Deggorhbaatha ist nicht daran interessiert, zu sterben, ehe er Gelegenheit bekommt, Drosselmoor anzugreifen. Sollte er unter 20 TP reduziert werden, wirkt er *Unsichtbarkeit* und flieht in den Keller oder schließt sich Itsqaal-Thoal in Bereich **D16** an, sofern ihm dies erfolgversprechender erscheint.
Grundspielwerte Ohne seine Zauber besitzt Deggorhbaatha die folgenden Spielwerte: **RK** 16, auf dem Falschen Fuß 12.

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 17, **KO** 19, **IN** 12, **WE** 10, **CH** 13
GAB +4; **KMB** +5; **KMV** 19
Talente Abhärtung, Ausweichen, Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Mehrfachangriff[B], Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +3, Einschüchtern +8, Heimlichkeit +10 (unter Wasser +14), Magischen Gegenstand benutzen +5, Schwimmen +14, Wahrnehmung +5 (unter Wasser +9), Wissen (Arkanes) +10, Zauberkunde +10;
Volksmodifikatoren Heimlichkeit unter Wasser +4 Wahrnehmung unter Wasser +4
Sprachen Abolethisch, Aklo, Finsterländisch
Besondere Eigenschaften Amphibie, Donnerstab
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** Dreizack [Meisterarbeit], *Stirnreif des Verführerischen Charismas +2*, 53 GM

Schätze: Ein Geheimversteck unter den Bodendielen kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 entdeckt werden; es enthält einen Beutel mit 88 GM, 22 SM und drei Süßwasserperlen (Wert je 100 GM).

Ferner kann eine sorgfältige Untersuchung des Raumes (Wahrnehmung SG 25) einen Generalschlüssel zu Tage fördern, der mit einem Klumpen aus rotem Wachs unter eine Schublade des Schreibtisches geklebt wurde. Dieser versteckte Schlüssel öffnet alle Türen der Hagelschichtfeste und die Aktenschränke in Bereich **D10**.

D13. Wehrgang (HG 6)

Dieser schwer vom Wetter gezeichnete, offene Bereich auf dem Dach der Feste und die Laufstege, welche die Türme miteinander verbinden, wirken kahl und trostlos. Eine hölzerne Außentreppe führt zum Bergfried hinauf und endet an der Tür zur Wohnung des Magistraten (Bereich **D16**).

Kreaturen: Alle paar Stunden patrouillieren zwei in den Türmen (siehe Bereiche **D15a–D15e**) stationierte Juju-Zombies auf den Wehrgängen. Da Deggorhbaatha und Itsqaal-Thoal nicht auf das Können der Untoten Söldner vertrauen, haben sie einen ihrer Intelligenten Schlicke auf dem Wehrgang platziert, der nach Eindringlingen Ausschau hält. Sollte der Intelligente Schlick jemanden bemerken, der nicht zu den Abscheulichen oder Juju-Zombies gehört und auch nicht Melisenn ist, alarmiert er telepathisch den anderen Intelligenten Schlick im Keller (Bereich **D20**).

INTELLIGENTER SCHLICK **HG 6**

EP 2.400

N Mittelgroßer Schlick (*MHB,* S. 138)

INI +1; **Sinne** Blindsicht 18 m; Wahrnehmung –3

VERTEIDIGUNG

RK 9, Berührung 7, auf dem Falschen Fuß 9 (–3 GE, +2 Natürlich)

TP 62 (4W8+44)

REF –2, **WIL** –2, **ZÄH** +11

Immunitäten wie Schlicke, Feuer, Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf Hieb +8 (1W6+7 plus 1W6 Säure)

Besondere Angriffe Säure, Würgen (1W6+7)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 4; Konzentration +1)

Beliebig oft — *Teilweise Verwirrung* (SG 8)

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 5, **KO** 30, **IN** 2, **WE** 5, **CH** 5

GAB +3; **KMB** +8; **KMV** 15 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Abhärtung, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Heimlichkeit +1

Sprachen Telepathie 30 m (nur andere Intelligente Schlicke)

Besondere Eigenschaften Durchsichtig

Entwicklung: Sollte der Intelligente Schlick telepathisch seinen Artgenossen im Keller (siehe Bereich **D20**) alarmieren, führt die Kreatur drei der Abscheulichen aus Bereich **D19** zum Nachsehen nach oben; dies dauert 4 Runden.

D14. Lesezimmer (HG 5)

Dieser Raum ist mit einem langen Tisch, ein paar bequemen Stühlen und einem Standspiegel möbliert. Im Vergleich zur restlichen Feste wirkt der Raum recht sauber. In der Ecke befindet sich ein kalter Kamin und auf dem Tisch sind eine Menge Bücher und Folianten ausgebreitet.

Dieser Raum über dem Archiv (Bereich **D10**) ist ein angenehmer Platz zum Lesen. Die Stühle sind gepolstert und auf dem großen Tisch kann man zahlreiche Dokumente und Bücher für Nachforschungen ausbreiten. Der Bücherstapel auf dem Tisch zeigt, dass jemand genau dies getan hat, ehe das Fort kompromittiert wurde. Die Osttür führt zum Wehrgang (Bereich **D13**) hinaus.

Kreaturen: Der Standspiegel in diesem Raum dient als Portal für Tilsitari; sollten die SC sie noch nicht anderswo bekämpft haben, nimmt sie das Aussehen eines der SC an, kommt aus dem Spiegel und greift an.

TILSITARI **HG 5**

EP 1.600

TP 50 (siehe Seite 83)

Schätze: In dem Bücherstapel kann man mehrere Schriftrollen finden: jeweils eine *Schriftrolle: Flimmern, Katzenhafte Anmut, Krankheit kurieren, Stilles Trugbild* und *Zone der Wahrheit.*

D15. Wachtürme (HG 3)

Dieser runde Raum im Turm wird zur Beobachtung der Umgebung durch eine Reihe von Schießscharten genutzt. Eine Wendeltreppe führt ins Erdgeschoss hinab, eine Holztreppe führt zu einer Falltür im Dach.

Die fünf Türme der Feste sind identisch gebaut – eine Wendeltreppe führt zu einem geschützten Raum auf Höhe des Wehrganges (6 m) hinauf, dort wiederum führt eine Treppe aufs Turmdach, wo ein Geschütz platziert ist. Die Turmzimmer sind weitestgehend identisch und sparsam mit einem Schlafsack, einem Fass mit Pfeilen, einem Schemel und einem Kohlebecken eingerichtet.

Kreaturen: Ein Juju-Zombiesöldner ist in jedem Turm der Feste stationiert. Sollten diese Södner in der Nähe Probleme wahrnehmen, kann es passieren, dass sie sich in jeden Kampf an einem Ort einmischen, der mit den Türmen verbunden ist, seien es die Unterkünfte (Bereiche **D2**, **D3** und **D5**), die Wehrgänge (Bereich **D13**) oder die Geschütze (Bereich **D17**).

UNTOTE SÖLDNER (5) **HG 3**

EP je 800

TP je 33 (siehe Seite 84)

D16. Wohnung des Magistraten (HG 7)

Dieser Raum ist mit einem Doppelbett, zwei Truhen mit Schubladen, einem kleinen Tisch und zwei Schemeln ausgestattet. Dazu kommt ein stählerner Safe, dessen Tür offensteht. In der Nordostecke befindet sich ein kalter Kamin.

Die Läden der drei Fenster wurden aus den Angeln gerissen und liegen zerbrochen auf dem Boden. Der Geruch von Salzwasser hängt in der Luft.

Der Raum an der Spitze des höchsten Turmes der Feste kann nur über eine Außentreppe von den Wehrgängen her erreicht werden. Er dient als Unterkunft für den Magistrat und als Schatzkammer der Feste. Der Safe wurde von den Kultanhängern aber schon geöffnet und ausgeräumt. Die Beute haben sie zu Melisenn auf den Irishügel geschleppt.

Kreaturen: Die Anführer der Abscheulichen, Itsqaal-Thoal und Deggorhbaatha, hegen eine große Begeisterung für Schlicke und haben mehrere darin ausgebildet, zusammen mit ihnen und ihren Soldaten zu kämpfen. Zwei der mitgebrachten Schlicke sind die Intelligenten Schlicke, welche die Wehrgänge und den Keller der Feste patrouillieren, der dritte ist eine merkwürdige, gestaltwandelnde Kreatur, die als Doppelgängerschlick bezeichnet wird. Doppelgängerschlicke besitzen die Fähigkeit, die Gestalt einer anderen Kreatur anzunehmen; diese Verwandlung verleiht ihnen sogar vorübergehend Intelligenz.

Dieser Doppelgängerschlick hat das Aussehen eines Soldaten der Abscheulichen angenommen und fungiert als Itsqaal-Thoals persönliche Leibwache. Der Anführer der Abscheulichen und sein seltsamer Leibwächter ruhen sich in diesem Raum aus und warten auf Melisenns Zeichen zum Angriff auf die Stadt.

Sofern Itsqaal-Thoal nicht über die Anwesenheit der SC in Kenntnis gesetzt wurde, sitzt er auf der Kante von Patschetts Bett und liest Gedichte im Tagebuch des Magistraten, das er unter dem Bett gefunden hat.

ITSQAAL-THOAL

Der Abscheuliche wirkt zugleich amüsiert und verwirrt. Sollten die SC auf den Wehrgängen Kampflärm verursacht haben, beobachtet Itsqaal-Thoal sie durch eines der Fenster und bereitet einen Hinterhalt vor, so sie die Treppe zu dieser Kammer hinaufkommen.

ITSQAAL-THOAL **HG 5**

EP 1.600

Abscheulicher-Waldläufer 3 (*MHB,* S. 10)

RB Mittelgroßer Monströser Humanoider (Aquatisch)

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

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 17 (+3 GE, +2 Natürlich, +5 Rüstung)

TP 50 (5W10+23)

REF +9, **WIL** +5, **ZÄH** +6

Resistenzen Kälte 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf Biss +10 (1W6+5), 2 Klauen +10 (1W6+5)

Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +2), Kampfstil (Natürliche Waffen[EXP])

TAKTIK

Im Kampf Itsqaal-Thoal versucht, stets innerhalb der Reichweite zu einem SC zu bleiben, um Volle Angriffe mit allen Natürlichen Angriffen auszuführen. Dabei greift er zuerst immer Menschen an.

Moral Sollte Itsqaal-Thoal unter 15 TP reduziert werden, ruft er erstmals nach Verstärkung. Da er aber stolz und arrogant ist, kämpft er bis zum Tod, selbst wenn keine Hilfe kommen sollte.

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 17, **KO** 17, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 8

GAB +5; **KMB** +9; **KMV** 22

Talente Abhärtung, Ausdauer, Mehrfachangriff[B], Reißkrallen[EXP], Verbesserte Initiative, Verbesserter Natürlicher Angriff (Klaue)

Fertigkeiten Akrobatik +2, Einschüchtern +6, Heimlichkeit +10 (unter Wasser +14), Schwimmen +16, Überlebenskunst +9, Wahrnehmung +9 (unter Wasser +13); **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit unter Wasser +4, Wahrnehmung unter Wasser +4

Sprachen Abolethisch, Finsterländisch

Besondere Eigenschaften Amphibie, Bevorzugtes Gelände (Wasser +2), Spuren lesen +1, Tierempathie +2

Kampfausrüstung *Zauberstab: Leichte Wunden heilen* (33 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +1, Amulett der Mächtigen Fäuste +1,* Schlüsselbund der Hagelschichtfeste

DOPPELGÄNGERSCHLICK **HG 5**

EP 1.600

TP 73 (*MHB, V*)

D17. Geschützttürme

Jeder Turm weist eine runde, offene Fläche auf, die über eine Falltür erreicht werden kann. Auf jedem Turm (**D17a–D17e**) befindet sich eine Leichte Balliste[ABR II]. Diese ist drehbar. In einer Holzkiste daneben lagern 10 Bolzen. Zuweilen wacht einer der Juju-Zombiesöldner auf einem Turm, meistens bleiben die Untoten aber im Turmzimmer darunter (Bereiche **D15a–D15e**), sodass sie von Drosselmoor aus nicht gesehen werden können.

D18. Holzlager

An den Wänden dieses kühlen und überraschend trockenen unterirdischen Raumes ziehen sich stabile Regale entlang, welche mit gehacktem Holz beladen sind. In der Ecke hängen mehrere Äxte und ein kleines Beil steckt in einem Baumstumpf, welcher genutzt wird, um Brennholz zu hacken.

D19. Speisekammer (HG 5)

In den vielen Holzregalen in diesem Raum stapeln sich Holzkisten, papierumwickelte Pakete und kleine, wachsversiegelte Tongefäße. Räucher- und Trockenfisch hängt an Metallhaken von der Decke. Einige Behälter und Kisten wurden geleert und zertrümmert, sodass die Reste nun zusammen mit Fischgräten und anderen Abfällen auf dem Boden liegen.

In diesem Raum lagern die Nahrungsvorräte der Feste. Seit die Abscheulichen die Hagelschichtfeste übernommen haben, wächst ihr Hunger ständig. Sie leben nun schon länger ohne Enthusiasmus von diesen Reserven und träumen von dem Festmahl aus Menschenfleisch, welches ihren Angriff auf Drosselmoor begleiten wird. In den noch unberührten Behältern lagern Räucherfisch, Hartkäse, getrocknete Früchte, Mais, Öl, Wein, Essig und andere Konserven.

Kreaturen: Gegenwärtig durchsuchen drei hungrige Abscheuliche auf der Suche nach Essbarem die Speisekammer. Einer fällt gerade über eine große Forelle her, während ein anderer eine Kiste getrockneter Feigen mit einem kleinen Stemmeisen aufbricht. Wenn die SC eintreten, greifen die drei aus Wut über die unterbrochene Mahlzeit sofort an.

Da die Tür nach Bereich **D20** offensteht, wird der Intelligente Schlick dort wahrscheinlich aufmerksam; da dieser sich nur langsam bewegt, haben die SC ein paar Runden.

ABSCHEULICHE (3) **HG 2**

EP je 600

TP je 20 (*MHB,* S. 10)

Schätze: Einer der Abscheulichen hat den Schlüssel zum Gefängnis (Bereich **D22**).

D20. Wasserlager (HG 6)

Dieser modrige Keller enthält ein Dutzend Holzfässer, mehrere Korbflaschen und Dutzende leerer Flaschen auf Regalen an der Wand.

Wenn das Personal der Hagelschichtfeste Wasser aus dem Brunnen in Bereich **D21** geholt hat, bringen sie es in diesen Raum zur Weiterverteilung. Entsprechend gibt es hier alle möglichen gestapelten Behältnisse. Die Tür nach Bereich **D21** ist verschlossen, ohne den Generalschlüssel aus Bereich **D12** oder die Schlüssel, welche Itsqaal-Thoal bei sich hat, ist ein Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 25 erforderlich.

Kreaturen: Die Anführer der Abscheulichen haben hier einen Intelligenten Schlick positioniert, der im Falle von Eindringlingen, die über das städtische Aquädukt kommen, Alarm schlagen soll. Der Intelligente Schlick verharrt bewegungslos neben der Tür nach Bereich **D21** und nutzt seine Durchsichtigkeit, um Kreaturen direkt in seinen Griff stolpern zu lassen. Sobald er ein Opfer angreift, schickt er eine telepathische Nachricht zu seinem Artgenossen in Bereich **D13**, dass dieser Alarm schlagen soll, indem er eine bestimmte Form annimmt und dann die Treppen hinuntergleitet und zu ihm kommt.

Sollte die Kreatur einen Kampf in Bereich **D19** bemerken, kommt sie in die Speisekammer, um die dortigen Abscheulichen zu unterstützen.

INTELLIGENTER SCHLICK **HG 6**

EP 2.400

TP 62 (siehe Seite 89)

D21. Brunnen (HG 5)

Dieser Raum ist um einen Brunnenschacht herum angelegt. In der Raummitte befindet sich ein Loch in der Decke, während im Boden ein Schacht nach unten führt.

12 m unter dem Boden dieses Raumes trifft der Aquädukttunnel auf den Brunnenschacht und füllt diesen bis auf 3 m Wasserstandshöhe. Die Kammer liegt 6 m unter dem Hof, ihre Höhe beträgt 3 m. Man kann auch vom Hof aus mittels eines Eimers an einem Seil (in Bereich **D4**) Wasser aus dem Brunnen schöpfen. Allerdings kann auch jemand durch den Schacht nach oben klettern, was die rauen Wände erleichtern (Klettern SG 15). Die nach Bereich **D20** führende Tür ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 25).

Falle: Die Abscheulichen haben die Tür nach Bereich **D20** mit einer Falle gesichert, damit niemand so wie sie selbst über das Aquädukt in die Feste gelangen kann. – Sollte jemand die Tür öffnen, ohne zuerst die Falle zu entschärfen, wird er von einem eiskalten, alchemistischen Nebel bedeckt.

GEFRIERSPRÜHEN **HG 5**

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKTE

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Sprühnebel aus alchemistischem Flüssigem Eis[ARK] (5W6 Kälteschaden; REF, SG 20, halbiert); mehrere Ziele (alle Ziele in einer 4,50 m-Linie)

D22. Gefängnis (HG 5)

Die starke Holztür (Härte 5, 20 TP), Gegenstand zerschmettern SG 25) zwischen diesem Raum und Bereich **D18** ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 25).

Dieser dunkle Gang führt zu einer Reihe von drei Türen in der Nordwand, die jeweils mit einem kleinen Gitter in der Mitte ausgestattet sind. In der Südwand gibt es eine einzelne Tür.

Sieht man von dem Schmutz in diesem vernachlässigten Teil der Hagelschichtfeste ab, ist dieser Kerkergang unmöbliert. Sogar vor den aktuellen Ereignissen wurde das Gefängnis kaum genutzt.

Das heißt nicht, dass Drosselmoor verbrechensfrei gewesen wäre, jedoch waren die Taten in der Regel so unbedeutend, dass die Zellen meist für Betrunkene genutzt wurden, die ihren Rausch ausschliefen, oder für Unruhestifter, bis diese sich beruhigt hatten. Die richtigen Straftäter wurden nach ihrer Aburteilung nach Caliphas gebracht.

Kreaturen: Die Abscheulichen in diesem Raum bewachen die in der Feste festgehaltenen Entführungsopfer, bis diese an einer der *Sternstelen* Hastur geopfert werden. Die Wachen sind zusammen mit den Gefangenen eingeschlossen und müssen an die Tür nach Bereich **D18** hämmern und laut rufen, um rausgelassen zu werden. Der Geist in Bereich **D24** verlässt diesen Raum zwar nur selten, versetzt mit seiner Anwesenheit und seinem Stöhnen die Abscheulichen aber in große Nervosität, auch wenn sie sich bemühen, sich nichts anmerken zu lassen. Zwei der Abscheulichen scheinen um die Wette zu prahlen und immer wieder den dritten als Feigling zu verspotten.

ABSCHEULICHE (3) **HG 2**
EP je 600
TP je 20 (*MHB,* S. 10)

D23. Zellen

Diese drei Zellen sind schmutzig und es stinkt nach Fäkalien und Verwesung.

Eine der Zellen (Bereich **D23a**) ist gegenwärtig leer und ihre Tür steht offen. Die Zelle wird ab und an von dem einen oder anderen Wächter genutzt, um ein Nickerchen zu halten, wenn die Bewachung der hilflosen Bürger zu langweilig oder mühsam wird. Die mittlere Zelle (Bereich **D23b**) enthält die teilweise geschlachteten Leichen zweier Menschen – Bürger von Drosselmoor, die kürzlich entführt und geopfert wurden.

In der letzten Zelle (Bereich **D23c**) befindet sich ein Entführungsopfer, welches alsbald Hastur geopfert werden soll. In einer Ecke zusammenrollt liegt ein junger Mann namens Scholn. Die SC sind möglicherweise bereits seiner jüngeren Schwester Holissa begegnet, die sie um Hilfe gebeten hat (siehe **Ereignis 6** auf Seite 79).

D24. Lagerraum (HG 7)

Die starke Tür zu diesem Raum ist verschlossen. Sofern die SC nicht über Itsqaal-Thoals Schlüssel oder den Generalschlüssel aus Bereich **D12** verfügen, ist ein Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 25 erforderlich, um das Schloss zu knacken.

Dicke Staubflocken hängen in der schalen Luft dieses Raumes. Kisten und Fässer stehen an den feuchten Steinwänden. Ein verputzter Teil in der Südwestwand des Raumes zeigt lange und tiefe Risse.

Dieser Raum wurde vor Jahren als Folter- und Verhörkammer genutzt, aber in einen Lagerraum umgewandelt, nachdem diese grausamen Praktiken bei der drosselmoorer Führungsspitze nicht länger beliebt waren. Man erkennt aber mühelos, dass die Kammer seit Jahren nicht mehr betreten wurde. Eine dicke Staubschicht liegt auf versiegelten Kisten voller alter Kleidung, aus der Mode geratenen Möbeln, überholten Militäruniformen, zerlegten Waffenregalen, beschädigten Möbelstücken, die jemand irgendwann mal reparieren wollte, reparaturbedürftigen Wandteppichen, zusätzlichem Bettzeug und Nachttöpfen und alten Akten, welche aus dem Archiv hierhergeschafft wurden, um oben mehr Platz zu schaffen.

Eine sorgfältige Inspektion des Südwestteils der Wand in diesem Raum enthüllt unschöne Geheimnisse: Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung oder Wissen (Baukunst) gegen SG 20 erkennt man, dass dort ein Gang mit Steinblöcken versiegelt und dann verputzt wurde. Die Feuchtigkeit im Raum und die hastige Arbeit haben aber Risse im Putz hervorgerufen. Kratzt man ein wenig am Putz, erkennt man, dass die Steine aufgeschichtet wurden, ohne dazwischen Mörtel zu benutzen. Die SC können diese Wand mit roher Gewalt durchbrechen (Härte 8, 90 TP, Gegenstand zerschmettern SG 35) oder eine Stunde aufwenden, um den Putz zu lösen und die Mauer abzubauen.

Kreaturen: Dieser Raum wird nur selten betreten. Magistrat Patschett, Wachtmeisterin Cesyll und das Verwalterehepaar der Feste wissen um die Gefahr in dieser Kammer, allerdings konnte sich ihr bislang niemand endgültig annehmen. Das jüngste Chaos in der Feste hat den gequälten Geist aufgescheucht, welcher diesen aufgegebenen Bereich heimsucht.

Während Haserton Lowls IV. in jüngeren Jahren in Rosenport studierte, kümmerte sich seine Mutter Nemira um die Alltagsangelegenheiten des Irishügel-Anwesens. Sein Vater, Graf Haserton Lowls III., war ein harscher und kühler Mann, der ganz in der Verwaltung seiner Grafschaft aufging und oft tagelang außerhalb der Stadt unterwegs war, um sich mit anderen Politikern zu treffen. Während seiner Abwesenheit begann Nemira, sich mit einem Gelehrten aus Rosenport zu treffen. Auf Nachfrage behauptete sie stets, dass der Gelehrte ihr obskure Texte für ihre esoterischen Studien bringe, jedoch stimmte dies nur zum Teil. Clymes Prett war ein Schüler des Okkulten und brachte auch wirklich viele gefährliche Werke für Nemira zum Irishügel. Die beiden hatte sich sogar schon gekannt, ehe Nemira Lowls III. geheiratet hatte, doch nun wurde Clymes zum Liebhaber der Gräfin. Da sie sich immer öfter trafen, begannen auch Gerüchte und Anschuldigungen hinsichtlich ihrer Untreue zu kursieren – auch in Adelskreisen. Schließlich erreichten diese Gerüchte auch die Ohren des Grafen, der erzürnt seiner Frau verbot, sich jemals wieder mit Clymes zu treffen.

Einen Monat später erkrankte der Graf, doch konnten weder Ärzte noch Kleriker die Krankheit diagnostizieren oder gar behandeln. Er ahnte, dass sein Zustand Clymes Rache dafür war, dass er dessen Affäre mit Nemira beendet hatte, sodass er den Mann verhaften ließ. Nach Wochen in einer Zelle der Hagelschichtfeste und rigorosen Verhören gestand Clymes schließlich seine Beteiligung am Verfall des Grafen. In einem Anfall von Wut und Grausamkeit tötete der Graf, welcher trotz seines geschwächten Zustands dem Verhör beigewohnt hatte, ihn und befahl, die Leiche in der Zelle einzumauern.

Ein Jahr nach seiner Hinrichtung erhob sich Clymes Prett als Geist und begann, die Hagelschichtfeste heimzusuchen. Der Geist verlässt den Keller der Feste nicht und entfernt sich nur selten vom Ort seiner Ermordung. – Sieht man vom Jahrestag seines Todes ab, denn dann streift er durch die ganze Feste. Magistrat Patschett und viele andere Bewohner der Feste wussten dies und verbrachten die fragliche Nacht in der Regel außerhalb des Gebäudes.

Wenn die SC den bröckelnden Putz inspizieren, kommt der Geist von Clymes Prett aus der Wand, hinter welcher er begraben wurde. Er schwebt lautlos auf die SC zu, um seine Verderbende Berührung zu nutzen, ehe er mittels Telekinese Gegenstände im Raum umher schleudert. Um Clymes an der Wiederkehr zu hindern, muss seine Leiche aus der Zelle geholt und anständig bestattet werden.

CLYMES PRETT **HG 7**

EP 3.200

Menschlicher Geist-Experte 4/Schurke 2 (*MHB,* S. 122)
NB Mittelgroßer Untoter (Humanoider, Körperlos, Mensch)
INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 14 (+4 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE)
TP 56 (6W8+26)
REF +7, **WIL** +6, **ZÄH** +5
Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +4, Wiederkehr

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (perfekt)
Nahkampf Verderbende Berührung +7 (Berührungsangriff; 7W6)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6, Telekinese (SG 17)

SPIELWERTE

ST —, **GE** 17, **KO** —, **IN** 12, **WE** 14, **CH** 18
GAB +4; **KMB** +7; **KMV** 22
Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Schnelle Waffenbereitschaft, Tänzelnder Angriff, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +12, Bluffen +13, Diplomatie +8, Fingerfertigkeit +8, Fliegen +11, Handwerk (Gift) +10, Heimlichkeit +20, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +19, Wissen (Baukunst) +6, Wissen (Geographie) +6, Wissen (Gewölbe) +6, Wissen (Lokales) +8, Wissen (Natur) +8, Wissen (Religion) +6; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +8
Sprachen Gemeinsprache, Skald
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentrick (Schurkenfinesse)

D25. Zugemauerte Zelle

Diese Zelle ist seit vielen Jahren von der Außenwelt abgetrennt gewesen. Es riecht wie in einer Gruft – denn das ist sie eigentlich auch. In dieser Zelle wurden früher jene Gefangenen verwahrt, die aus dem einen oder anderen Grund von anderen getrennt werden sollten oder die im angrenzenden Raum gefoltert wurden. Nach Clymes' Ermordung wurde der Gang erst mit Heuballen zugestopft und dann mit Steinblöcken zugemauert.

Sobald die Mauer niedergerissen wurde und man die vermoderten Heuballen entfernt hat, stoßen die SC auf eine verschlossene Zellentür (Mechanismus ausschalten SG 20). Die Tür besitzt ein vergittertes Fensterchen, durch das man in die Zelle hineinblicken kann. Neben einer Bank liegt in der Mitte auf dem Boden die Leiche von Clymes Prett. Der ausgetrocknete Kadaver trägt nur ein zerlumptes Lendentuch und wurde auf natürliche Weise mumifiziert. Erkennungsmerkmale sind mehrere große Tätowierungen auf Oberkörper und Oberschenkeln, welche hauptsächlich abstrakte, verwirbelte Monstrositäten mit zu vielen Augen und Mäulern zeigen.

Schätze: Ehe Prett von seinen Häschern festgenommen und entkleidet wurde, verschluckte er einen seiner wertvollsten Gegenstände, einen *Ionenstein (Scharlachrote und blaue Kugel)*; diesen kann man in seinen Überresten mittels *Magie entdecken* oder einer Untersuchung der Leiche und einem Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 finden.

Teil 3: Der Hasturkult

Wenn die SC Melisenn davon abhalten wollen, die *Sternstelen* in Drosselmoor vollends zu aktivieren und eine Verbindung zur vergessenen Stadt Carcosa herzustellen, müssen sie in das Irishügel-Anwesen einbrechen, die Beschützer und Wachen dort besiegen und Melisenn persönlich stellen.

Auf Lowls Türschwelle

Wahrscheinlich wollen die SC nach ihrer Ankunft in Drosselmoor sogleich ihrem Zustand auf den Grund gehen und den Mann konfrontieren, der sie in die Dornstein-Anstalt hat einweisen lassen. Doch egal, ob sie sogleich zum Irishügel-Anwesen marschieren oder abwarten, bis sie mehr in Erfahrung bringen konnten, sie stoßen auf eine dichte Hecke, welche das Gelände umgibt. Ein gedrungenes Torhaus stellt den einzigen Zugang zum Irishügel dar – siehe Bereich **E1** auf Seite 94.

Die äußere Doppeltür des Torhauses weist eine kleine Fensterklappe auf, welche die hier stationierte Wache öffnen kann, um mit Besuchern zu sprechen. Klopfen die SC am Tor, so öffnet eine desinteressierte Wache die Klappe und fragt nach ihrem Begehr. Alle Fragen nach Graf Lowls werden knapp damit beantwortet, dass der Graf geschäftlich unterwegs sei und das Anwesen angesichts der aktuellen Geschehnisse für Besucher geschlossen sei. Sollten die SC darauf bestehen, mit jemandem zu sprechen oder hinein zu wollen, so wiederholt die Wache monoton ihre Rede und schließt dann die Klappe in der Tür.

Sollten die SC Lärm machen oder anderweitig lästig werden, so beschreibt die Wache sie Melisenn, welche sich an Lowls frühere Bedienstete erinnert – die ja eigentlich in der Anstalt sein sollten. Da Melisenn Sorge hat, die Rückkehr der SC nach Drosselmoor könnte ihre Pläne stören, die *Sternstelen* zu reparieren und zu aktivieren, schickt sie Risi Nairgon los, die SC in den nächsten Tagen zu ermorden (Risis Spielwerte findest du auf Seite 105).

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Vorwort
Teil 1: Rückkehr nach Drosselmoor
Teil 2: Der Vermisste Magistrat
Teil 3: Der Hasturkult
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium

E. Das Irishügel-Anwesen

Das Irishügel-Anwesen, die Residenz der adeligen Herrscher von Versex, wurde im Jahre 4487 AK von Pragmus Lowls I. errichtet, einem der illustren Ahnen des gegenwärtigen Grafen. Das Anwesen war einst geordnet und ein Zeichen des Wohlstandes, verfällt aber seit einigen Jahren, da Graf Haserton Lowls IV. sich mehr und mehr in seine gefährlichen, esoterischen Studien vertieft hat. Dass er auf Melisenns Drängen hin sein Personal gefeuert hat, trägt auch nicht zur Erhaltung der Örtlichkeit bei. Die primitiven Kurus, welche Melisenn als Ersatz herangeschafft hat, kümmern sich nicht wirklich um Ordnung, Sauberkeit oder gar Reparaturen. Entsprechend wuchert überall auf dem Gelände Unkraut, als plane die Pflanzenwelt, den Hügel zurückzuerobern. Auf den Giebeln der Gebäude hocken Krähen und beäugen, was am Boden vor sich geht, während sie dann und wann ihr unheilvolles Krah-Krah von sich geben. In den Gebäuden sind fast alle Oberflächen staubig und vollgestopft. Das Anwesen ähnelt mehr der Unterkunft eines wahnsinnigen Sammlers, der sich von nichts trennen kann, als dem Sitz eines Landesherrschers. Überall liegen Bücher und Schriften; viele davon befassen sich mit esoterischen Themen oder fragwürdigen historischen Ereignissen, andere sind umfangreiche Sammlungen zu Flora und Fauna, Werke über Nationen in der Region der Inneren See und andere weltliche Werke. Es liegt auf der Hand, dass die Mittel des Grafen in den Erwerb von so vielen verschiedenen Büchern wie möglich geflossen sind. Und seit seiner Abreise hat niemand auch nur versucht, diese gewaltige, über das ganze Anwesen verteilte Sammlung auch nur im Ansatz aufzuräumen oder gar zu sortieren.

Je tiefer Lowls in seine okkulten Werke vordrang und je mehr er sich mit seinen Träumen befasste im Bestreben, die von ihm – seiner Ansicht nach – entdeckten Mysterien zu entwirren, umso paranoider wurde er. Er bezahlte einen durchreisenden Druiden dafür, mittels *Pflanzenwachstum* eine 3 m hohe Hecke über Nacht sprießen zu lassen, und wies seine Bediensteten an, jeden Besucher wegzuschicken, ja, er postierte sogar eine Wache am Vordereingang.

Die verschiedenen Gebäude des Anwesens sind auf Erdgeschossniveau aus soliden Steinquadern errichtet und von dicken, immergrünen Efeuranken bedeckt. Auf Niveau des ersten Stocks wurde dagegen ein Blockhüttenstil verwendet, wobei diese Wände leicht hervorstehen. Das Herrenhaus mit seinen zwei großen Kaminen und runden Gaubenfenstern ist das höchste Gebäude auf dem Hügel. Erdgeschossbereiche und Hauptflure haben eine Deckenhöhe von 3 m und der Dachboden erreicht eine Deckenhöhe von 4,5 m unter dem First. Sofern nicht anders vermerkt, werden die Räume bei Tag von der Sonne erhellt und nachts, bzw. wenn es draußen bewölkt ist, von Öllampen (also meistens, angesichts der üblichen Wetterbedingungen in Drosselmoor). Die Türen sind Hochwertige Holztüren, wenn auch abgenutzt; so nicht anders vermerkt, sind sie unverschlossen. Die Beschreibung des Herrenhauses folgt ab Seite 95.

E1. Torhaus (HG 7)

Dieses gedrungene Gebäude unterbricht die dicke Hecke, welche das Anwesen umgibt. Es weist eine schwere, hölzerne Doppeltür auf, welche über ein kleines Sichtfenster verfügt.

Sieht man von der Idee ab, sich durch die Hecke zu hacken oder diese zu überklettern oder zu überfliegen, stellt das eingeschossige Torhaus den einzigen Zugangspunkt zum Anwesen dar. Die breite, äußere Doppeltür ist geschlossen und weist weder Türklopfer noch eine Glocke auf. Ein kleines, 15 cm x 25 cm messendes Türchen ist auf Augenhöhe in einen Flügel der Doppeltür eingebaut. Die äußere Doppeltür ist standhaft und verschlossen (Härte 5, 25 TP, Gegenstand zerschmettern SG 25) und zudem durch eine Falle gesichert (siehe unten). Nur Melisenn und Risi Nairgon besitzen Ausfertigungen des erforderlichen Messingschlüssels, die Tür kann alternativ aber von innen aufgeschlossen werden. Die zum Anwesen weisende Doppeltür auf der anderen Seite des Gebäudes besitzt dieselben Spielwerte, ist aber unverschlossen.

Kreaturen: Melisenn hat hier zwei Kurus als Wachen postiert nebst einem Hasturkultanhänger, da die Kurus die Gemeinsprache nicht beherrschen. Diese sollen alle Besucher abweisen und alle Eindringlinge abwehren. Damit die Kurus auf den ersten Blick nicht als Wilde erscheinen, tragen sie polierte Brustplatten und hochwertige Streitäxte. Für den Fernkampf verfügen sie über Schwere Armbrüste und eine Kiste mit Armbrustbolzen, die in einer Ecke steht. Die Wachen überlassen dem Kultanhänger das Reden und postieren sich so, dass man sie durch das Sichtfenster nicht sehen kann; der Kultanhänger öffnet dieses Fenster nur, um mit ernster Stimme Besuchern mitzuteilen, dass sie verschwinden sollen.

Sollten die SC einen zweiten Anlauf wagen und erneut klopfen, so ist der Kultanhänger unhöflicher und erklärt, dass die SC Probleme bekämen, wenn sie nicht gleich verschwänden. Falls die SC das Schloss zu knacken versuchen (oder Risis Schlüssel verwenden, sollten sie die Assassinin zwischenzeitlich besiegt haben) oder die Tür eintreten wollen, so stoßen die Kurus die Doppeltür auf und greifen an. Die Wachen sind blutdürstige Wilde, welche sogleich in Kampfrausch verfallen und bis zum Tod kämpfen. Der Kultanhänger kämpft, bis er auf die Hälfte seiner Trefferpunkte reduziert wird, und flieht dann zum Herrenhaus, um seine Kumpane zu warnen.

KURU-WACHEN (2) **HG 3**

EP je 800

Kuru-Barbar 4 (*Almanach des Fesselarchipels*)

CB Mittelgroßer Humanoider (Kuru)

INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 14 (+3 GE, –2 Kampfrausch, +6 Rüstung)

TP je 51 (4W12+20)

REF +6, **WIL** +4, **ZÄH** +8; +3 gegen Zauber, Übernatürliche und Zauberähnliche Fähigkeiten

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnen-überblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Vorwort
Teil 1: Rückkehr nach Drosselmoor
Teil 2 : Der Vermisste Magistrat
Teil 3 : Der Hasturkult
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium

Verteidigungsfähigkeiten Fallengespür +1, Reflexbewegung
Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Streitaxt [Meisterarbeit] +10 (1W8+5/×3), Biss +4 (1W6+2 plus Kannibalische Kraft)
Fernkampf Schwere Armbrust +7 (1W10/19–20)
Besondere Angriffe Kampfrausch (12 Runden/Tag), Kampfrauschkraft (Aberglaube +3, Geruchssinn)

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 16, **KO** 19, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 8
GAB +4; **KMB** +9; **KMV** 20
Talente Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff
Fertigkeiten Akrobatik +3, Einschüchtern +6, Klettern +5, Schwimmen +5, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +8
Sprachen Kuru
Besondere Eigenschaften Kannibalische Kraft, Kuru-Mut, Schnelle Bewegung
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Brustplatte, Schwere Armbrust mit 20 Bolzen, Streitaxt [Meisterarbeit], 15 GM

HASTURKULTANHÄNGER **HG 1**
EP 400
TP 18 (siehe Seite 102)

Falle: Das Schloss der Doppeltür kann geknackt werden, allerdings vereitelt nur die Nutzung des richtigen Schlüssels, dass dabei die integrierte Falle ausgelöst wird.

GIFTNADELFALLE **HG 5**
EP 1.600
Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKTE

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Manuell; **Umgehen** Schlüssel
Effekt Berührungsangriff im Nahkampf +15 (1W2 plus Blauer Ginster)

E2. Der Park (HG 7)

Die von einer Hecke umgebene Parklandschaft des Irishügel-Anwesens scheint in unheimlichen Nebel gehüllt, welcher sich trotz des heftigen Regens über dem Gras hält. Alle Gebäude wirken still und dunkel, und der Geruch nach Efeu und Heidekraut vermischt sich mit einem unangenehmen, süßlich-sauren Duft.

Der einst prächtige Park ist sichtlich vernachlässigt. Das gelbe Gras steht hoch, und Unkraut erstickt die Blumenbeete seitlich der Gebäude; nur hier und da schauen Farbtupfer in Form überlebender Blumen heraus. Ein paar überwucherte Büsche, die einst zu humanoiden Gestalten zurechtgestutzt waren, umgeben einen Brunnen in der Mitte des Geländes in einem groben Kreis. Ein Weg führt vom Torhaus Richtung Brunnen und umkreist diesen, Wege gehen dort zu den einzelnen Gebäuden des Anwesens ab.

Kreaturen: Drei Lebende Topiaris, welche die Druidin Daridela Cornett auf Anfrage Melisenns hergebracht hat, verbergen sich zwischen den anderen Formschnittgewächsen. Diese Pflanzenkreaturen sind intelligent genug, um Anweisungen zu befolgen – ihre Befehle lauten, jeden im Park anzugreifen, der nicht zu den Kurus oder Hasturanhängern gehört. Bis sie Eindringlinge bemerken, verhalten sie sich völlig ruhig. Im Kampf versuchen sie, ihre Gegner einzukreisen, doch wenn sie zu viel Schaden erleiden, bricht eines vorübergehend den Kampf ab, um Blattwerk der Büsche im Ostteil des Parks zu konsumieren und sich so zu heilen, ehe es wieder den Kampf aufnimmt. Um Gegner zu verwirren, nutzen die Lebenden Topiaris ihre Fähigkeit Heckenweg, um schnell zuzuschlagen, sich auf die andere Seite des Parks zurückzuziehen und aus einem anderen Winkel einen neuen Angriff zu beginnen.

LEBENDE TOPIARIS (3) **HG 4**
EP je 1.200
TP je 42 (*MHB IV,* S. 174)

E3. Wohnraum des Gästehauses (HG 7)

Dieser gut ausgestattete Aufenthaltsraum enthält einen gemauerten Kamin, einen Mahagonitisch mit drei passenden Stühlen und einen antiken Schrank neben der Treppe.

Dieses neuere Gebäude auf dem Anwesen wurde für Besucher des Anwesens errichtet, die wenigstens über Nacht blieben. Damit die Besucher eine gewisse Privatsphäre erhielten, wurde das Gästequartier separat errichtet und nicht an das Herrenhaus angebaut. Graf Lowls IV. ließ es sogar renovieren, weil er nicht wünschte, dass Gäste im Herrenhaus herumschnüffelten.

Im Aufenthaltsraum befindet sich ein Kamin in der Ecke. Das Mobiliar besteht aus einem niedrigen Tisch aus hochwertigem Holz und drei bequemen Lederstühlen. Ein Schrank mit Spirituosen steht an der Wand neben der nach Bereich **E9** hinaufführenden Treppe.

Kreaturen: Ein Paar in der Kleidung von Adeligen sitzt an diesem Tisch und trinkt Wein aus Kristallkelchen. Asa Lalith und Daelene Spenz sind unbedeutende Adelige und Hasturanhänger aus Caliphas. Sie kamen nach Drosselmoor, nachdem sie erfahren hatten, dass ein Königlicher Ankläger ausgesandt worden war, um hinsichtlich Graf Lowls unberechenbarem Verhalten zu ermitteln. Da sie stets an Skandalen interessiert sind, wurden die beiden besonders neugierig, als sie erfuhren, dass gerüchteweise übernatürliche Kräfte im Spiel seien. Also packten sie ihre Sachen und fuhren mit einem Schiff nach Drosselmoor. Nach ihrer Ankunft stellten sie im Ort überall Fragen zum Schleier über der Dornstein-Insel.

Nachdem sie weitere Geschichten von den Drosselmoorern gehört hatten, besuchten die beiden Kultanhänger das Irishügel-Anwesen und trafen Melisenn. Dieser gegenüber ließen sie subtile Hinweise fallen, um sich als Hasturanhänger zu erkennen zu geben, allerdings kam es erst bei späteren Besuchen zu der Erkenntnis, dass sie alle denselben Schutzherrn hat-

ten, und zu einer Verständigung, dass die beiden Melisenn bei ihren Plänen vor Ort helfen wollten. Melisenn lud die dekadenten Adeligen daher auf das Anwesen ein und brachte sie im Gästehaus unter.

Wenn die SC hereinkommen, tun Asa und Daelene überrascht, laden sie aber ein, sich auf einen Becher Wein zu ihnen zu setzen. Sollten die SC dies nicht wollen oder vorsichtig auftreten, versuchen die beiden, sie zu überreden. „Wir wollten gerade eine neue Flasche öffnen. Nehmt euch doch ein paar Gläser aus dem Schrank und setzt euch zu uns. Wir haben heutzutage so selten Besucher hier." Wenn die SC mitspielen, beschäftigen die Kultanhänger sie mit Konversation, während sie eine neue Weinflasche öffnen – dem Etikett nach ein edler Tropfen von einem Weinberg bei Cesca. Der Wein ist allerdings mit Taggitöl (*Grundregelwerk*, S. 559) versetzt. Wer davon trinkt, muss 1 Minute später einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhält er für 1W3 Stunden den Zustand Bewusstlos. Sollte es erforderlich sein, versucht Daelene wiederholt, mittels *Einflüsterung* magisch jenen SC, den sie für den Anführer hält, dazu zu bringen, sich zu setzen und mit ihnen zu trinken, in der Hoffnung, dass die anderen sich anschließen. Bis das Gift wirkt, versuchen die beiden, die SC mit leichter Unterhaltung zu beschäftigen. – Sie beginnen mit dem regnerischen Wetter und stellen dann Fragen mit der Absicht zu erfahren, was die SC zum Irishügel führt. Sollten die SC ihren Fragen ausweichen oder bei den Antworten lügen, akzeptieren sie den Themenwechsel und machen unbekümmert weiter. Falls die SC nach Graf Lowls fragen, behaupten die beiden, der Graf hätte das Anwesen vor einigen Tagen verlassen, ehe der ganze Ärger begann – dem schieben sie hinterher: „Das ist doch ziemlich unhöflich, wenn man Gäste hat, nicht wahr?!" Die Adeligen halten das Gespräch in Gang und versuchen die SC freundlich davon zu überzeugen, vom angebotenen Wein zu trinken.

Sobald die SC das Bewusstsein verlieren, verlässt Asa das Gästehaus, um ein paar Kurus zu holen, welche die SC in den Keller schleppen. Sollten die SC den Wein verweigern, stellen die Kultanhänger spitzfindigere Fragen über die Absichten der SC auf dem Irishügel, um sie zu verunsichern oder aus dem Konzept zu bringen. Falls die SC aggressiv werden, zögern die beiden nicht, ihnen zuvorzukommen und überraschend anzugreifen.

ASA LALITH HG 4

EP 1.200
Menschlicher Adeliger 2/Schurke 3
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG
RK 18, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +3 GE, +4 Rüstung)
TP 34 (5W8+8)
REF +6, **WIL** +3, **ZÄH** +2
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +7 (1W4+2/19–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

TAKTIK
Im Kampf Asa verlässt sich im Kampf auf Hinterhältige Angriffe. Er versucht, zusammen mit Daelene Gegner in die Zange zu nehmen. Sollte dies aufgrund des beengten Raumes nicht funktionieren, trinkt er seinen *Trank: Unsichtbarkeit*, positioniert sich hinter einem SC und greift diesen in der Folgerunde an.
Moral Asa ist ein fanatischer Hasturanhänger und kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE
ST 14, **GE** 17, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 8, **CH** 14
GAB +3; **KMB** +5; **KMV** 19
Talente Ausweichen, Schnelle Waffenbereitschaft, Wachsamkeit, Waffenfinesse
Fertigkeiten Bluffen +10, Diplomatie +10, Fingerfertigkeit +11, Heimlichkeit +11, Mechanismus ausschalten +9, Motiv erkennen +9, Wahrnehmung +9, Wissen (Adel) +6, Wissen (Lokales) +5
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentrick (Süße Worte[EXP], 1/Tag)
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** Mithralkettenhemd, Dolch [Meisterarbeit], Diebeswerkzeug, zueinander passende Goldkette und -armreif (Wert zusammen 350 GM)

DAELENE SPENZ HG 5

EP 1.600
Menschliche Hexenmeisterin 6
CB Mittelgroße Humanoide (Mensch)
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG
RK 15, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 12 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE, +1 Natürlich)
TP 35 (6W6+12)
REF +4, **WIL** +6, **ZÄH** +3; +2 gegen Geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +3 (1W4–1/19–20)
Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +6 (1W4–1/19–20)
Zauberähnliche Blutlinienfähigkeiten (ZS 6; Konzentration +10)
7/Tag — Gedankenschlag (1W6+3)
Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 6; Konzentration +10)
3. (4/Tag) — *Einflüsterung* (SG 18)
2. (6/Tag) — *Es-Aufstachelung I*[ABR VII] (SG 17), *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 17), *Spiegelbilder*
1. (7/Tag) — *Gedankenstoß I*[ABR VII] (SG 15), *Kalte Hand* (SG 15), *Magierrüstung*, *Person bezaubern* (SG 16), *Selbstverkleidung*
0. (beliebig oft) — *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Säurespritzer*, *Untote schwächen*
Blutlinie Mentalmagische Blutlinie[ABR VII]

TAKTIK
Vor dem Kampf Daelene rechnet nicht mit einem Kampf, daher hat sie keine Vorbereitungszauber gewirkt. Sollte sie aber bemerken, dass die SC auf dem Gelände herumschleichen, ehe sie das Gästehaus betreten, wirkt sie *Magierrüstung*.

Im Kampf Daelene wirkt in der ersten Kampfrunde *Spiegelbilder* gefolgt von *Magierrüstung*, sofern sie diesen Zauber noch nicht gewirkt hat. Dann wirkt sie Zauber wie *Einflüsterung*, *Es-Aufstachelung I* und *Fürchterlicher Lachanfall*, um die Anzahl der Gegner zu reduzieren.

Moral Daelene ist eine fanatische Anhängerin des Königs in Gelb und kämpft in dessen Diensten bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 14, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 13, **CH** 18
GAB +3; **KMB** +2; **KMV** 16
Talente Ausweichen, Fertigkeitsfokus (Bluffen), Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Zauberfokus (Verzauberung)
Fertigkeiten Bluffen +13, Motiv erkennen +7, Wahrnehmung +7,Wissen (Arkanes) +6, Zauberkunde +6
Sprachen Gemeinsprache
Kampfausrüstung *Zauberstab: Sengender Strahl* (13 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Dolch [Meisterarbeit], *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Schutzring +1*, Perlenohrringe (Wert 200 GM), Schlüssel zur Truhe in Bereich **E10**.

DAELENE SPENZ

E4. Kutschenhaus

Im Kutschenhaus riecht es nach frisch umgegrabener Erde. Eine große, schwarze Kutsche füllt den Raum fast vollständig aus. An der Wand hinter der Kutsche hängen Werkzeuge und Zaumzeug, davor befindet sich ein fast 1,50 m breites Loch. Nachdem die Kurus auf dem Irishügel eingetroffen waren, ließ Melisenn sie dieses Loch graben, damit sie mit der fremdartigen Kreatur in der Höhle darunter sprechen kann. Das Loch ist 9 m tief und bricht dann mittig durch die Decke der Höhle in Bereich **G9**.

E5. Stall (HG 6)

Blut befleckt das feuchte, modrige Heu auf dem Boden dieses Stalls.

In diesem Stall hatte der Pferdeknecht und Kutscher des Anwesens die beiden Pferde von Graf Lowls Kutsche untergebracht. Leider gehörte der Kutscher zu jenen Angestellten, die auf Melisenns Drängen entlassen wurden, da die Pferde kurz nach seiner Abreise vom Anwesen von den Kurus geschlachtet wurden. Unter dem Heu liegt das blutige Schlachterbeil, mit dem die Pferde geschlachtet wurden.

Spukerscheinung: Die ruhelosen Geister der geschlachteten Pferde verweilen hier, um den Stall zu beschützen, der zu Lebzeiten ihr Zuhause war.

GESCHLACHTETE PFERDE **HG 6**

EP 2.400
NB Spukerscheinung (Bereich **E5**)
Zauberstufe 6
Bemerken Wahrnehmung, SG 25 (um Pferdewiehern oder Schnauben zu hören)
TP 12; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Stunde
Effekt Wenn eine Kreatur den Stall betritt, manifestiert sich ein geisterhaftes Pferd und tritt nach der Kreatur, welche über die Schwelle tritt. Dieser Nahkampfangriff +6 wirkt wie *Energiefaust*[ABR], verursacht 6W4 Punkte Energieschaden und schleudert das Ziel 4,50 m weit zurück
Zerstörung Das Schlachterbeil muss aus dem Stall entfernt werden.

E6. Küche (HG 6)

Lange Tische mit diversen Utensilien und Nahrungsmitteln erstrecken sich entlang zweier Wände dieser großen Küche. In dem großen steinernen Herd knistert ein Feuer.

Dieses neben dem Herrenhaus größte Gebäude des Anwesens fällt von außen dank des großen, überdachten Schornsteins auf, der mittig aus dem Dach ragt. Die Diener des Grafen haben hier für das ganze Anwesen gekocht, doch seit die Kurus sich hier aufhalten, ist die Küche ein einziges Chaos. Auf dem Arbeitstisch im Südosten liegt ein Berg rasch verderbendes Pferdefleisch und es stinkt, als wäre etwas schon vor Längerem schlecht geworden. Eine Falltür in der Ostecke führt in den Eiskeller des Anwesens (Bereich **G8**) hinunter.

Kreaturen: Vier Kuru-Schläger hausen in der Küche. Zwei sorgen für weitere Unordnung beim Versuch, Essen zuzubereiten, während die beiden anderen sich einfach rohes Pferdefleisch greifen und hinunterschlingen. Wenn die Kurus die SC entdecken, greifen sie sofort an und stoßen dabei wildes Geheul aus. Möglicherweise bemerken die Kurus oben in Bereich **E16** den Kampf.

KURU-SCHLÄGER (4) **HG 2**

EP je 600
Kuru-Kämpfer 3 (*Almanach des Fesselarchipels*)
CB Mittelgroßer Humanoider (Kuru)
INI +2; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 14 (+2 GE, +4 Rüstung)
TP je 33 (3W10+12)
REF +5, **WIL** +2, **ZÄH** +6; +1 gegen Furcht
Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Knüppel +5 (1W6+2), Biss +1 (1W6+1 plus Kannibalische Kraft)
Fernkampf Knüppel +5 (1W6+2)

SPIELWERTE

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

GAB +3; **KMB** +5; **KMV** 17
Talente Ausdauer, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Waffenfokus (Biss)
Fertigkeiten Einschüchtern +3, Klettern +4, Wahrnehmung +2
Sprachen Kuru
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1, Kannibalische Kraft, Kuru-Mut
Ausrüstung Fellrüstung, Knüppel

E7. Speisekammer

Regale mit allen möglichen haltbaren Lebensmitteln und frischem Gemüse ziehen sich an den Wänden dieser großen Speisekammer entlang. Ein Teil der Lebensmittel ist offensichtlich in den letzten Tagen verdorben, nur hat bislang niemand aufgeräumt und saubergemacht.

E8. Badehaus

An dieses eingeschossige Holzgebäude sind ein Toilettenhäuschen und ein Vordach zum Lagern von Feuerholz angebaut.

Im Gebäude befinden sich eine hölzerne Badewanne und ein Kamin. Auf einem schmalen Regal liegen Seifenstücke, Handtücher, Bürsten und Bimssteine.

Schätze: Zwischen den nichtmagischen Toilettenartikeln liegen drei Stangen *Seelenseife*[ARK].

E9. Treppenhaus des Gästehauses

Von diesem kleinen Treppenabsatz gehen zwei Türen zu den anderen Räumen des Gebäudes ab.

E10. Schlafzimmer des Gästehauses (HG 4)

Über Nacht bleibende Gäste des Irishügel-Anwesens nutzen diese Unterkunft. Diese Tradition gilt immer noch, da Melisenn den Hasturkultanhängern Asa und Daelene diesen Raum zugewiesen hat, als diese nach Drosselmoor kamen.

Dieser luxuriöse Schlafraum enthält ein plüschiges Himmelbett mit spitzenverzierten Stoffen. In einem Keramikofen in der Westecke brennt ein Feuer. Eine große, mit einem Vorhängeschloss gesicherte Reisetruhe (Mechanismus ausschalten SG 25; den Schlüssel hat Daelene Spenz) steht in der Südecke neben einem großen Schreibtisch.

Falle: Um ihre Wertsachen unterwegs zu schützen, haben die Kultanhänger ihre Truhe mit einer Falle versehen. Diese modifizierte Version von *Explosiven Runen* wird ausgelöst, wenn jemand den Deckel anhebt, ohne dabei „Auf nach Carcosa“ zu flüstern.

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

EFFEKTE
Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Keiner
Effekt Zaubereffekt (6W6 Energieschaden; REF, SG 14, halbiert); mehrere Ziele (alle Kreaturen in einem 3 m-Explosionsradius)

Schätze: Asa und Daelene sind an einen hochwertigen Lebensstil gewöhnt und haben daher eine große Reisetruhe voller hochwertiger Kleidungsstücke, Schmuck und Getränke mitgebracht – die Truhe enthält 24 Sätze Kleidung eines Adeligen (Wert je 75 GM), 12 Weinflaschen (Gesamtwert 150 GM) und eine Schmuckschatulle aus Palmenholz (Wert 50 GM) mit Ringen, Broschen, Halsketten und Armreifen im Wert von 1.800 GM.

E11. Solarium

Große Fenster füllen zwei Wände dieses geweißten Raumes und lassen warmes Sonnenlicht herein. Diese Kammer wurde speziell im Gästehaus angelegt, um Gäste des Anwesens mit luxuriösen Annehmlichkeiten zu versorgen.

E12. Treppenhaus des Kutschenhauses

Knarrende Holzstufen führen in die Unterkunft über dem Kutschenhaus.

E13. Unterkunft des Pferdeknechts (HG 5)

Dieser nett ausgestattete Raum enthält ein breites Bett mit einer warmen Steppdecke, ein kleines Regal und einen Schreibtisch samt Stuhl. An den Wänden hängen Wandteppiche und es riecht schwach nach Sandelholz.

KURU-SCHLÄGER

Dieser Raum im Obergeschoss des Kutschenhauses diente als Unterkunft des Stallburschen, der hier früher beschäftigt war.

Der Graf war von Melisenn Kororos Wissen über das Okkulte begeistert und behandelte sie daher besser als seine anderen Angestellten. Das übrige Personal mochte sie deswegen nicht und war besonders zornig, weil ihr diese Unterkunft angeboten wurde, sodass sie nicht in den normalen Dienstbotenunterkünften nächtigen musste. Nachdem der Graf auf seine Expedition aufgebrochen ist, ist sie in das Herrenhaus gezogen, kommt aber immer noch zum Meditieren und Beten hierher. Auf die Rückseite des Wandteppichs an der Nordwand ist in Ocker Hasturs Symbol gemalt; er hängt über einem improvisierten Schrein, welcher mit der Asche verbrannten Weihrauchs bedeckt ist. Dieses Gelbe Zeichen besitzt keine magischen Eigenschaften, sondern dient lediglich Melisenn beim Meditieren als Fokus.

Kreaturen: In der Raummitte steht eine mannshohe Topfpflanze – jedenfalls sieht es so aus. In Wahrheit handelt es sich um einen Basidironden, den Melisenn mit Hilfe der Druidin Daridela Cornett als Wächter hierher gelockt hat. Melisenn kommt alle 2 Tage, um die Pflanze in nährstoffreichem Wasser zu baden, welches sie oft mit dem Blut der Menschenopfer mischt. Da sie gegenwärtig aber mit anderen Dingen befasst ist, hat sie den Basidironden fast 3 Tage lang nicht mehr gefüttert. Wenn die SC den Raum betreten, spürt die Pflanze sie und setzt als Standard-Aktion ihre Sporen frei, ehe sie zum Angriff übergeht.

BASIDIROND **HG 5**

EP 1.600

TP 52 (*MHB,* S. 26)

Schätze: Melisenn hat zwar ihre Sachen größtenteils in ihr neues Quartier im Herrenhaus gebracht, hier aber noch folgendes zurückgelassen: Neben dem kleinen Schrein steht ein Kästchen mit Weihrauch und vier Zündhölzern. Der Gutteil des penetrant riechenden Weihrauchs ist nichtmagisch, es gibt aber noch einen Block *Meditationsweihrauch.*

E14. Aufenthaltsraum im Kutschenhaus (HG 4)

In diesem leicht staubigen Raum stehen zwei fast leergeräumte Bücherregale und zwei bequeme Stühle.

In diesem Raum wurden früher Zaumzeug für Pferde und Werkzeuge zum Reparieren und Pflegen der Kutsche verwahrt; mittlerweile dient er aber als freundlich gestalteter Aufenthaltsraum.

Die Regale waren leer gewesen, als Melisenn in das Kutschenhaus einzog. Melisenn brachte hier einige ihrer eigenen Bücher und Unterlagen unter, nahm jedoch bei ihrem Umzug ins Herrenhaus das meiste mit. Zurückgelassen hat sie nur einen Aktenordner mit der Buchhaltung des Irishügel-Anwesens. Die Blätter sind mit Listen und Berechnungen zu erhaltenen Lieferungen und erbrachten Bezahlungen gefüllt. Die Akte belegt, dass die früheren Angestellten gefeuert und neue von jemandem namens Weiralai erworben wurden. Ansonsten kann man den Unterlagen noch entnehmen, dass mehrere Wochen vor Graf Lowls' Aufbruch zu seiner Expedition einige Bücher zum Anwesen geliefert wurden. Dabei handelte es sich laut dem Lieferschein um Werke wie *Einwände gegen die Realität, Wahnvorstellungen: Ein Pakt mit der Geistigen Gesundheit, Esoterische Erkundungen des Wachen Verstandes* und *Mystische Stätten des Östlichen Casmaron*.

Falle: Da Melisenn glaubt, dass manche der im Anwesen lebenden Kultanhänger möglicherweise in ihren Sachen schnüffeln könnten, hat sie auf den Aktenordner *Tintenschlange* gewirkt. Die Falle hat bereits Melisenns Hauptverdächtigen erledigt, einen Kultanhänger namens Gorwyn, der eine Woche zuvor zum Irishügel gekommen war. Nachdem der Effekt ihm die Fortbewegungsmöglichkeit geraubt hat, ließ Melisenn ihn von den Kurus in den Empfangssaal (Bereich **F1**) bringen, wo er nun als Lektion für alle anderen steht.

GESICHERTE AKTE **HG 4**

EP 1.200

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

EFFEKTE

Auslöser Zauber (*Tintenschlange*); **Rücksetzer** Keiner

Effekt Zaubereffekt (*Tintenschlange,* ZS 6); ein Ziel (jeder, der in den Unterlagen liest; REF, SG 14, keine Wirkung)

E15. Treppenhaus des Küchengebäudes

Diese Treppe verbindet die Küche mit den Schlafquartieren im Obergeschoss.

E16. Bedienstetenunterkünfte (HG 7)

Dieser große Raum wirkt wie ein Schlafraum für die Bediensteten des Irishügel-Anwesens. An den Wänden stehen acht Betten. Ein paar Stühle stehen im Halbkreis um den großen Kamin, und ein Bücherregal steht an der Ostwand zwischen zwei Fenstern. In den Zimmerecken stehen mehrere große Truhen.

In diesem Raum haben die früheren Angestellten des Anwesens geschlafen, wenn sie nicht ihren Pflichten nachgekommen sind. Die Betten sind zwar einfach, aber mit gut gestopften Federmatratzen versehen. Der Kamin ist an denselben Schornstein angeschlossen wie der große Herd unten, brennt aber mit einem eigenen Feuer, welches den Raum wärmt. Um den gemauerten Kamin stehen einfache Holzstühle. Im Regal im Südwesten liegt ein Dutzend zurückgelassene Uniformen. Die Kurus, welche nun hier hausen, nutzen das Regal als makabren Schaukasten für die Köpfe ihrer Opfer – gegenwärtig sechs Stück. Die drei Truhen stehen offen und wurden geplündert. Im Raum hängt ein furchtbarer Gestank nach ungewaschenen Leibern, fauligem Essen und verwesendem Fleisch.

Kreaturen: Da es nur acht Betten hier gibt, müssen die Kurus entweder in Schichten oder auf dem Boden schlafen. Gegenwärtig ruhen sich hier fünf Kurus aus, die in den Betten liegen; bei jedem besteht eine Chance von 50%, dass er schläft. Wenn die SC hereinkommen, würfle aus, wie viele Kurus wach sind und lege Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung ab, ob die Anwesenheit der SC die übrigen brutalen Kannibalen

aufweckt. Da die Kurus an ein hartes Leben gewöhnt und jederzeit für den Kampf bereit sind, schlafen sie in ihren Fellrüstungen. Sobald ein Kuru einen Eindringling bemerkt, springt er auf die Beine und greift an, während er zugleich den anderen zubrüllt, sie sollen aufwachen. Ebenso erwachen die Kurus, wenn sie Kampflärm unten in der Küche hören, und eilen die Treppe hinab, um ihren Gefährten zu helfen. Die Kurus kämpfen bis zum Tod.

KURU-SCHLÄGER (5) **HG 2**
EP je 600
TP je 33 (siehe Seite 98)

F. DAS IRISHÜGEL-HERRENHAUS

Das größte einzelnstehende Gebäude auf dem Anwesen ist das zweigeschossige Herrenhaus mit dem hohen Satteldach. Die Wände des Erdgeschosses bestehen aus nicht weiter bearbeiteten Steinblöcken, die des ersten Stocks aus Holz; der erste Stock steht einen guten Meter vor. Die Deckenhöhen im Herrenhaus betragen 3 m. Alle Türen sind aus hochwertigem Holz und sind unverschlossen, sofern nicht anders angegeben.

F1. Empfangsraum (HG 7)

Dieser lange Flur ist mit hochwertigen Holzpaneelen verkleidet und wirkt wie ein überdimensioniertes Kuriositätenkabinett: Auf kleinen Tischen, in Vitrinen und auf Bänken stehen hunderte von Gegenständen und Kunstobjekten ausgestellt. An den Wänden hängen Dutzende von Gemälden und Wandteppichen in verschiedenen Größen und dämpfen das Echo, das es normalerweise in dieser Kammer nicht zuletzt dank des Marmorfußbodens gäbe. Eine Doppeltür führt nach draußen, zwei andere Türen führen tiefer in das Herrenhaus hinein.

Einige der Gemälde hier wurden von Lowls verkauft, um mit dem Geld okkulte Bücher für seine Forschungen zu erwerben – die leeren Stellen sind recht auffällig. Die Kunst- und Kuriositätensammlung ist aber immer noch beeindruckend. Die Familie Lowls scheint jedoch Originalität und Seltsamkeit höhere Priorität zugewiesen zu haben als Qualität. Die Sammlung enthält unter anderem:

- Porträts der Grafen, ihrer Gemahlinnen und einiger Verwandter und Bediensteter in unterschiedlicher Kleidung mit allen möglichen Gesichtsausdrücken in unterschiedlichen Kunststilen. Die meisten Leute, die in der Familiengruft (siehe Bereich **G4**) bestattet wurden, sind auch hier porträtiert zu finden. Auf einem kleinen Teetisch steht ein Porträt in einem Standrahmen, welches Lowls als Kind zeigt („Haserton mit 5 Jahren, 4681 AK“ steht auf der Rückseite); der künftige Graf posiert neben einem Kätzchen unterhalb eines großen Fensters und wirkt verängstigt. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 oder für Handwerk (Malerei) gegen SG 15 erlangt man den begründeten Verdacht, dass der Maler absichtlich eine furchteinflößende Situation für das Kind erzeugt und dann große Mühe aufgewendet hat, um dessen Gesichtsausdruck samt aufgerissener Augen einzufangen. Lowls besitzt eine leichte Ailurophobie und könnte durch die Nähe einer Katze oder eines Katzenwesens verängstigt werden.
- Marmorbüsten von Gelehrten der Sinkomakti-Schule der Wissenschaften, darunter auch drei bekannte Ahnen des Grafen (welche auch in der Gruft begraben liegen) auf kleinen Podesten. Die Skulpturen, welche den Familiennamen der Lowls auf den Plaketten an ihren Füßen tragen, wurden allerdings auf den Boden geworfen und weisen entsprechende Schäden auf.
- Kleinstadtansichten von Drosselmoor und ein halbes Dutzend großer Gemälde der umliegenden Landschaft, darunter auch ein historisches Werk, welches die ersten Siedler in der Region zeigt. Deren Hütten bilden zwei Haufen auf niedrigen Hügeln, während sie damit beschäftigt sind, das umliegende Sumpfland trockenzulegen. Die *Sternstelen* wirken beinahe, als wären sie nachträglich eingefügt worden.
- Statuetten von Drachen, Riesen und merkwürdigen Bestien stehen auf den Regalen, darunter auch eine schlecht gearbeitete, 0,30 m hohe Tonfigur einer elefantenbeinigen, mehrmäuligen, tentakelbewehrten Aberration. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Gewölbe) gegen SG 24 kann man diese widerwärtige Figur als Darstellung eines Dunklen Jungen von Schub-Niggurath identifizieren.
- Auf einem Elfenbeinpodest steht ein menschlicher Totenschädel, der mit umfangreichen geometrischen Formen und Linien versehen wurde. In die Zähne sind kleine Granate eingesetzt und schmale Silberlinien bilden Ringe um die Augenhöhlen.
- In einer Glasvitrine stehen Porzellan- und Keramikschalen, -krüge, -teekannen und -vasen, manche davon recht hochwertig. Eine kleine Keramikphiole enthält silbermetallischen Staub (siehe unten, „Schätze“).
- Wertlose, bizarre und zuweilen groteske Souvenirs aus ganz Ustalav und anderen Landen sind hier ebenfalls ausgestellt, darunter Kaffeetassen aus Affenschädeln, eine ausgestopfte dreiäugige Fledermaus, getrocknete mehrfarbige Süßwasserschwämme, ein mumifiziertes Ogerohr und anderes.
- An einer Wand hängt ein verbeulter Schild mit dem Wappen von Mendev. Der darunter angebrachten Plakette nach gehörte er Fassimir Lowls, welcher als Kadett nördlich der ustalavischen Grenze während des Zweiten Mendevischen Kreuzzuges zu Tode kam. Es handelt sich um einen nichtmagischen Schweren Stahlschild.
- Ein Mann in hochwertiger Kleidung eines Adeligen scheint in einem glänzenden Bernsteinfeld eingeschlossen zu sein. Es handelt sich um das Opfer von Melisenns, auf ihren Aktenordner in Bereich **E14** gewirkter *Tintenschlange*. Der Effekt wird noch 6 Tage anhalten. Melisenn hat ihn hier als Warnung für die anderen Kultanhänger auf dem Anwesen platziert.

Kreaturen: Melisenn hat einen Hund von Tindalos als Wächter für das Irishügel-Anwesen gerufen.

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Vorwort
Teil 1: Rückkehr nach Drosselmoor
Teil 2 : Der Vermisste Magistrat
Teil 3 : Der Hasturkult
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium

HUND VON TINDALOS **HG 7**
EP 3.200
TP 85 (*MHB II,* S. 142)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Hund von Tindalos nutzt seine zauberähnliche Fähigkeit *Unsichtbarkeit*, um im Flur verborgen zu bleiben und Eindringlinge überraschen zu können.

Im Kampf Die Bestie wirkt *Hast* auf sich, ehe sie mit ihrem Zerfetzenden Blick angreift. Sollte sie in die Enge getrieben werden, nutzt sie Nichteuklidisches Tor, um ihren Angreifern zu entkommen und aus einer neuen Richtung anzugreifen.

Moral Sollte der Hund von Tindalos unter 11 TP reduziert werden, teleportiert er zu Melisenn, damit sie ihn heilt. In diesem Fall könnte er die SC anderswo auf dem Anwesen erneut angreifen oder sogar Melisenn beim Endkampf beistehen.

Schätze: Lowls hat viele der wirklich wertvollen Gegenstände aus der Sammlung verkauft, um seine Expedition zu finanzieren. Die SC müssten einige Zeit aufwenden, um den Rest für den Verkauf zu sortieren. Viele Drosselmoorer würden diese Dinge eher nicht erwerben, so sie wüssten, dass sie vom Irishügel stammen. So die SC aber genug Zeit in den Verkauf investieren und vielleicht auch Sammler auftun, könnten sie insgesamt 4.000 GM für alles erhalten. Das metallische Pulver in der Keramikphiole ist eine Anwendung *Pulver des Auftauchens.*

ANHÄNGER DES HASTURKULTES

F2. Speisezimmer (HG 6)

Dieser Raum ist mit einem großen Tisch, acht Stühlen und einem Schrank mit Glastüren möbliert. Es riecht nach Rauch vom Kamin und ein paar schmutzige Teller, eine leere Weinflasche und benutztes Besteck belegen, dass hier erst kürzlich gegessen wurde.

Die meisten Bewohner des Irishügel-Anwesens nehmen ihre Mahlzeiten in diesem Raum ein, allerdings essen sie meist allein. Die hochwertige Einrichtung ist seit einigen Jahrzehnten aus der Mode, spiegelt aber dennoch den Reichtum der Lowls wider.

Der Graf hat hier stets das Frühstück eingenommen, während er sich um die Alltagsangelegenheiten des Anwesens (und in geringerem Umfang seiner Grafschaft) gekümmert hat. Eine Treppe führt in der nördlichen Ecke hinauf nach Bereich **F5** im ersten Stock des Herrenhauses. In einer der unteren Schubladen des Schrankes befindet sich ein Aktenordner mit mehreren handgeschriebenen Lieferscheinen, welche alchemistische Produkte aufführen, die ein gewisser Miacknian Mun aus Cassomir geschickt hat.

Kreaturen: Drei Hasturkultanhänger halten sich gegenwärtig im Raum auf und gehen zum Angriff über, sobald sie die SC erblicken. Abhängig vom Verlauf der Begegnung in Bereich **F1** könnten sie die SC bereits gehört haben und daher zum Kampf bereit sein, wenn diese hereinkommen.

KULTANHÄNGER DES HASTUR (3) **HG 3**
EP je 800
Menschlicher Hasturkleriker 1/Schurke 3
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +7; **Sinne** Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 17 (+2 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, +5 Rüstung)
TP je 28 (4W8+7)
REF +6, **WIL** +5, **ZÄH** +4; +2 gegen Geistesbeeinflussende Effekte
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] (1W6+1/18–20)
Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +6 (1W4+1/19–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6, Negative Energie fokussieren 4/Tag (SG 11, 1W6)
Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 1; Konzentration +3)
5/Tag — Hauch des Chaos
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 1; Konzentration +3)
1st — *Leichte Wunden heilen, Schild des Glaubens, Schutz vor Rechtschaffenem*[D]
0 (beliebig oft) — *Göttliche Führung, Magie entdecken, Magie lesen*
D Domänenzauber; **Domänen** Chaos, Leere[ABR IX]

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollten die Kultanhänger die SC nahen hören, wirken sie *Schild des Glaubens.*

Im Kampf Die Kultanhänger versuchen, Gegner in die Zange zu nehmen, um Hinterhältige Angriffe auszuführen. Da Energie fokussieren auch ihre Glaubensbrüder betreffen würde, nutzen sie dieses Mittel erst, wenn es taktisch angebracht ist.

Moral Da die Kultanhänger Melisenns Zorn fürchten, sollten die SC zu tief ins Herrenhaus vordringen, kämpfen sie bis zum Tod. Sollte nur noch einer stehen, so nutzt dieser Energie fokussieren ohne Rücksicht auf Verluste.

Grundspielwerte Ohne *Schild des Glaubens* haben die Kultanhänger die folgenden Spielwerte: **RK** 19, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 15.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 16, **KO** 13, **IN** 8, **WE** 14, **CH** 12
GAB +2; **KMB** +3; **KMV** 17
Talente Ausweichen, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +9, Bluffen +6, Diplomatie +5, Heimlichkeit +9, Magischen Gegenstand benutzen +8, Motiv erkennen +6, Wahrnehmung +9, Wissen (Lokales) +3, Wissen (Religion) +3, Zauberkunde +6
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentricks (Schurkenfinesse)
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Verschwinden*; **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +1*, Dolch [Meisterarbeit], Rapier [Meisterarbeit], silbernes Unheiliges Symbol des Hastur, Zauberkomponentenbeutel, Kleidung und Schmuck im Wert von 400 GM

Schätze: Das Silberbesteck und das Porzellangeschirr hier haben einen Gesamtwert von 200 GM.

F3. Bibliothek (HG 7)

An den Wänden dieses großen Raumes ziehen sich deckenhohe Regale mit gebundenen Büchern, Pergamentschriftrollen und Papierstapeln entlang. Die Regale sind vollgestopft und biegen sich unter dem Gewicht. An den Wänden hängt ein Dutzend bernsteinfarbener Kristalllampen, drei weitere Lampen stehen auf zwei Tischen und einem Schreibtisch in der Zimmermitte. In der westlichen Ecke führt eine Treppe in den ersten Stock hinauf.

In diesem Raum können viele bekannte Werke zu allgemeinen Wissensbereichen gefunden werden. Viele Titel nehmen auf ustalavische Angelegenheiten Bezug, andere aber auch auf Themen aus der Region der Inneren See. In zwei Kisten neben dem Kamin sind mehrere Druckausgaben von zwei eigenen, weithin geschmähten Publikationen gestapelt (*Die Geheime Geschichte von Versex* und *Sie sind nicht unter uns: Eine unwiderlegbare Widerlegung der Werke des Pseudogelehrten und Unheilspropheten Dr. Henri Mertman*). Unter den weltlicheren Werken sind einige Bücher über Traumforschung und wie man Träume manipulieren könnte. Diese Bücher befassen sich mit Methoden, wie man sich in die Träume anderer projizieren kann; eines enthält sogar eine Übersicht zu den Traumlanden. Notizen und Markierungen deuten darauf hin, dass Lowls Träume als Forschungsmethode genutzt hat – er projizierte sein Bewusstsein in die Traumlande, um dort Leute und Kreaturen zu treffen. Eine der Kreaturen bezeichnet er als „der Verrückte Poet“, welcher ihm angeboten hätte, ihm den Weg zu einer vergessenen Stadt zu weisen, sofern er ihm dafür den Verstand seiner Diener opfert. Mehr zu diesem Handlungspunkt findest du im 3. Kapitel.

Auf einer der Kisten liegt ein Umschlag mit einem Brief von jemandem namens Miacknian Mun, der offenbar eine Lieferung alchemistischer Güter begleitet hat. Mun scheint eine von Lowls gestellte Frage zu beantworten: „Der Verrückte Poet, den Ihr in Euren Träumen getroffen habt, hatte offenbar Recht. Das von Euch gesuchte Buch, das *Nekronomikon*, befindet sich in der qadiranischen Stadt Katheer in einer besonderen Sammlung , die das Mysterium genannt wird. Wenn Ihr es besorgen und mir bringen könnt, so kann ich sicherlich beim Übersetzen und Nachforschen helfen, auch wenn es wohl in Nekril verfasst ist. Ich freue mich darauf, Euch wiederzusehen, alter Freund.“ – Mehr zu den Abenteuern des Grafen und Miacknian Mun findest du im 5. Kapitel.

Ein Teppich nahe der Südostwand verbirgt eine verschlossene Falltür, die in den Keller des Herrenhauses nach Bereich **G1** hinabführt. Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 gelingt, bemerkt die Umrisse der Falltür in Form einer Erhöhung im Teppich. Das Schloss kann von beiden Seiten geöffnet werden (Mechanismus ausschalten SG 25; Melisenn und Risi Nairgon besitzen beide Schlüssel).

Kreaturen: Als die Penanggalen Rumatri (siehe Bereich **F10**) in Drosselmoor eintraf, war sie ausgehungert, da sie während der Reise Sklaven hatte erwerben müssen, um ihren Blutdurst zu stillen. Vor Hunger fast wahnsinnig machte sie sich sofort nach dem Anlanden ihres Schiffes in der Stadt auf die Suche nach einem Opfer und saugte einen unglücklichen Drosselmoorer gänzlich aus. Auf dem Irishügel bat sie dann einen Kultanhänger, die Leiche zu holen, da sie wusste, dass sie sich am folgenden Abend als Manananggal wieder erheben würde. Nun verwahren sie und der Manananggal ihre Körper in Bereich **F7**, während sie auf dem Anwesen umherschleichen. Der Manananggal wacht auf Befehl hin in der Bibliothek.

MANANANGGAL **HG 7**
EP 3.200
TP 85 (*MHB III,* S. 166)

Schätze: Zwischen den Büchern und Papieren auf einem der Tische liegt eine *Buchplatte des Rückrufs*[ARK]. Mehrere Bücher in der Bibliothek enthalten Informationen, die den SC helfen könnten herauszufinden, was mit ihnen passiert ist und wohin der Graf sich gewandt hat, sofern sie die nötige Zeit aufwenden, um sie zu studieren. Zwischen den Büchern stehen auch Lowls Tagebücher, welche das Okkulte Ritual zur Reise in die Traumlande enthalten, mit dem Lowls sich und die SC dorthin zum Treffen mit dem Verrückten Poeten gebracht hat – siehe auch das 3. Kapitel, dort wird es näher beschrieben. Sorge dafür, dass die SC dieses spezielle Buch mitnehmen, da es für den Handlungsverlauf wichtig ist.

Entwicklung: Sollten die SC die Falltür öffnen, um den Keller zu erforschen, ehe sie sich das Obergeschoss und den Dachboden angesehen haben, projiziert sich Nemira Lowls in diesen Raum, um das Anwesen zu verteidigen (ihre Spielwerte findest du im Anhang).

F4. Nördliches Treppenhaus

Die SC können den ersten Stock des Herrenhauses über eine unheimlich knarrende Holztreppe erreichen, ansonsten ist an der Treppe nichts ungewöhnliches.

F5. Aufenthaltsraum (HG 6)

Dieser Raum verfügt über einen großen Kamin und einen runden Tisch, um den gepolsterte, hochlehnige Stühle stehen. Die Wände sind mit gemusterten Tapeten und kleinen Landschaftsgemälden der Umgebung bedeckt. An den Wänden stehen ferner drei große Mahagoniunterschränke mit Messingkerzenleuchtern.

Lowls nutzte den großen Rundtisch für intime Abendessen, zum Kartenspiel und für Séancen und andere parapsychologische Experimente. Wenn die SC hereinkommen, sind die Fensterläden geschlossen und der Raum wird von Kerzen erleuchtet. Von der Tischoberfläche geht ein sanftes, in Bewegung befindliches Licht aus.

Kreaturen: Der gegenwärtige Bewohner dieses Raumes traf auf dem Irishügel kurz nach erfolgter teilweiser Aktivierung der *Sternstelen* ein. Der Sternenvampir stammt aus den Tiefen des Weltalls, spürte aber die Aktivierung und nutzte die *Sternstelen* wie ein Leuchtfeuer, um den Weg nach Golarion und Ustalav zu finden. Irgendwie konnte Melisenn mit ihm kommunizieren und lud ihn ins Herrenhaus ein, um sich an einem der Menschenopfer zu nähren. Die Kreatur hat seit einem Tag nicht mehr gespeist und ist unsichtbar, wenn die SC hereinkommen, allerdings können diese seine ständigen kichernden Laute vernehmen.

STERNENVAMPIR **HG 6**
EP 2.400
TP 67 (siehe Anhang, S. 250)

F6. Hauptkorridor (HG 2)

Dieser Korridor verbindet alle Räume des Obergeschosses. Bei den beiden einzigen Fenstern wurden die Läden geschlossen und vernagelt, sodass es dunkel ist. Ein marmornes Waschbecken wird hier von der Regenwasserzisterne auf dem Dachboden gespeist und liefert grünliches Nutzwasser. Das Hauptentwässerungsrohr des Herrenhauses verläuft unter dem Becken zwischen dem Erdgeschoss und dem ersten Stock. Wenn die SC den Flur betreten, können sie winzige Kreaturen in dem Rohr und in der Decke laufen hören, so ihnen ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 gelingt.

Kreaturen: Ein Rattenschwarm haust in der Zwischendecke unter dem Fußboden des ersten Stocks. Dieser Raum ist nur Sehr kleinen oder noch kleineren Kreaturen zugänglich; der Schwarm kann in jedem Raum des ersten Stocks angreifen, wo er aus Löchern und zwischen lockeren Dielenbrettern hervorkommt. Die Ratten stehen unter dem Einfluss des Rattenkönigs unter dem Brunnenraum (Bereich **G6**), halten sich aber von ihm und seinen Schreckensratten fern, da letztere ihre schwächeren Verwandten herumstoßen und zuweilen auch fressen. Dank des Einflusses der Fähigkeit Seuchenbringer des Rattenkönigs ist der SG von Rettungswürfen gegen die Krankheit des Schwarms um 2 höher. Die Ratten fürchten ferner Nemira Lowls und halten sich vom Dachboden fern.

RATTENSCHWARM **HG 2**
EP 600
TP 16 (*MHB,* S. 215)

F7. Rumatris Schlafgemach

In diesem einfachen, aber gut ausgestatteten Schlafraum hängt ein starker Essiggeruch in der Luft-

Die Gästeschlafräume des Herrenhauses sind gut möbliert und aufgeräumt, leiden aber unter derselben Vernachlässigung wie das restliche Gebäude. Als der Graf mit den SC Traumexperimente durchzuführen begann, ließ er sie hier und im Nebenraum (Bereich **F8**) statt in den Dienstbotenunterkünften Quartier beziehen. Gegenwärtig nutzen die Penanggalan Rumatri und ihre Mananggalbrut diesen Raum zum Verwahren ihrer Körper, wenn sie von ihnen getrennt sind.

Neben zwei Betten, einem Schreibtisch und Schränken enthält dieser Raum einen Holzbottich voll Essig. Rumatris Körper liegt auf dem Bett ausgestreckt und wirkt auf den ersten Blick wie eine kopflose Leiche. Auf dem anderen Bett liegt der Unterleib des Manananggal. Der Raum könnte als Schauplatz grausiger Morde erscheinen, doch mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 22 kann man die Körper als separate Teile der beiden Untoten erkennen, welche im Herrenhaus residieren. Sollten die SC bereits Rumatri oder ihrer Brut begegnet sein, so senke den SG des Wurfes um 5.

Ein Beweis, dass Graf Lowls diese Räume zur Unterbringung der SC während seiner Traumexperimente genutzt hat, sind vier leere Glasphiolen (passe dies ggf. an die Zahl der SC an) und ein von Lowls geführtes Notizbuch. Das Notizbuch enthält die Namen der Testpersonen des Grafen und eine lange Reihe von Bemerkungen zu seinem Verdacht, dass Ulver Zandalus der Schlüssel zur Entdeckung der vergessenen Stadt Neruzavin in Casmaron sei, wo sich drei *Sternstelen* wie in Drosselmoor befänden. Die letzten Einträge befassen sich detailliert mit den SC und führen Namen, Volkszugehörigkeit, Geschlecht, Größe und Gewicht auf, was der Graf zur Berechnung der exakten Dosierung eines besonderen, von Miacknian Mun erhaltenen Schlafmittels benutzt hat (welches sich früher in den Glasphiolen befunden hat).

Schätze: Rumatri verwahrt hier die Ausrüstung, die sie nicht mitnehmen kann, wenn sie sich aus ihrem Körper löst. Ihr Körper trägt ein *Gedächtnisgewand*[ARK] und ein Kettenhemd. Im Schrank neben ihrem Bett liegen zwei *Schriftrollen: Tintenschlange*, eine *Schriftrolle: Unsichtbares sehen*, ein Kompositkurzbogen (+3 ST), 20 Pfeile, ein Kurzschwert und 329 GM.

F8. Gästeschlafraum (HG 5)

Dieser Schlafraum ist wie Bereich **F7** eingerichtet. Auch hier waren die SC während der Experimente des Grafen untergebracht. Nun wohnen hier aber zwei Hasturkultanhänger.

Kreaturen: Die Kultanhänger ruhen sich auf ihren Betten aus, wenn die SC eintreffen. Sollten sie aber Kampflärm vom Flur her hören, verbergen sie sich zu beiden Seiten der Tür, um aus dem Hinterhalt jeden anzugreifen, der hereinkommt.

KULTANHÄNGER DES HASTUR (2) **HG 3**

EP je 800

TP je 28 (siehe Seite 102)

Schätze: Neben ihrer Ausrüstung besitzen die Kultanhänger ein paar Schätze, die sie in der Schublade des Nachttisches verwahren: ein Beutel mit 720 GM, eine *Perle der Macht* (2. Grad), ein *Öl: Stille* und ein *Alarmstein*.

F9. Lowls' Kinderzimmer (HG 6)

Dieser Schlafraum scheint früher einem Kind gehört zu haben. Die meisten Möbel liegen unter einer dicken Staubschicht, sieht man von einem Holzstuhl ab.

In diesem Raum nächtigte Lowls während seiner Kindheit auf dem Irishügel. Da das Zimmer direkt gegenüber dem Schlafzimmer seiner Eltern lag, konnte seine Mutter nach ihm sehen, wenn er – wie es oft vorkam – unter schlechten Träumen litt. Der Raum ist fast noch so wie zu seiner Kindheit und die Menge an Staub deutet an, wie selten er geputzt wurde. Das Bett ist immer noch ordentlich gemacht und wirkt, als hätte seit Jahren niemand darin geschlafen.

Lowls war dieser Raum stets wichtig und er ließ nie Gäste darin nächtigen. Seit seiner Abreise und der Ankunft der Kultanhänger hat Melisenn hier aber ihre Freundin, die Assassinin Risi Nairgon, untergebracht. Risi ist eine harte, völlig humorfreie Frau, die keinen Wert auf Annehmlichkeiten legt. Sie ist stets auf einen Angriff vorbereitet und schläft im Sitzen auf einem Holzstuhl – sie behauptet gern, sie würde mit einem offenen Auge schlafen. Neben dem Stuhl steht eine halbvolle Tonkanne mit Wasser.

Kreaturen: Sofern die SC Risi noch nicht begegnet sind, finden sie sie hier vor. Sollten die SC sehr leise vorgehen, können sie die schlafende Risi überraschen. Allerdings bemerkt Risi höchstwahrscheinlich jeden Kampflärm aus diesem Stockwerk. Sollte sie hören, wie die SC mit den Kultanhängern im Nebenraum kämpfen, so könnte sie sich dem Kampf anschließen. Sie versteckt sich und beobachtet einen der SC für 3 Runden, um ihren Todesangriff nutzen zu können.

RISI NAIRGON **HG 6**

EP 2.400

Menschliche Schurkin 5/Assassinin 2

CB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +7; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +3 GE, +4 Rüstung)

TP 40 (7W8+5)

REF +8, **WIL** +2, **ZÄH** +2; +1 gegen Gift

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +9 (1W6+2/18–20) oder Dolch +7 (1W4+2/19–20 plus Gift)

Fernkampf Handarmbrust+7 (1W4/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +4W6, Todesangriff (SG 13)

TAKTIK

Vor dem Kampf Risi hat ihren Dolch und drei Armbrustbolzen mit Schwarzviperngift bestrichen. Sollte sie Kampflärm hören, versucht sie, mittels Magischen Gegenstand benutzen ihren *Zauberstab: Unsichtbarkeit* zu aktivieren, um ungesehen einen der SC zu studieren.

Im Kampf Risi bleibt im Kampf in Bewegung, um Gegner beschäftigt zu halten. Sollte sie in die Enge getrieben werden, sucht sie immer den schnellsten Fluchtweg. Sie nutzt Kampfmanöver für Schmutziger Trick, um Gegner zu blenden und dann Hinterhältige Angriffe ausführen zu können.

Moral Sollte Risi unter 11 TP reduziert werden, löst Risi sich aus dem Kampf und flieht.

RISI NAIRGON

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 16, **KO** 10, **IN** 13, **WE** 10, **CH** 12
GAB +4; **KMB** +6 (Schmutziger Trick +8); **KMV** 20 (22 gegen Schmutziger Trick)
Talente Ausweichen, Defensive Kampfweise, Verbesserte Initiative, Verbesserter Schmutziger Trick[EXP], Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier)
Fertigkeiten Akrobatik +10, Bluffen +8, Einschüchtern +8, Entfesselungskunst +10, Fingerfertigkeit +10, Heimlichkeit +13, Klettern +10, Magischen Gegenstand benutzen +10, Mechanismus ausschalten +13, Motiv erkennen +8, Verkleiden +11, Wahrnehmung +10, Wissen (Lokales) +6
Sprachen Gemeinsprache, Kelisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +2, Gift benutzen, Schurkentricks (Blutende Wunde +4, Schurkenfinesse)
Kampfausrüstung *Zauberstab: Mittelschwere Wunden heilen* (14 Ladungen), *Zauberstab: Unsichtbarkeit* (9 Ladungen), Schwarzviperngift (5), Bezoar[ARK] (2), Gestreifter Fliegenpilz, Verstrickungsbeutel; **Sonstige Ausrüstung** Mithralkettenhemd, Dolch, Handarmbrust mit 10 Armbrustbolzen, Rapier [Meisterarbeit], Schlüssel für das Torhaus (Bereich **E1**), Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], Sonnenzepter (2), 143 GM

F10. Schlafzimmer des Hausherrn (HG 6)

Dieser Raum ist in einem pseudo-qadiranischen Stil gehalten. In die Holzvertäfelung sind komplexe Muster geritzt, und an der südöstlichen Wand steht ein Himmelbett, dessen Pfosten an Minarette erinnern. Zur Ausstattung gehören ferner ein Ebenholzschreibtisch und ein großer, L-förmiger Kleiderschrank.

Seidem Lowls das Anwesen von seinen Eltern übernommen hat, residiert er in diesem Raum; nach seinem Aufbruch gen Süden nutzt nun aber Melisenn den Raum. Auch wenn sie in Katapesch aufgewachsen ist, gehört sie zur Volksgruppe der Qadiraner und findet die Einrichtung daher sehr ansprechend.

Der geräumige Schrank ist ziemlich unorganisiert und schmierig, enthält aber eine umfangreiche Sammlung teurer Kleidungsstücke – einen edlen Umhang, einen Pelzmantel, einen Gehrock im qadiranischen Stil, mehrere Seidenturbane, einen breitkrempigen Hut und ein halbes Dutzend Hemden mit Spitzenbesatz an Kragen und Ärmeln. An einem Haken neben der Flurtür hängt ein abgetragener Mantel, in dessen Tasche ein zusammengefaltetes Dokument steckt – eine Genehmigung der Direktorin Losandro der Dornstein-Anstalt, einen Patienten namens Ulver Zandalus besuchen zu dürfen. Auf dem Schreibtisch liegt ein ungeordneter Haufen handgeschriebener Notizen, welche Lowls sofort nach seinen Traumreisen angefertigt hat. Die letzte Notiz erwähnt den Verrückten Poeten, welcher dem Graf gesagt hat, er solle nach einem Buch namens *Nekronomikon* suchen. Zudem erwähnt Lowls die SC als seine Begleiter bei diesem enthüllenden Traum und dass „die Opferung ihres Verstandes“ sie in einen „Zustand der Fugue“ versetzt habe, sie aber lebten, sich nicht an ihre Vergangenheit erinnern könnten und auch nicht auf Stimuli von außen reagierten. Er werde sie „entsprechend der Vereinbarung der Direktorin der Irrenanstalt übergeben.“

Kreaturen: Wenn die Penanggalen Rumatri nicht in ihrer Menschengestalt in der Stadt umherschleicht, bewacht sie Melisenns Zimmer.

RUMATRI **HG 6**

EP 2.400
Menschliche Penanggalen[MHB III]-Bardin 6
NB Mittelgroße Untote (Humanoider, Mensch)
INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 16 (+4 GE, +6 Natürlich)
TP 72 (6W8+42); Schnelle Heilung 5
REF +9, **WIL** +7, **ZÄH** +8; +4 gegen Bardenauftritt, Schall- und sprachabhängige Effekte
Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10; **SR** 5/Hiebschaden und Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4
Schwächen Lichtempfindlichkeit, Wankend im Sonnenlicht

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 18 m (gut)
Nahkampf Biss +8 (1W6+3), Hieb +8 (1W4+3 plus Ergreifen)
Besondere Angriffe Bardenauftritt 20 Runden/Tag (Ablenken, Bannlied, Einflüsterung [SG 19], Faszinieren [SG 19], Lied des Erfolges +2, Lied des Mutes +2), Blutsaugen (1W4 KO), Brut erschaffen, Krankheit, Welken
Bekannte Bardenzauber (ZS 6; Konzentration +12)
2. (5/Tag) — *Glitzerstaub* (SG 18), *Heldenmut*, *Person festhalten* (SG 18), *Unsichtbarkeit*
1. (6/Tag) — *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 17), *Ohrenbetäubender Schrei*[ABR] (SG 17), *Person bezaubern* (SG 17), *Scherbenakkord*[ABR] (SG 17)
0. (beliebig oft) —*Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Schlaflied* (SG 16), *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Sofern Rumatri Zeit zum Vorbereiten hat, wirkt sie auf sich *Heldenmut* und *Unsichtbarkeit,* ehe die SC eintreten.
Im Kampf Rumatri bevorzugt es, im Kampf Zauber zu wirken und bleibt daher möglichst lange aus der Nahkampfentfernung heraus. Sie beginnt den Kampf mit *Glitzerstaub*, um möglichst viele SC zu blenden. Dann folgen Schadenszauber wie *Ohrenbetäubender Schrei* und *Scherbenakkord* oder Zauber, die SC aus dem Gefecht nehmen, z.B. *Fürchterlicher Lachanfall.*
Moral Rumatri hat keine Angst vor dem Tod und kämpft bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 18, **KO** — , **IN** 15, **WE** 14, **CH** 22
GAB +4; **KMB** +7 (Ringkampf +11); **KMV** 21
Talente Angriff im Vorbeifliegen, Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Waffenfinesse
Fertigkeiten Auftreten (Gesang) +15, Auftreten (Schauspielkunst) +15, Bluffen +15, Diplomatie +15, Fliegen +16, Heimlichkeit +21, Magischen

Gegenstand benutzen +15, Motiv erkennen +15, Wahrnehmung +19, Wissen (Adel) +5, Wissen (Arkanes) +18, Wissen (Baukunst) +5,Wissen (Die Ebenen) +10, Wissen (Geographie) +5, Wissen (Geschichte) +5, Wissen (Gewölbe) +10, Wissen (Lokales) +10, Wissen (Natur) +10, Wissen (Religion) +10, Zauberkunde +9; **Volksmodifikatoren** Bluffen +8, Fliegen +8, Heimlichkeit +8 , Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8, Wissen (Arkanes) +8

Sprachen Gemeinsprache, Kelisch, Vudrani

Besondere Eigenschaften Bardenwissen +3, Gelehrter 1/Tag, Geteilt, Vielseitiger Auftritt (Gesang, Schauspielkunst)

Belohnung: Wenn die SC die Notizen lesen, die Lowls in seinem Mantel zurückgelassen hat, löst dies einen kurzen Erinnerungsschub aus – die SC erinnern sich, den Grafen in eine traumartige Wüste begleitet und mit einem alten Mann gesprochen zu haben, der der Verrückte Poet genannt wurde. Belohne die SC im Anschluss mit 2.400 EP.

F11. Südliches Treppenhaus

Diese Treppe führt hinab nach Bereich **F3**.

F12. Arbeitszimmer (HG 5)

Die Wände dieses Raumes tragen hochwertige Holzvertäfelungen. Zur Möblierung gehören ein Schreibtisch unterhalb des Fensters gegenüber der Tür, ein hochlehniger Stuhl und mehrere kleine Bücherregale voller Schriftrollen, Bücher und Notizbücher.

Hier verwahrt der Graf seine wertvollsten Bücher und wichtigsten Dokumente. Die Sammlung enthält eine breite Vielfalt an Büchern, von denen sich viele auf alte Kulte und anderes okkultes Wissen konzentrieren. Wenn die SC 8 Stunden aufwenden, um sich durch die diversen Bücher und Papiere zu arbeiten, können sie die folgenden wichtigen Informationen finden:

- Ein Notizbuch enthält Zusammenfassungen von Lowls „Gesprächen“ mit Ulver Zandalus in der Dornstein-Anstalt. Dabei befragte Lowls den stummen Patienten, während dieser Kohlezeichnungen der mysteriösen Stadt anfertigte, deren Details Lowls interpretierte. Später griff Graf Lowls auf Magie zurück, um die Gedanken des Mannes zu lesen und so von einer vergessenen Stadt in einer namenlosen Wüste zu erfahren, in welcher sich drei *Sternstelen* befanden, welche in Form und Konstellation denen in Drosselmoor entsprachen.

Auf den letzten Seiten bricht Lowls aber seine Berichte darüber ab, was er von Ulver alles erfahren haben will, und schreibt mit manischem Eifer über seine Obsession mit der Stadt und seinen Glauben, allein mit ihrer Entdeckung seinen akademischen Ruf wiederherstellen zu können.

- Eine mit Kommentaren versehene Karte zeigt den Encarthansee und die Länder südlich davon. Der Graf hat eine Reiseroute von Drosselmoor nach Xer eingezeichnet, welche den Sellen hinab nach Cassomir führt, und schließlich einen Punkt an der Küste bei Katheer markiert, von wo aus seine Expedition zur vergessenen Stadt Neruzavin aufbrechen soll.
- Eine Aufstellung der Ausrüstung, Versorgungsgüter und Anzahl an Sklaven, welche der Graf für das letzte Stück der Expedition zu erwerben plant, findet sich auf einem Stück Pergament.

Diese Funde belegen, dass Lowls schon recht lange seine Reise geplant hat. Außerdem liefern die Funde Hinweise auf sein Ziel. Die SC können noch mehr aus Lowls' Sammlung erfahren – natürlich können sie viele der Werke mitnehmen, wenn sie im nächsten Kapitel weiterreisen. Die Bücher, mit denen Lowls sich speziell befasst hat und in denen Lesezeichen und Randbemerkungen zu finden sind, befinden sich allesamt in einer kleinen Reisetruhe – siehe unten, „Schätze“.

Falle: Melisenn hat auf eine Seite mit Notizen *Explosive Runen* gewirkt und diese sodann unter die Papiere auf dem Schreibtisch des Grafen gemischt. Wer sich mit der Sammlung befasst, könnte daher auch den Zauber auslösen.

EXPLOSIVE RUNEN **HG 5**

EP 1.600

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

EFFEKTE

Auslöser Sicht; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Zaubereffekt (*Explosive Runen*, 6W6 Energieschaden; REF, SG 14, halbiert); mehrere Ziele (alle Ziele in 3 m Explosionsradius)

Schätze: Unter den gedruckten Werken befindet sich auch ein dünnes, in rotes Leder gebundenes Zauberbuch mit folgenden Zaubern: *Blind- oder Taubheit verursachen, Gedanken wahrnehmen, Hypnose, Illusionswand, Pracht des Adlers, Rascher Rückzug, Schild, Schutz vor Gutem, Spiegelbilder, Tanzende Lichter, Weisheit der Eule* und *Windstoß*.

Neben der Tür steht eine kleine, verschließbare Reisetruhe (Mechanismus ausschalten SG 25, gegenwärtig unverschlossen). Die Truhe enthält Forschungsunterlagen, welche die SC im nächsten Kapitel brauchen werden, aber auch ein paar weitere Dinge, darunter ein *Buch des Gelehrten*[ARK] und zwei *Schriftrollen: Psychische Chirurgie*[ABR VII]. An Büchern sind u.a. enthalten: *Dichotome Übertragungen der Syntax im Aklo, Blick auf die Seele des Tales , Elemente durch die Spiralen der Zeit betrachtet , Das Fest der Schlange, Flüche des Schwarzen Sees, Gefühle der Vergangenheit, Handbuch der Stille, Die Herabfallende Seide, Die Illusion der Weinenden, Der Kodex der Drei Ordinationen, Menschen und Geier: Bewohner der Dunklen Tiefen und des Toten Himmels, Monumente des Waldes, Die Reise des Regenbogendieners, Das Schiff des Schattens, Splitter der Wahrnehmung, Spinnen der Sünde und des Himmels, Theologische Übereinkünfte des Reiches, Von Tigern und Fliegen, Über das Bewundernswerte Einhalten von Pakten, Das Vereinheitlichte Handbuch des Verstehens, Die Vergessenen Diener* und *Die Weise Harmonie*. Nenne die Titel – angesichts des Umstandes, dass das Haus mit Lesestoff vollgestopft ist, sollten die SC sich für die Werke interessieren, bzw. die Spieler merken, dass sie etwas Besonderes sind; sorge dafür, dass sie diese Bücher mitnehmen, da sie sie im nächsten Kapitel brauchen werden.

F13. Treppe zum Dachboden

Die zum Dachboden hinaufführende Treppe ist schmutzig, staubig und dick mit Spinnweben verhangen. Die SC könnten ein furchterweckendes Stöhnen vernehmen, während sie die knarrende Treppe hinaufsteigen – die Quelle ist natürlich Lowls' Mutter.

F14. Dachboden (HG 7)

Holzbalken und Träger stützen das Satteldach, welches die Decke dieses großen Dachbodens bildet. An den Fenstern stehen mehrere Tontöpfe mit hässlichen, faserigen Pflanzen. Es riecht nach Staub, Schimmel und Verfall.

Entlang der Mittellinie des Raumes beträgt die Deckenhöhe 4,50 m, an den Seiten kann man dagegen nicht einmal mehr gebückt stehen. Der Dachboden ist fast leer, sieht man von ein paar Kisten und Schachteln hier und da und den Topfpflanzen an den Wänden ab.

Kreaturen: Auf diesem Dachboden ist die wahnsinnige frühere Gräfin Nemira Lowls seit 20 Jahren eingesperrt. In ihren wacheren Momenten gibt sich das Ding, zu dem sie geworden ist, damit zufrieden, die Außenwelt in Geistergestalt zu erkunden und sich um ihre missgestalteten Topfpflanzen zu kümmern. Möglicherweise sind die SC ihr bereits begegnet, während sie in den Straßen von Drosselmoor herumgespukt ist (**Ereignis 5**), vielleicht ist sie ihnen aber auch in der Bibliothek (Bereich **F3**) begegnet, wo sie sich manifestiert hat, um sie am Betreten des Kellers zu hindern.

Wenn die SC die Treppe heraufkommen und den Dachboden betreten, zieht sie sich in die nordöstliche Ecke zurück und bittet die SC, wegzubleiben und sie nicht anzusehen. Sollten die SC dem nicht nachkommen, ist sie schließlich gezwungen, sich zu zeigen, was sie in bestialische Wut versetzt. Voller Scham über ihre gegenwärtige Gestalt verfällt Nemira auch in Zorn, sollte sie mit ihrem Spiegelbild konfrontiert werden – falls ein SC einen Spiegel oder einen großen spiegelnden Gegenstand dabei hat (z.B. indem er eine polierte Metallrüstung trägt), wird dieser das Primärziel ihres Zorns.

Sollten die SC Abstand wahren, können sie versuchen, mit der geisteskranken Abscheulichkeit zu sprechen und sie zu beruhigen. Mit Lowls' Mutter zu verhandeln kann aber furchteinflößender sein, als ihre monströse Gestalt zu erblicken, da sich aus ihrem Geplappert langsam Trauer, Wut, Frust und nackter Wahnsinn manifestieren.

Nemiras Einstellung ist zu Beginn Feindselig. Sollten die SC sie Freundlich stimmen können (Diplomatie SG 28), besteht eine Chance von 50%, dass sie eine wichtige Information über das Irishügel-Anwesen, das gegenwärtige Geschehen oder ihren Sohn ausplaudert – z.B. seine Phobie vor Katzen oder wo er sein „Spielzeug" versteckt (darunter einen magischen Gegenstand, den einer der SC benutzen kann – wähle etwas Passendes).

Selbst wenn die SC sie derart beruhigen können, dass sie gesprächig wird, ist sie unberechenbar und greift die SC nach Ende der Unterhaltung an – sollte diese Begegnung friedlich vollzogen werden, besucht sie sie 1W3 Stunden später in ihrer Geistergestalt.

NEMIRA LOWLS **HG 7**
EP 3.200
TP 60 (siehe Seite 180)

Schätze: Zwischen den Topfpflanzen ist ein Lederbeutel versteckt (Wahrnehmung SG 25); dieser enthält einen hochwertig geschliffenen Smaragd (Wert 1.000 GM), eine Silberkette mit Granatedelsteinen (Wert 400 GM), zwei mit Schwarzen Perlen besetzte Ohrringe (Wert 150 GM), einen Goldring mit einem großen Diamanten (Wert 2.500 GM), 13 Süßwasserperlen (Wert je 10 GM), einen Jadekamm (Wert 100 GM) und einen Armreif aus Silber mit Bernsteinintarsien (Wert 120 GM).

G. Kellerräume des Anwesens

Als gut 200 Jahre nach dem Drosselmoor-Verschwinden die Region neu besiedelt wurde, verschwand eine der *Sternstelen* unter einem großen, künstlich aufgeschütteten Hügel, dem Irishügel. Es ist unklar, warum nicht auch die beiden anderen Steine vergraben wurden; als Pragmus Lowls I. den Bau des Anwesens befahl, entdeckte der Bautrupp das vergrabene Monument. Kurz bevor die Fundamente und Keller fertiggestellt waren, vereinbarte Pragmus im Geheimen, dass eine Kammer für das Artefakt angelegt wurde. Nichts davon fand Einzug in Bücher, Unterlagen oder Pläne und die Historiker gingen davon aus, dass die Spur einer der drei drosselmoorer *Sternstelen* im Laufe der Zeit verlorengegangen war.

Das Kellergeschoss des Irishügel-Anwesens wurde mit Kalksteinblöcken errichtet, die aus der Gegend stammen. Sofern nicht anders vermerkt, beträgt die Deckenhöhe 3 m. Die meisten Räume sind dunkel, an den Wänden befinden sich aber Halterungen und Haken für Fackeln und Laternen.

G1. Weinkeller

Die Falltür in Bereich **F3** führt zur Treppe vor der Osttür dieses Raumes.

In den Regalen in diesem Keller sind Gläser und Tonflaschen, kleine Krüge, Karaffen, Humpen, Becher und Kristallkelche ordentlich gestapelt.

Beide Türen des Raumes sind geschlossen und verschlossen (Härte 5, 20 TP, Gegenstand zerschmettern SG 25, Mechanismus ausschalten SG 22).

Im Keller lagert eine Sammlung edler Weine, Biere und anderer alkoholischer Getränke in Flaschen, die Qualität ist durchweg gut bis hochwertig. Da Melisenn keine der undisziplinierten Kultanhänger in den Weinkeller lässt, ist der Vorrat noch weitestgehend unberührt.

Schätze: Die Vorräte haben einen Gesamtwert von 500 GM.

G2. Zelle

Diese feuchte, unterirdisch gelegene Zelle ist leer, sieht man von zwei schweren Holzbetten mit Handschellen zum Fixieren von Gefangenen ab.

Dieser kleine Kellerraum wurde in jüngster Zeit genutzt, um Kandidaten für Menschenopfer festzuhalten. Gegenwärtig ist er leer und unverschlossen.

G3. Schrein

Die Wände dieses unterirdischen Ganges sind mit gelben Wandteppichen behangen. Auf den Wandteppich an der Ostwand wurde Hasturs Symbol, das Gelbe Zeichen, gemalt. Auf dem Boden dieses Raumes zwischen den Gängen steht eine Laterne, deren Licht in andere Teile des Kellers fällt.

G4. Familiengruft (HG 7)

Dieser langgestreckte, unterirdische Raum ist mit gut gearbeiteten pharasmischen Symbolen geschmückt. An der Südwand befindet sich ein 2,10 m hohes Basrelief von Pharasmas Gesicht. Die anderen Wände sind von Grabnischen durchzogen; insgesamt stehen in diesen sieben Sarkophage, vier sind noch versiegelt und drei geöffnet.

In dieser Krypta sind die Angehörigen der Familie Lowls bestattet, welche seit der Erbauung des Irishügel-Anwesens verstorben sind – Lowls Vater, der Großvater und die Großmutter väterlicherseits, ein Bruder und eine Tante ruhen in der Gruft, die Gräber sind wie folgt ausgewiesen:

- Haserton Lowls III., 4631–4694
- Gordel „Räuberschreck“ Lowls II., 4589–4655
- Ulunda Lowls, 4602–4661
- Cerilde Lowls, 4593–4659
- Elistor Lowls, 4672–4693

Die letzten zwei Sarkophage sind unmarkiert und offen.

Die Skelette älterer Ahnen und anderer Verstorbener, die der Familie nahestanden, wurden in den Wandnischen untergebracht, verbrannt und in Urnen untergebracht oder – in ein paar Fällen – unzeremoniell auf den Boden gelegt. Keines der Gräber trägt den Namen von Lowls' Mutter Nemira. Die vier geschlossenen Särge enthalten jeweils ein Skelett in zu seinem Status passender Kleidung. Auf einem der versiegelten Sarkophage liegt die Leiche einer Menschenfrau in der Kleidung eines Königlichen Anklägers; es handelt sich um die Leiche der Anklägerin Omari, welche aus der Hagelschichtfeste hierher geschafft wurde, nachdem sie und ihre Leute dort im Eingangsbereich getötet worden waren, weil sie Untersuchungen zu Magistrat Patschett und Graf Lowls anstellen wollten.

Die Wand mit dem Basrelief Pharasmas ist in Wahrheit eine Geheimtür, hinter welcher ein Gang liegt, der zu einer Wendeltreppe nach Bereich **G10** führt. Ein SC kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 22 entdecken, dass die Wand bewegt werden kann.

Kreaturen: Weiralai, die Bewohnerin von Leng, welche die Kurus zum Irishügel gebracht hat, steht über Omaris Leiche gebeugt und nutzt eine bizarre Gerätschaft, um die Leiche der Königlichen Anklägerin zu befragen. Vor 5 Jahren hat Weiralai auch die von ihr versklavten SC als Diener und Schläger für Graf Lowls zum Irishügel-Anwesen gebracht. Weiralai weiß auch, dass die SC nach ihrem Aufenthalt in der Dornstein-Anstalt wieder in die Stadt zurückgekehrt und Melisenn ein Dorn im Auge sind. Nun möchte sie den in ihren Augen früheren Fehler, die SC zu Graf Lowls gebracht zu haben, wieder gutmachen. Da sie weiß, dass die SC sich an nichts mehr erinnern, spricht sie sie auch nicht auf ihre frühere Bekanntschaft an.

Wenn die SC den Raum betreten, wendet Weiralai sich von Omaris Leiche ab und spricht die SC an: „Es war ein großer Fehler, hierher zurückzukehren. Lowls hätte euch als Blutopfer darbringen sollen, statt euch dieser… Ärztin… zu überlassen. Ihr werdet euch nicht länger in Melisenns Arbeit einmischen.“ Mit diesen Worten greift sie die SC an, damit diese die Wiedererweckung der drosselmoorer *Sternstelen* nicht stören können.

WEIRALAI **HG 8**

EP 4.800

Bewohnerin von Leng (*MHB II,* S. 38)

TP 95

TAKTIK

Im Kampf Weiralai greift den ihr nächsten SC mit ihren Natürlichen Waffen an.

Moral Da Weiralai weiß, dass sie sich in Leng neu bildet, wenn sie hier getötet werden sollte, kämpft sie bis zum Tod.

Schätze: Die noch in ihren Sarkophagen ruhenden toten Adeligen wurden mit Schmuck und anderen Wertsachen begraben (z.B. Ringe, Halsketten, Stirnreifen, Zepter usw., Gesamtwert 4.500 GM). Die versiegelte Grabnische Fassimar Lowls', eines Mendevischen Kreuzfahrers und eines der wenigen ehrenvollen Ahnen des Grafen, enthält ein *Langschwert +1*, welches blasses purpurnes Licht abgibt (wie *Licht*). Die Gerätschaft, welche an der Königlichen Anklägerin Omari befestigt ist, ist ein seltenes Gerät namens *Flüsterplatten* (siehe Kasten auf Seite 112).

G5. Lagerraum (HG 6)

Dieser unterirdische Lagerraum ist mit zwei großen Holzregalen an der West- und Ostwand ausgestattet, in denen sich viele kleine Truhen, Körbe und mehrere lose Gegenstände befinden. In der Mitte des Raumes steht ein hölzerner Sarg.

In den Regalen liegen die weniger wertvollen Besitztümer der Opfer des Kultes – Kleidung, Stiefel und nichtmagische Ausrüstung. Viele Gegenstände sind abgenutzt und durch Feuchtigkeit oder Kampf beschädigt, sodass nur ein paar für die SC von Nutzen sein dürften. Mit dem Sarg haben Lowls Diener Leichen oder auch lebende Gefangene geschmuggelt, doch nun dient er dem Hüter des Gelben Zeichens als Ruheplatz.

Kreaturen: Hier wacht der Hüter des Gelben Zeichens, ein finsterer Diener Hasturs, und hält Ausschau nach Personen, die auf dem (oder im) Irishügel nichts zu suchen haben. Der Hüter ist ein mobiles Monster und wird SC jagen, welche diesen Raum umgehen, um zur *Sternstele* vorzustoßen. Er verspottet die SC mit seinem Lieblingsausruf „Hast du das Gelbe Zeichen gefunden?“, ehe er angreift. Als fanatischer Hasturdiener kämpft der Hüter bis zum Tod.

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Vorwort
Teil 1: Rückkehr nach Drosselmoor
Teil 2 : Der Vermisste Magistrat
Teil 3 : Der Hasturkult
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium

HÜTER DES GELBEN ZEICHENS **HG 6**
EP 2.400
TP 66 (siehe Seite 244)

Schätze: Durchsucht man den Raum ausführlich, stößt man auf die Kleidung eines Beamten und ein silbernes Siegel – einen Kegel, in dessen Unterseite das Wappen von Drosselmoor eingraviert und an dessen Spitze ein Ring eingelassen ist, um es an einer Schnur oder dergleichen zu befestigen. Diese Gegenstände sind die einzigen Beweise dafür, dass der Hasturkult auch Magistrat Patschett getötet hat. Als Kunstgegenstand ist das Siegel 10 GM wert; Kesadia Renz würde den SC aber das Doppelte zahlen, um es dem nächsten Magistraten übergeben zu können.

G6. Brunnenraum (HG 6)

In der Mitte dieses Raumes befindet sich ein niedriger runder Steinbrunnen. Ein Gerüst für einen Flaschenzug ist daneben angebracht, über den ein Eimer herabgelassen werden kann. Im Westen geht ein Gang ab.

WEIRALAI

Der Schacht hier ist 15 m tief, der Wasserstand beträgt 4,50 m. Der Brunnen wird über das Abflusssystem des Herrenhauses und das Aquädukt unter Drosselmoor gespeist. Der Aquädukttunnel ist 1,20 m breit und 1,80 m hoch.

Direkt unterhalb dieses Raumes ist ein Riss im Mauerwerk des Schachts, hinter dem sich eine Höhle mit unbearbeiteten Wänden befindet – während der Bauarbeiten wurde damals ein kleines Mineraldepot gefunden und entfernt. Der Zugang ist 0,60 m breit, die Deckenhöhe der Höhle ist maximal 1,50 m, sodass mittelgroße Kreaturen sich hineinzwängen müssten und sich auch nicht frei bewegen könnten. Die Höhle ist voller Rattenköttel und anderem Dreck und stinkt bestialisch. Auch der Brunnen wird davon nicht verschont – das Wasser stinkt und schmeckt nach Fäkalien.

Kreaturen: Ein Rattenkönig und sieben Schreckensratten hausen zur Zeit in der Höhle. Sie sind noch nicht lange Teil der Schreckensmenagerie auf dem Irishügel, haben aber bereits alle erreichbaren Nahrungsmittel gefressen und sind entsprechend hungrig und ruhelos. Durch den Rattenkönig gestärkt, greifen die Schreckensratten jeden an, der diesen Raum betritt. Aufgrund seiner Fähigkeit Seuchenbringer ist der SG von Rettungswürfe gegen das Schmutzfieber der Ratten um 2 höher als normal. Der Rattenkönig hält sich gern im Hintergrund und lässt seine Diener für sich kämpfen; sollten die Schreckensratten getötet werden, kämpft er aber bis zum Tod.

RATTENKÖNIG **HG 5**
EP 1.600
TP 57 (*MHB IV,* S. 205)

SCHRECKENSRATTEN (7) **HG 1/3**
EP je 135
TP je 5 (*MHB,* S. 215)

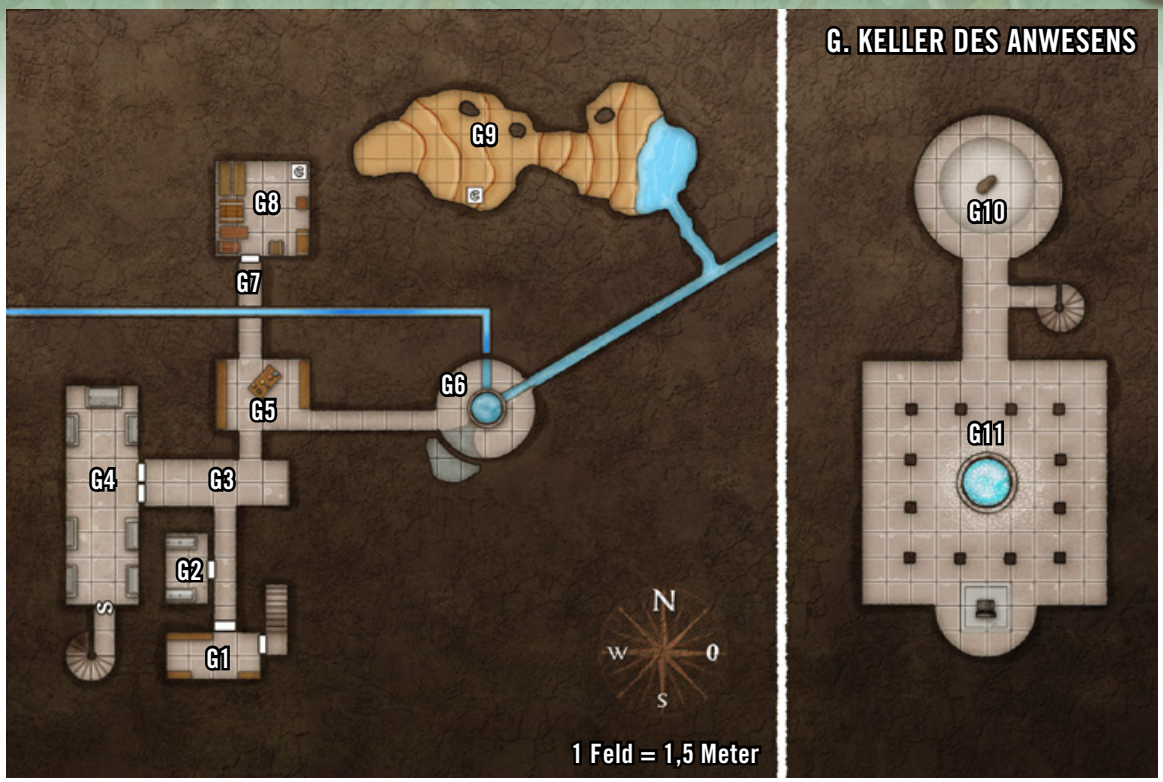
Gefahren: Auch wenn die Verseuchung nicht flussaufwärts in die Stadt vordringt, wird jeder, der von dem verunreinigten Brunnenwasser trinkt oder in die verdreckte Rattenhöhle kriecht, der Beulenpest (*Grundregelwerk*, S. 557; ZÄH, SG 17) ausgesetzt.

Schätze: Zwischen dem Rattendreck und den Überresten in der Höhle liegt ein Beutel mit 17 GM, 43 SM und einem Diamantring (Wert 1.000 GM).

G7. Kellergang (HG 5)

Dieser Gang endet vor der verschlossenen Tür zum Eiskeller (siehe Bereich **G8**). Da Melisenn den in den Dienstbotenquartieren untergebrachten Kurus durchaus zutraut, die Tür einzuschlagen und in den Kellerbereich vorzustoßen, hat sie hier eine Falle platziert.

Falle: Melisenn hat auf das Gangende *Glyphe der Abwehr* gewirkt, um jedem zu schaden, der nicht Hastur anbetet. Die Kultanhänger auf dem Anwesen wissen dies, die Kurus nicht.



GLYPHE DER ABWEHR **HG 5**

EP 1.600

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

EFFEKTE

Auslöser Zauber; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Zaubereffekt (*Glyphe der Abwehr* [Explosionsglyphe], 3W8 Elektrizitätschaden, REF, SG 17 halbiert); mehrere Ziele (alle Kreaturen innerhalb von 1,50 m Entfernung)

G8. Eiskeller (HG 4)

Die Wände dieses bitterkalten Raumes sind mit unbearbeiteten Holzbrettern verkleidet. An den Wänden stapeln sich undurchsichtige Eisblöcke und Holzkisten unterschiedlicher Größe.

Zwischen den Steinwänden und den Holzbrettern befindet sich eine 0,30 m dicke Isolierung aus Heu und Sägemehl. Eine Leiter in der nordöstlichen Ecke führt zur Küche (Bereich **E6**) hinauf. Die Tür zum Rest des Kellers ist verschlossen (Härte 5, 20 TP, Gegenstand zerschmettern SG 25, Mechanismus ausschalten SG 25); Lowls wollte nicht, dass seine Bediensteten sich frei im Kellergeschoss bewegen konnten.

Kreaturen: Zwei Kuru-Schläger durchstöbern gegenwärtig die Kisten im Eiskeller nach Essbarem. Sollten sie von oben Kampflärm hören, helfen sie den dortigen Kurus, ansonsten suchen sie weiter. Einer ist gerade auf ein in Wachspapier gewickeltes Stück Wild gestoßen. Wenn die Kurus die SC bemerken, greifen sie sofort an.

KURU-SCHLÄGER (2) **HG 2**

EP je 600

TP je 33 (siehe Seite 98)

G9. Höhle der Älteren Wesen (HG 7)

Diese natürliche Höhle wird von großen, auf dem Boden stehenden Laternen erhellt. Sie reicht von Osten nach Westen, der Boden hebt sich leicht von einem Wasserteich hin zu einem Vorsprung.

Diese Höhle besteht aus zwei aneinander angrenzenden Räumen mit einer Verengung in der Mitte. Der Höhlenboden ist unregelmäßig, an manchen Punkten ist er höher, an anderen niedriger, dies wirkt sich aber nicht auf die Fortbewegung aus.

Kreaturen: Im Rahmen ihrer Nachforschungen zur Geschichte von Drosselmoor und den *Sternstelen* träumte Melisenn von zwei Älteren Wesen in einer großen Höhle unter dem Anwesen. Weitere Träume halfen ihr, die Örtlichkeit einzuschränken, bis sie so sicher war, dass sie die Kurus ein Loch in den festgestampften Erdboden des Kutschenhauses graben ließ. Als die Kurus die Decke der Höhle durchstießen, stieg Melisenn selbst hinab und stieß auf zwei Ältere Wesen in Tiefschlaf.

Die Kreaturen ruhten hier seit jener Zeit, in der die Flugkraken die *Sternstelen* errichtet hatten. Ein Älteres Wesen erwachte am Tag nach dem Durchbruch, während das andere erst am Tag vor Eintreffen der SC wieder zu Bewusstsein kam.

Da es Melisenn schwerfiel, mit dem wachen Älteren Wesen zu sprechen, bereitete sie sodann *Sprachen verstehen* vor, um den kosmischen Besucher zu befragen.

Flüsterplatten

Dieses Werk der Mi-Go[MHB IV] gestattet es dem Benutzer, mit Dingen zu kommunizieren, welche normalerweise nicht sprechen können. Mi-Go-Wissenschaftler nutzen diese Geräte, um Informationen aus möglichst vielen Quellen zu erlangen.

FLÜSTERPLATTEN		**PREIS** 9.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 5	**GEWICHT** 5 Pfd.
AURA Schwache Erkenntnismagie und Nekromantie		

Diese beiden quadratischen, messingfarbenen Metallplatten haben eine Seitenlänge von etwa 25 cm. Die Kanten haben einen Gummibesatz und weisen an den Ecken Schrauben auf, um die Platten wie eine Klemme zusammenziehen zu können. In der Mitte der oberen Platte befindet sich eine fleischige Röhre, welche in einem von winzigen Zähnen umringten Saugnapf endet. Neben dem Fuß der Röhre befinden sich ein kleiner Schlüssel zum Aufziehen des Mechanismus und ein Schalter für die Wahl zwischen zwei Funktionen (Leiche oder Pflanze).

Um die *Flüsterplatten* bei einem toten Wesen anzuwenden, müssen sie an einem Körperteil des Toten befestigt werden und die Röhre Hautkontakt erhalten, dann muss die Gerätschaft 1 Minute lang aufgezogen werden. Im Anschluss können der Leiche zwei Fragen gestellt werden, die Antwort dringt in metallisch-summendem Klang aus dem Gerät. Dieser Effekt entspricht *Mit Toten sprechen*.

Sollte die Gerätschaft zur Kommunikation mit Pflanzen genutzt und an einer Pflanze befestigt werden, kann der Benutzer mit der Pflanze 5 Minuten lang kommunizieren (wie *Mit Pflanzen sprechen*).

Flüsterplatten können ein Mal am Tag benutzt werden.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN 4.500 GM**
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Mit Pflanzen sprechen, Mit Toten sprechen*	

Im Laufe einer Stunde erfuhr sie, dass die Älteren Wesen Teil einer größeren Gruppe gewesen waren, welche die Flugkraken nach Golarion verfolgt hatte. Es berichtete ihr auch, dass ein mächtiges Kontingent von Hexenmeistern und Priestern des Schlangenvolkes die Flugkraken angegriffen und vertrieben habe.

Sollten die SC über Mittel zur Kommunikation mit den Älteren Wesen verfügen, so können die kosmischen Kreaturen ihnen dasselbe mitteilen. Nach Jahrtausenden des Schlafes sind die beiden aber etwas knurrig und mürrisch und wollen eigentlich nur genug Kraft sammeln, um sich aus dieser Höhle absetzen zu können.

Daher haben sie auch keine Geduld mit „minderen Geistern“ und greifen die SC an, sollten diese sie beleidigen oder irgendwie behindern.

Belohnung: Sollten die SC mit den Älteren Wesen kommunizieren können und die Geschichte der *Sternstelen* erfahren oder den Älteren Wesen bei der Flucht helfen, so belohne sie mit 3.200 EP, als hätten sie die Älteren Wesen im Kampf besiegt.

ÄLTERE WESEN (2) **HG 5**
EP je 1.600
TP je 59 (*MHB IV,* S. 14)

G10. Sternstele

In der Mitte einer runden, oben kuppelartig zulaufenden Kammer befindet sich eine Plattform aus natürlichem Fels. Auf diesem steht ein schwarzer, steinerner Monolith ähnlich den beiden in Drosselmoor. Der Stein glüht in einem bleichen, gelben Licht. Blut befleckt den Boden rund um das Monument.

Da die anderen beiden *Sternstelen* in Drosselmoor im Freien stehen, hat der Kult seine Menschenopfer bei dieser unter dem Irishügel-Anwesen dargebracht. Der Boden ist zwar nicht rutschig, es stinkt aber stark nach Blut. Da der Kult mit den Hastur gebrachten Opfern die *Sternstele* aufgeladen hat, leuchtet das Monument mittlerweile – die Kultanhänger halten dies für ein Zeichen von Hasturs Gunst. Mehr zur Funktionsweise des Artefaktes findest du am Anfang dieses Kapitels.

G11. Thronsaal des Unaussprechlichen (HG 9)

Diese große Kammer ähnelt dem Thronraum eines uralten unterirdischen Palastes. Säulen tragen eine 9 m hohe Decke. In der Mitte gibt ein Fliesenmosaik des Gelben Zeichens einen dünnen, gelben Dunst ab, welcher den Raum schwach mit dem Duft von Chrysanthemen erfüllt. Der Dunst steigt zur konkaven Kuppeldecke auf, durch welche man ein Bild der Minarette, Türme und Dächer einer mysteriösen Stadt vor einem gelben Himmel sehen kann. Das Abbild schwankt leicht bei Veränderung der Lichtverhältnisse, dazu erklingen unsichtbare Flöten und Saiteninstrumente. Am anderen Ende der Kammer steht ein Marmorthron auf einer halbrunden Kanzel. Die Wände sind mit güldenen Mosaiken geschmückt, die eine Stadt voller maskierter Gestalten in fließenden Roben darstellen.

Kreaturen: Melisenn Kororo zieht sich in diese Kammer zurück, um die mystische Atmosphäre der fremdartigen Stadt zu genießen und von ihrer Zukunft als dekadente Kultanführerin zu träumen. Bei ihr ist eine schreckliche Kreatur, die als Byakhee bezeichnet wird. Die Kreatur ist über die *Sternstele* aus Carcosa nach Golarion gewechselt und hat damit sogar Melisenn sprachlos gemacht – aber natürlich ist ihr die zusätzliche Unterstützung willkommen und sieht sie darin ein Geschenk Hasturs. Der Byakhee bleibt in Melisenns Nähe und bemüht sich, zwischen ihr und den SC zu bleiben. Sollte der Hund von Tindalos die Begegnung mit den SC im Empfangsraum des Herrenhauses (Bereich **F1**) überlebt haben, schließt er sich dem Kampf gegen die SC an.

Wenn die SC die Kammer erreichen, fühlt Melisenn sich im Herzen ihres Reiches bedroht. Sie ist besorgt, dass die SC ihre Pläne zur Wiedererweckung der *Sternstelen* stören könnten, macht sich aber noch mehr Sorgen, dass sie vor den anderen Kultanhängern als Anführerin schwach wirken könnte.

Sieht Melisenn die SC, schreit sie aus vollem Hals, sodass ihre Stimme in der Kammer widerhallt: „Wenn ihr glaubt, ihr wärt wichtig, dann irrt ihr euch! Ihr… Seid… Nichts! Ihr seid Fünkchen eines widerwärtigen Feuerchens, das in der Kälte des Universums erlischt! Wir sind alle wertlos vor dem Unaussprechlichen! Selbst wenn er euch gezeichnet haben soll, so werde ich ihm diese Welt eröffnen – nicht Lowls, nicht ihr. Ihr werdet mir nicht meinen Platz rauben… Ihr… Werdet… Sterben! Der König in Gelb naht!“

MELISENN KORORO **HG 7**
EP 3.200
TP 63 (siehe Seite 178)

BYAKHEE **HG 4**
EP 1.200
TP 42 (siehe Seite 228)

Falle: Melisenn hat den Zugang zu diesem Raum mit einer Falle gesichert, um jene, die Hastur nicht verehren, am Betreten des Raumes zu hindern. Wer den Bereich zwischen den Stufen und dem 3 m breiten Gang betritt, ohne zu sagen „Hast du das Gelbe Zeichen gefunden?“, der löst die Falle aus.

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

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

Schätze: Neben ihrer Ausrüstung hat Melisenn eine Abschrift der *Pnakotischen Manuskripte* bei sich, eines uralten Textes auf Aklo, welcher Informationen zu Portalen und Beschwörungsmagie enthält. Das Buch ist recht groß und schwer mit 10 Pfund Gewicht und über 500 Seiten Pergament. Es enthält auch Wissen zu Flugkraken, Yithern und vielen anderen Kreaturen, die mit den Göttern des Mythos assoziiert werden. Wendet ein Leser eine Woche für ein durchgängiges Studium auf, so erhält er einen Situationsbonus von +4 auf alle Fertigkeitswürfe für Wissen hinsichtlich Beschwörungsmagie und der Götter und Magie der Alten Kulte. Zudem handelt es sich um ein Zauberbuch mit folgenden arkanen Zaubersprüchen: *Bindender Ruf, Ebenenwechsel, Gegenstand teleportieren, Interplanetares Teleportieren-*ABR*, Kreis der Teleportation, Mächtiger Bindender Ruf, Mächtiges Teleportieren, Schwächerer Bindender Ruf ,Teleportieren* und *Tor.*

ABSCHLUSS DER ABENTEUERS

Nachdem die SC Melisenns Kult in Drosselmoor entlarvt und erfahren haben, wohin sich ihr früherer Arbeitgeber gewandt hat, können sie überlegen, wie sie ihm folgen können.

Wenn sie ihren Erfolg Kesadia Renz berichten, ist diese erleichtert, dass die Probleme für die Stadt ein Ende gefunden haben. Sie entschuldigt sich bei den SC, sollte sie ihnen gegenüber früher respektlos oder zweifelnd aufgetreten sein, und ermutigt sie, den vermissten Grafen Lowls zu suchen. Zudem bietet sie den SC ihre Hilfe an, dies schließt Nachforschungen zu bisher Entdecktem ein (okkultes Wissen ist nicht ihre Spezialisierung, sie verfügt aber über ein großes Netzwerk an Leuten, die über die ganze Region der Inneren See verteilt sind). Kesadia bietet zudem an, eine Schiffspassage nach Cassomir für sie zu arrangieren, damit sie den Grafen verfolgen können. Da die meisten Schiffe, die in Drosselmoor anlanden, Kohlebarken aus dem Landesinneren oder einfache Fischerboote sind, ist es schon zu normalen Zeiten schwierig, ein Schiff zu finden, welches groß genug ist, um die Strecke nach Cassomir in verhältnismäßiger Zeit zurückzulegen – und wenn man in Eile ist, wird es noch schlimmer. Zum Glück weiß Kesadia um ein Schiff namens *Sellensperling* unter dem Kommando einer resoluten Halblingfrau namens Himmelweit Freiling, welches für die Reise geeignet ist und in 2 Tagen Drosselmoor erreichen wird. Sie bietet den SC in Drosselmoor bis dahin Unterkunft an. Es ist wichtig, dass die SC auf das Schiff warten und mit diesem abreisen, da es Schauplatz des nächsten Kapitels ist.

Im Verlauf dieses Abenteuers sollten die SC einige neue Informationen erlangt haben. Sie sollten erfahren haben, dass Graf Lowls eine Reise nach Cassomir arrangiert hat, um sich mit seinem alten Freund Miacknian Mun zu treffen, der für ihn das *Nekronomikon* übersetzen und bei Nachforschungen helfen soll. Der Graf will sodann weiter nach Süden reisen, um die vergessene Stadt Neruzavin aus den SC noch unbekannten Gründen aufzuspüren.

Die SC sollten zudem nun wissen, dass der Graf seine letzten Forschungen im Rahmen von Träumen durchgeführt hat – und dass ein okkultes Ritual ihn und die SC in die Traumlande geschickt hat, um mit jemandem zu sprechen, der als der Verrückte Poet bekannt ist – und dass dies der Grund dafür ist, dass die SC sich nicht an ihre Vergangenheit erinnern können.

Sollten die SC eine dieser Informationen nicht entdeckt haben oder sollten sie das Tagebuch (Bereich **F3**) mit dem Ritual nicht mitgenommen haben, welches sie im nächsten Kapitel benötigen, so lass einen oder mehrere NSC sie ermutigen, zum Irishügel zurückzukehren, um nach weiteren Hinweisen zu suchen. Es ist wichtig, dass sie möglichst viele Bücher des Grafen zu okkultem Wissen und dem Mythos mitnehmen – die wichtigsten davon befinden sich in der Büchertruhe im Arbeitszimmer (Bereich **F12**).

Sollten die SC auf dem Irishügel nach weiteren Hinweisen suchen, können sie immer noch auf manche bizarre Gefahren stoßen, selbst wenn sie die meisten Kultanhänger und Monster besiegt haben sollten.

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Vorwort
Teil 1: Rückkehr nach Drosselmoor
Teil 2 : Der Vermisste Magistrat
Teil 3 : Der Hasturkult
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium

Du kannst sie immer noch mit Externaren und fremdartigen Kreaturen konfrontieren, welche von der erwachenden Macht der *Sternstelen* angelockt werden. Falls die SC mit dem Sieg über Melisenn und ihren Kult noch nicht die 7. Stufe erreicht haben, so liefere ihnen genug Zufallsbegegnungen für den Stufenaufstieg.

Wenigstens eine Gegnerin wird später erneut in Erscheinung treten – die Bewohnerin von Leng, Weiralai. Sollten die SC sie im Kellergewölbe des Anwesens getötet haben, bildet sie sich in Leng neu und kann nach Golarion zurückkehren, um sich an den SC zu rächen. Sollte sie lebendig entkommen sein, verlässt sie in aller Stille die Stadt und begibt sich nach Süden auf Lowls Fährte. Falls die SC die Bewohnerin von Leng nicht getötet, aber anderweitig aus dem Verkehr gezogen haben, so treffen sie später auf eine andere Bewohnerin von Leng, die mit Weiralai zusammengearbeitet hat.

Pathfinder® Abenteuerpfad™

Was Ewig Liegt

Der Traum vom Gelben König

von Ron Lundeen

Die Vergangenheit ist wahr

Am Ende des 2. Kapitels haben die SC letztendlich erfahren, wodurch sie ihre Erinnerungen verloren haben. Nun haben sie die Chance, ihre Erinnerungen zurückzubekommen – so sie überleben. Die Ausgangssituation für die erste Hälfte des Abenteuerpfades ist recht ungewöhnlich und könnte für manche SL und Spieler eine ziemliche Herausforderung darstellen.

Sie erfordert, dass die Spieler dir als SL vertrauen, gibt dir aber auch eine Möglichkeit, interessante Einzelheiten über die Spielercharaktere ins Spiel zu bringen. Du kannst im Vorfeld mit den Spielern besprechen, in welche Richtung sie ihre Charaktere führen wollen. Wenn sie dann zum Ende des Kapitels ihre Erinnerungen zurückerlangen, kannst du diese Details zum Teil der Geschichte machen in Form einer Reihe von Rückblenden, die als überwältigende Flut an Erinnerungen von Jahren über die SC hereinbrechen.

Was genau haben die SC eigentlich in Graf Lowls Diensten gemacht? – Das 2. Kapitel enthält einige Beispiele für ihre Aktivitäten in Drosselmoor, doch letztendlich liegt es bei euch. Wähle möglichst Geschehnisse und Taten, die zu den einzelnen Charakteren passen und gute Reaktionen der Spieler hervorrufen. Die SC waren vielleicht nur Forschungsassistenten, vielleicht haben sie sich auch an merkwürdigen Ritualen beteiligt. Vielleicht haben sie als Wachen Leute vom Irishügel ferngehalten oder im Auftrag des Grafen eingeschüchtert. Vielleicht haben sie Lowls auf kürzeren Reisen begleitet, wenn dieser nach wichtigen Büchern gesucht hat, vielleicht hat der Graf sie auch ausgeschickt (möglicherweise illegal) einige der esoterischen Werke zu besorgen, die sie im Anwesen finden können. Du kannst die SC auch eigene Ideen äußern lassen, was sie während ihrer Zeit auf dem Irishügel gemacht haben könnten. Auf diese Weise können die Charaktere rückwirkend in die Handlung eingeflochten werden und läuft diese dennoch weiter.

Sekundärvorteile von Kampagnenwesenszügen

Du kannst ferner folgenden optionalen Ansatz bei den Kampagnenwesenszügen der SC verfolgen: Wenn die SC ihre Erinnerungen zurückerlangen, werden diese Wesenszüge wie folgt erweitert; dies belohnt die SC nicht nur dafür, dass sie die Hälfte der Kampag-

ne überstanden haben, sondern zeigt auch auf, dass sie durch die Widrigkeiten eine gewisse Klarheit erlangt haben, die ihnen nun hilft. Möglicherweise hat ein Spieler für seinen Charakter eine Option gewählt, welche den Sekundärvorteil redundant macht; überlege dir in diesem Fall andere Vorteile, sodass jeder SC etwas Nützliches erhält. Solltest du den Abenteuerpfad ohne den Gedächtnisverlust leiten, dann sind diese Sekundärvorteile wahrscheinlich überflüssig – sie sollen Spieler belohnen, die sich darauf einlassen, keine völlige Kontrolle über den Hintergrund ihrer Charaktere zu haben, und sind zwar nicht so mächtig, dass sie die Kampagne aus dem Ruder werfen, wohl aber den Machtgrad der Gruppe beeinflussen können.

Aberrationenfeind: Wenn du dein Gedächtnis zurückerlangst, erinnerst du dich an deine Zeit als Assistent des verrückten Grafen Lowls auf dem Irishügel und an Erfahrungen mit außerweltlichen Kreaturen. Du weißt, dass diese Einsichten dich vor solchen Schrecken schützen können. Dein Wesenszugbonus auf Rettungswürfe gegen die Außergewöhnlichen, Übernatürlichen und Zauberähnlichen Fähigkeiten von Aberrationen steigt um 1.

Einfühlungsvermögen: Wenn du dein Gedächtnis zurückerlangst, erinnerst du dich an Gelegenheiten, zu denen dir dein Einfühlungsvermögen in der Vergangenheit geholfen hat, selbst wenn es um weniger ehrenvolle Dinge ging. Diese neugefundene Klarheit hilft dir bei deinem andauernden Kampf. Du kannst ein Mal am Tag bei einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen, Schätzen oder Wahrnehmung zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis behalten.

Getrieben von Schuldgefühlen: Wenn du dein Gedächtnis zurückerlangst, durchlebst du all die furchtbaren Dinge erneut, die du getan hast, aber niemals wiederholen würdest, sofern du die Wahl hast. Dies mag demoralisierend sein, verleiht dir aber Klarheit und den Wunsch, anderen zu helfen, und die Welt zu bewahren. Du kannst ein Mal am Tag als Standard-Aktion deinen Verbündeten einen Wesenszugsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Zauber oder Zauberähnliche Fähigkeiten böser Kreaturen für 1 Minute verleihen.

Gewalttätig: Wenn du dein Gedächtnis zurückerlangst, verspürst du heftigen Zorn auf jene, die dir übel mitgespielt haben während der Zeit, an die du dich nicht mehr erinnern konntest. Graf Lowls geht dir nicht aus dem Kopf und du erzitterst vor Wut, wenn du überlegst, wie du dich rächen könntest. Du erhältst ein Mal am Tag einen Wesenszugsbonus von +1 auf Angriffs- oder Waffenschadenswürfe für einen Kampf.

Methodischer Verstand: Wenn du dein Gedächtnis zurückerlangst, erkennst du, dass du mit Informationen Kontakt hattest, die nicht für Menschen bestimmt sind. Deine jüngsten Erfahrungen seit dem Erwachen in der Dornstein-Anstalt wirken vertrauter, als wären dir einige dieser kosmischen Mächte bereits bekannt gewesen, und dein methodischer Ansatz wird dir in Zukunft helfen. Du kannst ein Mal am Tag bei einem Rettungswurf gegen einen Geistesbeeinflussenden Effekt zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis behalten.

Nervöse Reflexe: Wenn du dein Gedächtnis zurückerlangst, verspürst du große innere Ruhe. Du bist immer noch nervös und etwas paranoid, weißt nun aber besser, wie du diese Energie in künftigen Kämpfen gegen deine Feinde nutzen kannst. Du erlangst die Fähigkeit, einen zusätzlichen Gelegenheitsangriff pro Runde auszuführen. Dies ist mit anderen Fähigkeiten kumulativ wie z.B. Kampfreflexe, welche die Anzahl an möglichen Gelegenheitsangriffen erhöht.

Opfer von Geistestausch: Wenn du dein Gedächtnis zurückerlangst, hast du auch Erinnerungsblitze an frühere, unterdrückte Ereignisse. Du erinnerst dich, mit fremdartigen, konischen Kreaturen gesprochen zu haben, die Informationen über deine Welt wollten und zugleich dir von der ihren erzählten. Deine neugefundene Klarheit erschließt dir neues Potential. Pro 5 Punkte, um welche du den SG eines Fertigkeitswurfes für Wissen übertriffst, erfährst du zwei zusätzliche Informationen über das Ziel statt einer.

Ritualist: Wenn du dein Gedächtnis zurückerlangst, erinnerst du dich, beim Studium und bei der Ausführung merkwürdiger (und möglicherweise finsterer) Rituale geholfen zu haben. Diese Erinnerungen an dein Können eröffnen dir besseren Zugriff auf dein Potential und können dir beim Kampf gegen das dir zugefügte Unrecht helfen. Du kannst den Zauber des Grades 0, den du über diesen Wesenszug erlangt hast, nun beliebig oft am Tag wirken.

Stoizismus: Wenn du dein Gedächtnis zurückerlangst, berühren dich die früheren Erfahrungen in Graf Lowls' Diensten kaum. Du erkennst, dass deine Taten wenig ruhmvoll waren, du aber nichts mehr dagegen tun kannst – daher solltest du deinen Kampf gegen die unaussprechlichen Mächte fortsetzen, die dich und deine Gefährten plagen. Du wirst gegen den Zustand Erschüttert immun, kannst aber immer noch den Zustand Verängstigt oder Panisch erhalten. Solltet ihr das neue Furchtsystem aus den *Ausbauregeln IX: Horror* nutzen, so bist du auch gegen den Zustand Beunruhigt immun.

Wahre Hingabe: Wenn du dein Gedächtnis zurückerlangst, stellst du fest, dass nach erneutem Durchleben all deiner früheren Sünden die Verbindung zu deiner Gottheit nur gefestigt wurde. Dies veranlasst dich, deinen Verbündeten zu helfen und weiter gegen die Mächte anzukämpfen, die euch aufhalten und der Welt schaden wollen. Du erhältst einen Wesenszugsbonus von +4 auf Konzentrationswürfe, wenn du Zauber der Unterschule der Heilung defensiv wirkst.

Adam Daigle
Developer
adam.daigle@paizo.com

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
Vorwort
Teil 1: Auf dem Sellen
Teil 2: Im Traumreich
Teil 3: Der Gelbe König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium

Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König

Teil 1: Auf dem Sellen 120

Während die SC mit einem Boot von Drosselmoor nach Cassomir reisen, stoßen sie auf Verbündete und Gefahren in der wachen Welt und erkunden zugleich die Traumlande.

Teil 2: Im Traumreich 128

Auf den Rat eines Traumführers, welcher sich der Gelbe König nennt, begeben sich die SC auf eine Reihe surrealer Questen, um esoterische Geschenke für den Verrückten Poeten zu sammeln.

Teil 3: Der Gelbe König 155

Der Gelbe König wurde entführt, und die SC müssen ihn aus einem Gefängnis auf dem Mond der Traumlande retten, ehe er sie zum Verrückten Poeten begleiten kann.

Aufstiegsübersicht

Diese Kampagne ist auf vier Charaktere ausgelegt und verwendet die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit.

7 Die SC beginnen dieses Kapitel auf der 7. Stufe.

8 Die SC sollten während des 2. Teils die 8. Stufe erreichen.

9 Die SC sollten die 9. Stufe erreicht haben, ehe sie zur Verlassenen Karawanserei zurückkehren.

10 Am Ende des 3. Kapitels sollten die SC die 10. Stufe erreicht haben.

ABENTEUERHINTERGRUND

Graf Haserton Lowls IV. von Drosselmoor, ein reicher, aber unfähiger Gelehrter, stolperte eher zufällig über Hinweise zu einer vergessenen Stadt, welche in einer fernen Wüste von nichtmenschlichen Händen errichtet worden war. Dort gab es – wie in Drosselmoor – drei *Sternstelen*, welche den Planeten als Territorium von Flugkraken auswiesen und den jeweiligen Ort mit der parasitären Stadt Carcosa verbanden, auf dass diese die Städte als Opfergabe zu Ehren Hasturs, des Königs in Gelb, absorbieren könne. Während die Flugkraken in der Region des künftigen Drosselmoors von Angehörigen des Schlangenvolkes besiegt wurden, kam es in der vergessenen Stadt, die eines Tages Neruzavin genannt werden sollte, zu einem weitaus bedrohlicheren Ereignis.

Als der Erdenfall das Zeitalter der Legenden beendete, befand sich unter den zahllosen interstellaren Trümmerstücken, welche die Abolethen zur Zerstörung Azlants herbeigerufen hatten, auch ein einzelner Komet. Dieser enthielt nicht weniger als den letzten überlebenden Materiebrocken des pilzartigen Großen Alten Xhamen-Dor. Jene Monstrosität war ein Produkt der irren Träume Carcosas und als der Erdenfall Golarion verheerte, lenkten die immer noch aktiven *Sternstelen* der namenlosen Stadt den Kometen zu sich, sodass er fern Azlants und der durch den Erdenfall entstehenden Inneren See im Herzen der namenlosen Stadt einschlug. Dies erzeugte einen Krater, der sich schließlich mit Wasser füllte und nun von uralter, außergolarischer Architektur umringt ist. Jahrtausendelang schlummerte Xhamen-Dor am Grund des Sees und wuchs langsam, während er den Verfall und die Verwandlung des Lebens in seiner Nähe herbeiführte. Doch ohne gesunde Geister und starke Persönlichkeiten, von denen er zehren konnte, und ohne mobile Körper, um seinen Einfluss zu stärken, war sein Wachstum quälend langsam.

Jene, die vor langer Zeit Neruzavin entdeckten, erfuhren, dass schon das Wissen von Xhamen-Dors Existenz den schlafenden Verstand dem Risiko eines Befalls aussetzte. – Von etwas zu wissen bedeutete, auch davon zu träumen, und von ihm zu träumen genügte, um sein Knecht und Anhänger zu werden.

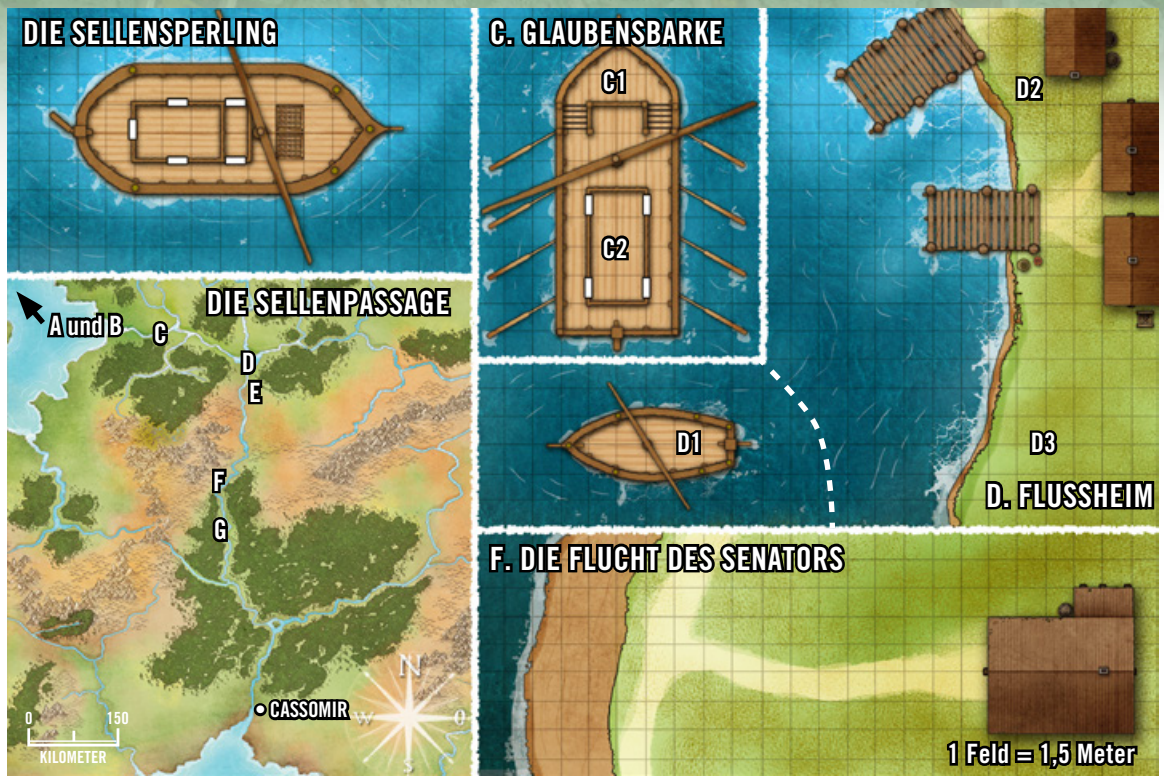
Nur indem alles Wissen über Neruzavin zerstört wurde, konnte damals Xhamen-Dor daran gehindert werden, sich zu erheben. Dank dieser Bemühungen schliefen Xhamen-Dor und seine ansteckenden Träume weiterhin vergessen im ebenfalls vergessenen Neruzavin für weitere Jahrtausende, bis Lowls auf die geträumten Bruchstücke der Legende von dieser Stadt stieß.

Nachdem Graf Lowls IV. wiederholt – und teils spektakulär peinlich - beim Versuch gescheitert war, sich einen Namen unter der akademischen Elite Ustalavs zu machen, kam er zu dem Schluss, dass nur etwas wahrhaft Unglaubliches und alles Veränderndes ihm noch helfen konnte, die in seinen Augen missgünstigen Kollegen von seinem Genie zu überzeugen. Daher begann er mit Nachforschungen zu den *Sternstelen* in seinem Heimatort Drosselmoor. Er stieß auf die Werke des Dornstein-Insassen Ulver Zandalus, welcher besessen *Sternenstelen* malte, und erkannte, dass es sich dabei nicht um die Monumente von Drosselmoor sondern um eine ähnliche Triade in einer gänzlich anderen Stadt handelte. Nun richtete er seine Forschungen in wahnwitzigem Eifer auf diese Stadt aus. Zwar befragte er den Patienten wiederholt, erhielt aber von der Direktorin trotz großzügiger „Spenden" keinen uneingeschränkten Zugang zu ihm. Und so beschränkte er sich nicht länger auf gewöhnliche Forschungsmethoden, sondern griff auf verbotenes Wissen und okkulte Rituale zurück, um seinen Geist auf der Suche nach Antworten in andere Dimensionen zu entsenden. Dabei erfuhr er vieles über den Mythos, Hastur, den König in Gelb und auch den Großen Alten Xhamen-Dor. Tagsüber puzzelte er seine esoterischen Hinweise zusammen, während er nachts im Traum der Wahrheit immer näher kam, sich dabei aber auch Xhamen-Dor Einfluss immer weiter öffnete.

Lowls erfuhr auch von dem in den Traumlanden lebenden, rätselhaften Verrückten Poeten, einem Meister vergessener Geheimnisse und mystischen Wissens. Er vernahm, dass der Verrückte Poet sehr auf seine Privatsphäre bedacht war und dazu neigte, Besucher zu ermorden, welche ihm keine ungewöhnlichen Geschenke mit besonderer Bedeutung für die Traumlande brachten. Also forschte Lowls umfangreich nach, was der Verrückte Poet in der Vergangenheit als Tribut akzeptiert hatte, da er sich sicher war, mit Hilfe mehrerer solcher Dinge eine Audienz erlangen – und noch wichtiger – diese auch überleben zu können. Jedes Geschenk erforderte eine Prüfung in einem anderen Teil der Traumlande, doch Lowls hatte Mal um Mal Erfolg. Als er sieben Geschenke zusammengetragen hatte, erachtete er dies als hinreichend und reiste zur einsamen Oase des Verrückten Poeten.

Der Verrückte Poet akzeptierte Lowls Tribut und erklärte sich einverstanden, ihm den Weg nach Neruzavin zu weisen – doch zuerst verlangte er einen Beweis, dass es Lowls auch wirklich ernst war: Er sollte seine eigenen Verbündeten opfern. In der nächsten Nacht kehrte Lowls mit den Traumavataren mehrerer Schläger und Tunichtgute in seinen Diensten zurück – den SC. Diese hatte er mittels Drogen und Mentalmagie betäubt und willfährig gemacht, sodass sie nur tumb am Ufer des Sees im Herzen der Oase stehen konnten, während Lowls sie nacheinander hineinstieß und ertränkte. Dieses wirklich verräterische, gemeine und widerwärtige Opfer begeisterte den Verrückten Poeten, sodass er Lowls die gewünschten Informationen gab: Er würde die Lage von Neruzavin auf den Seiten eines Werkes namens *Nekronomikon* finden – eine Abschrift dieses Buches befände sich im Gewölbe einer Universität des Okkulten in Katheer, welches das Mysterium genannt werde. Der Verrückte Poet zeigte Lowls sogar seine eigene Version, damit er das Buch wiedererkannte. Die Seiten des Werkes des Verrückten Poeten sind normalerweise für jeden außer ihm selbst unleserlich, doch Lowls erhaschte schattenhafte Eindrücke der entsetzlichen Wahrheiten, die dort enthalten waren. Er erkannte dabei aber nie, dass der Verrückte Poet eine in den Traumlanden existierende Reflektion des Autors des ursprünglichen *Nekronomikons*, Abdul Alhazred, war.

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
Vorwort
Teil 1: Auf dem Sellen
Teil 2: Im Traumreich
Teil 3: Der Gelbe König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium



Die erblickten Enthüllungen spalteten einen Splitter von Lowls' Verstand ab. Er hatte die Schlüssel zu dem von ihm gesuchten Wissen erlangt, doch ein Fragment seines Geistes blieb in den Traumlanden zurück, welches über einen Teil seines Wissens und seiner Persönlichkeit verfügte, nicht aber über die meisten seiner Erinnerungen. Vage Erinnerungen an Gerüchte über den König in Gelb vermengten sich mit der Psyche des Persönlichkeitssplitters, welcher sich selbst fortan als der Gelbe König bezeichnete. Der Gelbe König stolperte durch die Wüste der Traumlande, bis er auf eine verlassene Karawanserei stieß, in der er sich niederließ.

Die Erlebnisse im See des Verrückten Poeten versetzten die SC in einen Zustand der Fugue. Sie besaßen keine Erinnerungen mehr, konnten keine neuen Erinnerungen ausbilden und reagierten nicht auf die Reize ihrer Umgebung. Der Graf übergab sie der Dornstein-Anstalt und machte sich auf seine lange Reise, bei welcher Cassomir nur der erste größere Halt sein sollte. Er wusste, dass er nicht einfach in die Hallen des Mysteriums hinein marschieren und Zugang zum *Nekronomikon* verlangen konnte. Zudem war er sich trotz aller sonstigen Selbstüberschätzung nicht sicher, ob er es überhaupt lesen und ohne Vorwissen interpretieren konnte. Daher wollte er in Cassomir einen alten Bekannten namens Miacknian Mun treffen, ehe es nach Katheer weiterging. Lowls nahm dabei nur die wichtigsten Forschungsunterlagen und Bücher mit und ließ den Rest auf seinem Anwesen auf dem drosselmoorer Irishügel zurück.

Die SC sind nun auf der Fährte ihres früheren Herrn und Möchtegern-Mörders. Sie konnten aus der Anstalt entkommen und das Irishügel-Anwesen überfallen, wo sie die vom Grafen zurückgelassenen Bücher und Notizen erlangt haben. Während sie Lowls nach Cassomir folgen (siehe Teil 1), können sie parallel seine Nachforschungen nachvollziehen, um den Verrückten Poeten zu besuchen und von Neruzavin zu erfahren (siehe Teil 2). In der Oase des Verrückten Poeten erfahren die SC, welche Rolle sie bei Lowls wahnsinnigen Plänen gespielt haben, und erhalten Gelegenheit, ihre verlorenen Erinnerungen zurückzuerlangen.

Teil 1: Auf dem Sellen

Im letzten Kapitel haben die SC erfahren, dass Graf Lowls nach Cassomir wollte, was über 1.500 km Reiseweg bedeutet. Die SC haben mehrere Gründe, ihn zu verfolgen: Vielleicht wissen sie, dass er sich mit gefährlichen Themen befasst, bei denen Unschuldige zu Schaden kommen können, vielleicht wollen sie ihn zwingen, ihnen ihre Erinnerungen zurückzugeben, oder vielleicht wollen sie sich auch einfach nur rächen und ihm heimzahlen, was er mit ihnen gemacht hat. Dieses Kapitel geht davon aus, dass die SC Lowls nach Cassomir folgen und dabei einen Teil seiner Notizen und Bücher vom Irishügel mitgenommen haben, um sie unterwegs zu studieren. Zum Glück liegen Drosselmoor und Cassomir an jenem gut bereisten Netzwerk aus Flüssen und Seen, das auch als die Sellenpassage bezeichnet wird, da es größtenteils über den Sellen oder seine zahlreichen Seitenarme und Zuflüsse geht. Die SC haben gut 3 Monate, um sich während der Bootsreise nach Cassomir mit Lowls' Notizen und Randbemerkungen in den Büchern zu befassen.

Dieser Abschnitt des Kapitels erzählt von den Bemühungen der SC, ein Boot im Hafen von Drosselmoor zu chartern, und der folgenden Reise. Die Sellenpassage ist gut bereist, aber nicht gänzlich sicher – ein Gutteil der Uferabschnitte ist Teil der Territorien unfreundlicher Nationen. Während der Reise kommt es zu den in diesem Teil aufgeführten, festgelegten Ereignissen. Du kannst dem noch Zufallsbegegnungen hinzufügen – siehe auch im Anhang den Artikel zum Sellen.

HIMMELWEIT FREILING

A. HAFEN VON DROSSELMOOR (KILOMETER 0, TAG 1)

Die Reise der SC beginnt in Drosselmoor an den moosbewachsenen Anlegern, die in die Avalonbucht hinausreichen. Nur wenige der einfachen Fischer, Händler auf dem Encarthansee oder Kapitäne der Kohlenbarken aus Hyannis haben Schiffe, welche für die lange Reise nach Cassomir geeignet sind. Glücklicherweise haben die SC im letzten Kapitel von Kesadia Renz den Namen einer Kapitänin erfahren, welche die Strecke bewältigen könnte. Dabei handelt es sich um Himmelweit Freiling, eine resolute Halblingfrau, welcher das Kielboot *Sellensperling* gehört. Wenn die SC den Hafen erreichen, streitet sie gerade mit dem Hafenmeister über eine schlecht verladene Ladung Holz, die ihrem Schiff üble Schlagseite beschert. Sie können folgendes mitanhören:

„Ich werde ihnen nicht sagen, dass sie die Ladung neu verteilen sollen", erklärt der fette Mann in der schlechtsitzenden Jacke des Hafenmeisters. „Und du solltest besser bald ablegen, Kleine."

Die lockenhaarige Halblingfrau mit den hohen Lederstiefeln stupst dem Mann den Finger in die Wampe. „Was soll das heißen, ihr werdet die Fracht nicht neu verteilen?! – Sie ist völlig falsch verladen. Im Gegensatz zu euch Säufern können Schiffe nicht einfach mit solcher Schlagseite fahren. Hartholz ist schwer und dick wie eure Schädel – deine Leute haben neun Stapel backbord und drei Stapel steuerbord verladen. Ich habe den ganzen Weg nach Cassomir vor mir und das schaffe ich nicht, wenn mein Boot sich so leicht umwerfen lässt wie deine Schwester!"

Die SC können sich auf unterschiedliche Weise einmischen: Mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 15 können sie ein paar nahe Hafenarbeiter überreden, beim Bewegen der Ladung zu helfen. Mit einem Stärkewurf gegen SG 12 können sie es in 1 Stunde Arbeit selbst schaffen. Sie könnten aber auch einwerfen, dass dies technisch betrachtet Himmelweits eigenes Problem ist (in diesem Fall lässt sie ihre eigene Mannschaft die schwierige Arbeit durchführen). Sollten die SC sich nicht einmischen, beginnt Himmelweit schließlich, den Hafenmeister mit der ständig wiederholten Forderung zu nerven, die grummelnden Schauerleute die Ladung umladen zu lassen. Was die SC tun, beeinflusst ihre Bereitschaft nicht, sie mitzunehmen, wohl aber ihre Einstellung den SC gegenüber während der Reise. Mehr zu Himmelweit Freiling findest du im Anhang in der NSC-Galerie.

Die SC sind nicht die einzigen, die eine Überfahrt nach Cassomir suchen. Gossa Kelkin und Wreben Malliver sind Professoren auf dem Rückweg nach Cassomir, nachdem sie ein Forschungssemester in Ustalav eingelegt haben. Wreben ist spargeldürr mit langem, strähnigem, dunklem Haar, während Gossa breit gebaut und kurzsichtig ist und das blonde Haar zu einem kunstvollen Zopf gebunden trägt. Wrebens Spezialität ist die Geschichte des Kreuzzuges des Lichts. Gossa ist Experte für die Architektur des Zeitalters der Thronbesteigung. Beide sind freundlich, aber distanziert. Sie bevorzugen die Gesellschaft anderer Akademiker und freuen sich auf die Rückkehr nach Taldor.

Sobald Himmelweits Streit mit dem Hafenmeister geklärt ist, sprechen Gossa und Wreben sie an und fragen nach einer Passage nach Cassomir. Himmelweit erklärt sich bereit, sie für jeweils 125 GM mitzunehmen – ein fairer Preis bei einer Strecke von gut 1.850 km und der üblichen Rate von 1 SM pro 1,5 km.

Sollten die SC sich wegen einer Passage nach Cassomir erkundigen, beäugt Himmelweit sie kritisch und bietet ihnen dann die Überfahrt zu 75 GM pro Kopf an, sofern sie sich bereiterklären, während der Reise bei der Verteidigung des Bootes zu helfen. Falls die SC feilschen, ist Himmelweit durchaus bereit, mit dem Preis runterzugehen – oder sie sogar umsonst mitzunehmen -, solange sie bereit sind zu kämpfen, sollte das Schiff bedroht werden. Himmelweit weiß, dass die Sellenpassage gefährlich sein kann, und dass weder ihre Matrosen noch die Gelehrten großartige Kämpfer sind, daher nimmt sie die SC gern als zusätzliche Muskeln an Bord. Die SC müssen ihre eigene Verpflegung mitbringen, können diese aber problemlos in Drosselmoor erwerben. Himmelweit zeigt ihnen stolz ihr Schiff und bereitet die Abfahrt vor, sowie es ihnen passt.

HIMMELWEIT FREILING **HG 8**
EP 4.800
TP 63 (siehe Seite 184)

GOSSA UND WREBEN **HG 6**
EP je 2.400
Weise Gelehrte (*NKO,* S. 263)
TP je 28

MATROSEN (12) **HG 1/2**
EP je 200
TP je 11 (*SLHB,* S. 292)

Auf der Sellensperling

Die *Sellensperling* ist ein breites Kielboot, das schon lange den Sellen rauf und runtergefahren ist. Wie viele Kielboote hat auch die *Sellensperling* ein großes Segel und mehrere Stakestangen zum Navigieren. Der geräumige Laderaum ist in einen Backbord- und einen Steuerbordabschnitt unterteilt, da der Kiel und das Gerüst für den Mast den Gutteil des mittleren Bereiches einnehmen. Eine Schiffsladung Hartholz füllt den Großteil des Laderaums für die Dauer eines Gutteils dieses Kapitels. Die Kabine des Kielbootes ist unterteilt in eine kleine Kapitänskajüte nach vorn und einen großen Raum nach hinten; dieser hintere Raum dient als Lagerraum und zur Unterbringung eventueller Passagiere (wie z.B. die SC und die Gelehrten Wreben und Gossa). Die Bootsbesatzung schläft in der Regel auf dem Dach der Kabine oder unter den Sternen auf dem Hauptdeck.

Die *Sellensperling* hat eine Reisedurchschnittsgeschwindigkeit von etwa 15 km am Tag, was aber auch von den vorherrschenden Strömungen abhängt – flussabwärts erreicht sie gut das Doppelte an Tempo, flussaufwärts vielleicht die Hälfte oder auch weniger – und der Windrichtung, auf die in bewaldeten Reiseabschnitten kein Verlass ist. Außer in den hellsten Nächten wird nachts der Anker geworfen, selbst wenn die Reise flussabwärts geht, um Kollisionen mit Hindernissen zu vermeiden. Da der Großteil der 1.850 km bis Cassomir flussabwärts zurückgelegt wird, kann die *Sellensperling* die Strecke in etwas mehr als 2 ½ Monaten schaffen.

Am Steuer der *Sellensperling* steht die gesellige und sympathische Kapitänin Himmelweit Freiling, eine frühere Piratin. Die zwölf Seeleute unter ihrem Befehl sind treu und fähig, aber keine großartigen Kämpfer und auch eher langweilige Gesprächspartner.

B. Argmoor (Kilometer 45, Tag 3; HG 8)

Himmelweit möchte das Dorf Argmoor meiden und begründet dies damit, dass kein Schiff in diesem von den Göttern verlassenen Dorf jemals ein freundliches Willkommen erhalten hat. Die Mannschaft grummelt vor sich hin, als kalter Nebel aufzieht, welcher die *Sellensperling* zwingt, sich näher an der Küste der Avalonbucht zu halten, als den Matrosen in dieser Region lieb ist. Lass die SC Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung ablegen, während das Boot die heruntergekommenen Anleger von Argmoor passiert, um das Folgende zu erspähen:

Argmoorwächter: Gelingt einem SC ein Wurf für Wahrnehmung gegen SG 10 oder höher, so erspäht er verhüllte Gestalten auf den Kaien von Argmoor in 60 m Entfernung, welche eine lange Stachelkette von einem Ende der Hafenanlage zum anderen spannen und so die Anleger für Schiffe sperren. Die SC könnten daraus folgern, dass die Einheimischen nichts mit der *Sellensperling* zu tun haben wollen, allerdings trifft dies eher indirekt zu – sie wollen vielmehr verhindern, dass der rätselhafte Verfolger ihres Schiffes dem Ort zu nahe kommt…

Das Rote Schiff: Gelingt einem SC ein Wurf für Wahrnehmung gegen SG 15 oder höher, erspäht er ferner gut 400 m hinter der *Sellensperling* im Nebel ein Langschiff mit roten Segeln, welches sogleich wieder vom Nebel verschluckt wird. Bei diesem Schiff handelt es sich um die *Blutwind*, es stammt aus den Traumlanden und verfolgt die SC im Auftrag von Weiralai, einer Bewohnerin von Leng, welcher die Gruppe schon im letzten Kapitel begegnet ist. Ihr Mitarbeiter, Kapitän Vadrack, ist ein vorsichtiger Jäger. Die SC könnten das Rote Schiff wiederholt auf dem Sellen entdecken, allerdings holt es nur in den Traumlanden zu ihnen auf. Gegenwärtig bleibt es auf Distanz, allerdings nutzt seine Besatzung nur den Nebel, um einige mörderische Monster aus dem Frachtraum zu entlassen…

Dinge im Wasser: Gelingt einem SC ein Wurf für Wahrnehmung gegen SG 25 oder höher, so entdeckt er vier Gestalten im Wasser, die sich aus Richtung des Roten Schiffs schnell der *Sellensperling* nähern. Wer von diesen Gestalten weiß, wird vom folgenden Angriff der Voonithen nicht überrascht.

Kreaturen: Vier Voonithen greifen die *Sellensperling* im Nebel an und kraxeln an der Schiffswand hinauf, um die Mannschaft zu überraschen. Ihr markerschütterndes Heulen betrifft zwar alle in Reichweite – Himmelweit und ihre Matrosen eingeschlossen -, doch ihre Primärziele sind die SC. Da Himmelweit Sorge hat, das Boot könnte auf Grund laufen, bleibt sie am Ruder, statt den SC beizustehen. Sollten die SC in ernsthafte Bedrängnis geraten, unterstützt sie sie aber dennoch. Die Voonithen kämpfen bis zum Tod.

VOONITHEN (4) **HG 4**
EP je 1.200
TP je 37 (*MHB III,* S. 281)

Entwicklung: Dies ist die erste Begegnung, bei welcher die SC den Verfolger mit den roten Segeln erspähen können. Du kannst sie aber auch zu anderen Zeiten während der Reise die *Blutwind* in der Ferne kurz entdecken lassen, ehe eine Flussbiegung, eine Baumgruppe oder eine Nebelbank die Sicht wieder unterbrechen. Kapitän Vadrack ist nicht bereit, die SC hier anzugreifen, behält ihr Vorankommen aber im Auge.

C. Glaubensbarke (Kilometer 585, Tag 39)

Razmiran ist eine Nation voller gefährlicher Fanatiker und Schläger, die sich als Vertreter des lokalen Glaubens ausgeben. Himmelweit meidet die meisten razmiranischen Städte, muss aber in Xer anlegen, um Vorräte an Bord zu nehmen. Sie bezahlt die Anlegegebühren und den hohen „Zehnten“, welcher der *Sellensperling* und ihren Passagieren auferlegt wird, und vermeidet so Konflikte mit Razmirs Priestern. Die Geschäfte in Xer sind rasch abgeschlossen und keine Stunde später ist man wieder unterwegs. Sollten die SC an Land gehen und Erwerbungen tätigen wollen, versucht Himmelweit, sie zu überzeugen, ihr eine Liste zu geben, die zusammen mit ihren eigenen Einkaufswünschen dann erledigt wird. Sollten die SC unbedingt an Land gehen wollen, bittet Himmelweit sie, sich zu beeilen – und vorsichtig zu sein.

Ein paar Kilometer flussabwärts des Westlichen Sellens nähert sich eine große Ruderbarke der *Sellensperling*. Es handelt sich um die *Tributeintreiber*, eine

der razmiranischen „Glaubensbarken“, welche mit Piraten und Schlägern bemannt sind, die im Namen der Kirche Razmirs Tribut von anderen Wasserfahrzeugen fordern. Himmelweit verflucht den Umstand, dass eine Glaubensbarke auf ihr Boot aufmerksam geworden ist. Die *Tributeintreiber* ist definitiv schneller als die *Sellensperling*. Himmelweit plant, mit dem Priester des Schiffs zu verhandeln und darauf zu bestehen, mit dem in Xer entrichteten Betrag den Tribut bereits abgegolten zu haben. Sollten die SC aber einen Plan vortragen, der Flucht oder Täuschung zum Inhalt hat, lässt sie sich gern darauf ein.

C1. Deck der Tributeintreiber (HG 10)

Dieses breite Schiff verfügt über ein großes, gerefftes Segel, während schwere Ruder wie Igelstachel aus dem Schiffsrumpf ragen. Das niedrige Vorschiff ist mit finster blickenden Masken geschmückt.

Kreaturen: Der Kapitän der *Tributeintreiber* ist ein bösartiger Schläger und Angehöriger der razmiranischen Priesterschaft namens Hinks Argrup. Seine Mannschaft besteht aus gleichgesonnenen Initiaten, welche das leichte Leben lieben, das Kapitän Argrup ihnen ermöglicht. Kapitän Argrup hat bereits beschlossen, sich alles Wertvolle an Bord der *Sellensperling* zu holen; egal wie diplomatisch Himmelweit oder die SC auftreten, er wird zunehmend unleidlicher, gemeiner und provokanter, um einen Kampf auszulösen. Sollte Himmelweit erklären, den Tribut bereits in Xer entrichtet zu haben, lacht Kapitän Argrup nur laut und anhaltend. Schlussendlich befiehlt er seiner Mannschaft den Angriff und weist sie an, die stärksten SC lebend einzufangen, „um neue Ruderer zu bekommen“. Himmelweit kämpft an der Seite der SC gegen Argrup und seine Mannschaft – dies ist eine gute Gelegenheit zu zeigen, dass sie eine wertvolle Verbündete ist.

KAPITÄN HINKS ARGRUP **HG 8**
EP 4.800
NB Schattenklinge (*NKO,* S. 232)
TP 86

BUKANIERVETERANEN (8) **HG 2**
EP je 600
TP je 26 (*NKO,* S. 267)

Schätze: Neben seiner Ausrüstung hat Kapitän Argrup die Schlüssel zu den Kisten in Bereich **C2** bei sich.

C2. Kabine der Barke

In dieser großen Kabine hängen mehrere Hängematten und dort stehen Kisten mit persönlichen Dingen und zwei große Truhen. Zwei große Falltüren im Boden sind offen, von unten dringt herber Schweißgeruch hinauf.

Die Falltüren führen in das feuchte, schmutzige Unterdeck, wo 14 Ruderer (N Menschliche Bürgerliche 2) sitzen. Diese einst einfachen Händler und Fischer wurden in die Dienste als Rudersklaven an Bord gepresst. Die Ruderer sind nicht in Ketten gelegt, wohl aber von Furcht erfüllt. Kapitän Argrup prügelt den jeweils langsamsten und lautesten Ruderer jeden Abend – sollte es sich dabei um ein- und dieselbe Person handeln, prügelt er sie zu Tode. Nachts werden die Falltüren geschlossen und verriegelt, weshalb viele Ruderer seit Tagen den Himmel nicht mehr gesehen haben.

Schätze: Jede Kiste ist mit einem hochwertigen Schloss verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30; Kaptän Argrup hat die Schlüssel). Die Kisten enthalten die „Spenden“, welche im Laufe vieler Monate anderen Schiffen abgenommen wurden: 1.205 GM, 10.450 SM, eine edelsteinbesetzte Öllampe (Wert 450 GM), ein Satz Würfel aus Elfenbein (Wert 700 GM), eine *Mönchsrobe*[ARK] unter dem Effekt von *Magische Aura* (ZS 9), um für die nächsten 5 Tage als nichtmagisch zu erscheinen, sowie *Unterarmpanzer der Verteidigung*[ARK].

Entwicklung: Himmelweit weiß, dass sie die Sklaven nicht auf der *Tributeintreiber* lassen kann – selbst wenn sie sie befreit, besteht die Gefahr, dass die Razmiri sie entdecken und hinrichten. Beide Ufer des Sellen sind hier gefährlich – Razmiran beansprucht das Nordufer, Kyonin das Südufer. Himmelweit beschließt daher, die befreiten Sklaven mit der *Sellensperling* in Sicherheit zu bringen, und befiehlt ihrer Mannschaft, die leere *Tributeintreiber* zu versenken.

In den Folgetagen wird es an Bord des Kielbootes wirklich eng. Sollte ein SC aufgrund der Reisen in die Traumlande unter einer Geisteskrankheit leiden, so könnte dies zu einer Konfrontation führen. Sollten die SC trotz der unangenehmen Umstände stabil und edelmütig auftreten, händigt einer der dankbaren Sklaven ihnen seine abgenutzten *Siebenmeilenstiefel* aus, welche von den Razmiri nie als magische Gegenstände erkannt worden waren – und ihr Träger hat nie herausgefunden, wie er sie zur Flucht hätte nutzen können.

Nach ein paar Tagen erreicht das Kielboot ein Fischerdörflein namens Vestonia in den Flusskönigreichen. Nachdem die Dorfältesten sich vergewissert haben, dass keine Spione aus Razmiran oder Kyonin an Bord sind, heißen sie die befreiten Sklaven willkommen.

D. Kallassee (Kilometer 870, Tag 49)

Während die *Sellensperling* auf dem Weg nach Flussheim den Kallassee überquert, stoßen die SC auf mehrere Hanspur-Anhänger und erfahren, dass das mysteriöse Rote Schiff ihnen immer noch folgt.

D1. Gefährliche Herumtreiber (HG 8)

Kurz nach Anbruch der Morgendämmerung kann der Ausguck vier Gestalten auf einem lecken Fischerboot erspähen, die verzweifelt um Hilfe winken. Die vier Menschen – zwei Männer namens Hevit und Grosson und zwei Frauen namens Keallah and Zalischni – tragen die geflickte Kleidung von Fischern und wirken, als hätten sie sich verirrt oder seien anderweitig in Bedrängnis. In Wahrheit sind es aber gefährliche Anhänger Hanspurs, welche jeden an Bord der *Sellensperling* als Opfergabe an ihren Gott ertränken wollen.

HANSPURGLÄUBIGE (4) **HG 4**
EP je 1.200
Menschliche Druiden des Hanspur 5
CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 GE, +2 Natürlich, +3 Rüstung, +1 Schild)
TP je 41 (5W8+15)
REF +3, **WIL** +8, **ZÄH** +6,; +4 gegen gezielte, von Feen- und Pflanzenwesen ausgehende Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Krummsäbel +1,* +7 (1W6+4/18–20) oder Speer +6 (1W8+4/×3)
Besondere Angriffe Tiergestalt 1/Tag
Vorbereitete Druidenzauber (ZS 5; Konzentration +8)
3. — *Blitze herbeirufen* (SG 16), *Froschschwarm herbeizaubern*[ABR], *Wasser atmen*[D]
2. — *Holz krümmen* (SG 15), *Nebelwolke*, *Rindenhaut*, *Wellenritt*[D, EXP] (SG 15)
1. — *Flammen erzeugen*, *Leichte Wunden heilen* (2x), *Magischer Stein*, *Wasserstrahl*[D, EXP],
0. (Beliebig oft) — *Aufblitzen* (SG 13), *Göttliche Führung*, *Licht*, *Magie entdecken*
D Domänenzauber; **Domäne** Aquatische Domäne[ABR]

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn die Druiden sehen, dass das Kielboot auf sie zuhält, wirken sie *Rindenhaut* und *Wasser atmen.*
Im Kampf Die Druiden wirken zuerst *Froschschwarm herbeizaubern* und gehen dann mit ihren Krummsäbeln in den Nahkampf. Notfalls nehmen sie Tiergestalt an, um auf das Kielboot überzuwechseln. Wenn möglich, wirken sie *Holz krümmen* auf wichtige Elemente des Bootsrumpfes, um ihn zu beschädigen, oder auf die Waffen von Gegnern, um sie zu entwaffnen. Die Druiden greifen Fernkämpfer mit *Blitze herbeirufen* oder *Flammen erzeugen* an. Sollten sie den SC nahe genug sein, wirken sie *Wasserstoß*, um sie ins Wasser zu stoßen, wo sie leichter ertränkt werden können.
Moral Diese Gegner wollen mit aller Macht Hanspur Opfer darbringen und kämpfen bis zum Tode – der letzte allerdings wirkt *Nebelwolke* und versucht zu fliehen.
Grundspielwerte Ohne *Rindenhaut* besitzen die Druiden die folgenden Spielwerte: **RK** 15, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 14.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 12, **KO** 13, **IN** 8, **WE** 16, **CH** 10
GAB +3; **KMB** +6; **KMV** 17
Talente Abhärtung, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Bluffen +5, Schwimmen +8, Überlebenskunst +13, Wahrnehmung +11, Wissen (Natur) +5
Sprachen Druidisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Bund mit der Natur (Aquatische Domäne[ABR]), Meeresfürst, Naturgespür, Spurloser Schritt, Tierempathie +5, Unterholz durchqueren
Kampfausrüstung Alchemistenfeuer (2); **Sonstige Ausrüstung** Holzrüstung[EXP], Leichter Hölzerner Bereitschaftsschild[EXP], *Krummsäbel +1*, Speer, *Resistenzumhang +1*, Zauberkomponentenbeutel, hölzernes Heiliges Symbol des Hanspur, 14 GM

Naerel der Wiedergeborene

D2. Flussheimoffenbarungen

Himmelweit macht bei Flussheim Halt, einer kleinen Gemeinde aus windschiefen Hütten (Einwohnerzahl 572) am Ostufer des Kallassees, um Vorräte an Bord zu nehmen. Sollten die Hanspur-Anhänger der *Sellensperling* Schäden zugefügt haben, so lässt sie diese hier reparieren. Himmelweit warnt die SC, dass der kleine Ort ein Zentrum der Hanspurverehrung in den Flusskönigreichen ist. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 20 erlangt man ein paar Informationen über die beschauliche Ortschaft: Die einzigen Gesetze vor Ort sind die oft widersprüchlichen Dekrete des Demagogen Naerel der Wiedergeborene (auch bekannt als der Zweifach-Geborene oder der Flussprophet). Flussheim ist ein recht sicherer Hafen, da häufig Besucher kommen, welche Naerels Rat suchen oder ortskundige Führer anheuern wollen. Der Bekehrungseifer der Einheimischen treibt eher früher als später aber jeden in die Flucht. Mehr zu Flussheim findest du im *Almanach der Flusskönigreiche.*

Himmelweit will den Aufenthalt in Flussheim kurz halten; hauptsächlich möchte sie vor dem Abendgottesdienst zu Ehren Hanspurs wieder auslaufen, da jeder – auch Besucher – zur Teilnahme verpflichtet ist. Sie hat die Zeremonie einmal über sich ergehen lassen und beschreibt sie als „verzweifeltes Einpeitschen auf die Gischt durch schlammbedeckte Irre". Und natürlich möchte sie weit weg sein, ehe die Zeloten vielleicht von dem Kampf mit den gewalttätigen Hanspur-Anhängern auf dem See erfahren.

Kreaturen: Sobald die *Sellensperling* an einem Pier am Südende des Ortes anlegt, erscheint **Naerel der Wiedergeborene** (CB Elfischer Kämpfer 1/Kleriker des Hanspur 6) persönlich. Die *Blutwind* hat Flussheim vor Kurzem besucht, was den bereits geistig instabilen Flusspropheten schwer erschüttert hat.

Über den wackligen Steg kommt ein Elf mit weit aufgerissenen Augen auf euch zu, dessen geflickte Robe um seine dürre Gestalt schlottert, während ihm das Haar dank des darin verkrusteten Schlamms zu Berge steht. In einigen Schritten Abstand folgen ihm mehrere Frauen. Der Mann reißt die Arme hoch und ruft:

„Die Wasserratte errettet, wenn es ihr gefällt! Ich habe eure Abbilder im schlammigen Wasser gesehen und möchte euch Hanspurs nasse Weisheit unter vier Augen verkünden – lasst uns über seltsame Träume, rote Segel und tote Fischer sprechen!"

Naerel glaubt, in der Öffentlichkeit bombastisch auftreten zu müssen. Seine Geschichte über Träume und Spiegelungen im Wasser ist an den Haaren herbeigezogen, aber so bedacht, dass sie das Interesse der SC erwecken soll. Sofern die SC an Bord der *Sellensperling* oder in einer der heruntergekommenen Hütten am Wasser zu sprechen bereit sind, hält Naerel es nicht mehr für nötig, weiterhin großspurig aufzutreten und spricht um einiges vernünftiger – auch wenn in seinen Augen stets der Wahnsinn funkelt:

„Es war kurz vor Mitternacht, als vor einigen Nächten – vor zwei Wochen oder drei – ein Schiff mit roten Segeln nach Flussheim kam. Der Kapitän wirkte, als wäre er dick angezogen und in Stoffbahn um Stoffbahn gehüllt, allerdings war er kein normaler Mensch, auch wenn ich nicht sagen kann, woher diese Erkenntnis stammt. Er übergab mir einen großen Rubin und fragte, ob Reisende, deren Beschreibung auf euch zutrifft, durchgereist wären. Ich schwor bei meiner ertränkten Seele, solche Besucher noch nie gesehen zu haben, und merkte an, dass sein Rubin eine schlechte Investition gewesen sei. Doch der Kapitän lachte nur leise und deutete mir, den Edelstein zu behalten. Das Lachen dauerte an, und mir wurde klar, dass nicht der Kapitän lachte, sondern sein Schiff, so seltsam dies klingen mag. Es sah aus, als bestünde es aus gewöhnlichem Holz und Tuch und Eisen, und doch schien es mir bösartig und lebendig. Am Morgen war das Rote Schiff verschwunden. Als ich euch kommen sah, musste ich kommen, um zu fragen: Wer war dieser Mann, und was hat es mit dem Schiff auf sich? Die Frage verfolgt mich und nagt an mir, wie eine Ratte an einem Knochen nagt. Sagt mir, was ihr wisst, ich bezahle auch dafür."

Mit diesen Worten holt der Prophet einen kinderfaustgroßen, glänzenden Rubin hervor und blickt euch erwartungsvoll mit seinen wild aufgerissenen Augen an.

Egal, wie viel oder wie wenig die SC Naerel berichten, er besteht darauf, ihnen den Rubin des Kapitäns zu geben, da er überzeugt ist, dass es Flussheim Unglück brächte, behielte er ihn. Sollten die SC sich weigern, ihn zu nehmen, versucht er, ihn auf dem Boot zurückzulassen; sollte dies misslingen, schleudert er ihn ihnen hinterher, wenn sie ablegen – wahrscheinlich landet der Rubin dann auf dem Grund des Kallassees.

Sollten die SC den Angriff der Hanspur-Anhänger in Bereich **D1** ansprechen oder Naerel fragen, was er mit „toten Fischern" gemeint hat, gesteht der Flussprophet, dass vier Angehörige seiner Gemeinde in der Gegend Schiffe angreifen würden. Er wollte sie schon verbannen, da sie dem Handel schaden, daher ist er froh, sollten sie getötet oder vertrieben worden sein.

Schätze: Der seltsam makellose Rubin ist ein Leng-Rubin und 10.000 GM wert. Trotz seiner unheilverkündenden Herkunft ist er nichtmagisch und harmlos.

D3. Die lauernde Bestie (HG 9)

Nach dem Gespräch mit Naerel werden die SC plötzlich von oben angegriffen.

Kreaturen: Naerel hat davon keine Ahnung, aber der Kapitän der *Blutwind* hat einen Beobachter zurückgelassen, der nach der *Sellensperling* Ausschau halten soll. Im Wald wartet ein Ahuul, ein bestialisches Raubtier, auf die Ankunft des Kielbootes mit den SC. Die Kreatur versteckt sich, solange Naerel zugegen ist, da das Geplapper des Flusspropheten und sein pompöses Auftreten sie auf seltsame Weise einschüchtert. Sobald Naerel die SC aber alleinlässt, greift der Ahuul an. Alternativ kann der Ahuul auch angreifen, wenn das Kielboot wieder ablegt, nur haben die SC dann keine Gelegenheit, die Schätze der Kreatur in deren Baumversteck zu erbeuten.

AHUUL **HG 9**
EP 6.400
TP 114 (*MHB V*)

Schätze: Im Nest des Ahuul liegen sechs kleine, aber makellose Rubine (Wert je 500 GM) – die Bezahlung, mit welcher Kapitän Vadrack die Dienste des nach Edelsteinen gierenden Ahuuls erworben hat.

E. Die Düfte der Revolution (Kilometer 915, Tag 52)

Himmelweits nächster Halt ist Dabril, ein Dorf in Galt, welches für seine ausgedehnten Rosenfelder und die lokale Parfümindustrie bekannt ist. Dabril ist ein verschlafenes Nest und liegt ein Stück weit vom Ufer entfernt. Die paar hundert Einheimischen arbeiten hauptsächlich als Gärtner und Parfümeure statt als Fischer oder Flusshändler. Sie wissen zwar, dass in Galt immer noch Revolution und Anarchie toben, sind aber angenehm weit fort von der Politik, den Intrigen und den Umtrieben des Revolutionskomitees.

Himmelweit möchte ein paar Freunde treffen und weitere Vorräte an Bord nehmen, sodass sie die Hälfte ihrer Besatzung mitnimmt. Sie bittet die SC, an Bord oder zumindest in der Nähe der *Sellensperling* zu bleiben – Dabril mag friedlich wirken, doch es ist äußerst unklug, irgendwo in Galt ein Schiff unbewacht zu lassen…

Kreaturen: Binnen einer Stunde, nachdem Himmelweit in den Ort aufgebrochen ist, erscheint eine Graue Gärtnerin, eine der maskierten Scharfrichter von Galt, an den dabriler Anlegern. Diese Frau ist nur als Finsterblick bekannt, verbirgt sie ihr Gesicht doch unter einer Kapuzenmaske, auf welche ein streng blickendes Gesicht gestickt ist. Sie ist kräftig gebaut, hat einen kurzen Hals und ihr stechender Blick wird auch von den Augenlöchern ihrer Kapuze nicht gemindert. Insgeheim verehrt sie Norgorber in seinem Aspekt als der Rufmörder. Sie liebt es, dank ihrer Stellung als Graue Gärtnerin Geheimnisse sammeln und gegen andere einsetzen zu können und zudem als Richter und Henker operieren zu können. Ihr Heiliges Symbol steckt unter ihrer Rüstung, sie kann es aber leicht hervorholen.

Finsterblick hat den Auftrag, die Region nach einem Senator namens Emilo Daldamane abzusuchen, den das Revolutionskomitee zum Verräter erklärt hat. Sie will ihn hinrichten und ist schon seit Wochen auf der Jagd, nur ist ihr die Beute immer um eine oder zwei Wochen voraus. Dies führt bei ihr zu Frust und Ungeduld. Als gegenwärtig größtes Schiff im Hafen fällt ihr die *Sellensperling* ins Auge. Finsterblick verlangt, das Boot zu durchsuchen und jeden an Bord zu Senator Daldamane zu befragen. Weder die SC noch sonstwer an Bord weiß etwas über den Verbleib des

Senators; gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 25, erinnert er sich an einen eigentlich nie in Erscheinung getretenen Senator dieses Namens aus Isarn. Finsterblick gibt schließlich auf und geht ihrer Wege.

Sollten die SC besonders unhöflich oder ausweichend auftreten, glaubt Finsterblick, die SC würden etwas verbergen, und greift sie an. Du solltest sie nach Möglichkeit aber besser als unnachgiebige, andere herumkommandierende Jägerin präsentieren, damit die SC sich an sie erinnern, wenn es weiter flussabwärts zu einer erneuten Begegnung kommt.

FINSTERBLICK **HG 8**

EP 4.800

Menschliche Inquisitorin[EXP] des Norgorber 4/Schurkin 2/Graue Gärtnerin[APKG] 3

NB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 20 (+2 Ablenkung, –1 GE, +7 Rüstung, +2 Schild)

TP 66 (9W8+22)

REF +4, **WIL** +11, **ZÄH** +8

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Richtendes Kurzschwert +1,* +11/+6 (1W6+4/19–20)

Fernkampf Kompositlangbogen +5/+0 (1W8+3/×3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6, Richtspruch 3/Tag (2 zugleich), Verderben (7 Runden/Tag)

Zauberähnliche Inquisitorenfähigkeiten (ZS 6; Konzentration +9)

Beliebig oft — Gesinnung entdecken

Bekannte Inquisitorenzauber (ZS 6; Konzentration +9)

2. (4/Tag) — *Beichte*[EXP] (SG 15), *Person festhalten* (SG 15), *Totenglocke* (SG 15), *Waffe des Glaubens*

1. (5/Tag) — *Leichte Wunden heilen*, *Rascher Rückzug*, *Schild des Glaubens*, *Zielsicherer Schlag*

0. (Beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 13), *Aussieben*[EXP], *Benommenheit* (SG 13), *Brandzeichen*[EXP] (SG 13), *Licht*, *Magie entdecken*

Domäne Inquisition der Bekehrung[ABR]

TAKTIK

Vor dem Kampf Da Finsterblick weiß, wie manche Verhöre verlaufen können, wirkt sie *Schild des Glaubens,* ehe sie die SC anspricht.

Im Kampf Finsterblick nutzt Verderben und ihre Richtsprüche gegen den in ihren Augen schwächsten Gegner und wirkt *Totenglocke*, wenn dieser fällt. Starke Gegner versucht sie, mittels *Person festhalten,* außer Gefecht zu setzen.

Moral Ihre Autorität verleiht ihr zusätzlichen Mut, sodass Finsterblick sich nicht zurückzieht, sondern bis zum Tod kämpft.

Grundspielwerte Ohne *Schild des Glaubens* besitzt Finsterblick die folgenden Spielwerte: **RK** 18, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 18.

SPIELWERTE

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

GAB +6; **KMB** +9; **KMV** 18

Talente Ausguck[EXP], Blind kämpfen, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Verbesserte Eiserner Wille, Waffenfinesse, Waffenfokus (Kurzschwert)

Fertigkeiten Akrobatik +10, Bluffen +11 (Identität verbergen +14), Diplomatie +11, Einschüchtern +14, Heimlichkeit +10, Klettern +7, Mechanismus ausschalten +4, Motiv erkennen +18, Reiten +4, Schwimmen +7, Überlebenskunst +11, Verkleiden +8 (Identität verbergen +11), Wahrnehmung +11, Wissen (Lokales) +9, Zauberkunde +9

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Durchdringender Blick +3, Einzelkämpfertaktik, Fallen finden +1, Monsterkunde +3, Schurkentrick (Schurkenfinesse), Spuren lesen +2

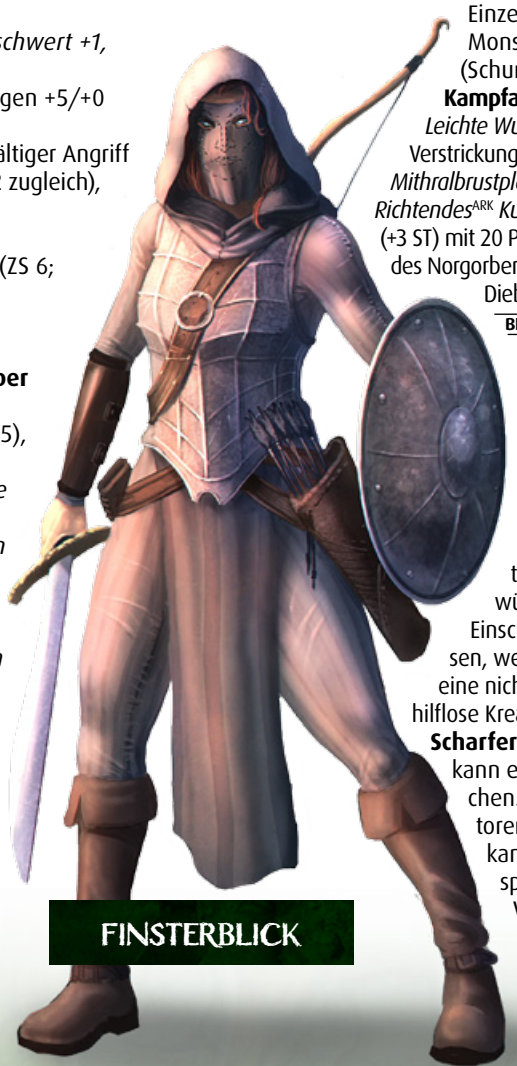
Kampfausrüstung *Trank: Fliegen, Zauberstab: Leichte Wunden heilen* (14 Ladungen), Verstrickungsbeutel (2); **Sonstige Ausrüstung** *Mithralbrustplatte +1, Leichter Stahlschild +1, Richtendes*[ARK] *Kurzschwert +1,* Kompositlangbogen (+3 ST) mit 20 Pfeilen, silbernes Unheiliges Symbol des Norgorber, Zauberkomponentenbeutel, Diebeswerkzeug, 20 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Anonymität (AF) Finsterblick erhält einen Moralbonus in Höhe ihrer Stufe als Grauer Gärtner auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Verkleiden, um ihre Identität zu verbergen.

Dramatisches Verhör (AF) Falls Finsterblick eine hilflose Kreatur bedroht, erhält sie einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Auftreten, Diplomatie und Einschüchtern, um Kreaturen zu beeinflussen, welche gegenüber der hilflosen Kreatur eine nichtgleichgültige Einstellung haben, die hilflose Kreatur selbst eingeschlossen.

Scharfer Richtspruch (ÜF) Finsterblick kann ein Urteil über ihre Gegner sprechen. Dies funktioniert wie die Inquisitorenfähigkeit Richtspruch, allerdings kann Finsterblick nur aus den Richtsprüchen Durchschlagend, Reinheit, Vernichtung und Zerschmettern wählen. Hinsichtlich der Boni, die ihr diese Richtsprüche liefern, sind ihre Inquisitorenstufen und ihre Stufen als Grauer Gärtner kumulativ.



FINSTERBLICK

Belohnung: Belohne die SC mit 3.200 EP, sofern sie Finsterblick davon überzeugen können, dass sie keinen Flüchtling verstecken, und die Begegnung friedlich endet.

F. DIE FLUCHT DES SENATORS (KILOMETER 1.155, TAG 60; HG 9)

Als die *Sellensperling* nahe am Ufer vorbei segelt, winken drei Personen dort hektisch um Aufmerksamkeit heischend. Alle drei tragen edle Kleidung, welche aber von Wind und Wetter ruiniert wurde, zudem ist einer am Arm verwundet und die Verletzung ist nur schlecht bandagiert. Nach der Begegnung mit den Hastur-Kultanhängern auf dem Kallassee könnten die SC misstrauisch sein, diese drei geben aber nicht vor, jemand anderer zu sein. Es handelt sich um wohlhabende Höflinge (NG Menschliche Adelige 2) in Nöten. Himmelweit ist geneigt, das Boot in Hörweite ans Ufer heranzubringen, fragt vorher aber die SC, was sie denken.

Die drei am Ufer bitten für sich und einen vierten Mann um Passage nach Taldor. Zudem bitten sie um eine Eskorte, um ihren Arbeitgeber, einen Mann namens Emilo, zu holen, der sich in der Nähe verbirgt. Die SC erinnern sich möglicherweise, dass die Graue Gärtnerin in Dabril einen Senator namens Emilo Daldamane gesucht hat. Dieser ist auch tatsächlich der Arbeitgeber der Höflinge. Diese sind allerdings derart verängstigt, dass sie nur den Vornamen des Senators nennen und mitteilen, dass er sich in einer nahen Scheune verbirgt.

Besagte Scheune steht 27 m vom Ufer entfernt jenseits einer steilen Uferböschung und einer schmalen, von Hecken flankierten Straße.

Senator **Emilo Daldamane** (RG Menschlicher Adeliger 5) versteckt sich auf dem Heuboden. Er weiß, dass die galter Autoritäten nach ihm suchen, und hat daher seine weniger bekannten, treuen Höflinge gebeten, am Fluss nach Hilfe Ausschau zu halten. Senator Daldamane ist ein gutaussehender und angenehmer Mann, nach seiner verzweifelten Flucht aus Isarn aber sehr abgekämpft und erschöpft. Vor 2 Wochen erfuhr er, dass das Revolutionskomitee seinen Kopf wollte, weiß aber nicht genau, warum - er ist davon überzeugt, stets als ehrliche Stimme des Volkes von Galt gedient zu haben. Kurz darauf erhielt er eine seltsame Nachricht einer Gruppe, die sich selbst die „Sternenstaub-Auguren“ nannte. Diese Gruppe erklärte, Mitgefühl angesichts des plötzlichen Geschehens zu verspüren, und bot ihm Unterschlupf im nördlichen Verdurawald in Taldor an, so er es dorthin schaffte. Ohne andere Wahlmöglichkeiten floh der Senator mit einigen treuen Gefolgsleuten aus Isarn. Er hält die Sternenstaub-Auguren für seine beste Option. Die Gruppe wurde allerdings vor Tagen von Banditen ausgeraubt, sodass Senator Daldamane keine Geldmittel mehr besitzt; er verspricht aber, die SC zu belohnen, sobald er mit Freunden in Taldor Kontakt aufnehmen konnte.

Kreaturen: Als die SC sich auf den Rückweg von der Scheune zur *Sellensperling* machen, erreichen Finsterblick und zwei Spurenleser das Versteck des Senators. Die Neuankömmlinge sind beritten. (Sollten die SC Finsterblick in Dabril ausgeschaltet haben, so ist ihr Ersatz ein Grauer Gärtner namens Schwarzmesser; verwende die Spielwerte eines Freischaffenden Diebes, *NKO*, S. 167). Finsterblick versucht, den Senator festzunehmen und die SC zu töten als Strafe dafür, dass sie ihn beschützen. Sollten die SC an ihr vorbei schlüpfen und das Kielboot erreichen, nutzt sie ihren *Trank: Fliegen*, um ihnen zu folgen.

Finsterblick ist zornig und beschämt, die „Lügen“ der SC in Dabril nicht durchschaut zu haben, daher kämpft sie bis zum Tod. Ihre Spurensucher sind dagegen weniger loyal und fliehen, sollten sie unter 16 TP reduziert werden. Diese Gegner ignorieren die Höflinge vorerst – sie wollen sie später einfangen und hinrichten.

FINSTERBLICK **HG 8**
EP 4.800
TP 66 (siehe Seite 126)

MILIZSPURENLESER (2) **HG 3**
EP je 800
Grenzhüter (*NKO,* S. 181)
TP je 30

G. DIE STERNENSTAUB-AUGUREN (KILOMETER 1.215, TAG 62)

Südlich von Galt bildet der Sellen die Grenze zwischen Andoran im Westen und Taldor im Osten. Auf beiden Seite erstreckt sich allerdings der tiefe Vendurawald. Im Abendzwielicht können die SC mehrere Lichter zwischen den Baumwipfeln erkennen. Sofern Senator Daldamane bei der Gruppe ist, wird er ganz aufgeregt – die Nachricht, welche ihm die Sternenstaub-Auguren geschickt haben, sprach von Lichtern in den Wipfeln nahe des Flusses als Markierung des Treffpunktes. Er bittet darum, an Land gebracht zu werden, um sich die Lichter näher ansehen zu können.

Kreaturen: Die Sternenstaub-Auguren sind eine Gruppe von Desna-Anhängern, welche Träume und Vorzeichen studieren. Sie haben eine Ahnung von den SC und ihren Traumquesten und wissen, dass die SC den Sellen hinab reisen. Unabhängig davon haben sie Senator Daldamane Unterschlupf aufgrund eigener prophetischer Träume angeboten. Sie wissen nicht, dass das Schicksal der SC und das des Senators verbunden sind, es überrascht sie aber auch nicht. Ihre Träume haben ihnen den Zeitpunkt zum Wirken von *Tanzende Lichter* genannt, sollte niemand auf die Lichter reagieren, setzen sie *Hilfreiche Hand* ein, um Aufmerksamkeit zu erwecken.

Den Sternenstaub-Auguren gehören zwar mehrere Dutzend Leute an, allerdings halten sich im Verdurawald nahe dem Sellen nur sechs Kleriker auf. Die Gruppe hat keine formelle Führungsspitze, allerdings hat Hadranna Ibren, eine feurige Taldani mit glatten Gesichtszügen und kurzem, dunklem Haar, die mächtigsten Visionen zu den Traumquesten der SC erfahren und spricht daher im Namen der Gruppe.

Hadranna heißt den Senator willkommen und informiert ihn, dass sie ihn zu ihren Kontakten in Taldor bringen möchte, wo er mit seinem politischen Können und seinem mitfühlenden Wesen viel Gutes erreichen könne. Der Senator stimmt dem zu.

Die Sternenstaub-Auguren wissen, dass die SC erfahrene Träumer sind, und wollen von ihren Reisen in

die Traumlande erfahren – von ihnen selbst ist noch keiner dorthin gereist, wissen sie doch um die damit verbundenen Gefahren. Du kannst diese Begegnung nutzen, um die SC etwas mit ihren Erfahrungen angeben zu lassen. Ebenso können die Auguren ihnen helfen, z.B. mit Klerikerzaubern, beim Übersetzen von Lowls' Notizen oder beim Interpretieren von seltsamen Geschehnissen in den Traumlanden, welche den SC Rätsel aufgeben.

Solltest du Spielwerte benötigen, greif auf die folgenden zurück, doch zögere nicht, einige der vorbereiteten Zauber auszuwechseln, sollten die SC andere magische Dienstleistungen benötigen.

STERNENSTAUB-AUGUREN (6) HG 4
EP je 1.200
CG Medium (*SLHB,* S. 295)
Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 5; Konzentration +8)
6/Tag — Glückspilz
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 5; Konzentration +8)
3. — *Fluch* (SG 16), *Fluch brechen*[D], *Hilfreiche Hand*,
2. — *Beistand*[D], *Stille* (SG 15), *Vorahnung*, *Waffe des Glaubens*
1. — *Befehl* (SG 14), *Furcht bannen*[D], *Heiligtum* (SG 14), *Segnen*, *Sprachen verstehen*
0. (Beliebig oft) — *Göttliche Führung*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*
D Domänenzauber; **Domänen** Befreiung, Glück
Besondere Eigenschaften Freiheit (5 Runden/Tag)

FORSCHUNGSMATERIALIEN

Entwicklung: Sollten die SC Nestor Bindlay aus dem Verzauberten Wald (siehe Bereich **J3**) befreit haben, ist er ebenfalls anwesend. Der Hexenmeister ist aus den Traumlanden nach Golarion zurückgekehrt und hat über ein loses Kontaktnetzwerk verbündeter Träumer erfahren, dass die Sternenstaub-Auguren hoffen, sich mit den SC treffen zu können. Nestor ist daher vor Ort, um den Auguren von den Heldentaten der SC zu berichten und die SC zu belohnen – er hat einen *Zauberstab: Verzauberung brechen* (34 Ladungen) und einen *Schutzring +2* für sie dabei.

Senator Daldamane verspricht den SC, sie zu entlohnen, sowie er dazu imstande ist. Er hält sein Wort: Sobald die SC in Cassomir eintreffen, warten dort im Abadartempel 10.000 GM auf sie, welche er über seine neuen Kontakte dort deponieren ließ. Ein Bote des Tempels erwartet die SC am Hafen, um sie in Kenntnis zu setzen. Ferner arrangiert der Senator für Himmelweit eine eigene Belohnung: Sie muss die nächsten fünf Jahre keine Hafengebühren für die *Sellensperling* entrichten.

Belohnung: Belohne die SC mit 6.400 EP, wenn sie den Senator erfolgreich bei den Sternenstaub-Auguren abliefern.

Teil 2: Im Traumreich

Dieser Teil des Abenteuers verläuft parallel zu Teil 1. Während die SC die in Lowls' Herrenhaus erbeuteten Materialien untersuchen, erfahren sie, dass ihr früherer Herr mehrere Orte in den Traumlanden besucht hat, um Geschenke für eine mächtige und finstere Gestalt namens Verrückter Poet zu sammeln. Die SC verfolgen Lowls' Schritte mittels in seinen Büchern verborgener Okkulter Rituale. Das erste und wichtigste ist dabei das Okkulte Ritual Exkursion in die Traumlande, welches die SC zur Verlassenen Karawanserei führt. Später stoßen die SC auf Hinweise, die es ihnen ermöglichen, andere Zielpunkte in den Traumlanden zu erforschen.

Manche Traumquesten sind recht gefährlich und eine ist potentiell tödlich. Vergiss aber nicht, dass die SC diese Begegnungen wahrscheinlich jeweils mit vollem Potential angehen – das Abenteuer geht davon aus, dass sie die Traumlande stets ausgeruht an einem neuen Tag betreten. Da die SC die Traumlande nicht körperlich besuchen, ist der Tod zudem kein dauerhafter Zustand. Stirbt ein SC, so wacht er einfach auf; er könnte jedoch potentiell einen negativen geistigen Effekt erhalten – siehe auch „Reise in die Traumlande" auf Seite 131.

Nachforschungen zu Lowls' Vergangenheit

Je besessener Graf Lowls davon wurde, die Position von Neruzavin in Erfahrung zu bringen und je tiefer er dafür in die Traumlande vorstieß, umso seltsamer und unleserlicher werden seine Aufzeichnungen. Es ist alles andere als einfach, in seinen dahingekritzelten Notizen und Randbemerkungen einen roten Faden zu finden – dies erfordert tagelange, feinsäuberliche Nachforschungen in den unterschiedlichsten Quellen. Zunächst verfügen die SC nur über Hinweise, dass Lowls in die Traumlande gereist ist.

Sollten sie Zeit aufwenden, um sich näher mit den Büchern des Grafen zu beschäftigen – was eigentlich schon kurz nach dem Aufbruch aus Drosselmoor der Fall sein sollte, da es unterwegs nichts anderes zu tun gibt -, stellen sie fest, dass zwei der Bücher hervorstechen. Das eine ist ein *Buch des Gelehrten*[ARK] mit zwei inneliegenden *Schriftrollen: Psychische Chirurgie*[ABR VIII] für Notfälle. Das andere enthält ein Versteck: Der mittlere Bereich der Seiten wurde entfernt, um einen 15 cm x 15 cm messenden und 10 cm tiefen Hohlraum zu schaffen, der nicht zu erkennen ist, wenn das Buch geschlossen ist. In diesem Hohlraum befindet sich eine meisterlich aus Horn und Elfenbein geschnitzte Miniaturtreppe. Diese Skulptur ist unglaublich wertvoll – 25.000 GM –, wird aber von den SC als Komponente für das Okkulte Ritual Exkursion in die Traumlande benötigt. Da es unterwegs keine freundliche Ortschaft mit hinreichend Kaufkraft gibt, um die Skulptur dort verkaufen zu können, solltest du die SC leicht davon abhalten können, sie vor der Ankunft in Cassomir zu verkaufen.

Um Lowls' Notizen ernsthaft zu studieren, müssen die SC mit der Traumforschung beginnen. Schließen sie diese Aufgabe ab, erlangen sie Zugang zum Okkul-

ten Ritual Exkursion in die Traumlande und könnten dorthin zur verlassenen Karawanserei reisen. Nach dieser Reise verfügen sie über eine Liste mit sieben Dingen, die es in den Traumlanden zu organisieren gilt. Zu jedem dieser Tributsgegenstände können sie sodann eigene Nachforschungen anstellen.

Im Gegensatz zu anderen Nachforschungen befassen die SC sich nicht mit der Sammlung einer Bibliothek, sondern arbeiten sich in diesem Kapitel durch eine Auswahl von Graf Lowls' Büchern und entziffern die darin enthaltenen Notizen und Randbemerkungen. Entsprechend sind die Forschungsaufgaben auch nicht nach Bibliotheken und Sammlungen darin sortiert sondern nach Buchtiteln und Themen. Du findest die Regeln für Nachforschungen in den *Ausbauregeln VIII: Intrigen*, der folgende Abschnitt enthält aber die Grundregeln, auf welche im Rahmen dieses Kapitels zurückgegriffen wird:

Unter den Regeln für Nachforschungen und Recherchen verfügt jede Bibliothek über zwei Hauptspielwerte – einen Komplexitätswert, der Umfang und eventuell verwirrenden Aufbau der Bibliothek widerspiegelt, und Wissenspunkte, kurz WP, welche eine abstrakte Repräsentation der Summe aller in der Bibliothek enthaltenen Informationen darstellen.

Um Nachforschungen in einer Bibliothek zu einem bestimmten Thema oder einer Frage anzustellen, muss ein Charakter einen Nachforschungswurf für eine der Fertigkeiten ablegen, die im Spielwerteblock der Bibliothek aufgeführt sind. Dieser Nachforschungswurf ähnelt einem Wurf für eine Wissensfertigkeit, allerdings hängt es von der jeweiligen Bibliothek ab, auf welche Fertigkeiten man zurückgreifen kann. Der Komplexitätswert stellt den SG für Nachforschungswürfe dar, um die Hinweise in dieser Bibliothek zu entschlüsseln und zu verstehen. Manche Bibliotheken enthalten so hochwertige Materialien, sind so gut sortiert und organisiert oder auch so vollständig, dass sie einen Bonus auf Nachforschungswürfe verleihen.

Um einen Nachforschungswurf ablegen zu können, sind 8 Stunden ununterbrochener Arbeit erforderlich; auf den Wurf können weder 10 noch 20 genommen werden. Jede 8 stündige Forschungsperiode verleiht einen kumulativen Bonus von +1 auf Nachforschungswürfe. Sollten die Forschungen in einer Bibliothek einen Monat oder länger unterbrochen werden, so geht ein bisher aufgelaufener Bonus wieder verloren. Bis zu zwei weitere Charaktere können mittels der Handlung Jemand anderem helfen den Hauptforscher unterstützen.

Gelingt ein Nachforschungswurf, so reduziert dies die Wissenspunkte der Bibliothek ähnlich wie Schadenspunkte die Trefferpunkte bei einer Kreatur reduzieren. Und mit reduzierten Wissenspunkten beginnt die Bibliothek, ihre Geheimnisse zu enthüllen. Charaktere erfahren diese Informationen immer dann, wenn sie Wissenspunkte auf oder unter bestimmte Schwellenwerte reduzieren, die in den Werteblöcken der jeweiligen Bibliothek angegeben sind.

Um wie viel die Menge der Wissenspunkte durch einen erfolgreichen Nachforschungswurf reduziert wird, hängt vom Können des Hauptforschers in der genutzten Fertigkeit ab: Verfügt er über 10 Fertigkeitsränge in der fraglichen Fertigkeit, Fertigkeitsfokus für die fragliche Fertigkeit oder 5 Ränge in der fraglichen Fertigkeit und ist diese für ihn eine Klassenfertigkeit, so reduziert er die Anzahl der Wissenspunkte um seinen IN-Modifikator +1W12.

Verfügt er über 5 Fertigkeitsränge in der fraglichen Fertigkeit oder ist diese für ihn eine Klassenfertigkeit, so reduziert er die Anzahl der Wissenspunkte um seinen IN-Modifikator +1W8; sollten beide Bedingungen zutreffen, so hat dies keine Auswirkungen.

Andernfalls reduziert er die Anzahl der Wissenspunkt um seinen IN-Modifikator +1W4.

Ferner wird die Anzahl der Wissenspunkte der Bibliothek um jeweils 1 pro 5 Punkte gesenkt, um welche der Nachforschungswurf den Komplexitätswert der Bibliothek übertrifft. Eine Natürliche 20 bei einem Nachforschungswurf entspricht einer Kritischen Bedrohung, sollte der Forscher den Kritischen Treffer mit einem zweiten Nachforschungswurf mit denselben Modifikatoren bestätigen können, so werden die Wissenspunkte um den doppelten Betrag reduziert (der Bestätigungswurf erfordert keine zusätzliche Zeit). Eine Natürliche 1 ist dagegen ein Patzer und füllt die Wissenspunkte der Bibliothek wieder um ¼ ihres Maximumwertes auf, da die Komplexität der Bibliothek den Forscher einer falschen Fährte folgen lässt.

Sobald die Wissenspunkte einer Bibliothek auf 0 reduziert wurden, haben die Charaktere alles erfahren, was an Wissen zu finden war, und erhalten Erfahrungspunkte entsprechend dem HG der Bibliothek. Um weitere Informationen zu erlangen, müssen sie eine andere Bibliothek aufsuchen und dort ihre Forschungen fortsetzen.

Unterstützung von Gelehrten: Sollten die SC ihre Nachforschungen mit Gossa und Wreben diskutieren, sind die Professoren bereit, ihnen zu assistieren. Sie erklären aber auch, dass sie als Fachkräfte (und arme Akademiker) erwarten, erfolgsunabhängig für ihre Hilfe bezahlt zu werden. Jeder Gelehrte verlangt 5 GM pro Tag als Forschungsassistent oder 100 GM pro Tag als Hauptforscher. Die SC können einen oder beide Gelehrte nach Belieben beauftragen. Gossa und Wreben werden sich aber nicht am Okkulten Ritual Exkursion in die Traumlande beteiligen und die SC auch nicht in die Traumlande begleiten.

Die Nachforschungen der SC beginnen mit dem Entziffern eines der Tagebücher des Grafen und der Suche nach Hinweisen, wie er seine eigenen Forschungen zu den Traumlanden verfolgt hat.

GRAF LOWLS' TAGEBÜCHER **HG 6**

EP 2.400

Komplexitätswert 15

Sprachen Gemeinsprache

Nachforschungswurf Wissen (Arkanes), Wissen (Die Ebenen), Wissen (Geschichte); **Wissensbonus** +2

WP 20

NACHFORSCHUNGSSCHWELLEN

WP 15 Lowls' Notizen deuten an, dass seine Reisen in den Traumlanden erfolgten, einem gewaltigen und relativ stabilen Bereich der Dimension der Träume. Die SC erfahren die Grundlagen des Reisens in den Traumlanden: Die meisten Arten von Schaden, die man dort erleidet, verschwinden beim Erwachen - mit Ausnahme von

Planare Eigenschaften der Traumlande

Die Traumlande sind eine stabile Region der Dimension der Träume und verfügen über eigene Eigenschaften, welche sich vom Rest der Ebene unterscheiden. Verschiedene Regionen der Traumlande können ebenfalls über einzigartige planare Eigenschaften verfügen, die folgenden sind aber im Gutteil der Traumlande vertreten:

Normale Schwerkraft: Die Schwerkraft in den Traumlanden entspricht der auf der Materiellen Ebene.

Fließende Zeit: An den meisten Orten in den Traumlanden scheint die Zeit normal zu vergehen, während in manchen Bereichen seltsame Dinge geschehen. In Celephais z.B. steht die Zeit still. Die Auswirkungen des Zeitablaufes unterscheiden sich zudem in Abhängigkeit davon, ob der Träumer körperlich oder als Traumavatar zugegen ist. In körperlicher Gestalt altert man in den Traumlanden normal und erfährt auch den normalen Zeitablauf, während man als Traumavatar Jahre in den Traumlanden verbringen kann, während man auf der Materiellen Ebene nur ein paar Stunden schläft.

Endliche Form: Als Teil der Dimension der Träume besitzen die Traumlande eine endliche Form und Größe.

Göttlich und Magisch Wandelbar: Selbst die größten Gelehrten wissen nicht, welche Mächte dieses Reich nach ihren Launen verändern können. Göttliche Wesen und mächtige Träumer können die Landschaft der Traumlande verändern.

Leichte Chaotische Gesinnung: Kreaturen mit rechtschaffener Gesinnung erleiden einen Situationsmalus von -2 auf alle charismabasierenden Fertigkeitswürfe in den Traumlanden.

geistigem Attributsschaden und -entzug; ferner werden dort genutzte Zauber und magische Gegenstände nicht in der wachen Welt verbraucht; in den Traumlanden gefundene Gegenstände können nicht in die wache Welt hinübergebracht werden, sind beim nächsten Betreten der Traumlande aber wieder vorhanden; und der Tod in den Traumlanden führt zu sofortigem, traumatischem Erwachen und permanentem Wahnsinn.

WP 10 Lowls wollte in den Traumlanden einen rätselhaften Einsiedler erreichen, der als der Verrückte Poet bekannt ist. Dieser Verrückte Poet ist gefährlich, so man ihn nicht zuvor besänftigt, daher konzentrierte Lowls seine Nachforschungen nun auf die Frage, wie man sich dieser unberechenbaren – und sicherlich bösartigen – Gestalt nähert.

WP 5 Lowls wählte als ersten Zielort eine Karawanserei in den gewaltigen Traumlanden. Dort wollte er mit anderen Traumreisenden sprechen, um an Informationen zu kommen, wie man den Verrückten Poeten finden und besänftigen könnte.

WP 0 Die SC stückeln das Okkulte Ritual Exkursion in die Traumlande (siehe unten) zusammen und können es für die Reise zur Verlassenen Karawanserei nutzen.

Okkultes Ritual: Exkursion in die Traumlande

Okkulte Rituale werden näher in den *Ausbauregeln VII: Okkultes* beschrieben. Das erfolgreiche Erforschen eines Okkulten Rituals zählt, als würde es dem Forscher direkt gelehrt, daher benötigt der SC nur 5 Tage, um es zu erlernen. Das Okkulte Ritual Exkursion in die Traumlande ist eine Variante des Okkulten Rituals Portal ins Reich der Träume[ABR VII]. Der Hauptunterschied besteht in der größeren Anzahl an Kreaturen, die durch das Tor mitgenommen werden können (Lowls musste schließlich alle SC mitnehmen), und dass ein bestimmter Ankunftspunkt vorgegeben ist. Dieses Ritual bringt die Ritualteilnehmer stets in die Verlassene Karawanserei in den Traumlanden; sollten die SC die korrekte Wortwahl, die mit einer bestimmten Traumqueste verbunden ist, verwenden, so bringt das Ritual sie zum Ort dieser Queste.

EXKURSION IN DIE TRAUMLANDE

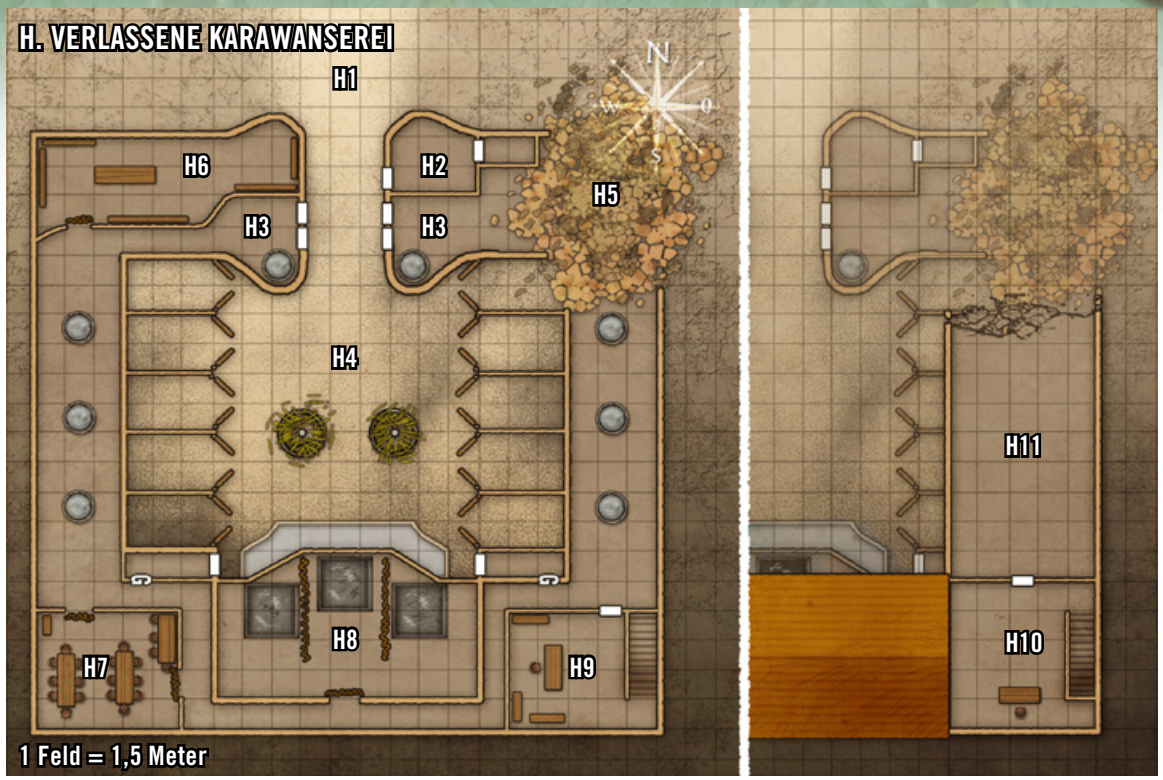
Schule Beschwörung (Erschaffung); **Grad** 5
Zeitaufwand 50 Minuten
Komponenten V, G, F (eine Miniaturtreppe aus poliertem Horn und Elfenbein im Wert von 25.000 GM), RT (2-8)
Fertigkeitswürfe Wissen (Arkanes) SG 25, 2 Erfolge; Wissen (Die Ebenen) SG 25, 3 Erfolge
Reichweite Berührung
Wirkungsdauer Augenblicklich; siehe Text
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Rückschlag Alle Ritualteilnehmer erleiden 2W6 Schadenspunkte.
Fehlschlag Ein Belebter Traum[MHB II] erscheint am Ort des Rituals und greift die Zauberkundigen an. Der SL kann ihm die Schablone für Verbesserte Kreaturen verleihen und/oder noch weitere Belebte Träume auftauchen lassen.

EFFEKT

Dieses Ritual muss nachts auf der Materiellen Ebene ausgeführt werden. Die Ritualteilnehmer reichen die Miniaturtreppe untereinander weiter und berühren jede ihrer 70 Stufen, während sie die rituelle Anrufung als Sprechgesang vortragen. Die Treppe scheint dabei immer schwerer und größer zu werden; wenn die Anrufung vollzogen ist, lässt der Ritualleiter die Treppe zu Boden fallen.

Bei Erfolg öffnet sich dort, wo die Treppe landet, ein Portal in Form einer abwärts führenden Treppe (selbst wenn das Ritual auf dem Kabinendach oder Deck eines Schiffes durchgeführt wird). Die Ritualteilnehmer treten vor, um diese Treppe zusammen hinaufzusteigen; dies versetzt ihre Körper auf der Materiellen Ebene in Schlaf und projiziert ihre Traumavatare in die Traumlande. Vor Abschluss des Rituals kann der Ritualleiter eine bestimmte Wortfolge ausstoßen, welche das Portal auf einen bestimmten Ort der Traumlande ausrichtet, andernfalls führt es zur Verlassenen Karawanserei. In den Traumlanden manifestieren die Ritualteilnehmer Traumavatare, die ihren materiellen Körpern entsprechen, erleiden aber auch den Rückschlag des Rituals.

Sollte ein Ritualteilnehmer in den Traumlanden wünschen aufzuwachen und in seinen Körper auf der Materiellen Ebene zurückzukehren, muss er hierzu einen



Konzentrationswurf gegen SG 25 ablegen. Dies ist eine Volle Aktion, welche keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Der SG des Wurfes wird pro 2W6 Schadenspunkte um 1 reduziert, welche der Reisende als Teil der Vollen Aktion freiwillig seinem materiellen Körper zukommen lässt (dieser Schaden kann nicht reduziert werden). Bei Erfolg erwacht der Ritualteilnehmer; sollte der Konzentrationswurf scheitern, kann er es erneut versuchen. Sollte er kein Zauberkundiger sein, so nutzt er Charakterstufe+Charisma-Modifikator als Bonus auf den Konzentrationswurf; er kann diese Kombination ebenfalls nutzen, sollte sie einen höheren Bonus ergeben als sein normaler Konzentrationsbonus.

Reise in die Traumlande

Die SC verbringen den Gutteil dieses Kapitels in einem Teil der Dimension der Träume, welcher als die Traumlande bezeichnet wird. Beachte folgendes, während die SC die Traumlande erkunden:

Erstens: Jedes Mal, wenn die SC die Traumlande betreten, manifestieren sie Traumavatare, die ihren materiellen Körpern ähneln. Diese Traumavatare haben dieselben Zauber vorbereitet und verfügen über die üblichen Ausrüstungsgegenstände, allerdings werden in der Traumwelt verbrauchte Zauber und Gegenstände nicht zugleich in der wachen Welt verbraucht.

Zweitens: Die SC sollten ferner separat Buch führen, welche Gegenstände sie in den Traumlanden erlangen. Sie behalten diese Dinge nicht in der wachen Welt, besitzen sie wohl aber bei einer Rückkehr in die Traumlande, selbst wenn sie in einem anderen Teil der Traumlande eintreffen oder seit dem letzten Besuch viel Zeit vergangen sein sollte. Die SC verfügen in den Traumlanden somit über ihre übliche Ausrüstung und über alles, was sie dort erwerben. Sollte dies zur Folge haben, dass ein Ausrüstungsplatz doppelt belegt ist, z.B. weil ein SC seine normale Rüstung trägt und beim letzten Aufenthalt in den Traumlanden eine andere Rüstung angelegt hatte, so muss der SC bei Ankunft in den Traumlanden entscheiden, welche Rüstung sein Traumavatar trägt und welche in seinem Rucksack oder einem anderem Behältnis verstaut ist.

Drittens: Träumer, welche in der Dimension der Träume verletzt oder getötet werden, erleiden normalerweise keine bleibenden Schäden. Die Traumlande üben aber Macht auf die Psyche eines Besuchers aus. Erlittener geistiger Attributsschaden und -entzug wird daher in die wache Welt mit hinüber genommen. Und sollte ein SC in den Traumlanden sterben, erwacht er sofort mit einer zufällig bestimmten Schwächeren Geisteskrankheit; würfle diese auf Tabelle 5-1 auf Seite 182 der *Ausbauregeln IX: Horror* aus. Alternativ kannst du auch eine Krankheit von dieser Liste wählen, welche zum betroffenen Charakter und der Art seines Ablebens passt. Diese Geisteskrankheit manifestiert sich nur in der wachen Welt und ruht, während der SC sich in den Traumlanden aufhält. Sollte der SC bei einem späteren Besuch der Traumlande erneut versterben, so erwacht er stattdessen mit einer zufällig gewählten Stärkeren Geisteskrankheit – siehe Tabelle 5-2 auf Seite 182 der *Ausbauregeln IX: Horror*.

H. Die verlassene Karawanserei

In ihrem ersten Traum erscheinen die SC in einer großen, weglosen Wüste ohne Orientierungspunkte unter einer gnadenlos sengenden Sonne. Die Hitze flimmert in der Ferne und erzeugt beunruhigende Illusionen, wenn man gen Horizont blickt.

Das einzige Gebäude in Sichtweite ist eine teilweise eingestürzte, aus Kalkstein errichtete Karawanserei. Früher war sie als Rastplatz unter Träumern und Einheimischen der Traumlande gleichermaßen beliebt, wurde vor vielen Jahren aber fast völlig aufgegeben.

Merkmale der Verlassenen Karawanserei

Die Wände der Karawanserei bestehen aus dickem Stein, welcher Altersrisse aufweist und bröckelt. Die Türen bestehen aus 7,50 cm dickem Holz, welches magisch auf die Stärke und Härte von Stein verdichtet wurde; sofern nicht anders angegeben, sind die Türen unverschlossen. Die meisten Durchgänge weisen statt Türen Vorhänge auf, welche den Blick versperren, aber zugleich so ausgefranst und zerlumpt sind, dass sie auseinanderfallen, sollte man nicht rücksichtsvoll mit ihnen umgehen. Die Karawanserei besitzt keine Fenster; Räume und Korridore werden von *Dauerhaften Flammen* erhellt. Trotz der Wüstenhitze ist es drinnen kühl und angenehm, dies ist ein magischer Effekt, der zur Annehmlichkeit der Gäste die Hitze aus den Innenräumen ableitet.

H1. Aussenbereich der Karawanserei

Dieses Steingebäude besitzt dieselbe helle Sandfarbe wie die sonnengebleichte Wüste, die sich in alle Richtungen bis zum Horizont erstreckt. In der Nordwand des Bauwerks befindet sich ein einzelner breiter Eingang, der groß genug ist, um beladene Lasttiere einzulassen. Dahinter liegt ein zentraler Innenhof. Die nordöstliche Ecke des Gebäudes ist vollständig eingestürzt. Sandberge und Unkraut deuten darauf hin, dass das Bauwerk schon länger aufgegeben wurde.

Außerhalb der Karawanserei herrscht Große Hitze (*Grundregelwerk*, S. 444). Egal wie lange die SC warten, die Sonne geht nicht unter, und die Hitze lässt nicht nach. Wenn die SC aber in Teil 3 hierher zurückkehren, ist über der Wüste die Nacht hereingebrochen.

H2. Wachposten

Ein breiter Durchgang enthält nur die untere Hälfte einer Tür, auf der ein breiter Tresen sitzt. Hinter diesem Durchgang führt ein kühler, angenehmer Gang in die Karawanserei hinein. Vom Türsturz baumelt ein zerlumpter Vorhang. Im dahinterliegenden Raum stehen nur ein paar kahle Tische, zudem gibt es eine schmale Tür mit vorgelegtem Riegel.

Dieser Raum war früher die Wachstation der Karawanserei, wo kräftige Bedienstete Unterlagen überprüften, Waren besteuerten und Reisenden offensichtliche Waffe abnahmen, ehe sie ihnen den Zutritt gestatteten. Die verriegelte Tür an der Rückseite des Raumes führt in eine kleine Zelle, wo die Wachen Gefangene unterbringen konnten; der Raum wurde in der Regel aber als Lagerplatz für die Waffen von Reisenden genutzt.

Schätze: An der Wand der kleinen Zelle lehnt ein rostiger und vergessener *Krummsäbel der Hinrichtung +1*. Dies sollte den SC einen ersten Hinweis darauf geben, dass mächtige und legendäre Schätze in den Traumlanden recht alltäglich sind.

H3. Brunnen

Diese beiden dekorativen Springbrunnen sind große Becken, die von geschnitzten Figuren von Schlafwandlern getragen werden. Früher enthielten sie sauberes Wasser, an dem Reisende sich erfrischen konnten, doch nun sind sie trocken und leer.

H4. Innenhof

Dieser Hof enthält Stallungen für Tiere und zwei niedrige Steinsäulen, die leere runde Becken tragen. Jenseits eines breiten Durchganges flankieren zwei kleine Türen einen langen Trog.

Die Becken enthielten früher Heu oder Hafer für die hier untergebrachten Tiere. Der lange, halbrunde Trog an der Südwand enthielt früher Wasser, ist aber seit vielen Jahren ausgetrocknet.

Die Türen am Südende des Hofes führen in Lagerräume, die über Geheimtüren (Wahrnehmung SG 25) mit dem Inneren der Karawanserei verbunden sind.

H5. Eingestürzte Räume

Geröll- und Trümmerhaufen versperren hier den Korridor. Dieser Bereich enthielt früher private Schlafräume und eine Treppe hinauf zu den eleganten Wohnquartieren der Karawanserei, jedoch ist die ganze nordöstliche Ecke des Gebäudes eingestürzt und damit unzugänglich.

Belebter Traum-Ladenbesitzer

H6. Laden (HG 9)

Zerlumpte Vorhänge blockieren teilweise den Blick in diesen Raum vom Gang aus.

Die Wände dieses Raumes tragen Regalbretter. In der Mitte steht ein langer Holztisch. Offensichtlich war dies früher ein Geschäft, doch nun liegen in den Auslagen nur Staub und ein paar Lumpen.

Als die Karawanserei noch in Betrieb war, diente dieser Raum als Laden, in dem Besucher Verpflegung und anderes für die nächste Reiseetappe erwerben konnten. Da sie nun aber schon lange aufgegeben ist, sind nur Staub und Abfälle übrig.

Kreaturen: Vor einem der fast leeren Regale steht ein dürrer Mann mit eingefallenen Wangen und scheint die „Waren" zu inspizieren. Wenn die SC hereinkommen, drückt er den Rücken durch und tritt als Ladenbetreiber auf. Er fragt, ob die SC eine gute Reise hatten und ob sie etwas benötigen, wobei er zugleich beklagt, kaum noch über Waren zu verfügen. Sollte einem SC ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 gelingen, fällt ihm auf, dass die schwarze Robe des Mannes sich an den Rändern in Rauch auflöst, als wäre er körperlos. Dieser „Ladenbesitzer" ist ein Fragment eines träumenden Diebes, welcher hier in diesem Geschäft erwischt und verflucht wurde, es niemals wieder verlassen zu können. Er hat seinen Namen längst vergessen, ist aber immer noch ein geborener Lügner. Der Belebte Traum beschäftigt die SC gerade lange genug mit einer Unterhaltung, um die Reihenfolge zu bestimmen, in welcher er sie töten will – beginnend mit dem intelligentesten SC, sofern er dies bestimmen kann. Der Belebte Traum kann den Laden zwar nicht verlassen, greift aber jeden in Sichtweite mit seinen Zauberähnlichen Fähigkeiten an.

BELEBTER TRAUM-LADENBESITZER **HG 9**

EP 6.400

Verbesserter Belebter Traum (*MHB II,* S. 36, 293)

TP 114

Schätze: Unter einem Haufen Lumpen liegen ein *Edelstein des Wahren Blicks* und fünf gewaltige Smaragde (Wert je 1.000 GM).

H7. Speisesaal (HG 8)

Schwere, aber ausgefranste Vorhänge hängen in den Zugängen zu diesem Raum. In der Nordwand befindet sich eine Geheimtür, die eine Verbindung zu einem Lagerraum des Hofes darstellt (Wahrnehmung SG 25).

In diesem Raum stehen drei elegante Holztische und verschieden große Schemel, alle tiefschwarz lackiert. Auf einem Unterschrank stehen ein paar staubbedeckte Teller und eine Karaffe.

Spukerscheinung: Dieser Gemeinschaftsspeisesaal war das Herz der Aktivitäten in der Karawanserei, wo Reisende Bündnisse schlossen und Intrigen erdachten, bei denen es zum Teil darum ging, jemanden in eben diesem Raum zu vergiften oder niederzustechen. Mit jedem hier begangenen Mord, egal wie subtil oder kunstfertig ausgeführt, blieb ein mentaler Abdruck des Verrats zurück. Die langen Jahre seit der Aufgabe der Karawanserei haben diese Spukerscheinung derart gestärkt, dass sie nun bereit ist, unter Eintretenden Unfrieden zu stiften.

VERRATENES VERTRAUEN **HG 8**

EP 4.800

CB Anhaltende Spukerscheinung (Bereich **H7**)

Zauberstufe 8

Bemerken Wahrnehmung, SG 20 (um verschwörerisches Flüstern zu vernehmen)

TP 36; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Wenn diese Spukerscheinung ausgelöst wird, erscheinen geisterhafte Gestalten im Raum, welche die Gespräche der Vergangenheit nachahmen: Eine wohlhabende Nachtvettel mit komplizierter Frisur stellt hochtrabende Forderungen an menschliche Diener, drei selbstbewusste, turbantragende Humanoide konferieren über einem detailreichen Bild des Mondes und eine Gruppe kapuzentragender Ghule inspiziert einen Menschenkopf aus Terrakotta (diese Gestalten sind eine Vorschau auf Kreaturen, die den SC in kommenden Träumen begegnen werden). Ihre Stimmen bilden eine unverständliche, widerhallende Kakophonie, die auf alle Kreaturen im Raum wie *Lied der Zwietracht* (WIL SG 17) für 8 Runden wirkt. Die Spukerscheinung löst diesen Effekt in jeder Runde aus, die sie aktiv ist.

Zerstörung In diesem Raum muss ein mehr als sechsstündiges Festmahl für wenigstens 20 Personen abgehalten werden, bei dem niemand die Hand oder die Stimme gegen einen anderen erhebt.

Schätze: Bei der Karaffe handelt es sich um eine *Unerschöpfliche Wasserkaraffe* aus der Zeit, in welcher die Karawanserei in Betrieb war; auch nach all den Jahren ist sie noch funktionsfähig. Die Befehlsworte sind in die Unterseite der Karaffe eingraviert.

H8. Bäder (HG 10)

Dekorative Fliesen mit unregelmäßigen geometrischen Formen bedecken die Wände dieses Raumes und verzerren die Perspektive und die Wahrnehmung der Größe des Raumes. Drei leere, tiefe Becken werden durch schmale Laufstege und zerfranste Vorhänge getrennt.

Diese Bäder erfreuten müde Reisende, stellen nun aber nur noch 1,20 m tiefe Gruben dar. Die Fliesen sind so angelegt, dass der Raum von jedem Punkt aus größer wirkt, allerdings verzerren fehlende oder verrutschte Fliesen diesen Eindruck auf beunruhigende Weise. Des Sehens mächtige Kreaturen müssen bei Betreten dieses Raumes einen Willenswurf gegen SG 12 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf erhalten sie für 1 Minute den Zustand Kränkelnd aufgrund der scheinbaren Raumverzerrung.

Kreaturen: Eines der Becken scheint mit einer zähen, rußfarbenen Flüssigkeit gefüllt zu sein; dabei handelt es sich aber um eine Formlose Schlickbrut, welche aus dem Becken quillt, um jeden zu verzehren, der den Raum betritt. Bis die SC mit dem Becken interagieren, nutzt die Kreatur ihre Fähigkeit Starre, um ihr wahres

Wesen zu verbergen. Selbst wenn die SC die Flüssigkeit oder das Becken nicht berühren, bricht die Formlose Schlickbrut schließlich nach einigen Runden daraus hervor. Sie beginnt ihren Angriff mit ihrer besonderen Fähigkeit Peitschende Tentakel, um ihre RK zu verbessern und die SC besser beißen und verschlingen zu können. Dieser intelligente Schlick nimmt sich zuerst den am schwächsten wirkenden SC vor, um ihn zu verschlingen. Sollte er eingekreist werden, verteilt er seine Angriffe auf mehrere SC und vertraut auf seine Schnelle Heilung und Schadensreduzierung. Da die Formlose Schlickbrut intelligenter ist als der Standardschlick, kämpft sie nicht bis zum Tod, sondern versucht zu fliehen, wenn sie unterlegen sein sollte, wobei ihre Größe ihren Fluchtmöglichkeiten im Wege steht.

FORMLOSE SCHLICKBRUT **HG 10**
EP 9.600
TP 126 (siehe Seite 232)

H9. Büro des Buchhalters

Die Tür dieses Raum steht weit offen, ein zu Boden gefallener Aktenordner dient als Türkeil. Gleich nördlich des Raumes befindet sich eine Geheimtür in der Wand, welche in einen Lagerraum des Hofes führt (Wahrnehmung SG 25). Eine steile Treppe an der Südwand führt nach Bereich **H10** hinauf.

Dieser Raum diente früher als Büro des Buchhalters der Karawanserei, dessen Identität längst in Vergessenheit geraten ist. Das Büro enthält einen niedrigen Tisch und mehrere Dutzend Aktenordner. Die Akten zerfallen, wenn man nicht vorsichtig mit ihnen umgeht, und enthalten jeweils hunderte engbeschriebene Seiten. Die Schrift ist selbst mittels *Sprachen verstehen* nicht zu entziffern. Der Buchhalter wusste, wie wichtig ordentliche Aufzeichnungen sind, daher zeichnete er pflichtbewusst alles auf – leider war er aber auch verflucht und nicht imstande, lesbare Schrift zu produzieren, was er vor seinen Vorgesetzten aber eifrig verbarg. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 10, kommt er zu der Annahme, dass der Schreiber dieser Akten möglicherweise ein Analphabet gewesen ist, der nur so tat, als könne er schreiben. Gelingt ein Wurf gegen SG 25, kommt dagegen die Wahrheit ans Licht: Der Schreiber war offenbar verflucht, sodass seine Buchstaben und Zahlen sich beim Niederschreiben derart verzerrten, dass niemand sie mehr lesen konnte.

H10. Raum des Gelben Königs

Dieses ordentliche Büro ist spärlich, aber geschmackvoll eingerichtet. Gerahmte Landschaftsgemälde der Traumlande hängen an den Wänden, darunter auch eines einer vieltürmigen Stadt mit Marmormauern und Messingtoren (die Stadt Celephais), eine windgepeitschte Ödnis unter einem fernen, unheilvoll dräuenden Berg (die Hochebene von Leng) und eine dämmrige Hafenstadt, die größtenteils aus Basalt errichtet wurde (die Stadt Dylath-Leen).

Kreaturen: Hinter einem Schreibtisch in diesem Raum steht der Splitter von Graf Lowls' zurückgebliebener Traumpersönlichkeit: Ein exzentrisches Individuum, das sich selbst als der Gelbe König präsentiert. Der Gelbe König trägt zerlumpte gelbe Roben, die aus den zerfransten Vorhängen der Karawanserei gefertigt wurden, und verbringt die Zeit damit, die Akten aus dem Büro im Erdgeschoss zu lesen und zu spekulieren, welche kosmischen Geheimnisse wohl in dem „verschlüsselten" Text verborgen sind. Der Gelbe König ist im Anhang in der NSC-Galerie beschrieben.

DER GELBE KÖNIG **HG 4**
EP 1,200
TP 25 (siehe Seite 186)

Entwicklung: Wenn die SC eintreffen, blickt der Gelbe König überrascht von seiner Lektüre auf. Seine Überraschung weicht schnell Begeisterung. Offenbar erkennt er die SC wieder, auch wenn er sich nicht erinnert, woher er sie kennt und wer sie im Grunde sind.

Der Gelbe König spricht höflich mit den SC, ist aber leicht verwirrt und neigt zu großen Worten, zudem spricht er immer, als wären seine Gesprächspartner und Zuhörer Experten auf den jeweiligen Themengebieten. Er ist ehrlich an den jüngsten Erlebnissen der SC in Drosselmoor interessiert und wie sie zur Karawanserei gekommen sind. Die SC sollten zu dem Eindruck kommen, dass der Gelbe König trotz seines pompösen Titels im Grunde nur ein exzentrischer Akademiker ist – so wie Lowls es früher einmal gewesen ist.

Sollten die SC den Gelben König als „Lowls" ansprechen, korrigiert er sie höflich und informiert sie, dass er der „Gelbe König" sei, ein Bewohner der Traumlande.

Er betrachtet sich als eigenständiges Wesen, aber auch als Teil von etwas Größerem, das sich selbst „Lowls" nennt, so wie ein menschlicher SC ein eigenständiges Wesen und doch Teil der größeren „Menschheit" ist. Der Gelbe König weiß nicht, was Lowls gegenwärtig tut und hat auch kein Interesse daran, es zu erfahren, da er sich von allen Schurkereien distanziert, welche Lowls begehen mag.

Sobald die SC den Grund ihrer Anwesenheit erläutern, egal ob es um ihre verlorenen Erinnerungen geht oder darum, dass sie Lowls verfolgen, macht der Gelbe König einen Vorschlag:

„Ich wurde aus einem größeren Ganzen herausgelöst. Bei euch kann dieser Prozess umgekehrt werden. Ihr wurdet bereits gespalten, wenn ich es so nennen darf, und wollt umgekehrt zu den von mir gemachten Erfahrungen wieder vereint werden. Kurzum, ihr könnt Lowls Schritte nachverfolgen, um eure Erinnerungen wieder zu erlangen und zu einem großen Ganzen zu werden. Ich kann mich nicht an alle Schritte erinnern – man könnte sagen, dass ich zu früh geboren wurde -, kenne aber das Ergebnis. Lowls sprach mit einem ominösen, aber doch scharfsichtigen Propheten, welcher der Verrückte Poet genannt wird. Dieser Verrückte Poet – der Name passt bestens, dies versichere ich euch – verfügt hier in den Traumlanden über unvorstellbare Macht, ist aber sehr launisch. Wer sich ihm ohne die rechten Geschenke nähert, provoziert seinen Zorn, sodass er sich im besten Fall jedem Gespräch verweigert. Von dem Verrückten Poeten erfuhr Lowls große Wahrheiten – derart den Verstand zerschmetternde Wahrheiten, dass ich als Resultat entstand.

Und ich schätze mich glücklich, dass ich keine Erinnerungen an diese Wahrheiten besitze.

Gute Geschenke für den Verrückten Poeten sind über die Traumlande verteilt zu finden. Sie sind selten, esoterisch und niemals leicht zu erlangen. Lowls konnte sechs oder sieben dieser Gaben herausfinden. Ich erinnere mich, sie auf das Vorsatzblatt von *Dichotome Übertragungen der Syntax im Aklo* geschrieben zu haben, kann mich aber nicht erinnern, worum es sich gehandelt hat.

Lowls jedenfalls suchte in seinen Werken und stellte umfassende Nachforschungen zu jedem Geschenk an. Er brachte in Erfahrung, wo es in den Traumlanden zu finden war und träumte sich dann dorthin. Ich empfehle, dass ihr dasselbe tut. Manche dieser Geschenke erfordern Tricks, List und Täuschung, andere delikate Diplomatie oder rohe Gewalt. Ich kenne nicht die Mindestanzahl an Geschenken, welche der Verrückte Poet akzeptiert – Lowls jedenfalls besorgte alles auf seiner Liste. Wenn ihr mit weniger Gaben vor den Verrückten Poeten tretet, mag es sein, dass er sich einem Gespräch verweigert. Aber es ist eure Entscheidung.

Sobald ihr denkt, genug Geschenke zusammengetragen zu haben, kommt hierher zurück. Ich werde euch zur Oase des Verrückten Poeten bringen und ihr könnt ihn dann um die von euch gesuchten Antworten bitten."

Der Gelbe König beantwortet weitere Fragen, so gut er kann. Er kann sich aber nicht an Lowls Traumquesten oder an die erlangten esoterischen Geschenke erinnern, und könnte selbst mittels Magie wie *Erinnerung verändern* nicht dazu gebracht werden, sich zu erinnern. Er blickt höchstens auf die Landschaftsgemälde in seinem Büro und deutet an, dass sie eine gewisse Bedeutung besitzen. Ansonsten ermutigt er die SC, Lowls' Bücher aus dem Irishügel-Anwesen zu untersuchen und nach bestem Können seine Schritt nachzuverfolgen.

H11. Dach

2,40 m hohe Wände umgeben diesen Dachbereich, welcher den Leitern der Karawanserei als private Terrasse diente. Er ist der heißen Wüstensonne ausgesetzt (siehe Bereich **H1**) und leer. Die nach Raum **H10** führende Tür ist von innen verriegelt. Um sie von außen zu öffnen, sind zwei Fertigkeitswürfe für Mechanismus ausschalten gegen SG 35 erforderlich; von innen dagegen lässt sie sich problemlos öffnen.

Die Traumquesten

Sobald die SC mit dem Gelben König gesprochen haben und auf der *Sellensperling* erwacht sind, können sie die genannte Notiz in dem ansonsten unauffälligen Sprachenkundewerk *Dichotome Übertragungen der Syntax im Aklo* finden, welches Teil des Pakets aus Büchern und Notizen ist, die sie vom Irishügel mitgenommen haben. Diese Auflistung von sieben ungewöhnlichen Geschenken (siehe Spielerunterlage #1) ist der Schlüssel, um mit den Nachforschungen zu den folgenden sieben Traumquesten zu beginnen. Jede davon muss eigenständig anhand der assoziierten Bücher und Notizen erforscht werden. Die ganze Sammlung wird daher nicht als eine Bibliothek behandelt. Die SC können aber zu jeder Zeit anhalten und die Nachforschungen später in beliebiger Reihenfolge wieder aufnehmen (verzeichne ihre Fortschritte bei den einzelnen Forschungen separat).

Siegelring des Burggrafen

Katzenschwanz (blau und purpur gefleckt)

Schädel eines hochadeligen Ghuls

Grünes steinernes Götzenbild einer Wasserechse

Herzstein der Nachtvettel-Botschafterin

Dreispitz des Kapitäns

Fuß mit roten Schwimmhäuten

SPIELERUNTERLAGE #1

Während ihrer Nachforschungen zu den einzelnen Geschenken erfahren die SC mehr über die Dinge, mit denen sie bei Traumquesten rechnen müssen, sowie die richtigen Phrasen für das Okkulte Ritual Exkursion in die Traumlande, um am Ort der jeweiligen Queste einzutreffen.

Der Siegelring des Burggrafen

Für Nachforschungen zum Siegelring des Burggrafen müssen die SC sich mit folgenden Werken befassen: *Elemente durch die Spiralen der Zeit betrachtet, Spinnen der Sünde und des Himmels* und *Theologische Übereinkünfte des Reiches.*

NACHFORSCHUNGEN ZUM SIEGELRING **HG 7**

EP 3.200
Komplexitätswert 20
Sprachen Gemeinsprache
Nachforschungswurf Wissen (Adel), Wissen (Die Ebenen), Wissen (Geschichte); **Wissensbonus** +0
WP 25

NACHFORSCHUNGSSCHWELLEN

WP 20 Bei dem fraglichen Burggrafen handelt es sich um Burggraf Pietro Brellin, einen geheimnisvollen, aber beliebten Adeligen in Celephais, einer in den Traumlanden gelegenen Stadt.

WP 10 Gemäß Lowls' Reiseberichten ist Celephais eine wohlhabende und bevölkerungsreiche Stadt. Für Besucher und Einheimische vergeht zwar die Zeit, die Stadt scheint aber dennoch in der Zeit eingefroren. Lowls besuchte den Ort zur Mittagszeit und die Sonne rührte sich nicht vom Fleck, obwohl er stundenlang mit dem Burggrafen verhandelte.

WP 5 Burggraf Brellin ist dafür bekannt, großartige Festlichkeiten zu veranstalten. Da die Teilnehmer nicht seine Gunst verlieren wollen, ignorieren sie auf diesen Ereignissen jedes ungewöhnliche Geschehen.

WP 0 Die SC erfahren die erforderliche Phrase für das Okkulte Ritual Exkursion in die Traumlande, um zum Empfang des Burggrafen (siehe Bereich **I**) zu gelangen.

I. DER EMPFANG DES BURGGRAFEN
nach I3
I1
I2
I4
I5
J. DER VERZAUBERTE WALD
J1
J2
J3
J4
L. SARNATHS LETZTE NACHT
L1
L2
L3
K. DAS SCHLACHTFELD
K1
K2
K3
M. DER ASSASSINE DER BOTSCHAFTERIN
M1
M2
S
S
O. DIE KERAMIKNEKROPOLE
O1
O2
O3
N. AUF DEM OUKRANOS
N1
N2
1 Feld = 1,5 Meter

Der Katzenschwanz

Für Nachforschungen zum Katzenschwanz müssen die SC sich mit folgenden Werken befassen: *Monumente des Waldes*, *Von Tigern und Fliegen* und *Die Weise Harmonie*.

NACHFORSCHUNGEN ZUM KATZENSCHWANZ HG 7

EP 3.200
Komplexitätswert 20
Sprachen Aklo, Gemeinsprache
Nachforschungswurf Wissen (Die Ebenen), Wissen (Geographie), Wissen (Natur); **Wissensbonus** +2
WP 25

NACHFORSCHUNGSSCHWELLEN

WP 20 Laut der Schriften eines Naturforschers werden Katzenwesen mit purpur-blauen Schwänzen als Parden bezeichnet; sie können im Verzauberten Wald in den Traumlanden angetroffen werden.

WP 10 Laut Lowls' Tagebüchern wollte er bei den Zoogen um Rat fragen, einem Volk intelligenter Nager, welche im Verzauberten Wald heimisch sind. Diese Fleischfresser lieben Katzenfleisch und müssten nach Lowls' Folgerung wissen, wo man Parden finden kann.

WP 0 Die SC erfahren die erforderliche Phrase für das Okkulte Ritual Exkursion in die Traumlande, um in den Verzauberten Wald (siehe Bereich **J**) zu gelangen.

Der Schädel eines hochadeligen Ghuls

Für Nachforschungen zum Schädel eines hochadeligen Ghuls müssen die SC sich mit folgenden Werken befassen: *Handbuch der Stille*, *Der Kodex der Drei Ordinationen* und *Das Vereinheitlichte Handbuch des Verstehens*.

NACHFORSCHUNGEN ZUM GHULSCHÄDEL HG 7

EP 3.200
Komplexitätswert 20
Sprachen Gemeinsprache, Nekril
Nachforschungswurf Wissen (Die Ebenen), Wissen (Religion)Wissen (Gewölbe); **Wissensbonus** +2
WP 25

NACHFORSCHUNGSSCHWELLEN

WP 15 Laut einem Folio zu extraplanaren Untoten sind die Ghule der Traumlande weitaus sozialer als ihre tierhaften Verwandten in der wachen Welt, wenn auch ebenso bösartig und verschlagen. Sie haben eine umfangreiche Geschichte und ihre großen Gemeinschaften werden von Königen angeführt und weisen eine Adelsstruktur auf.

WP 5 Eine Abhandlung über die furchtbare Hochebene von Leng berichtet von einer mächtigen Ghulversion, die in Regionen haust, wo Leng an die Traumlande angrenzt. Diese Leng-Ghule sind durchtriebener als ihre minderen Artgenossen.

WP 0 Die SC erfahren die erforderliche Phrase für das Okkulte Ritual Exkursion in die Traumlande, um das Schlachtfeld (siehe Bereich **K**) zu erreichen.

Grünes steinernes Götzenbild

Für Nachforschungen zum Grünen steinernen Götzenbild müssen die SC sich mit folgenden Werken befassen: *Das Fest der Schlange*, *Die Illusion der Weinenden* und *Die Vergessenen Diener*.

NACHFORSCHUNGEN ZUM GRÜNEN STEINERNEN GÖTZENBILD HG 7

EP 3.200
Komplexitätswert 20
Sprachen Gemeinsprache
Nachforschungswurf Wissen (Die Ebenen), Wissen (Geschichte), Wissen (Religion); **Wissensbonus** +2
WP 25

NACHFORSCHUNGSSCHWELLEN

WP 20 Die „Wasserechse" bezieht sich nicht auf ein normales Tier, sondern auf eine Repräsentation Bokrugs, einen der unvorstellbar mächtigen Großen Alten.

WP 15 Eine entsetzliche Abhandlung, die Gerüchte zu den Großen Alten gesammelt wiedergibt, beteuert, dass Bokrug in einem gewaltigen, namenlosen See in den Traumlanden lebe. Ein Volk fremdartiger Kreaturen gründete am Ufer des Sees die Stadt Ib und verehrte dort Bokrug. Herzstück ihrer Riten war ein grünes Götzenbild aus Stein.

WP 10 Einer quasi-historischen Dissertation nach wurde Ib von stolzen und kriegerischen Menschen zerstört, welche von den bizarren Riten und dem ungewöhnlichen Körperbau der Fremden angewidert waren.

WP 5 Die siegreichen Menschen stammten aus einer Stadt namens Sarnath. Nachdem sie Ib zerstört hatten, trugen sie ein merkwürdiges grünes Götzenbild fort und verbrachten es in einen ihrer Tempel. Dort verschwand es aber alsbald.

WP 0 Die SC erfahren die erforderliche Phrase für das Okkulte Ritual Exkursion in die Traumlande, um Sarnath (siehe Bereich **L**) zu erreichen.

Der Herzstein der Botschafterin

Für Nachforschungen zum Herzstein der Botschafterin müssen die SC sich mit folgenden Werken befassen: *Blick auf die Seele des Tals*, *Die Herabfallende Seide* und *Über das Bewundernswerte Einhalten von Pakten*.

NACHFORSCHUNGEN ZUM HERZSTEIN DER BOTSCHAFTERIN HG 7

EP 3.200
Komplexitätswert 20
Sprachen Gemeinsprache
Nachforschungswurf Wissen (Adel), Wissen (Arkanes), Wissen (Die Ebenen); **Wissensbonus** +2
WP 25

NACHFORSCHUNGSSCHWELLEN

WP 20 Lowls suchte nach dem Herzstein einer bestimmten Vettel, einer Botschafterin namens Quaveandra. Die SC erfahren von allen normalen Eigenschaften des Herzsteins einer Nachtvettel (*MHB*, S. 193) und dass Quaveandras Herzstein seine Magie nicht nach 1 Tag, sondern erst nach 1 Monat außerhalb ihres Besitzes verliert.

WP 10 Ein Verzeichnis extraplanarer Diplomaten führt Quaveandra als eine Gesandte nach Dylath-Leen auf, einer grimmen Stadt aus Basalt und einem der berüchtigtsten Sündenpfuhle der Traumlande.

WP 5 Laut einem Tagebuch voller bösartiger Gerüchte unterhält Quaveandra ein unnötig großes Gefolge und tritt unerträglich überheblich und herrisch auf (falls die SC die Spukerscheinung in Bereich **H7** ausgelöst haben, erkennen sie, Quaveandra in dieser Vision gesehen zu haben).

WP 0 Die SC erfahren die erforderliche Phrase für das Okkulte Ritual Exkursion in die Traumlande, um die Botschafterin in Dylath-Leen (siehe Bereich **M**) zu erreichen.

Der Dreispitz des Kapitäns

Für Nachforschungen zum Dreispitz des Kapitäns müssen die SC sich mit folgenden Werken befassen: *Gefühle der Vergangenheit*, *Die Reise des Regenbogendieners* und *Das Schiff des Schattens*.

NACHFORSCHUNGEN ZUM DREISPITZ DES KAPITÄNS **HG 7**

EP 3.200
Komplexitätswert 20
Sprachen Gemeinsprache
Nachforschungswurf Wissen (Die Ebenen), Wissen (Geschichte), Wissen (Lokales); **Wissensbonus** +0
WP 25

NACHFORSCHUNGSSCHWELLEN

WP 20 Der Dreispitz gehört keinem menschlichen Piraten sondern einem Bewohner von Leng namens Kapitän Vadrack. Dessen Langschiff, die *Blutwind*, ist ein Sklavenschiff, allerdings sieht man von Vadrack erworbene Sklaven in der Regel nie wieder.

WP 15 Ein altes, abgenutztes Register deutet an, dass die *Blutwind* meisten die Flüsse und Meere der Traumlande befährt, aber auch auf andere Ebenen überwechseln kann. Kapitän Vadrack jagt seine Opfer gnadenlos und auch über Ebenengrenzen hinweg, so es nötig ist.

WP 10 Kaptän Vadracks Langschiff besteht aus Schwarzholz und trägt auffällige rote Segel (die SC könnten bemerken, dass das Schiff sie verfolgt).

WP 0 Die SC erfahren die erforderliche Phrase für das Okkulte Ritual Exkursion in die Traumlande, um in der Nähe der *Blutwind* zu erscheinen (siehe Bereich **N**), auch wenn sie zuerst vielleicht glauben, gar nicht in den Traumlanden gelandet zu sein.

Der Fuss mit roten Schwimmhäuten

Für Nachforschungen zum Fuß mit roten Schwimmhäuten müssen die SC sich mit folgenden Werken befassen: *Flüche des Schwarzen Sees*, *Menschen und Geier: Bewohner der Dunklen Tiefen und des Toten Himmels* und *Splitter der Wahrnehmung*.

NACHFORSCHUNGEN ZUM FUSS MIT SCHWIMMHÄUTEN **HG 7**

EP 3.200
Komplexitätswert 20
Sprachen Gemeinsprache, Nekril
Nachforschungswurf Wissen (Die Ebenen), Wissen (Geschichte), Wissen (Gewölbe); **Wissensbonus** +2
WP 25

NACHFORSCHUNGSSCHWELLEN

WP 15 Ein prächtig bebildertes Bestiarium präsentiert seltene, Wampen genannte Kreaturen. Diese bizarren Aberrationen besitzen zahlreiche Beine, die in Füßen mit Schwimmhäuten enden. Wampen haben eine hellgraue Hautfarbe, ihre Füße sind aber von einem dunklen Rot.

WP 5 Ein medizinisches Journal mit Beschreibungen seltener Krankheiten verzeichnet, dass die aasfressenden Wampen mit ihrem Biss Krankheiten wie Ghulfieber, Kadaverpocken und Zombiefäule übertragen können. Dem Leser wird geraten, Friedhöfe und Nekropolen zu meiden, wo Wampen zuweilen in großer Zahl zusammenkommen.

WP 0 Die SC erfahren die erforderliche Phrase für das Okkulte Ritual Exkursion in die Traumlande, um die Keramiknekropole (siehe Bereich **O**) zu erreichen.

I. Der Empfang des Burggrafen

Diese Traumqueste erfordert es, einen Siegelring von Burggraf Pietro Brellin, einem hochangesehenen Adeligen der Stadt Celephais, zu erlangen. Lowls gelang dies im Rahmen einer Verhandlung unter vier Augen, doch im Fall der SC fällt die Situation zum einen weitaus festlicher und zum anderen bizarrer aus.

Celephais ist eine prächtige Stadt der Traumlande im Tal von Ooth-Nargai. Die glatten Marmormauern und beeindruckenden Messingtore allein machen sie schon zu einer der spektakulärsten Städte der Traumlande, doch hinzu kommt auch noch, dass innerhalb der Stadtmauern die Zeit stillzustehen scheint. Angeblich wurde sie von einem mächtigen Träumer von einer fernen Welt erschaffen.

Die SC treffen gemeinsam in Celephais in einem gewaltigen, wenn auch überfüllten Ballsaal ein. Dieser große Saal und das Anwesen, zu dem er gehört, gehören dem Burggrafen Brellin. Der Saal misst über einhundert Meter an den Seiten und wird durch Fenster in der Westseite vom rötlichen Licht des Sonnenunterganges erhellt. Es halten sich hier tausende Personen in höfischer Kleidung auf, viele tanzen, einige stehen auch in kleinen Gruppen zusammen und unterhalten sich oder verspeisen Häppchen, die von livrierten Dienern dargebracht werden. Hier und dort schleichen schlanke graue Katzen zwischen den Tänzern herum.

Die meisten Feiernden gehören zu Celephais wohlhabender Oberschicht und tragen hochwertige Kleidung, manche Teilnehmer aber tragen eher fadenscheinige Kleidung oder solche, die seit Jahrzehnten aus der Mode ist. Selbst wenn die SC nicht für einen formellen Ball gekleidet sein sollten, nehmen die anderen Teilnehmer an ihrer unpassenden Kleidung oder ihren Manieren keinen Anstoß. Die meisten sind froh, zu diesem wichtigen Ereignis eingeladen worden zu sein und bemühen sich zwanghaft, nicht irgendwie negativ aufzufallen – dies geht sogar so weit, dass sie alles Seltsame, Beunruhigende oder Problematische um sich herum ignorieren. Sie fürchten nämlich, ansonsten aus dem Saal geworfen zu werden, was einem Ausschluss aus der gesellschaftlichen Szene von Celephais zur Folge hätte, wenn sie sich vielleicht über etwas aufregen, was der Burggraf selbst abgenickt hat.

Diese Neigung, alles Ungewöhnliche zu ignorieren, wird aber hart auf die Probe gestellt, da mehrere seltsame und furchtbare Dinge auf dem Ball geschehen. Die etwa 18 m über dem lackierten Boden befindliche Decke wird von dichten Spinnennetzen und Bereichen aus Dunkelheit verhüllt. Aus dieser Dunkelheit hallen huschende und klickende Geräusche. Zuweilen schießt ein dicker Spinnennetzfaden aus der Dunkelheit, packt einen der Feiernden und zieht ihn nach oben in die Finsternis. Die eingefangenen Gäste werden nie wieder gesehen, allerdings tropfen ab und an Blut und andere Flüssigkeiten von oben herab und sammeln sich zu Pfützen auf dem Boden des Ballsaals. Die Feiernden ignorieren die Netzfäden, schauen höflich weg, wenn Opfer in den Tod gezerrt werden, und tanzen instinktiv um die Blutpfützen herum und tun so, als würden sie sie nicht bemerken.

Die Ballgäste sind gegenüber den SC höflich, wenn sie angesprochen werden, halten sich aber an belangloses Geplauder und Allgemeinplätze – sie nennen ihre Namen und Adelstitel (so sie welche besitzen), informieren die SC darüber, dass sie sich in der wunderbaren Stadt Celephais aufhalten und dass der Gastgeber des Balls der Burggraf Pietro Brellin ist. Um einen Gast dazu zu bringen, über ein anderes Thema zu sprechen, z.B. einen anderen Gast zu identifizieren oder über die Spinnennetze und die Dunkelheit unter der Decke zu sprechen, ist ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 20 erforderlich.

11. Fenster

Die Westwand des vollen Ballsaals weist niedrige, schmale Fenster auf, durch welche das rötliche Licht des Sonnenuntergangs fällt.

Durch diese Fenster können die SC eine gewaltige Stadt aus Marmorgebäuden und hohen Säulen sehen. Dies ist Celephais, eine der größten und reichsten Städte der Traumlande. Jenseits der Stadt erhebt sich der schneebedeckte Berg Aran. Die Sonne steht ganz knapp über dem Berghang und verbleibt dort, solange die SC auf dem Ball verweilen. Für Besucher der Stadt scheint keine Zeit zu vergehen (dies gilt aber nicht für die Wirkungsdauer von Zaubern und anderen Effekten).

Vor jedem Fenster steht oder sitzt ein Musikerquartett. Elegante Musik erfüllt den Ballsaal.

12. Thron des Burggrafen

Am Südende des Ballsaals erhebt sich eine hohe Plattform, von welcher aus man majestätisch den Raum überblicken kann. Auf der Plattform steht ein Thron.

Auf dem Thron sitzt Burggraf Pietro Brellin, der Herr dieses Anwesens. Mehrere Bedienstete und Funktionäre bilden in der Nähe eine Traube, sie stehen bereit, um ihn zu bedienen, halten aber Abstand, um nicht von seinem hochgehusteten Schleim getroffen zu werden.

Kreaturen: Burggraf Brellin ist ein gutaussehender Städter mit hohen Wangenknochen, blondem Haar und sympathischen grünen Augen. Seine Kleidung ist noch hochwertiger und prunkvoller als die der am besten gekleideten Gäste vor Ort. Er wirkt zwar gesund, erleidet bei jeder Unterhaltung aber Hustenattacken und würgt dabei teerartigen Schleim hoch, welcher sein Kinn und die Vorderseite seiner guten Kleidung mit verkrusteten Schlieren bedeckt. Dieses widerwärtige Husten scheint ihn aber nicht zu bekümmern – genau genommen scheint er es ebenso wenig zu bemerken wie seine verschmutzte Kleidung.

Der Burggraf ist nicht aggressiv und hält sich lieber aus Kämpfen heraus. Für den Fall, dass die SC aber bei ihrer Mission scheitern und auf Gewalt zurückgreifen, findest du seine Spielwerte im Anschluss. In diesem Fall eilen ihm zudem Dutzende von Palastwachen zur Hilfe.

PIETRO BRELLIN

PIETRO BRELLIN **HG 15**

EP 51.200

Menschlicher Adeliger 17

CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 22 (+2 Natürlich, +10 Rüstung)

TP 144 (17W8+68)

REF +7, **WIL** +15, **ZÄH** +11

Verteidigungsfähigkeiten Bollwerk 50%

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf *Rapier +2,* +15/+10/+5 (1W6+1/18–20)

Besondere Angriffe Odemwaffe (9 m-Kegel teerartigen Schleims, 16W6 Säure und Verstrickt; REF, SG 18, halbiert den Schaden und vereitelt den Zustand Verstrickt; alle 1W4 Runden)

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 10, **KO** 14, **IN** 11, **WE** 12, **CH** 20

GAB +12; **KMB** +11; **KMV** 26

Talente Abhärtung, Beredsamkeit, Defensives Kampftraining, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Diplomatie), Große Zähigkeit, Verbesserter Eiserner Wille, Wachsamkeit, Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier)

Fertigkeiten Akrobatik –5 (Springen –9), Auftreten (Redekunst) +15, Bluffen +20, Diplomatie +30, Einschüchtern +22, Motiv erkennen +22, Wahrnehmung +14, Wissen (Adel) +13, Wissen (Geschichte) +9, Wissen (Lokales) +9

Sprachen Gemeinsprache

Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen,* Donnerstein, Gegengift; **Sonstige Ausrüstung** *Ritterrüstung des Mittleren Bollwerks und der Unscheinbarkeit +1, Rapier +2, Amulett der Natürlichen Rüstung +2, Gürtel der Mächtigen Konstitution +2, Resistenzumhang +2, Ring der Geheimen Gedanken, Prachtzepter,* Schmuck und Kleidung im Gesamtwert von 8.000 GM

Entwicklung: Der Burggraf erkennt die SC nicht als Bewohner von Celephais, daher ist er recht bereit, mit ihnen zu sprechen, wenn sie näherkommen. Sollten die SC um einen Siegelring bitten, gesteht er, gegenwärtig keinen zu tragen – er würde aber einen Diener einen Ring für sie holen lassen, wenn sie ihm einen diplomatischen Gefallen tun: Der wichtigste Tanz auf dem Ball ist der Sonnenuntergangswalzer und der Burggraf möchte diesen mit seiner erwählten Partnerin tanzen, sobald die Sonne untergeht. Er hat kürzlich erfahren, dass seine Angebetete gerade rechtzeitig zum Sonnenuntergangswalzer auf dem Ball eintreffen wird, und möchte daher natürlich gern mit ihr tanzen. Der Burggraf teilt nicht mehr über seine Angebetete mit und verrät auch ihre

Identität nicht, sondern spricht nur in allgemeinen Begriffen, wenn auch bewundernd und liebevoll von ihr.

Leider hat der Burggraf den Sonnenuntergangswalzer aber bereits anderen versprochen – drei anderen Gästen, um genau zu sein. Er bittet die SC nun, diesen dreien seine Absage diplomatisch zu überbringen. Wenn sie ihm eine höfliche Anerkennung der Ablehnung von allen dreien überbringen können, so sollen sie seinen Siegelring erhalten. Er zählt auf: die elegante Dame Urdrenda Splitterknochen, einen einflussreichen Händler namens Ardvin Telgriette und eine schöne, aber einfache Frau namens Modetta. Er ist sich nicht sicher, wo auf dem Ball sie sich aufhalten, ermutigt die Gruppe aber, herumzufragen.

Aufgrund der ungewöhnlichen Zeitlosigkeit in Celephais haben die SC für diese Aufgaben so viel Zeit, wie sie wollen. Der Sonnenuntergang scheint direkt bevorzustehen, die SC können sich aber Stunden an Zeit lassen, um das Bedauern des Burggrafen zu übermitteln und die angemessenen Antworten zu erhalten.

I3. Die Vampirin (HG 9)

Die Edle Splitterknochen ist recht einfach in der Menge zu finden – sie ist eine Vampirin und genießt daher doch einen gewissen Ruf. Die SC können andere Gäste mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Informationen sammeln dazu bringen, ihnen die Edle zu zeigen. Sollte das Ergebnis SG 20 übertreffen, so erhalten die SC zudem die Information, dass die gesuchte Dame eine Vampirin ist.

Kreaturen: Wenn die SC die Edle Splitterknochen finden, beendet sie gerade einen Tanz mit einem dürren, bleichen Mann und wendet sich den SC zu. Sie ist eine umwerfende Schönheit mit dunklem Haar, roten Lippen und einem eleganten, enganliegenden Kleid. Sie genießt den Ball, insbesondere das rötliche Licht, das gegenwärtig den Ballsaal erfüllt. Auch wenn die Edle alle Fähigkeiten und Schwächen eines Vampirs besitzt, kann die Sonne der Traumlande ihr keinen Schaden zufügen.

Die Absage des Burggrafen gefällt der Edlen Splitterknochen gar nicht, doch sofern die SC einen Fertigkeitswurf für Bluffen oder Diplomatie gegen SG 25 ablegen, wahrt sie Haltung, lächelt würdevoll und entlässt sie. – Andernfalls sieht sie in der ungeschickten Lage der SC eine Gelegenheit sich zu nähren.

Sollten die SC nicht diplomatisch genug sein, besteht die Edle Splitterknochen darauf, dass sofort einer der SC mit ihr tanzt. Dabei wählt sie den attraktivsten SC, der kein offensichtliches Heiliges Symbol trägt. Während des Tanzes flüstert sie dem SC zu, dass sie über die Unhöflichkeit des Burggrafen kein Wort verlieren wird, sofern sie ein wenig Blut bekäme – sie bittet um Erlaubnis, während des Tanzes das Blut des SC saugen zu dürfen. Da sie ihren Tanzpartner nicht töten will, saugt sie nur 2 Runden lang. Sollte keiner der SC mit ihr tanzen wollen oder ihr Tanzpartner sich nicht von seinem Blut trennen wollen, so droht sie, die Unhöflichkeit des Burggrafen öffentlich zu machen.

URDRENDA SPLITTERKNOCHEN **HG 9**

EP 4.800

Menschliche Vampir-Hexenmeisterin 8 (*MHB*, S. 267)

TP 102

I4. Der Handelsfürst (HG 5)

Um den Handelsfürsten Ardvin Telgriette zu finden, ist ein Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Informationen sammeln gegen SG 15 gegenüber den Gästen erforderlich. Ardvin ist reich und respektiert, verbringt aber nicht viel Zeit in Celephais. Sollte das Ergebnis SG 25 übertreffen, so erfahren die SC, dass der beliebte Handelsfürst von Geschäftsrivalen umgeben ist, die vielleicht nicht sein Bestes im Sinn haben.

Kreaturen: Ardvin befindet sich im Zentrum einer Traube wohlhabender Ballgäste, welche den Empfang nutzen, um zusammen zu trinken und Geschäftsverhandlungen zu führen. Er ist ein dünner, dunkelhäutiger Mann mit kurzem dunklem Haar und einem ordentlich gestutzten Ziegenbart, welcher es genießt, in diesem Winkel des Empfangs im Zentrum der Aufmerksamkeit zu stehen.

Egal wie vorsichtig oder diskret die SC die Absage des Burggrafen überbringen, Ardvin reagiert schlecht auf die Nachricht. Er hat beabsichtigt, mit dem Sonnenuntergangswalzer an Ruhm und Ansehen zu gewinnen, daher besteht er verschnupft darauf, dass die SC den Burggrafen davon überzeugen, seine Entscheidung zu ändern. Dabei tritt er laut, ungehalten und unhöflich gegenüber den SC auf.

Ein paar seiner in der Nähe stehenden Rivalen winken einen oder mehrere SC zu sich, um nützliche Informationen leise weiterzugeben: Ardvin benötigt das Prestige, zu den engeren Bekannten des Burggrafen zu gehören, um finanzielle Kontakte knüpfen zu können. Ardvin ist zwar der reichste Händler auf dem Ball, intrigiert aber ständig, um noch mehr Profit abzuschöpfen, daher will er den Sonnenuntergangswalzer nur der ihm daraus erwachsenen finanziellen Vorteile wegen tanzen. Er könnte davon überzeugt werden, auf den Tanz mit dem Burggrafen zu verzichten, wenn er denkt, ihm würde sich eine alternative Geldquelle eröffnen – ob es diese wirklich gibt, ist dabei etwas gänzlich anderes… Diese Rivalen können Ardvin nicht mit einer erdachten Geschichte über zu erwartenden Reichtum täuschen, da er sie zu gut kennt, allerdings hoffen sie, die SC dazu ermutigen zu können.

Sollten die SC Ardvin mit Edelsteinen, Münzen oder Handelsgütern im Wert von wenigstens 10.000 GM bestechen, so verzichtet er auf den ihm versprochenen Tanz. Sollte ein SC versuchen, Ardvin zu täuschen und ihm ein Lügenmärchen aufzutischen, so muss er einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Bluffen gegen Ardvins Wurf für Motiv erkennen ablegen (Ardvins Bonus beträgt +13). Da der Händler aber sehr gierig ist, erhält ein SC einen Bonus von +5 auf diesen Fertigkeitswurf für Bluffen, sofern er eben diese Gier anspricht. Sollte der SC zudem von Ardvins Rivalen bei seiner Geschichte unterstützt werden, erhält er einen weiteren Bonus von +5 auf diesen Wurf. Gelingt der Fertigkeitswurf für Bluffen, kann der SC Ardvin überzeugen, auf den Sonnenuntergangswalzer mit dem Burggrafen zu verzichten.

ARDVIN TELGRIETTE **HG 5**

EP 1.600

Erfolgreicher Händler (*NKO*, S. 263)

TP 31

I5. Die Bürgerliche (HG 9)

Modetta hält sich gegenwärtig nicht „unten“ im Ballsaal auf, da sie ein übles Schicksal ereilt hat. Gelingt den SC ein Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Informationen sammeln gegen SG 20, so erfahren sie, dass sie nahe einer der Wände gestanden hat, als plötzlich ein Spinnennetzfaden sie gepackt und zur Decke hinauf gezogen hat. In der Nähe des Ortes der Entführung ist eine schmale Leiter an der Wand befestigt, wenn auch hinter einem wallenden Wandvorhang verborgen, damit kein Gast auf die Idee kommt, sich die dunklen Laufstege über dem Ballsaal näher anzusehen. Sollten die SC hinauf steigen, so blicken in der Nähe befindliche Gäste rasch weg, um nicht mit dieser Ungeheuerlichkeit in Verbindung gebracht zu werden.

Die Leiter führt durch die dichten Spinnennetze in 18 m Höhe zu einem Laufsteg. Dieser Bereich wird von *Dunkelheit* (ZS 17) verhüllt. Sollte jemand vom Laufsteg stürzen, so erleidet er keinen Schaden, da die Spinnennetze seinen Sturz abfangen und abfedern. Auch wenn die unter der Decke des Ballsaals angebrachten Laufstege über die ganze Länge und Breite des Saals führen, haben Modettas Entführer sie nicht weit verschleppt.

Kreaturen: Vier Atterkoppe und ihre Spinnenhaustiere wohnen im Bereich der Laufstege. Sie sind purpurn und aufgequollen, jeder Atterkopp verfügt über einen zusätzlichen, nutzlosen Arm, der ihm von der Brust herabbaumelt. Diese Atterkoppe stammen von den furchtbaren Lengspinnen (*MHB II*, S. 158) ab und besitzen die Schablone für Albtraumkreaturen.

Die schüchterne und schöne **Modetta** (NG Menschliche Bürgerliche 2) ist vergiftet, aber noch am Leben. Gegenwärtig ist sie in Netze auf einer Plattform zweier sich kreuzender Stege verstrickt.

ALBTRAUM-ATTERKOPPE (4) **HG 4**
EP je 1.200
TP je 30 (*MHB IV,* S. 10)

RIESENSPINNEN (4) **HG 1**
EP je 400
TP je 16 (*MHB,* S. 244)

Entwicklung: Sollte Modetta gerettet werden, akzeptiert sie die Absage des Burggrafen für den Sonnenuntergangswalzer, auch wenn sie sichtbar enttäuscht wirkt.

Der Sonnenuntergangswalzer

Sobald die SC allen drei Tanzpartnern die Absage des Burggrafen vermittelt haben, können sie zu dessen Thron zurückkehren, um den Siegelring zu erbitten. Die Diener des Burggrafen halten die SC im Auge und schicken sie fort, sollten sie nicht erfolgreich gewesen sein. Wenn die SC ihre Aufgabe aber erfüllt haben, gestatten die Speichellecker ihnen widerwillig, in die Gegenwart des Burggrafen zurückzukehren.

Burggraf Brellin ist erfreut, dass die SC ihm eine öffentliche Peinlichkeit erspart haben. Er übergibt ihnen seinen Siegelring und zudem seinen *Gürtel der Mächtigen Konstitution +2* als Dank.

Kaum wurden die SC belohnt, wird es im Ballsaal still – die Musik verstummt, kurz ist noch ein Murmeln der Menge zu vernehmen, dann Ruhe. Die Gäste weichen von der Mitte der Tanzfläche zurück, seilt sich doch eine gewaltige, aufgequollene, purpurne Spinne mit sieben Beinen an einem dicken Netzfaden aus der Dunkelheit unter der Decke des Ballsaals ab. Diese Lengspinne (*MHB II*, S. 158) trifft kurz vor dem Sonnenuntergang in Celephais zum Tanz mit dem Burggrafen ein. Der Burggraf erhebt sich verzückt und seufzt „Meine Angebetete!“, während Ströme teerartigen Sabbers aus seinem Mund tropfen. Langsam marschiert er zur Tanzfläche, um mit dem Monster den Sonnenuntergangswalzer zu tanzen, während die angewiderten Ballgäste höflich applaudieren.

Es steht ab hier den SC frei, sich selbst zu wecken oder weiterhin die seltsame Feier zu genießen. Alle Versuche, die Angebetete des Burggrafen bekämpfen zu wollen, werden von dem Burggrafen und seinen Wachen mit tödlicher Gewalt beantwortet – ein derartiger Kampf wird hier nicht abgedeckt und könnte für die SC hochgefährlich sein. Verwende gegebenenfalls die Spielwerte für Erfahrene Leibwächter (*NKO*, S. 269) für die 36 anwesenden Wachen.

J. Der verzauberte Wald

Diese Traumqueste verlangt, dass die SC den Schwanz eines Parden im Verzauberten Wald erlangen. Lowls half den einheimischen, nagerartigen Zoogen (*MHB III*, S. 287), einen Pardbau anzugreifen und behielt einen Schwanz, um diesen dem Verrückten Poeten zu schenken. Die Zooge haben immer noch einen Schwanz über und bitten die SC, sich auf eine andere Art von Jagd zu begeben, wenn sie sich ihn verdienen wollen.

Die SC treffen auf dem breiten, flachen Ast einer gewaltigen Eiche ein. Kleinere Äste enden in breiten, widerstandsfähigen Blättern und führen zu den Ästen anderer Bäume in diesem Wald. Es ist eher unwahrscheinlich, dass jemand versehentlich von den breiten Ästen bis zum Waldboden hinabstürzt, da die großen Blätter kräftig genug sind, um ihr Gewicht zu tragen. Der Boden liegt in 30 m Tiefe, doch die immensen Bäume reichen noch weiter in die Höhe, bis die Äste kleiner werden und die Blätter eher normale Größe besitzen. Dieses erhöhte Waldgelände ist gut erhellt – es ist Tag -, wo die Baumkronen in der Höhe aber Schatten bieten, ist es in Dunkelheit gehüllt.

Der Ankunftspunkt der SC liegt im Revier der Zooge. Die Zooge sind besonders an Tigern interessiert, welche sich in der Nähe niedergelassen haben, da sie Katzenfleisch mehr als alles andere mögen. Allerdings verbergen sie sich gegenwärtig vor einem umherstreifenden Raubtier, einem Tikbalang.

J1. Tikbalang-Hinterhalt (HG 9)

Wenn die SC in den Baumwipfeln eintreffen, tauchen sie unwissend mitten in einer Jagd auf: Ein pferdegesichtiges Monster, ein Tikbalang, hat einen Stamm Zooge bis zu seinem Zuhause in den Bäumen hier verfolgt. Die Zooge verbergen sich in Aushöhlungen in den Baumstämmen und hoffen, dass der Tikbalang sich einer anderen Beute zuwendet.

Kreaturen: Der Tikbalang hockt gegenwärtig unsichtbar auf einer Astgabel 12 m über den SC in der Hoffnung, unvorsichtige Zooge überfallen zu kön-

nen. Er entscheidet sich stattdessen, die SC zu fressen und nutzt *Bauchreden* oder *Mächtiges Trugbild*, um einen der SC vom Rest der Gruppe fortzulocken. Sollte dies nicht funktionieren, wirkt er *Fliegen* und steigt auf Nahkampfreichweite hinab.

TIKBALANG **HG 9**
EP 6.400
TP 114 (*MHB IV,* S. 254)

Entwicklung: Wenn die SC den Tikbalang besiegen, kommen Dutzende Zooge aus ihren Verstecken hervorgekrochen, um mit den SC zu reden. Sie sind dankbar, misstrauen Fremden aber. Sollten die SC den Zoogen erzählen, dass sie ein Katzenwesen mit blau-purpurnem Fell suchen, erklären die winzigen Kreaturen, dass sie nach einer seltenen Kreatur namens Pard suchen. Manche Parde lebten früher auf dem Boden, allerdings wurden sie von den Zoogen vor einigen Wochen getötet und gefressen. Die Zooge haben nur ihre Knochen und Schwänze noch verwahrt, sind aber gewillt, einen Pardschwanz gegen eine neue Mahlzeit in Form einer exotischen Katze einzutauschen. Die Zooge wissen, dass mehrere Tiger einen höhergelegeneren, sonnigeren Ort in den Wipfeln des Verzauberten Waldes bejagen. So die SC ihnen einen frischgetöteten Tiger bringen, können sie den Pardschwanz bekommen. Die Zooge sind nicht sonderlich schlau, doch sollten die SC nachhaken, teilen sie mit, dass es wohl fünf oder sechs Tiger seien, wobei einer größer als die anderen sei. Die Zooge erachten die Tiger als recht gefährlich und sind froh, dass sie bislang dem Zoogrevier fernbleiben. Die Zooge geben klare Richtungsanweisungen, wie die SC zum Revier der Tiger ein paar Kilometer im Osten gelangen können.

J2. Äste im Sonnenlicht (HG 9)

Die Äste und Blätter in diesem Teil der Wipfel liegen unter tiefblauem Himmel und sind in helles Sonnenlicht getaucht.

Während die SC zu den Jagdgründen der Tiger reisen, betreten sie unwissend einen Bereich, den vier bösartige Laurer im Licht für sich beanspruchen. Die Laurer im Licht haben einen menschlichen Träumer eingefangen und möchten weitere Gefangene machen.

Kreaturen: Die vier Laurer im Licht sind in den Traumlanden gestrandet. Sie können zwar fünf Humanoide opfern, um ein *Tor* nach Hause zu öffnen, allerdings sind Humanoide im Verzauberten Wald schwer zu finden. Die Laurer im Licht wissen um die Zooge, haben sich ihnen aber noch nicht gezeigt, da sie sie als unbedeutend betrachten. Seit vielen Monaten machen sie Jagd auf zuweilen vorbeikommende Träumer, konnten aber nie genug gleichzeitig auftreiben, um ihr *Tor*-Ritual durchzuführen. Die Feenwesen greifen daher die SC begierig an, um sie einzufangen und für die Heimkehr in die Erste Welt zu nutzen.

LAURER IM LICHT (4) **HG 5**
EP je 1.600
TP je 44 (*MHB II,* S. 157)

J3. Gefangener der Feen (HG 9)

NESTOR BINDLAY

Auf diesem breiten Blatt verwahren die Laurer ihre Gefangenen. Es weist eingetrocknete Blutflecken auf und ist von Dornen durchlöchert, an denen noch Seilreste hängen – ein Beweis dafür, dass es seit Monaten als Gefängnis benutzt wird.

Kreaturen: Gegenwärtig haben die Feenwesen nur einen Gefangenen: einen menschlichen Hexenmeister namens Nestor Bindlay, welcher geknebelt, gefesselt und mit großen Dornen am Blatt befestigt ist. Die Laurer haben das Blatt mit einer Falle gesichert – sollte Nestor sich zu sehr bewegen, stürzt er vom Blatt nach unten auf den Waldboden. Er weiß dies, kann es den SC aber nicht mitteilen.

NESTOR BINDLAY **HG 8**
EP 4.800
NG Heiliger Hexenmeister (*NKO,* S. 68)
TP 75

Falle: Nestor ist mit Pflöcken an ein Blatt gebunden, dessen Stängel die Laurer im Licht absichtlich geschwächt haben. Sollte er sich stärker bewegen – z.B. um einen Zauber zu wirken oder sich aus seinen Fesseln zu winden – oder sollten mehr als 10 Pfund Gewicht hinzukommen, so wird die Falle ausgelöst und knickt das Blatt weg.

Direkt unter dem Blatt wuchern stinkende, säureproduzierende Pilze. Die gute Nachricht für jeden, der hinabstürzt: Die Pilze federn den Sturz etwas ab. Die schlechte: Die Sporen verursachen Säureverbrennungen. Sollte Nestor die SC kommen sehen, schüttelt er langsam mit aufgerissenen Augen den Kopf, wobei er in die Richtung blickt, aus der sie kommen, um sie davon abzuhalten, sich zu nähern. Sollte die Falle ausgelöst werden, während Nestor an das Blatt gefesselt ist, misslingt ihm automatisch der Reflexwurf und stürzt er ab. Er kann zwar seine Blutlinienfähigkeiten nutzen, um sich Flügel wachsen zu lassen, ist aber nicht kräftig genug, um mit dem schweren, ihn herabziehenden Blatt in der Luft zu bleiben.

WEGKNICKENDES BLATT-FALLE **HG 9**
EP 6.400
Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 15

EFFEKT
Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Keiner
Effekt 36 m tiefer Sturz in ätzende Pilze (8W6 Sturzschaden, 4W6 Säureschaden durch ätzende Sporen); REF, SG 20, keine Wirkung; mehrere Ziele (alle Ziele innerhalb des Bereichs von 6 m x 6 m auf dem Blatt **J3**)

Schätze: Eines der Seilstücke, die mit an den Dornen hängen, ist um einen abgetrennten Finger verknotet – mehr ist von einem anderen Opfer der Feenwesen nicht übrig. Am Finger befindet sich ein *Mentalistenring*[ABR VII].

Entwicklung: Sofern Nestor befreit wird, ist er sehr dankbar. Er erklärt, dass er im Verzauberten Wald eine Großwildjägerin namens Kelvetta Brix verfolgt habe. Kelvetta ist eine Chelierin mit kurzem schwarzem Haar und einer Narbe über Nase und Augenbraue. Nestor hat sich ihren launischen und grausamen Jagdmethoden im Verdurawald auf Golarion lange entgegengestellt, doch vor 6 Monaten verschwand sie anscheinend spurlos. Nestor erfuhr aber, dass Kelvetta den Weg in die Traumlande gefunden hatte und nun dort fröhlich deren ungewöhnliche Bewohner abschlachtete, um Trophäen zu erlangen. Er kam hierher, um seine Rivalin aufzuhalten, da er glaubt, sie könnte hinter den ungewöhnlichen Tigern des Verzauberten Waldes her sein. Nestor ist bereit, sich den SC bei der Tigerjagd anzuschließen, da er Kelvetta so zu finden glaubt. Nestor ist ein mächtiger Verbündeter, aber ein prinzipientreuer Jäger, welcher dagegen ist, Tiere als Köder zu benutzen, schmerzvolle Fallen einzusetzen, Magie der Kategorie Böse oder Schmerz-[ABR] zu wirken oder Tiere vorsätzlich abzuschlachten. Kelvetta ist allerdings nie so tief in den Verzauberten Wald vorgedrungen, sondern wurde von Sklavenjägern gefangen und an Bewohner von Leng verkauft, die sie auf dem Mond eingekerkert haben (siehe Bereich **P10** in Teil 3 dieses Kapitels).

J4. Tigerterritorium (HG 10)

Die Bäume in diesem Bereich werfen tiefe Schatten über die Äste und Blätter und liefern so den hier jagenden Tigern exzellente Tarnung.

Kreaturen: Irdische Tiger sind Einzelgänger mit orangen und schwarzen Streifen, während die Baumtiger des Verzauberten Waldes in kleinen Rudeln jagen und schwarz-grün gestreift sind (ihr Volksbonus auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit gilt für Wälder statt im hohen Gras). Dieses Rudel besteht aus einer mächtigen Tigerin und ihren kleineren Artgenossen. Sobald die Tiger auf die Anwesenheit der SC aufmerksam werden, z.B. durch Geräusche oder Gerüche, kreisen sie die SC ein, um aus mehreren Richtungen anzugreifen.

BAUMSCHRECKENSTIGER HG 8
EP 4.800
Schreckenstiger (*MHB,* S. 261)
TP 105
Fertigkeiten Heimlichkeit +15 (im Wald +19), Klettern +17, Wahrnehmung +12; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4 (in Wäldern +8), Klettern +4

BAUMTIGER (4) HG 4
EP je 1.200
Tiger (*MHB,* S. 261)
TP je 45
Fertigkeiten Akrobatik +6, Heimlichkeit +7 (im Wald +11), Klettern +15, Wahrnehmung +8; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4 (im Wald +8), Klettern +4

Entwicklung: Sollte Nestor bei den SC sein, so hilft er ihnen gegen die Tiger. Er sieht in ihnen aber ein schlechtes Omen, da sie bedeuten, dass seine eigene Jagdbeute, Kelvetta Brix, nicht in diesem Bereich ist. Nach dem Kampf trennt er sich von den SC, um nach seiner Todfeindin weiterzusuchen. Möglicherweise trifft man sich im Verdurawald wieder (siehe Bereich **G**).

Die SC können bei den hungrigen Zoogen einen toten Tiger gegen den benötigten blau-purpur-gefleckten Schwanz eintauschen. Schon ein Tiger genügt, sollten sie den Zoogen aber alle fünf bringen, so übergeben diese den SC ein *Wohltuendes Trinkhorn*[ABR VI], welches süffigen Wein statt Met produziert.

K. Das Schlachtfeld

Die SC müssen den Totenschädel eines Ghulfürsten besorgen, um diese Traumqueste zu bestehen. Lowls stahl sich hierzu heimlich in die Ghulnekropole der Traumlande und stahl den juwelenbesetzten Schädel einer Ghulkönigin. Da in den Traumlanden die Zeit unregelmäßig verläuft, sind in der Unterwelt seitdem Jahre vergangen. Die Ghule haben ihre Nekropole zwischenzeitlich aufgegeben, sodass sich dort Gugs breitmachen konnten. Nun wollen die Ghule sich ihr Territorium aber zurückholen.

Die SC treffen in einem Heerlager in einer gewaltigen unterirdischen Höhle ein, welche von mehrfarbigen Leuchtpilzen erhellt wird; es herrscht Dämmerlicht. In ihrer Nähe bitten sechs Ghule in einem Sprechchor Nyarlathotep um Verbündete – sie gehen davon aus, dass die SC die Antwort auf ihre Gebete darstellen und nicht einfach zufällig aufgetaucht sind (auch wenn dies niemand mit Sicherheit sagen kann).

BAUMTIGER

Jenseits der betenden Ghule bereiten sich Dutzende weitere auf den Kampf vor. Manche bilden Einsatzgruppen, andere legen improvisierte, zusammengeschusterte Rüstungen an und wieder andere liefern sich Übungskämpfe. Diese Ghule sind viel zivilisierter als die vor Hunger wahnsinnigen Monster, mit denen die SC wahrscheinlich aus dem 1. Kapitel noch vertraut sind, zudem greifen sie die SC nicht an. Die Anführer dieser Ghule sind eine Gruppe von Lengghulen (*MHB V*). Die Gugs fürchten die Lengghule und entsprechend auch die schwächeren, normalen Ghule. Trotz dieser Furcht und dem Umstand, dass sie zahlenmäßig überlegen sind, sind die Lengghule in Sorge, mit ihrer kleinen Armee die Gugs nicht besiegen zu können, da diese sich verschanzt haben. Daher sehen sie in der Ankunft der SC ein glückliches Vorzeichen und sprechen sie an.

WILKINS

Wilkins Bitte

Ein grünhäutiger Lengghul namens Wilkins schiebt sich durch die betenden Ghule, um mit den SC zu verhandeln. Er hält die Arme nach oben gestreckt und präsentiert seine leeren Hände als Zeichen des Friedens. Wilkins ahnt, dass die SC mächtig sind, und hält es für weiser, mit ihnen zu verhandeln, statt sie einzuschüchtern zu versuchen.

Wilkins erklärt, dass ein großer Gugstamm gegenwärtig eine unterirdische Nekropole besetzt hält, die früher von den Ghulen bewohnt wurde. Die Gugs hätten die Ghule nicht angegriffen, solange diese in der Nekropole wohnten, hätten diese aber nach dem Auszug der Ghule übernommen. Wilkins und die anderen Lengghule sähen darin eine Schändung der Geschichte und Traditionen der Ghule, sodass sie die anderen, normalen Ghule zusammengerufen hätten – leider sei es ihnen nicht gelungen, kurzfristig eine größere Truppe aufzustellen. Einige dieser Ghule hätten auf eigene Faust ein Ritual durchgeführt, um weitere Verbündete herbeizurufen, und die Lengghule seien erfreut, dass die SC auf den Ruf reagiert hätten (die Lengghule sind schlau genug, um zu wissen, dass das Ritual wahrscheinlich keinen Effekt hatte, aber das müssen sie ja niemandem gleich auf die Nase binden).

Wilkins fordert die SC auf, sich dem Angriff auf die Gugs anzuschließen. Er bitte sie, sich eine wichtige Engstelle in der Nekropolis vorzunehmen – die Knochenplaza. Wilkins glaubt, dass die Plaza nur schwach bemannt sein dürfte, und erklärt ferner, dass sie von strategischer Bedeutung für die Rückeroberung der Stadt sei (er geht auch davon aus, dass sie eine Falle ist, aber auch dies muss man ja den SC nicht auf die Nase binden).

Eine Belohnung bietet er den SC zu Beginn nicht, sollte er aber den Eindruck erhalten, es mit Söldnern zu tun zu haben, so bietet er ihnen 10 Chrysoberyle an (Wert je 300 GM). Sollten die SC nach dem Schädel eines Ghul-Hochadeligen fragen, muss Wilkins ihnen leider mitteilen, dass keine Adeligen sich der kleinen Armee angeschlossen hätten. – An der Knochenplaza gäbe es aber das Mausoleum des Narbkrim Vost, eines Ghulfürsten, welcher vor vielen Jahrzehnten zerstört wurde. Dort müsste eigentlich auch sein Schädel zu finden sein. Gelingt den SC ein Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20, bemerken sie, dass die Ghule in der Nähe unzufrieden murren, wenn sie hören, dass Narbkrims Schädel verschachert wird – sie erinnern sich noch immer an den unaufgeklärten Diebstahl des Schädels der Königin vor einigen Jahren; es bleibt aber bei gebrummelten Unmutsbekundungen.

Die Ghule brechen wenige Minuten später zur 6 Kilometer entfernten Nekropole auf. Die Armee teilt sich in mehrere Stoßgruppen auf, um die Stadt aus verschiedenen Richtungen anzugreifen. Wilkins weist den SC den Weg zu einer Promenade, die zur Knochenplaza führt, ehe er mit seinen Leuten sich einem anderen Ziel zuwendet. Schon bald hallen verängstigte Rufe und wilder Kampflärm durch die große Nekropole.

K1. Promenade (HG 9)

Die Promenade ist 9 m breit und 6 m hoch. Zwei Säulenreihen führen zum Zentrum. Vielfarbige Pilze an der Decke baden den Durchgang in unheimliches Leuchten. Der Boden ist von zerbrochenen Knochen übersät, zum fernen Ende hin werden es immer mehr.

Jede Säule ist so gearbeitet, dass sie den verwobenen Skeletten vieler Humanoider, Tiere und seltsamer Kreaturen ähnelt. Manche dieser mysteriösen Bildhauerarbeiten sind Repräsentationen von Bewohnern der Traumlande oder Vermischungen bekannter Bestien, während andere in ihrer unergründbaren Monstrosität völlig einzigartig sind. Die Knochen auf dem Boden sind zahlreich, behindern die Fortbewegung aber noch nicht. Da die SC sie beim Durchqueren dieses Bereiches aber unter den Füßen zermalmen, ist dies recht laut. Alle Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit unterliegen in diesem Bereich einem Malus von -5.

Kreaturen: Drei der mittleren Säulen sind so gearbeitet, dass sie Wächter zwischen den Verzierungen verbergen können. Eine Säule enthält einen Knochengolem und die anderen beiden jeweils einen schlangenartigen Nekrophidius. Diese Konstrukte sind uralte Verteidiger, welche aktiv werden, wenn lebende Kreaturen die Promenade betreten, und welche bis zur Zerstörung kämpfen. (Der Gug in Bereich **K2** hat die Promenade durch ein anderes Gebäude betreten und daher diese Konstrukte nicht aktiviert. Man kann die gut getarnten Verteidiger mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 22 entdecken, ehe sie an-

greifen. Sollten die SC die Wächter entdecken und in ihren Verstecken angreifen, so wird der Knochengolem behandelt, als würde er sich dort hindurchzwängen.

KNOCHENGOLEM **HG 8**
EP 4.800
TP 90 (*MHB III,* S. 109)

NEKROPHIDI (2) **HG 3**
EP je 800
TP je 36 (*MHB II,* S. 181)

K2. Plaza (HG 10)

Diese Plaza ist eine große Höhle mit seltsamen, in die Wände gebauten Gebäuden. Zerbrochene Knochen unterschiedlichster Größe und Formen bedecken den Boden und bilden grässliche, kantige Dünen. In der Mitte der Plaza ragt ein quadratisches, von einer niedrigen, rundlaufenden Steinmauer umgebenes Gebäude aus den Knochen.

Dieselben vielfarbigen Pilze, welche überall in der Unterwelt wachsen, erhellen diese Höhle. Die Knochenhaufen sind 0,30 m bis 0,60 m hoch. Für Kreaturen der Größenkategorie Mittelgroß und kleiner ist dieser Bereich Schwieriges Gelände. Alle Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit unterliegen hier einem Malus von -5.

Kreaturen: Diese Plaza war bis vor Kurzem die Heimat von drei Gugs, allerdings eilten drei fort, um andere Bereiche des Mausoleums zu verstärken, als der Angriff der Ghule begann. Nur ein Gug ist zurückgeblieben. Er verbirgt sich hinter dem Mausoleum in der Mitte und hält nach Eindringlingen Ausschau. Kampfgeräusche hallen aus nahen Gebäuden wider.

GUG **HG 10**
EP 9.600
TP 127 (*MHB II,* S. 135)

K3. Mausoleum des Fürsten (HG 7)

Dieses kleine, gedrungen wirkende Mausoleum mit 2,40 m Seitenlänge steht auf einem Podest in der Mitte eines längst ausgetrockneten Brunnens, der nun mit Knochen gefüllt ist. In die Steintür ist das grinsende Gesicht eines Ghuls mit langer Hundeschnauze und arrogantem Gesichtsausdruck gemeißelt.

Dieses bösartige Bild stellt Narbkrim Vost dar, einen Fürsten der Lengghule, welcher von vielen Ghulen als beispielhaftes Vorbild an Ruchlosigkeit, Wildheit und Gelehrsamkeit betrachtet wird. Ein mächtiger Träumer hat ihn vor Jahrzehnten zerstört und die Ghule haben seine Überreste hier bestattet.

Falle: Die Tür des Mausoleums ist mit einer Falle gesichert, welche die Untoten fernhalten soll, aber auch bestens gegen Lebende funktioniert. Wird sie ausgelöst, greifen zwei bläulich leuchtende, langfingrige Hände aus der Tür und greifen nach dem Ziel. Diese Falle erzeugt eines Variante von *Kalte Hand* – statt ein Mal pro Runde 10 Runden lang anzugreifen, erfolgen alle 10 Angriffe gegen das Ziel auf einmal – ein Angriff pro Finger der Hände.

KALTER GRIFF-FALLE **HG 7**
EP 3.200
Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 31; **Mechanismus ausschalten** SG 31

EFFEKT
Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Keiner
Effekt Zaubereffekt (10 simultane, erhöhte *Kalte Hand*-Angriffe, ZS 10; Berührungsangriff im Nahkampf +9, 1W6 Negativer Energieschaden plus 1 Stärkeschaden pro Berührung; ZÄH, SG 17, vereitelt den ST-Schaden; Untote fliehen für 1W4+10 Runden wie unter dem Zustand Panisch; WIL, SG 17, keine Wirkung)

Schätze: Das Mausoleum enthält Narbkrims Überreste, welche aufrecht auf einem Steinthron sitzen. Sein Fleisch ist längst verwest, sodass nur sein Skelett übrig ist. Die SC sind wahrscheinlich stark an seinem Hundeschädel interessiert, aber auch sein *Zepter der Herrschaftlichen Macht* dürfte von Interesse sein.

Zornige Ghule (HG 9)

Wenn die SC sich Narbkrims Schädel holen, bringen sie damit eine Gruppe Ghule gegen sich auf, die darin eine Entweihung und Schändung seiner Überreste sehen. Zu diesem Angriff kann es in der Nähe des Mausoleums oder auf dem Rückweg durch die Promenade kommen. Sollten die SC sofort nach Erlangen des Schädels die Traumlande verlassen, können sie diese Begegnung gänzlich meiden.

Kreaturen: Ein fanatischer Ghul-Jäger namens Colxor führt den Angriff gegen die Eindringlinge an. Er hat dürre Gliedmaßen, einen langgestreckten Kiefer und lange, nicht zu bändigende Haare. Colxor und seine Verbündeten wollen die SC töten und Narbkrims Schädel an seinen Ruheplatz zurückbringen. Sie kämpfen voller Eifer und Wildheit bis zur Zerstörung.

COLXOR **HG 7**
EP 3.200
Ghul-Jäger (*MKO,* S. 83)
TP 80

GHUL-SCHLEICHER (4) **HG 3**
EP je 800
TP je 37 (*MKO,* S. 82)

L. Die letzte Nacht von Sarnath

Diese Traumqueste erfordert, dass die SC eine Steinfigur an sich bringen, die als *Unheilbringendes Götzenbild von Ib* bezeichnet wird. Lowls holte es aus den Ruinen von Ib am Ufer eines namenslosen Sees und schenkte es dem Verrückten Poeten. Dieser wusste, dass es die rachsüchtigen Geister von Ib anlockte; als also die Schatten der ausgestorbenen Nichtmenschen die Oase des Verrückten Poeten erreichten, gab er es ihnen einfach zurück. Gegenwärtig befindet es sich in Händen der Geister von Ib, die aber planen, es in einem Überraschungsangriff gegen die Nachfahren der Bewohner von Sarnath einzusetzen, welche sie vor langer Zeit getötet haben.

Die SC treffen in einem seeseitig gelegenen Palast in Sarnath während einer stadtweiten Feierlichkeit

Das unheilbringende Götzenbild von Ib

Die Nichtmenschen der nun zerstörten Stadt Ib verehrten einst den Großen Alten Bokrug und nutzten dieses grüne Götzenbild als Mittelpunkt ihrer undurchschaubaren Rituale zu Bokrugs Ehren unter dem Dreiviertelmond. Das Götzenbild wurde schon wiederholt von Plünderern und Trophäenjägern aus den Ruinen von Ib gestohlen, aber immer wieder von den Geistern von Ib zu der Ruinenstadt am Ufer von Bokrugs namenlosem See zurückgebracht.

DAS UNHEILBRINGENDE GÖTZENBILD VON IB
Mächtiges Artefakt
Ausrüstungsplatz Keiner **ZS** 20 **Gewicht** 80 Pfd.
Aura Starke Bannmagie

Diese meergrüne Figur ist 0,45 m hoch und 0,30 m breit. Sie stellt einen kräftigen Leguan mit Glubschaugen und einem Tentakelbart unter dem Kiefer dar. Das Götzenbild wirkt stets feucht, zudem tropft Wasser von ihm herab.

Der Träger des Götzenbildes ist gegen Weisheitsschaden und Verwirrungseffekte immun; das Götzenbild aufzunehmen, stellt aber keinen Weisheitsschaden wieder her und beendet auch anhaltende Verwirrungseffekte nicht. Der Träger kann ein Mal am Tag *Verdorren* als Zauberähnliche Fähigkeit mit seinen TW als effektiver Zauberstufe einsetzen, muss sich aber als ein Ziel des Zaubers anvisieren.

Die einst lebendigen, nichtmenschlichen Bewohner der Ruinenstadt Ib besaßen eine übernatürliche Verbindung zum Götzenbild. Ib-Schatten, die Geister der toten Bewohner von Ib, wissen instinktiv, in welcher Richtung und Entfernung sich das Götzenbild befindet, solange es auf derselben Ebene ist. Sie jagen ihm gnadenlos nach, um es zurückzuerlangen und in ihre zerstörte Stadt heimbringen zu können.

ZERSTÖRUNG
Das *Unheilbringende Götzenbild von Ib* muss gegen Bokrugs Leib geschmettert werden, während der Große Alte sich wenigstens 1,5 km Kilometer von jedem natürlichen Gewässer entfernt aufhält.

zum tausendjährigen Jubiläum der Vernichtung der unheimlichen, nichtmenschlichen Bewohner von Ib und der Zerstörung ihrer fremdartigen Stadt ein. Es ist schon später am Abend und man feiert in Sarnath seit vielen Stunden. Die Stadtbewohner sind hochgradig berauscht und tragen ihre besten Kleidungs- und Schmuckstücke, während sie sich beim Festmahl vollstopfen und anderen Beschäftigungen der Sinne nachgehen. Die Feiernden nehmen an, dass die SC geladene Gäste seien; sie heißen sie willkommen und verhalten sich von höflich kumpelhaft bis überraschend auf Tuchfühlung gehend.

Sollten die SC bereits den Ball des Burggrafen besucht haben (siehe Bereich **I**), so ist diese Feier etwas völlig Anderes. Der Ball war eine höfische und auf Etikette bedachte Angelegenheit, doch dieses Fest ist ein Zechgelage ohne Hemmungen.

Der Palast ist luxuriös und von schwindelerregender Höhe, er grenzt an einen See mit einer 6 m breiten Staumauer an, die das Palastgelände vor dem Seewasser schützen soll. Diese Mauer bildet West- und Nordwand eines gewaltigen Festsaales, wo die SC eintreffen (siehe Bereich **L1**). Normalerweise liegt die Mauerkrone über ein Dutzend Meter über dem Wasserspiegel des Sees, doch in dieser Nacht ist der Wasserspiegel dramatisch angestiegen und plätschern die Wellen gegen die Kuppe der Mauer (siehe Bereiche **L2** und **L3**).

L1. Der Festsaal (HG 8)

Prächtige goldene Drahtintarsien, hohe Bogenfenster und gediegene Wandteppiche schmücken diesen opulenten Festsaal, in dem Tausende ein großes Festmahl genießen. Goldene Fackeln an den Wänden erhellen die Menschenmenge, wie auch die vollen Balkone und Treppen, von denen man die Halle überschauen kann. Die Diener tragen Kleidung aus edelster Seide, Satinstoffen und Samt, um Arme und Hälse tragen sie goldene Ketten und Reifen und ihr Kopfschmuck ist um Juwelen und helle Federn bereichert. An den Wänden stehen Tische mit reichhaltigen und exotischen Mahlzeiten und hochprozentigen Getränken, wo Feiernde sich vollstopfen oder dicht in kleinen Gruppen oder engen Umarmungen beisammen stehen. Viele tanzen auch zu den außerweltlichen Klängen eines Orchesters aus Flötenspielern und Trommlern. Die Nord- und die Nordwestwand des Saals haben keine Fenster und bestehen aus dicken Steinblöcken. Eine einfache, in die Steinwand gehauene Treppe wird teilweise von dünnen Wandschirmen verdeckt.

Die SC haben nicht viel Zeit, ehe die Geister von Ib Sarnath überfallen. Sie können die Feiernden befragen und sich an den Festivitäten beteiligen. Im ersten Fall erfahren sie, dass sie sich in der reichen Stadt Sarnath befinden, zum Zeitpunkt der Tausendjahrfeier der Zerstörung der Stadt Ib. Dieses Ereignis hat viele tausend Besucher nach Sarnath gelockt, da überall in der Stadt gefeiert wird. Sollten die SC Fragen über die Steintreppe oder die Steinmauer stellen, so erfahren sie, dass es sich um einen Damm handelt, welcher den Palast vor dem Wasser des Sees schützt. Jedes Jahr steigt der Wasserpegel des Sees in der Nacht des Jahrestages der Zerstörung von Ib um einige Meter, nur um am nächsten Tag wieder zu fallen. Da die Dammmauer 15 m hoch ist, gehen die Feiernden davon aus, hinter der dicken Wand völlig sicher zu sein – sie wissen nicht, dass das Wasser weitaus höher steht als üblich.

Bei der vorhandenen Nahrung handelt es sich unter anderem um Delikatessen aus fernen Städten, aber auch um große Karpfen aus dem See. Die Getränke sind berauschend und zahlreich. Als kosmopolitische Stadt hat Sarnath die unterschiedlichsten Leute zur Feier des Jahrestages angelockt. Die Feiernden sind im Grunde für diese Traumqueste nicht von

Bedeutung, doch sollten die SC sich unter die Leute mischen wollen, treffen sie z.B. auf…

Nardan Debrenoq: Nardan ist ein schlanker junger Mann mit gebräunter Haut. Er trägt eine modische, aber einfache Robe und kaum Schmuck. Er wirkt, als fühle er sich in der Menge nicht wohl, scheint aber gern eine Unterhaltung beginnen zu wollen, da er versucht, mit anderen Augenkontakt aufzunehmen. Er erklärt, dass er gern der Familientradition folgen und Soldat werden möchte, allerdings über seine Familie Schande gebracht hätte, da er vor einem Duell geflohen sei.

Aurnina Pylutani: Aurnina trägt die hochmodische Kleidung des sarnather Adels und hat funkelnde Augen – sieht man genauer hin, erkennt man allerdings, dass ihre Augen tränen. Zudem muss sie immer wieder niesen. Dennoch liebt sie die Konversation und erwähnt immer wieder, dass sie in ihrer Kindheit zu den Spielkameraden mancher einflussreicher Persönlichkeit in der Stadt gehört habe. Sie unterhält sich mit jedem, der ihr zuhört, bis ihr Publikum genug von ihren Geschichten über die neuesten Gerüchte und Skandale hat.

Sirtano Ubalnu: Sirtano ist ein knurriger Militärveteran mittleren Alters, der nach einem höheren gesellschaftlichen Rang strebt, statt sich auf seinen Verdiensten ausruhen zu wollen. Er hat breite Schultern, ist haarig wie ein Bär und versucht, sich an jeden und alle heranzuschmeißen, die er attraktiv findet (was etwa die Hälfte der Personen in seiner Nähe betrifft). Sollte aber jemand auf seine Flirtversuche eingehen, wird er nervös und sucht panisch nach Ausreden, um wieder auf Abstand zu gehen.

Marjan Sarces: Dieser frühere Bedienstete, der nun eine eigene Textilhandelsgesellschaft aufbauen will, wird nie ohne einen Weinkelch in der Hand gesehen. Er hat kurzes, schwarzes Haar, das er an einer Seite abrasiert hat, sowie drei ineinander verwobene Ringe in der Unterlippe. Marjan ist ein lebhafter Gesprächspartner, schließt sich aber instinktiv den Ansichten jener an, die er als jeweils mächtiger oder wichtiger einstuft – was durchaus wiederholt während einer Unterhaltung wechseln kann.

Yuna: Yuna wandelt mit Eleganz und Anmut durch die Menge und hält hier und da einen höflichen Plausch mit den Mächtigen der sarnather Künstlergemeinde. Ihr Kopf ist rasiert und ihre Zähne haben eine seltsame pastellblaue Farbe. Während einer Unterhaltung erwähnt sie nebenbei, dass sie eine weithin respektierte Dichterin und Malerin ist, gegenwärtig aber mit kreativer Blockade zu kämpfen hat. Sie spricht von sich selbst in der dritten Person und möchte ihr Ansehen verbessern, um zu den geachtetsten Künstlern der Stadt aufzusteigen.

Naschiram Palschad: Naschiram sieht eher wie eine Marktschreierin oder Hafenarbeiterin aus und verbirgt ihre schwieligen Hände in ihren Taschen. Im Gespräch gesteht sie, dass sie zu der Feier im Palast nur eingeladen wurde, weil sie einer sarnather Adeligen das Leben gerettet habe, als diese auf offener Straße angegriffen wurde vor einiger Zeit. Sie erwähnt, dass sie gerne einmal Celephais besuchen würde, eine andere große Stadt der Traumlande. Sollten die SC Celephais bereits besucht haben und dies ihr gegenüber erwähnen, bombardiert sie sie regelrecht mit neugierig-aufgeregten Fragen über den Ort.

Vintal Natni: Vintals Gesicht ist von furchtbaren Narben entstellt. Er sagt, sie seien Erinnerungen an eine schwere Krankheit, die ihn als Kind fast umgebracht hätte. Vintal ist ein sehr großer Bursche, aber zugleich spargeldürr. Er tritt arrogant und angeberisch auf und erklärt jedem, mit dem er sich unterhält, wie sehr er einen anderen Besucher des Festes verachte und wie gern er diesen Rivalen beschämen würde. Trotz seines aggressiven Auftretens kneift er aber, sollte er mit Drohungen oder Widerworten konfrontiert werden.

Kreaturen: Sobald die SC ein wenig Zeit hatten, um mit den Feiernden zu interagieren, stören Schreckensrufe aus den oberen Stockwerken des Palastes die Feier. Die Musik hört auf, als panische, schreiende Leute einander die Treppen hinunter schieben und stoßen und es auch zu Unruhen auf den Balkonen kommt. Alles strebt nach unten, wo es immer voller wird. Ein Bächlein klaren Wassers strömt die Treppe an der Dammmauer hinab – der Wasserstand des Sees hat die Dammkrone erreicht und das Wasser schwappt nun über diese in den Palast. Aufgrund der panischen Menge wird der Festsaal zu Schwierigem Gelände. Die Leute in der Menge bewegen sich am Ende jeder Runde um 9 m weiter. Um sich durch die Menge zu bewegen, sind pro Feld 2 Felder an Bewegungsrate erforderlich. Die Menge gibt jedem in ihr Deckung. Ein SC kann als Volle Aktion einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 15 oder für Einschüchtern gegen SG 20 ablegen, um die Menge in eine bestimmte Richtung zu lenken, so lange diese ihn sehen kann.

Mit dem Wasser des Sees strömen vier Ib-Schatten in den Festsaal. Diese hegen seit eintausend Jahren Rachegelüste und sind von entsprechendem Zorn erfüllt. Sie greifen jeden in ihrer Reichweite an und kämpfen bis zum Tod. Schließlich attackieren sie auch die SC…

IB-SCHATTEN (4) **HG 4**

EP je 1.200

TP je 42 (siehe Seite 246)

Entwicklung: Sobald die SC die Ib-Schatten zerstört haben, beruhigen sich die Feiernden auf den Balkonen und Treppen hinreichend, um den Grund ihrer Panik zu erklären: Das Wasser des Sees schwappt über die Dammkrone und bedroht die ganze Stadt. Außerdem stehen auf der Mauerkrone geisterhafte Gestalten und halten eine bedrohlich wirkende Statue einer grünen Eidechse in die Höhe. Die Feiernden fürchten diese Geister und machen sich Sorgen, dass der See die ganze Stadt überschwemmen könnte. Es gibt zwar mehrere Treppen, die in höhere Etagen des Palastes führen und anderswo mit der Mauerkrone verbunden sind, der direkteste Weg nach oben ist aber die in die Mauer gehauene Steintreppe.

L2. Der Nebel (HG 9)

Die steile Treppe führt in der 15 hohen Dammmauer nach oben. Das Wasser, welches die Steinstufen hinabfließt, macht diese rutschig und erschwert den Aufstieg, es stellen sich den SC aber keine Kreaturen in

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
Vorwort
Teil 1: Auf dem Sellen
Teil 2: Im Traumreich
Teil 3: Der Gelbe König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium

den Weg. Auf den obersten Stufen wallt ein dünner grüner Nebel aus sehr kleinen Partikeln. Diese haften an Haut, Haar und Kleidung und verleihen einen – ansonsten harmlosen – wächsernen Glanz. Der Nebel schränkt die Sichtweite auf der Mauerkrone auf etwa einhundert Meter ein.

Die Mauerkrone ist 6 m breit und besteht aus geglättetem Stein. An der Nord- und Westseite der Mauer erhebt sich alle 4,50 m eine 1,50 m hohe Schmuckzinne. Das Wasser des Sees fließt über die Mauerkrone in die Stadt.

Kreaturen: Drei böswillige Irrlichter nutzen die Zinnen als Versteck im Nebel. Diese Kreaturen helfen den Geistern von Ib bei der Abwehr von Verteidigern und dürfen sich zum Lohn an der Furcht der Bewohner von Sarnath laben – sie genießen zur Zeit ein wahres Festmahl, als würden die unterbrochenen Festivitäten hier oben weitergehen. Die Irrlichter versuchen, die SC am Verlassen der Treppe zu hindern. Wird ein Irrlicht unter 20 TP reduziert, flieht es in den grünen Nebel.

IRRLICHTER (3) **HG 6**

EP je 2.400

TP je 40 (*MHB,* S. 157)

L3. Götzenbild-Träger (HG 10)

Sobald die SC die Irrlichter ausgeschaltet haben, erspähen sie das Ziel ihrer Traumqueste.

Kreaturen: Die Ib-Schatten mit dem *Unheilbringenden Götzenbild von Ib* halten sich etwa 18 m von der obersten Treppenstufe entfernt auf der Mitte der Mauerkrone auf. Einer ihrer Oberpriester hält das Götzenbild als Zeichen für Bokrug in die Luft. Diese Ib-Schatten kochen regelrecht vor religiösem Eifer und Rachedurst und kämpfen bis zur Zerstörung. Die Ib-Schatten versuchen, die SC aufzuhalten, während der Priester die *Verdorren*-Fähigkeit des Götzenbildes gegen sie einsetzt.

PRIESTER DES BOKRUG **HG 8**

EP 4.800

Ib-Schatten-Kleriker des Bokrug 6 (siehe Seite 246)

CB Mittelgroßer Untoter (Körperlos)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 14 (+4 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE)

TP 99 (11 TW; 5W8+6W8+50)

REF +8, **WIL** +13, **ZÄH** +10

Immunitäten wie Untote, Kälte; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (gut)

Nahkampf 2 Nervenzerfetzende Berührungen +10 (Berührungsangriff; 2W6 plus Fluch des Unheils)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 7/Tag (SG 17, 3W6), Zerstörerischer Schlag (+3, 5/Tag)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 4; Konzentration +8)

Beliebig oft — Fluch des Unheils

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 6; Konzentration +8)

5/Tag — Sturmböe (1W6+3 nichttödlich)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 6; Konzentration +8)
3. — *Blitze herbeirufen*[D] (SG 15), *Magie bannen*, *Windwall*
2. — *Energien widerstehen*, *Geräuschexplosion* (SG 14), *Nebelwolke*[D], *Pracht des Adlers*, *Zerbersten* (SG 14)
1. — *Befehl* (SG 13), *Furcht auslösen* (SG 13), *Schild des Glaubens*, *Verhüllender Nebel*, *Zielsicherer Schlag*[D]
0. (Beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 12), *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Resistenz*
D Domännenzauber; **Domänen** Wetter, Zerstörung

SPIELWERTE

ST —, **GE** 16, **KO** —, **IN** 11, **WE** 14, **CH** 19
GAB +7; **KMB** +10; **KMV** 25
Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Fliegen +15, Heimlichkeit +17, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +15, Wissen (Religion) +8; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4
Sprachen Ib
Besondere Eigenschaften Geisterhafte Berührung, Stimmlos

IB-SCHATTEN (4) **HG 4**
EP je 1.200
TP je 42 (siehe Seite 246)

Schätze: Der Priester des Bokrug trägt das *Unheilbringende Götzenbild von Ib* (siehe Kasten auf Seite 146).

Bokrug trifft ein (HG 27)

Am Ende der ersten Kampfrunde mit den Geistern von Ib in Bereich **L3** erspähen die SC eine gewaltige, im Wasser auf und ab steigende Masse in etwa 90 m Entfernung. Dies ist der Große Alte Bokrug, welcher aus seinem Schlaf geweckt wurde. Die Priester von Ib glauben zwar, ihn mit dem Götzenbild zu rufen, allerdings hatte der Große Alte sich schon aus eigener Kraft zur Zerstörung von Sarnath entschieden.

Selbst auf diese Entfernung hin und obwohl der Große Alte sich auf Sarnath konzentriert und sie gar nicht wahrnimmt, müssen die SC einen Willenswurf gegen SG 33 gegen seine Unaussprechliche Ausstrahlung ablegen. Am Ende jeder Runde kommt Bokrug 18 m näher und setzt *Wetterkontrolle* gegen die Stadt ein. Zuerst kracht eine Welle gegen den Damm und über diesen hinweg; die Treppe stürzt ein und den SC wird der schnelle Rückzug abgeschnitten. Wenn Bokrug die Mauer erreicht, greift er alle noch dort anwesenden SC an, was mit ziemlicher Sicherheit für diese tödlich endet (siehe Seite 131 zu Todesfällen während Traumquesten). Kluge SC sollten zusehen, so schnell wie möglich das Götzenbild in die Hände zu bekommen und dann den zum Verlassen der Traumlande nötigen Konzentrationswurf ablegen, um in die wache Welt und ihre Körper zurückzukommen.

BOKRUG **HG 27**
EP 3.276.800
TP 645 (*MHB IV,* S. 112)

M. Der Attentäter der Botschafterin

Für diese Traumqueste müssen die SC den Herzstein einer Nachtvettel erlangen. Lowls erfuhr von einer Nachtvettel namens Quaveandra, arrangierte einen Hinterhalt ihrer politischen Gegner und stahl während des Kampfes ihren Herzstein. Die Vettel erledigte ihre Angreifer und erlangte einen neuen Herzstein, ist nun aber über die Intrigen ihrer vielen Feinde besorgt, welche sie für den Verlust des alten Herzsteins verantwortlich macht.

Die SC treffen in einer prächtigen Drogenhöhle in der Stadt Dylath-Leen ein, wo Botschafterin Quaveandra gerade nach Schwarzmarktkontakten sucht; sie will vor Ort in den lukrativen Seelenhandel einsteigen, um ihr persönliches Vermögen zu vergrößern. Bei ihr sind stets wenigsten ein Dutzend menschlicher Diener – heute hat sie ihnen allerdings gestattet, vom Drogenangebot hier Gebrauch zu machen, sodass die meisten gegenwärtig geistig stark abwesend sind.

Quaveandra ist herrisch, einflussreich und ruchlos. Im Laufe ihrer langen Karriere hat sie sich daher viele Feinde gemacht. Einer davon hat sich in ihr Gefolge eingeschlichen und gibt sich als einfache Musikantin namens Kavriki aus. Die Botschafterin ist sich aber ziemlich sicher, dass sich ein Attentäter unter ihre Dienerschaft geschlichen hat, weiß aber nicht, wer es sein könnte – daher bittet sie die SC als neutrale Partei um Hilfe, siehe „Quaveandras Problem“ auf der Folgeseite.

M1. Aufenthaltsraum

Dieser geräumige, runde Raum hat eine im blauen Dunst kaum zu erkennende Gewölbedecke. Weiche Rundsofas stehen neben goldenen Kohlebecken, dazwischen stehen verzierte Wasserpfeifen und kleine Tische. Die Wand weist mehrere Durchgänge mit Vorhängen auf, hinter denen kleine Einzelkammern liegen.

Humanoide Angehörige mehrerer Völker ruhen sich in diesem Aufenthaltsraum aus und nehmen verschiedene Drogen zu sich. Die meisten gehören zu den humorlosen Einheimischen von Dylath-Leen. Höfliche und gutaussehende Diener wandeln durch den Raum und verkaufen der Kundschaft die hier angebotenen Waren. Schinderblatt und Opium werden von den meisten konsumiert, aber auch stärkere Drogen sind zu haben (siehe auch Seite 232 des *Spielleiterhandbuchs* zu Regeln für Drogen, Preise und Sucht).

Kreaturen: Botschafterin Quaveandra fällt sofort jedem ins Auge mit ihrem kompliziert frisierten Haar und ihrer kurvenreichen, in teure Stoffe gehüllten Gestalt. Sie weist eilig jeden Neuling im Raum darauf hin, dass sie als Botschafterin in Dylath-Leen eine bedeutende Person ist, weicht aber allen Fragen aus, welches Reich in Abaddon sie denn genau repräsentiert.

Insgeheim wartet eine Spionin namens Kavriki in der Verkleidung eines Musikanten in Quaveandras Diensten auf eine gute Gelegenheit, um die einflussreiche Botschafterin zu töten. Kavriki ist eine geschmeidige Frau mit olivfarbener Haut, welche ihre Muskeln und Giftphiolen unter ihrer mehrlagigen Seidenkleidung verbirgt.

BOTSCHAFTERIN QUAVEANDRA **HG 10**
EP 9.600
Verbesserte Nachtvettel (*MHB,* S. 193, 295)
TP 108

KAVRIKI **HG 10**
EP 9.600
Giftkünstler (*NKO,* S. 138)
TP 60

M2. Raum der Botschafterin (HG 9)

Diese Einzelzimmer rings um die Drogenhöhle sind im Grunde identisch; jedes enthält luxuriöse Diwane und Kissen. Die Räume werden tageweise an die reicheren Kunden der Drogenhöhle vermietet, welche sich dann ihren Lastern in Einsamkeit hingeben können. Raum **M2** ist Quaveandras Raum, allerdings wurde er heute noch von niemandem betreten.

Die meisten Kunden wissen nicht, dass viele dieser Einzelzimmer mittels Geheimtüren und -gängen untereinander verbunden sind, damit die Angestellten sie unauffällig betreten oder auch Treffen zwischen Parteien organisieren können, welche als nicht miteinander in Kontakt stehend erscheinen wollen. Kavriki weiß um den Geheimgang in den leerstehenden Nebenraum, Quaveandra dagegen nicht. Um die Geheimtür zu entdecken, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 28 erforderlich.

Falle: Kavriki hat hier eine Falle aufgestellt, um Botschafterin Quaveandra zu vergiften, da sie annimmt, dass die Nachtvettel den Raum alsbald nutzen sollte. Falls Kavriki selbst den Raum betreten muss, versucht sie, unauffällig den versteckten Schalter umzulegen, welcher die Falle deaktiviert, und sie beim Verlassen des Raumes dann wieder zu aktivieren.

BRUNTDÄMPFE-FALLE **HG 9**
EP 6.400
Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT
Auslöser Ort; **Rücksetzer** Reparatur; **Umgehen** Versteckter Schalter (Wahrnehmung SG 25 zum Bemerken)
Effekt Giftgas (Bruntdämpfe); treffen immer; verzögerte Inkubation (1 Runde); mehrere Ziele (alle Kreaturen in Bereich **M2**)

Quaveandras Problem (HG 10+)

Wenn Quaveandra die SC bemerkt – welche offenbar nicht zu den tumben Abhängigen gehören, welche die Drogenhöhle normalerweise frequentieren -, so besteht sie darauf, mit ihnen zu sprechen. Flüsternd erklärt sie ihnen, dass in den letzten Wochen mehrere Mordanschläge auf sie erfolgt seien: vergiftetes Essen, eine *Ohnmachtsrobe* wurde anonym als Geschenk abgegeben und sie wurde u.a. aus dem Hinterhalt angegriffen (letzteres war Graf Lowls' Werk). Sie glaubt, dass jemand aus ihrem Gefolge dafür verantwortlich wäre und hat den Kreis der Verdächtigen mittlerweile auf drei eingeengt: Ammanetta (eine geizige Verwalterin), Dol Theth (ein Astrologe und Wahrsager) und Kavriki (die wahre Attentäterin, welche sich als Musikantin ausgibt).

QUAVEANDRA

Quaveandra möchte, dass die SC jeden Verdächtigen in ihrem Einzelzimmer befragen und ihr dann berichten, wer der Attentäter ist. Als Lohn bietet sie im Erfolgsfall einen Saphir pro Kopf an (Wert jeweils 1.000GM), sofern die SC den Attentäter entlarven. Sollten die SC stattdessen nach ihrem Herzstein als Lohn fragen, geht Quaveandra darauf ein, will den Handel letztendlich aber nicht einhalten (siehe weiter unten).

Jeder der Verdächtigen ist zum Gespräch mit den SC bereit (Ammanetta und Dol Theth, weil sie nichts falsch gemacht haben, Kavriki, weil sie glaubt, einer Entlarvung entkommen zu können).

Wen auch immer die SC als ersten auswählen, ist wahrscheinlich dabei, wenn die Falle in Bereich **M2** ausgelöst wird.

Ammanetta (RB Tiefling-Schurkin 1; *MHB,* S. 260) ist eine verschlagene, pingelige Frau, deren Auge für Details sie zu einer exzellenten Verwalterin macht. Sie verfügt über ein enzyklopädisches Wissen zu Quaveandras Gewohnheiten und über mehr Informationen über die früheren Mordversuche, als sie verrät. Ein konkurrierender Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen Ammanettas Wurf für Bluffen (ihr Bonus ist +4) enthüllt, dass sie sich an diese Einzelheiten erinnert, weil es Teil ihrer beruflichen Pflichten ist und nicht auf schurkischen Motiven basiert – und dass sie hinsichtlich der fraglichen Punkte unschuldig ist.

Dol Theth (CN Menschlicher Barde 3/Hexenmeister 3; siehe Wahrsager auf Seite 295 des *Spielleiterhandbuchs*) ist ein bombastischer Mann, der großspurige, aber vage Erklärungen abgibt wie „Vertraut auf die Sterne" oder „Omen und Vorzeichen in Träumen innerhalb von Träumen". Im Grunde ist er nur ein Scharlatan mit einer Gabe gut zu raten. Er versucht, die SC davon zu überzeugen, dass er nicht nur unschuldig, sondern auch ein echter Prophet ist. Da er ein begabter Lügner ist, ist es schwer, ihn zu durchschauen (sein Bonus auf Fertigkeitswürfe für Bluffen ist +16) – im Grunde ist er aber harmlos.

Kavriki (RB weiblicher Mönch 11; siehe Giftkünstler auf Seite 138 des *NSC-Kompendiums*) gibt sich als einfache Musikantin ohne Wissen über die Attentatsversuche aus, die natürlich auch nicht an diesen beteiligt gewesen ist. Kavriki ist eine begnadete Lügnerin (Bluffen +16), allerdings können Zauber wie *Magie entdecken* oder ein Fertigkeitswurf für Schätzen gegen SG 25 verraten, dass sie über überraschend teure Ausrüstung verfügt. Alternativ könnten die SC bemerken, wie sie den versteckten Schalter der Falle umlegt,

wenn sie Bereich **M2** betritt oder verlässt (konkurrierender Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen Kavrikis Wurf für Fingerfertigkeit +9).

Sollten die SC Kavriki mit ihren Erkenntnissen konfrontieren, so versucht sie, die SC auf ihre Seite zu ziehen. Sie erklärt, dass Quaveandra ein illegales Seelenhändlernetzwerk in Dylath-Leen aufbaut, um die Nachtvettelpraxis des Seelentauschens in die Traumlande zu bringen. Quaveandra betrachtet die Seelen der Träumer als bislang ungenutzte Ressource auf diesen extraplanaren Basaren und hofft, selbst einen Teil des Marktes zu übernehmen. Kavriki glaubt, dass Quaveandra sterben müsse, um zu verhindern, dass dieses widerliche Tun Einzug in Dylath-Leen hält.

Sollten die SC bereit sein, sich gegen Quaveandra zu wenden, schlägt Kavriki vor, dass die SC die Nachtvettel in das Einzelzimmer rufen, um ihre Entdeckungen zu besprechen, und dann Quaveandra anzugreifen, wenn sie von ihrem Gefolge getrennt ist. Kavriki ist bereit, derweil das Gefolge im Aufenthaltsraum zu beschäftigen. Die SC könnten erkennen, dass sie auf diese Weise Quaveandras Herzstein erbeuten und die Traumqueste beenden könnten.

Kavriki weiß, dass ihre Bitten auf taube Ohren stoßen oder die SC sie hintergehen könnten. Sollte sie annehmen, dass die SC sie entlarven wollen, versucht sie, die SC zu töten und dann zu fliehen.

Falls die SC Quaveandra einen Namen nennen, selbst wenn sie sich irren, so lässt die Botschafterin diese Person ergreifen, um sie hinrichten zu lassen. Dann übergibt sie den SC die versprochene Belohnung – oder gibt dies vor. Im Falle des Seelensteins versucht sie, den SC einen großen Zirkon (Wert 2.000 GM) unterzuschieben. Die SC können mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen, Wissen (Arkanes) oder Wissen (Die Ebenen) gegen SG 20 erkennen, dass der Edelstein zwar wertvoll, aber kein Nachtvettelherzstein ist. Sollten die SC taktvoll auf die Täuschung hinweisen (dies erfordert einen Fertigkeitswurf für Bluffen oder Diplomatie gegen SG 20), so übergibt Quaveandra ihnen den echten Herzstein, um ihre Glaubwürdigkeit in der Öffentlichkeit zu wahren. Andernfalls beschuldigt sie sie, dreckige Lügner zu sein, und greift sie an, um sie zum Schweigen zu bringen. Alle anderen in der Drogenhöhle befinden sich in unterschiedlichen Zustände der Ekstase und des Rausches, sodass sich niemand einmischt – sieht man von Kavriki ab, sofern sie dazu imstande ist, welche den SC hilft).

Belohnung: Diese Begegnung kann zu angespannten und explosiven Situationen führen. Sollten der SC diese Begegnung friedlich hinter sich bringen, ohne dass jemand getötet wird, dann belohne sie mit 12.800 EP.

N. AUF DEM OUKRANOS

Diese Traumqueste erfordert, dass die SC den Dreispitz eines Bewohners von Leng namens Kapitän Vadrack an sich bringen. Dieser ist der Kapitän des mit roten Segeln ausgestatteten Langschiffes, das die SC auf dem Sellen verfolgt. Lowls erbeutete den Dreispitz klammheimlich, während der Kapitän auf Landgang in der Stadt Dylath-Leen in den Traumlanden war. Vadrack hat sich mittlerweile aber Ersatz besorgt. Die SC müssen aber nicht nach Kapitän Vadrack suchen, schließlich kommt er zu ihnen. Selbst wenn das Okkulte Ritual Exkursion in die Traumlande gelingt, mag es sein, dass die SC nicht erkennen, dass sie sich in einem Traum befinden. Sie scheinen in ihren Kojen an Bord der *Sellensperling* zu erwachen und haben im Gegensatz zu früheren Traumquesten keine der in anderen Traumquesten erlangten Gegenstände dabei – diese Gegenstände lagern in einer Kiste achtern an Bord.

Du solltest betonen, wie gewöhnlich ihre normale Reise auf dem Fluss verläuft, sodass die SC glauben, ihr Ritual Exkursion in die Traumlande sei gescheitert. Dann erwähne nach und nach im Laufe des Morgens die folgenden ungewöhnlichen Dinge, bis die SC erkennen, dass sie sich tatsächlich doch in den Traumlanden befinden. Nachdem die SC ein ungewöhnliches Element erkannt haben, können sie einen Intelligenzwurf oder einen Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 30 ablegen, um zu erkennen, dass sie sich auf dem Oukranos in den Traumlanden befinden. Dieser SG fällt um 5 pro ungewöhnlichem Element, das die SC erkennen.

Abgelenkte Kapitänin: SC, die mit Himmelweit interagieren, finden, dass sie sich seltsam verhält – sie blickt gedankenverloren zum Horizont oder neigt den Kopf, als lausche sie einem Geräusch, das sonst niemand hören kann. Mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 15 kann man feststellen, dass dies ungewöhnlich ist. Sollten die SC auf Himmelweit Druck ausüben, schickt sie sie fort. Diese Traumlandeversion Himmelweits ist eine Reflektion ihrer wahren Persönlichkeit, ihre Ablenkung resultiert aber aus einer vagen Vorahnung der kommenden Ereignisse.

Ausrüstungsgegenstände der Traumlande: Durchsuchen die SC die *Sellensperling*, können sie einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 12 ablegen, um alle Ausrüstungsgegenstände, die sie während ihrer Traumquesten erlangt haben, in einer Seekiste achtern zu entdecken. Dies ist der größte Hinweis darauf, dass die SC wieder in den Traumlanden sind. Du kannst ein Besatzungsmitglied diese Entdeckung machen lassen und die SC darauf hinweisen, so sie mit dem Interpretieren der Zeichen Probleme haben (oder falls sie bereits erkannt haben, dass sie in den Traumlanden sind). Sobald die SC sich ihre Ausrüstung geholt haben, mach mit „Himmelweits Verwandlung“ weiter.

Fische des Oukranos: Das Flusswasser wirkt ungewöhnlich klar und es wimmelt an bunten Fischen. Die Fische sind vorsichtige, schlaue Kreaturen, welche Angelhaken ausweichen. Mit einem Fertigkeitswurf für Überlebenskunde oder Wissen (Natur) gegen SG 15 erkennt man, dass es harmlose, aber in der Region der Inneren See nicht heimische Fische sind.

Flussverlauf: Dieser Teil des Oukranos ähnelt dem Teil des Sellen, auf dem die SC gerade unterwegs sind, ist aber nicht mit diesem identisch. Ein SC kann mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geographie) gegen SG 15 erkennen, dass der Fluss nicht dem erwarteten Lauf folgt – allerdings könnte er sich durchaus irren und den Überblick verloren haben.

Rote Segel: Die SC erhaschen einen Blick auf ein rotes Segelschiff, das ihnen mit gut 400 m Abstand folgt. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 12

Die Blutwind

Die *Blutwind* wurde von unergründlichen Mondbestien für ihre Diener, die Bewohner von Leng erschaffen. Es handelt sich um ein intelligentes und gemeines Schiff. Ihr gegenwärtiger Kapitän ist ein Bewohner von Leng namens Vadrack, welcher die SC im Namen seiner Verbündeten Weiralai verfolgt.

Selbst wenn die SC Kapitän Vadrack besiegen und Zugang zur *Blutwind* erlangen sollten, können sie das Schif nicht in die wache Welt mitnehmen. Sie können es versuchen, doch wenn sie in der realen Welt erwachen, stellen sie fest, dass sie die *Blutwind* nicht dabei haben.

Die Blutwind			**Preis** 126.900 GM
Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 10		**Gewicht** 4 Pfd.
Aura Durchschnittliche Verwandlungsmagie			
Intelligenz 12	**Weisheit** 14	**Charisma** 10	**Ego** 13
Sprache Sprachbegabung (Aklo, Gemeinsprache)			

Dieses *Faltboot* besteht aus kräftigem Schwarzholz und besitzt ein Segel aus blutrotem Stoff. Es hat die Größe eines Langschiffs mit 20 Sätzen Rudern und Ketten, um Rudersklaven an die Bänke zu fesseln. In Schiffsform kann die *Blutwind* einen kräftigen Windstoß hinter dem Segel erzeugen, als würde sie eine *Feder (Fächer)* benutzen; diese Fähigkeit kann ein Mal am Tag genutzt werden und währt 1 Stunde lang. Der besondere Zweck der *Blutwind* ist es, den Mondbestien von Leng als Sklavenschiff zu dienen. Rufen die Mondbestien das Schiff mit ihrem unheimlichen Flötenspiel herbei, so vernimmt die *Blutwind* dies überall in den Traumlanden und kann sie durch die Luft zum Mond der Traumlande segeln, als würde sie *Überlandflug* nutzen.

Die *Blutwind* verfügt über listige und boshafte Intelligenz und liebt es, anderen grausame Streiche zu spielen. Sie verfügt über genug Beweglichkeit, um ihre eigenen Segel zu bewegen, die Ketten zu öffnen und zu schließen und ihre Fähigkeiten einzusetzen, könnte aber nicht alle Ruder zugleich bewegen und ist daher bei Windstille auf die Ruderer angewiesen. Sie befolgt willig die Anweisungen von Mondbestien und Bewohnern von Leng, spielt anderen aber grausame Streiche, egal ob Sklaven oder Sklavenjägern – sie löst Knoten, hebt den Anker zu ungünstigen Momenten oder faltet sich sogar zusammen und weigert sich nachhaltig, wieder Schiffsgestalt anzunehmen. Am liebsten öffnet sie die Ketten eines Sklaven und weckt bei ihm die Hoffnung auf Freiheit, nur um sie wieder zuschnappen zu lassen – am besten wenn dabei ein Finger oder Zeh abgetrennt wird.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten 63.450 GM**

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Überlandflug, Verarbeitung, Windstoß*, Hersteller muss über wenigstens 5 Fertigkeitsränge in Handwerk (Schiff) verfügen

kann ein SC erkennen, dass das rote Segel eher blutgetränkt wirkt, statt nur aus rotem Stoff zu bestehen. Sollte der Wurf SG 20 übertreffen, kann der SC den Namen *Blutwind* am Bug des Schiffes erkennen. Sollten die SC Vorbereitungen treffen, das Rote Schiff anzugreifen, mache mit „Himmelweits Verwandlung“ weiter.

Schlurfende Buopothen: Am Ufer watschelt eine Herde beleibter Vierbeiner, Buopothen, zum Trinken. Buopothen ähneln Elefanten mit kurzen Rüsseln und kleinen Ohren. Verwende die Spielwerte von Flusspferden (*MHB II*, S. 110), sofern erforderlich, allerdings sind die Kreaturen ängstlich und fliehen vor allen augenscheinlichen Gefahren. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Natur) gegen SG 10 bemerken die SC, dass es sich nicht um einheimische Kreaturen der Region der Inneren See handelt.

Himmelweits Verwandlung (HG 9)

Sobald die SC ihre während der Traumquesten erlangte Ausrüstung finden oder den Angriff auf das Rote Schiff vorbereiten, gehen Weiralais Verbündete gegen die SC vor. Der erste dieser Verbündeten ist ein Furchtschatten, ein Albtraummonster, welches die Realität seinem Willen beugen kann. Wenn der Furchtschatten zuschlägt, unterliegt Himmelweits Reflektion einer furchtbaren Verwandlung: Sie wirft den Kopf zurück und stößt ein Heulen aus, während ihre Gliedmaßen sich strecken und verfinstern und sich ihr Mund mit Reißzähnen füllt. Binnen eines Herzschlages verwandelt sich die Traumlandeversion der kleinen Kapitänin in ein hünenhaftes Monster aus Schatten, Klauen und Zähnen.

Kreaturen: Dieser Furchtschatten arbeitet mit den Bewohnern von Leng zusammen. Er greift die SC an und kämpft defensiv, um den Kampf in die Länge zu ziehen, damit Kapitän Vadrack die *Blutwind* längsseits zur *Sellensperling* bringen kann. Hierfür braucht das Schiff 6 Runden, da die *Blutwind* mit einer Bewegungsrate von 75 m voranschießt, als würde sie von übernatürlichen Winden angetrieben. Sofern die SC den Furchtschatten bis dahin besiegt haben, können sie sich auf den Kontakt vorbereiten.

FURCHTSCHATTEN **HG 9**

EP 6.400

CB Großer Externar (Extraplanar, Körperlos)

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

Aura Albtraum (18 m, SG 20)

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 23, auf dem Falschen Fuß 17 (+7 Ablenkung, +1 Ausweichen, +5 GE, –1 Größe)

TP 102 (12W10+36)

REF +13, **WIL** +11, **ZÄH** +7

Verteidigungsfähigkeiten Körperlos

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf Quälende Berührung +16 (6W6)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Quälende Berührung

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +16)

Beliebig oft - *Furcht* (SG 17), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14)

3/Tag - *Albtraum* (SG 19), *Tödliches Phantom* (SG 18), *Verwirrung* (SG 17)

SPIELWERTE

ST - , **GE** 21, **KO** 17, **IN** 12, **WE** 16, **CH** 19

GAB +12; **KMB** +18; **KMV** 37

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausfallschritt, Ausweichen, Blind kämpfen, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Bluffen +19, Einschüchtern +19, Fliegen +26, Heimlichkeit +22, Motiv erkennen +18, Wahrnehmung +18, Wissen (Die Ebenen) +16

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen); Telepathie 30 m
Besondere Eigenschaften Auf dem Fuße, Stolze Verteidigung

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Albtraumaura (ÜF) Ein Furchtschatten ist in eine Aura der Angst mit 18 m Radius gehüllt, welche sich als dunklere Schatten, subtile Fäulnis und verzerrte Perspektive manifestiert. Wenn eine Kreatur erstmals ihren Zug innerhalb dieser Aura beendet, muss sie einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen, um nicht den Zustand Erschüttert für die Dauer ihres Aufenthaltes innerhalb der Aura plus weitere 1W4 Runden zu erhalten. Unter Furchteffekten leidende Kreaturen innerhalb dieser Aura scheitern automatisch bei Charismawürfen für unmögliche Handlungen innerhalb von Traumebenen (siehe *Ausbauregeln VII: Okkultes*, S. 243). Der Furchtschatten kann diese Aura als Schnelle Aktion unterdrücken oder reaktivieren. Sollte der Kreatur der Rettungswurf gelingen, so ist sie für 24 Stunden gegen die Aura immun. Dies ist eine geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Auf dem Fuße (ÜF) Ein Furchtschatten kann entsprechend seinem Charisma-Modifikator Mal am Tag auf ein Feld teleportieren (wie *Mächtiges Teleportieren*), welches an eine Kreatur angrenzt, die noch durch seine Albtraumaura erschüttert ist oder durch seine Quälende Berührung Schaden erlitten hat. Diese Fähigkeit funktioniert nur, wenn der Furchtschatten und die Kreatur sich beide in der Dimension der Träume aufhalten.

Quälende Berührung (ÜF) Die Berührung eines Furchtschattens ist ein körperloser Berührungsangriff, welcher 6W6 Schadenspunkte verursacht und Schadensreduzierung umgeht. Eine Kreatur, welche unter einem Furchteffekt leidet und von dieser Fähigkeit getroffen wird, erleidet zudem 1W2 Punkte Charisma-Blutungsschaden. Dieser Blutungsschaden kann auf normale Weise beendet werden, er endet ferner, wenn das Ziel nicht länger unter einem Furchteffekt leidet.

Stolze Verteidigung (ÜF) Ein Furchtschatten erhält einen Ablenkungsbonus auf seine Rüstungsklasse in Höhe seines Weisheitsmodifikators neben dem Ablenkungsbonus, den eine körperlose Kreatur bereits in Höhe ihres Charisma-Modifikators erhält.

N1. Die Seeleute der Blutwind (HG 10)

In den Traumlanden fand Kapitän Vadrack den Schatten seiner ersten und besten Bootsfrau, einer bösartigen Frau namens Ellisch. Er konnte aber keine vollständige Besatzung auftreiben, sodass er im Hafen von Dylath-Leen mehrere fragwürdige Söldner anheuerte. Sobald die *Blutwind* zur *Sellensperling* aufgeholt hat, entern die Söldner das Kielboot und greifen an. Dabei stößt das Rote Schiff ein leises Geräusch aus, als würde es kichern.

Kreaturen: Die Söldner der *Blutwind* sind grausame Söldner, die dafür bezahlt wurden, die Köpfe der SC zu holen. Sie tragen widerstandsfähige Rüstungen und unterschiedliche Waffen, um in ihren Augen auf alles vorbereitet zu sein. Sie gehen voller Enthusiasmus in den Kampf und kämpfen bis zum Tod.

SÖLDNERVETERANEN (8) **HG 4**
EP je 1.200
TP je 51 (*NKO,* S. 268)

N2. Das Deck der Blutwind (HG 9)

Das Schiff unter dem blutroten Segel besteht aus dunklem, knorrigem Holz. Offene Luken ermöglichen den Blick auf die Ruderbänke unter Deck. Die Ruderbänke sind mit Ketten ausgestattet und gegenwärtig leer.

Kreaturen: Kapitän Vadrack und der Schatten seiner Bootsfrau verteidigen das Schiffsdeck gegen Eindringlinge. Auch das Schiff selbst kämpft gegen Eindringlinge mit seiner Fähigkeit, die Bewegungen des Schiffes kontrollieren zu können. Am Ende jeder Runde, die die SC sich an Bord befinden, versucht das Schiff einen Kampfmanöverwurf gegen einen bestimmten SC mit KMB +14; die Art des Manövers hängt vom jeweiligen Gelände ab. Das Schiff könnte sich für ein Manöver für Zu-Fall-bringen aufbäumen, es könnte die Rah herumschwenken als Manöver für Ansturm oder eine Kette für ein Manöver für Ringkampf einsetzen. Ist Kapitän Vadrack besiegt, setzt die *Blutwind* diese Angriffe fort; ein angegriffener SC kann allerdings einen Willenswurf gegen den Egowert des Schiffes ablegen, um die Kontrolle zu übernehmen und dass Schiff zu zwingen, sich zu benehmen.

KAPITÄN VADRACK **HG 9**
EP 6.400
Bewohner von Leng-Kampfmagus[ABR] 2 (*MHB II,* S. 38)
CB Mittelgroßer Externar (Böse, Chaotisch, Extraplanar)
INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ausweichen, +5 GE, +6 Natürlich, +4 Rüstung)
TP 114 (12 TW; 2W8+10W10+50); Schnelle Heilung 5, Schnelle Heilung der Ebenen
REF +12, **WIL** +8, **ZÄH** +14
Immunitäten Gift; **Resistenzen** Elektrizität 30, Kälte 30; **Verteidigungsfähigkeiten** Ungewöhnliche Anatomie; **ZR** 19

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf *Krummsäbel +2,* +17/+12/+7 (1W6+6/18–20), Biss +11 (1W6+2 plus 1W6 GE-Entzug), Klaue +11 (1W4+2)
Besondere Angriffe Arkaner Vorrat (+1, 7 Punkte), Hinterhältiger Kampf +5W6, Kampfzauberei, Zauberschlag
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +16)
Immer — *Zungen*
3/Tag — *Einfaches Trugbild* (SG 18), *Gedanken wahrnehmen* (SG 18), *Hypnotisches Muster* (SG 18), *Schweben*
1/Tag — *Ebenenwechsel* (SG 20, nur selbst) (SG 23), *Gegenstand aufspüren*
Vorbereitete Kampfmaguszauber (ZS 2; Konzentration +8)
1. — *Schmieren, Schockgriff* (2x), *Verschwinden*[EXP] (SG 17)
0. (Beliebig oft) — *Magie entdecken, Magierhand, Säurespritzer, Untote schwächen,*

TAKTIK

Im Kampf Kapitän Vadrack geht in den Nahkampf. Er nutzt Kampfzauberei oder Zauberschlag zusammen mit *Schockgriff*. Mittels *Schmieren* will er die Bewegungen der SC kontrollieren und er wirkt *Verschwinden*, um dann in der nächsten Runde einen Hinterhältigen Angriff auszuführen.

Moral Kapitän Vadrack strotzt vor Selbstvertrauen und will seine Aufgabe erfüllen, daher kämpft er bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 20, **KO** 19, **IN** 22, **WE** 15, **CH** 23

GAB +11; **KMB** +15; **KMV** 31

Talente Ausweichen, Beredsamkeit, Beweglichkeit, Im Kampf zaubern, Täuscher, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +5 (Springen +9), Beruf (Seefahrer) +12, Bluffen +25, Diplomatie +8, Einschüchtern +18, Fingerfertigkeit +20, Heimlichkeit +20, Magischen Gegenstand benutzen +21, Mechanismus ausschalten +15, Motiv erkennen +17,Verkleiden +15, Wahrnehmung +17, Wissen (Arkanes) +16, Wissen (Die Ebenen) +18, Zauberkunde +21; **Volksmodifikatoren** Verkleiden als Mittelgroßer Humanoider +4

Sprachen Aklo; *Zungen*

Besondere Eigenschaften Keine Atmung

Kampfausrüstung *Elixier des Versteckens, Trank: Spinnenklettern*; **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +1, Krummsäbel +2*

BOOTFRAU ELLISCH **HG 5**

EP 1.600

Weiblicher Todesalb (*MHB,* S. 263)

TP 47

Schätze: Kapitän Vadrack trägt einen verbeulten Dreispitz und führt 5.000 GM in makellosen Rubinen bei sich.

0. Die Keramiknekropole

Bei dieser Traumqueste suchen die SC nach dem mit roten Schwimmhäuten versehenen Fuß eines seltenen Monsters, das als Wamp bezeichnet wird. Die SC treffen in einer gewaltigen und fast verlassenen Stadt namens Arventon ein, wo eine Gruppe Wampen zum Missfallen der hiesigen Grule den städtischen Friedhof übernommen hat.

Einst war Arventon eine normale Stadt der Lebenden in den Traumlanden, bis es vor zwei Jahrhunderten zu einer furchtbaren Katastrophe kam: Alle nicht bereits aus Stein bestehenden Gegenstände versteinerten augenblicklich zu blassgelber Keramik. Dies galt auch für die meisten Lebewesen in Arventon – Menschen, Bäume und Ungeziefer wurden allesamt in Keramikstatuen verwandelt, wo sie standen. Die Stadt ist nun größtenteils verlassen und fühlt sich übernatürlich erdrückend und freudlos an. Alle Moralboni sind innerhalb der Stadt um 2 reduziert (Minimum +0). Ein paar hundert Stadtbewohner blieben von der Versteinerung verschont und verwandelten sich stattdessen in Grule. Diese Grule haben in Arventon ihre eigene Gesellschaft gebildet, wissen aber nicht, warum sie nicht versteinert wurden.

Alle Grule leiden unter gnadenlosem Hunger nach Fleisch, entsprechend wandten sich die nun untoten Bewohner Arventons dem großen, alten Friedhof zu, um dort Nahrung zu finden. Die in der kalten Erde bestatteten Leichen waren irgendwie von der Versteinerung verschont geblieben. Der Friedhof wurde zur Vorratskammer und die Grule „beschützten" den Friedhof, indem sie Keramikskulpturen entlang des Eisenzauns rund um den Friedhof platzierten und zu ihren unberechenbaren Göttern beteten, ihn zu beschützen.

Vor einigen Wochen kam eine Gruppe bizarrer, leichenfressender Bestien nach Arventon – Wampen. Jeder Wamp ist körperlich einem Grul überlegen und so drangen sie auf den Friedhof ein und stopfen sich nun mit den Kadavern voll, welche die Grule so sorgfältig rationiert hatten. Die Grule suchen verzweifelt nach einer Lösung und die Ankunft der SC in der Stadt stellt für sie eine Möglichkeit dar, die Wampen auszulöschen.

01. Hungrige Horde (HG 8)

Die hohen Gebäude einer großen Stadt drängen sich um einen weiten Platz herum. Der Himmel ist mit tiefhängenden, bleigrauen Wolken verhangen. In der Luft hängt ein Gefühl von Unterdrückung und Verlassenheit zusammen mit einem mächtigen, unangenehmen Gestank nach Verwesung. In Blumenkästen auf Fensterbänken stehen ein paar kärgliche Pflanzen aus gelber Keramik und in einem nahen Park stehen Bäume aus derselben Keramik dicht beisammen. Die Gebäude bestehen aus Stein und ebenfalls gelblicher Keramik.

Kreaturen: Wenn die SC in Arventon eintreffen, erlangen sie die Aufmerksamkeit der hungrigen Grule, welche die Stadt bewohnen. Die meisten haben ihren Hunger halbwegs unter Kontrolle, ein paar sind aber derart wahnsinnig, dass sie aus Gassen und Hauseingängen die SC anspringen. Ein SC, dem ein konkurrierender Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen die Würfe der Grule für Heimlichkeit gelingt, kann in der Überraschungsrunde handeln.

GRULE (8) **HG 2**

EP je 600

TP je 17 (*MHB,* S. 125, 295)

Entwicklung: Während die SC diese hungrigen Grule bekämpfen, schauen andere Grule aus weiter entfernten Fenstern oder Gassen; diese Grule wollen nicht kämpfen und ziehen sich zurück, sollten sie angegriffen werden. Sowie die hungrigen Grule besiegt wurden, kommen diese friedlichen Grule mit erhobenen Händen heran. Sie haben keine Anführer, aber drei Grule namens Kharesto, Millahna und Utrenk übernehmen es, mit den SC zu sprechen.

Die Grule erklären, dass sie Hunger leiden, weil fremdartige, vielbeinige Kreaturen ihren Friedhof besetzt hätten. Sie wissen nicht, was Wampen sind, können die Kreaturen aber detailreich beschreiben – eingeschlossen ihre roten, mit Schwimmhäuten versehenen Füße. Die Grule versprechen den SC freies Geleit durch ihre Stadt, wie auch einige Schätze aus der städtischen Schatzkammer, so sie die gefährlichen Kreaturen töten oder verjagen. Die Grule können berichten, was in Arventon passiert ist, kennen aber nicht den Grund für die Verwandlung.

02. Friedhofswächter (HG 8)

Die Grule verweisen die SC auf einen Abschnitt der Friedhofsmauer, welche aus Altersgründen nach innen eingestürzt ist, sodass sie dort leicht auf den Friedhof gelangen können.

Die stinkende Keramikstadt weicht einem gewaltigen Friedhof mit Mausoleen, Denkmälern und Grabsteinen. Der Friedhof erstreckt sich fast 1,5 Kilometer in jede Richtung und ist von einem hohen Eisenzaun umgeben. Außerhalb des Zauns wacht ein Ring von Keramikstatuen mit Blick auf den Friedhof gerichtet.

Die Keramikstatuen sind allesamt Humanoide, welche anscheinend bei allen möglichen Aktivitäten wie Gehen, Sprechen oder Essen dargestellt wurden, als wären sie mitten bei Alltagsaktivitäten versteinert worden.

Kreaturen: Die Grule von Arventon wissen nicht, dass ein mentalmagischer Wächtergeist ihre Gebete um Schutz für den Friedhof beantwortet hat. Dieser Geist erwachte mit dem Eintreffen der Wampen, besitzt aber nur eine beschränkte Wahrnehmung. Nähert sich eine lebende Kreatur einer der Wächterstatuen auf 3 m oder weniger, beleben sich zwei Statuen als Terrakotta-Soldaten. Diese Wächter verfolgen Eindringlinge unnachgiebig – auch auf den Friedhof – und kämpfen bis zur Zerstörung. Diese Belebung tritt immer ein, wenn sich ein Lebewesen einer Statue auf 3 m nähert, allerdings kann der Wächtergeist maximal zwei Statuen pro Stunde beleben.

KERAMIKWÄCHTER (2) **HG 6**

EP je 2.400

Terrakotta-Soldaten (*MHB III,* S. 253)

TP je 64

03. Wamprevier (HG 10)

Viele der Gräber hier wurden aufgerissen. Erde und zertrümmerte Särge liegen achtlos verstreut.

Der Boden des Friedhofs ist klumpig und uneben, dies erhöht den SG von Fertigkeitswürfen für Akrobatik um 2. Mehrere offene Gräber stellen eine Gefahr für Unachtsame dar, können aber leicht vermieden werden, wenn man darauf achtet, wohin man tritt.

Kreaturen: Die friedhofbesetzenden Wampen lauern zwischen den Denkmälern und Grabsteinen und stopfen sich an den alten Leichen voll, die sie aus dem Boden graben. Insgesamt halten sich hier sechs Wampen auf, allerdings frisst jeder für sich, weshalb sie über den Bereich verstreut sind. Sollte ein Wamp Eindringlinge bemerken, stößt er einen pfeifenden Warnruf aus, um die anderen Wampen auf dem Friedhof zu alarmieren, welche sodann blutdurstig über die Eindringlinge herfallen. Ein Wamp flieht, wenn er unter 20 TP reduziert wird, und sucht sich dann ein gutes Versteck auf dem Friedhof.

KERAMIKWÄCHTER

WAMPEN (6) **HG 6**

EP je 2.400

TP je 76 (siehe Seite 254)

Schätze: Die Wampen haben unbeabsichtigt ein paar Schätze bei ihrer unkoordinierten Suche ausgegraben, welche sie aber liegen ließen. Sucht ein SC den Bereich ab und legt dabei einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 ab, so findet er einen Platinring (Wert 50 GM), eine Jade-*Feuerballhalskette* (Typ VI) und ein silbernes *Freundschaftsarmband*.

Entwicklung: Sobald die SC die Wampen eliminiert haben, sind die Grule dankbar und belohnen sie mit Ausrüstungsgegenständen aus einer Rüstkammer der Stadt; die Belohnung besteht aus einem *Löwenschild*, einer *Sonnenklinge* und einem *Mantel der Zauberresistenz*.

Teil 3: Der Gelbe König

Sobald die SC möglichst viele Geschenke im Rahmen der Traumquesten erlangt haben, können sie mittels des Rituals Exkursion in die Traumlande zur Verlassenen Karawanserei zurückkehren. Allerdings haben sich einige Dinge verändert: Für Weiralai tätige Bewohner von Leng haben die Karawanserei übernommen, den Gelben König entführt und in ein Gefängnis auf dem Mond der Traumlande verschleppt.

H. Rückkehr zur Karawanserei

Der Hinweis auf die dramatischen Veränderungen sollte der Umstand sein, dass bei Ankunft der SC nicht Tag, sondern Nacht herrscht. Der große, tiefhängende Mond der Traumlande hüllt die Wüste in Dämmerlicht. Dieser Teil des Abenteuers nutzt die Karte der Verlassenen Karawanserei auf Seite 131. Die Begegnungsbereiche sind mit den in Teil 2 beschriebenen identisch, sieht man von den folgenden Ausnahmen ab:

H1. Aussenbereich

Die Wüste ist kühl und der Mond hängt tief. Hitze stellt keine Gefahr dar, wenn man sich außerhalb der Mauern der Karawanserei aufhält. Egal wie lange die SC hier verweilen, der Mond bleibt am Himmel an Ort und Stelle stehen und die Nacht endet nicht.

H2. Wachposten (HG 9)

Der Raum wirkt zwar noch so, wie die SC ihn verlassen haben, es gibt aber Hinweise darauf, dass ihn jemand durchsucht hat.

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
Vorwort
Teil 1: Auf dem Sellen
Teil 2: Im Traumreich
Teil 3: Der Gelbe König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium

Der zerlumpte Vorhang wurde heruntergerissen und die Abfälle und Trümmer auf dem Boden wurden ganz klar durchwühlt.

Kreaturen: Die Tür zum Wachposten steht offen; drinnen hausen nun ein Bewohner von Leng und seine beiden treuen Jet-Hunde. Sie behalten den Eingang der Karawanserei im Auge und greifen Eindringlinge sofort an. Das Bellen der Jet-Hunde informiert die neuen Bewohner der Karawanserei über die Anwesenheit Fremder. Sollten die SC den *Krummsäbel der Hinrichtung +1* in der Zelle bisher nicht gefunden haben, so hat der Bewohner von Leng ihn und setzt ihn gegen die SC ein.

BEWOHNER VON LENG **HG 8**
EP 4.800
TP 95 (*MHB II,* S. 38)

JET-HUNDE (2) **HG 3**
EP je 800
TP je 30 (*MHB,* S. 158)

H4. Innenhof (HG 10)

Seltsame Fußspuren sind im Innenhof zu finden – sie stammen von den in der Nähe lauernden Nachtdürren.

Kreaturen: Im Innenhof hat sich ein Schwarm Nachtdürrer niedergelassen. Diese Kreaturen lauern in den ehemaligen Stallungen und kommen aus der Dunkelheit geschlichen, um Eindringlinge anzugreifen und in die dunklen Zellen zu verschleppen, wo sie sich dann an ihrem Schrecken nähren.

VERBESSERTE NACHTDÜRRE (6) **HG 5**
EP je 1.600
TP je 47 (*MHB IV,* S. 190, 289)

H6. Laden (HG 8)

Von der Einrichtung her ist dieser Raum unverändert, seit dem letzten Aufenthalt der SC hier wurde aber etwas hinzugefügt.

Kreaturen: Sofern die SC den Belebten Traum bereits besiegt haben, ist er nicht mehr hier, anderenfalls greift er sie an (siehe Seite 133).

Falle: Weiralai hat ein *Symbol der Schwäche* auf die dem Eingang gegenüberliegende Wand geschrieben, wo es jeder sieht, der den Raum betritt.

SYMBOL DER SCHWÄCHE **HG 8**
EP 4.800
Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 32; **Mechanismus ausschalten** SG 32

EFFEKT

Auslöser Zauber; **Rücksetzer** Keiner
Effekt Zaubereffekt (*Symbol der Schwäche*, 3W6 Stärkeschaden; ZÄH, SG 20, keine Wirkung); mehrere Ziele (alle Ziele innerhalb von 18 m Entfernung)

H7. Speisesaal (HG 10)

Die Tische, Stühle und sonstigen Möbel wurden allesamt an die Wände des Raumes geschoben. Die Spukerscheinung ist fort.

Kreaturen: Eine Jagdmeisterin der Bewohner von Leng bildet hier ihre Hunde aus. Es handelt sich um seltene, schattenerfüllte Jet-Hunde. Sollte die Bewohnerin von Leng bemerken, dass Eindringlinge in der Karawanserei sind, schickt sie ihre Jet-Hunde zum Angriff aus und schleicht ihnen nach, um überraschend anzugreifen.

BEWOHNER VON LENG **HG 8**
EP 4.800
TP 95 (*MHB II,* S. 38)

SCHATTEN-JET-HUNDE (4) **HG 4**
EP je 1.200
Schatten-Jet-Hund (*MHB IV,* S. 216, *MHB,* S. 158)
NB Mittelgroßer Externar (Böse, Extraplanar)
INI +6; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 13 (+2 GE, +3 Natürlich)
TP je 30 (4W10+8)
REF +6, **WIL** +6, **ZÄH** +3
Resistenzen Elektrizität 5, Kälte 5; **SR** 5/Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Mit Schatten verschmelzen; **ZR** 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (gut)
Nahkampf Biss +7 (2W6+4)
Besondere Angriffe Bellen, Unheilvoller Biss

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 15, **KO** 15, **IN** 6, **WE** 14, **CH** 10
GAB +4; **KMB** +7; **KMV** 19 (23 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Fertigkeitsfokus (Fliegen), Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Akrobatik +2 (Springen +6), Fliegen +16, Heimlichkeit +9, Überlebenskunst +9, Wahrnehmung +9
Sprachen Abyssisch (kann nicht sprechen)
Besondere Eigenschaften Fliegen

Schätze: Sofern die SC die *Unerschöpfliche Wasserkaraffe* nicht entfernt haben, ist sie noch hier.

H8. Bäder

Die Fliesen in diesem Raum haben immer noch ihren desorientierenden Effekt (siehe Seite 134), die Formlose Schlickbrut ist aber fort.

H9. Büro des Buchhalters (HG 10)

Der Raum ist unverändert, hat aber einen neuen Bewohner.

Kreaturen: Die Bewohner von Leng haben einen mächtigen, aber geistig instabilen Verbündeten mit zur Karawanserei gebracht – einen Schwarzen Mann namens Herr Wanderlust. Dieser ist ordentlich gekleidet, er trägt einen Anzug samt Zylinder und wurde von den über diesen Raum verteilten Akten angelockt. Wie der Gelbe König ist Herr Wanderlust von den verfluchten Schriften fasziniert und glaubt, die unleserlichen Zeichen enthielten fundamentale mathematische Wahrheiten, die er noch nicht versteht.

So die SC nicht sofort feindselig reagieren, hebt Herr Wanderlust einen langen Finger, damit sie warten, bis er die aktuelle Seite fertig gelesen hat, dann fragt er ruhig, ob sie sich mit Mathematik oder Buchhaltung

auskennen. Solange die SC immer wieder zu diesen Themen zurückkehren, können sie praktisch alle möglichen Fragen einflechten, sofern ihren dabei Fertigkeitswürfe für Bluffen gegen SG 15 gelingen. Misslingt der Fertigkeitswurf, schnalzt Herr Wanderlust mit der Zunge, beschwert sich, dass die SC das Thema ändern wollen, und weigert sich zu antworten.

Herr Wanderlusts Aura der Furcht mag die SC aus dem Konzept bringen, er ist aber zu sehr mit den ungewöhnlichen Akten beschäftigt, um sie anzugreifen. Sollten die SC ihn darauf hinweisen, dass die Schrift verflucht und wertlos ist – sofern sie dies bei einem vorherigen Besuch erkannt haben – belehrt er sie höflich, dass sie im Irrtum seien.

Herr Wanderlust hat sich schon oft mit Weiralai getroffen und weiß, dass die Bewohner von Leng in der Karawanserei ihr dienen. Weiralai kam mit ihnen hierher, um Lowls' Traumfragment einzufangen. Er selbst erinnert sich noch gern an die Zeit, zu welcher die Einrichtung noch genutzt wurde. Herr Wanderlust ist sich nicht sicher, was Weiralai mit dem Gelben König vorhatte – vielleicht wollte sie ihn töten, doch der Schwarze Mann schlug vor, ihn lieber auf dem Mond festzusetzen, falls man ihn später noch benötigte. Gegenüber den SC erklärt er, dass er hoffe, dass Weiralai diese Empfehlung befolgt habe.

Er weiß, dass sie mehrere Bewohner von Leng, Jet-Hunde und zwei gewaltige, jähzornige, geflügelte Kreaturen mitgebracht hat, wobei er zu letzteren nichts sagen kann (es handelt sich um Schantaks, einer ist in Bereich **H11** verblieben). Da Herr Wanderlust Weiralai nicht wieder nach unten kommen gesehen hat, nimmt er an, dass sie noch oben sein müsste (sie ist aber mit dem Gelben König auf dem Rücken des einen Schantaks längst abgereist). Solange die SC sich zu benehmen wissen, greift Herr Wanderlust sie nicht an. Sollten sie ihn zudem höflich behandeln, lässt er sie auch ungehindert passieren.

HERR WANDERLUST **HG 10**
EP 9.600
Schwarzer Mann (*MHB III,* S. 228)
TP 93

H10. Raum des Gelben Königs (HG 10)

Offenbar hat hier ein Kampf seit dem letzten Besuch der SC stattgefunden – die Bilder an den Wänden hängen schief und der Stuhl wurde zerschmettert. Ferner steht die Tür nach Bereich **H11** offen und hängt schief im Rahmen. Weiralai hat den Gelben König hier gefangen genommen, dieser hat sich aber gewehrt.

Kreaturen: Gegenwärtig lauern zwei Bewohner von Leng in diesem Raum und beginnen langsam zu ahnen, dass Weiralai wohl nicht wiederkommt. Dennoch haben sie noch nicht ernsthaft darüber diskutiert, sich mit dem letzten Schantak ebenfalls abzusetzen. Sie greifen Eindringlinge sofort an und nehmen gefährliche Ziele in die Zange, um ihre Hinterhältigen Angriffe zu nutzen.

BEWOHNER VON LENG (2) **HG 8**
EP je 4.800
TP je 95 (*MHB II,* S. 38)

H11. Dach (HG 9)

Sieht man vom dunklen Nachthimmel und dem neuen Bewohner ab, hat sich hier nichts verändert.

Kreaturen: Auf dem Dach hockt ein wirklich gewaltiger Schantak, welcher eine Sänfte trägt (es handelt sich um eine *Sänfte der Angenehmen Reisen*, siehe Kasten). Die blaugeschuppte Kreatur ist etwas dumm, aber gesprächig; sie hat eine hohe Stimme, welche an Glas erinnert, das auf Stein knallt. Der Schantak ist Weiralai treuergeben, fühlt sich in der Nähe der Nachtdürren aber trotz seiner Größe sehr unwohl. Sollte er danach gefragt werden, informiert er die SC darüber, dass Weiralai auf seinem Bruder in Begleitung eines gelbgekleideten Mannes zum Mond geflogen sei und er ihnen folgen könnte, da er die Route kenne. Er ist sich aber nicht sicher, ob das Weiralai so genehm wäre – die SC müssen ihn daher davon überzeugen, sie zum Mond zu bringen.

Der Schantak ist den SC gegenüber zu Beginn Gleichgültig eingestellt. Da er aber eine Bestrafung fürchtet, ist ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 25 erforderlich, um seine Hilfe zu erbitten. Sollten die SC ihn Freundlich stimmen, so sinkt der SG um 10. Alternativ können die SC einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Bluffen gegen den Wurf des Schantaks für Motiv erkennen ablegen, um ihn davon zu überzeugen, dass Weiralai sich mit ihnen auf dem Mond treffen wolle. Natürlich gibt es noch direktere Methoden wie z.B. *Monster bezaubern.*

RIESENHAFTER SCHANTAK **HG 9**
EP 6.400
TP 126 (*MHB II, S.* 220, 293)

Belohnung: Belohne die SC mit 6.400 EP, wenn sie den Schantak dazu bringen können, sie zum Mondgefängnis zu fliegen.

P. Das Mondgefängnis

Der bleiche Mond über den Traumlanden ist klein, wirkt aber größer, da er sehr nah ist – aufgrund dieser Nähe ist er auch überraschend zugänglich. Die Luft zwischen den Traumlanden und ihrem Mond ist kalt, aber atembar. Sollten die SC nicht durch die *Sänfte der Angenehmen Reisen* geschützt sein, sind sie starker Kälte ausgesetzt und müssen jede Stunde einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen, pro vorherigem Wurf steigt der SG um 1; misslingt der Rettungswurf, erleidet der fragliche SC 1W6 Punkte Nichttödlichen Schaden (siehe auch Seite 442 im *Grundregelwerk* zu

Sänfte der angenehmen Reisen

Diese verzierte Sänfte ermöglicht Kreaturen, bequem und stilvoll auf großen Reittieren zu reisen.

Sänfte der angenehmen Reisen		**Preis** 65.000 GM
Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 10	**Gewicht** 200 Pfd.
Aura Durchschnittliche Bann- und Verwandlungsmagie		

Diese massive Teakholzplattform wird auf dem Rücken eines vierbeinigen Wesens der Größenkategorie Riesig oder größer wie ein Sattel festgezurrt. Die Sänfte passt sich automatisch an eine Kreatur der Größenkategorie Riesig bis Kolossal an. Sie fasst vier mittelgroße Kreaturen, wenn sie von einer riesigen Kreatur getragen wird, neun mittelgroße Kreaturen bei einer gigantischen und 16 mittelgroße Kreaturen bei einer kolossalen Kreatur. Die Sänfte ist nicht für den Krieg konzipiert, ihr dünnes Bronzegerüst trägt ein hölzernes Dach, zudem sind Seidenvorhänge daran befestigt. Die Insassen erhalten keine Deckung, bei geschlossenen Vorhängen aber zumindest Tarnung.

Die Insassen genießen den Effekt eines ständig wirkenden *Elementen trotzen* und einen Kompetenzbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gifte, Krankheiten, Lebenskraftentzug und Effekte, die Erschöpfung oder Entkräftung hervorrufen. In der Sänfte wird die natürliche Heilung verdoppelt. Diese Vorteile erstrecken sich nicht auf die Kreatur, welche die Sänfte trägt.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten 32.500 GM**
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Elementen trotzen*, *Erholsamer Schlaf*[EXP], *Gegenstand schrumpfen*	

Kältegefahren während der Reise). Die Reise auf dem Rücken des Schantaks dauert 10 Stunden, sodass die SC derweil ausruhen oder anderen Aktivitäten nachgehen können. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) weiß man, dass unheimliche dunkle Galeeren recht häufig von den Traumlanden zum Mond reisen und dieser die Heimat der bösartigen, froschartigen Mondbestien ist, die in Städten aus bleichem, hartem Stein hausen.

Bei der Ankunft geht der Schantak rasch tiefer und landet auf der felsigen Mondoberfläche. Das Gelände ist steinig und öde. Hügel erheben sich rings um ein Meer aus dunkler, zäher Flüssigkeit. Am Rand des Sees steht ein großes, fensterloses Gebäude, das aus gewaltigen, praktisch haargenau ineinandergreifenden Blöcken bleichen Mondgesteins errichtet wurde.

Der größte Eingang des Gebäudes befindet sich an einem Ende des Bauwerkes, dazu kommt ein kleinerer an der Seite. Das rückwärtige Ende des Gebäudes erhebt sich über ein Dutzend Meter über den See wie der bucklige Rücken einer großen, steinernen Bestie. Der Schantak landet auf einem großen, leeren Landefeld ein paar hundert Meter von dem finsteren Bauwerk entfernt.

Von außen ist dies nicht ersichtlich, aber bei dem Gebäude handelt es sich um ein Gefängnis, in dem sich die beiden Mondbestien, die der Einrichtung vorstehen, Yath-Kheph and Ahrkh-Nar, einen erbitterten Machtkampf liefern

Direktor Yath-Kheph ist ein Traditionalist, der auf genaueste Dokumentation Wert legt und das Mondgefängnis wie seit Jahrhunderten ohne unnötige Störungen weiterführen will. Ahrkh-Nar dagegen ist ein Revolutionär und Visionär unter den Mondbestien, welcher die untergeordnete Stellung als Stellvertretender Direktor angenommen hat, um an den Insassen des Gefängnisses mit Folter und Furcht zu experimentieren. Die beiden streiten seit Monaten darüber, wie man sich korrekt um die mehreren Dutzend Insassen der Einrichtung „kümmert“. Yath-Kheph will sie nur festhalten, während Ahrkh-Nar exquisite neue Foltermethoden nutzen will. Kurz nachdem Weiralai den Gelben König im Gefängnis abgeliefert hatte, explodierte die Rivalität zwischen den Mondbestien in Gewalt: Zusammen mit furchtbaren Verbündeten – einem weiblichen Albtraumdrachen und zwei Mänaden – versuchte Ahrkh-Nar die Kontrolle über das Gefängnis zu übernehmen. Die als Gefängniswachen dienenden Lengghule und Bewohner von Leng stellten sich aber auf die Seite des Direktors und drängten die Aufständischen unter dem Stellvertretenden Direktor in die westliche Hälfte des Gefängnisses. Dort versiegelte Ahrkh-Nar die Verbindung zwischen den beiden Bereichen, sodass der versuchte Putsch gegenwärtig zum Stillstand gekommen ist.

Yath-Kheph und seine fleißigen Verbündeten kontrollieren nun die Osthälfte des Gefängnisses, zu welcher die Verwaltung und die Wachstationen gehören. Ahrkh-Nar und seine albtraumhaften Verbündeten dagegen kontrollieren die Westhälfte mit den Zellen und der Folterkammer; da sie mit den Gefangenen eingesperrt sind, sind sie dabei, diese nach und nach zu Tode zu foltern. Nur drei der vormals vielen Insassen sind noch am Leben – einer davon ist der Gelbe König.

Merkmale des Mondgefängnisses

Das Mondgefängnis ist ein elender, hoffnungsloser Ort. Die Gefangenen sind irgendjemandem gerade so viel wert, wie dem Direktor bezahlt werden muss, um sie am Leben zu erhalten. Das Gebäude besteht aus mächtigen Steinblöcken, die uralt erscheinen, aber fast nahtlos aneinander passen. Die Außenmauern sind 1,50 m dick, die Innenmauern 15 cm. Der Stein ist glatt und leicht schmierig, was es erschwert, die Wände hinaufzuklettern (Klettern SG 25).

Die Deckenhöhe beträgt im Gefängnis überall 4,50 m, allerdings treffen Wände und Decken in beunruhigend organisch wirkenden Kurven aufeinander. Alle Türen bestehen aus 7,5 cm dickem Metall mit Ausnahme der Käfigtüren in Bereich **P10**. Alle Türen sind unverschlossen mit Ausnahme der Türen nach Bereich **P3**, Bereich **P4**, Bereich **P6** und Bereich **P9**, den Zellentüren in Bereich **P10** und den Türen der Einzelzellen in Bereich **P16**. Jede Mondbestie besitzt einen Schlüsselring mit allen Schlüsseln für das Gefängnis. Ebenso verfügen einige Wachen über Schlüssel (dies ist jeweils angegeben). Da alle Angehörigen des Personals im Dunkeln sehen können, gibt es nur

dort Licht, wo es angegeben ist. Das Gebäudeinnere ist kühl, feucht und äußerst beengend.

P1. Landefeld

Der Schantak, welcher die SC zum Mond bringt, landet auf einem weiten, offenen Landestreifen am Ufer eines sehr großen Sees aus dunkler, zäher Flüssigkeit etwa 1,5 km vom Gefängnisgebäude entfernt. Bei dem Wasser des Sees handelt es sich um öliges Salzwasser von Syrupkonsistenz. Sollten die SC sich das Ufer in der Nähe des Gefängnisses näher ansehen, stoßen sie mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 auf ein halb unter Wasser liegendes, 1,20 m durchmessendes Abflussrohr. Dieses verläuft unterirdisch über gut 90 m und endet an einem Gitter im Zellenblock (siehe Bereich **P10c**).

Kein anderer Schantak ist in Sicht; Weiralai hat den Gelben König vor mehreren Tagen dem Gefängnis übergeben und ist dann mit ihrem Schantak wieder abgereist. Sollten die SC einen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst oder Wahrnehmung gegen SG 27 beim Landefeld ablegen, entdecken sie Spuren, die darauf hindeuten, dass ein anderer riesiger Schantak hier vor einigen Tagen gelandet und nach einigen Stunden wieder abgehoben ist. Übertrifft der Wurf SG 29, so stoßen die SC zudem auf Fußspuren von zwei Humanoiden, welche zum Gefängnis führen, wobei eine schlurfend wirkt, als wäre die Person gefesselt gewesen, allerdings kehrt nur eine Fährte zum Landeplatz zurück.

Der Schantak, welcher die SC zum Mond gebracht hat, ist nervös, weil Weiralai gar nicht hier ist. Daher möchte er zur Verlassenen Karawanserei zurückkehren, um keinen Ärger zu bekommen (er macht sich hauptsächlich Sorgen, weil er die SC zum Mond gebracht hat). Er ist bereit, ein paar Tage zu warten, aber nicht länger. Die SC haben so Zeit, den Gelben König zu finden und zu retten. Würfle nach 72 Stunden und dann alle 8 Stunden mit 1W10; bei einer 1 verlässt der Schantak den Mond ohne die SC und kehrt zu Verlassenen Karawanserei zurück. In diesem Fall sind die SC auf dem Mond gestrandet und müssen einen anderen Weg finden, um ihn zu verlassen.

Die einfachste Methode bestünde darin, sich zum Aufwachen zu zwingen und dann mittels des Okkulten Rituals Exkursion in die Traumlande zur Verlassenen Karawanserei zurückzukehren; dort können die SC dann auf dem Dach (Bereich **H11**) den zurückgekehrten Schantak vorfinden, der auf Anweisungen wartet, und ihn überzeugen, sie noch ein Mal zum Mond zu bringen, damit sie den Gelben König abholen können.

P2. Wachposten (HG 10)

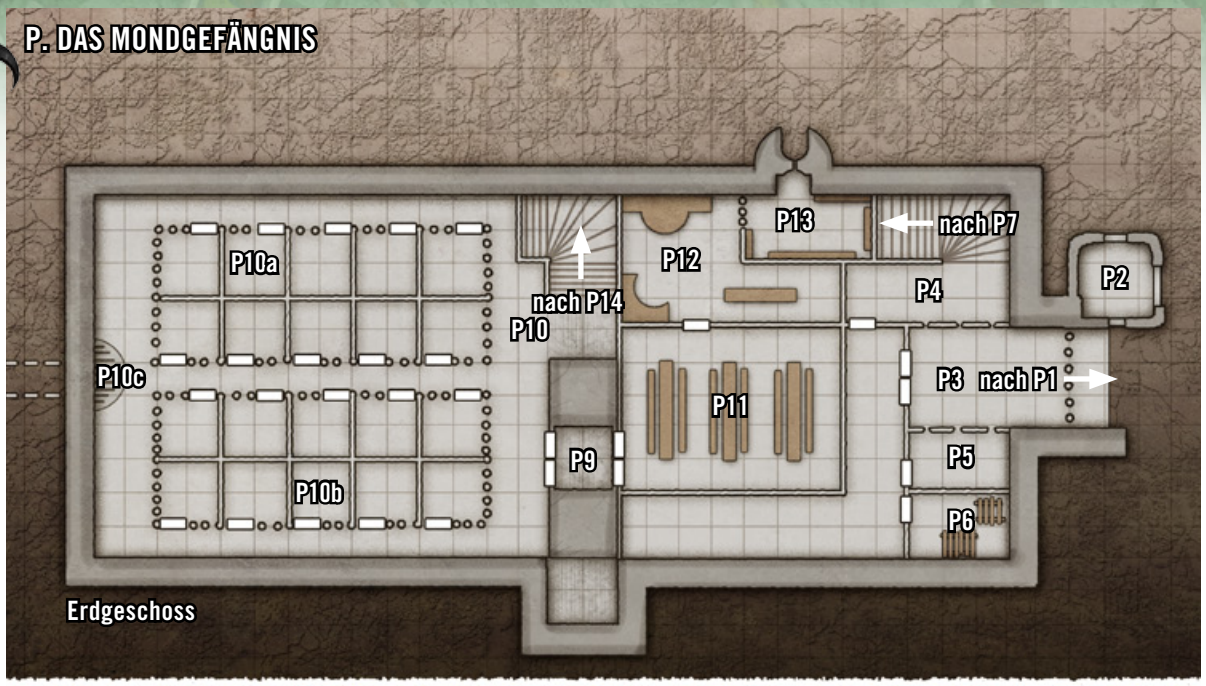
Ein geschlossenes Fallgitter aus Metall blockiert einen langen, in das Steingebäude hineinführenden Gang. Zur Rechten des Gitters steht ein gedrungenes Wachhäuschen wie ein kleiner Ableger des Gebäudes. Seine quadratischen Fenster mit 0,90 m Seitenlänge erinnern an leere Augenhöhlen.

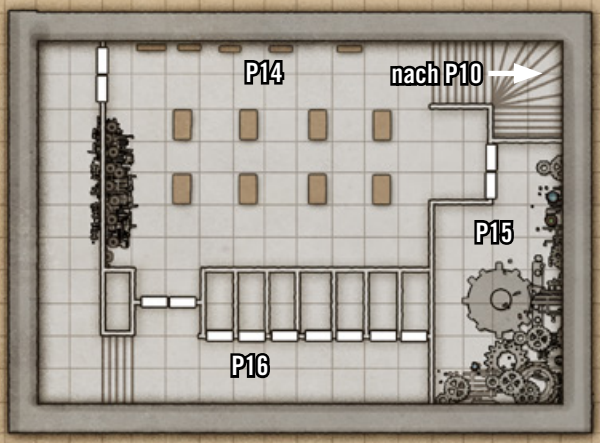
Das Gitter kann mit der Maschinerie in Bereich **P7** angehoben werden, ansonsten muss man auf rohe Kraft zurückgreifen, um es anzuheben (Stärke SG 28) oder niederzureißen (Härte 10, 120 TP). Das Wachhäuschen hat keine Verbindung zum Hauptgebäude, es besitzt nicht einmal Türen, sodass die breiten Fenster die einzigen Ein- oder Ausgänge sind (eine mittelgroße oder größere Kreatur muss sich hindurchzwängen).

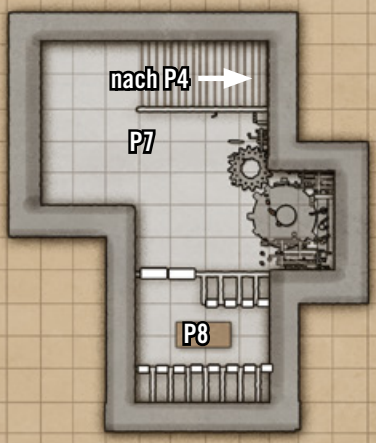
Kreaturen: Ein Lengghul names Graudocht lauert im Wachhäuschen und hält nach Eindringlingen Ausschau. Bewohner von Leng und Mondbestien arbeiten oft eng zusammen, während Lengghule seltener mit ihnen zu tun haben, einfach auch weil sie in ganz anderen Regionen der Traumlande leben. Im Falle gemeinsamer Interessen ist eine Zusammenarbeit aber zuweilen möglich. In diesem Fall wurden Graudocht und die anderen Ghule im Mondgefängnis von den Bewohnern von Leng mit vergessenem esoterischem Wissen und dem Versprechen hierher gelockt, sich an verstorbenen oder ungehorsamen Gefangenen gütlich tun zu können. Graudocht reagiert auf das Nahen der SC instinktiv mit der Auf-

SCHANTAK MIT SÄNFTE

P. DAS MONDGEFÄNGNIS







1 Feld = 1,5 Meter

Q. DIE SPIELOASE

forderung, sie mögen sich entfernen, statt sie anzugreifen. Um dies zu erreichen, beantwortet er einfache Fragen über das Gefängnis, um Eindringlinge zu vergraulen. Er bestätigt, dass es sich um ein Gefängnis handelt und es zwei Mondbestien-Direktoren gäbe, die über viel Personal verfügen (natürlich verrät er nicht, dass die beiden verfeindet sind). Sollte er speziell nach einem Humanoiden in einer gelben Robe gefragt werden, bestätigt Graudocht, dass eine einflussreiche Bewohnerin von Leng namens Weiralai so jemanden vor einigen Tagen eingeliefert habe und dann ohne ihn abgereist sei. Mehr hat er nicht zu sagen – das Gefängnis gestattet keine Besucher und bisher konnte niemand von hier entkommen.

Sollten die SC nicht gehen wollen, wird Graudocht zunehmend unwirscher und greift schließlich an. Im Wachhäuschen besitzt er Deckung. Er nutzt aus der Deckung seine *Schriftrollen: Feuerball*, um die Gegner mürbe zu machen, ehe er herausklettert, um anzugreifen. Alternativ kann er auch eine seiner *Schriftrollen: Dimensionstür* nutzen, um leichter nach draußen zu kommen. Sollte Graudocht unter 25 TP reduziert werden, versucht er zu fliehen.

GRAUDOCHT **HG 10**
EP 9.600
Lengghul (*MHB V*)
TP 126
Ausrüstung *Schriftrolle: Dimensionstür* (3), *Schriftrolle: Feuerball* (3x; ZS 10)

P3. Verteidigungslinie

Dieser große Gang ist im Osten mit einem Fallgitter (siehe Bereich **P2**) und im Westen mit einer verschlossenen Doppeltür (Härte 10, 120 TP, Gegenstand zerschmettern SG 28, Mechanismus ausschalten SG 30) gesichert. In der Nord- und der der Südwand befinden sich jeweils acht 7,50 cm breite Schießscharten, durch welche die Wachen in den angrenzenden Räumen Eindringlinge unter Beschuss nehmen können. Die Bewohner von Leng in Bereich **P5** könnten die SC erspähen; zu ihrer Reaktion siehe Bereich **P5**.

P4. Leere Wachräume

Die Tür zu diesem Raum ist verschlossen, das Schloss ist hochwertig (Mechanismus ausschalten SG 30; die Wachen in den Bereichen **P5** und **P6** haben Schlüssel). Dieser Raum enthält ein paar eiserne Schemel für Wachen, die durch die Schießscharten den Gang draußen (Bereich **P3**) im Auge behalten; gegenwärtig ist hier aber niemand. Eine breite Treppe führt zum Verwaltungstrakt hinauf (siehe Bereich **P7**).

Schätze: Zwei *Zauberstäbe: Sengender Strahl* (ZS 7) mit jeweils drei Ladungen liegen neben einem der Schemel. Als die Ausrüstung der Wachen zu *Zauberstäben: Gleißendes Licht* verbessert wurde, ließen sie diese fast verbrauchten Stäbe hier liegen.

P5. Belegte Wachräume (HG 11)

Die Tür dieses Raumes wird mit Hilfe eines Eisenschemels offengehalten.

Kreaturen: Drei Bewohner von Leng bewachen das Gefängnis von diesem Raum aus. Früher haben sie sich auf die Bereiche **P4** und **P5** verteilt, hocken seit dem Ausbruch der Machtkämpfe aber in diesem Bereich. Sie erwarten einen Angriff aus dem Westteil des Gefängnisses und achten daher weniger auf den Zugangskorridor; ihre Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um Aktivitäten in Bereich **P3** zu bemerken, unterliegen einem Malus von -4.

Sollten diese Wachen wissen, dass Eindringlinge in Bereich **P3** sind, verbergen sie sich neben den Schießscharten und führen mit ihren Zauberstäben Hinterhältige Angriffe aus. Die Bewohner von Leng müssen Fertigkeitswürfe für Magischen Gegenstand benutzen ablegen, um ihre Stäbe einzusetzen, bei einem Bonus von +18 sollte dies aber kein Problem darstellen. Sollten Eindringlinge diese Taktik vereiteln, öffnen die Bewohner von Leng die Türen nach Bereich **P3**, strömen in den Gang und gehen in den Nahkampf. Diese Wachen sind loyal und kämpfen bis zum Tod.

BEWOHNER VON LENG (3) **HG 8**
EP je 4.800
TP je 95 (*MHB II*, S. 38)
Ausrüstung *Zauberstab: Gleißendes Licht* (ZS 10, 34 Ladungen), Schlüsselring (öffnet die Türen nach Bereich **P3**, Bereich **P4**, Bereich **P6** und die Türen in Bereich **P9**).

P6. Unterkünfte (HG 10)

Die Tür zu diesem Raum ist verschlossen, das Schloss ist aber alt und locker (Mechanismus ausschalten SG 15; die Wachen in Bereich **P5** haben Schlüssel).

Dieser Raum enthält sechs Schlaflager aus gräulichem, fibrösem Material. Die Lagerstätten sind derart zusammengeschoben, dass sie mehr Sitz- als Schlafgelegenheiten ähneln.

Dieser Raum wurde zwar als Unterkunft angelegt, die meisten Angehörigen des Gefängnispersonals müssen aber nicht schlafen. Daher nutzen die Wachen außerhalb der Dienstzeiten den Raum als Aufenthaltsraum, um sich auszuruhen oder zu meditieren.

Kreaturen: Eine Lengghulin namens Valmina ruht sich gegenwärtig hier aus und starrt fasziniert auf einen großen, grünen, funkelnden Edelstein in ihrer Hand. Sie reagiert nur auf besonders laute Geräusche vor der Tür oder wenn die Tür geöffnet wird. In diesem Fall greift sie Eindringlinge mit den Fähigkeiten des Edelsteins an und kämpft bis zum Tod.

VALMINA **HG 10**
EP 9.600
Lengghulin (*MHB V*)
TP 126
Ausrüstung *Chaos-Smaragd*[ARK] (8 Ladungen)

P7. Verwaltung (HG 11)

Ein runder, ausgefranster Teppich in einem widerwärtigen Uringelb liegt in der Mitte des Raumes. In einer Nische in der Ostwand befindet sich ein gewaltiger Mechanismus aus großen Zahnrädern und anderen Elementen, aus dem ein langer Hebel herausragt.

Bei der Gerätschaft handelt es sich um einen unnötig komplexen Mechanismus, der nur einem Zweck dient: Mit dem Hebel wird das Fallgitter in Bereich **P3** gehoben und gesenkt. Eine Metalltür führt nach Bereich **P8** und eine breite Treppe führt hinab nach Bereich **P4**.

Kreaturen: Dieser Raum ist seit Jahren Yath-Khephs Reich. Die aufgequollene, rosig-gelbe Mondbestie verwaltet von hier aus das Gefängnis, besitzt seit dem jüngsten Schisma aber nur noch die Kontrolle über den Ostteil. Yath-Kheph scheucht andere herum, ist im Grunde unausstehlich und egoistisch und macht ständig furchtbare schmatzende Geräusche mit seinen andauernd umherzuckenden Gesichtstentakeln. Gegenwärtig hockt die Kreatur gut einen Meter in der Luft schwebend über seinem einzigen persönlichen Besitztum, einem uralten Teppich, dessen Farbe zu einem ekelerregendem Gelbgrün verblasst ist.

Sollte Yath-Kheph hören, wie jemand die Treppe hinaufkommt, geht er davon aus, dass seine Wachen Bericht erstatten wollen. Er fragt telepathisch: „Hat dieser Emporkömmling von einem miserablen Flötenspieler, der nun über dem Zellenblock hockt, schon angegriffen?“ Wenn er erkennt, dass die SC nicht zu seinen Leuten gehören, greift er sofort an, da er sie für Ahrkh-Nars Leute hält. Falls die SC mit Yath-Kheph zu verhandeln versuchen, erkennt er seinen Irrtum und stellt seinen Angriff ein. Yath-Kheph erklärt, dass sein Stellvertreter einen Aufstand angezettelt habe und nun den Westteil des Gefängnisses kontrolliere. Dann verlangt er von den SC, einen Weg in die andere Hälfte des Gebäudes zu finden und Ahrkh-Nar zu töten. Sollten die SC nach einem Plan des Gefängnisses fragen, verweist er sie auf Bereich **P8**. Falls sie für ihre Dienste die Freilassung des Gelben Königs verlangen, geht Yath-Kheph begeistert auf den Vorschlag ein – er hat aber nicht vor, sein Wort zu halten.

YATH-KHEPH **HG 11**
EP 12.800
Mondbestie (*MHB III,* S. 175)
TP 133

Schätze: Yath-Kheph verwahrt in seinen Speckfalten einen Schlüsselring auf; diese Schlüssel öffnen alle Schlösser im Gefängnis. Der Schlüssel zur Doppeltür in Bereich **P3** hat einen *Schwarzen Seelensplitter*[ARK] als Intarsie.

P8. Archiv

Hunderte Steinwürfel unterschiedlicher Größe ziehen sich vom Boden bis zur Decke an den Wänden dieses Raumes entlang. Jeder verfügt über ein Metalltürchen, das mit Schriftzeichen bedeckt ist. In der Mitte des Raumes steht ein niedriger Tisch mit einem Modell eines Gebäudes.

Yath-Kheph ist ein fanatischer Buchhalter und verwahrt hier neben dem Plan des Gefängnisses die Unterlagen aller Gefangenen auf, die während seiner Zeit als Direkter zum Mondgefängnis gebracht wurden.

Auf dem Tisch in der Raummitte steht eine kleine Kopie des Gefängnisses samt winziger Winden, welche das Fallgitter (siehe Bereich **P3**) anheben und die Sicherheitsschleuse (siehe Bereich **P9**) bewegen. Keiner dieser Bereiche trägt eine Bezeichnung, die Replik sollte den SC aber eine gute Vorstellung vom Aufbau des Gefängnisses geben.

Auf jedem der Würfel steht in Aklo der Name eines Gefangenen oder eine kurze Beschreibung seines Äußeren, so der Name nicht bekannt sein sollte. Die winzigen Metalltüren schließen gut, sind aber nicht verschlossen. Sollte der fragliche Gefangene noch Insasse des Gefängnisses sein, enthält der Würfel seine persönlichen Besitztümer zum Zeitpunkt der Einlieferung. Sollte ein Gefangener versterben, so wird das Fach ausgeräumt und stattdessen sein gesäuberter Unterkiefer darin platziert. In den seltenen Fällen einer Freilassung, erhält der Gefangene seine Habseligkeiten zurück und wird sein Name von der Tür entfernt.

Bis auf 13 Fächer enthalten alle Unterkieferknochen. Unter diesen 13 ist auch eines mit der Beschriftung „Der Gelbe König“, was darauf hindeutet, dass er noch am Leben ist. (Von den 13 sind aber nur noch drei am Leben, der Rest wurde von Ahrkh-Nars Dienern inzwischen getötet; siehe Bereiche **P10** und **P16**).

Wenn du willst, könnten die SC beim Lesen der Namen eine beunruhigende Entdeckung machen, z.B. den Namen eines Ahnen oder auch eines SC…

Schätze: Die meisten Fächer anscheinend noch lebender Insassen sind leer oder enthalten nur Kleinkram wie seltsame Zinnmünzen oder ein abgenutztes Klappmesser. Im Fach von „Kelvetta Brix“ lagern aber ein Kettenhemd [Meisterarbeit], eine Tartsche [Meisterarbeit], ein *Kompositlangbogen +1*, ein schmaler Dolch, dessen Griff mit Leopardenhaut umwickelt ist, sowie ein Sack mit diversen widerlichen Trophäen (eine Zoogschnauze, eine Voonithflosse und mehrere große, aber nicht zu identifizierende Reißzähne). Ein weiteres Fach mit der Aufschrift „Elfischer Magier“ enthält einen *Effizienten Köcher* mit acht *Brandpfeilen*[ARK], deren Köpfe wie verfestigte Flammen aussehen.

P9. Sicherheitsschleuse

Dieses kurze Gangstück führt durch einen gewaltigen Steinblock. Dieser Steinblock kann nach Norden oder Süden verschoben werden; in „Nordstellung“ verbindet er die Zellenblöcke (Bereich **P10**) mit Bereich **P11**. In Südstellung verbindet er die Zellenblöcke mit dem Gang, der letztendlich zum Ausgang führt. Diese Schleuse wird von Bereich **P15** aus kontrolliert, d.h. Ahrkh-Nar kontrolliert ihre Positionierung. Um Yath-Khephs Leute draußen zu halten, hält er die beiden Bereiche des Gefängnisses getrennt und die Schleuse in Nordstellung.

Der gewaltige Stein kann nur von Bereich **P15** aus bewegt werden; verschiedene Zauber wie z.B. *Dimensionstür* oder *Wände passieren* ermöglichen es den SC allerdings, den Stein zu umgehen.

Ferner sind beide Doppeltüren verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30). Der 3 m dicke Stein ist sehr widerstandsfähig (Härte 10, 1.800 TP, Gegenstand zerschmettern SG 45).

P10. Zellen

Zwei lange Reihen von Zellen füllen diesen bedrückenden Steinraum. Benachbarte Zellen sind mittels Steinwänden voneinander getrennt, zum Gang hin

gibt es aber nur vom Boden bis zur Decke reichende Eisenstangen, die keine Privatsphäre zulassen. Nahezu alle Zellen sind bis auf ein Schlaflager mit einer Lederdecke, Metalleimern und verdächtigen Flecken leer. Aus einem Gitter im Boden am Fuß der Westwand dringt ein säuerlicher Geruch. Eine breite Treppe führt im Osten nach oben und südlich dieser Treppe befindet sich ein massiver Steinquader mit einer Doppeltür.

Jede der 20 Zellen in diesem großen Raum kann vier Gefangene fassen, allerdings liegt es schon viele Jahre zurück, dass es mehr als ein paar Dutzend Insassen gegeben hat. Die Eisenstangen der Zellen sind 2,5 cm dick und stehen 7,5 cm auseinander. Gegenwärtig gibt es nur noch zwei Gefangene in den Zellen **P10a** und **P10b**. Der Rest wurde in den letzten Tagen von Ahrkh-Nar und seinen Dienern zu Tode gefoltert.

Jede Zelle weist eine Gittertür mit einem hochwertigen Schloss auf (Mechanismus ausschalten SG 30; Yath-Kheph und Ahrkh-Nar besitzen Schlüssel).

KELVETTA BRIX

Die Treppe führt zur Folterkammer (Bereich **P14**) hinauf. Die Doppeltür ist Teil der Sicherheitsschleuse (Bereich **P9**). Das eiserne Abflussgitter (Bereich **P10c**; Härte 10, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 28) führt in ein 1,20 m breites, fäkaliengefülltes Rohr, das nach 90 m in den See draußen mündet.

Kreaturen: Bei den letzten zwei Gefangenen handelt es sich um Menschenfrauen. Die eine ist Kelvetta Brix, eine chelische Großwildjägerin, welche rücksichtslos Jagd auf die ungewöhnlichen Kreaturen der Traumlande gemacht hat. Sie ist schlank, kräftig und hat kurzes schwarzes Haar und eine hässliche Narbe über Augenbraue und Nase. Möglicherweise erkennen die SC sie dank Nestor Bindlays (siehe Bereich **J3**) Beschreibung wieder. Kelvetta war vor einigen Wochen von Sklavenjägern eingefangen und zur Verwahrung ins Mondgefängnis gebracht worden.

Die andere Gefangene ist Deanni Khatiri, eine osirische Akademikerin, welche ihren eifrigen Glauben an die Großen Altern hinter dem Schleier respektabler Gelehrsamkeit über Jahrzehnte verbergen konnte. Auf der Suche nach Wissen über den Mythos kam sie mittels *Ebenenwechsel* vor ein paar Monaten in die Traumlande, wurde aber fast sofort von Bewohnern von Leng gefangengenommen.

Kelvetta und Deanni mussten mitansehen, wie im Laufe der letzten Tage alle anderen Gefangenen von den blutüberströmten Zwillingen Otha und Vinna (siehe Bereich **P17**) nach oben in die Folterkammer gebracht wurden, und konnten dann ihre entsetzlichen Todesschreie vernehmen. Ihre Reaktionen fallen aber sehr unterschiedlich aus: Kelvetta ist zunehmend von Furcht erfüllt und bearbeitet fruchtlos die Gitterstäbe ihrer Zelle in einem verzweifelten Fluchtversuch; wenn sie die SC sieht, bettelt sie um ihre Freilassung und verspricht, ihnen nach Kräften zu helfen (sie flieht aber, sobald sich eine Gelegenheit auftut). Deanni dagegen ist in metaphysischen Nihilismus verfallen und unternimmt keine Fluchtversuche; sie weiß schon lange, dass die Vernichtung durch ihre nichtmenschlichen Meister unvermeidbar ist und sieht in ihrer Haft und kommenden Folter das Schicksal, welches sie sich wohl durch ihre Lebensweise verdient hat. Sollte sie hinaus eskortiert werden, verlässt Deanni das Gefängnis, sie weigert sich aber, sich selbst oder andere zu verteidigen.

KELVETTA BRIX **HG 5**
EP 1.600
NB Monsterjägerin (*SLHB,* S. 257)
TP 45

DEANNI KHATIRI **HG 8**
EP 4.800
Weibliches Kultoberhaupt (*NKO,* S. 255)
TP 45

Entwicklung: Kelvetta und Deanni wissen vom Gelben König, wurde dieser doch als letzter eingeliefert und auch als letzter von den Mänaden nach oben in die Folterkammer gebracht. Seltsamerweise waren von ihm keine Schreie zu hören. Sie glauben, dass er noch am Leben sein könnte. Kelvetta kann die vier Kreaturen identifizieren, die sie in den letzten Tagen gesehen hat: eine hässliche Mondbestie mit einem großen Holzblasinstrument, die beiden blutbefleckten Zwillingsschwestern und eine dunkelhäutige Frau mit eng beisammen stehenden Augen. Von letzterer glaubt sie, es handle sich um ein Monster in einer Verkleidung als Mensch (tatsächlich handelt es sich um die Albtraumdrachendame Orsephellius in Menschengestalt; siehe Bereich **P14**).

P11. Messe

Drei lange Tische aus fremdartigem dunklem Holz mit passenden Bänken füllen diesen Speisesaal. Tische und Bänke tragen die Spuren jahrelanger Nutzung.

In diesem Raum erhalten Gefangene normalerweise ihre tägliche Mahlzeit, allerdings wurde er seit einigen Tagen nicht mehr benutzt, da Ahrkh-Nar als Teil der Folter die letzten Insassen hungern lässt.

P12. Gefängnisküche

Diese Küche enthält als Tische dienende Steinblöcke, einen großen Ofen, Töpfe aus dickem Stahl und Werkzeuge, um einfache Verpflegung für Dutzende von Leuten zu fertigen.

Ehe Ahrkh-Nar diesen Teil des Gefängnisses für sich beansprucht hat, wurden brave Gefangene zuweilen mit Küchendienst belohnt. Sie hatten aber keine Möglichkeit, hier an Waffen zu kommen, da es nur wenige scharfe Werkzeuge gibt und die Messer dick und stumpf sind.

Die Küche wird ferner nur selten gesäubert, daher gibt es überall einen fauligen Geruch und seltsame Flecken.

Eine schmale Tür führt nach Bereich **P11** und ein quadratisches Eisengitter mit 1,20 m Seitenlänge stellt eine Verbindung nach Bereich **P13** dar. Dieses Gitter ist im Stein eingelassen und kann nicht geöffnet werden. Alle Lebensmittel, die in die Küche gereicht werden, müssen zwischen diesen 7,5 cm weit auseinander stehenden Eisenstangen durchgereicht werden. Die Stangen sind fleckig von den Lebensmitteln, die im Laufe der Jahre hindurchgeschoben wurden.

P13. Vorratskammer

An den Wänden dieser großen Speisekammer stehen mehrere Regale, in denen sich Fässer und Beutel stapeln. Eine schwere Metalltür in der Außenmauer des Gebäudes führt nach draußen. Der einzige andere Ausgang ist ein quadratisches Gitter mit 1,20 m Seitenlänge aus im Stein eingelassenen eng beisammen stehenden Eisenstangen. Zwischen zwei Stangen klemmt ein Metallrohr mit einem breiten Trichter auf dieser Seite.

Diese Speisekammer besitzt einen von zwei regulären Eingängen ins Gefängnis. Sie eignet sich aber nicht wirklich, um von hier aus das Gebäude zu verlassen oder tiefer ins Innere vorzudringen. Die Eisenstangen (Härte 10, 90 TP) sind 2,50 cm dick und stehen 7,50 cm auseinander. Nahrung und Wasser werden von draußen angeliefert und verbleiben in diesem Raum, bis sie in der Küche benötigt werden. Eine Wache stopft die Lebensmittel dann zwischen den Stangen hindurch, bzw. gießt Flüssigkeit in den Trichter. Zauber wie *Gasförmige Gestalt* oder *Stein formen* können eingesetzt werden, um das Gitter zu umgehen.

P14. Folterkammer (HG 11)

Diese große Kammer steht voller Foltergeräte, darunter Streckbänke, Eiserne Jungfrauen, Dornenstühle und Gesichtsmasken. Die meisten Gerätschaften sind mit frischem Blut befleckt und in der Luft hängt ein Geruch von Kupfer. In der nordöstlichen Ecke führt eine breite Treppe nach unten. In einer Nische nahe der Treppe befindet sich eine Doppeltür, weitere Türen gehen nach Süden und Westen ab. Die Westwand des Raumes wird von einem großen Apparat aus konischen Messinghörnern, flötenartigen, in der Decke verschwindenden Rohren und öligen Schläuchen beherrscht, welche von dem Apparat zu jedem der Foltergeräte führen. Von der Maschine geht ein seltsames, leises Heulen aus, das an einen fernen Schrei erinnert.

Früher wurde diese Folterkammer nur selten genutzt, da Yah-Kheph sein Gefängnis als Verwahranstalt führte und nicht als Strafanstalt. Der Neuling Ahrkh-Nar war da anderer Ansicht; er erweiterte den Raum und stattete ihn mit weiteren Folterwerkzeugen aus. Zudem holte er seine furchterweckende Verbündete Orsephellius hinzu, eine vom akademischen Studium der Folter besessene Albtraumdrachin. Die Maschine an der Westwand ist ihr Werk, diese Maschinerie fängt die Schreie der zu Tode gefolterten Häftlinge auf und bildet aus ihnen eine endlose Kakophonie aus Todesschreien. Hier nimmt man dieses Geräusch nur als Summen war, da der ewige Schrei über die Röhren in den Bereich über der Folterkammer (siehe Bereich **P17**) transferiert wird. – Obwohl die letzte Gefangene vor einigen Tagen schon unter der Folter gestorben ist, hallt ihr letzter Schrei immer noch in Orsephellius' Apparat wider.

Die Treppe führt hinab zum Zellenblock (Bereich **P10**). Hinter der Doppeltür daneben befindet sich der Kontrollmechanismus für die Schleuse Bereich **P15**); Ahrkh-Nar hat strikte Anweisung gegeben, dass niemand Bereich **P15** betreten darf, da er befürchtet, dass jemand die Schleuse öffnen und so seinem Rivalen den Weg zum Angriff in die Westhälfte des Gefängnisses öffnen könnte. Die Türen in der südwestlichen Ecke führen zu den Isolationszellen (Bereich **P16**), während hinter den Türen im Nordwesten ein langer Gang liegt, der hinter Orsephellius' Apparatschaft entlang und nach Bereich **P17** hinaufführt.

Kreaturen: Die Albtraumdrachin Orsephellius bastelt an ihrer Maschine herum mit dem Ziel, den Verlust zu minimieren, damit die Todesschreie noch möglichst lange nach oben hallen. Während dieser Feinarbeiten nimmt sie die Gestalt einer dunkelhäutigen Menschenfrau mit rötlichem Haar und dunklen Augen an, um verbesserte Fingerfertigkeit zu erlangen. So die SC Orsephellius in Menschengestalt antreffen, versucht sie, sie lange genug mit einem Gespräch zu beschäftigen, um ihren *Verwandlung*-Effekt zu beenden und sie dann mit ihrer Odemwaffe anzugreifen. Orsephellius beschützt ihre Maschine, ist aber keine Selbstmörderin – sollte sie unter 30 TP reduziert werden, versucht sie zu fliehen.

Vier der Folterwerkzeuge hier sind Belebte Gegenstände, die Orsephellius gehorchen; sie befiehlt ihnen, die Eindringlinge festzusetzen.

ORSEPHELLIUS **HG 10**

EP 9.600

Erwachsene Albtraumdrachin (*MHB V*)

TP 175

LEBENDE FOLTERWERKZEUGE (4) **HG 3**

EP je 800

Belebter Gegenstand (*MHB,* S. 31)

N Mittelgroßes Konstrukt

INI +0; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung –5

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 14 (+4 Natürlich)

TP je 36 (3W10+20)

REF +1, **WIL** –4, **ZÄH** +1

Immunitäten wie Konstrukte; **Verteidigungsfähigkeiten** Härte 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +5 (1W6+2 plus Ergreifen)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 10, **KO** — , **IN** — , **WE** 1, **CH** 1

GAB +3; **KMB** +5 (Ringkampf +9); **KMV** 15

Schätze: Auch wenn nur wenige von Orsephellius' Opfern irgendwelche Schätze besaßen, konnte sie im

Laufe der Jahre dennoch einen kleinen Hort an Silberringen, Goldzähnen und anderen Wertsachen anhäufen (Gesamtwert 750 GM). Hinzu kommt eine *Brille der Verständigung*[ARK], die einem kurzsichtigen Insassen gehörte – im Gegensatz zu den Direktoren hatte Orsephellius erkannt, dass es sich um einen magischen Gegenstand handelte. Da die Drachin die Opfer ihrer Foltermethoden frisst, gibt es keine weiteren Überreste.

Entwicklung: Die SC können mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 20 den Apparat zum Bewahren von Todesschreien halbwegs einordnen. Um diesen abzuschalten, ist ein Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 25 erforderlich; misslingt dieser oder zerschlagen sie die empfindliche Maschine einfach (Härte 5, 30 TP, Gegenstand zerschmettern SG 25), so setzen sie den aufgestauten Schrei als *Brüllen* (ZS 13; ZÄH, SG 16, teilweise) frei, das explosiv aus den Trümmern drängt.

Wird der Apparat abgeschaltet, endet auch der Schalleffekt in Bereich **P17**. Nach ein paar Minuten kommen die Mänaden-Zwillinge von dort in die Folterkammer zum Nachsehen.

Die SC rechnen wahrscheinlich damit, hier den Gelben König vorzufinden, allerdings hat Ahrkh-Nar ihn in eine der Einzelzellen (Bereich **P16**) bringen lassen. Sollten die SC Orsephellius verhören, so weiß diese, wo der Gelbe König zu finden ist.

P15. Kontrollraum

Dieser Raum enthält einen umfangreichen Mechanismus aus Zahnrädern, Flaschenzügen und Antrieben, der im Boden verschwindet. Ein großer Metallhebel ragt aus allem hervor. In einer Nische im Norden ist eine Doppeltür eingelassen.

Dieser Mechanismus kontrolliert die Positionierung der Sicherheitsschleuse (Bereich **P9**). Aller Komplexität zum Trotz hat der Hebel nur zwei Einstellungen – „Nord“ und „Süd“ -, um die Schleuse an die entsprechende Position zu bringen. Der Hebel lässt sich leicht bewegen, löst dabei aber einen Höllenlärm aus, wenn Stein und Metall aufeinander mahlen, um den Schleusengang darunter zu bewegen. Dieser Krach kann von allen Kreaturen im Gefängnis gehört werden.

P16. Einzelzellen

Dieser Korridor und alle Zellen stehen unter den Effekten von *Entweihen* (ZS 17; verbunden mit *Stille*).

Acht verriegelte, fensterlose Metalltüren gehen von diesem grimmen, stillen Gang ab.

ORSEPHELLIUS

Dieser Korridor enthält die Isolationszellen für gefährliche oder renitente Gefangene. Die Doppeltür nach Bereich **P14** ist unverschlossen, während die Zellentüren allesamt von außen verschlossen und verriegelt sind. Die Riegel lassen sich leicht lösen, aber nur die Mondbestien besitzen Schlüssel für die Türen (Mechanismus ausschalten SG 35).

Diese Zellen weisen nicht einmal die Schlaflager und Eimer auf, die in den Zellen in Bereich **P10** zu finden sind. Mit Ausnahme von Bereich **P16a** sind sie alle leer – diese eine Zelle enthält den Gelben König.

Kreaturen: Der einzige Isolationshäftling zur Zeit ist der Gelbe König. Ahrkh-Nar hat ihn als mentalen Splitter einer anderen Kreatur erkannt und hier eingesperrt in der Hoffnung, auch das Original einfangen und an beiden sodann experimentieren zu können. Er weiß nicht, dass Graf Lowls nicht beabsichtigt, in die Traumlande zurückzukehren. Da Ahrkh-Nar den Gelben König am Leben erhalten will, lässt er ihn mit einem Minimum an Wasser und Nahrung versorgen.

DER GELBE KÖNIG **HG 4**

EP 1.200

TP 25 (aktuell 5; siehe Seite 186)

Entwicklung: Nach seiner Befreiung kann der Gelbe König es gar nicht erwarten, zur Verlassenen Karawanserei zurückzukehren – insbesondere wenn die SC das Gebäude von allen Eindringlingen gesäubert haben. Sollte sich der Schantak noch in Bereich **P1** befinden, so wird die Rückkehr sehr einfach – die SC und der Gelbe König steigen einfach in die Sänfte und ruhen sich während des zehnstündigen Rückfluges aus. Sollte der Schantak die Geduld verloren haben und zurückgeflogen sein, wird die Heimkehr schwieriger. Die SC können natürlich einfach aufwachen und mittels Exkursion in die Traumlande zur Verlassenen Karawanserei zurückkehren, doch der Gelbe König kann diese Abkürzung nicht nutzen, sodass er auf dem Mond festsitzt. In diesem Fall müssten die SC mit ihm auf dem Mond nach einer der gewaltigen, fremdartigen Städte der Mondbestien suchen und dort mit einem Händler feilschen, dass er sie mitnimmt. Dies liegt aber außerhalb des Umfanges dieses Kapitels; die SC könnten unterwegs zu den Traumlanden passende Zufallsbegegnungen haben – siehe das Bestiarium im Anhang.

P17. Flötenraum (HG 11)

Flötenartige Metallröhren und -hörner ragen in der Mitte dieses Raumes aus dem Boden. Sie sind in unterschiedliche Richtungen gebogen, als gelte es, Lärm in alle Winkel dröhnen zu lassen. In die Wände sind realistische Karten der Traumlande gemeißelt, wie man diese vom Mond aus erblickt, allerdings wurden sie zerkratzt und mit Blut beschmiert.

In diesem Raum koordinierte die Gefängnisverwaltung früher die Aufnahme und Ablieferung von Gefangenen in den Traumlanden. Die SC haben mehrere dieser Orte bereits besucht, die in Aklo auf den Karten verzeichnet sind, z.B. Celephais, Sarnath und den Oukranos. Die verrückten Bewohner des Raumes haben diese detailreichen Werke aber beschädigt. Die seltsamen Röhren im Boden sind an scheinbar zufällig bestimmten Punkten durchbohrt und wirken wie ein verstricktes Wirrwarr bizarrer Musikinstrumente.

Sofern die SC Orsephellius' Apparat in Bereich **P14** nicht ausgeschaltet oder zerstört haben, hallt der furchtbare, in der Maschine eingefangene Todesschrei laut durch diese Kammer. Jede Kreatur, welche diesen Raum betritt, muss einen Willenswurf gegen SG 16 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf erhält sie den Zustand Erschüttert, solange sie sich im Raum aufhält plus für weitere 1W4 Runden darüber hinaus. Dies ist ein geistesbeeinflussender Nekromantieeffekt.

Kreaturen: Ahrkh-Nars treueste Diener sind Otha und Vinna, albtraumhafte Mänaden-Zwillingsmädchen. Sie haben identische Hakennasen, langes braunes Haar und ein manisches Grinsen blitzt in ihren blutüberströmten Gesichtern. Unabhängig von den herrschenden Lichtverhältnissen werfen beide einen dunklen Schatten, welcher ständig in Bewegung ist und schattenhafte Hiebe mit krallenbewehrten Händen ausführt, selbst wenn die betreffende Mänade völlig still steht. Die Zwillinge sind jahrhundertelang in den Traumlanden Amok gelaufen und haben Schrecken und Chaos verbreitet. Nun genießen sie ihre Arbeit im Gefängnis. Als große Freunde von Blutlust und Tod greifen sie begeistert jeden Eindringling an.

OTHA UND VINNA **HG 9**

EP je 6.400

Albtraum-Mänaden (*MHB IV*, S. 10, 180)

CB Mittelgroßer Monströser Humanoider

INI +10; **Sinne** Dunkelsicht 36 m; Wahrnehmung +15

Aura Furcht (18 m, SG 21), Unheimliche Ausstrahlung (9 m, SG 21)

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +6 GE, +5 Natürlich)

TP je 94 (9W10+45); Regeneration 5 (Waffen und Zauber der Kategorie Gut, Silber)

REF +12, **WIL** +9, **ZÄH** +8; +4 gegen Geistesbeeinflussung und Illusionseffekte

Immunitäten Gefühle besänftigen;

Resistenzen Feuer 10; **SR** 5/Gutes oder Silber;

Verteidigungsfähigkeiten Illusionresistenz, Schutz vor Gutem; **ZR** 19

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 3 m (perfekt)

Nahkampf Biss +13 (1W6+4 plus Gift), 2 Klauen +13 (1W4+4/19–20 plus Gift)

Besondere Angriffe Ansteckender Tanz, Gift, Nächtliche Schrecken (SG 21)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +19)

Immer — *Schutz vor Gutem*

Beliebig oft — *Allzweckmittel*[ABR], *Mörderischer Befehl*[ABR] (SG 18), *Wut*

3/Tag — *Albtraum* (SG 22), *Bärenstärke*, *Einflüsterung* (SG 20), *Gedanken wahrnehmen* (SG 19), *Monster bezaubern* (SG 21), *Traum*, *Vampirgriff*, *Wahnvorstellungen*[ABR] (SG 19)

1/Tag — *Schattenreise* (SG 22)

TAKTIK

Vor dem Kampf Sofern die Mänaden-Zwillinge von Eindringlingen wissen, wirken sie *Bärenstärke*.

Im Kampf Im Kampf versuchen die Zwillinge, sich aus dem Nahkampf zu halten und ihre Zauberähnlichen Fähigkeiten gemeinsam zum bestmöglichen Ergebnis einzusetzen. So könnte eine auf einen SC *Wahnvorstellungen* wirken, gefolgt von der anderen mit einer Zauberähnlichen Fähigkeit, die einen Willenswurf gestattet, z.B. *Einflüsterung*, *Monster bezaubern* oder *Mörderischer Befehl*. Sie nutzen ihre Fähigkeit Ansteckender Tanz, um die SC gegeneinander aufzuwiegeln. Sollten die Mänaden in den Nahkampf gezwungen werden, nutzen sie *Vampirgriff* und ihren giftigen Biss und ihre Klauen.

Moral Der Zorn und Blutrausch der Mänaden lässt jeden Selbsterhaltungstrieb verstummen. Sie kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 22, **KO** 20, **IN** 15, **WE** 16, **CH** 25

GAB +9; **KMB** +13; **KMV** 30

Talente Ausweichen, Beredsamkeit, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue)

Fertigkeiten Auftreten (Tanzen) +9, Bluffen +16, Diplomatie +15, Einschüchtern +25, Fliegen +14, Heimlichkeit +10, Motiv erkennen +9, Verkleiden +13, Wahrnehmung +15, Wissen (Die Ebenen) +9;

Volksmodifikatoren Einschüchtern +4, Heimlichkeit +4

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Festmahl des Wahnsinns, Totstellen (SG 21)

P18. Musikzimmer (HG 11)

Mehrere ungewöhnliche Musikinstrumente hängen an Haken in diesem Raum: seltsam geformte Harfen, Blasinstrumente mit unregelmäßigen Winkeln und Bretter mit Saiten.

Viele Mondbestien lieben unheimliche, kakophonische Musik, weshalb das Gefängnis mit einem Musikzimmer zur Erbauung von Direktor und Personal errichtet wurde. Da Yath-Kheph kein Musiker ist, hat er den Raum gern seinem Stellvertreter überlassen. Leider konnte Ahrkh-Nar hier ungestört planen, wie er das Gefängnis übernehmen könnte. Die Instrumente sind auf die ungewöhnliche Physiognomie der Mondbestien ausgelegt und für andere Kreaturen schwer zu spielen.

Kreaturen: Ahrkh-Nar überlegt gegenwärtig, wie er das restliche Gefängnis unter Kontrolle bekommen könnte, während er auf den Instrumenten spielt. Er liebt es zwar, esoterische Foltermethoden zu entwickeln, überlässt die Anwendung aber seinen Dienern, während er lieber Pläne schmiedet. Ahrkh-Nar hat eine giftig gelblich-rosige Hautfarbe. Seine Gesichtstentakel, mit denen er liebevoll seine Musikinstrumente hält, sind sehr lang und beweglich.

AHRKH-NAR **HG 11**
EP 12.800
Mondbestie (*MHB III,* S. 175)
TP 133

Schätze: Ahrkh-Nar trägt einen hohlen *Stecken der Musikalität*[ARK], den er als bizarres Mondbestieninstrument spielt. Zwischen seinen Hautfalten steckt ein Schlüsselring mit Schlüsseln zu allen verschlossenen Türen des Gefängnisses. Die anderen Instrumente im Raum könnten einen Sammler interessieren.

Der gerettete König

Nachdem die SC die Bedrohungen im Mondgefängnis besiegt und den Gelben König befreit haben, können sie zu dem in Bereich **P1** wartenden Schantak zurückkehren. Die Sänfte des Schantaks ist geräumig genug für die SC und den Gelben König, doch möglicherweise wollen die SC nach dem Erlebten in die wache Welt zurückkehren. Sie können den Schantak den Gelben König zur Verlassenen Karawanserei zurückfliegen lassen und den zum Aufwachen erforderlichen Konzentrationswurf ablegen, um die Traumlande zu verlassen. Zur Rückkehr ist aber wieder das Okkulte Ritual Exkursion in die Traumlande erforderlich, sobald die SC bereit sind, ebenfalls zur Karawanserei zurückzukehren und letztendlich den Verrückten Poeten zu treffen.

Q. Die Spiegeloase

Wenn die SC nach der Befreiung des Gelben Königs mit Hilfe des Okkulten Rituals Exkursion in die Traumlande zur Verlassenen Karawanserei zurückkehren, ist es wieder ein heißer Tag. Die Kreaturen und Spukerscheinungen, welche während des ersten Besuchs der SC vor Ort waren, sind fort, nur der Gelbe König hält sich am Wachposten (Bereich **H2**) auf, um die SC zu begrüßen, sollten sie nicht mit ihm zurückgereist sein.

Er dankt ihnen für seine Rettung und fragt, ob sie bereit sind, den Wahnsinnigen Poeten zu treffen. Sollten die SC erst noch weitere Traumquesten hinter sich bringen wollen, so wartet er hier geduldig auf ihre Rückkehr.

Sobald die SC glauben, für den Verrückten Poeten bereit zu sein, holt der Gelbe König acht ausgehöhlte und verkorkte Kürbisflaschen hervor, die eine salzige Flüssigkeit enthalten. Es handelt sich jeweils um einen *Trank: Elementen trotzen*, um den Marsch durch die Wüste zu erleichtern. Der Gelbe König führt die SC sodann von der Verlassenen Karawanserei fort. Unabhängig von der Bewegungsrate der SC dauert der Marsch 6 Stunden. Der Gelbe König ist unterwegs nervös und gesprächig. Er befragt die SC über ihre Traumquesten und erklärt wiederholt, dass ihre Geschenke sicherlich ausreichend wären. Der Verrückte Poet schüchtert ihn offenkundig ein und er erinnert die SC wiederholt, sich einem der mächtigsten Wesen der Traumlande gegenüber stets höflich und respektvoll zu verhalten. Ehe die SC eine große Düne überqueren, verkündet der Gelbe König, dass die Oase des Verrückten Poeten auf der anderen Seite liege und er selbst nicht weitergehen würde. Nichts kann ihn überreden, die SC zu begleiten, er versichert ihnen aber, dass er hier auf sie warten würde…

Q1. Wächter der Oase (HG 11)

Im Tal zwischen drei Dünen liegt ein glitzernder Teich. An seinem Ufer steht eine einfache Holzhütte im Schatten eines gewaltigen Baumes. An den tiefhängenden Ästen des Baumes hängen große Früchte. Ein Summen hallt durch die Oase. Jede Frucht des Baumes ähnelt einem Menschenkopf.

Der Baum trägt ebenso viele Früchte wie die Zahl der SC beträgt; jede Frucht ähnelt auf unheimliche Weise dem Kopf eines der SC.

Kreaturen: Bei dem Baum handelt es sich um eine Pflanzenkreatur, einen Jinmenju, welcher treu die Oase des Verrückten Poeten bewacht. Der Jinmenju gibt seinen berauschenden Gestank frei, sobald sich einer Kreatur nähert, und setzt dann mit seinen Natürlichen Angriffen und seiner zauberähnlichen Fähigkeit *Brüllen* nach. Die Kreatur beherrscht zwar die Gemeinsprache, verhandelt aber nicht, sondern kämpft bis zum Tod.

JINMENJU **HG 11**
EP 12.800
TP 149 (*MHB IV,* S. 141)

Q2. Hütte des Verrückten Poeten (HG 20)

Die uralte Hütte besteht aus dünnen Holzplatten, welche von getrocknetem Schlamm zusammengehalten werden. Die Sonne hat alles zu einem einheitlichen Grau zusammengebacken. Neben der Tür steht eine Holzbank und die Läden des einzigen Fensters sind geschlossen.

Kreaturen: Wenn die SC sich der Hütte nähern, öffnet Abdul Alhazred, der Verrückte Poet, die Tür, unter einem Arm ein dickes Buch. Er erkennt die SC und begrüßt sie mit Namen. Er ist höflich, wirkt aber angespannt und hält sich kurz, so als unterbrächen sie ihn bei einer wichtigen Tätigkeit, lässt

sie aber sprechen. Abdul Alhazred greift nur an, sollten die SC besonders unhöflich auftreten oder ihn zuerst angreifen. In diesem Fall wirkt er *Überwältigende Ehrfurcht*[ABR], um angemessenen Respekt zu erlangen, und wirkt auf renitente Besucher *Schwachsinn* oder *Zerstörung*. Seine Spielwerte findest du im letzten Drittel der NSC-Galerie.

ABDUL ALHAZRED, DER VERRÜCKTE POET HG 20
EP 307.200
TP 193 (siehe Seite 182)

Ein Gespräch mit Alhazred (HG 12)

Abdul Alhazred erinnert sich, dass die SC Lowls vor einigen Jahren begleitet hatten, als dieser ihm dieselben Geschenke gebracht hat. Er erkennt aber, dass die SC sich nicht daran erinnern, was sie hier erlebt haben. Sollten die SC ihm die in den Traumquesten erlangten Geschenke überreichen, bittet er sie, diese auf die Bank neben seiner Tür zu legen.

Sollten die SC Abdul Alhazred wenigstens sechs Geschenke bringen, bietet er nacheinander jedem sein unheimliches, in Leder gebundenes Buch an. Nimmt ein SC das Buch entgegen, fragt er ihn, was dem SC das Wichtigste sei: Kraft, Schnelligkeit, Gesundheit, klarer Verstand, Verständnis oder Einfluss. Der SC stellt fest, dass er ein Duplikat des Buches in Händen hält, während das Original bei Abdul Alhazred verbleibt. Abhängig von seiner Antwort verspürt der SC eine Veränderung in seinem Inneren, während er in dem Buch blättert – ein SC, welcher in seiner Kopie des *Nekronomikons* blättert, erhält einen Bonus von +2 auf jenes Attribut, das mit seiner Antwort assoziiert ist (Kraft - Stärke, Schnelligkeit - Geschicklichkeit, Gesundheit - Konstitution, klarer Verstand - Intelligenz, Verständnis – Weisheit, Einfluss – Charisma).

Sollten die SC Abdul Alhazred wenigstens drei Geschenke übergeben, erklärt er ihnen, dass Lowls eine vergessene Stadt namens Neruzavin suche. Um zu erfahren, wo diese liegt, müssten sie das *Nekronomikon* konsultieren, allerdings würde ihnen seine Version dabei nicht nützen – er blättert demonstrativ in seinem Buch, dessen Seiten leer wirken. Alhazred erklärt, dass das echte *Nekronomikon* in einer Universität des Okkulten in der qadiranischen Stadt Katheer zu finden sei, welche das Mysterium genannt werde.

Falls die SC ihn fragen, ob er wisse, wo Graf Lowls sein könnte, antwortet Alhazred, dass er dem Grafen dasselbe mitgeteilt habe wie ihnen und dieser wohl sich auf den Weg nach Katheer gemacht habe, um sich das Buch zu holen. Er warnt die SC, dass Lowls nicht mehr das sei, was er scheine, und dass der Große Alte Xhamen-Dor ihn infiziert hätte. Er teilt ihnen auch seine Annahme mit, dass Lowls wohl die *Sternstelen* von Drosselmoor und Neruzavin nutzen wolle, um Golarion als Ziel für Carcosa zu markieren. Dies würde zudem Xhamen-Dor vollends aufwecken, welcher zum Lohn Lowls zu seinem Streiter machen würde.

Unabhängig von der Anzahl der mitgebrachten Geschenke bietet Abdul Alhazred den SC an, einen Vorgeschmack auf die Zukunft – und vielleicht auch ihre Vergangenheit – zu erlangen, indem er ihnen gestattet, mit dem „König von Neruzavin“ zu sprechen. Er fordert sie auf, in das klare Wasser der Oase zu steigen und macht dabei grandiose Gesten. Sobald ein SC der Aufforderung nachkommt, sieht er eine Spiegelung des letzten Besuchs in der Oase, bei welchem Alhazred Lowls dasselbe Angebot gemacht hat. In der Spiegelung stößt Lowls die verdummten und reaktionsunfähigen SC einen nach dem anderen ins Wasser und ertränkt sie. Die Spiegelbilder der SC zucken noch unter Wasser, dann werden ihre Gesichtsausdrücke leer und völlig abwesend, während dünner Nebel aus ihren Köpfen hervorquillt. Dieser enthält Bilder: Lowls, der die SC auf einem geschäftigen Markt begrüßt, die Ankunft der SC auf dem Irishügel, die SC bei der Ausführung verschiedener unschöner Taten auf Geheiß des Grafen und schließlich wie Lowls sie in die Dornstein-Anstalt einweisen lässt. Der Nebel repräsentiert die Erinnerungen der SC an die letzten Jahre vor ihrem Erwachen in der Irrenanstalt. Der Nebel windet sich unter der Wasseroberfläche, steigt schließlich empor und als er die Oberfläche durchbricht, erhalten die SC mit einem benommen machenden Aufblitzen ihre verlorenen Erinnerungen zurück.

Die leer und stumpf blickenden Spiegelbilder der SC bleiben unter Wasser, während die Erinnerungen nach oben streben, doch sowie die SC ihre Erinnerungen zurückerlangen, springen auch die Spiegelungen aus dem Wasser. Es handelt sich um feste Kreaturen, die sich aus dem Verstand der SC abgespalten haben, als diese im Wasser der Oase ihrer Erinnerungen beraubt wurden. Nun planen diese Kreaturen, die SC zu töten, um die Erinnerungen endgültig zu unterdrücken.

Kreaturen: Der Herausforderungsgrad dieser Begegnung geht von vier Spielercharakteren aus. Sollten es mehr oder weniger sein, dann passe die Begegnung (und den HG) so an, dass jeder SC es mit einem Traumabbild seiner selbst zu tun bekommt.

Lass dir eine Kopie der Charakterbögen geben, wenn die SC erstmals die Traumlande über das Okkulte Ritual Exkursion in die Traumlande betreten, um dich auf diese Begegnung vorzubereiten. Wahrscheinlich haben sie die 7. Stufe erreicht, sollten sie mehr oder weniger Erfahrung besitzen, sollte dies aber keinen sonderlichen Unterschied machen. Verleihe nun jedem dieser Charaktere die Schablone für Verbesserte Kreaturen (*MHB,* S. 295) und für Albtraumkreaturen (*MHB IV,* S. 10), um die im Wasser der Oase gefangenen Traumspiegelungen darzustellen. Sofern die SC zu diesem Zeitpunkt die 7. Stufe besaßen, sollten die Spiegelungen nach Erhalt der Schablonen HG 8 besitzen, sodass die Begegnung insgesamt HG 12 hat.

Sollte es dir nicht gelingen, im Vorfeld die Charakterbögen der SC in die Hände zu bekommen, oder dir die Zeit zum Vorbereiten fehlen oder solltest du die Begegnung einfach halten wollten, kannst du alternativ Belebte Träume einsetzen.

BELEBTE TRÄUME (4) HG 8
EP je 4.800
TP je 90 (*MHB II,* S. 36)

Entwicklung: Während des Kampfes schlüpft der Wahnsinnige Poet mit seinem Buch und seinen Geschenken in seine Hütte zurück. Sollten die SC später die Hütte überprüfen, finden sie sie leer vor.

Nachdem die SC ihre Traumspiegelungen besiegt haben, durchleben sie alle dasselbe merkwürdige Ereignis: Nachdem die Flut an Erinnerungen zu ihnen zurückgekehrt ist, vernehmen sie eine Reihe bizarrer Klickgeräusche, hohes Johlen und statisches Knistern, während Bilder einer fernen Wüstenstadt in ihren Köpfen aufblitzen. Die Kakophonie lässt nach und wird von den SC als Sprache erkannt, die sie plötzlich und aus unerklärlichen Gründen verstehen. Erneut sehen sie, wie Graf Lowls sie in der Oase des Verrückten Poeten in den Traumlanden ertränkt, wie sie im katatonischen Zustand durch die Pforten der Dornstein-Anstalt geführt werden und wie sie plötzlich im Keller der Anstalt erwachen. Die Bilder und Klänge verschmelzen zu einem plötzlichen Schrei: „Wacht auf!“

Während die mentalen Einflüsse zu verblassen beginnen, vernehmen die SC über das Klicken und die Statik hinweg eine fremdartige Stimme: „Ihr seid nun frei, doch um dies auch zu bleiben, müsst ihr mich finden.“ Diese Kommunikation ist rein mentaler Natur und alle SC erleben sie zugleich in einem Sekundenbruchteil. Die direkt zu ihnen sprechende Kreatur ist ein Yither, welcher mit einer alten Keleschitin in Okeno den Geist getauscht hat. Die SC werden dieser Frau am Ende des nächsten Kapitels begegnen – dieses Ereignis dient als Vorschau auf das Kommende.

Abschluss des Abenteuers

Mit dem Vorschlag des Verrückten Poeten an die SC, das *Nekronomikon* in Katheer zu suchen, enden ihre Traumquesten. Idealerweise trifft parallel die *Sellensperling* in Cassomir ein. Sollten die SC ihre Traumquesten schneller vollenden, so könnte es auf dem Sellen noch zu weiteren Begegnungen kommen – greife hierzu auf den Artikel zum Sellen im Anhang zurück. Sollten die SC dagegen zu langsam vorangekommen sein und beim Eintreffen in Cassomir immer noch an den Traumquesten arbeiten, so müssen sie nur sichere Räume mieten, um ihre Questen zu vollenden. Sollten die SC bei den Gelehrten Wreben und Gossa einen guten Eindruck hinterlassen haben, so könnten die beiden ihnen bei ihrer Universität kostenfreie Unterkünfte organisieren, sofern die SC ihnen im Gegenzug eine vollständige Zusammenfassung ihrer Erfahrungen in den Traumlanden liefern.

Sollten SC während der Traumquesten dem Wahnsinn zum Opfer fallen, so können sie sich in Cassomir behandeln lassen, ehe es nach Katheer weitergeht. Zauber wie *Genesung* und *Heilung* sind in der Stadt zu den normalen Preisen zu bekommen. Alternativ kann ein SC mehrere Wochen damit verbringen, sich ohne solche Hilfe zu erholen. Ebenso könnten die SC mit deiner Erlaubnis weitere Vorteile aus ihren Kampagnenwesenszügen erlangen – siehe das Vorwort zu diesem Kapitel.

Der Lumpenmann

Der Lumpenmann ist ein lebender Albtraum, welcher schon lange die Dornstein-Insel heimsucht. Mit Ulver Zandalus fand dieser Diener des Schreckens nicht nur ein neues Opfer zum Quälen, sondern auch ein Tor zu einem Jagdgrund jenseits der Träume.

DER LUMPENMANN **HG 5**

EP 1.600

Einzigartiger Albtraum[MHB IV]-Doppelgänger[MHB]-Hexenmeister 3

CB Mittelgroßer Monströser Humanoider (Gestaltwandler)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +12

Aura Furcht (18 m, SG 17), Unheimliche Ausstrahlung (9 m, SG 17)

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE, +4 Natürlich)

TP 56 (7 TW; 3W6+4W10+24); Regeneration 5 (gute Waffen und Zauber, Silber)

REF +9, **WIL** +10, **ZÄH** +7; +4 gegen Illusionseffekte

Immunitäten Bezauberung, Schlaf; **SR** 5/Gutes oder Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Illusionsresistenz, *Schutz vor Gutem*

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 3 m (perfekt)

Nahkampf *Kriegsmesser +1,* +9 (1W4+4/19–20) oder 2 Klauen +3 (1W8+1)

Besondere Angriffe Nächtliche Schrecken (SG 17)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 18; Konzentration +23)

Immer — *Schutz vor Gutem*

Beliebig oft — *Gedanken wahrnehmen* (SG 17)

3/Tag — *Albtraum* (SG 20), *Einflüsterung* (SG 17), *Traum*

1/Tag — *Schattenreise* (SG 20)

Zauberähnliche Blutlinienfähigkeiten (ZS 3; Konzentration +8)

8/Tag — *Schlaflied*

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 3; Konzentration +8)

1. (7/Tag) — *Furcht auslösen* (SG 16), *Hypnose* (SG 16), *Schlaf* (SG 16), *Verschwinden*[EXP] (SG 16)

0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 15), *Erschöpfende Berührung* (SG 15), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 15), *Magie entdecken, Magierhand*

Blutlinie Träume[EXP]

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 19, **KO** 16, **IN** 15, **WE** 16, **CH** 21

GAB +5; **KMB** +8; **KMV** 24

Talente Ausweichen, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Traumkontrolle[ABR VII]

Fertigkeiten Bluffen +16, Diplomatie +8, Fliegen +12, Einschüchtern +9, Heimlichkeit +15, Magischen Gegenstand benutzen +10, Motiv erkennen +10, Verkleiden +13, Wahrnehmung +12, Wissen (Arkanes) +6, Wissen (Die Ebenen) +7, Zauberkunde +8;

Volksmodifikatoren Bluffen +4 (bei Nutzung von Gestalt wechseln +20), Einschüchtern +4, Heimlichkeit +4, Verkleiden +4 (bei Nutzung von Gestalt wechseln +20)

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Hallit

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (*Gestalt verändern*), Perfekte Kopie, Täuschung, Totstellen (SG 17)

Ausrüstung *Kriegsmesser +1*[WBIS], *Schutzring +1*

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Albtraumverwandlung (ÜF) Jeder Humanoide, der durch die Zauberähnliche Fähigkeit *Albtraum* des Lumpenmannes zu Tode kommt, kehrt 1 Stunde später als bösartige Kreatur ins Leben zurück. Sollte sein Charismawert dem Konstitutionswert wenigstens entsprechen, vewandelt er sich in einen Doppelgänger. Andernfalls verwandelt er sich in einen Ghul. Egal ob Doppelgänger oder Ghul, der Humanoide behält keine der Fähigkeiten, über die er zu Lebzeiten verfügt hat. Die Kreatur steht nicht unter der Kontrolle des Lumpenmannes, allerdings wird seine Gesinnung zu Böse und verhält sie sich wie ein normaler Doppelgänger oder Ghul.

An Bewusstsein gebunden (ÜF) Der Lumpenmann ist direkt an Ulver Zandalus und dessen Bewusstsein gebunden. Meistens ist er in der Dimension der Träume weggesperrt und kann nur Zandalus' Gedanken beeinflussen. Während Zandalus bei Bewusstsein ist, kann der Lumpenmann sich nicht auf der Materiellen Ebene manifestieren, doch wenn der Kultanführer schläft, sucht der Lumpenmann die Hallen der Dornstein-Anstalt heim. Sollte Zandalus getötet werden, kann der Lumpenmann ungehindert die wache Welt beschreiten.

Die alten Sarkorisier, welche eine Fülle an Halbgöttern und ähnlichem verehrten, lernten bereits durch bittere Erfahrung, dass Verehrung sie nicht vor dem gnadenlosen Wesen mancher Geschöpfe verschonte.

Aufgrund der Ausbrüche an Gewalt und Wahnsinn setzten sie den König in Gelb auf die Liste jener Wesen, deren Verehrung absolut verboten war. Die absoluten Traditionalisten im Lande bestanden aber darauf, keinen der Götter ihrer Ahnen zu schmähen, und so wurde mit dem Lumpenmann ein grausamer Sadist und Diener Hasturs zum Mittelsmann. Da im Laufe von Jahrhunderten Götter und Geister sich wachsender und schwindender Beliebtheit erfreuten und schließlich auch Sarkoris selbst zerstört wurde, geriet der Lumpenmann nahezu in Vergessenheit.

Irgendwann erfuhr eine umherstreifende kelldidische Hexe namens Ariadnah, auch bekannt als die Dornsteinhexe, vom Lumpenmann, der ihr Interesse weckte. Sie wusste, dass der Lumpenmann zu den Dienern des Königs in Gelb gehörte, einem Großen Alten, welcher mit einem ihrer eigenen finsteren Götter – Schub-Niggurath – in Verbindung stand. Da Ariadnah den Traumjäger als Werkzeug ansah, weckte sie ihn. Nachdem sie ihm zu Ehren einen sakorischen Götterstein errichtet hatte, schritt der Lumpenmann als treuer Diener an ihrer Seite und tötet für sie. Zusammen sorgten sie für das lautlose Gemetzel, welches als das Drosselmoor-Verschwinden in die Geschichte einging.

In den Jahren, welche auf Ariadnahs Verschwinden folgten, kehrte der Lumpenmann in seine Jagdgründe in der Dimension der Träume zurück, behielt Dornstein aber stets im Auge. In den letzten Jahrhunderten konnte er kaum Einfluss auf die Materielle Ebene ausüben und musste sich seine Beute in den Albträumen jener suchen, die auf der Dornstein-Insel schliefen. In den letzten Jahren stieß er aber auf einen Verstand, welcher von seinem Herrn gezeichnet war – und so wurden Ulver Zandalus' Träume zu einem Leuchtfeuer für Diener des Königs in Gelb. Durch die Magie des Buches *Die Kette der Nächte* geschah das Unerwartete und das Leuchtfeuer wurde zu einem Tor. Durch Zandalus' Leib und Albträume machte er die Dornstein-Anstalt zu seinem persönlichen Jagdrevier.

Neben Ulver Zandalus wissen viele andere Insassen der Anstalt vom Lumpenmann. Die überlebenden Patienten und Angestellten wissen um die beunruhigenden Albträume und das allgemeine Gefühl von Schrecken, welches die Anstalt heimsucht. Viele der überlebenden Betreuer (siehe Seite 20) glauben, dass der Lumpenmann nur eine Geistergeschichte sei, welche quasi wie eine Krankheit von Patient zu Patient weiterwandert. Einige haben den Lumpenmann aber auch schon selbst gesehen oder gespürt. Der frühere Küchenhelfer Denman Winoparess behauptet, er hätte den Lumpenmann gesehen – und zwar nicht in seinen Albträumen, sondern in echt. Die anderen Angestellten raten ihm, den Mund zu halten und nicht über den Lumpenmann zu sprechen – sollten die SC ihn also in Gegenwart anderer auf das Thema ansprechen, stellt er sich dumm. Er ist aber ein schlechter Schauspieler und achtsame SC könnten bemerken, dass seine Augen vor Furcht glänzen und ihm der Schweiß auf der Stirn liegt. Im Grunde könnte jeder der Überlebenden in der Kapelle eine Geschichte über den Lumpenmann erzählen, doch eigentlich weiß keiner wirklich etwas.

Das meiste über den Lumpenmann auf Dornstein weiß der Rattling Ratch Mamby; er kann Teile seiner Geschichte berichten. Informationen, die er aufgeschnappt hat, indem er Gespräche belauscht und Bücher und Notizen in der Bibliothek der Anstalt gelesen hat. Er nennt den Lumpenmann bei anderen Namen, z.B. der Reißer, der Letzte Traum und der Zerfetzte. Er kann den SC berichten, dass der Lumpenmann auf der Dornstein-Insel seit langer, langer Zeit umgehe, dass er einst der Dornsteinhexe gedient hat und dass der Lumpenmann zu den Dienern des Großen Alten Hastur zähle – diese letzte Information flüstert er, nachdem er sich nervös umgesehen und auch über seine winzigen Schultern geblickt hat. Ratch kann den SC berichten, dass der Lumpenmann jedes Opfer zu Tode hetzt, auf welches er seinen bösartigen Blick erst einmal gerichtet hat. Der Rattling behauptet, dass viele der Patienten, welche im Schlaf gestorben sind, zu den Opfern des Lumpenmannes zählen.

ULVER ZANDALUS

Für Ulver Zandalus sind Kunst, Besessenheit und Albtraum schon lange ein und dasselbe. Doch nun, da die Wände der Realität niedergerissen werden, terrorisieren seine Wahnvorstellungen und Träume die Räume und Flure der Dornstein-Anstalt.

ULVER ZANDALUS **HG 5**
EP 1.600
Menschlicher Experte 3/Mentalist[ABR VII] 3
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG
RK 16, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +1 GE, +4 Rüstung)
TP 39 (6 TW; 3W6+3W8+15)
REF +5, **WIL** +8, **ZÄH** +4

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Leichter Streitkolben +1,* +5 (1W6+1)
Besondere Angriffe Dunkle Hälfte (3 Runden/Tag, 1 Blutungsschaden), Mentale Verstärkungen (Defensive Vorhersage, Überwältigender Verstand), Mentalmagievorrat (3 Punkte)
Zauberähnliche Mentalistenfähigkeiten (ZS 3; Konzentration +6)
1/Tag — *Gedanken wahrnehmen* (SG 10)
Bekannte Mentalistenzauber (ZS 3; Konzentration +6)
1. (6/Tag) — *Gedankenstoß I*[ABR VII] (SG 14), *Magierrüstung, Magisches Geschoß, Schwächestrahl* (SG 14)
0. (beliebig oft) — *Magie entdecken, Magierhand, Resistenz, Schlaflied* (SG 13), *Telekinetisches Geschoß*[ABR VII]
Mentalistendisziplin Abscheulichkeit

SPIELWERTE
ST 10, **GE** 13, **KO** 14, **IN** 16, **WE** 14, **CH** 8
GAB +3; **KMB** +3; **KMV** 15
Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Im Kampf zaubern, Waffenfinesse
Fertigkeiten Diplomatie +8, Einschüchtern +8, Heilkunde +7, Heimlichkeit +10,Motiv erkennen +10, Sprachenkunde +8, Wahrnehmung +10, Wissen (Arkanes) +8, Wissen (Die Ebenen) +8, Wissen (Geographie) +8, Wissen (Geschichte) +8, Wissen (Lokales) +8, Wissen (Religion) +8, Zauberkunde +10,
Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Kelisch, Osirisch, Varisisch, Vudrisch
Besondere Eigenschaften Gedanken wahrnehmen
Kampfausrüstung *Öl: Magische Waffe, Trank: Ausdauer des Ochsen, Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** *Leichter Streitkolben +1*

Die Rauschgelben Apostel bezeichnen Ulver Zandalus als ihren Anführer. Die meisten betrachten ihn zudem als den Verantwortlichen für den Aufstand in der Anstalt. Niemand erkennt, dass Zandalus ebenso ein Opfer ist wie jeder andere, der im Irrenhaus gefangen ist, nur dass seine Albträume befreit wurden, um den Rest der wachen Welt zu quälen.

VOR DORNSTEIN

Als kluger, aufmerksamer Student an der Sinkomakti-Schule der Wissenschaften in Rosenport widmete Ulver Zandalus sich den Mysterien der Welt. Er war ein talentierter Autor, Gelehrter und Künstler und studierte fasziniert die uralten Reiche von Osirion, Kelesch und Ninschabur. Obwohl relativ unerfahren, brachten ihm sein Enthusiasmus und seine originalgetreuen, detailreichen Zeichnungen der heiligsten Orte dieser Zivilisationen einen Platz bei einer Expedition ein. Diese wurde von dem berühmten Gelehrten Doktor Henri Mertman angeführt. Zusammen mit Mertman und verschiedenen erfahrenen Forschern reiste Zandalus nach Katheer, der Hauptstadt von Qadira. Der Zandalus, welcher Rosenport verließ, sollte aber nie wieder dorthin zurückkehren.

Während der Expedition, welche die Erkundung frisch entdeckter Ruinen außerhalb von Katheer zum Ziel hatte, stieß Doktor Mertman auf den Aufbewahrungsort einer Abschrift eines unglaublich seltenen Buches namens *Die Kette der Nächte*. Da Zandalus als Helfer des Doktors identifiziert worden war, wurde er von den Besitzern des Buches entführt – einem Drogen nutzenden Kult, welcher auf eine mysteriöse Wesenheit eingeschworen war, die der König in Gelb genannt wurde. Sie hielten ihn zwar nur drei Tage lang fest, allerdings wurde Zandalus während dieser Zeit machtvollen Halluzinogenen und umfassender psychologischer Folter ausgesetzt. Die Kultanhänger schleiften ihn auf ihren Reisen durch die Traumlande mit sich und was er sah, befiel seinen Verstand und raubte ihm die Fähigkeit zu sprechen. Zandalus wurde zwar gerettet, wurde aber fortan von gelblich verfärbten Visionen heimgesucht, während leere Städte und einstürzende Himmel seine Albträume plagten.

Nach Rosenport zurückgekehrt erfuhr Zandalus umfassende Behandlung, erlangte aber nie seine

Sprache zurück. Da er unfähig war, seine Studien fortzusetzen, gab er sie auf und schloss sich eine Weile den Bettlern und Unglückseligen in der örtlichen Pharasmischen Mission an, einer Art religiöser Zuflucht für Kranke und Obdachlose. Als Mertman davon erfuhr, ließ er Zandalus auf Kosten der Sinkomakti-Schule in eine richtige Anstalt zur Behandlung einweisen. Mehrere Jahre lang wurde Zandalus zwischen verschiedenen Einrichtungen weitergereicht, bis er schließlich in der Dornstein-Anstalt landete.

IN DORNSTEIN

Im Jahre 4687 AK wurde Ulver Zandalus zu einem Patienten in Dornstein. Er war ein stummer und im Allgemeinen harmloser Patient, er war ruhig, reagierte aber kaum auf andere. Selbst die Behandlung durch eine der Oberärzte der Anstalt, Eliege Losandro, welche später zur Direktorin der Einrichtung aufsteigen sollte, brachte keine Verbesserungen, stattdessen durchlebte er weiterhin nachts dramatische Albträume. Losandro nutzte zwar eine Kunsttherapie, um ihn tagsüber ruhig zu halten und abzulenken, doch abends wurde er stets nervös und schreckhaft, bis ihn irgendwann die Erschöpfung übermannte, er einschlief – und unverständliche Laute schreiend wieder erwachte

Zandalus' Kunst heilte ihn zwar nicht von seinem Leiden, brachte aber tausende beachtliche Kohle- und Kreidezeichnungen im Laufe der Jahre hervor, welche nahezu alle harte, gnadenlose Städte und gequälte Gesichter zeigen, die seine Träume bevölkern. Seine Kunstwerke gewannen sogar eine begrenzte Berühmtheit und wurden in Rosenport ausgestellt, wo sie zufällig dem örtlichen Grafen, Haserton Lowls, auffielen.

Aus eigenen obsessiven Gründen begann Lowls damit, Zandalus in Dornstein zu besuchen. Während dieser Besuche unter vier Augen beobachtete er ihn abwechselnd bei der Arbeit und befragte ihn gnadenlos über seine Träume, die darin auftauchende Stadt und ein Reich, welches er die Traumlande nannte. Zandalus beantwortete zwar keine einzige Frage, jedoch fand Lowls so manche Antwort in seinen gequälten Blicken. Anhand Zandalus' Werken und den einseitigen Befragungen erlangte Lowls die Überzeugung, dass es eine geheime Verbindung zwischen den *Sternstelen* von Drosselmoor und jenen in der vergessenen Stadt Neruzavin geben müsse – und dass dieses Geheimnis sich irgendwo in Zandalus' Verstand verberge, selbst wenn dieser es vielleicht gar nicht wusste. Von seinen eigenen Theorien überzeugt, brachte Lowls ein letztes Experiment in Gang: Er zeigte Direktorin Losandro, wie man Zandalus' Zustand heilen könnte – er übergab ihr seine eigene Abschrift von *Die Kette der Nächte* und behauptete, nur damit könnte der leidende Patient von seinen Albträumen geheilt werden. Und dann reiste er ab; er war zwar neugierig, was geschehen würde, wusste aber zugleich, dass es dramatisch und gefährlich sein würde, weshalb er doch lieber nicht dabei sein wollte.

In den folgenden Tagen entdeckte Losandro das Okkulte Ritual Albtraum freisetzen und führte es in der Hoffnung durch, Zandalus so von seinen nächtlichen Qualen befreien zu können. Allerdings hatte sie stets angenommen, dass seine Träume natürlichen Ursprungs waren und aus einem Trauma resultierten. Stattdessen hatte Zandalus' Kontakt mit der Dimension der Träume ihn zum Opfer einer furchtbaren Art von Virus gemacht, welcher mit den Jahren nur an Stärke gewonnen hatte. Während Zandalus nämlich träumte, stieß sein Verstand einen Lockruf aus, welcher die Bewohner des träumenden Reiches anzog – zunächst waren es nur neugierige Wesen, doch dann zunehmend gefährlichere Kreaturen, die ihm bei seinen nächtlichen Reisen folgten. Seit Zandalus zudem nach Dornstein gekommen war, hatte sich mit dem Lumpenmann auch ein Wesen seinen nächtlichen Folterknechten angeschlossen, welches zugleich Legende und Albtraum war.

Losandros Ritual schien Zandalus von seinen Albträumen zu befreien, sodass er erstmals seit Jahrzehnten wieder sprechen und friedvoll schlafen konnte. Allerdings machte es die Dinge zugleich auch viel schlimmer: Der nicht länger an das Traumreich gefesselte Lumpenmann fand in Zandalus' Verstand ein Trittbrett, um nachts in die wache Welt überzuwechseln, Furcht zu säen und innerhalb der Anstalt für entsetzliche Verwandlungen zu sorgen.

Mittlerweile kämpft Zandalus um seinen Verstand und Körper. Er weiß, dass der Lumpenmann durch ihn spricht und handelt, sowie er einschläft, und einen entsetzlichen Kult zu Ehren des den Verstand verzerrenden Glaubens an Hastur gegründet hat. Doch auch während er sich wachhält, sucht das Monster die Träume heim, tötet Opfer im Schlaf und verwandelt sie in monströse Diener.

Zu Beginn des Abenteuers wandelt Zandalus auf einem feinen Grad voller Schrecken, ist er zum einen doch der Meister eines Kultes, den er fürchtet, und zugleich ein Gefangener im eigenem Leib. Er möchte alles beenden, bringt es aber nicht über sich, den Albtraum zu entfesseln, welchen nur sein Körper im Schacht hält…

Winter Klaczka

In der Dornstein-Anstalt gefangen, wurde die Pharasmapriesterin Winter Klaczka zur Anführerin einer schwachen Gruppe Überlebender. Sie weiß, dass mehr als nur Gebete erforderlich sind, damit auch nur einer von ihnen dem Schrecken entfliehen kann.

WINTER KLACZKA **HG 2**

EP 600

Wechselbalg[MHB IV]-Klerikerin der Pharasma 3
N Mittelgroße Humanoide (Wechselbalg)
INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 15 (+2 GE, +1 Natürlich, +4 Rüstung)
TP 20 (3W8+3)
REF +4, **WIL** +7, **ZÄH** +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +2 (1W4–1/19–20) oder 2 Klauen +1 (1W4–1)
Besondere Angriffe Positive Energie fokussieren 5/Tag (SG 13, 2W6)
Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 3; Konzentration +6)
6/Tag — Abwendung des Todes (1W4+1), Sanfter Schlaf
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 3; Konzentration +6)
2. — *Gefühle besänftigen* (SG 15), *Sanfte Ruhe*[D] (SG 15), *Teilweise Genesung*
1. — *Heiligtum* (SG 14), *Schutz vor Bösem*, *Segnen*, *Totenwache*[D]
0. (beliebig oft) — *Göttliche Führung*, *Nahrung und Wasser reinigen*, *Stabilisieren*, *Wasser erschaffen*
D Domänenzauber; **Domänen** Heilung, Ruhe

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 14, **KO** 10, **IN** 10, **WE** 17, **CH** 15
GAB +2; **KMB** +1; **KMV** 13
Talente Im Kampf zaubern, Zusätzliches Fokussieren
Fertigkeiten Bluffen +2 (gegenüber von ihr sexuell angezogenen Kreaturen +4), Heilkunde +8, Motiv erkennen +8, Wissen (Religion) +5; **Volksmodifikatoren** Bluffen gegenüber von ihr sexuell angezogenen Kreaturen +2
Sprachen Gemeinsprache, Varisisch
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd, Dolch [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +1*

Als Mutter Thestia, die Hohepriesterin der Jungfernchor-Kathedrale in Caliphas nach Winter verlangte, wusste die junge Priesterin, dass ihrem Leben eine Wende bevorstand. Weit nach Mitternacht stellt die Hohe Mutter sie vor der großen Statue Pharasmas im Heiligtum der Kathedrale einer streng blickenden Frau vor, welche sich nur als Omari vorstellte. Diese Fremde, so erklärte Mutter Thestia, gehöre zu den Königlichen Anklägern der Nation, Geheimagenten, welche auf Ustalavs Krone eingeschworen waren und außerhalb der barocken Hierarchie der Titel und Privilegien operierten. Omari sei gekommen, um die Dienste einer der Schwestern der Kathedrale anzufordern bei einem Unterfangen, welches sie nach Drosselmoor in der Nachbargrafschaft Versex führen würde. Die Hohe Mutter ließ sich nicht dazu herab zu enthüllen, was die Kirche von diesem Arrangement hatte, stattdessen bestimmte sie nur, dass Winter Anklägerin Omari bis zum Ende der Mission unterstützen sollte. Pflichtbewusst versprach Winter, nach bestem Können zu dienen und die Kirche treu zu repräsentieren, war ihr doch bewusst, dass angesichts der Wendungen des Schicksals Pharasmas Segen und Flüche oftmals identisch wirkten.

Die Reise nach Versex verlief ruhig und ohne Unterbrechungen und alle Angehörigen der Ermittlergruppe ritten größtenteils schweigend. Bei der Ankunft verließ Anklägerin Omari die anderen, um eine private Verabredung einzuhalten; als sie kurz darauf zurückkehrte, hatte sie einige Aufträge für jeden ihrer Gehilfen. Sie überreichte Winter eine Dienstmarke und verlieh ihr so die Autorität der Königlichen Ankläger, dann schickte sie sie mit einem kleinen Truppe zur nahen Dornstein-Anstalt, um Nachforschungen über einige kürzlich eingewiesene Patienten anzustellen, welche bisher in den Diensten von Haserton Lowls gestanden hatten, des Grafen von Drosselmoor.

Rolle in der Kampagne

Nachdem in Dornstein der Wahnsinn die Macht übernommen hat, sitzt Winter in der Anstalt fest. Sie hat Direktorin Losandro nur kurz gesprochen und kaum etwas über die Vorgänge innerhalb der Anstalt oder die Personen erfahren, wegen denen sie hergeschickt wurde. Ihr wurde aber immerhin versprochen, mit den besagten Patienten reden zu können.

Während ihres kurzen Besuches konnte sie bereits spüren, dass etwas Seltsames im Sanatorium vor sich ging, und sie konnte sich zudem das Gelände ansehen.

Zu diesem Zeitpunkt traten die ersten Beben ein und begann der Aufstand der Patienten. Im folgenden Chaos wurden Winter und ihre Begleiter von Ghulen angegriffen, welche ihre Gefährten überwältigten. Beim Versuch zu fliehen, gelangte Winter bis zum Tor der Anstalt, musste aber feststellen, dass das Gelände von einem unnatürlichen Nebel umgeben war, welcher ihr und anderen das Verlassen verwehrte. Auf ihren Vorschlag hin verbarg sich eine Handvoll Überlebender in der nahen Kapelle, wo man nun in leisem Gebet auf Errettung hofft.

Winters verzweifelter Plan rettete mehreren Patienten und Angestellten der Anstalt das Leben. Allerdings haben die Überlebenden angesichts der durch die Flure kriechenden Schrecken gegenwärtig keine andere Option, als sich in der Kapelle zu verschanzen und so lange wie möglich durchzuhalten.

Winter ist im Grunde die Anführerin der Überlebenden. Auch wenn sie sich bisher nie in einer lebensbedrohenden Situation befunden hat, ist sie für diese Aufgabe dank ihres gesunden Menschenverstandes, ruhigen Auftretens und des ehrlichen Wunsches, alle lebend in Sicherheit bringen zu wollen, prädestiniert. Sie vertraut allen Überlebenden, die gegenwärtig bei ihr sind, wobei Vaustin York ihr höchstes Vertrauen genießt. Wenn die SC die Kapelle erreichen, fürchtet Winter zunächst, es könnte sich um Doppelgänger handeln, hofft zugleich aber, dass die Neuankömmlinge einen Weg von der Insel finden können. Sie ist daher bereit, den SC nach Kräften zu helfen, solange diese die zerbrechliche Ruhe nicht stören, welche sie in der Kathedrale schaffen konnten – ihr Hauptinteresse gilt der Sicherheit aller ihrer Schützlinge. Sofern die Überlebenden es nach Drosselmoor schaffen, wird Winter sich dort bemühen, dass man sich um sie kümmert oder nach Hause bringt. Ihre Heilzauber lässt sie zuerst den Überlebenden und dann den SC zukommen; sollte sie in Drosselmoor noch über heilende Magie verfügen, bietet sie diese den Bewohnern des Ortes gegen Spenden an, um den Überlebenden mit dem Geld zu ermöglichen, an sichere und angenehmere Orte zu kommen.

So du dies wünschst, kann Winter in kommenden Abenteuern zu einem wichtigen Charakter werden. Sie könnte auch einen SC ersetzen, der den Schrecken von Dornstein zum Opfer fällt, sofern sein Spieler damit einverstanden ist – stelle dem Spieler in diesem Fall eine Kopie dieses Eintrages zur Verfügung, damit er mehr über ihre Hintergrundgeschichte weiß.

Nachdem die SC den Nebel rund um die Anstalt losgeworden und von der Insel entkommen sind, hilft Winter ihnen dabei, die anderen Überlebenden nach Drosselmoor überzusetzen. Als nächstes sucht sie dort das Nimmermüdgebäude auf, da Anklägerin Omari diesen Ort als Treffpunkt bestimmt hatte. Dies kann den SC zu einem Treffer mit Kesadia Renz verhelfen, dem Oberhaupt der verschwiegenen Organisation. Sollten andere Überlebende aber verletzt sein oder einen sicheren Ort zur Erholung benötigen, könnte Winter die Aedicula Nova aufsuchen, Drosselmoors Pharasma geweihte Kirche. Sowie sie erfährt, dass die dortige Priesterin vermisst wird, beschlagnahmt sie das Gebäude als Unterkunft für die Überlebenden.

Im zweiten Kapitel besteht die Möglichkeit, dass Winter von den SC erfährt, dass Anklägerin Omari ein Opfer des Kultes geworden ist, der Drosselmoor heimsucht. In diesem Fall möchte sie nach Caliphas zurückkehren, um von Mutter Thestia neue Anweisungen zu erhalten. Die SC könnten Winter bei ihren Ermittlungen in Drosselmoor um Hilfe bitten; dazu willigt sie ein als Dank dafür, dass die SC die Überlebenden gerettet haben, doch nach getaner Arbeit plant sie heimzureisen.

Sollte es dagegen dein Wunsch sein, Winter länger einzusetzen, könnte sie ihrer Kirche mitteilen lassen, dass sie nach den Mördern Omaris suche und die Ermittlungen bezüglich Lowls fortsetze, welche durch das Chaos in der Anstalt und in Drosselmoor unterbrochen wurden. Falls die SC Winter davon überzeugen können, sie zu begleiten, könnte sie eine fähige Begleiterin werden. Selbst wenn sie nicht lange mit den SC reisen sollte, können sie Kontaktmöglichkeiten arrangieren, sodass die Priesterin für sie Nachforschungen anstellen und zuweilen mit Erkenntnissen dienlich sein kann, welche den SC durch das eine oder andere Dilemma im Rahmen der Kampagne helfen könnten.

KESADIA RENZ

Kesadia Renz hat ein freundliches Auftreten und leitet ihre Agentur wie eine fähige Geschäftsfrau. Ihre scharfen Augen tasten ihre Umgebung ab, als sammle sie ständig Hinweise.

KESADIA RENZ **HG 6**

EP 2.400
Menschliche Schurkin 7
N Mittelgroße Humanoide (Mensch)
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 13 (+3 GE, +3 Rüstung)
TP 56 (7W8+21)
REF +9, **WIL** +4, **ZÄH** +5,
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +2, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch +8 (1W4/19–20)
Fernkampf *Handarmbrust +1,* +9 (1W4+1/19–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +4W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Kesadia zieht es vor, sich aus Problemen herauszureden statt zu kämpfen.
Im Kampf Kesadia bleibt auf Distanz zum Gegner und schießt aus der Deckung.
Moral Sollte Kesadia unter die Hälfte ihrer Trefferpunkte reduziert werden, flieht sie und lässt ggf. Verbündete im Stich. Sie besitzt aber dennoch Ehre und schwört zurückzukehren, um sie zu retten.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 16, **KO** 14, **IN** 13, **WE** 12, **CH** 10
GAB +5; **KMB** +5; **KMV** 18
Talente Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Nachladen, Täuscher, Tödliche Zielgenauigkeit, Waffenfinesse
Fertigkeiten Bluffen +12, Diplomatie +10, Fingerfertigkeit +9, Heimlichkeit +13, Motiv erkennen +11, Verkleiden +8, Wahrnehmung +11,Wissen (Adel) +8, Wissen (Die Ebenen) +4, Wissen (Geschichte) +6, Wissen (Gewölbe) +6, Wissen (Lokales) +11, Wissen (Religion) +6
Sprachen Gemeinsprache, Varisisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +3, Schurkentricks (Aufmerksamer Beobachter[EXP], Hinweisen folgen[EXP], Schurkenfinesse)
Kampfausrüstung *Elixier der Wahrheit, Trank: Leichte Wunden heilen* (2x), *Trank: Pracht des Adlers, Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** *Lederrüstung +1, Handarmbrust +1* mit 20 Bolzen, Dolch, *Resistenzumhang +1,* 48 GM

Die Gründerin der Nimmermüdagentur, Kesadia Renz, ist eine hochgewachsene, durchtrainierte Frau, die sich langsam dem mittleren Alter nähert. Sie trägt ihr rotbraunes Haar kurz. Ihre Augen sind groß und fragend und ihre blasse Haut ist auf Wangen und Nasenrücken mit Sommersprossen übersät. Kesadia kleidet sich mehr wie eine Geschäftsfrau als wie eine Abenteurerin, verbirgt aber einen schlanken Dolch und eine Handarmbrust unter ihrem Mantel, sollten Diplomatie und List scheitern und es zu einem Kampf kommen.

Kesadia Renz wuchs in Cheliax in der Stadt Remesiana als Teil einer Arbeiterfamilie auf. Ihre Eltern waren nicht wohlhabend, mussten sich aber zumindest nie Sorgen machen, wie die nächste Mahlzeit auf den Tisch kommen sollte. Mit Erreichen des Erwachsenenalters wollte Kesadia zuerst den städtischen Dottari beitreten, verlor aber angesichts der starren Regeln und der Ordnung und erkennbaren Korruption alle Illusionen diesbezüglich. Statt zu einer Gesetzeshüterin zu werden, übernahm sie so Aufträge, vermisste Personen und verlorene Dinge aufzuspüren.

Mit jedem gelösten Fall wuchs die Bekanntheit der freiberuflichen Ermittlerin. Schon bald wurde sie von Angehörigen des niederen Adels in deren Villen gerufen, um sich mit komplexeren (und zuweilen skrupellosen) Angelegenheiten zu befassen. Das Übernatürliche war den Bewohnern von Remesiana unheimlich, doch Renz schreckten weder Flüche, Geister, noch unerklärliche Magie.

Schließlich wurde sie von einem der städtischen Adligen angeheuert, dessen angeblich heimgesuchtes altes Landhaus aufzusuchen und ein silbernes Medaillon zu suchen, ein Erbstück, mit welchem die Familie ihre Ansprüche auf ein anderes Anwesen beweisen konnte. Die Gerüchte erwiesen sich als wahr – Kesadia überlebte den ersten Vorstoß in das zerfallene Gemäuer außerhalb des Ortes nur knapp. Nachdem sie Nachforschungen zur Vergangenheit des Herrenhauses und der Familie angestellt hatte, kehrte Kesadia aber zurück. Kurz nachdem sie im Keller das verlorene Medaillon gefunden hatte, begegnete ihr auf dem Weg nach draußen ein anderer Ermittler.

Dieser war von einer rivalisierenden Familie beauftragt worden, erkannte aber an, dass Kesadia „den

Preis“ gefunden hatte und er nunmal ein paar Minuten zu spät gekommen war. Dann aber bot er an, ihr das Medaillon abzukaufen. In dem modrigen Keller feilschten und verhandelten die beiden. Während der angespannten Unterhaltung erkannten sie, dass sie vieles gemeinsam hatten – und dass der andere Ermittler, Dobrius Mathactar, tatsächlich vom rechtmäßigen Besitzer des Medaillons beauftragt worden war. Kesadia hasste es zwar, offiziell einen Misserfolg einzugestehen, mochte aber auch die Vorstellung nicht, einem gierigen Adeligen bei seinen Intrigen zu helfen. – Außerdem bot Dobrius ihr gerade ebenso viel Geld, wie es ihr Auftraggeber getan hatte.

Während Kesadia über diesem moralischen und finanziellen Dilemma grübelte, manifestierte sich der Geist des Herrenhauses erneut. Dass nun sogar zwei Eindringlinge sein Reich betreten hatten, erzürnte ihn derart, dass er in wahre Berserkerwut verfiel. Kesadia und Dobrius konnten ihn aber ohne große Schwierigkeiten zerstören, da sie bestens zusammenarbeiteten, als würden sie das Tun des jeweils anderen vorausahnen können. Als der Staub sich legte, traf Kesadia ihre Entscheidung: Sie erklärte sich bereit, Dobrius das Medaillon zu überlassen, sofern sie dessen Geschäftspartnerin wurde.

Die beiden arbeiteten wunderbar zusammen und erhielten rasch wichtigere (und besser bezahlte) Aufträge im ganzen Land. So lebten sie mehrere Jahre lang, bis sie bei einer laufenden Ermittlung den Unmut des Hauses Thrune auf sich zogen und Gefahr liefen, dass über sie ein Todesurteil verhängt wurde. Dobrius schlug vor, Cheliax zu verlassen und in seine Heimatstadt Drosselmoor in Ustalav zu reisen, wo er ein kleines Hausgrundstück geerbt hatte. Kesadia hegte die Idee, aus ihrer Partnerschaft eine ganze Organisation zu machen, sodass sie zustimmte.

Ihr Traum endete beinahe vorschnell, als zwei vom Haus Thrune beauftragte Meuchler sie in Caliphas einholten. Dobrius opferte sich, damit Kesadia im Kampf die Oberhand erlangen konnte. Sie tötete einen der Auftragsmörder und schickte den anderen mit einem fehlenden Auge zurück, damit er seinen Herren die Botschaft überbrachte, dass man sie in Ruhe lassen solle. Haus Thrune erkannte, dass die Kosten den Aufwand im Grunde nicht wert waren. Als Kesadia Drosselmoor erreichte, gründete sie zu Ehren ihres verstorbenen Freundes die Nimmermüdagentur und begann, andere Ermittler anzustellen. Mittlerweile wird sie selbst kaum noch im Feld aktiv, sondern fungiert mehr als Manager. Sie stellt aber immer noch sicher, dass ihre Ermittler stets vollständig auf die ihnen zugewiesenen Aufträge und Aufgaben vorbereitet sind.

Seit Gründung der Agentur sind inzwischen fast zehn Jahre vergangen. Kesadia arbeitet immer noch daran, die Reichweite der Nimmermüden zu erhöhen und stetig wichtigere Aufträge zu erhalten. Die meisten ihrer Leute sind ständig im Einsatz, sodass sich im Hauptquartier nur ein gutes halbes Dutzend Ermittler aufhält.

Kesadia mag das Leben in Drosselmoor trotz des Regens und des allgegenwärtigen Aberglaubens, da der Ort nicht so groß ist, dass Fremde sie oft belästigen, aber auch doch groß genug, dass Gerüchte sie in der Regel schnell erreichen.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Renz ist aufmerksam, besonnen und tritt in der Regel freundlich auf. Sie ist eine Geschäftsfrau durch und durch und vertraut niemandem leichtfertig. In gefährlichen Situationen geht sie lieber vorsichtig vor und überprüft alles mehrfach auf mögliche Bedrohungen. Wenn sie mit einer Gruppe zusammenarbeitet, gibt sie am liebsten die Anweisungen und wählt für anstehende Aufgaben diejenigen aus, die dafür am besten geeignet sind – sollten ihre Begleiter damit nicht einverstanden sein, wird sie frustriert.

Zu Beginn des Abenteuers misstraut Renz den SC aufgrund ihrer früheren Taten in Lowls Diensten. Da Renz den SC eine große Hilfe sein kann, sollte es für sie hohe Priorität besitzen, ihr Vertrauen mit den richtigen Worten und ihren Taten gegen den Hasturkult in Drosselmoor zu erlangen. Renz ist sehr besorgt um die Stabilität und Sicherheit des Ortes. Sie hat viel Zeit und Mühe investiert, um ihre gegenwärtige Position zu erlangen, und würde alles tun, um Drosselmoor und die Nimmermüdagentur zu beschützen.

Sofern die SC den Hasturkult in Drosselmoor auslöschen und dabei helfen, in der geplagten Stadt die Ordnung wieder herzustellen, können Kesadia Renz und ihre Leute sie mit allen Kräften unterstützen, wenn sie sich darauf vorbereiten, Lowls Spur nach Okeno zu folgen, indem sie u.a. nützliche Tipps zu Reise und Reiseziel zur Hand haben. Viel später könnte Renz sogar erneut auftauchen, um der Gruppe einen Hinweis oder Vorteil zukommen zu lassen, sollten die SC in ihren Ermittlungen feststecken. Solange die Nimmermüden genug Zeit und Ressourcen dafür haben, können sie jedem Geheimnis auf den Grund gehen.

Melisenn Kororo

Voller Lügen und begierig nach der Macht jenseitiger Welten schlich sich Melisenn Kororo in das Irishügel-Anwesen ein, um mehr über die *Sternstelen* zu erfahren und einen Hasturkult zu unterstützen.

MELISENN KORORO **HG 6**

EP 2.400

Menschliche Hasturklerikerin 7

CB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ablenkung, +1 GE, +5 Rüstung)

TP 63 (7W8+28)

REF +5, **WIL** +9, **ZÄH** +7; +2 Verständnisbonus gegen geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Rapier +1,* +7 (1W6+1/18–20)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 4/Tag (SG 16, 4W6)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 7; Konzentration +11)

7/Tag — Rune der Entladung (1W6+3 Energieschaden, 7 Runden)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 7; Konzentration +11)

4. — *Entsetzliches Bedauern*[ABR] (SG 18), *Explosive Runen*[D], *Immunität gegen Zauber*
3. — *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 17), *Fliegen*[D], *Magie bannen*, *Schwere Wunden heilen*
2. — *Gesinnung verbergen* (SG 16), *Hypnotisches Muster*[D] (SG 16), *Mittelschwere Wunden heilen*, *Person festhalten* (SG 16), *Totenglocke* (SG 16)
1. — *Entropieschild*, *Federfall*[D], *Mörderischer Befehl*[ABR] (SG 15), *Schild des Glaubens*, *Schutz vor Gutem*, *Unheil* (SG 15)
0. (beliebig oft) — *Göttliche Führung*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*

D Domänenzauber; **Domänen** Leere, Runen

TAKTIK

Vor dem Kampf Um ihre Verkleidung zu unterstützen, wirkt Melisenn jeden Morgen *Gesinnung verbergen*. Sollte sie mit einem Angriff rechnen, wirkt sie *Schild des Glaubens* und *Fliegen*. Sollte sie beobachten, dass die SC bei ihren Ermittlungen im Irishügel-Anwesen einen bestimmten Zauber häufiger einsetzen (z.B. einen Schadenszauber oder einen, der sie behindern oder kontrollieren könnte), so wirkt sie *Immunität gegen Zauber* gegen speziell diesen Zauber.

Im Kampf Melisenn ist klar, dass sie keine große Kämpferin ist, daher zieht sie es vor, sich aus dem Nahkampf herauszuhalten und dies lieber dem Byakhee zu überlassen. Auf den offenbar gefährlichsten SC wirkt sie *Person festhalten* und setzt Zauber wie *Blind- oder Taubheit verursachen* und *Hypnotisches Muster* ein, um die aktiven Gegner zu behindern oder ihre Zahl zu reduzieren. Sollten die SC ihr zu nahe kommen, greift sie auf *Fliegen* zurück, um außer Reichweite zu bleiben, zudem greift sie großzügig auf Energie fokussieren zurück, um ihre Gegner zu schädigen.

Moral Als Fanatikerin gibt Melisenn nicht auf, sondern kämpft bis zum Tod für ihr Werk.

SPIELWERTE

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

GAB +5; **KMB** +5; **KMV** 17

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen, Verbessertes Fokussieren, Waffenfinesse

Fertigkeiten Bluffen +6, Motiv erkennen +8, Sprachenkunde +6, Wissen (Arkanes) +4, Wissen (Die Ebenen) +6, Wissen (Geographie) +2, Wissen (Religion) +6, Zauberkunde +6

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Kelisch, Kuru

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Fortschicken*, *Schriftrolle: Genesung* (2), *Schriftrolle: Schwere Wunden heilen*, *Schriftrolle: Verständigung*; **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +1*, *Rapier +1*, *Stirnreif der Erwachten Weisheit +2*, *Schutzring +1*, silbernes Unheiliges Symbol des Hastur, Diamantstaub (Wert 400 GM)

Melisenn Kororo ist eine kleine Frau Anfang Dreißig mit langem, glattem Haar und tiefen, dunklen Augen. Normalerweise trägt sie ihr Haar als Pferdeschwanz und einen großen, tränenförmigen Topas auf der Stirn an einem Stirnkettchen. Ansonsten kleidet sie sich bescheiden und eher langweilig mit geschnürtem Oberteil, einer gelben Seidenbluse und einem langen Rock. Darüber trägt sie einen Wollumhang bei unschönem Wetter. Sie kann unschuldig und ehrlich wirken, wenn sie will, ist aber äußerst listig und grausam und erfreut sich am Leid anderer. Ihr Kult will letztendlich die Macht des Mythos entfesseln.

Melisenn Kororo lebte als Waise auf den Straßen von Katapesch, wurde aber als Kind von einem reichen Händler adoptiert. Ihr Adoptivvater verehrte die Großen Alten und hatte bereits auf der Suche nach vergessenen Geheimnissen, die ihm die Unsterblichkeit verleihen sollten, Katapesch und Osirion bereist. Das kleine Mädchen kaufte er eigentlich einem Sklavenhändler mit dem Plan ab, es als Blutopfer zu bringen. Allerdings verliefen die Dinge anders, als er gedacht hatte.

Trotz ihres Alters und unschuldigen Äußeren stand Melisenn selbst den ruchlosesten und grauenvollsten Taten ihres Adoptivvaters und der anderen Kultanhänger seltsam furchtlos gegenüber. Zudem schien sie sogar begierig, sich ihnen anzuschließen. Auf diese Weise fand sie den einzigen bestehenden Zugang zum Herzen ihres Vaters und wurde in den Kult aufgenommen.

Mehr als von jedem anderen erlernte sie von ihrem Vater, andere zu manipulieren und deren Können für die eigenen Ziele zu nutzen. Auf diese Weise übernahm sie schließlich die kleine Zelle der Kultanhänger und nutzte den angehäuften Reichtum, um ihre eigenen Studien zu fördern. Nachdem sie ein Fragment des *Königs in Gelb* gelesen hatte, beschloss sie, ihr Wissen über die Großen Alten und ihren Einfluss auf das prähistorische Ustalav zu vergrößern. Ihre Interessen führten sie an die Sinkomakti-Schule der Wissenschaften, wo sie Medizin studierte und Haserton Lowls IV. traf. Wie sie es bei ihrem Stiefvater getan hatte, nutzte Melisenn ihren ungewöhnlichen Charme, um machtvollen Einfluss auf den einsamen Grafen zu erlangen, da sie listig sein Genie pries, während die akademische Gemeinschaft ihn generell wegen seiner Oberflächlichkeit und intellektuellen Falschheit verhöhnte. Nachdem Melisenn sich gezwungen hatte, Lowls eigene verleumderische und ungeschickte Schriften zu lesen, fiel ihr die Abschrift der *Pnakotischen Manuskripte* in die Hände, welche der Graf besaß. Dort fand sie eine Bestätigung für eine urzeitliche Verbindung zwischen dem Hasturkult und den in Drosselmoor errichteten *Sternstelen*.

Als Graf Lowls Irishügel verließ, um auf seine Expedition nach Neruzavin aufzubrechen, ernannte er Melisenn zur Verwalterin des Anwesens, welche nun ihre eigenen Pläne in Gang setzen konnte. Mit Hilfe einer kleinen Armee aus Kultanhängern und Monstern, die sie im Laufe der letzten Monate aufgebaut hatte, erhöhte sie die Zahl der Entführungen und Menschenopfer in Drosselmoor, um den uralten Schaden an den *Sternstelen* reparieren und auf die volle Kraft der Menhire zurückgreifen zu können. Melisenn glaubt, durch dieses Ritual ein Portal nach Carcosa öffnen zu können, wo sie sodann ihren rechtmäßigen Platz an Hasturs Seite einnehmen wird.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Auch wenn die SC wahrscheinlich lieber Graf Lowls IV. finden und sich an ihm dafür rächen wollen, dass er ihren Verstand als Opfer dargebracht und sie in die Dornstein-Anstalt hat einweisen lassen, ist Melisenn Kororo die Hauptgegnerin in diesem Abenteuer.

Nachdem sie auf dem Irishügel eingezogen ist, manipulierte sie den vom Okkulten besessenen Grafen dahingehend, dass er ihr im Grunde freie Hand bei der Verwaltung des Landsitzes ließ. Zu Beginn trat sie noch als seine Assistentin und Verwalterin auf und wies das Personal bei seinen Pflichten an, wenn ihr nicht gerade von dem plappernden alten Grafen diktiert wurde. Nachdem sie derart eng mit Lowls zusammengearbeitet hat, kennt sie seine Pläne in vollem Umfang, hat aber große Zweifel, dass er Neruzavin finden und den schlummernden Xhamen-Dor auf Golarion loslassen wird – sie ahnt aber, dass er von dem Großen Alten bereits berührt wurde.

Unabhängig davon war sie hinsichtlich des okkulten Wissens begeistert, welches der Graf mit den Jahren zusammengetragen hatte, und nutzt seine Bibliothek nun zu ihren eigenen finsteren Zwecken. Letztendlich will sie Hastur an dessen Seite im vergessenen Carcosa dienen. Sie hat die finsteren Kontakte genutzt, die sie seit ihrer Kindheit geknüpft hat, um einen Kult in Drosselmoor aufzubauen. Da sie nun Zugang zu den *Sternstelen* besitzt, sieht sie sich ihrem Ziel näher als jemals zuvor. Melisenn hofft, die *Sternstelen* reparieren und dann vollständig aktivieren zu können, um so Drosselmoor und Carcosa zu verbinden, damit die furchtbare Stadt Drosselmoor absorbieren kann.

Falls die SC Melisenn überwältigen und zum Reden bringen können, können sie erfahren, was genau Graf Lowls bei Erreichen der vergessenen Wüstenstadt letztendlich vorhat – allerdings wird sie diese Information nicht umsonst weitergeben. Sie ist Hastur fanatisch ergeben und glaubt, ihre Seele zu verdammen, wenn sie den Plan zu früh verrät.

Sollte Melisenn irgendwie entkommen können, folgt sie den SC möglicherweise, da sie Lowls' Ziel kennt und weiß, dass die SC ihn verfolgen. So könnte sie in künftigen Kapiteln zu einer wiederkehrenden Gegnerin werden. Dabei sollte sie weitere Klerikerstufen erlangen, um mit den SC gleichauf zu bleiben. Der passendste Zeitpunkt für ihr Auftauchen wäre das 4. Kapitel.

NEMIRA LOWLS

Die einst fähige und gelehrte Nemira Lowls ist nun eine vom Wahnsinn geschüttelte Abscheulichkeit, welche auf dem Dachboden von Irishügel eingesperrt ist, nachdem sie einen Blick auf verborgenes Wissen geworfen hat, welches begraben hätte bleiben sollen.

NEMIRA LOWLS **HG 7**

EP 3.200

Mystische Menschliche Adelige 4/Hexenmeisterin 3
CN Mittelgroße Aberration

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

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE, +3 Natürlich, +4 Rüstung)
TP 60 (7 TW; 3W6+4W8+32)
REF +4, **WIL** +6, **ZÄH** +5
SR 10/Rechtschaffen, **Verteidigungsfähigkeiten** Anderweltliche Fähigkeiten, Projektion

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf 2 Tentakel +7 (1W6+3)
Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 3 m
Besondere Angriffe Lange Glieder (+1,50 m)
Zauberähnliche Blutlinienfähigkeiten (ZS 3; Konzentration +6)
6/Tag — Säurestrahl (1W6+1 Säure)
Bekannte Hexenmeisterzauberer (ZS 3; Konzentration +6)
1st (6/Tag) — *Magierrüstung*, *Magisches Geschoß*, *Person vergrößern* (SG 14), *Schockgriff*
0 (beliebig oft) — *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Resistenz*
Blutlinie Aberrante Blutlinie

TAKTIK

Vor dem Kampf Nemira Lowls existiert in einem Zustand von Verwirrung und Wahnsinn und bemerkt kaum, was um sie herum vor sich geht. Sollte sie Angreifer bemerken, wirkt sie *Magierrüstung*, ehe sie in den Kampf zieht, andernfalls wirkt sie diesen Zauber in der ersten Kampfrunde. (Der Bonus ist bereits in ihren Spielwerten enthalten.)
Im Kampf Nemira greift die SC mit *Magisches Geschoß* und Säurestrahl an, während sie versucht, außerhalb des Nahkampfes zu bleiben. Schließen die SC zu ihr auf, wirkt sie *Schockgriff* und setzt Lange Glieder ein, um Ziele anzugreifen, die weiter als 4,50 m entfernt sind. Nemira bewegt sich zudem in jeder Runde, um außerhalb der Reichweite der SC zu bleiben. Sollten die SC sie unter Druck setzen oder sie weitere Reichweite benötigen, wirkt sie auf sich selbst *Person vergrößern*; in diesem Fall ächzen die Bodendielen des Dachbodens unter ihrem erhöhten Gewicht.
Moral Nemira hat fast jeden Realitätsbezug verloren, weiß aber, dass nur der Tod (möglicherweise) ihren Zustand beendet.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 14, **KO** 16, **IN** 6, **WE** 4, **CH** 17
GAB +4; **KMB** +7; **KMV** 21
Talente Abhärtung, Ausweichen, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Materialkomponentenlos zaubern
Fertigkeiten Wahrnehmung +2, Wissen (Arkanes) +4, Wissen (Die Ebenen) +4, Zauberkunde +4
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Geheimnis des Blutes (Wirkungsdauer von Zaubern der Unterschule des Gestaltwandels +50%)
Ausrüstung *Gürtel der Großen Konstitution +2*, *Schutzring +1*

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Anderweltliche Fähigkeiten (AF) Als Teil der Schablone für Anderweltliche Kreaturen erhält Nemira Lowls SR 10/Rechtschaffen, einen Natürlichen Rüstungsbonus von +3 und die besondere Fähigkeit Geistprojektion, ferner steigt die Reichweite ihrer Tentakel auf 3 m.
Geistprojektion (ÜF) Ein Mal am Tag kann Nemira als Volle Aktion in Trance verfallen und ihren Geist vom Körper trennen. Dabei werden ihre Trefferpunkte zwischen ihrem Körper und ihrem Geist aufgeteilt. Nemiras Geisterleib erhält die Kreaturenunterart Körperlos und die besondere Eigenschaft Körperlos, besitzt aber ansonsten dieselben Spielwerte wie ihr Körper mit folgenden Abweichungen: **RK** 18, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 14 (+4 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE); ferner besitzt sie einen Körperlosen Berührungsangriff, welcher bei einem Treffer 1W4 Charismaschaden verursacht. Nemiras Geistprojektion kann sich maximal 1,5 km weit von ihrem Körper entfernen. Ihr Körper bleibt dabei mit den Zuständen Bewusstlos und Hilflos zurück. Sollte der Körper Schaden erleiden, kehrt der Geist sofort zu ihm zurück; sollte der Körper getötet werden, stirbt auch der Geist. Nemira kann diese Fähigkeit jederzeit als Standard-Aktion beenden und im Anschluss sofort zu ihrem Körper zurückkehren. Addiere dann die Trefferpunkte von Körper und Geister wieder zusammen, um ihre aktuellen Trefferpunkte zu bestimmen.

Jeder in Drosselmoor glaubt, Gräfin Nemira Lowls, die Mutter des amtierenden Grafen, wäre tot. Dem ist nicht so – sie lebt, eingesperrt auf dem Dachboden des Familiensitzes Irishügel. Zuletzt wurde sie in schwarzer Trauerkleidung bei der Beerdigung ihres Gatten, Graf Lowls III., in Drosselmoor gesehen. Zu diesem Zeitpunkt wusste aber niemand, dass die Gräfin bereits begonnen hatte, sich in etwas Nichtmenschliches und Furchtbares zu verwandeln.

Als Tochter einer Händlerfamilie in Kerse genoss Nemira eine schöne Kindheit und zog als junge Erwachsene nach Rosenport, um die Sinkomakti-Schule der Wissenschaften zu besuchen.

Das Gelehrtenleben gefiel ihr bestens und dank der Mittel ihrer Familie konnte sie die Semesterferien in Caliphas verbringen, statt heimzukehren. Dabei traf sie einen ernsten jungen Mann namens Haserton Lowls III. Obwohl sie die Wissenschaften studierte, fesselte sie auch das Okkulte und war sie begeistert, dass Ustalav derart viele Stätten des Übernatürlichen aufwies. Sie wusste auch, dass in der Residenzstadt des baldigen Grafen, Drosselmoor, mit den *Sternstelen* gleich zwei solche Stätten existierten, sodass sie den jungen Mann zu umwerben begann. Im Folgesemester stellte sie sodann an der Universität Nachforschungen zu den rätselhaften und uralten Monolithen an.

Dabei ahnte sie, dass die *Sternstelen* im Gegensatz zur verbreiteten Ansicht keine von sarkorischen Götterrufern errichteten Monumente waren, sondern es sich in Wahrheit um mit den Kulten der Großen Alten in Verbindung stehende Artefakte handelte.

Nach ihrem Abschluss heirate Nemira Haserton und zog nach Irishügel, wo sie die dritte, verborgene *Sternstele* unter dem Grafensitz entdeckte. Nachdem Haserton Graf von Versex geworden war, war er oft über Wochen fort, um den Regierungs- und Verwaltungsaufgaben nachzukommen. In seiner Abwesenheit zog Nemira den gemeinsamen Sohn auf und als der junge Haserton Lowls IV. alt genug war, um zur Schule zu gehen, ermutigte seine Mutter ihn schließlich, sich an ihrer Alma Mater einzuschreiben. Allein auf Irishügel setzte sie dann ihre Studien der *Sternstelen* fort.

Während dieser Zeit bestellt sie bei einem rosenporter Okkultisten und Buchhändler einen stetigen Strom an Büchern; diesen Mann namens Clymes Prett hatte sie an der Universität schon kennengelernt. Die beiden alten Freunde diskutierten ihre gemeinsamen Interessen und wurden schließlich heimlich Geliebte. Trotz aller Bemühungen verbreitete sich jedoch das Gerücht über ihre Affäre. Als der Graf sich ihr gegenüber unberechenbar und gewalttätig zu verhalten begann, ahnte Nemira, dass er von ihrer heimlichen Beziehung wusste, und verschwor sich mit Clymes, ihren unnahbaren und sie misshandelnden Gatten loszuwerden. Sie wirkten ein okkultes Ritual, um den Grafen mit tödlicher Schwindsucht zu infizieren, allerdings ging etwas schief, sodass auch Nemira mit einem Teil der freigesetzten Verderbnis infiziert wurde.

Der erkrankte Graf fand schließlich konkrete Beweise für die Affäre, ließ Clymes verhaften, verhören und schließlich töten. Er starb selbst wenige Tage darauf. Nach seinem Tod kehrte der Sohn zurück, welcher seine Studien unterbrochen hatte, um nach seiner erschütterten Mutter zu sehen. Nemira zog sich auf den Grafensitz zurück und vertiefte sich immer weiter in ihre okkulten Studien, während die Effekte des von ihr und Clymes durchgeführten Rituals ihre geistige Gesundheit zerstörten und sie langsam in eine furchtbare Monstrosität verwandelten.

In ihrer Isolation erhielt sie nur von ihrem Sohn Besuch, der ihr Essen brachte und so seine eigenen, sporadischen Gewissensbisse besänftigen, zugleich aber auch aus morbider Freude seiner Mutter dabei zusehen wollte, wie sie sich in eine ungesunde Manifestation der Großen Alten verwandelte. Der junge Haserton wusste, dass die Leute von Drosselmoor den Grafensitz niederbrennen würden, sollten sie erfahren, zu was die Gräfin geworden war, daher dachte er sich die Geschichte aus, dass seine Mutter sich mit derselben rätselhaften Krankheit angesteckt hätte, die schon seinen Vater getötet hätte, und im Schlaf verstorben sei.

Nach Jahren der nackten Verzweiflung und gequält vom Wunsch, der eigenen Entstellung zu entrinnen und wieder draußen schreiten zu können, erlangte Nemiras verzerrter Verstand die Gabe, ihren Geist außerhalb ihres Körpers projizieren zu können.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Nemira ist zwar auf dem Dachboden eingesperrt, kann aber ihren Geist in die Welt hinaus projizieren und durch Drosselmoor streifen. Sie könnte zu einer nervenden Spukerscheinung für die SC werden, ehe diese letztendlich in Irishügel auf ihre wahre, monströse Gestalt stoßen. Dabei dient sie nicht nur als wahre Bedrohung, sondern auch als trauriges Beispiel für die Grausamkeit ihres Sohnes.

ABDUL ALHAZRED

Abdul Alhazred, auch bekannt als der Verrückte Poet, ist der Autor des gefürchteten *Nekronomikons*. Der Verrückte Poet, der in der Spiegeloase in den Traumlanden lebt, ist nur ein Bruchstück der Psyche des enigmatischen Gelehrten, verfügt aber dennoch über unglaubliches Wissen und Macht.

ABDUL ALHAZRED **HG 20**

EP 307.200

Menschlicher Magier (Seher) 10/Wissenshüter 10
mittleren Alters

CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +14; **Sinne** Wahrnehmung +25

VERTEIDIGUNG

RK 41, Berührung 28, auf dem Falschen Fuß 35 (+5 Ablenkung, +1 Ausweichen, +5 GE, +5 Natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild, +5 Unheilig, +2 Verständnis); niemals auf dem Falschen Fuß angetroffen

TP 253 (20W6+181)

REF +22, **WIL** +24, **ZÄH** +21; +8 Resistenzbonus gegen Erkenntnismagie oder Geistesbeeinflussende Effekte

SR 10/Adamant (150 Punkte); **Verteidigungsfähigkeiten** Niemals überrascht, Notfall

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m (durchschnittlich)

Nahkampf *Dolch der Blutung und des Schutzes +5,* +16/+11 (1W4+6/19–20 plus 1 Blutung)

Zauberähnliche Magierschulenfähigkeiten (ZS 20; Konzentration +32)

Immer — *Ausspähung entdecken*

15/Tag — Glück des Wahrsagers (+5)

Vorbereitete Magierzauber (ZS 20th; Konzentration +32)

9. — *Entzug von Lebenskraft* (SG 33), schneller *Gedankennebel* (SG 29), *Monster beherrschen* (SG 33), *Sechster Sinn*, *Tor*, *Wunsch*
8. — *Aufforderung* (SG 32), *Gedankenleere*, *Mächtige Besessenheit*[ABR VIII] (SG 32), *Massen-Monster bezaubern* (SG 32), *Moment der Eingebung*, schnelle *Steinhaut*, *Symbol des Wahnsinns* (SG 32)
7. — *Begrenzter Wunsch*, schnelle *Einflüsterung* (SG 27), *Finger des Todes* (SG 31), *Verbannung* (SG 29), *Vision*, *Wahnsinn* (SG 31), *Wesenheit kontaktieren IV*[ABR IX]
6. — *Ablenkung* (SG 28), *Böser Blick* (SG 30), *Sagenkunde*, schnelle *Spiegelbilder*, *Symbol der Furcht* (SG 30), schnelle *Unsichtbarkeit*, *Wahrer Blick*
5. — *Albtraum* (SG 27), *Gedankennebel* (SG 29), *Sonde*[ABR VIII] (SG 27), *Teleportieren*, *Überlandflug*, *Wesenheit kontaktieren III*[ABR IX]
4. — *Ausspähung* (SG 26), *Dimensionstür*, *Fluch* (SG 28), *Mächtiges Falsches Leben*[ABR], *Schwarze Tentakel* (2x), *Steinhaut*, *Verstand auslöschen*[ABR VIII] (SG 28)
3. — *Arkaner Blick*, *Einflüsterung* (SG 27), *Magie bannen* (2x), *Traumschrecken*[ABR VIII] (SG 25), *Unauffindbarkeit*, *Versetzung*, *Wesenheit kontaktieren II*[ABR IX]
2. — *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 26), *Gedanken wahrnehmen* (SG 24), *Glitzerstaub* (SG 24), *Irreführung*, *Paranoia*[ABR VIII] (SG 24), *Spiegelbilder*, *Unsichtbarkeit*, *Wesenheit kontaktieren I*[ABR IX]
1. — *Bauchreden* (SG 23), *Magierrüstung*, *Schild*, *Schmieren* (SG 23), *Schutz vor Gutem*, *Schwächestrahl* (2x, SG 25), *Sprachen verstehen*
0. (Beliebig oft) — *Arkanes Siegel*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*,*Zaubertrick*,

Verbotene Schulen Hervorrufung, Verwandlung

TAKTIK

Vor dem Kampf Vor dem Kampf wirkt Abdul Alhazred *Gedankenleere, Mächtiges Falsches Leben, Magierrüstung, Moment der Eingebung, Schild, Sechster Sinn, Steinhaut, Überlandflug* und *Unauffindbarkeit.*

Im Kampf Alhazred ist nicht am Kämpfen interessiert, wohl aber dennoch ein gefährlicher Gegner. Er zieht Gedankenkontrolle vor, um Feinde zu Verbündeten zu machen, oder Helfer mittels *Tor* zu beschwören und für sich kämpfen zu lassen.

Moral Da Alhazred bereits gestorben ist, fürchtet er den Tod nicht mehr und flieht auch nicht vor einem Kampf. Sollte er getötet werden, sucht er nach den Verantwortlichen, um seine Ausrüstung zurückzuerlangen und sich zu rächen, sofern seine Ziele sich noch in den Traumlanden aufhalten.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 20, **KO** 22, **IN** 34, **WE** 20, **CH** 18

GAB +10; **KMB** +11; **KMV** 39

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsfokus (Wissen [Arkanes]), Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Mächtiger Zauberfokus (Nekromantie), Mächtiger Zauberfokus (Verzauberung), Okkulte Sensibilität[ABR VIII], Ring schmieden, Schnell zaubern, Schriftrolle anfertigen, Verbesserte Initiative, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberfokus (Nekromantie), Zauberfokus (Verzauberung)

Fertigkeiten Bluffen +24, Diplomatie +27, Einschüchtern +24, Fliegen +15, Handwerk (Autor) +33, Handwerk (Buchbinder) +23, Heimlichkeit +25, Magischen Gegenstand benutzen +27, Motiv erkennen +25, Spra-

chenkunde +17, Überlebenskunst +18, Wahrnehmung +25, Wissen (Adel) +25, Wissen (Arkanes) +46, Wissen (Baukunst) +25, Wissen (Die Ebenen) +35, Wissen (Geographie) +30, Wissen (Geschichte) +40, Wissen (Gewölbe) +25, Wissen (Lokales) +25, Wissen (Natur) +25, Wissen (Religion) +35, Zauberkunde +35 (Eigenschaften magischer Gegenstände bestimmen +45)

Sprachen Abyssisch, Aklo, Arabisch, Aramäisch, Celestisch, Gemeinsprache, Griechisch, Infernalisch, Koptisch, Latein, Mi-Go, Senzar, Sprache der Älteren, Yithisch

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung *(Schutzring +5)*, Ausspähungs-Adept, Geheimes Wissen (Geheimnis der Gesundheit, Geheimnis der Inneren Stärke, Geheimnis der Wahren Zähigkeit, Geheimnis des Ausweichens, Geheimnis des Entrinnens), Höhere Legendenkunde, Innewohnende Boni, Legendenkunde, Traumgebunden, Vorgewarnt, Wahre Legendenkunde, Wiederkehr

Kampfausrüstung *Teleportationsstiefel, Perle der Macht* (4. Grad), *Trank: Schwere Wunden heilen* (3x), *Zauberstab: Verwirrung* (ZS 20, 18 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Dolch der Blutung und des Schutzes +5, Amulett der Natürlichen Rüstung +5, Gürtel der Körperkraft +6* (GE, KO), *Resistenzumhang +5, Stirnreif der Enormen Intelligenz +6, Telepathiehelm, Ring der Bewegungsfreiheit, Schutzring +5*, Abschrift des *Kitab Al-Azif*

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Innewohnende Boni (AF) Alhazred hat mittels *Wunsch* seine Attributswerte erhöht. Er hat einen Innewohnenden Bonus von +5 auf Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz, Weisheit und Charisma und von +4 auf Konstitution.

Kitab Al-Azif (ÜF) Alhazred führt eine Abschrift des *Kitab Al-Azif* mit sich, der Originalversion des Werkes, das später als das *Nekronomikon* bekannt wurde. Dieses Buch ist auf Arabisch geschrieben und enthält Wissen und Informationen, die vom Umfang des Abenteuers gar nicht abgedeckt werden können. Das Buch fungiert als Alhazreds Zauberbuch und enthält alle Zauber. Solange er das Buch in der Hand hält, erhält er einen unheiligen Bonus von +5 auf seine Rüstungsklasse, steigt der Maximalwert seiner Trefferpunkt um 80 und benötigt er für seine Zauber keine Material- oder Fokuskomponenten. Sollte Alhazred das Buch aus der Hand legen oder es verlieren, so verschwindet es; er kann es als Bewegungsaktion aber wieder in seiner Hand erscheinen lassen. Diese Fähigkeit erhöht seinen HG um 1.

Notfall (ZF) Sollte Alhazred unter 101 TP reduziert werden, wird bei ihm *Heilung* (ZS 20) aktiv (Alhazred hat diesen Notfalleffekt vor Ewigkeiten mittels einer *Schriftrolle: Heilkunde* und Magischen Gegenstand benutzen angelegt).

Traumgebunden (AF) Abdul Alhazred kann die Traumlande nicht verlassen; jeder Effekt, der ihn auf eine andere Ebene schickt, scheitert automatisch.

Wiederkehr (AF) Diese Inkarnation Abdul Alhazreds ist zugleich ein Individuum und eine körperliche Manifestation der Traumlande. Wird er getötet, kehrt er nach 24 Stunden ins Leben zurück (wie *Wahre Auferstehung*). Er manifestiert sich in einer anderen Region der Traumlande und verfügt dann nur über seine Abschrift des *Kitab Al-Azif* und eine einfache Robe.

Vor über eintausend Jahren erlangte ein Gelehrter namens Abdul Alhazred als Hofdichter auf einem fernen Planeten namens Erde Berühmtheit. Abdul bereiste unerforschte Regionen, darunter die Wüste Rub al-Chali in Arabien, wo er Iram (die Säulenstadt) und die Namenlose Stadt entdeckte und erkundete. Dort sammelte er Wissen, welches nicht für die Menschheit gedacht war. Diese verborgenen kosmischen Wahrheiten trieben ihn schrittweise in den Wahnsinn, bis er schließlich das gefürchtete okkulte Werk niederschrieb, das er zuerst das *Kitab Al-Azif* und später das *Nekronomikon* taufte und welches zu seinem berüchtigten Vermächtnis wurde.

Mit seinem Wahnsinn gewann Abdul an Macht, darunter die Gabe, andere Welten zu bereisen. In den Traumlanden traf Abdul die listige Gottheit Nyarlathotep, welche ihm gestattete, einen Blick auf den verrückten Gott Azathoth im Zentrum der Schöpfung zu werfen. Diese Begegnung erzeugt einen Traumdoppelgänger, welcher den wahren Alhazred überlebte.

Diese Trauminkarnation lebt seit mehr als einem Jahrtausend in Isolation in den öden, abgelegenen Bereichen der Traumlande, wo er immer wieder als Mann mittleren Alters wiedergeboren wird, sollte der seltene Fall eintreten, dass ihn der Tod ereilt. Der Verrückte Poet ist überheblich und distanziert und verbringt seine Zeit damit, die Geheimnisse zu überdenken oder niederzuschreiben, die er während seiner Meditationen erlangt, nur um diese Geheimnisse in Anfällen von Eifersucht zu zerstören, damit niemand sonst eines Tages sie erspähen könnte.

Der Verrückte Poet ist ein bösartiger Betrüger, welcher verzweifelte Wissenssucher, die ihn stören, in der Regel in die Irre führt oder ermordet. Er reagiert aber auch freundlich auf jene, die ihm ungewöhnliche Geschenke oder esoterisches Wissen bringen.

Himmelweit Freiling

Die treue, offene und ehrliche Himmelweit Freiling ist die Kapitänin des Kielbootes *Sellensperling*. Ihre teils zwielichtige Vergangenheit als Revolutionärin und Piratin scheint hinter ihr zu liegen, nun da sie den Sellen befährt, sie ist aber stets bereit, zur Verteidigung der Bedürftigen oder Unterdrückten herbeizueilen.

HIMMELWEIT FREILING **HG 8**

EP 4.800
Halbling-Draufgängerin[ABR VI] 9
CG Kleine Humanoide (Halbling)
INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 17 (+3 Ausweichen, +4 GE, +1 Größe, +4 Rüstung, +2 Schild)
TP 63 (9W10+9)
REF +12, **WIL** +7, **ZÄH** +5; +2 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Behände +2, Schützendes Charisma 4/Tag

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf *Rapier aus Kaltem Eisen +1,* +18/+13 (1W4+5/15–20)
Fernkampf Schwere Armbrust [Meisterarbeit] +15 (1W8/19–20)
Besondere Angriffe Draufgängertricks (Aufspringen, Bedrohliche Waffenkunst, Draufgängereleganz, Draufgängerinitiative, Elanvolles Ausweichen, Genauer Stich, Gezielter Stich, Heldentat, Opportune Parade und Riposte, Überlegene Finte), Draufgängerwaffentraining +2, Elan (3)

TAKTIK

Vor dem Kampf Falls Himmelweit mit einem Kampf rechnet, trinkt sie ihren *Trank: Katzenhafte Anmut*.
Im Kampf Himmelweit liebt das Kämpfen nicht, tut aber das Nötige, um ihr Boot und ihre Mannschaft zu schützen. Auf Entfernung bevorzugt sie ihre Armbrust, im Nahkampf greift sie mit dem Rapier an.
Moral Sollten ihr Schiff oder ihre Freunde in Gefahr sein, kämpft Himmelweit, solange sie bei Bewusstsein ist.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 18, **KO** 10, **IN** 8, **WE** 14, **CH** 16
GAB +9; **KMB** +12 (Schmutziger Trick +14); **KMV** 25 (27 vs. Schmutziger Trick)
Talente Ausweichen, Defensive Kampfweise, Flinke Manöver, Kampfreflexe, Verbesserter Schmutziger Trick[EXP], Waffenfokus (Rapier), Waffenspezialisierung (Rapier)
Fertigkeiten Akrobatik +15 (Springen +11), Beruf (Seefahrer) +11, Einschüchtern +9, Klettern +2, Schwimmen +6, Wahrnehmung +13, Wissen (Lokales) +5; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +2, Klettern +2, Wahrnehmung +2
Sprachen Gemeinsprache, Halblingisch
Besondere Eigenschaften Draufgängerfinesse
Kampfausrüstung *Trank: Katzenhafte Anmut, Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Trank: Unsichtbarkeit*, Gegengift; **Sonstige Ausrüstung** Mithralkettenhemd, *Tartsche +1, Rapier aus Kaltem Eisen +1*, Schwere Armbrust [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, *Resistenzumhang +1, Hutfeder des Elans*[ABR VI], Sonnenzepter (2), 149 GM

Himmelweit wurde in Andoran geboren und sog die Rhetorik der Freiheit praktisch mit der Muttermilch auf. Für sie hatte diese Thematik eine weitaus tiefergehende Bedeutung, waren ihre eigenen Eltern doch als Sklaven auf einer Plantage in Cheliax geboren worden. Ihre beschwerliche und gefährliche Flucht dank des Glockenblumennetzwerkes war stets Erzählstoff, während die Familie wuchs und gedieh. Um ihre Freiheit zu feiern, gaben sie sich einen neuen Nachnamen, eine Verkürzung von „Freier Halbling" – Freiling. Himmelweit gab ihr erstes großes Ziel, den illustren Adlerrittern beizutreten, rasch auf, um sich dem Glockenblumennetzwerk anzuschließen. Ihre vorlaute und wenig subtile Persönlichkeit rieb sich aber rasch an einer Organisation, die gerade auf Heimlichkeit bedacht war. Eines Tages war sie nicht länger imstande, chelaxianischen Autoritäten gegenüber Unterwürfigkeit vorzuspielen, und durchbohrte einen Höllenritter mit ihrem Rapier. Aus Cheliax dann zu entkommen, war nicht schwierig, doch eine Rückkehr war unmöglich.

So suchte Himmelweit nach einem neuen Lebenszweck. Sie landete in Port Fährnis und schloss sich der Mannschaft eines Schiffes an, welche nach Befreiungen ganz anderer Art strebte – der Befreiung anderer von ihrem Gold, ihren Wertsachen und allem, was die Piraten sonst so wünschten. Das grimme Piratenleben gefiel Himmelweit zwar nicht wirklich, andererseits liebte sie die fast absolute Freiheit. Zudem feierte sie jede Tat, welche gegen die Marine oder Händler aus Cheliax ging. Da sie ständig nach Gefährten suchte, die im Grunde ebenso gutherzig waren wie sie selbst, wechselte sie oft das Schiff, bis sie sich schließlich entschied, sich selbst eins zuzulegen.

Auf dem Höhepunkt ihres Ruhms und Glücks hatte Himmelweit gerade genug Mittel angesammelt, um ein eigenes Schiff zu erwerben und eine eigene Mann-

schaft anheuern zu können, als eine Tragödie sie nach Hause rief: Auf dem Hof ihrer Familie war ein Feuer ausgebrochen und hatte das Leben ihrer Eltern und zweier Schwestern gefordert. Ihre jüngeren Geschwister benötigten Anleitung – und Geld – für den Wiederaufbau. Hin und her gerissen zwischen dem Wunsch nach Abenteuer und dem Bedürfnis zu helfen, blieb Himmelweit zwei Jahre auf dem Bauernhof, ehe die Wanderlust sie wieder ergriff. Mit dem Rest ihres Schatzes erwarb sie ein Kielboot, um Güter, Passagiere und zuweilen auch Schmuggelgut auf dem Sellen zu transportieren. Sie nannte es *Sellensperling* und heuerte treue Freunde als Besatzungsmitglieder an. Diese neue Karriere war zwar weniger lukrativ und auch ungefährlicher als das richtige Piratenleben, erbrachte aber das zur Unterstützung der Familie erforderliche Gold. Und was ihr sehr wichtig ist: Es ist ihr nun möglich, ab und an daheim haltzumachen und ihre Geschwister und Verwandten zu besuchen. Die Vielfalt und die Freiheit ihres neuen Lebens nährt ihre Seele und es gibt keinen Ort, an dem sie lieber wäre, als an Bord der *Sellensperling*.

Himmelweit ist offen und zutiefst ehrlich und hält mit ihrer Meinung nicht hinter dem Berg. Sie ist derart gutherzig, dass ihre Freunde sich in einem einig sind: Sie droht vielleicht, würde aber niemals bösartig handeln. Die kräftige Halblingfrau ist gerade 0,90 m groß. Ihre großen, tiefblauen Augen stehen in Kontrast zu ihrer gebräunten Haut. Sie bindet ihr rotbraunes Lockenhaar zu einem unordentlichen Dutt am Hinterkopf zusammen und trägt praktische Kleidung, meist eine braune Tunika und Hosen derselben Farbe unter einem Kettenhemd. Der stets präsente Faustschild am linken Arm und das Rapier an ihrer Hüfte deuten an, dass sie immer kampfbereit ist.

Himmelweit ist an romantischen Verstrickungen nicht interessiert. Sollte sie aufgrund ihrer Schönheit oder Persönlichkeit auf einen Verehrer treffen, wehrt sie diese Aufmerksamkeit mit raschen Worten ab. Potentielle Verehrer könnten daraus folgern, dass sie vielleicht mit der Arbeit verheiratet ist oder so tut, als wäre sie schwer zu haben, doch in Wahrheit hat sie einfach kein Interesse. Dies gilt auch für die romantischen Probleme anderer. Sie hört sich zwar die Probleme anderer mit freundlicher Miene an, doch Geschichten über amouröse Beziehungen stellen ihre Geduld sehr auf die Probe. Ihre Mannschaft scherzt daher, dass es nur einen Grund gäbe, aus dem sie jemals am Steuer einschlafen könnte: Wenn sie einer langweiligen Geschichte über unglücklich Verliebte zuhören müsse. Sie liebt aber Geschichten über Loyalität, Verrat, Rache, Versöhnung und Kämpfe. Um ruhige Stunden der Reise totzuschlagen, liest sie oder ein Besatzungsmitglied derartige Erzählungen aus Geschichtsbüchern, Romanen oder epischen Gedichten vor. Manche Passagen kennt sie auch auswendig und ab und an organisiert sie auch, dass Mannschaftsmitglieder und Passagiere ein Theaterstück vorlesen. Sehr selten erzählt sie nach einigen Bieren von ihren eigenen Abenteuern – und auch dies nur denen, die ihr Vertrauen erlangt haben.

Himmelweit vertraut jedem ihrer Mannschaftsmitglieder. Die Unabhängigkeit und das Wohlwollen, welches die Besatzung genießt, erzeugt im Gegenzug Loyalität. Ihr Ruf, gerecht und direkt zu sein, zieht Seeleute an, die nach ehrlichem Geld für ehrliche Arbeit suchen. Sie neigt dazu, frühere Missetaten zu ignorieren, wenn sie Seeleute anheuert und bevorzugt sogar ehemalige Piraten und jene mit nicht ganz reiner Weste. Mit Ehrlichkeit und einem guten Herz kann man fast problemlos ihr Wohlwollen gewinnen. Sollte sie in ein Besatzungsmitglied das Vertrauen verlieren, wird es bei nächster vernünftiger Gelegenheit an Land zurückgelassen.

Auch wenn ab und an Passagiere Ärger machen, bleibt Himmelweit optimistisch und denkt erst einmal nichts Schlechtes von jedem, der an Bord kommt. Ihre Offenheit und Großzügigkeit gegenüber den SC sind ehrlich. Sie neigt dazu, Andoraner, Halb-Elfen und Halblinge zu bevorzugen, und zeigt gegenüber Barden und Skalden ungezügelte Begeisterung, egal welchem Volk sie entstammen. Himmelweit verfügt über vertrauenswürdige Kontakte entlang des Sellen. Da sie zuweilen auch schmuggelt, gehören dazu auch ein paar Gauner und andere nützliche kriminelle Kontakte. Und natürlich hat sie dank ihrer Geschäfte und ihrer farbenfrohen Vergangenheit auch ein paar Feinde.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Himmelweit transportiert die SC und dient im 3. Kapitel als ihre engste Verbündete. Wenn die SC sie mit ihrem Kampfkönnen beeindrucken, ist sie zunehmend bereit, von ihnen Rat und auch Kritik anzunehmen. Sie ist zudem begierig, von den bisherigen Abenteuern der SC zu erfahren, und teilt während der stillen Abschnitte der gemeinsamen Reise ihre eigenen Geschichten von Kampf und Ehre.

Himmelweit ist ferner während der Reise imstande, den SC beim Besorgen magischer oder nichtmagischer Ausrüstung zu helfen, die sie vielleicht benötigen, und kann sie auch mit ihren Bekannten entlang der Reiseroute bekannt machen. Ebenso kann sie leicht davon überzeugt werden, einen zusätzlichen Halt einzulegen oder die Reise um einen oder zwei Tage zu verzögern, hat allerdings kaum Verständnis, sollte dies mit einem Bordell in Zusammenhang stehen. Auch nach dem 3. Kapitel kann Himmelweit den SC weiterhin als Kontakt und Helfer im Bereich des Sellens zur Seite stehen. Ebenso könnte sie sich eines Tages an einen SC wenden, der sie besonders beeindruckt hat, und ihn um Hilfe gegen einen mächtigen Gegner oder einschüchternden Tyrannen bitten.

DER GELBE KÖNIG

Während einer traumatischen Reise in die Traumlande trennte sich ein Bruchstück von Graf Haserton Lowls' Persönlichkeit ab und wurde zu einer unabhängigen Kreatur. Dieses Fragment ist an die Traumlande gebunden, besitzt aber nur unvollständige Erinnerungen und nennt sich der Gelbe König.

DER GELBE KÖNIG **HG 4**

EP 1.200

Menschlicher Traumkreatur-Adeliger 2/Barde (Archivar[EXP]) 2

CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +0; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 12 (+2 Ablenkung)

TP 24 (4W8+6)

REF +3, **WIL** +9, **ZÄH** +1; Bonus von +4 gegen magische Fallen, sprachabhängige Effekte, Symbole, Glyphen und magische Schriften; Malus von -4 gegen Effekte, die Schlaf verursachen

Immunitäten Effekte der Unterschulen der Einbildung, des Fehlgefühls und der Täuschung; **SR** 5/Kaltes Eisen

Schwächen Empfindlichkeit gegen Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Dolch +1,* +2 (1W4/19–20)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 9 Runden/Tag (Ablenken, Bannlied, Faszinieren [SG 14], Naturkundler), Ermüdender Blick, Lied des Schlafes, Traummagie, Wachtraumlandschaft

Bekannte Bardenzauber (ZS 2; Konzentration +5)

1. (3/Tag) — *Leichte Wunden heilen*, *Person bezaubern* (SG 14), *Stilles Trugbild* (SG 14)

0. (Beliebig oft) — *Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Zaubertrick*

TAKTIK

Im Kampf Um den Gelben König zum Angreifen zu provozieren, ist großer Aufwand nötig, er verteidigt sich aber, wenn er angegriffen wird. In der ersten Kampfrunde nutzt er seine Fähigkeit Wachtraumlandschaft, um seine Gegner zu behindern, dann setzt er Ermüdender Blick ein, ehe er schließlich Gegner mit seiner Fähigkeit Lied des Schlafes außer Gefecht setzt.

Moral Der Gelbe König flieht, wenn er auf die Hälfte seiner Trefferpunkte reduziert wird.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 10, **KO** 12, **IN** 18, **WE** 16, **CH** 17

GAB +2; **KMB** +1; **KMV** 13

Talente Arkaner Schlag, Okkulte Sensibilität[ABR VIII], Traumkontrolle[ABR VIII]

Fertigkeiten Auftreten (Gesang) +10, Auftreten (Redekunst) +10, Motiv erkennen +8, Schätzen +8, Sprachenkunde +8, Wahrnehmung +10, Wissen (Arkanes) +12, Wissen (Die Ebenen) +12, Wissen (Geschichte) +12, Wissen (Natur) +12, Wissen (Religion) +12, Zauberkunde +11 (magische Gegenstände identifizieren und Schriftrollen entziffern +12)

Sprachen Abyssisch, Aklo, Alt-Osirisch, Gemeinsprache, Hallit, Varisisch

Besondere Eigenschaften Bardenwissen +1, Gelehrter 1/Tag, Magiekunde

Ausrüstung *Dolch +1, Schutzring* +2

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegen Schlaf (AF) Der Gelbe König erleidet einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Schlafeffekte. Hinsichtlich der Anzahl an Kreaturen und Trefferwürfel, auf welche *Schlaf* einwirken kann, zählt er effektiv als Kreatur mit 2 TW weniger.

Ermüdender Blick (ÜF) Eine Kreatur innerhalb von 6 m muss einen Willenswurf gegen SG 13 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, so erhält sie einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Schlafeffekte, solange sie in der Wirkungsreichweite bleibt. Die Kreatur muss jede Runde einen neuen Rettungswurf ablegen, die sie in Reichweite verbleibt. Der Gelbe König kann diese Fähigkeit als Freie Aktion unterdrücken. Dies ist ein Blickeffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Lied des Schlafes (ÜF) Als Volle Aktion kann der Gelbe König ein Schlaflied singen, um nahe Kreaturen einzuschläfern. Eine Kreatur innerhalb von 30 m Entfernung, welche seinen Gesang hören kann, muss einen Willenswurf gegen einen SG in Höhe des Ergebnisses des Fertigkeitswurfes des Gelben Königs für Auftreten (Gesang) ablegen; misslingt dieser Rettungswurf schläft die Kreatur für 4 Runden ein (wie *Schlaf*). Gelingt der Rettungswurf, wird die Kreatur für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit des Gelben Königs immun. Traumkreaturen sind gegen diese Fähigkeit immun, sofern sie von Traumkreaturen ausgeht. Dies ist ein geistesbeeinflussender Schall- und Schlafeffekt.

Traummagie (ÜF) Die effektive Zauberstufe des Gelben Königs steigt um 2 hinsichtlich Zaubern der Unterschule der Einbildung, des Fehlgefühls und der Täuschung. Dies ist kumulativ, sollte der Gelbe König z.B. einen

Zauber wirken, der zugleich der Unterschule der Einbildung und der des Fehlgefühls angehört, so erhält er einen Bonus von +4 auf seine Zauberstufe.

Wachtraumlandschaft (ÜF) Der Gelbe König kann beliebig oft als Standard-Aktion seine Umgebung in einem Radius von 30 m um sich herum verschwommen und traumartig werden lassen. Dieser Effekt durchdringt feste Gegenstände und wirkt sogar in die Ätherebene hinüber. Im Wirkungsbereich sind Entfernungen und Geschwindigkeiten schwer abzuschätzen. Helle Bereiche wirken dunkel und dunkle Bereiche wirken unscharf erleuchtet. Farben fließen auf seltsame und unvorhersehbare Weise ineinander und Kreaturen scheinen die Merkmale anderer Kreaturen oder Gegenstände anzunehmen. Alle Kreaturen im betroffenen Bereich erleiden einen Malus von -4 auf alle Angriffs-, Rettungs-, Attributs- und Fertigkeitswürfe, solange sie sich im Wirkungsbereich aufhalten. Dieser Malus gilt auch für die Würfe von Kreaturen außerhalb des betroffenen Bereiches, die auf Kreaturen im Wirkungsbereich oder auf der anderen Seite des Wirkungsbereichs einwirken wollen. Diese Fähigkeit ist ein Illusionseffekt der Unterschule der Einbildung und erlaubt keinen Rettungswurf; Kreaturen, welche gegen Illusionseffekte immun sind, sind auch gegen diesen Effekt immun. *Wahrer Blick* und ähnliche Effekte gestatten einer Kreatur im betroffenen Bereich zu agieren, ohne den Malus zu erleiden. Traumkreaturen sind gegen die Mali dieser Fähigkeit immun, sofern sie von Traumkreaturen erzeugt wird.

Als Graf Haserton Lowls durch den Verrückten Poeten unterwiesen wurde, erfuhr er Geheimnisse, welche für Sterbliche einfach zu viel waren. Dies ließ seine Psyche zersplittern, sodass ein Fragment seiner Persönlichkeit zurückblieb, als er kurz darauf die Traumlande verließ. Dieses Fragment verfügt nicht über alle Erinnerungen des Grafen, insbesondere fehlen die letzten Jahre und damit auch die Enthüllungen des Verrückten Poeten über Neruzavin. Das Fragment erinnert sich an Lowls' Studienzeit und Forschungen, vermischt diese Erinnerungen aber mit seiner eigenen, unabhängig ausgebildeten Persönlichkeit. Es nennt sich selbst der Gelbe König und trägt prächtige gelbe Gewänder in Nachahmung Hasturs, des Königs in Gelb.

Trotz seines autoritären Auftretens ist der Gelbe König gesellschaftlich ungeschickt, was er gegenüber Fremden zu verbergen versucht, indem er unnötig viel redet. Dabei springt er von Thema zu Thema und ist nicht imstande, sich einem Gesprächsthema länger als ein paar Minuten am Stück widmen. Im Grunde ist er sehr unsicher und hinterfragt ständig seinen eigenen Intellekt und sein Können, bemüht sich aber, in esoterischen Mysterien als wohlbewandert aufzutreten und Theorien zu belächeln, die seinen eigenen widersprechen. Er nutzt gern lange, komplizierte Worte, wo es im Grunde auch kurze täten.

Rolle in der Kampagne

Der Gelbe König ist der erste Verbündete der SC in den Traumlanden. Er schickt die SC auf Traumquesten, um die Gegenstände zu sammeln, welche den Verrückten Poeten besänftigen können. Der Gelbe König sollte so dargestellt werden, dass die SC ihn mögen, auch wenn er offenbar leicht verwirrt und seltsam ist, damit sie zu seiner Rettung im letzten Teil des 3. Kapitels motiviert sind.

Nach ihrem Gespräch mit dem Verrückten Poeten haben die SC eigentlich keinen Grund, der Verlassenen Karawanserei einen weiteren Besuch abzustatten. Der Gelbe König könnte ihnen aber das Versprechen abnehmen, ihn einmal wieder zu besuchen. Sollten die SC später im Verlauf der Kampagne ihn noch einmal aufsuchen, stellen sie fest, dass in den Traumlanden viele Jahre vergangen sind und der Gelbe König den alten Glanz der Karawanserei wiederhergestellt hat. Seinen Besuchern berichtet er lobpreisend von den SC als frühere Diener, die ihn gerettet haben. Die SC könnten daher von Fremden in der Karawanserei damit überrascht werden, dass diese einiges über sie wissen, sie ob ihrer Taten wohlwollend betrachten oder sie bitten, für sie etwas in den Traumlanden zu erledigen.

DER MYTHOS

Man sollte nicht glauben, dass der Mensch der älteste oder der letzte Herr über die Erde sei oder dass die gemeine Masse des Lebens und seiner Elemente alleine existiere. Die Alten waren, die Alten sind und die Alten werden sein. Nicht im Raum, wie wir ihn kennen, sondern dahinter, daneben. Dort wandeln sie seit ewiger Zeit geduldig, ohne Form und ungesehen … ungesehen und faulig riechend an den verlassenen Orten, wo die Worte gesprochen und die Riten geheult wurden, wenn es an der Zeit war. Ihre Stimmen schnattern im Wind und ihr Bewusstsein lässt die Erde erzittern. Sie krümmen den Wald und zermalmen die Stadt, doch sehen weder Wald noch Stadt die Hand des Unheils herniederfallen."

– H. P. Lovecraft: „Das Grauen von Dunwich"

Die Götter Golarions nehmen viele verschiedene Gestalten an. Einige von ihnen genießen ihren göttlichen Status zwar noch nicht lange, aber andere sind jahrtausendealt. Manche Götter, die bereits verehrt wurden, als die Architekten von Azlant ihre Pläne für das entstehende Großreich entwarfen, werden heute noch angebetet. Doch selbst in dieser Frühzeit existierten ältere Gottheiten, deren Dasein das jener in den Schatten stellte, welche den Verlauf der bekannten Geschichte lenken. Zu diesen älteren Wesenheiten gehören die unvorstellbar alten und unbegreiflich mächtigen Großen Alten, welche ihrerseits den noch mächtigeren Äußeren Göttern dienen. Gelehrte haben ihnen viele verschiedene Namen gegeben, aber auf Golarion kennt man diese Götter und ihre Religion als den Mythos.

Die Großen Alten und Äußeren Götter existieren nicht in den äußeren Ebenen des Großen Jenseits. Einige von ihnen leben in oder besuchen Regionen und Dimensionen, die an jene entfernten Ebenen angrenzen. Die große Mehrheit der Wesenheiten des Mythos befinden sich allerdings auf der Materiellen Ebene. Jedoch sind sie alles andere als sterblich. Der Tod kann den Großen Alten nichts anhaben, da sie lediglich zu träumen beginnen, wenn man sie besiegt. So warten sie auf eine weitere Gelegenheit, nach ihrem unabwendbaren nächsten Erwachen ihren Willen geltend zu machen.

Die Äußeren Götter waren schon immer; ihr Einfluss wurde schon in Zeiten gespürt, in die kaum jemand zurückzublicken wagt. Manche Gelehrte postulieren, dass die Äußeren Götter schon vor den ältesten der jüngeren Gottheiten aktiv waren, dass sie vor der Zeit existierten und dass sie Zeuge der Geburt Pharasmas und damit der Entstehung von Leben und Tod waren. Anhänger der Herrin der Gräber betrachten solche Theorien als Blasphemie. Die weisesten ihrer Priester sind sich jedoch bewusst, dass sie diese Angelegenheit besser nicht weiter erforschen sollten, denn die Wahrheit könnte den Verstand selbst der treuesten Gläubigen zutiefst erschüttern.

Auf den folgenden Seiten befinden sich Beschreibungen der Götter des Mythos, welche auf Golarion am häufigsten angebetet werden. Ihre Anhänger sind oft wahnsinnig, weshalb die Bedrohung für andere Sterbliche von ihnen ausgeht und nicht von den Gottheiten an sich. Am Ende, während des Zeitalters, in dem die Sterne richtig stehen und der Mythos wieder herrscht, werden auch die meisten dieser Kultanhänger Opfer sein.

Domänen und Unterdomänen

Die Domänen der Leere und der Schuppenartigen befindet sich im *Pathfinder Weltenband der Inneren See*. Die Unterdomänen des Drachen, des Dunklen Firmaments, der Entropie, der Furcht, des Gifts, der Isolation, der Launenhaftigkeit, der Schwelgerei und der Sterne stehen in *Götter von Golarion*. Alle anderen Unterdomänen sowie die Regeln dazu können in den *Expertenregeln* nachgeschlagen werden.

Gottheiten des Mythos

Gottheit	Gesinnung	Einflussbereiche	Domänen	Bevorzugte Waffe
Abhoth	CN	Fruchtbarkeit, Krankheit, Schlicke	Chaos, Dunkelheit, Erde, Stärke, Wahnsinn	Peitsche
Athlach-Nacha	NB	Konstruktionen, Spinnen, Vergeblichkeit	Böses, Handwerk, Leere, Wahnsinn	Netz
Azathoth	CN	Entropie, Sinnlose Zerstörung, Wahnsinn	Chaos, Leere, Sonne, Wahnsinn, Zerstörung	Kriegshammer
Bokrug	CN	Rache, Stürme, Wasser	Chaos, Wasser, Wetter, Zerstörung	Ranseur
Chaugnar Fagn	CB	Abgelegenes Hügelland, Blut, Geduld	Böses, Chaos, Krieg, Tod	L. Streithammer
Cthulhu	CB	Katastrophen, Sterne, Träume	Böses, Chaos, Leere, Wahnsinn	Dolch
Ghatanothoa	NB	Opferungen, Unglücke, Untergegangene Inseln	Böses, Wahnsinn, Wasser, Zerstörung	Morgenstern
Hastur	CB	Dekadenz, Nihilismus, Unordnung	Böses, Chaos, Leere, Runen	Rapier
Ithaqua	CB	Kälte, Kannibalismus, Wind	Böses, Chaos, Luft, Wetter	Beil
Mhar	CN	Berge, Höhlen, Vulkane	Chaos, Erde, Feuer, Zerstörung	Schw. Streithammer
Mordiggian	CB	Finsternis, Ghule, Stimmen der Toten	Böses, Chaos, Dunkelheit, Tod	Krummsäbel
Nhimbaloth	CB	Geister, Sümpfe, Verzweiflung	Böses, Chaos, Leere, Pflanzen, Tod	Streitflegel
Nyarlathotep	CB	Gefährliche Geheimnisse, Verbotene Magie, Verschwörungen	Böses, Chaos, Dunkelheit, Magie, Wissen sowie eine zusätzliche	Unterschiedlich
Orgesch	CB	Alchemie, Hunger, Unterirdische Wasserwege	Böses, Chaos, Erde, Wasser	Speer
Rhan-Tegoth	CB	Unsterblichkeit, Verfall, Winterschlaf	Böses, Chaos, Leere Ruhe	Sichel
Schub-Niggurath	CB	Fruchtbarkeit, Monster, Wälder	Böses, Chaos, Leere, Pflanzen, Tiere	Dolch
Tsathoggua	CB	Ausgestoßene, Magie, die Unterwelt	Böses, Chaos, Magie, Wissen	Kurzschwert
Xhamen-Dor	NB	Parasiten, Verwandlung, Verwesung	Böses, Pflanzen, Tod, Tricks	Speer
Yig	CN	Fortpflanzung, Kreisläufe, Schlangen	Chaos, Gemeinschaft, Schuppenartige, Schutz	Stoßdolch
Yog-Sothoth	CN	Raum, Tore, Zeit	Chaos, Dunkelheit, Leere, Reisen, Wissen	Dolch

Abhoth

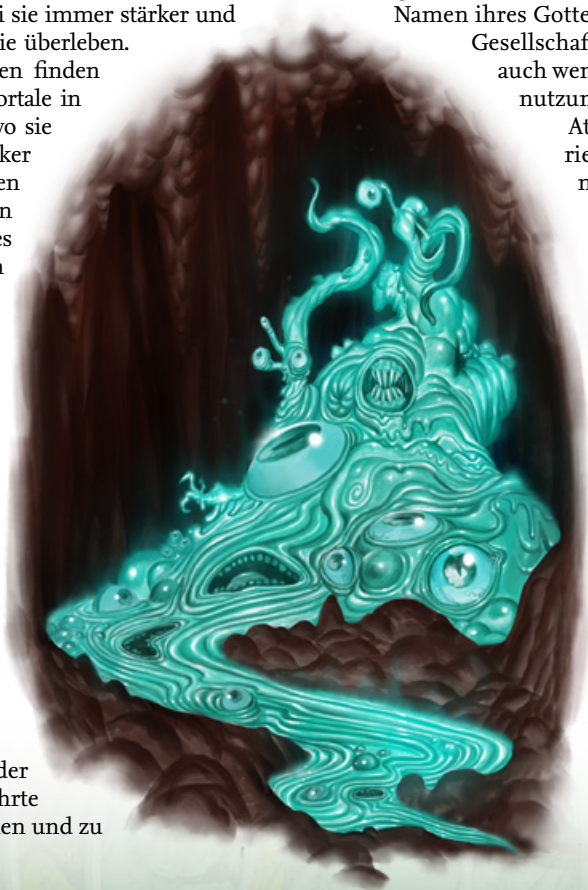
Der Quell der Unreinheit

CN Äußerer Gott von Fruchtbarkeit, Krankheit und Schlicken
Domänen Chaos, Dunkelheit, Erde, Stärke, Wahnsinn
Unterdomänen Albträume, Entschlossenheit, Höhlen, Irrsinn, Nacht, Wildheit
Bevorzugte Waffe Peitsche
Symbol Ein um ein körperloses Auge gewundenes Tentakel
Herkunft „Die Sieben Banngelübde“ von Clark Ashton Smith

In den tiefsten Tiefen jeder Welt liegen riesige Kavernen, die – in den meisten Fällen – der Vergessenheit anheimgefallen sind oder schlicht niemals von den Bewohnern entdeckt wurden. Auf Golarion kennt man diese unterirdischen Passagen und verborgenen Reiche, die auf zahllosen Welten auf ähnliche Weise existieren, als die Finsterlande. Abhoth, Der Quell der Unreinheit, Das Erste Taumeln des Lebendigen Lehms, sickert und gerinnt in diese verlassenen Grotten und speit seine scheußliche Brut in die Finsternis.

Abhoth besitzt einen überwältigenden Intellekt und andersweltliche Weisheit. Er widmet seinen Verstand jedoch Dingen, die jenseits des Verstehens von Sterblichen liegen. Er ist nicht gefangen, sondern liegt wie in einer Wiege in einer Höhle, von der aus Verbindungen zu vielen verschiedenen Welten bestehen. Die von Abhoth ständig ausgeworfenen Kreaturen, denen es gelingt, seiner unbändigen Gier und seinem ewigen Hunger zu entkommen, wanken und schlurfen durch lichtlose Gänge aufwärts, wobei sie immer stärker und größer werden, je länger sie überleben. Die mächtigsten von ihnen finden ihren Weg durch uralte Portale in Höhlen anderer Welten, wo sie der Ursprung ganzer Völker und Gesellschaften werden können. Die Anhänger von Abhoth glauben, dass alles Leben im Universum vom Unreinen Gott ausgegangen ist und dass in unseren Körpern Überreste seiner göttlichen Exkremente verbleiben.

Abhoth erscheint als ein riesiger See aus waberndem und zuckendem protoplasmatischem Schleim, der beständig Augen, Münder, Gliedmaßen und Organe formt und verschluckt. Jene seiner Schöpfungen, die von der Masse heruntertropfen, erlangen ihre eigene Intelligenz. Abhoth ist in der Lage, jede von ihnen berührte Welt zu sehen, zu erforschen und zu infizieren.



Atlach-Nacha

Der Weber in der Leere

NB Großer Alter von Konstruktionen, Spinnen und Vergeblichkeit
Domänen Böses, Handwerk, Leere, Wahnsinn
Unterdomänen Albträume, Isolation, Konstrukte, Mühe
Bevorzugte Waffe Netz
Symbol Eine Spinne inmitten eines Netzes
Herkunft „Die Sieben Banngelübde“ von Clark Ashton Smith

Das Geschlecht des Spinnengotts Atlach-Nacha ist nicht bekannt. In manchen Geschichten wird er als männlich, in anderen als weiblich dargestellt. In Wahrheit verschwendet Atlach-Nacha auf Konzepte wie Geschlecht kaum einen Gedanken. Der Spinnengott wohnt in einer unterirdischen Höhle, die groß genug ist, ganze Länder zu verschlucken. Dort webt er ein unmöglich komplexes Netz, welches sich durch den ganzen leeren Raum erstrecken soll. Bestimmten Aufzeichnungen zufolge wird an dem Tag, da das Netz endlich alle Seiten der Kaverne verbindet, ein neues Zeitalter des Wahnsinns anbrechen. Andere Texte behaupten jedoch, dass Atlach-Nachas gewebte Brücken vom Äußeren Gott Abhoth benutzt werden sollen, damit dieser aus seiner tiefen Höhle ausbrechen kann, anstatt lediglich seine Brut auszuschicken.

Anhänger von Atlach-Nacha betrachten die Form von Spinnen als göttlich. Daher sind viele von ihnen arachnide Kreaturen wie Atterköppe, Drinnen und Jorogumos. Von letzteren weiß man, dass sie den Namen ihres Gottes annehmen, wenn sie in die Gesellschaft von Menschen eindringen, auch wenn niemand ihr Motiv zur Benutzung des Namens kennt.

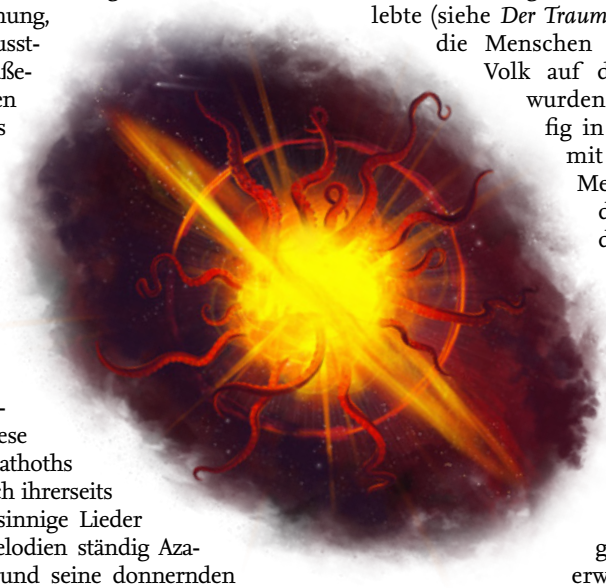
Atlach-Nacha erscheint als eine riesige, schwarz-rote Spinne mit langen, dünnen Beinen sowie einem Körper, der so groß ist wie ein Elefant. Sein Gesicht ist vage humanoid mit von Haaren umgebenen Augen, auch wenn bestimmte obskure Quellen die Gottheit als Besitzerin mehrerer Arme sowie eines weiblichen Kopfs und Torsos beschreiben. Viele der Spinnen von Leng verehren Atlach-Nacha als ihre Mutter. Zweifellos bilden die Tunnel unter Leng Verknüpfungen zum von Spinnennetzen erfüllten Reich, wenn man nur tief genug reist.

AZATHOTH

DER DAIMONENSULTAN

CN Äußerer Gott von Entropie, sinnloser Zerstörung und Wahnsinn
Domänen Chaos, Leere, Sonne, Wahnsinn, Zerstörung
Unterdomänen Albträume, Dunkles Firmament, Entropie, Irrsinn, Katastrophen, Sterne
Bevorzugte Waffe Kriegshammer
Symbol Ein achtzackiger Stern
Herkunft „Azathoth“ von H. P. Lovecraft

Der sogenannte „Blinde Idiotengott" existiert als geistlos vernichtende Masse mit dem Umfang eines Sterns. Azathoth nimmt seine Anhänger nicht wahr und hat auch sonst nur geringes Interesse an den Din- gen. Einige Gelehrte sind der Meinung, dass es nicht einmal ein Bewusstsein besitzt, und setzen den Äußeren Gott mit einem kosmischen Feuersturm größten Ausmaßes gleich und behaupten, er sei ein Wesen, dass unfähig ist, willentlich zu handeln oder auf Reize zu reagieren.



Azathoth wird wie eine wütende Sonne von einer unbekannten Anzahl anderer Götter begleitet, die ihn wie die Planeten eines Sonnensystems umkreisen. In mystischen Folianten werden diese geringeren Götter auch als Azathoths Hofstaat bezeichnet, sind jedoch ihrerseits mächtige Wesen, deren wahnsinnige Lieder und unheimlich pfeifende Melodien ständig Azathoths chaotisches Murmeln und seine donnernden Explosionen begleiten. Viele seiner Gläubigen halten die Entitäten in Azathoths Hofstaat für wahre Manifestationen seines bewussten Willens. Ihre Macht reicht zwar nicht an die von Azathoth heran, aber sie ist nicht gering, und der stärkste von ihnen ist kein anderer als Nyarlathotep, das Kriechende Chaos.

Man sagt, dass sich Azathoth im Zentrum des Universums befindet. Manchmal hört man, dass er der Ursprung der Existenz sei, die urzeitliche Wahrheit, welche die Materielle Ebene erschuf. Die Anhänger des Ursprünglichen Chaos versuchen oft, die Macht des blinden Gottes für ihre eigenen, zerstörerischen Zwecke anzuzapfen, was aber mit erheblicher Gefahr verbunden ist, denn auch nur die schwächste Welle von Azathoths Zuckungen kann ganze Planeten verwüsten. Die Schory hatten Gerüchten zufolge Methoden entwickelt, die Macht des Gottes zu benutzen, aber es erscheint plausibel zu vermuten, dass dieses Hantieren mit kosmischen Kräften eine Schlüsselrolle beim Fall des Reiches vor so langer Zeit spielte. In einigen uralten Texten wird Azathoth auch „Daimonensultan" genannt. Diese Bezeichnung impliziert jedoch keine Verbindung zu den als Daimonen bekannten Scheusalen, denn der Gott besitzt genauso wenig Interesse an den Vorgängen im Großen Jenseits wie an allen anderen Dingen.

BOKRUG

DIE WASSERECHSE

CN Großer Alter von Rache, Stürmen und Wasser
Domänen Chaos, Wasser, Wetter, Zerstörung
Unterdomänen Katastrophen, Meere, Stürme, Wut
Bevorzugte Waffe Ranseur
Symbol Eine grüne Echse mit einem langen, gewundenen Schwanz
Herkunft „Das Verderben, das über Sarnath kam" von H. P. Lovecraft

Bokrugs ursprüngliche Anhänger waren ein abscheuliches, aquatisches Volk, welches am Ufer eines uralten Sees in einer ablegenen Region der Traumlande lebte (siehe *Der Traum vom Gelben König*). Als die Menschen zum vorherrschenden Volk auf der Materiellen Ebene wurden, kamen sie zwangsläufig in gewalttätigen Konflikt mit diesen Kreaturen. Die Menschen siegten, aber die Geister der ermordeten Anhänger von Bokrug erhoben sich Tausende Jahre später, um schreckliche Rache zu üben. Heute wird Bokrug in entlegenen Gebieten der Dimension der Träume sowohl aus Furcht als auch aus Ergebenheit angebetet. Wenn Träumer erwachen, die im Schlaf auf Bokrugs Kult gestoßen sind, tragen sie häufig die Saat seines Glaubens in ihren Köpfen. So verbreitet sich der Kult der Wasserechse auch in der Welt der Erwachten.

Im Vergleich mit anderen Gottheiten des Mythos scheint Bokrug relativ zufrieden damit zu sein, die Anbetung seiner Gläubigen sowie die kräftigen Stürme zu genießen, welche die abgeschiedenen Traumlande durchziehen, in denen er lebt. Der Große Alte trachtet nicht oft nach der Vernichtung anderer Wesen, sei es gewollt oder unabsichtlich. Nur wenn man seinen Ärger erregt und seinen Hunger nach Vergeltung weckt, dann geht er auf die Jagd.

Bokrug erscheint als immens große Wasserechse mit Schuppen in kränklichem Grün. Sein außergewöhnlich langer Schwanz endet in drei furchterregenden Dornen und man sagt, sein Atem bestünde aus giftigem, grünen Nebel. Seinen Kult kann man für gewöhnlich in ländlichen Gebieten finden, wo die Verehrung der Wasserechse Wunder wie gutes Wetter und Wohlstand zu bringen scheint – allerdings nur so lange, wie die Blutopfer an Bokrug nicht aufhören. Der Große Alte verlangt zwar nicht die Opferung von intelligenten Kreaturen, aber viele seiner Kulte richten auf diese Weise Gefangene und Kriminelle hin.

Chaugnar Faugn

Das Grauen aus den Bergen

CB Großer Alter von abgelegenem Hügelland, Blut und Geduld
Domänen Böses, Chaos, Krieg, Tod
Unterdomänen Blut, Entropie, Mord, Taktik
Bevorzugte Waffe Leichter Streithammer
Symbol Das Abbild eines Elefantenkopfes mit einem blutigen Rüssel
Herkunft „Das Grauen aus den Bergen" von Frank Belknap Long

Die Wesenheit namens Chaugnar Faugn ist unvorstellbar alt. Die Kreatur ist imstande, in mehr Dimensionen zu existieren, als die meisten Wesen ahnen. Sie überdauert Zeitspannen, in denen ganze Welten geboren werden und sterben. Chaugnar Faugn hat Jahrtausende lang unbeweglich schlafend in einer flachen Höhle verbracht, die verlassen tief in einem trostlosen Streifen zerklüfteten Hügellands liegt. Daher stammt auch der Beiname der Wesenheit: Das Grauen aus den Bergen. Die meisten ihrer eifrigsten Anhänger leben in ähnlicher Umgebung. Der Große Alte hat jedoch keine besondere Vorliebe für die Hänge und Täler, die ihn verbergen; er hat dort nur die letzten ungezählten Äonen gewartet.

Chaugnar Faugns Gläubige ahmen seine Geduld nach. Sie mögen zwar gewalttätig und blutrünstig sein, warten jedoch ganze Generationen ab, ehe sie ihre Pläne für Vergeltungsschläge und Überfälle durchführen. Die Feinde dieser Kultanhänger haben schon viele Male geglaubt, dass sie diese nach brutalen Konflikten ausgerottet hatten, aber sie haben sich jedes Mal geirrt. Die Anhänger begnügten sich lediglich mit dem Warten auf die Gelegenheit zur Rache. Wenn Chaugnar Faugn erwacht, dann lenkt ihn Anbetung nicht von seinem Hunger ab; er frisst seine Eiferer mit der gleichen Verachtung wie Ungläubige.

Chaugnar Faugns Gestalt ist vage humanoid, aber sein Kopf hat die Form eines missgebildeten, albtraumhaften Elefantenhaupts mit großen, geäderten Ohren, enormen, gebogenen Stoßzähnen und einem Rüssel, der in einem Neunaugenmaul endet, durch welcher er Wesen das Blut aussaugt, die ihm zu nahe kommen.

Cthulhu

Der Träumer in der Tiefe

CB Großer Alter von Katastrophen, Sternen und Träumen
Domänen Böses, Chaos, Leere, Wahnsinn
Unterdomänen Albträume, Dunkles Firmament, Irrsinn, Sterne
Bevorzugte Waffe Dolch
Symbol Eine komplexe Rune, die ein offenes Auge umgibt
Herkunft „Cthulhus Ruf" von H. P. Lovecraft

Cthulhu mag zwar in den versunkenen Ruinen der Stadt R'lyeh in einem Ozean einer weit entfernten Welt eingesperrt sein, aber er besitzt einen schrecklichen, unermesslichen Geist, der dazu in der Lage ist, träumende Schläfer im ganzen Universum zu berühren. So verbreitet sich sein Kult, denn jene Wesen, die sich als empfänglich für seine insanen Träume erweisen (für gewöhnlich halb-wahnsinnige Künstler, Lyriker oder Visionäre), erwachen mit Erinnerungen, die nicht vollständig ihnen gehören. Die Betroffenen können sich zuweilen nicht einmal mehr bewusst an ihre Träume erinnern oder erkennen nicht, dass ihre Handlungen beeinflusst wurden. Cthulhus Religion wird auch durch sein Gezücht verkündet – ungeheuren Wesen, die in Aussehen und Ziel ihrem Herrn ähneln. Doch so tödlich, wie sie sind, besitzen sie nur einen Schatten von Cthulhus Macht.

Die Kulte des Träumers in der Tiefe gehen heimlich vor. Ihre Verstecke liegen in abgelegenen Sümpfen, dichten Wäldern und ausgedehnten Abwasserkanalsystemen unter den größten Städten der Welt. Ihre Anhänger wissen, dass einst die Sterne richtig stehen werden und sich die Stadt ihres Meisters aus den Wellen jenes entfernten, dem Untergang geweihten Planeten erheben wird. Dann ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis sie durch die Ankunft ihrer furchtbaren Gottheit auf Golarion belohnt werden, wo er die ganze Welt in Vorbereitung für die Rückkehr der Äußeren Götter reinwaschen wird.

Cthulhu ist von riesenhafter, annähernd humanoider Gestalt, aber in vielerlei Hinsicht unmenschlich. Sein Gesicht ähnelt einer Krake, er besitzt große Flügel und sein abscheuliches, protoplasmatisches Fleisch zuckt auf unmögliche Weise. Er ist zwar gefangen, aber seine wahnsinnigen Gedanken können einige wenige Träumer beeinflussen. Erwacht er jedoch, dann wird sein fremdartiger Verstand wie ein Virus des Wahns alle denkenden Seelen infizieren.

GHATANOTHOA

DER EWIGE QUELL

NB Großer Alter von Opferungen, Unglücken und untergegangenen Inseln
Domänen Böses, Wahnsinn, Wasser, Zerstörung
Unterdomänen Albträume, Katastrophen, Irrsinn, Meere
Bevorzugte Waffe Morgenstern
Symbol Wellen, die sich an einem erhabenen, zerklüfteten Felsen brechen
Herkunft „Aus Äonen" von H. P. Lovecraft und Hazel Heald

Ghatanothoa wird manchmal mit Cthulhu verglichen. Die beiden Großen Alten ähneln sich in der Tat oberflächlich: Sie beide sind in großen Bauwerken auf versunkenen Inseln gefangen, sie erreichten beide aus den finsteren Orten zwischen den Sternen kommend in längst vergangener Zeit dieselbe entfernte Welt und wenn sie erwachen, lösen sie beide große Stürme oder Katastrophen aus, so als ob die Welt selbst vor ihnen zurückschreckte.

Diese Ähnlichkeiten könnten sogar noch tiefer gehen, denn es gibt Hinweise darauf, dass Ghatanothoa eines von Cthulhus Gezücht sein könnte. Die Anhänger des Ewigen Quells verneinen solche Behauptungen und bekämpfen Cthulhus Kult, wenn sie ihm begegnen. Der Kult von Cthulhu behandelt Ghatanothoas Gläubige als unbedeutend und mit nicht mehr Beachtung als jede andere Ansammlung sterblichen Irrsinns.

Die Anhänger des Ewigen Quells sind angeblich imstande, Inseln auf entfernten Planeten aus unbekannten Ozeanen zu heben, welche als Portale zwischen Ghatanothoa und neuen, zur Eroberung reifen Landstrichen dienen.

Ghatanothoas Gestalt ist Gerüchten zufolge besonders grauenvoll, aber kein Bericht gleicht dem anderen. Die einzige Gemeinsamkeit ist die Eigenschaft des Großen Alten, dass ein kurzer Blick auf ihn genügt, um den Betrachter in eine ausgetrocknete, lebendige Mumie zu verwandeln. Als solche ist er in der Lage, die Welt zu sehen und den endlosen Lauf der Zeit zu beobachten, aber bewegungsunfähig und nicht imstande, mit irgendetwas zu interagieren. Man sagt, diese Form der Unsterblichkeit gehöre zu den schlimmsten Schicksalen, die ein sterblicher Verstand ertragen kann.

HASTUR

DER KÖNIG IN GELB

CB Großer Alter von Dekadenz, Nihilismus und Unordnung
Domänen Böses, Chaos, Leere, Runen
Unterdomänen Dunkles Firmament, Schutzzeichen, Sprachen, Sterne
Bevorzuge Waffe Rapier
Symbol Das Gelbe Zeichen
Herkunft „Haita der Schäfer" von Ambrose Bierce

Hastur ist wie so viele Große Alte auf einer weit entfernten Welt gefangen. Seine Fähigkeit, einen Avatar auf anderen Planeten zu manifestieren, solange das Licht des seltsamen Sterns am Himmel seines Gefängnisses auf das gewünschte Gebiet der zweiten Welt fällt, unterscheidet ihn jedoch von seinesgleichen. Er benötigt außerdem mächtige Magie, um seinen Avatar – genannt Der König in Gelb - erscheinen zu lassen, aber diese Magie muss nicht bewusst gewirkt werden.

Hasturs Anhänger sind Meister der subtilen Magie, welche arglose Opfer dazu verleiten kann, einen Weg für den König in Gelb zu öffnen. Das Symbol des Großen Alten, das Gelbe Zeichen, wird oft in Verbindung mit jenen Zaubersprüchen verwendet; jene Wesen, welche das Gelbe Zeichen finden, sind häufig verdammt, den König in Gelb in ihrem Verstand zu beherbergen und sich so langsam in seine Agenten zu verwandeln. Einige von Hasturs Gläubigen halten ihn für den Schutzherrn der Schäfer und glauben, dass die meisten Menschen nur Schafe seien, welche zu einem unbekannten Zweck zusammengetrieben werden müssen.

Niemand weiß, wie Hastur aussieht, denn er ist schon länger eingesperrt, als sterbliches Leben existiert. Die Wesen, die zu seinem Avatar werden, erscheinen als Gestalten, die in anscheinend ausgefranste und zerfetzte gelbe Roben gehüllt sind. Nur nach näherer Betrachtung erkennt man, dass diese „Roben" eigentlich aus der Haut dieser Kreaturen bestehen. Unter ihren finsteren Kapuzen verbirgt sich das personifizierte Grauen.

Ithaqua

Der Windläufer

CB Großer Alter von Kälte, Kannibalismus und Wind
Domänen Böses, Chaos, Luft, Wetter
Unterdomänen Eis, Stürme, Wind, Wolken
Bevorzuge Waffe Beil
Symbol Das hölzerne Abbild eines Humanoiden mit einem Geweih
Herkunft „Der Windläufer" von August Derleth

Zu Ithaquas Reich gehören alle gefrorenen Gebiete an den Nordpolen aller Welten. Der Windläufer kann den Eiswind benutzen, um die Entfernungen zwischen den Planeten zu überbrücken und jene Welten zu besuchen, die sein Interesse erregen. Es ist jedoch seltsam, dass sein Einfluss und seine Erforschungen auf die Regionen innerhalb der nördlichen Polarkreise beschränkt sind. Ausflüge in südlichere Gefilde, die seine Macht nie gespürt haben, sind ihm zwar möglich, dürfen aber nie lange dauern.

In seinem Reich ist Ithaqua jedoch gefürchtet, denn der Kannibalismus und die Monster, die man als Wendigos kennt, treten kurz vor und nach seinen Besuchen gehäuft auf. Er interessiert sich oft für bestimmte Seelen, egal ob die eines Anhängers oder eines Ungläubigen. Er trägt sie in die Lüfte fort und vielleicht sogar zu anderen Welten, aber der Zweck für diese Entführungen ist unbekannt, denn jene, die mit Ithaqua gehen, erleiden immer das gleiche Schicksal: einen schrecklichen Sturz aus großer Höhe, der entweder in ihrem Tod in eisiger Wildnis oder die Verwandlung in einen Wendigo und den Verlust aller Erinnerungen an das frühere Leben resultiert.

Die Bewohner der verschiedenen Polarregionen kennen Ithaqua unter vielen Namen. Er erscheint in humanoider Gestalt, aber seine Gliedmaßen sind lang und dürr und seine Füße meist hinter böigem Schneegestöber verborgen. Bei seinen Besuchen hinterlässt er trotz dieses Windes monströse Spuren im Schnee, die auf Schwimmhäute zwischen seinen Zehen hinweisen. Wesen, die den Windläufer zu Gesicht bekommen haben, können sich häufig nicht an seine Gestalt erinnern. Nur zwei Lichtpunkte wie merkwürdig glitzernde Kugeln am Nachthimmel – seine Augen - bleiben in ihren Gedächtnissen zurück.

Beachte, dass Ithaquas Kleriker die Unterdomäne des Eises auswählen können, obwohl er nicht den Zugang zur Domäne des Wassers gewährt.

Mhar

Der Weltendonner

CN Großer Alter von Bergen, Höhlen und Vulkanen
Domänen Chaos, Erde, Feuer, Zerstörung
Unterdomänen Asche, Höhlen, Katastrophen, Rauch
Bevorzugte Waffe Schwerer Streithammer
Symbol Eine zerbrochene, dreieckige Rune
Herkunft „Die Zinnen von Xin-Schalast" von Greg A. Vaughan

Das uralte Wesen namens Mhar versuchte vor Äonen das erste Mal, Golarion zu betreten, indem es die Kruste des Planeten als Mutterleib benutzte. Der Versuch der Manifestation schlug aus unbekannten Gründen fehl. Vielleicht stimmte die Ausrichtung des Planeten nicht oder andere Wesenheiten beendeten die Geburt, ehe der Große Alte ausgetragen werden konnte. Mhars Kult glaubt jedoch nicht, dass die Genese seines Gottes scheiterte, sondern behauptet, die Reife dauere mehrere Zeitalter. Mhars Anhänger – der angeblich unter dem höchsten Berg in der Region der Inneren See, dem Mharmassiv in den Kodarbergen liegt - sind außerdem überzeugt davon, dass die Zeit seiner Geburt heranrückt und er bei seinem Erwachen das nördliche Avistan in ein neues Reich aus Feuer und Asche verwandeln wird, welches sich dann über die Welt verbreitet. Der Kult glaubt, dass die Zeit von Mhars Geburt von einem plötzlichen Anstieg der Zahl von gewaltigen, tödlichen Erdbeben und der Entstehung von Vulkanen auf der ganzen Welt angekündigt werden würde. Einige seiner mächtigeren Anhänger versuchen, dies zu beschleunigen, indem sie an bestimmten Stellen ihrerseits tektonische Ereignisse auslösen.

Niemand kennt Mhars wahre Gestalt, denn der Gott existiert noch nicht. Von seinem Kult erschaffene Bildnisse zeigen ihn meist als einen Leviathan in Form eines Vulkans. Riesige Fänge aus flüssiger Lava säumen seinen Krater und seine Hänge tragen Wälder aus furchterregenden, rasiermesserscharfen Gliedmaßen aus Kristall.

MORDIGGIAN

DER LEICHENGOTT

CB Großer Alter von Finsternis, Ghulen und den Stimmen der Toten
Domänen Böses, Chaos, Dunkelheit, Tod
Unterdomänen Entropie, Nacht, Untod, Verlust
Bevorzugte Waffe Krummsäbel
Symbol Blutige, von Finsternis umgebene Fangzähne
Herkunft „Der Leichengott" von Clark Ashton Smith

Mordiggian war in grauer Vorzeit der Gott der Ghule, doch während sich diese Untoten auf zahllosen Welten verbreiteten, fielen viele von ihnen vom Glauben ab und wurden dekadent. Heute haben sie den Leichengott vergessen und nur einige der nicht degenerierten Ghule in manchen Teilen von Leng folgen den alten Riten.

Mordiggians hauptsächliche Anhänger in heutiger Zeit sind Menschen, die ihn als Gott des Todes verehren. Für uneingeweihte Beobachter stellen diese Frauen und Männer jedoch wenig mehr als Ghule dar. Sie wandeln mittels abstoßender Rituale und chirurgischer Eingriffe ihre Gesichter und Gliedmaßen so um, dass sie Untoten ähneln. In Städten, wo derart groteskes Aussehen für Aufsehen sorgen würden, verbergen Mordiggians Gläubige sich hinter silbernen Masken und tragen schwere Umhänge. Großartige Kathedralenmausoleen an hervorgehobenen Orten innerhalb von Städten bilden die Tempel des Großen Alten. Diese Städte besitzen keine eigenen Friedhöfe, denn die Priester von Mordiggian sammeln die Toten ohne Gegenleistung ein und schaffen sie zur „Beseitigung" in ihre heiligen Kammern. Deswegen kommen in solchen Städten nur sehr selten Untote oder Krankheitsausbrüche aufgrund von Leichen vor. Allerdings sind manche von Mordiggians Priestern ein wenig zu eifrig bei der Totenkollekte; es kommt vor, dass sie sich Komapatienten oder Personen in todesähnlichen Entrückungszuständen greifen, aus denen jene hätten aufwachen können.

Mordiggian besitzt die Gestalt einer lebendigen Wolke aus Dunkelheit. Er ist imstande, Teile oder die Gesamtheit seiner Form zu verdicken oder erstarren zu lassen, um sich mit einem langen Arm einen Leckerbissen vom Leichenbuffet zu greifen oder jene mit seinem Zorn zu strafen, die es gewagt haben, an Orte zu gehen, die den Toten vorbehalten sind. Die bevorzugte Gestalt des Leichengottes ist die eines riesigen Wurms, um dessen Maul sich eine Reihe von zuckenden Tentakeln winden. Dieses Maul erscheint auch häufig in den Symbolen des Gottes.

NHIMBALOTH

DER SINNLOSE TOD

CB Äußere Göttin von Geistern, Sümpfen und Verzweiflung
Domänen Böses, Chaos, Leere, Pflanzen, Tod
Unterdomänen Dunkles Firmament, Entropie, Furcht, Isolation, Untod, Verwesung
Bevorzugte Waffe Streitflegel
Symbol Tropfnasser Schädel mit einem Mund voller nassem Moos
Herkunft „Der Mythos" von James Jacobs

Wenn Sterbliche aus dem Leben scheiden, schlüpfen ihre Seelen aus ihren Körpern und vereinen sich mit dem Fluss der Seelen, der sie schließlich zu Pharasmas Beinacker führt, wo über sie gerichtet wird. Wie jeder andere Fluss ist der Fluss der Seelen nicht ohne Gefahren. Seine metaphysischen Ufer und Tiefen werden von Räubern heimgesucht, welche dahintreibende Seelen eifrig herauspicken und verschlingen, bevor diese ihrem endgültigen Schicksal zugeführt werden können. Die geheimnisvolle Nhimbaloth labt sich ihrerseits an diesen Räubern und genießt das Verdauen von Seelen, die bereits im Schlund derer zersetzt wurden, die sich als die Jäger der Toten betrachten.

Man kann Nhimbaloths Präsenz am häufigsten in überwucherten Sümpfen, öden Küstengebieten und abgelegenen Flussufern spüren. Ihre Anhänger glauben, dass Irrlichter die Augen der Göttin darstellen und dass ihr Atem in der Furcht vor dem nahenden Tod liegt. Sterbende mögen zwar Trauer und Schmerz verspüren, aber ihre Seelen können eines Tages zu etwas Höherem berufen sein. Jene, die Nhimbaloth Berührung genossen haben, erfahren nur ein leidvolles Ende. Sie gehen nicht ins nächste Leben. Ihre Existenz hört einfach auf.

Der Sinnlose Tod ist ohne Form, doch Hinweise auf ihre Anwesenheit liegen in den geplagten, gesichtslosen Untoten, welche häufig Orte heimsuchen, an denen sie zugegen war. Wilde Tiere sind in solchen Gebieten feindseliger. Pflanzen scheinen Hass auszustrahlen und sind willig, andere Kreaturen zu verletzen. Fremdartige Zeichen auf Fluss- oder Inselufern - Ansammlungen von sieben, im perfekten Abstand zueinander angeordneten Furchen aus trockener Erde – sollen angeblich Nhimbaloths Fingerabdrücke darstellen. Dort, wo die Göttin auf der Jagd war, scheut selbst die Erde zurück.

Nyarlathotep

Das kriechende Chaos

CB Äußerer Gott von gefährlichen Geheimnissen, verbotener Magie und Verschwörungen
Domänen Böses, Chaos, Dunkelheit, Magie, Wissen sowie eine weitere (unterschiedlich; Dunkelheit für den Jäger in der Finsternis oder Tricks für den Schwarzen Pharao)
Unterdomänen Arkanes, Erinnerung, Gedanken, Göttliches sowie zwei mit der 5. Domäne verknüpfte
Bevorzugte Waffe Je nach Gestalt (Dolch für den Jäger in der Finsternis, Kampfstab für den Schwarzen Pharao)
Symbol Unterschiedlich (ein Kreis mit flügelartigen Armen für den Jäger in der Finsternis, ein umgekehrtes Ankh für den Schwarzen Pharao)
Herkunft „Nyarlathotep" von H. P. Lovecraft

Man sagt, Nyarlathotep besäße eintausend verschiedene Gestalten. Er ist ein ungewöhnlicher Äußerer Gott, denn er scheint es zu lieben, mit den Völkern der Sterblichen zu spielen und Chaos unter ihnen zu verbreiten, anstatt dies seinen Anhängern zu überlassen. Gelehrte für das Dunkle Firmament glauben, dass Nyarlathotep die treibende Kraft hinter den Vorbereitungen auf zahllosen Welten für die Rückkehr der Großen Alten ist, wozu er auf subtile Weise bestimmte Ereignisse anstößt, damit diese kataklystische Resultate haben. Manche sind die Überzeugung, dass Taldor auf Nyarlathoteps Rat hin die Explorationsarmeen entsandte, was im Niedergang des Reiches mündete. Auch soll der Gott die Zwerge von Dongunshalt dazu inspiriert haben, die ersten Feuerwaffen zu erfinden. Sein Einfluss kann mit Sicherheit in der bewegten Geschichte Osirions gesehen werden; er scheint ein besonders Interesse an dieser Kultur zu besitzen.

Die unterschiedlichen Gestalten Nyarlathoteps haben alle ihren eigenen Kult. Die bekanntesten Formen des Gottes sind Der Jäger in der Finsternis (ein fledermausartiges Wesen mit einem dreilappigen, brennenden Auge) und Der Schwarze Pharao (eine humanoide Gestalt, die Verbindungen zum alten Osirion sowie zu vielen modernen Hexenkulten hat).

Orgesch

Der gesichtslose Gott

CB Großer Alter von Alchemie, Hunger und unterirdischen Wasserwegen
Domänen Böses, Chaos, Erde, Wasser
Unterdomänen Eis, Höhlen, Meere, Metalle
Bevorzugte Waffe Speer
Symbol Ein geöffnetes Maul mit einer Rune darin
Herkunft *Götter von Golarion*, S. 191

Im Land des Schwarzen Blutes tief unter Avistans Mitte blubbern und wogen seltsame Seen aus einer gefrorenen Flüssigkeit. Dieses schwarze Blut ähnelt in Aussehen und Konsistenz Rohöl, belebt und kräftigt aber untotes Fleisch. In diesem Nicht-Wasser wurde die Spezies namens Charda geboren. Ihr erstes Exemplar war Orgesch, Der Gesichtslose Gott.

Orgesch lebt nicht länger im Land des Schwarzen Blutes, in welchem es seine Kinder zurückgelassen hat. Die Charda beten es zwar weiter an, aber Generationen von Vernachlässigung haben einen positiven Effekt auf sie gehabt: Sie agieren zwar weiter auf unberechenbare Weise, werden aber nicht mehr von Grausamkeit und Rachedurst motiviert. Jene Charda, die sich an Orgesch erinnern, ihn aber nicht verehren, glauben, er habe seine Kinder zugunsten anderer Wesen weit im Westen, in den tiefsten Gräben des Lichtlosen Meeres verlassen. Es existiert kein organisierter Kult von Orgesch, denn seine Anhänger sehen einander als die größte Bedrohung an. Einige sind überzeugt davon, dass sie den Glauben eines anderen Anhängers in sich aufnehmen, wenn sie ihn mit Haut und Knochen verzehren. Wenn nur noch ein Gläubiger übrig ist, soll Orgesch zurückkehren, um jenen letzten Fanatiker zu benutzen, eine neue Spezies in der Gruft von Orv freizusetzen – eine Spezies, die sich solange ausbreiten wird, bis sie alles verschlungen hat.

Kein lebendes Wesen hat Orgesch je zu Gesicht bekommen, aber ihn darstellende Statuen scheinen auf eigenartige Weise dem Verfall zu widerstehen. Sie bieten Hinweise auf sein Antlitz, oder besser auf dessen Abwesenheit, denn diese Statuen zeigen Orgesch als eine vage humanoide Gestalt mit einem aufgequollenen Bauch, klauenbewehrten Hundebeinen und einem offenen Maul voller Haifischzähne. Andere Gesichtszüge fehlen.

RHAN-TEGOTH

HEROLD DES ZEITENENDES

CB Großer Alter von Unsterblichkeit, Verfall und Winterschlaf
Domänen Böses, Chaos, Leere Ruhe
Unterdomänen Ahnen, Dunkles Firmament, Entropie, Sterne
Bevorzugte Waffe Sichel
Symbol Drei schwarze Sterne
Herkunft „Das Grauen im Museum“ von H. P. Lovecraft und Hazel Heald

Das fremdartige und schweigsame Rhan-Tegoth ähnelt in der Hinsicht Chaugnar Faugn, da es auch einen Großteil seiner Existenz mit Warten verbringt. Aus Textquellen geht hervor, dass Rhan-Tegoth einst aktiv und lebendig war. Es beherrschte ein Großreich in der nördlichen Hemisphäre einer Welt weit jenseits von Golarion. Doch als seine Anhänger Rhan-Tegoth verließen, verwandelte es sich in eine unbewegliche Statue aus unbekanntem Material. Man sollte in diesem Fall jedoch Unbeweglichkeit nicht mit Inaktivität verwechseln, denn Wesen, die Zeit in der Nähe dieser seltsamen Statue verbringen, fühlen sich veranlasst, dem schlafenden Großen Alten immer brutaler Opfergaben darzubringen. Die Nähe zu dieser uralten Wesenheit scheint auszureichen, um ihrem Verstand zu erlauben, geringere Geister zu beeinflussen.

Aufzeichnungen über Rhan-Tegoths Wachperioden und seine Aktivitäten während dieser sind selten und unzuverlässig. Allerdings existieren Gerüchte über bestimmte Gesänge, mit deren Hilfe man den Gott für eine gewisse Zeit aus seinem Schlaf wecken kann, sodass seine versteinerte Gestalt sowohl ihre Mobilität als auch ihre Lebendigkeit zurückerhält. Man kann nur raten, welchen Zweck diese Gesänge erfüllen sollen, denn der Große Alte verschlingt ohne Ausnahme jene Wesen, die ihn aus dem Schlaf zu reißen wagen. Die uralten Texte stimmten darin überein, dass für alle Welten das Zeitenende anbrechen wird, wenn Rhan-Tegoth einst aus eigenem Antrieb aufwacht. Es ist jedoch nicht bekannt, ob dieser Weltuntergang den Herold des Zeitenendes weckt, oder ob dessen Erwachen die Apokalypse auslöst. Legenden zufolge könnte dieser allumfassende Kataklysmus ein für alle Mal verhindert werden, wenn man Rhan-Tegoths Existenz auslöschte. Bisher hat jedoch niemand – nicht einmal die Götter - eine Methode entdeckt, mit der man einen Inbegriff der Unsterblichkeit zerstören könnte.

Es existieren viele Statuen von Rhan-Tegoth und es kann schwierig sein zu bestimmen, welche davon wirklich der schlummernde Gott ist. Die Statuen zeigen eine Kreatur mit kugelrundem Torso, sechs langen, geschmeidigen Gliedmaßen, die in krabbenartigen Scheren enden, sowie einem Kopf mit drei Fischaugen und einem langen Rüssel.

SCHUB-NIGGURATH

DIE SCHWARZE ZIEGE DER WÄLDER

CB Äußere Göttin von Fruchtbarkeit, Monstern und Wäldern
Domänen Böses, Chaos, Leere, Pflanzen, Tiere
Unterdomänen Dunkles Firmament, Federn, Felle, Sterne, Verwesung, Wachstum
Bevorzugte Waffe Dolch
Symbol Drei an den Hälsen verbundene Ziegenköpfe, deren Hörner nach außen weisen, um einen Kreis zu bilden
Herkunft „Das Letzte Experiment“ von H. P. Lovecraft und Adolphe de Castro

Wohingegen von Nyarlathotep gesagt wird, er habe eintausend Gestalten, so hat die monströse Fruchtbarkeitsgöttin Schub-Niggurath angeblich eintausend Junge geworfen. Ihr Kult ist in ländlichen Gebieten mit dichter Vegetation – also Dschungeln, Sümpfen oder Wäldern - besonders stark vertreten und viele der mit ihr assoziierten Kreaturen leben in solchen Regionen. Von allen Kulten des Dunklen Firmaments scheint Schub-Niggurath in der Region der Inneren See am weitesten verbreitet zu sein, insbesondere in den Gebieten am Encarthansee. Man glaubt, dass viele Große Alte und sogar andere Äußere Götter sich mit Schub-Niggurath gepaart haben und dass die daraus hervorgegangenen Jungen ihre mächtigste Brut darstellen.

Schub-Niggurath tritt als wallende Wolke aus Fleisch und Nebel in Erscheinung, welche ständig Augen, Hufe, Mäuler, Tentakel und andere Teile der Anatomie erzeugt und re-absorbiert. Sie gebiert ihre bestialischen Jungen, indem sie mit abstoßender Fruchtbarkeit Eier ablegt oder Monster wirft.

Tsathoggua

Vater der Nacht

CB Großer Alter von Ausgestoßenen, Magie und der Unterwelt
Domänen Böses, Chaos, Magie, Wissen
Unterdomänen Arkanes, Gedanken, Göttliches, Launenhaftigkeit
Bevorzugte Waffe Kurzschwert
Symbol Eine kauernde Kröte ohne Augen
Herkunft „Die Geschichte des Satampra Zeiros“ von Clark Asthon Smith

Tsathoggua bewohnt dasselbe Netzwerk aus riesigen Höhlen, in denen andere Gottheiten des Mythos gefunden werden können, darunter Abhoth, Atlach-Nacha und Orgesch. Es wird manchmal berichtet, sein unterirdisches, blau erleuchtetes Reich hieße K'n-Yan. Andere Quellen besagen, die Bewohner von K'n-Yan hätten sich gegen Tsathoggua erhoben und ihn in eine tiefer gelegene Region vertrieben, welche selbst vom Licht gefürchtet wird. Dieses Gewirr aus finsteren Gängen wird N'Kai genannt.

Tsathoggua besitzt einen eigentümlichen, beinahe wunderlichen Charakter. Er ist zwar bösartig und unberechenbar, kann aber gelegentlich in seinem Umgang mit Sterblichen fast als wohltätig bezeichnet werden. Diese Begebenheiten halten allerdings nie lange an und enden meist tragisch für jene, die mit dem Schläfer von N'Kai verhandeln wollen.

Tsathogguas Gestalt ist die einer halb-humanoiden Kreatur, deren Züge eine Mischung aus Faultier, Fledermaus und Kröte mit schläfrigen Augen und einem breiten Grinsen bilden.

Xhamen-Dor

Der verborgene Fleck

NB Großer Alter von Parasiten, Verwandlung und Verwesung
Domänen Böses, Pflanzen, Tod, Tricks
Unterdomänen Mord, Täuschung, Untod, Verwesung
Bevorzugte Waffe Speer
Symbol Ein Kreis aus Ranken mit zwei langen, herunterhängenden Schwänzen
Herkunft „Kulte des Dunklen Firmaments“ von James Jacobs (*Wächters Totenwache*, S. 58)

Die intelligente Pilzkolonie Xhamen-Dor wurde in den Abwasserkanälen der außergolarischen Stadt Carcosa gezüchtet. Sie befiel und verwandelte unzählige Welten, ehe vor langer Zeit eine Katastrophe oder eine Fehlkalkulation sie beinahe vernichtete. Der Große Alte wurde auf einen verborgenen Fleck pilzartigen Verstands innerhalb eines Kometen reduziert und stürzte während des Erdenfalls auf Golarion, da er unabsichtlich von den Abolethen während ihres Angriffs auf das dem Untergang geweihte Azlant vom Himmel geholt wurde. Niemand weiß, wo Xhamen-Dors Komet aufschlug, aber sein Kult ist sich sicher, dass der abgestürzte Stern, der den Fruchtkörper des Großen Alten enthält, irgendwo auf der Welt in der Tiefe eines großen, aber abgelegenen Sees liegt.

Seit diesem Tag hat Xhamen-Dor damit begonnen, langsam aufzuwachen, während er aus seinem pilzartigen Körper Fasern bildet und diese in die Welt entsendet, wo sie hier und dort emporschießen und seine Sporen verteilen. Vom Verborgenen Fleck infizierte Wesen werden zunächst krank, bevor sie gleichzeitig verfallen und sich verändern. Schließlich verwandeln sie sich in untote Monster, die von einer Kombination aus nekromantischer Energie und fremdartiger, fungöser Masse, die sich in ihrem Inneren windet, angetrieben werden. Anhänger Xhamen-Dors empfangen diese parasitären Kreaturen häufig freiwillig, da sie glauben, sie würden als Teil der Wesen fortbestehen, die aus ihren Körpern entstehen. Andererseits verwenden sie auch arglose Opfer als Wirtskörper.

Der abscheuliche Xhamen-Dor ähnelte angeblich einmal einer verworrenen Masse aus pilzartigen Ranken, die auf den zerschmetterten Knochen einer uralten Reptilie wuchsen. Man weiß jedoch nicht, welche albtraumhafte Gestalt der langsam wachsende Schandfleck heute annimmt.

YIG

VATER DER SCHLANGEN

CN Großer Alter von Fortpflanzung, Kreisläufen und Schlangen
Domänen Chaos, Gemeinschaft, Schuppenartige, Schutz
Unterdomänen Drachen, Gift, Schwelgerei, Verteidigung
Bevorzugte Waffe Stoßdolch
Symbol Eine gewundene Schlange mit einem Halbmond auf ihrem Kopf
Herkunft „Der Fluch des Yig" von H. P. Lovecraft und Zealia Bishop

Von allen Großen Alten – ja sogar von allen Göttern des Mythos – ist der Vater der Schlangen ohne Zweifel der harmloseste. Doch jene Individuen, welche närrischerweise Güte von Yig erwarten, sollten darüber noch einmal nachdenken. Denn Yig kann Narren nicht ertragen und es ist genauso möglich, dass er einen Bittsteller verschlingt, wie dass er ihm hilft. Sogar Yigs treueste Gläubige verstehen, dass ihr Gott zu manchen Zeiten einfach hungrig ist und dass dann keine noch so tiefe Hingabe den Bittenden vor dem Tod bewahren kann.

Yig wird insbesondere von nomadischen sowie von solchen Gesellschaften verehrt, die mit ihrer Umwelt im Einklang leben. In urbanen Gebieten ist seine Religion so gut wie gar nicht vertreten. Er beschützt Gemeinden, die ihn auf die korrekte Art und Weise ehren. Sie können besondere Gunst erlangen, wenn sie den komplexen Ritualen folgen, die sein Glauben im Lauf der Jahreszeiten einfordert. Das Resultat können ergiebige Ernten, große Beute bei der Jagd sowie starke und gesunde Kinder sein. Manchmal werden Yig auch unbefleckte Empfängnisse zugeschrieben, bei denen die Säuglinge mit einem halbmondförmigen Muttermal auf der Stirn geboren werden. Wenn eine Gesellschaft allerdings Yigs Missfallen erregt, dann werden Kinder mit lähmenden oder monströsen Missbildungen geboren, die ihre Mütter töten und ihre Väter in den Wahnsinn treiben. Yig teilt sich durch die Handlungen von Schlangen mit, wird jedoch nur selten vom Schlangenvolk angebetet. Der Vater der Schlangen führt schon lange einen Krieg gegen den Gott Ydersius, auch wenn er seine Aufmerksamkeit auf andere Dinge richtete, nachdem Ydersius seinen Kopf verlor.

Yig erscheint als eine geschuppte, humanoide Kreatur mit dem Kopf einer Schlange und einem peitschenden Schwanz. Er kann auch die Gestalt einer gewaltigen Klapperschlange mit einem halbmondförmigen Mal auf dem Kopf annehmen.

YOG-SOTHOTH

DER SCHLÜSSEL UND DAS TOR

CN Äußerer Gott von Raum, Toren und Zeit
Domänen Chaos, Dunkelheit, Leere, Reisen, Wissen
Unterdomänen Dunkles Firmament, Erforschung, Erinnerung, Gedanken, Nacht, Sterne
Bevorzugte Waffe Dolch
Symbol Eine schwarze Spirale
Herkunft „Der Fall des Charles Dexter Ward" von H. P. Lovecraft

Manchen Textquellen zufolge ist das Dunkle Firmament kein Ort, sondern eher etwas, was Verbindungen zwischen allen Orten und Möglichkeiten knüpft. Diese Quellen führen weiter aus, dass es ein Bewusstsein hat. Von Yog-Sothoth wird gesagt, dass er für gewöhnlich im Dunklen Firmament wohnt, aber in einigen uralten Legenden *ist* er das Dunkle Firmament. Er besitzt mit Sicherheit große Macht über Raum und Zeit und kann zu vielen Zeiten in mehreren Realitäten gleichzeitig auftreten. Entfernungen haben keine Bedeutung für ihn, dafür scheint er nicht in der Lage zu sein, vollständig in die Realität einzutreten, in welcher der Großteil sterblichen Lebens existiert. In unsere Dimension kann er nur teilweise eindringen, wobei er die Gestalt einer glitschigen Masse aus schillernden Kugeln oder leuchtenden Lichtfunken annimmt. Vielleicht ist aber Yog-Sothoth imstande, in unserer Welt zu existieren, besitzt jedoch keinen Grund dazu, und das, was zitternde Sterbliche zu Gesicht bekommen, ist nur sein Schatten.

Yog-Sothoths Anhänger glauben, dass er langsam die vielen Welten des Universums auf das neue Zeitalter vorbereitet, welches durch das Erwachen der Großen Alten angekündigt wird. Dann werden alle Bewohner dieser Welten ausgelöscht, um den Weg für deren wahre Meister zu bereiten. Kulte rufen Yog-Sothoth häufig an, damit er ihre ungeborenen Kinder segnet. Diese verwandeln sich darauf in monströse Hybridwesen, die an der Vorbereitung ihrer nichtsahnenden Welt für die Zeit teilnehmen, wenn die Sterne richtig stehen und die Großen Alten wieder herrschen werden.

HASTUR
DER KÖNIG IN GELB

Keine Seele war im Park zu sehen, als ich dem Weg zwischen den Bäumen folgte, der von der Garibaldi-Statue zum Hamilton-Apartmenthaus führt. Während ich am Kirchhof entlang ging, sah ich jedoch eine Gestalt auf der Steintreppe sitzen. Der Anblick des weißen, aufgedunsenen Gesichts des Mannes jagte mir einen Schauer über den Rücken, und ich eilte weiter. Da sagte er etwas zu mir – er mag es auch nur vor sich hingemurmelt haben – und eine Wut flammte in mir auf, dass solch eine Kreatur mich anzusprechen wagte ... Das Murmeln erfüllte meinen Kopf, wie dicker, öliger Rauch aus einem Bottich zur Fettgewinnung oder der widerliche Geruch von Verwesung ...

„Hast du das Gelbe Zeichen gefunden?“
„Hast du das Gelbe Zeichen gefunden?“
„Hast du das Gelbe Zeichen gefunden?“

- Robert W. Chambers: „Das Gelbe Zeichen“

Die Menschheit existiert auf zahllosen Welten im Universum, doch trotz ihres Vorkommens auf den unterschiedlichsten Planeten scheinen die Errungenschaften dieser fruchtbaren Spezies im Vergleich zu denen der wahren Erben dieser Wirklichkeit nur mehr Schatten oder flüchtiges Japsen nach Luft zu sein. Uralte Legenden und hinter vorgehaltener Hand erzählte Mythen sprechen davon, dass es jene menschliche Zivilisation, welche zuerst mit Hastur in Kontakt trat, lange vor der Entwicklung der Menschheit auf Golarion gab. In einer lange vergangenen Zeit, auf einer entfernten Welt, deren Name längst vergessen ist, beherrschten drei großartige Städte drei verschiedenen Ufer des weiten Sees von Hali. Die erste dieser Städte war das von Aristokraten für Aristokraten regierte Yhtill, wo alle Menschen das dekadente, hedonistische Leben der Reichen genossen. Die zweite Stadt, Alar, war die Heimat von Anarchisten, die sich aufgrund ihres gemeinsamen Neids auf Yhtills Wohlstand zusammengeschlossen hatten. Die dritte und letzte Stadt war das leere Carcosa, von unbekannter Hand errichtet und von allen Seelen verlassen. Carcosa hatte schon existiert, alt und verfallen, bevor die ersten Grundsteine für Alar und Yhtill gelegt worden waren. Jene wenigen Menschen, welche die leeren Straßen der Stadt besichtigten, kehrten verrückt, verstört und zur Selbstvernichtung neigend zurück – wenn überhaupt.

Der Bevölkerung von Alar verlangte es nach dem Reichtum und den Annehmlichkeiten der Menschen von Yhtill, aber sie konnte nur wenig unternehmen, um das Begehrte zu verdienen oder sich zu nehmen. Eines Tages vor langer Zeit begannen deshalb die Armeen Alars mit einer Belagerung der leeren Stadt Carcosa, denn sie hofften, jene Quelle der Macht an sich reißen zu können, welche den Verstand vollständig leeren und die Seele vernichten vermochte. Am nächsten Tag waren die Stadt Alar und ihre Einwohner spurlos verschwunden.

Als die Nachricht vom Verschwinden Alars Yhtill erreichte, wurde sie von den Hedonisten dort zur Kenntnis genommen. Diese kümmerten sich jedoch nicht weiter um das Ereignis. Womöglich schliefen sie sogar ruhiger als vorher, in dem Wissen, dass ihre potenziellen Feinde sich in Luft aufgelöst hatten. Zeit verging und die Erinnerung an Alar und Carcosa verblasste. Während die Menschen von Yhtill immer dekadenter wurden und alle außer den exzentrischsten und gebildetsten Gelehrten die Legenden der Schwesterstädte vergaßen, intrigierten und kämpften die Herrscher der Stadt um die Kontrolle über ihre Zivilisation. Dann erschien während eines von Königin Cassilda ausgerichteten Maskenballs, mit dem sie ihre Herrschaft absichern wollte, ein Fremder, der eine fahle Maske trug. Doch der Fremde eröffnete der Königin, dass er keine Maske trüge und gekommen war, das Ende von Yhtills Dynastie zu verkünden. Der Wahnsinn fegte durch die Stadt und mit dem Anbruch des Morgens war auch sie verschwunden. Nur die Geisterstadt Carcosa blieb zurück.

Es ist nicht bekannt, ob die Legende der drei Städte von Hali und die Bedrohung durch Carcosa wahr ist. Man weiß nur, dass Carcosa wirklich existiert, und sie sich weiterhin von Städten im ganzen Universum ernährt. Ihr Herr, der keine Maske trägt, stellt eine reale Gefahr dar.

Spielwerte für Hastur in seiner Inkarnation als der König in Gelb erscheinen auf den Seiten 116-117 des *Monsterhandbuchs 4*.

Camilla: Ihr, mein Herr, solltet euch demaskieren.
Der Fremde: Sollte ich?
Cassilda: Es ist in der Tat Zeit. Wir alle haben unsere Verkleidung abgelegt. Ihr nicht.
Der Fremde: Ich trage keine Maske.
Camilla: (Erschrocken, neben Cassilda) Keine Maske? Keine Maske!

- Der König in Gelb, Akt 1, Szene 2.

VERKÖRPERUNG UND REICH

Wie viele Große Alte ist Hastur auf einer weit entfernten Welt eingesperrt. Anders als die meisten der anderen ist er jedoch in der Lage, seinen Avatar auf anderen Welten zu manifestieren, solange das Licht des Sterns am Himmel seines Gefängnisses auf das gewünschte Gebiet des zweiten Planeten fällt. Hastur benötigt die Unterstützung durch mächtige Magie, um seinen Avatar – den König in Gelb – erscheinen zu lassen, doch diese Magie muss nicht bewusst gewirkt werden.

Niemand kann mit Sicherheit sagen, wie Hastur aussieht, denn der Große Alte ist schon länger eingesperrt, als sterbliches Leben existiert. Seine Verkörperung als der König in Gelb erscheint als eine menschenähnliche Gestalt, die in gelbe Lumpen und safranfarbene Roben gehüllt ist. Das, was von den Roben verhüllt wird, bleibt ungesehen. Nur die wahrhaft Unglücklichen erhaschen jemals einen Blick auf die albtraumhafte Gestalt des Avatars. Wenn Hastur als der König in Gelb erscheint, dann geschieht dies stets, kurz bevor eine wichtige Stadt der betreffenden Welt Carcosa zum Opfer fällt. Ein Besuch vom König in Gelb stellt allerdings keine Garantie für solch ein Ereignis dar, denn Helden oder Märtyrer sind imstande, es durch ihre Anstrengungen zu verhindern – jedenfalls eine Zeit lang, bis Carcosas Blick die fragliche Welt erneut trifft.

Hasturs derzeitiger Status ist genauso unklar wie die Antwort auf die Frage, ob er sich in der fremdartigen Stadt Carcosa, in den heimgesuchten Abwasserkanälen unter ihr oder in den Tiefen des Sees von Hali befindet. Die meisten Schriften legen nahe, dass der Große Alte eingesperrt ist, doch seine Fähigkeit zur vergleichsweise mühelosen Manifestation seines Avatars deuten darauf hin, dass sein Käfig nicht gut bewacht wird. Das wahrscheinlich verstörendste Gerücht über Hasturs Gefängnis besagt, dass es eher einem Kokon gleiche und Carcosa die physische Erscheinung der äußeren Hülle dieses Kokons darstelle. Carcosa wächst mit jeder Zivilisation, die es verschlingt, genauso wie Hasturs Reich.

Irgendwann, wenn die Sterne richtig stehen, wird der Kokon aufbrechen und Hastur hervortreten – befreit und verwandelt von einem Großen Alten in den neuesten Äußeren Gott des Mythos. Die Beschreibung der vergrößerten Macht und des erweiterten Einflusses einer solchen Wesenheit würden die Grenzen dieses Artikels sprengen, aber ein Ereignis dieser Art würde mit Sicherheit auf Kosten der geistigen Gesundheit der Wesen auf unzähligen Welten gehen.

Hastur ist von chaotisch-böser Gesinnung. Sein Einflussbereich erstreckt sich auf Dekadenz, Nihilismus und Unordnung. Die bevorzugte Waffe seines Kults ist das Rapier. Er gewährt Zugang zu den Domänen Böses, Chaos, Leere und Runen sowie zu den Unterdomänen Dunkles Firmament, Schutzzeichen, Sprachen und Sterne. Zu seinen Priestern zählen vornehmlich Barden, Hexenmeister, Kleriker und Mystiker.

Anhänger und Dogma

Trotz des extremen Alters von Hasturs Kult, der seit Jahrtausenden auf vielen tausend Welten existierte, ehe er Golarion erreichte, haben sich seine uralten Bräuche bis heute erhalten. Diese Traditionen haben sich jedoch im Verlauf der Äonen erstaunlicherweise kaum weiterentwickelt. Hastur selbst sucht keine neuen Anhänger, hält aber niemanden davon ab, sich in den Glauben an ihn hineinzusteigern. Sein Kult hat viele seiner Bräuche selber entwickelt, wobei der bekannteste davon die Verehrung des Namens des Großen Alten sein dürfte. Seine Gläubigen sprechen seinen Namen nicht laut aus, wenn sie es vermeiden können, sondern bezeichnen ihn mit Beinamen wie „Er, Der Nicht Genannt Werden Darf“, „Der Unaussprechliche“ oder „Der König in Gelb“. Sie assoziieren ihn auch mit den drei Städten von Hali, wobei Carcosa Hasturs Nihilismus, Alar die von seinen Lehren angespornte Unordnung und Yhtill jene Dekadenz repräsentiert, in welcher sich seine Anhänger suhlen. Manche seiner Gläubigen betrachten ihn sogar als Schutzherrn der Schäfer. In diesem Bild stellt die Mehrheit der Menschheit eine Herde von Schafen dar, die für einen unbekannten Zweck zusammengetrieben werden muss.

Hasturs Anhänger sind Meister subtiler Verzauberung und verborgener Magie, welche arglose Opfer dazu verführen können, dem König in Gelb den Weg zu ebnen. Hasturs Symbol, das berüchtigte Gelbe Zeichen, wird oft zusammen mit solcher Magie verwendet; jene, welche das Gelbe Zeichen finden, sind unter Umständen dazu verdammt, dem König in Gelb als Wirt zu dienen und sich langsam in Agenten von Ihm, Der Nicht Genannt Werden Darf zu verwandeln.

Hastur wird in der gesamten Region der Inneren See verehrt, aber sein Kult beschränkt sich für gewöhnlich auf eine erweiterte Familie in einem Gebiet. In Versex, einer Grafschaft Ustalavs, bestimmten Städten Galts, Razmirans und Taldors sowie in der kosmopolitischen Stadt Quantium in Nex kann man am ehesten Kulte von Hastur finden. Seine Gläubigen kommen jedoch auch an relativ abgelegenen Orten wie Restow in Brevoy, Lamasara in Thuvia und Rätselhafen in Varisia vor. Die Geheimhaltung der Existenz einer Kultzelle hat für seine Mitglieder Vorrang; Personen, die von einer erfahren, sehen sich einer wachsenden Anzahl von At-

tentatsversuchen, Angriffen durch beschworene Monster oder Schlimmerem ausgesetzt. In den meisten Fällen täuschen Hasturs Anhänger vor, Geheimgesellschaften akademischer oder politischer Natur zu bilden, wobei dieser Umstand Neumitgliedern zunächst nicht mitgeteilt wird. Nur jene, die in die inneren Kreise solcher Gruppen vordringen, erfahren von deren wahren Zielen. Wer an diesem Punkt vor der Wahrheit zurückschreckt, findet bei der nächsten Gelegenheit sein Ende als Opfer an den König in Gelb.

Es existiert eine weitere Art von Hastur-Anbetern: die des wahnsinnigen Einzelgängers. Viele Hasturgläubige sind Mitglieder der oberen Zehntausend, aber an den Rändern der Gesellschaft leben noch andere, seien es nun Einsiedler in der Wildnis oder Abweichler, die abgeschieden inmitten von Städten wohnen und sich nur um ihre eigenen Angelegenheiten kümmern. Solche Individuen sind nicht weniger zerstörerisch, denn sie betrachten die Menschheit oft als nicht geschlachtete Schafe und sich selber als Schäfer mit dem Recht zur Entscheidung über Leben und Tod. Diese irren Außenseiter sind oft Mörder oder Schlimmeres und verstehen möglicherweise nur im Ansatz, dass sie zum König in Gelb beten. Der Schaden, den sie einer Gesellschaft zufügen vermögen, kann dennoch erheblich sein.

Tempel und Schreine

Hasturs Anhänger errichten weniger Kathedralen oder Tempel, um dem Großen Alten zu huldigen, sondern tun dies bei Galas, Maskenbällen, Orgien und anderen dekadenten Veranstaltungen auf ihren eigenen Anwesen. Unwissentliche Gottesdienste können in öffentlichen Veranstaltungshallen und bei Konzerten geschehen, denn Hasturs Gläubige gehen beim Verbergen ihrer Religion überaus schlau vor. In Wildnisregionen, wo der Einfluss des Großen Alten stark ist, stellen seine weniger zivilisierten Anhänger große Felsen als Stelen auf. Sie ordnen diese meist in einem dreieckigen Muster an – richtig herum oder auf dem Kopf stehend – und beschriften sie mit Runen und Zeichen in Aklo, damit sie ihnen bei der Beobachtung eines bestimmten Sterns am Nachthimmel helfen. Denn um dieses entfernte rote Gestirn dreht sich der namenlose Planet, der Hastur gefangen hält.

Die Aufgaben eines Priesters

Priester von Hastur haben den vornehmlichen Auftrag, die Handlungen und Identitäten der Gläubigen des Unaussprechlichen geheim zu halten. Ein großer Teil der Priester verbringt viel Zeit damit, verborgene Identitäten zu erstellen oder die wahre Natur ihrer Religion zu verschleiern. Manche geben sogar vor, zu anderen Gottheiten wie Abadar oder Dispater zu beten (auch Aroden war vor seinem Tod sehr beliebt). Die Verehrung Razmirs ist eine weitere populäre Tarnung und der Kult Hasturs hat bereits einen Teil der Staatsreligion Razmirans erfolgreich infiltriert. Die Mehrheit von Hasturs Priestern sind Kleriker, auch wenn viele von ihnen Archetypen wie Verborgener Priester (*Pathfinder Almanach der Magie Golarions*, S. 35) verwenden, um ihren wahren Glauben zu verbergen.

Angepasste Beschwörungsliste

Priester von Hastur können als Belohnung für ihre Dienste Zauber des *Monster herbeizauberns* benutzen, um zusätzlich zu den gewohnten Kreaturen in den Beschreibungen der Zauber auch die folgenden zu beschwören:

Monster herbeizaubern IV
Byakhee (siehe Seite 228)
Monster herbeizaubern V
Hüter des Gelben Zeichens (siehe Seite 244)

Neben Klerikern sind viele von Hasturs Priestern Draufgänger, Schurken und Vigilanten. Man kann kaum erwarten, dass eine Person, die ein Leben dekadenten Hedonismus oder trostlose Langeweile führt, die Fähigkeit zum Wirken von göttlichen Zaubern zeigt. Unter Vigilanten ist allerdings der Archetyp des Fanatikers (*Ausbauregeln VII – Intrigen*) recht beliebt. Inquisitoren kommen im Kult nicht sehr häufig vor. Die wenigen Existierenden gehen weniger gegen die Feinde des Kults vor, sondern kundschaften neue Gebiete aus, wo die Religion oder das Gelbe Zeichen Fuß fassen könnte. Haben Inquisitoren von Hastur einen vielversprechenden Ort gefunden, versucht sie, mögliche Widersacher aus dem Weg zu räumen oder wenigstens für eine Infizierung zu schwächen, ehe sie mächtigere Agenten der Kirche rufen, welche dann den Ort als Beute für Carcosa kennzeichnen.

Barden spielen eine Schlüsselrolle in den Reihen der Priesterschaft, denn sie sind am besten dazu geeignet, Hasturs Worte zu verbreiten und Aufmerksamkeit auf Carcosa zu richten, indem sie das Theaterstück *Der König in Gelb* aufführen. Eine Aufführung des Stückes erfordert zwar keinen Barden, aber diese sind außerordentlich gut für die Aufgabe geeignet, sodass sie in den Rängen der Kirche weit aufsteigen können.

Feiertage

Der Kult Hasturs legt keine bestimmten Feiertage fest, genießt aber Festivitäten aller Art, wobei er andere religiöse Ereignisse oder Feierlichkeiten als Anlass für die eigenen verwendet. Auch wenn der Kult keine eigenen heiligen Tage besitzt, so glaubt er doch, dass Zeiten, in denen das Licht des Sterns von Hasturs Welt am Nachthimmel erscheint, für die Erfüllung seiner Ziele besonders glücklich seien. In der Region der Inneren See gilt dies für die Nächte der Monate Neth bis Pharast.

Aphorismus

Hasturs Anhänger zelebrieren die Ablehnung typischer religiöser und moralischer Prinzipien und suchen ihre Erfüllung in immer größeren Komplexitäten. Sie mögen es, neue Geschwister in den Glauben einzuführen, indem sie diese mit reizvollen Angeboten und Versprechungen über Enthüllungen in Versuchung führen.

Hast du das Gelbe Zeichen gefunden? Das Gelbe Zeichen ist das Symbol des Hasturkults, aber diese Triskele macht selbst dann neugierig, wenn die Macht des Großen Alten oder die Magie seiner mächtigsten Anhänger nicht dahintersteht. Indem der Kult Vergnügungssüchtige

Die Geschichte von Hastur

Hastur hat im Verlauf der letzten 125 Jahren eine komplexe Entwicklung durchgemacht. Erfunden wurde er im Jahr 1891 von Ambrose Bierce für die Kurzgeschichte „Haita der Schäfer". Seitdem haben andere Autoren (insbesondere Robert W. Chambers und August Derleth sowie - natürlich – H. P. Lovecraft) auf dem „Hastur-Mythos" aufgebaut. In Laufe der Zeit wurde Hastur als Gott der Schäfer, eine Stadt, ein mysteriöser Reisender, ein Symbol und selbstverständlich als Großer Alter beschrieben. Diese Geschichten fügen sich zum Hastur-Mythos zusammen und haben etwas geschaffen, was unorganisiert, verstörend und größer als die Summe seiner Teile ist. Angesichts von Hasturs Natur ist dies ein passendes Ergebnis.

Die Version Hasturs in diesem Artikel und im Abenteuerpfad *Was ewig liegt* wurde speziell für die Verwendung im Pathfinder-Rollenspielsystem angepasst und erweitert. Sie versucht allerdings, so viel wie möglich des früheren Materials einzubinden. Sie soll nicht das letzte Wort für dieses so komplexe Thema darstellen, denn Hastur spukt seit über einem Jahrhundert durch die Romanliteratur und alle Anzeichen deuten darauf hin, dass er dies auch noch länger tun wird.

Wenn du daran interessiert bist, tiefer in die Geschichten über Hastur, das Gelbe Zeichen und Carcosa einzutauchen, dann wende dich den Erzeugnissen von Robert W. Chambers (über den König in Gelb), Ambrose Bierce („Haita der Schäfer" und „Ein Bewohner von Carcosa"), August Derleth (insbesondere „Hasturs Rückkehr") sowie Stephen Kings Kurzgeschichte „Omi", der ersten Staffel der HBO-Serie *True Detective* und *Königsdämmerung (Tatters of the King)* aus dem Rollenspielsystem Call of Cthulhu von Chaosium (in der deutschen Ausgabe aufgelegt von Pegasus Spiele) zu. Natürlich werden diese Quellen nicht jedem Rezipienten gleichermaßen zusagen, aber sie habe alle dabei geholfen, Hastur zu der genreübergreifenden Kraft zu formen, die er heute darstellt.

dazu herausfordert, das Gelbe Zeichen zu suchen, ist er imstande, potenzielle Neumitglieder in eine immer weitergehende Spirale aus Zügellosigkeit zu schicken, bis der Sucher unnötige Überzeugungen abgelegt hat und dazu bereit ist, sich dem König in Gelb hinzugeben.

Heiliger Text

Auch wenn viele alte und blasphemische Texte wie das *Necronomicon* oder die *Pnakotischen Manuskripte* von Hastur erzählen und damit für Gelehrte und Anhänger gleichermaßen von großem Interesse sind, so ragt doch eine Schrift in Signifikanz für Hasturs Kult aus diesen heraus: *Der König in Gelb*. Der Inhalt dieses Buchs scheint auf den ersten Blick nicht mehr zu sein als ein Theaterstück, das die letzten Tage der Stadt Yhtill dramatisiert. Doch zwischen und hinter den Zeilen des Stücks liegt das Flüstern Hasturs selbst verborgen. Leser von *Der König in Gelb* setzen sich dem Gelben Zeichen und Hasturs Einfluss aus. Wenn das Stück aufgeführt wird, erregt die unglückliche Stadt, in der die Aufführung stattfindet, die Aufmerksamkeit der parasitären Stadt Carcosa und wird in den meisten Fällen von ihr absorbiert. Die Urheberschaft von *Der König in Gelb* ist ein verwirrendes Thema, denn auf allen Welten, auf denen das Stück auftaucht, variieren die Identität des Autors und der Zeitpunkt seiner Erschaffung. Es ist, als ob die Worte vor dem Stück selbst existierten und sich in den Köpfen derer manifestierten, welche dazu bestimmt sind, sie der Welt zu offenbaren.

Beziehungen zu anderen Religionen

Der Kult von Hastur besitzt größtenteils nur wenig Interesse im Umgang mit anderen Religionen. Hasturs Gläubige sind egozentrisch und ziehen ihre hedonistischen Aktivitäten vor oder wollen sich im gelangweilten Nichtstun und Nihilismus suhlen. Keine dieser Vorlieben motiviert jemanden zur Interaktion mit Personen außerhalb des persönlichen Umfelds. In den meisten Fällen geschieht dies nur, wenn die Aktivitäten von Hasturanhängern andere Religionen betreffen und deren Mitglieder sich gezwungen sehen, gegen den Kult vorzugehen. Die Anhänger von Schub-Niggurath bilden hier jedoch eine bemerkenswerte Ausnahme, denn es gibt Geschichten über eine Zeit, in der die beiden Gottheiten sich gepaart haben. Daher kommen nicht selten gemeinsame orgiastische Rituale der beiden Kulte vor. Die Kirche von Groetus hat ebenfalls gelegentlich mit dem Hasturkult zu tun, aber dies liegt in einem widerwilligen Respekt für die geteilten Ansichten zum Nihilismus begründet und es gehen kaum langanhaltende Allianzen daraus hervor. Die meisten Religionen Golarions stehen in Opposition zu den Lehren Hasturs, wenn sie von diesen erfahren, aber nur die Kirche Desnas bekämpft seinen Kult aktiv. Selbstverständlich wird eine Kirche keine Kosten und Mühen scheuen, den Kult von Hastur anzugreifen, wenn es sich herausstellen sollte, dass einer von dessen loyalen Anhängern sich als einer ihrer Gläubigen ausgegeben hat.

Ein neuer Zauberspruch

Kleriker von Hastur dürfen *Verwirrung* als Zauber des 4. Grads sowie *Wahnsinn* als Zauber des 7. Grads vorbereiten. Seine Priester haben außerdem Zugang zu dem folgenden Zauber.

DAS GELBE ZEICHEN

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** Barde 6, Hexe 9, Hexenmeister/Magier 9, Kleriker 9

Zeitaufwand 10 Minuten

Komponenten V, G, M (Ocker und Schwefel plus Goldstaub im Gesamtwert von 15.000 GM)

Reichweite 0 m.; siehe Text

Effekt Ein Symbol

Wirkungsdauer Siehe Text

Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber funktioniert wie *Symbol des Todes*. Kreaturen, die ihm zum Opfer fallen, werden allerdings von Hastur beherrscht (wie durch *Monster beherrschen*). Die Opfer ersuchen offensichtliche Anhänger oder Diener Hasturs um Hilfe, wenn sie diese sehen können. Jeder wahre Anhänger Hasturs kann die Opfer des Zaubers befehligen, als würde er sie selbst beherrschen. Im Fall von widersprüchlichen Be-

fehlen durch mehrere wahre Anhänger Hasturs müssen die Befehlsgeber konkurrierende Charismawürfe durchführen. Der Sieger darf die Opfer dieses Zaubers in dieser Runde kommandieren. Sollten sich keine Anhänger oder Diener Hasturs in Sichtweite befinden, dürfen die Opfer normal agieren. Werden Opfer von dem Gelben Zeichen dieses Zaubers auf diese Weise betroffen, dauern seine Effekte 1 Runde pro Zauberstufe lang an. Das Gelbe Zeichen bleibt nach seiner Auslösung 10 Minuten pro Zauberstufe lang aktiv.

Es besteht eine Chance von 1 %, dass Hastur es bemerkt, wenn der Rettungswurf einer Kreatur gegen diesen Zauber scheitert, und er persönlich die Kontrolle über das Opfer übernimmt. In diesem Fall liegt es am SL, die Handlungen des Opfers zu bestimmen. Die Wirkungsdauer des Gelben Zeichens bleibt allerdings 1 Tag pro Stufe lang bestehen und die geäußerten Befehle können durch keine andere Kreatur widerrufen werden, auch wenn diese Hastur verehren sollte.

Unabhängig davon, wie lange die Effekte dieses Zaubers anhalten oder ob Hastur direkte Kontrolle auf ein Opfer ausübt, kann er ein Opfer – wenn es dem Zaubereffekt nicht widerstehen kann – für den Rest dessen Lebens mit seiner Fähigkeit Gelbe Träume betreffen (*Monsterhandbuch IV*, S. 116). Es liegt am SL zu entscheiden, ob der Große Alte davon Gebrauch macht.

Das Gelbe Zeichen kann mithilfe von *Dauerhaftigkeit* von einem Zauberkundigen der 18. oder höheren Stufe und einem Einsatz von 40.000 GM permanent gemacht werden.

Gehorsamsritual

Anhänger von Hastur müssen das folgende Ritual durchführen, wenn sie vom Talent Göttlicher Gehorsam profitieren und die Segen für die Prestigeklassen Erhabener, Hüter oder Verkünder erlangen wollen. Diese Regelelemente finden sich in *Götter von Golarion*.

GEHORSAMSRITUAL (HASTUR)

Verbringe eine Stunde lang absolut bewegungslos und meditiere in einer reich ausgestatteten Umgebung, während du teure Kleidung und Schmuck trägst. Der gemeinsame Wert deiner Kleidung und der Ausstattung innerhalb von 9 m Entfernung von deinem Meditationsort muss mindestens 1.000 GM pro Charakterstufe betragen (magische Gegenstände zählen dabei nicht, es sei denn, sie besitzen einen künstlerischen Wert; in diesem Fall zählt nur ihr Wert jenseits ihres Werts als magische Gegenstände). Alternativ kannst du dieses Ritual in Gegenwart eines aktiven Gelben Zeichens durchführen. Du musst dabei Passagen aus *Der König in Gelb* rezitieren, wenn du das Stück kennst – wenn nicht, konzentriere dich auf das Nichts. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf alle Fertigkeitswürfe für Auftreten.

SEGEN DES ERHABENEN

1: Dekadente Manieren (ZF) *Selbstverkleidung* 3/Tag, *Pracht des Adlers* 2 / Tag oder *Redegewandtheit* 1/Tag

2: Das Gesicht hinter der Maske (ÜF) Du erhältst die Fähigkeit Gestalt wechseln (*Gestalt verändern*, alle Humanoiden deiner Größenkategorie), die du ein Mal am Tag anwenden darfst. Die Rückverwandlung in deine wahre Gestalt geschieht mit einer Freien Aktion, aber wenn du dies tust, verleiht der verstörende Anblick des Prozesses allen Kreaturen in einer Entfernung von 6 m 1W4 Runden lang den Zustand Erschüttert (SG = 10 + dein WE-Modifikator + die Hälfte deiner Trefferwürfel). Musst du in der Runde, in der du deine wahre Gestalt annimmst, einen Inititativewurf durchführen, erhältst du für diesen Wurf einen Bonus von +4.

3: Hedonist (ÜF) Solange du feine Kleidung und Schmuck im Wert von wenigstens 500 GM pro Charakterstufe trägst (magische Gegenstände zählen nicht), erhältst du einen Ablenkungsbonus in Höhe deines CH-Modifikators. Diese Fähigkeit funktioniert nicht, wenn du eine Rüstung oder einen Schild trägst (einschließlich von Gegenständen, die einen Rüstungs- oder Schildbonus verleihen.

SEGEN DES HÜTERS

1: Alles Vergeht (ZF) *Unheil* 3/Tag, *Totenglocke* 2/Tag oder *Fluch* 1/Tag

2: Unmöglicher Verstand (AF) Du bist immun gegenüber Verwirrungs- und Wahnsinnseffekten, mit Ausnahme derer, die von Hastur bzw. seinen Dienern oder seinen Anhängern, die mehr TW haben als du, erschaffen werden.

3: Nihilist (AF) Du bist immun gegenüber Todes- und Versteinerungseffekten. Außerdem kannst du ein Mal am Tag, wenn du das alleinige Ziel eines Todes- oder Versteinerungseffekts eines beliebigen Grads oder einer beliebigen Stufe wirst, dich dafür entscheiden, den Effekt wie durch *Zauber zurückwerfen* zur Quelle zurückzusenden.

SEGEN DES VERKÜNDERS

1: Verstörende Worte (ZF) *Schwächere Verwirrung* 3/Tag, *Fürchterlicher Lachanfall* 2/Tag oder *Wut* 1/Tag

2: Gelenkte Verwirrung (ÜF) Du kannst mit einer Schnellen Aktion einer einzigen Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung verbal einen Befehl geben, wenn diese von einem *Verwirrungs-* oder einem ähnlichen Effekt betroffen ist. Dies gewährt dir die Fähigkeit zu entscheiden, wie diese Kreatur von dem Effekt betroffen wird, wenn sie in dieser Runde an der Reihe ist.

3: Das Gelbe Zeichen (ZF) Du kannst ein Mal am Tag *Das Gelbe Zeichen* als zauberähnliche Fähigkeit wirken.

DROSSELMOOR

Ich liebe meine Arbeit für die Agentur wirklich, aber es wäre mir mehr als recht, wenn sie sich aus Drosselmoor zurückziehen würde. Es ist zwar ganz nettes Städtchen, doch die Leute hier haben etwas an sich... Nicht das, was du jetzt vielleicht denkst. Sie sind freundlich und fair, sogar heiter und fröhlich. Aber da ist etwas in ihren Augen... tief in ihnen selbst. Ich fühle es mit all meinen deduktiven Fähigkeiten als Nimmermüder. Ich wünschte, ich könnte mich in dieser Sache besser verständlich machen, doch es funktioniert einfach nicht. Mich schaudert bei dem Gedanken, in das Nimmermüdgebäude zurückzukehren. Irgendetwas in meinem Kopf sagt mir, dass es dort ein finsteres Geheimnis gibt, welches ich zu verstehen einfach nicht in der Lage bin. Mein Leben wird von der Jagd auf das Enthüllen von Geheimnissen bestimmt, da ist unbestreitbar. Doch das hier verängstigt mich mehr als alles, was ich jemals in einem staubigen Grab oder bei der Verfolgung eines blutrünstigen Mörders entdeckt habe.

- Blaggi Toronz, Nimmermüde

Ursprünglich wurde Drosselmoor von umherziehenden Kelliden gegründet. Die Siedlung existiert nun schon seit fast sieben Jahrhunderten an der Mündung des Danver. Die ersten Siedler fanden hier eine Fülle an Frischwasser und Fischen vor. Allerdings beschlich schon damals viele eine Ahnung, dass die Gegend verflucht sei. Obwohl die Bewohner alles hatten, was sie zum Leben brauchten, schien es fast so, als ob hinter jedem Schatten Gefahr lauere. Auch gelang es den Siedlern niemals, wie sehr sie sich auch bemühen mochten, sich das Land untertan zu machen.

Kurz nachdem die ersten Ustalaver ihre Häuser am Flussdelta errichtet hatten, stieß eine Fremde namens Ariadnah zu ihnen. Sie war eine fähige Zauberkundige, die von sich selbst behauptete, seltsame Götter zu kennen und die eine Fülle an esoterischen Wissens besaß. Allerdings überstieg das meiste davon den geistigen Horizont der einfachen Fischer. Schließlich erlangte Ariadnah das Vertrauen der Siedler und ließ sie den Genuss ihrer magischen Talente zuteilwerden. Eingeschüchtert durch ihre mystischen Fähigkeiten, begannen die Siedler nach der Quelle von Ariadnahs Macht zu fragen. Diese erzählte, sie entspringe aus den Lehren der Götter, welche sie verehre. Noch heute verehren die Bewohner von Drosselmoor diese mysteriösen Gottheiten, was die Bevölkerung des Ortes zu einer der größten Ansammlungen von Anhängern der Alten Kulte in der Region der Inneren See macht.

Drosselmoor gehört zum Machtbereich der ustalavischen Grafschaft Versex, es ist auch die Heimat der Herrscherfamilie dieser Region, der Lowls. Trotz ihres finsteren Inneren umgibt sich die Stadt mit einem Schleier der Anständigkeit. Graf Haserton Lowls IV hält sich größtenteils aus der Regierung heraus und überlässt fast die gesamte Verwaltungsarbeit gewählten oder vorbestimmte Bürgermeistern. In Drosselmoor ist dieser Bürokrat der Ratsherr Tillus Padgett. Das Alltagsleben von Drosselmoor wird durch die zurückgezogene Art des Grafen kaum betroffen, da der Adlige die meiste Zeit auf seinem Anwesen Irishügel grübelnd über arkanen Wälzern und uralten Zauberbüchern mit unbekannten Inhalt verbringt.

In erster Linie ist Drosselmoor ein Fischerdorf, da die gemäßigten Temperaturen und die fruchtbaren Ströme aus der Avalonsbucht die Fischer das ganze Jahr über mit Arbeit versorgen. Die Boote bleiben nur für wenige Tage am Kai vertäut, wenn die Wasseroberfläche des Sees gefriert. Doch selbst dann eignet sich das ruhige Innere des Hafens hervorragend zum Eisfischen.

Ablauf des Drosselmoor-Verschwindens

Finstere Mysterien umgaben die im Jahre 4024 AK stattfindende Gründung von Drosselmoor, einer bescheidenen Gemeinschaft am Ufer der Avalonsbucht in der ustalavischen Grafschaft Versex. Die ersten Bewohner waren mürrische, jedoch fromme Leute, die ihre Gebete an Pharasma richteten. Auch deren Diener, die Seelenbegleiter Dammar der Ungeliebte, Schadix der Träumer und Vonymos der Klagende Sturm wurden dort verehrt. Die ersten Siedler errichteten ihr Zuhause an diesem Ort nicht nur aufgrund seinerAbgeschiedenheit, sondern auch aufgrund der drei großen Steine, die sich an der Küste erhoben. Die Siedler hielten diese mit geätzten Runen geschmückten und mit gravierten Sternen gekrönten Steinen für

Drosselmoor

Die nachfolgend aufgeführten Werte repräsentieren Drosselmoor, wie es sich zu Beginn des Abenteuerpfades *Was ewig liegt* zeigt. Manche Elemente können sich zu dem Zeitpunkt, wenn die SC mit der Erforschung Drosselmoors beginnen, ein wenig verändert haben. Mehr Informationen über die Werte von Siedlungen findest du auf S. 200 im *Spielleiterhandbuch*.

DROSSELMOOR

NB Großes Dorf
Gesellschaft –3; **Gesetz** +3; **Korruption** +1; **Verbrechen** –3; **Wirtschaft** +0; **Wissen** +2
Eigenschaften Abergläubisch, Gerüchteküche, Isoliert
Gefahr +5; **Makel** Verflucht

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Fürst
Einwohner 4.480 (3.394 Menschen, 56 Halblinge, 12 Zwerge, 18 Sonstige)

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Graf Haserton Lowls IV (NB Mensch Adliger 2/Barde 2)
Heiler Sentilar Ruoy (CN Halbling Alchemist[EXP] 7)
Ratsherr Tillus Padgett (RB Mensch Experte 4)
Priesterin Trilliss Mavaine (N Mensch Klerikerin der Pharasma 9)
Gründerin der Nimmermüdagentur Kesadia Renz (N Mensch Schurkin 7)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 2.000 GM; **Kaufkraft** 10.000 GM; **Zauberei** 5. Grad
Gegenstände, Schwache 3W4; **Durchschnittliche** 2W4; **Mächtige** 1W4

Totems, *Göttersteine*, die von uralten Kellidenstämmen aufgestellt worden waren, die das Land vor langer Zeit bewohnt hatten. Die Siedler weihten diese Menhire nun ihren eigenen Göttern und lebten fortan im Schatten dieser bleichen Steine. Doch ihre Spekulationen sollten sich als völlig verkehrt herausstellen.

Auch die umherziehende Ariadnah hatte dies bemerkt. Die Kellidin Ariadnah, die der zeitlosen Tradition der Götterrufer anhing, konnte ihren Stammbaum auf den Klan der Liederlosen zurückführen. Dieser hatte einst die Gegend, wo jetzt Drosselmoor stand, beherrscht. Obwohl dieser Klan schon vor tausenden von Jahren während der Gründung von Ustalav ausgerottet worden war, verspürte Ariadnah einen tiefen Groll in sich. Allerdings war sie geduldig genug, um eine subtile Rache in die Wege zu leiten. Alles begann mit dem Flüstern eines ihrer Götter, dem Herrn der Wälder. Bei ihm handelte es sich um eine Inkarnation der Äußeren Göttin Schub-Niggurath, der die Steine in Drosselmoor, die *Sternstelen*, beschrieben hatte. Durch ihre üblen Verbindungen erfuhr Ariadnah, dass es sich bei diesen Obelisken um Überreste eines uralten Projektes handelte. Mithilfe dieses Bauwerks hätten unbekannte Reiche gefunden werden sollen, um von dort Wesen mit unglaublicher Macht in die sterbliche Welt zu bringen. Wesen, wie ihren Gott, so glaubte zumindest Ariadnah.

Sollte es ihr gelingen, diese Macht zu ernten, die ihren Klan einst vernichtet hatten, so wäre die Schuld beglichen.

Ariadnah ließ sich nicht weit von Drosselmoor, auf einer felsigen Insel, der Dornstein-Insel, mitten im Danver nieder. Zwischen all den Felsen und Wäldern errichtete sie drei neue *Göttersteine*, von denen jeder einer bestimmten Gottheit geweiht war: dem Herrn der Wälder, Schadix dem Träumer und dem Lumpenmann. Sie hoffte das erstgenannte dieser Wesen in ihre Welt rufen zu können. Die zweite Gottheit nutzte sie, um sich Zugang in Drosselmoor zu verschaffen. Bei der letzten Gottheit handelte es sich um ihren Sklaven. Ein Gott nur dem Namen nache, antwortete dieses Wesen auf Ariadnahs Gebete, so wie es schon auf die ihrer Vorfahren geantwortet hatte. Kurz darauf stellte sie sich den Bewohnern von Drosselmoor als weise Einsiedlerin vor, der viel über die Steine bekannt war, in deren Nähe sie lebten. Ariadnah bekräftigte die religiöse Stärke der Steine und ermutigte die Leute diese anzubeten. Zuerst war die Gemeinde sehr misstrauisch. Doch als ihre Gebete scheinbar durch furchteinflößende, jedoch prophetische Träume und durch das Werk einer großen, schattenhaften Gestalt beantwortet wurden, nahmen Drosselmoors Bewohner ihre neue Religion mit großem Eifer an. Es waren jedoch Ariadnah und ihr Diener, der Lumpenmann, die in Wahrheit für die vermeintlichen Wunder unter ihnen verantwortlich waren. Doch dies entging den Siedlern vollkommen. Stattdessen nahmen sie hocherfreut Ariadnah in ihrer Gemeinschaft auf.

Trotzdem drohten Anschuldigungen über Blasphemie und Hexenwerk Ariadnahs wachsende Bemühungen zu Nichte zu machen, als ein rotgewandeter Inquisitor der Pharasma in Drosselmoor auftauchte. Er wollte die Berichte über die seltsamen Praktiken und Opfer, die im Namen seiner Göttin vollzogen wurden, untersuchen. Doch was er vorfand, war um einiges schlimmer als er es sich erträumt hatte. Der Inquisitor prangerte Ariadnah als Hexe an und forderte die Anführer des Dorfes auf, sie der Priesterschaft zur Aburteilung zu überlassen. Doch zu Ariadnahs Freude jagten die Dorfbewohner den Inquisitor fort und brachen nicht nur mit der Kirche der Pharasma, sondern auch mit der Hauptstadt von Ustalav, Caliphas. Nach diesen Ereignissen hielt Ariadnah ihre Leute für bereit.

Unter ihrer Kontrolle unterzog sich der örtliche Glaube einer dramatischen Veränderung. Natürlich geschah dies laut Ariadnah um die Dorfgemeinschaft von ihren religiös fehlgeleiteten Feinden zu beschützen. Der Herr der Wälder wurde fortan offen ein Teil von Drosselmoors Pantheon. Bald darauf teilte Ariadnah ihre Kräfte als Götterruferin mit den Bewohnern. Diese waren überglücklich und sahen in dem Lumpenmann eine Manifestation eines wahren Gottes. Eifrig hörten sie Ariadnah zu, als diese vorschlug mithilfe der *Sternstelen* auch den Herrn der Wälder herbeizurufen.

Berichten zufolge geschah das Drosselmoor-Verschwinden in der Nacht ehe das Weiße Band, eine Gruppe von Söldnern unter der Leitung von einen von Ustalavs berüchtigten königlichen Anklägern das rebellische Dorf anzugreifen und zu unterwerfen plante. Als die Feuer der Gläubigen in die Höhe loderten, enthüllte ihr Rauch das Opfer von Blut und Schlimmeren, während Ariadnah innerhalb der drei *Sternstelen* stehend nach Schub-Niggurath rief. Aufgrund der unergründlichen Natur der Zeichen auf den *Sternstelen* nahm die Äußere Göttin Ariadnahs Beschwörungen wahr und schickte ein Teil von sich hinaus.

Am nächsten Morgen fand das Weiße Band ein verlassenes Dorf vor. Lediglich einige blutige Spuren wiesen darauf hin, dass an diesem Ort uralte Magie

fehlgeschlagen war. Die Dorfgebäude an sich jedoch waren unberührt. Da sie keinen Überlebenden finden konnten und ihre Arbeit als solche vollendet hatten, zog das Weiße Band schleunigst wieder ab. Praktisch unmittelbar nach diesem Ereignis entstand das Gerücht, dass Drosselmoor verflucht sei. Es hieß, dass etwas in den nahen Gewässern lauere, nämlich der Wächter in der Bucht (siehe *Kadaverkrone 4 – Wächters Totenwache*).

Jahrhundertelang fungierte Drosselmoor als Handelspunkt zwischen Ausgestoßenen und Piraten. Doch im Jahre 4288 AK nahm eine neue Generation von Siedlern Drosselmoor in Besitz. Zwar bestanden Geschichten über Flüche und seltsame Sichtungen fort, doch das generationenalte Böse war größtenteils (und absichtlich) vergessen. Zwar gab es noch Geschichten über den Lumpenmann und die Dornsteinhexe, doch diese dienten nur dazu Kinder zu erschrecken. Allerdings meiden viele Jugendliche und Erwachsenen bis heute die Dornstein-Insel.

LENK MARRIS

BEDEUTENDE ORTE

Die nachfolgend aufgeführten Orte gehören zu den bekanntesten in Drosselmoor.

Aedicula Antiqua: Dieser Tempel der Pharasma ist seit mehr als einem halben Jahrhundert verlassen, seit der verrückte Priester Causton Credo seine Anhänger verschreckte und dann einem mysteriösen Tod durch ein dämonisches Wesen anheimfiel. Was wirklich in der Aedicula Antiqua geschah, bleibt im Dunkeln. Nur wenige Einwohner sind alt genug, um Zeugen dieser Ereignisse gewesen zu sein, und diese sind sie entweder zu vergesslich oder aber nicht gewillt, um darüber zu reden.

Aedicula Nova: Die Aedicula Nova ziert erst seit kurzer Zeit die Landschaft von Drosselmoor. Sie ist das Zentrum der Pharasmaanbetung in der Stadt. Das zweistöckige Holzgebäude dient als Heiligtum, in dem Heilung, Schmerzlinderung und andere Dienste angeboten werden. Das Innere ist mit wundervollen Fresken geschmückt. Bei diesen Darstellungen ließ sich der dafür angeheuerte Künstler Lelwyn Hasok (siehe unten) von Pharasmas Heiligem Text *Die Knochen in der Spirale* inspirieren. Sie zeigen die Herrin der Gräber bei der Verkündung von Prophezeiungen, wie sie die Toten auf dem Beinacker richtet und die Geburten als göttliche Hebamme überwacht.

Obwohl die Aedicula Nova das Zentrum der Pharasmaanbetung der Stadt ist, wird nur von einem Mitglied des Klerus geführt, nämlich der Priesterin Trilliss Mavaine. Sie war die treibende Kraft hinter der kürzlichen Wiedererrichtung des Tempels. Oft gerät Mavaine in Konflikt mit Graf Lowls, dem Ratsherren Padgett und Sentilar Ruoy. Die erstgenannten sind der Meinung, dass Mavaine die Bedürfnisse der Einwohner jenseits der Anwesenheit einer starken Regierung beeinflusst. Mit dem letztgenannten gerät sie oft in Streit, weil dieser Religion (insbesondere die Pharasmas) öffentlich denunziert.

Altes Herrenhaus: Bei diesem Gebäude handelt es sich um Graf Pragmus Lowls erste Residenz in Drosselmoor, während er die Errichtung des Irishügel-Anwesens überwachte. Als Pragmus in das neue Gebäude zog, wurde das alte Herrenhaus in eine luxuriöse Stallung umgewandelt. Graf Hasertons III. mangelndes Interesse an Pferden und die spätere Verarmung seines Sohnes haben dazu geführt, dass die Stallungen rasch verfielen. Heute liegt das Gebäude verlassen da, weit und breit sind keine Pferde zu sehen.

Binters Schmiede: Drosselmoor besitzt eine sehr kleine Zwergengemeinde, deren Zentrum die Dorfschmiede ist. Sie wurde mit der Wiederbevölkerung nach dem Drosselmoor-Verschwinden gegründet und ist seither in Betrieb. Derzeit wird sie von **Kletta Binter** (N Zwergin Expertin 3) geführt, die sie von entfernten Verwandten geerbt hat, die diese Schmiede beinahe vier Jahrhunderte lang betrieben hatten. Für eine Zwergin ist Kletta etwas faul und unorganisiert. Sie fühlt sich eher der kreativen Handwerkskunst zugeneigt, als der noblen (und lukrativen) Tätigkeit als Waffenschmiedin. Daher produziert sie hauptsächlich dekorative Gegenstände wie Lampen, die sie aus alten Kupfertöpfen herstellt oder Vasen aus zerbrochenen Bleiziegeln. Diese stellt sie vor der Schmiede zum Verkauf aus. Allerdings gibt es mehr als einen Amboss in der Schmiede und andere Zwerge bezahlen Binter gut, um einen davon nutzen zu können. Daher läuft das Geschäft für die Zwergin hervorragend, auch wenn sich ihre seltsamen Kreationen nur schleppend verkaufen.

Buchwerk: Bis vor Kurzem war dieser unordentliche und staubige Buchladen der Hauptbücherlieferant von Graf Lowls. Die verblassten Insignien des Ladens (ein Maurer, der eine Mauer aus Büchern baut) ist nach wie vor von der Straße aus zu erkennen. Der Laden musste schließen, als sein Besitzer aufgrund der ausbleibenden Zahlungen von Graf Lowls bankrott ging und um neue Arbeit zu finden nach Rozenport umzog. Da der Besitzer jedoch nicht in der Lage war, seine restliche Ware mit sich zu nehmen, ließ er alle Bücher, von den wertvollsten abgesehen, im Laden zurück. Dort liegen sie noch heute, bis der Graf sie irgendwann für seine eigene wachsende Bibliothek einfordern wird.

Depot: Dieses große Gebäude wird von der Bevölkerung Drosselmoors als Kohlen- und Holzlager genutzt. Beides wird an Bewohner verkauft oder findet seinen Weg in den Handel aus der Stadt hinaus. Das Depot wird von **Lenk Marris** (RN Mensch Experte 2) geführt, einem jungen, energischen Arbeiter und ehemaligen Favoriten des Ratsherrn Padgett. Marris ist bei seinen Nachbarn sehr beliebt und unterhält auch gute Beziehungen zu der Nimmermüdagentur. Obwohl er der Gemeinde unter allen Umständen eifrig dient, wird er von Prewyn Noddar zutiefst verachtet. Dieser würde Lenk nur zu gern durch eine Person seiner Wahl ersetzen. An das Depot ist auch das Eishaus von Drosselmoor angegliedert. Dabei handelt es sich um ein gut isoliertes, teilweise unterirdisch liegendes Lagerhaus, wo große Blöcke gefrorenen Frischwassers aus dem Encarthansee während des Winters eingelagert werden.

Fischmarkt: Dieses Gebäude wurde im Jahre 4024 AK als erste Stadthalle von Drosselmoor errichtet. Heute enthält sie den Fischmarkt der Stadt, der schon diverse Abrisse und Neuaufbauten hinter sich hat. Als Zeichen des Wohlstandes der Gemeinde enthält er die Verkaufsstände der drei Fischhändlerfamilien, die ihr Geschäft hier bereits seit Generationen betreiben. Das Atrium, in

welchem die Stände stehen, wird von einer bernsteinfarbenen Kristalllaterne erleuchtet. Die Dorfbewohnen nennen sie die Glühende Jill. Einer lokalen Legende zufolge wurde diese Laterne von den Gründern von Drosselmoor hergebracht. Zuvor soll sie ein Teil der magischen Beleuchtung eines Unterwasserpalastes in der Mitte des Encarthansees gewesen sein. Es heißt, dass die schlummernde Magie zuweilen erwacht, um ein übernatürliches Glühen in der Mitte von Drosselmoor zu verursachen. In Wahrheit gibt es nichts Magisches an dieser Laterne. Das seltsame Licht wird von einem Trio aus Irrlichtern erzeugt, welches die abergläubischen Ängste nährt, die dieses mysteriöse Artefakt umgeben.

DENA GALLEGOS

Seit kurzem sind die Fischhändler in Sorge, da viele Fische, die sie aus dem Fluss ziehen, ein merkwürdiges und grausiges Aussehen haben. Es scheint fast so, als ob die Fische von irgendeiner aquatischen Kreatur verstümmelt oder gefoltert worden seien, ehe sie den Fischern ins Netz gingen. Tatsächlich sind die verstümmelten Fische die Opfer einer Gruppe Abscheulicher, die in der Nähe haust. Die Abscheulichen lassen ihre Brutalität an den hilflosen Kreaturen aus, mit denen sie sich ihre ökologische Nische teilen.

Hagelschichtfeste: Die Hagelschichtfeste wurde schon in den frühen Tagen von Drosselmoor errichtet. Dort haben die Militärgarnison von Drosselmoor sowie die Ratsherren der Stadt schon seit annähernd 500 Jahren ihren Sitz. Das derzeitige Gebäude steht auf der östlichen Spitze des Hügelpaars, welches sich am nördlichen Rand der Stadt erhebt. Die Feste ist auch die Residenz des Ratsherren Tillus Padgett, der hier eine kleine Garnison drumischer Söldner unterhält, die bis vor Kurzem noch dem Grafen verpflichtet war. Nur eine Handvoll Soldaten ist noch in der Feste, da der Graf zu oft ihre Bezahlung vergessen hat. Die meisten Soldaten sind deswegen zu neuen Dienstherren gewechselt. Die Feste dient zudem noch als Stadtgefängnis und als Veranstaltungsort, wo die Ratsherren zivilrechtliche Zeremonien durchführen, zu Gericht sitzen und die übrigen Geschäftige der Stadt tätigen. Mehr Informationen über die Hagelschichtfeste findest du auf S. 80.

Halle der Baumeister: Dieses standfeste und elegante zweistöckige Gebäude ist traditionsgemäß der Sitz der fähigen Baumeister von Drosselmoor. Diese errichten und reparieren nun schon seit über fünf Jahrhunderten die Häuser der Bewohner. Viele Mitglieder der Gilde sind zwar weggezogen, doch eine Handvoll fähiger Zimmerleute ist hier in der Heimat geblieben. Der freie Platz in der Halle der Baumeister wurde von **Prewyn Noddar** (RB Mensch Adliger 5) in Beschlag genommen, der sich zudem auch noch den ehrenhaften Titel von Drosselmoors Obersten Baumeister angeeignet hat. Allerdings hat er kaum eine Ahnung von Konstruktionen und dergleichen. Trotzdem ist Nodder ein Geschäftsmann, der nur wenig Skrupel kennt, wenn es darum geht Farmland zu vermieten, Schutzgeld einzufordern und Wucher zu betreiben. Seine Ehefrau **Mica** (RB Mensch Adlige 2) ist eine große, dünne und verbitterte Frau, deren eigene vulgäre Habsucht oft mit der ihres Ehemannes zusammentrifft.

Hasoks Atelier: Dieses kleine Cottage, von denen zwei im Norden der Aedicula Nova stehen, gehört einer Vereinigung von Pharasmaanhängern. In erster Linie wird es genutzt um Besucher der Adicula Nova während ihres Aufenthalts in Drosselmoor zu beherbergen. (Ansonsten gibt es erstaunlich wenig öffentliche Unterkünfte.) Derzeit dient das Gebäude als Atelier und Quartier für Lelwyn Hasok (siehe S. 75), einen halb-elfischen Maler aus Grüngold, der damit beauftragt wurde, die Aedicula Nova mit exquisiten Fresken auszustatten. Das zweite Cottage der Aedicula Nova steht derzeit leer.

Haus des Heilers: Dieses bescheidene Haus fungiert sowohl als Werkstatt wie auch als Krankenstation von Sentilar Ruoy, dem freimütigen Alchemisten der Stadt. Der ältere Halbling bietet Heiltränke und andere Tinkturen zum Verkauf an. Seine Kundschaft sind solche Dorfbewohner, die sich, warum auch immer, nicht an die Diener der Herrin der Gräber wenden wollen. Ruoy unterhält eine andauernde Fehde mit Trilliss Mavaine, der Priesterin in der Aedicula Nova. Seiner Meinung nach ist ihre Heilung weniger praktisch als seine, da ihre auf dem Vertrauen in eine Göttin beruht, seine jedoch auf reine Wissenschaft.

Heulendes Haus: Einsam, am Ende der felsigen Insel, die ganz im Osten von Drosselmoor liegt, befindet sich das Heulende Haus. Das Haus trägt diesen Namen aufgrund der außerweltlichen Schreie der Verzweiflung und der Wut, die an jedem Wohltag aus ihm herausdringen. Aufgrund der mysteriösen Heimsuchung ist das Haus bereits seit Generationen verlassen. Es wurde komplett mit Brettern vernagelt und von einem gefährlich konstruierten Holzzaun umgeben. Kinder fordern sich immer wieder gegenseitig heraus, eine Nacht im Hof des Heulenden Hauses zu verbringen oder sogar in seinem Inneren. Allerdings wagen nur die mutigsten es sich dieser Herausforderung zu stellen. Doch niemand nähert sich dem Haus an einem Wohltag. Trotz der relativen Akzeptanz dieses Phänomens durch die Einwohner Drosselmoors hat Trillis Mavaine aus der nahegelegenen Aedicula Nova sich geschworen, dass sie, was auch immer dort umhergehen möge, in nächster Zukunft zur Ruhe betten werde.

Hochmarkt: Diese Gebäude beherbergt einen gehobenen Markt, wo die bedeutenderen Einwohner der Stadt ihre Güter einkaufen. Diese werden aus allen Nationen importiert, die an den Encarthansee angrenzen. Bis vor Kurzem befand sich hier auch einer der bekanntesten Verkaufsstände der Stadt, der zweite Buchladen namens Papierbaum. Der Laden wurde geschlossen, als der Besitzer verschwand, und Graf Lowls erstand bei einer öffentlichen Auktion alle Bücher für einen wahrhaft niedrigen Preis.

Irishügel-Anwesen: Hier residiert die Lowls-Familie, seit Pragmus Lowls I. sie im Jahr 4487 AK erbauen ließ. Das Anwesen steht unheilverkündend auf einem Hügel am nordwestlichen Rand der Stadt. Obwohl man den Zustand inzwischen als baufällig bezeichnen kann, sind das Anwesen und die angrenzenden Gebäude nach wie vor die beeindruckendsten Bauwerke innerhalb von Drosselmoor. Vor Jahrzehnten zog eine uralte Ruine nahe seiner Residenz die Aufmerksamkeit von Graf Haserton Lowls III. auf sich. Nachdem diese von Schmutz und Moder gereinigt worden war,

wurde dort eine dritte *Sternstele* ausgegraben, die unter der Struktur verborgen gewesen war. Den Einwohnern von Drosselmoor ist davon nichts bekannt, abgesehen von denjenigen, die diesen Ort als Ritualplatz für die Alten Kulte nutzen. Mehr Informationen zu dem Irishügel-Anwesen findest du auf S. 94.

Kai 19: Dieser brüchige, halb verrottete Kai, den man auch als den Wurmhaken kennt, ist hierzulande berüchtigt für die drei Angler, die an dieser Stelle vor einigen Jahren ums Leben kamen. Ein verrottetes, unbrauchbares Boot war dort für wenige Monate festgemacht, doch niemand wusste, woher es kam. In den letzten Monaten nutzten einige Bürger (entweder Jugendliche, die ihren Mut beweisen wollten, oder aber Trunkenbolde, die von ihren Ehefrauen ausgesperrt worden waren) das Boot als Übernachtungsplatz. Doch auch von dieser Nutzung haben die Bewohner wieder abgelassen, nachdem Gavol, ein Hafenarbeiter, verschwand, als er an Bord des Schiffes seinen Rausch ausschlief.

EMMAN GULSTON

Kornplatz: Diese Anhäufung von Gebäuden im östlichen Drosselmoor beherbergt einen Kornspeicher, eine Bäckerei und eine von Ochsen angetriebene Mühle. Der Kornplatz wird von der gesamten Gemeinde betrieben. Die wenigen Halblingsbewohner, die Drosselmoor hat, leben hier, ebenso wie die Grundbesitzer der Stadt. Die meisten Bewohner des Kornplatzes sind bei Tag nur selten in der Stadt anzutreffen, da ihre Äcker jenseits der Stadtgrenzen liegen. Manche erreicht man erst nach einem einstündigen Ritt.

Nimmermüdagentur: Dieses zweistöckige Gebäude ist die Heimat der berühmten ustalaver Detektei. Sie hat Drosselmoor einen gewissen internationalen Ruhm eingebracht, nachdem mehrere fähige Mitglieder der Agentur auszogen, um Missionen in benachbarten Nationen zu erfüllen. Die Gründerin der Agentur, Kesadia Renz, ist eine fähige Ermittlerin. Sie trainiert hier oft neue Rekruten, trifft sich mit potentiellen Klienten oder brütet an ihrem Schreibtisch über Berichten, die ihr von reisenden Agenten zugeschickt werden.

Räucherhaus: Der in Drosselmoor gefangene Fisch muss jenseits des täglichen Bedarfs der Gemeinde verarbeitet werden. Entweder wird er aus Konservierungsgründen oder wegen des Exports in der Sonne getrocknet oder geräuchert. Dank der fruchtbaren Ströme im See und der naheliegenden Reservoirs ist das Räucherhaus ein geschäftiger Ort. Dort schuften die ärmsten Jungen und Mädchen aus Drosselmoor oft jahrelang, ehe sie selbst Fischer werden und auf einem Boot anheuern können. Das Räucherhaus wird von **Lysie Brilt** (NB Mensch Hexe[EXP] 5) geführt. Diese glubschäugige, fünfzigjährige Frau begann im Alter von 10 Jahren hier zu arbeiten und hat das Etablissement seither nicht verlassen. Ursprünglich kam Brilt aus Argmoor, wo Graf Haserton III. die Waise auf der Straße gefunden hatte. Seither steht sie mit der Familie der Lowls auf gutem Fuß. Ihren jungen Untergebenen ist sie eine harsche Chefin. Wegen ihrer übergroßen grün-blauen Augen wird sie von ihnen auch „Grüne Vettel“ genannt. Schon seit vielen Jahren fungiert die „Grüne Vettel“ als Vermittlerin zwischen dem amtierenden Grafen und einem Stamm Abscheulicher, die in der Avalonsbucht hausen.

Richtbühne: Dieses hölzerne Schafott dient der Stadt als Richtplatz. Es befindet sich auf einer kleinen Landzunge am Ufer des Sees. Da sich die Drosselmoorer noch gut an die brutalen Räuber und Piraten erinnern, die hier früher ein- und ausgingen, sind sie dazu übergegangen, Todesurteile auf eine besondere Art zu vollstrecken. Der verurteilte Kriminelle wird lebendig in einen engen Metallkäfig gesteckt, welcher als Gegengewicht zum Galgen fungiert. Abgesehen davon, dass der Insasse den Elementen ausgesetzt ist, erfährt er Hunger und Durst. Manche unglücklichen Seelen schaffen es zudem noch, sich aufgrund der rostigen Stangen mit Tetanus zu infizieren, wenn sie sich auf der Richtbühne befinden.

Sternstelen: Dieses Trio aus uralten, 4 m hohen, halbrunden Menhiren bilden ein gleichseitiges Dreieck auf Drosselmoors Hügeln. Jeder Stein ist übersät mit unbekannten, nicht aus dem Kellidischen stammenden Runen und einem unförmigen Stern. Die Runen scheinen sich auf einen gemeinsamen Punkt in der Mitte der Stadt zu konzentrieren. Vielleicht entspricht dies sogar den Tatsachen, doch da die dritte Konstruktion während der Errichtung des Irishügelanwesens vergraben wurde, kann dies nicht mehr festgestellt werden. Mehr Informationen über die *Sternstelen* findest du auf S. 9.

Zum Schandfleck: In der ältesten Taverne von Drosselmoor, dem Schandfleck, werden einheimische wie fremde Gäste schon seit Urzeiten bewirtet. Der Besitzer, **Emman Gulston** (RN Mensch Experte 4) ist ein ehemaliger Kaufmann und Marinekapitän, der auch zu seinem Wort steht. Für seine Nachbarn ist er so etwas wie ein emotionaler Anker während der gegenwärtigen Krise geworden. Wenn das Wetter ruhig ist, spannt Emman ein Segeltuch auf der Seeseite auf und stellt ein paar Tische auf seine neu gezimmerte Terasse. Auf diese Weise vergrößert er die Kapazität seiner kleinen Taverne und kann Mittags auch Mahlzeiten anbieten. Wenn ihre Geldbörsen es zulassen, genießen viele Besucher nach der Abenddämmerung das freundliche Ambiente der Taverne. Allerdings wagt es niemand zu spät in der Nacht nach Hause zu gehen. Die Ereignisse der letzten Monate haben die Atmosphäre in der Taverne düsterer werden lassen, doch die Stimmung hebt sich immer dann, wenn Gulstons guter Whiskey die Runde macht und an den Tischen die Karten gemischt und ausgeteilt werden.

Zum Silbernen Wagen: Der Silberne Wagen ist Drosselmoors einziger Gasthof und als solcher eines der florierenden Geschäfte der Stadt. Hier findet man bequeme Betten in sicheren Räumen, und in der im Erdgeschoss gelegenen Schankstube wird häufig Musik gespielt. Die Besitzerin Dena Gallegos (N Mensch Bürgerliche 5) ist eine ungestüme und kecke Frau, die jemanden ebenso gut mit einem frechen Witz vom Hocker fegen kann wie sie sich selbst für einen begeistern kann. Der Gasthof Zum Silbernen Wagen taucht im Abenteuer auf S. 75 auf.

DER SELLEN

Den Sellen bin ich schon als kleines Kind hinauf- und wieder hinuntergefahren. Ich kann dir sagen, dort existiert nur eine ganz einfache Wahrheit: Trau niemals dem Fluss. Die gemütliche Bucht, die du letztes Jahr als Angelplatz genutzt hast, ist im nächsten Jahr schon verschwunden. Überführst du eine Ladung Metalle nach Sünden, von Fackel nach Bellis. Dann bete besser zu Gozreh und Hanspur, dass der Fluss schön tief ist und keine Felsen deinen Kiel aufreißen. Ich war immer glücklich, wenn die schlimmsten Probleme an Bord die Moskitos waren.

Doch dies ist nun mal die Natur des Sellen. Er ist die Lebensader der Leute von Chesed nach Cassomir und tausenden anderen Orten, die dazwischen liegen. Es gibt zahllose närrische Gründe zu versuchen, dir den Fluss untertan zu machen. An allen Ufern kann man die Überreste der Wracks derer sehen, die es schon versucht haben. Es ist wesentlich leichter mit den Fingern Rauch zu fassen, als den Sellen zu bezwingen und ihn sich untertan zu machen... und ebenso zwecklos.

Kapitänin D'Asira Benireto

Vom Norden kommend fließt der Sellen beinahe durch ganz Avistan. Seinen Anfang hat er im Nebelschleiersee und er mündet in die Innere See. Nur zu recht heißt es, dass der Sellen der längste und ausgedehnteste Wasserweg des Kontinents sei. Der Fluss wird von einem Dutzend größerer Arterien und zahllosen kleineren Zuflüssen und anderen Strömen gespeist. Dies ermöglicht seine Nutzung als Handelsroute zwischen zahlreichen Ländern. Der Sellen bringt Millionen Bewohnern im östlichen Avistan eine Menge Glück (und auch einiges an Unglück). Jahrhunderte sind vergangen, seit die Explorationsarmeen Taldors das Flusssystem aufgezeichnet haben. Die meisten Versuche den Handel flussauf- und -abwärts zu kontrollieren erwiesen sich als fruchtlos. Der Sellen bedeckt einen viel zu großen Bereich, als dass eine Nation ihn für sich allein beanspruchen könnte. Daher können die jeweiligen Regierungen nur darauf bauen, dass es ihnen gelingt den Verkehr auf dem Fluss und den Handel in ihren eigenen Grenzen oder Einflussbereichen zu regulieren. Reisende können viele Orte erreichen, ohne dass sie jemals den Sellen oder seine zahlreichen Nebenflüsse verlassen müssen. Doch die Straße, für die sich am häufigsten entscheiden, ist die Flussstraße, die als Hauptschlagader durch das Herz von Avistan fungiert.

DAS KLIMA

Die Gebiete, durch die der Sellen fließt, enthalten eine große Vielfalt an Geländearten, die man in drei Abschnitte einteilen kann: den nördlichen, den mittleren und den südlichen. Jeder besitzt ein eigenes Klima.

Im nördlichen Teil des Sellens sind die Sommer gemäßigt und die Winter bitterkalt. Der Nebelschleiersee markiert die nördliche Grenze, wo dickes Eis den Fluss im Herzen des Winters verstopft. Der Nebelschleiersee schickt seine kalten, mit Schlick angereicherten Gletscherströme gen Süden, wo sie sich in die Flusskönigreiche ergießen. Dieser Teil des Flusstals dehnt sich gen Süden aus, bis im Westen der Echowald beginnt und im Osten der Hakenzungensee. Der nördliche Teil dieser Region bekommt die meisten harschen Winterwinde mit, die vom Nebelschleiersee herüber stürmen, während der Westen von unnatürlichen Winden geplagt wird, die aus den sakorischen Ödlanden und der dämonenverseuchten Weltenwunde kommen.

Im Kallassee treffen der zentrale, östliche und westliche Strom des Sellen aufeinander. Dieser Ort markiert die südliche Grenze der zentralen Region des Sellens. Praktisch all die verschiedenen Länder der Flusskönigreiche gehören zu diesem Teil des Sellen. Hier gibt es üppige, immergrüne, dichte Wälder, fruchtbares, vom Feuchtwald erwärmtes Grasland, und gemäßigte Winde aus dem Süden. So wie der Sellen sich hier präsentiert, so existiert er auch in der Vorstellung der meisten Leute. Diese Kombination der warmen Luft mit den kalten, trockenen Briesen, die aus dem Norden heranströmen, führen oft zu harschen, plötzlichen Wetterumschwüngen. Es kann zu Tornados, Hagelstürmen und auch zu sintflutartigen Wolkenbrüchen kommen, die den Fluss über die Ufer treten lassen.

Der südliche Teil des Sellens besteht aus einem einzelnen, breiten Fluss, der sich aus dem Kallassee ergießt. Er teilt Kyonin und die Fünfkönigsberge von Galt im Norden der Region und bildet die Grenzen zwischen Andoran und Taldor, ehe er in die Innere See mündet. Die Innere See beeinflusst das Klima dieser Region besonders stark. Allerdings werden Zustände wie Überflutungen und Verschmutzungen, die sich Flussaufwärts ereignen, den vielen Nebenflüssen und Strömen des Sellen zugeschrieben.

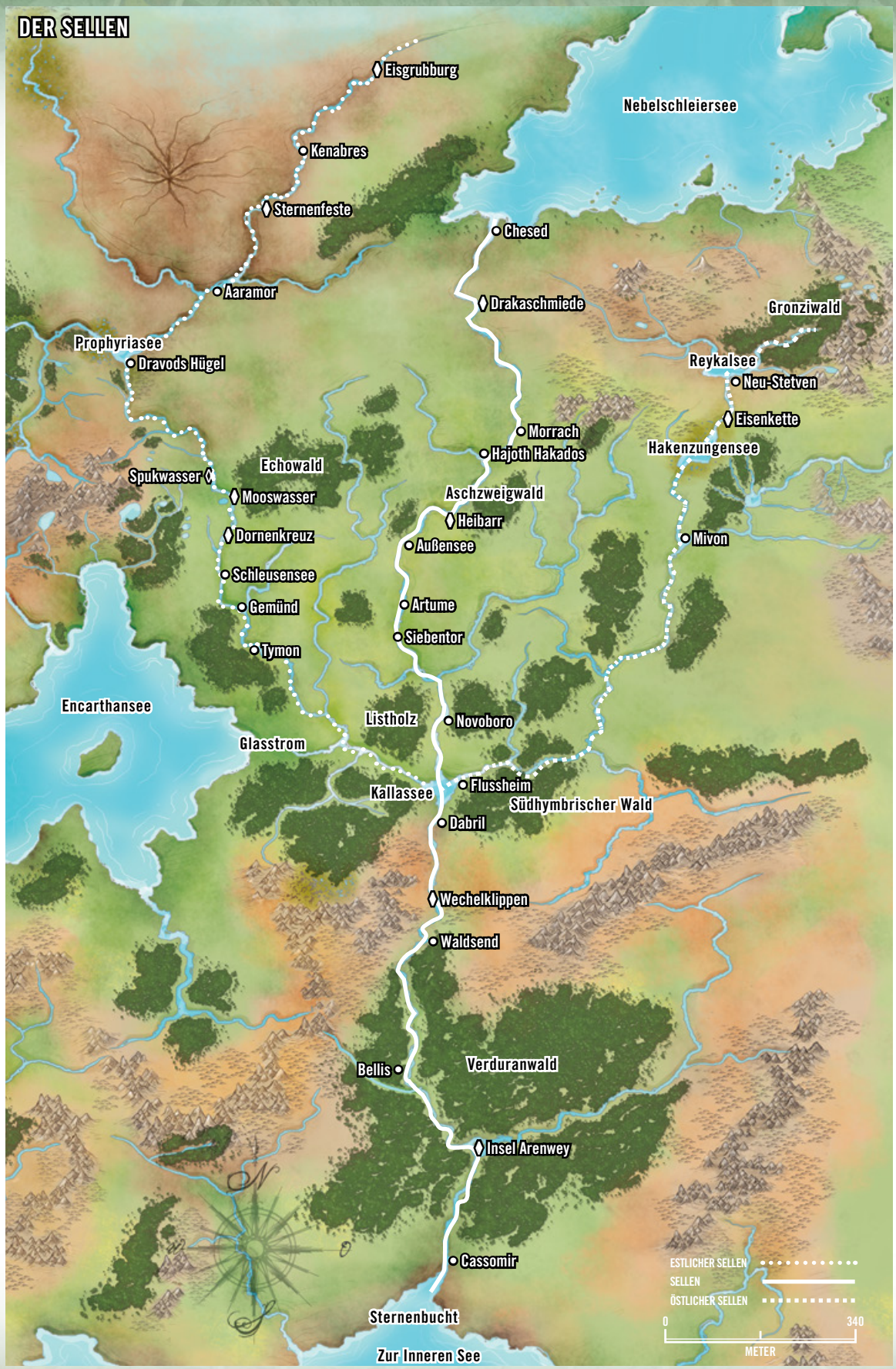
BEWOHNER

Der Sellen fließt durch annähernd ein Dutzend Nationen, einige davon zählen zu den ältesten in der Region der Inneren See. Entsprechend hat sich im Flussteil ein Flickwerk aus kulturellen Traditionen und zahllosen religiösen Glaubensauffassungen gebildet. Der Fluss fördert Interaktionen zwischen den Völkern: freiheitsliebendes Flussvolk trifft auf Kreuzfahrer aus Mendev, Gelehrte, die darauf hoffen ein Bruchstück der surrealen Artefakte aus Numeria hinausschmuggeln zu können, teilen sich flussaufwärts eine Passage mit zwergischen Kaufleuten aus den Fünfkönigsbergen. Allerdings bewachen die zurückgezogen lebenden Elfen aus Kyonin auch vor den freundlichsten Nachbarn und den wohlwollendsten Händlern.

Die meisten Einwohner, die am Sellen leben, sind Menschen der unterschiedlichsten Ethnizitäten. Hier findet man Nachkommen von Mitgliedern der taldanischen Explorationsarmeen, eingeborene Kellidenstämme, die die Forscher aus Taldor willkommen geheißen haben, umherziehende Händler, Wanderer und Sczarni, die ursprünglich aus Varisia stammen. Auch die Elfen von Kyonin führen hier ein gutes, wenn auch verborgenes Leben in ihren uralten Festungen. Die Fünfkönigsberge hingegen besitzen die höchste Zwergenpopulation innerhalb der Region der Inneren See. Halblinge findet man besonders häufig in der südlichen Region des Sellen, doch auch in dem zentralen Teil steigt ihre Zahl stetig an. Aufgrund ihrer kleinen Gestalt sind sie beliebte Erweiterungen in den Mannschaften vieler Schiffe. Auch Gnome zieht es hier in diese Region. Ihre uralten Verbindungen zur Ersten Welt locken sie hierher, da in vielen Regionen entlang des Sellen dünne Übergänge vom Feenreich zur Materiellen Ebene zu finden sind. Daher sind diese Regionen für die interessierten und neugierigen Abenteurer und die nach Erfahrung dürstenden Wanderer geradezu ideal. Viele Halb-Elfen führen ein hartes Leben auf dem Sellen. Viele Flussfahrer glauben, dass Halb-Elfen grundsätzlich für Kyonin spionieren, obwohl es allseits bekannt ist, dass Elfen normalerweise voll Hohn auf ihre halbblütigen Verwandten hinabblicken. Im Vergleich zu den Regionen weiter im Westen haben Halb-Orks auf dem Sellen ein leichteres Leben. Aufgrund ihrer Stärke und Ausdauer sind sie oft fähige Segler und Arbeiter. Daher begegnet man ihnen nördlich vom Kallassee andauernd.

Die üppigen, gemäßigten Wälder und der leichte Zugang zu Frischwasser zieht nicht nur Siedler, Kaufleute und Händler in diese Region. Das fruchtbare Grasland, das von den Gletscherschlicken, die mit dem Strom kommen, genährt wird, bietet enormen Herden von Auerochsen und zahllosen Wasservögeln Nahrung. Die zahlreichen Wälder, die es hier überall gibt, bieten Bären, Ebern, Hirschen und Elchen eine Heimat, weshalb auch viele Jäger hierherkommen.

Nichtsdestotrotz ist der Sellen auch ein Mahnmal für abertausende von blutigen Machtkämpfen, die entlang seiner Ufer geführt wurden. Auch die verderbten Ströme aus Numeria und der Weltenwunde sorgen für neue, mutierte Gefahren. Dämonen, die dem Fünften Kreuzzug entgangen sind, und denen es gelang, den Fesseln der *Schutzsteine* zu entkommen, streichen entlang des westlichen Sellens umher. Nähert man sich hingegen Ustalav, begegnet man Jahr um Jahr neuen untoten Schrecken, da die Überschwemmungen im Frühling immer mehr uralte Hinterlassenschaften des Wispernden Tyrannen ans Tageslicht bringen.


DER SELLEN
Eisgrubburg
Nebelschleiersee
Kenabres
Sternenfeste
Chesed
Aaramor
Drakaschmiede
Gronziwald
Prophyriasee
Dravods Hügel
Reykalsee
Neu-Stetven
Eisenkette
Morrach
Hajoth Hakados
Hakenzungensee
Echowald
Spukwasser
Mooswasser
Aschzweigwald
Heibarr
Dornenkreuz
Außensee
Mivon
Schleusensee
Gemünd
Artume
Siebentor
Tymon
Encarthansee
Listholz
Novoboro
Glasstrom
Flussheim
Kallassee
Südhymbrischer Wald
Dabril
Wechelklippen
Waldsend
Bellis
Verduranwald
Insel Arenwey
Cassomir
Sternenbucht
Zur Inneren See
ESTLICHER SELLEN
SELLEN
ÖSTLICHER SELLEN
0
340
METER

Auf dem östlichen Sellen begegnet man Sklaven und Schmugglern, zudem leben hier viele Seeoger. Eifrig versuchen Irrlichter Reisende in ein feuchtes Grab zu locken oder aber man trifft auf einen der vielen Kulte, die sich entlang der Wasserwege des Sellen insgeheim niedergelassen haben.

Reiseführer

Der Sellen erstreckt sich von der kalten Tundra und den kargen immergrünen Steppen im Norden Avistans über die mit Schlick angereicherten Weiden der Flusskönigreiche und in die Tiefen des Verduranwaldes von Taldor. So weit das Auge reicht, kann man dort überall Siedlungen jeder Größenordnung finden, gleich ob es sich um einsame Fischerdörfer handelt oder um kosmopolitische Großstädte wie Cassomir, Chesed und Waldsend.

Die Verbindung von Chesed in Numeria und Cassomir in Taldor stellt die längste Strecke dar, die der Flusslauf verbindet. Diese Strecke des Flusses wird auch Flussstraße genannt. Die meisten Reisenden auf dieser Straße sind Kreuzfahrer, die sich auf die beschwerliche Reise von den Ländern nahe der Inneren See aufmachen, um die Kräfte des Abyss in der Weltenwunde zu bekämpfen. Vor dem Fall Storastas während des Zweiten Mendevischen Kreuzzuges würde die Flussstraße vom Kallassee den westlichen Sellen hinauf Kreuzfahrerstraße genannt. Immerhin stellte sie die schnellste Route nach Mendev dar. Inzwischen sind die nördlichen Gebiete des westlichen Sellen derart unwirtlich, dass Kreuzfahrer und Kaufleute gleichermaßen dazu übergehen, die Überlandroute zu nehmen, wenn sie von Nerosyan nach Chesed ziehen.

Neben der Flussstraße gibt es eine weitere bedeutende Route entlang des Sellen, die Sellenstraße. Sie verbindet den Encarthansee (unter Einbezug des Glasflusses, welcher die Grenze zwischen Kyonin und Razmiran darstellt) mit den Gewässern der Inneren See. Zwar sind die Bewohner sowohl von Kyonin als auch von Razmiran ausgesprochen unfreundlich, doch im Vergleich zu den nördlicheren Teilen der Kreuzfahrerstraße oder der Flussstraße sind Reisende in beiden Richtungen hier weitaus besser aufgehoben.

Der nördliche Abschnitt

Harsche Winter kennzeichnen den nördlichsten Teil des Sellen. Zudem weist er eine zerrissene Geschichte von Eroberungen und Exploration auf, die sich über Tausende von Jahren hinweg zieht.

Drakaschmiede: In einer kleinen Bucht auf der östlichen Seite des Sellen im zentralen Numeria schwimmt ein Frachtkahn aus massivem Metall. Er füllt den Himmel über sich mit Rauch und gesundheitsschädlichen Abgasen. Diese schwimmende Fabrik stellt das geistige Produkt des verrückten Alchemisten Rezik Nelliblum (NB Gnom Alchemist[EXP] 8) dar. Hier widmet er sich seinen biotechnischen Experimenten, wobei er sich an einem lokalen Nest von Flussdrakas (siehe Monsterhandbuch III, S. 77) bedient. Seine Forschungen umfassen zudem noch kybernetische Verbesserungen an den Körpern der Drakas, chemische Mutationen an ihrem Geist und ihrem Fleisch, sowie die Kreuzung mit anderen Drakaarten (insbesondere Kluft- und Wüstendrakas). Zwar bewegt Nelliblum seine schwimmende Operationsbasis nur ungern von seinem natürlichen Vorrat von Testobjekten fort, doch sollte er auf Wiederstand von Einheimischen stoßen oder der Aufmerksamkeit der Technikliga entgehen wollen, kann er jederzeit den Anker lichten und einen anderen Ort ansteuern.

Zusätzliche Informationen

Dieser Artikel hier reicht nicht, um die vielen Orte aufzunehmen und ausführlich zu beschreiben, die im östlichen Avistan am Sellen liegen. Zusätzliche Informationen zum Sellen und seinen Bewohnern kannst du in den nachfolgend aufgeführten Büchern finden: *Almanach der Flusskönigreiche, Almanach zu Numeria, Völker des Flusses.*

Natürlich bedeutet dies, dass seine verbesserten Drakas auch an anderen Orten des Sellen oder auch jenseits des Flusses auftauchen könnten.

Die Eisenkette: Diese massive Kette aus Eisen ist über den Östlichen Sellen gespannt, an der Stelle, wo sich im Norden die Grenze zwischen Brevoy und den Flusskönigreichen befindet. Noleski Surtova ließ sie im Jahre 4714 AK errichten, um den Verkehr auf dem Fluss nach Brevoy hinein und auch wieder hinaus kontrollieren zu können. Sie ermöglicht den Agenten des Haus Surtova jedes beliebige Schiff festzusetzen oder zu untersuchen. Auf diese Weise sollen die rebellischen Einwohner Rostlands bei der Stange gehalten werden. Viele Reisende, die aus dem Süden kommen, protestieren gegen dieses Hindernis, da es einen Verstoß gegen die dritte Flussfreiheit darstellt („Du kannst auf jeder Straße reisen und auf jedem Fluss fahren."). Schließlich ermöglicht diese Flussfreiheit die uneingeschränkte Passage entlang des Sellen. Doch die brevischen Autoritäten halten rasch dagegen, dass die Eisenkette sich auf dem Machtgebiet von Brevoy befindet und dass die Gesetzlosigkeit der Flusskönigreiche nicht weiter flussaufwärts reicht als König Noleski es zulässt.

Eisgrubburg: Weit im Norden, wo der westliche Sellen sich aus den schmelzenden Gletschern der Krone der Welt herausbildet, steht die Eisgrubburg. Fürst Pernigrais von Drezen ließ sie im Jahre 4629 AK erbauen, um einen neuen *Schutzstein* zu etablieren, der die Dämonen der Weltenwunde in Schach halten sollte. Die Festung wurde in die Seite eines Kliffs gemeißelt und sollte dort als Leuchtfeuer gegen die Dunkelheit, die über das ganze Land schwappt, dienen. Doch im Frühjahr nach ihrer Erbauung lag die Festung verlassen dar. Alle Einwohner im Inneren waren tot, Opfer eines blutigen Massakars, das von unbekannten Feinden verübt worden war. Heute wagt sich niemand mehr in die Nähe der Eisgrubburg. Daher warten die Geheimnisse und Schrecken in ihrem Inneren nach wie vor geduldig ab.

Spukwasser: Dieser kilometerlange Abschnitt des Westlichen Sellen entlang der Grenze zwischen Numeria und Ustalav trägt seinen Namen aufgrund des übernatürlichen Nebels, der zu allen Jahreszeiten und während jedes Wetters vom Fluss aufsteigt. Die grüngrauen Schwaden stinken nach Formaldehyd und Zimt und wirbeln umher, als ob eine unsichtbare, eigenwillige Kraft sie bewegen würde. Viele Seeleute behaupten, sie hätten die Gestalten verlorener Liebsten, erschlagener und rachsüchtiger Feinde und unsagbar entsetzliche Kreaturen in dem Nebel gesehen. Doch diese Visionen verbinden sich niemals zu irgendeiner Form, mit der die Seeleute interagieren könnten. Die meisten Schiffe fahren rasch durch diese Region, wenn die Nebel am dichtesten sind. Andere hingegen kommen schneller voran, wenn der bizarre Schleier sich lüftet, da sie fürchten, dass eine noch größere Kraft dieses entsetzliche Phänomen am Ufer zurückhält.

Was Ewig Liegt, Band 1
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Das Haus des Schreckens
Kapitel 2: Der Schrecken von Drosselmoor
Kapitel 3: Der Traum vom Gelben König
NSC-Galerie
Der Mythos
Hastur
Drosselmoor
Der Sellen
Bestiarium

Sternenfeste: Am mendevischen Ufer des Westlichen Sellen kauert diese imposante steinerne Bastion wie ein Raubvogel auf einer Klippe. Hier sind diverse Paladinorden unterschiedlicher religiöser Ausrichtungen zu Hause. In Sternenfeste trainieren viele, die es in die Weltenwunde und gegen die Dämonen zieht. Auf der Kreuzfahrerstraße kursieren allerlei Geschichten, dass diese Gruppen aus Paladinen sehr tief in das alte Sarkoris eindringen würden, um dämonische Truppenbewegungen zu verfolgen oder besonders üble Nester ihrer verhassten Feinde zu zerschlagen. Obwohl die Feste in Mendev steht und die meisten ihrer Bewohner Paladine sind, arbeiten die Kreuzfahrer von Sternenfeste unabhängig zum Mendevischen Kreuzzug.

Der zentrale Abschnitt

Der zentrale Abschnitt des Sellens profitiert von Massen an nährstoffreichem Schlick und Schmelzwasser, die von der Krone der Welt herabgeflossen kommen. So konnte hier eine üppige Ausdehnung von Nebenflüssen und Grasland entstehen, welche die Gegend bis heute bestimmt. Die zerrissenen Nationen der Flusskönigreich sind ein Resultat dieser Geographie: Dort, wo sich der Sellen durch die Ebenen und Wälder windet, nimmt sich jeder Abenteurer sein eigenes Stückchen Land.

Aschzweigwald: Nah der Ruinenstadt Heibarr liegt der Aschzweigwald. Seinen Namen trägt dieser aufgrund der dort vorherrschenden Aschkiefern. Eine dünne, papierartige, schwarze Rinde bedeckt die Aschkiefern, das Innere ist ein einem tiefen rotorange. Lange, smaragdgrüne Nadeln schmücken die Äste der Kiefern. Oft wird eine Aschkiefer bis zu 260 m hoch, wenn nicht sogar noch höher. Im Frühsommer trägt der Wind Wolken aus aschschwarzen Pollen umher. Dies erzeugt den Anschein, dass die Aschkiefern von Rauchwolken umhüllt sind. Jäger und Sammler können in diesen Hainen ein bescheidenes Leben führen. Allerdings sorgen die Nähe zu Heibarr und die Befleckung durch die Anhänger der Gyronna dafür, dass sich nur wenige Siedler hier dauerhaft niederlassen wollen. Bis heute halten sich Gerüchte über uralte Ruinen tief in den Wäldern. So mancher Schatzjäger hat schon versucht, das Aschzweigwald-Hügelgrab zu finden, doch bisher hat noch niemand etwas gefunden, was der Mühe wert gewesen wäre.

Flussheim: Zwei Gottheiten werden hauptsächlich mit dem Sellen assoziiert, nämlich Gyronna und Hanspur. In dem Letztgenannten sieht man die wohlwollendere Gottheit, doch in Wahrheit ist dies eine recht naive Sichtweise der Tatsachen. Die Anhänger der Wasserratte sind für ihr Wissen über den Fluss und seine Wasserwege bekannt, doch nur ein Fremder würde alleine mit einem Hanspuranhänger reisen. Diese armen Geschöpfe enden nur allzu oft flussabwärts treibend im Wasser, ihr Körper aufgebläht und voll Wasser gesogen. Auf diese Weise stellen Hanspurs Anhänger den sterblichen Tod ihres Gottes nach. Das Dorf Flussheim wurde von solch einem einsamen Anhänger, **Bruder Naerel Wiedergeboren** (CB Elf Kämpfer 1/Kleriker des Hanspur 6) gegründet. Man kennt ihn auch als den Flussprediger, der die Gemeinde bei den täglichen Riten am Ufer des Kallassees anleitet. Wer nicht hier ist, um Hanspur zu huldigen, sich die Worte seiner Anhänger zu Gemüte zu führen oder aber für sachkundiges Wissen über die Flusskönigreich zu zahlen, der sollte nur einen sehr kurzen Halt in Flussheim einlegen, wenn es gilt, Vorräte aufzufrischen. Schließlich sind die Anhänger der Wasserratte dafür bekannt, absolut unberechenbar zu sein.

Glasfluss: Dieser kurze Fluss dient als Grenze zwischen Kyonin und Razmiran. Er schafft einen Zugang vom Encarthansee zum Westlichen Sellen. Da der Glasfluss den nördlichen Teil der Sellenstraße darstellt, herrscht hier reger Verkehr. Obwohl man hier scheinbar gut Beute machen kann, neigen Piraten dazu den Glasfluss zu meiden. Die häufig recht brutale Missionierung der aus Xer kommenden razmiranischen Glaubensbarken schreckt die meisten von ihnen ab. Die Elfen hingegen tun alles, was möglich ist, um den Fluss sicher zu machen. Ihrer Auffassung nach tragen sie immerhin die Verantwortung für die eine Seite des Wasserweges. Da sie aber so sehr darauf bedacht sind, das Wohl ihrer Nation zu schützen und ungewollte Besucher von ihren Ufern fernzuhalten, verschwendet Kyonin nicht viel Energie darauf, sich allzu sehr mit den maskierten Eiferern aus Razmiran herumzuärgern.

Kallassee: Dieser Ort dient sowohl als Zuflucht wie auch als Treffpunkt und Gerüchteküche für Seefahrer. Hier gibt es keine festen Bauwerke, sieht man einmal von dem baufälligen Dorf Flussheim und einigen Landungsstegen ab. Da hier alle drei Arme des Sellen in den Kallassee treffen herrscht hier auf dem Fluss reger Verkehr. Profit können hier sowohl die Händler wie auch die Piraten machen. Schwimmende Altäre aus Treibholz, die Hanspur, dem Gott dieses Flusses geweiht sind findet man zwar entlang des gesamten Flusses, doch der Kallassee ist die Heimat des größten Schreins der Wasserratte. In Wahrheit ist der Schrein allerdings kaum mehr als ein Haufen lose aneinandergebundene Flöße, die wöchentlich wechseln. Doch diejenigen, die den Segen der Priester dieses Gottes erstreben und einige Tipps wegen des Wetters haben wollen, kommen vor Beginn einer Reise oft hierher. Handelsgesellschaften, die mit vielen Kapitänen und Mannschaften arbeiten, treffen sich während der Tag-und-Nachtgleiche im Frühjahr auf dem See. Sie vertäuen ihre Schiffe miteinander und bilden so kleine, schwimmende Dörfer, um die nächste Saison zu besprechen. Wer dort nicht erscheint, der ist entweder tot oder hat das Fahren auf dem Sellen komplett aufgegeben – egal, ob daran die Dämonen aus der Weltenwunde, die Flusspiraten, die fremdenfeindlichen Elfen oder die Last der hohen Profite Schuld sind.

Der südliche Abschnitt

Jenseits der wilden Wälder und den zerrissenen Nationen der Flusskönigreiche beginnt der südliche Abschnitt des Sellen. Hier fließt der Sellen etwas langsamer und die Wälder sind zahmer, da sie sich in die Nationen Andoran, Galt und Taldor erstecken.

Bellis: Die kleine Stadt Bellis wurde erst vor rund fünfzig Jahren gegründet. Sie festigt Andorans Grenzen gegen Taldor, wobei der Sellen als neutrale Zone zwischen den beiden Nationen, die nicht immer einer Meinung sind, fungiert. Diese Gegend ist für Bienenzucht, Bienenwachs, Honig und Met bekannt, und diese stellen auch die Hauptexportgüter dieser Stadt dar. Bellis ist ein beliebter Haltepunkt, wenn man von Waldsend aus flussabwärts reist. Zudem besitzt die Stadt eine gedeihende Abholzindustrie, die von dem skrupellosen Holzkonsortium betrieben wird. Viele Bewohner des Sellen sind der Meinung, dass diese gnadenlose Ausbeutung der natürlichen Ressourcen dieser Gegend eine Beleidigung darstellt. Auch kommt es vermehrt zum Streit mit den Druiden des Venduranwaldes, der sich zu beiden Seiten des Flusses erstreckt. Daher wächst die Besorgnis, dass es zu einem ausgewachsenen Konflikt zwischen beiden Parteien geben könnte, was die Reise auf dem Sellen zu einem Glücksspiel machen würde.

Hymbrischer Wald: Der Südhymbrische Wald ist eine Ausdehnung aus Eichen, Kiefern und Ebereschen, wo Flüchtlinge aus Galt vor der Roten Revolution Zuflucht finden. Zudem ist er aber auch der ideale Treffpunkt für konspirative Treffen, die hier im Verborgenen stattfinden können. Ehe die Aristokratie von Galt gestürzt wurde, besaßen viele Adlige hier Jagdhäuschen und dergleichen. Hier gingen sie auf die Jagd um ihre dekadenten Abendmahlzeiten um etwas Frischfleisch zu bereichern. Die meisten dieser Jagdhäuser dienen heute revolutionären Milizen als Hauptquartiere oder dort leben abgesetzte Aristokraten, die diese Gebäude zuvor nur zum Vergnügen genutzt haben.

Insel Arenwey: Dort wo der Sellen und die nach Westen abgehenden Verduragabel aufeinandertreffen, liegt die Insel Arenwey. Auf ihr befindet sich ein Heiligtum der Anhänger des Grünen Glaubens. Im Jahre 3841 AK legte die taldanische Regierung die alleinige Nutzung des Waldes im Wildwaldvertrag fest. Auf der Insel befindet sich lediglich ein einsamer Posten der taldanischen Flusswache. Allerdings verlassen die Wachen niemals dieses mit Mauern befestigte Gelände. Schiffe, die hier vorbeikommen, halten oft an, damit die freundlichen Druiden ihre Fahrzeuge vor der Weiterreise segnen. Einmal im Jahr kommt ein Gesandter nach Arenwey, um den Frieden erneut zu bekräftigen. Man tauscht Samen gegen ein Stück Holz. Für viele abergläubische Schiffskapitäne gilt dies als Glücksbringen, falls sie sich solch eine Gabe denn überhaupt leisten können (oft ist dafür ein sehr hoher politischer oder finanzieller Preis fällig).

Waldsend: Diese Brutstätte der Philosophie und aufrührerischen Gedankengutes war die Heimat von Darl Jubannich, eines der Architekten der Roten Revolution. Adlige, Gesetzlose und jeder, der in Ungnade gefallen ist, findet sich hier ein. Sie alle grübeln darüber nach, wie man die Machthaber aus ihrer gegenwärtigen Position entfernen könnte, wobei es egal ist, wer gerade an der Macht ist. Wie viele Galtaner sind die Einwohner von Waldsend Fremden gegenüber außerordentlich misstrauisch. Daher gilt dieser Anlaufhafen zwischen dem Kallassee und der Inneren See als außerordentlich ungastlich. Die Docks werden von Agenten der Regierung streng bewacht. Auch Graue Gärtner findet man hier. Die Strafe für Schmuggel (insbesondere Schmuggel von Personen, nach denen eine Regierung Ausschau hält, oder von Adligen, die sich verbergen oder auf der Flucht sind) ist sehr streng. Trotz der ablehnenden Haltung findet man hier aber immer viele Schiffe im Hafen, da Waldsend einer der letzten Orte ist, wo man seine Vorräte auffüllen kann, ehe man seine Reise den Sellen hinab oder hinauf fortsetzt. In den letzten Jahren kam die Gesellschaft der Kundschafter hier immer regelmäßiger auf der Durchreise vorbei, weswegen die Waldsendloge wiedereröffnet wurde. Während der blutigen Aufstände, die Galt heimgesucht haben, war diese von der Gesellschaft aufgegeben worden.

Wechselklippen: Diese etwas über 3 km große Ausdehnung von roten, steilen Felsklippen markiert den kleinen aber dennoch bemerkenswerten Abschnitt des Sellens, der zu den Fünfkönigsbergen gehört. Zu ihrem Namen kamen die Klippen aufgrund des seltsamen Phänomens, wonach sich ihr Aussehen in unregelmäßigen Abständen verändert. Die Wechselklippen bieten oft Schmugglern, Piraten und anderen Leuten Unterschlupf, die nicht gefunden werden wollen. Oft lenken Kriminelle und andere verdächtige Gestalten kleine Schiffe in die kleinen Grotten, die sich entlang der Klippen auf Höhe des Wasserspiegels befinden. Ändert sich das Aussehen der Klippen mal wieder, sind diese Fahrzeuge unerreichbar. Sich in ein solches Versteck zu wagen ist ausgesprochen riskant. Schließlich kann niemand sagen wann oder ob sich die Kammer je wieder öffnet. Auch kann man nicht vorhersagen ob sich die Grotte bald genug schließt, um einen effektiven Zufluchtsort darzustellen. Zum Glück für alle, die diese Höhlen erforschen oder sich darin verbergen, scheinen die Klippen Kreaturen niemals vollständig mit solidem Fels umhüllen zu wollen. Daher verbleiben immer Lufttaschen um fremde Objekte und Lebewesen, wenn sie sich in einer Grotte befinden, welche sich verschließt.

Ein Kader aus zwergischen Steinschamanen hat sich in kleinen, semipermanenten Alkoven in den Klippen niedergelassen. Ihre Wohnstätten erhalten sie mithilfe von stützender Erdmagie. Sie beobachten die Klippen und halten Ausschau nach Bösewichtern. In erster Linie unterhalten sie sich jedoch mit den Geistern der Steine, um zu verstehen wie und warum die Klippen sich so verhalten, wie sie es eben tun. Es wird viel über die Beweggründe der Zwerge spekuliert, doch die Wahrheit kennt keiner.

Begegnungen auf dem Sellen

Die hier aufgeführten Tabellen für Begegnungen sind nicht vollständig, jedoch sie repräsentieren eine Reihe zufälliger Begegnungen, die man auf dem Sellen haben kann. Du kannst die Monster auf diesen Tabellen nach Belieben gegen andere Optionen austauschen, falls dies eine geeignetere Herausforderung für deine Spieler darstellt oder besser in den Verlauf der Geschichte passt. Die nachfolgend aufgeführten Begegnungen finden sich auch auf den Tabellen für Zufallsbegegnungen. Allerdings kannst du sie durchaus auch fest einplanen, falls du die Reise auf dem Fluss noch spannender gestalten willst.

Andoranische Flussfahrer (HG 3): Diese eng verbundenen Mannschaften bestehen aus einem Paladin-Kapitän (Hohler Schönling, *NSC-Kompendium* S. 148) und 2W4 Seeleuten (NG Halbling oder Mensch Experte 1). Ihre Passion sind die Flussfreiheiten und sie haben sich dem Kampf gegen die Sklaverei auf dem Sellen verschrieben (abgesehen davon, dass man auch etwas Ruhm und Bekanntheit dabei erringen kann).

Kyonische Naturschleicher (HG 10): Diese Elitegruppen aus Elfenkriegern sind nicht gut auf Menschen der andere Nicht-Elfen zu sprechen, die in Kyonins Hoheitsgebiet eindringen. Trifft man die Naturschleicher außerhalb der Wälder ihrer Heimat an, dann sind sie für gewöhnlich auf der Jagd nach einem bestimmten Feind. Ein Naturhüter (*NSC-Kompendium* S. 204) führt jede Gruppe dieser Eliteverfolger an. Die Gruppe selbst gehören ein Inselverteidiger (*NSC-Kompendium*, S. 48) und drei Grenzhüter (*NSC-Kompendium* S. 181; Elf anstelle von Halb-Ork) an.

Professionelle Plünderer (HG 6): Diese Gruppen findet man häufig nahe Numeria oder auf dem Westlichen Sellen zwischen Mendev und der Weltenwunde. Sie bestehen aus einem Kapitän (Mörderischer Halbling, *NSC-Kompendium* S. 81), einem Akolyten des Hanspur (CN Mensch Kleriker des Hanspur 1), 2W4 Räubern (*NSC-Kompendium* S. 266), und 2W4 Alte Seefahrer (*NSC-Kompendium* S. 260; Halb-Elf anstelle von Elf). Der Kapitän stellt sich nie einer Gefahr, der er nicht gewachsen ist. Seiner Mannschaft befiehlt er eher den Rückzug als dass sie einen aussichtslosen Kampf weiterführen sollen.

Nördlicher Abschnitt

W%	Ergebnis	HG	Quelle
1-22	1 Riesenamöbe	1	*MHB II*, S. 25
23-34	1W4 Wierlinge	2	*MHB II*, S. 286
35-46	1W3 Riesenfliegen	3	*MHB II*, S. 107
47-52	1 Flutfisch	5	*MHB III*, S. 94
53-60	1W3 Seeoger	5	*MHB II*, S. 230
61-67	1W3 Gruftschrecken	6	*MHB*, S. 142
68-77	Professionelle Plünderer	6	siehe oben
78-87	1 Wassernaga	7	*MHB III*, S. 179
88-95	1 Riesenqualle	7	*MHB II*, S. 207
96-100	1W6 Flussriesen	10	*MHB IV*, S. 207

Südlicher Abschnitt

W%	Ergebnis	HG	Quelle
1-22	1W3 Delphine	1	*MHB*, S. 53
23-34	1 Feendrache	2	*MHB III*, S. 63
35-46	Andoranische Flussfahrer	3	siehe oben
47-52	1W6+1 Riesenbienen	5	*MHB II*, S. 39
53-60	1 Riesenbienenkönigin	5	*MHB II*, S. 39
61-67	1W6 Flussdrakas	6	*MHB III*, S. 77
68-77	1W3 Leukrotta	7	*MHB II*, S. 161
78-87	1W4 Greifen	7	*MHB*, S. 139
88-95	1 Schreckenstiger	8	*MHB*, S. 261
96-100	1 Wasserschlange	10	*MHB II*, S. 283

Zentraler Abschnitt

W%	Ergebnis	HG	Quelle
1-22	1W3 Haniver Gremlins	1	*MHB IV*, S. 109
23-34	1 Draugr	2	*MHB II*, S. 90
35-46	1 Feenriesenkröte	3	*MHB III*, S. 89
47-52	1W6 Astschnäbel	5	*MHB III*, S. 26
53-60	Professionelle Plünderer	6	siehe oben
61-67	2W6 Knochenhechte	6	*MHB II*, S. 149
68-77	1 Galgenbaum	7	*MHB II*, S. 113
78-87	1 Chuul	7	*MHB*, S. 36
88-95	1W3 Tentakulus	8	*MHB II*, S. 244
96-100	Kyonische Naturschleicher	10	siehe oben

Für den Sellen typische Schiffe

Es gibt zahlreiche Möglichkeiten auf dem Sellen zu reisen, doch das Andoranische Patrouillenboot, die Kyonische Barke und die Flussklinge unterscheiden sich von allen anderen Flussfahrzeugen. Man findet sie nämlich nur auf dem Sellen. Die meisten Flussschiffe nutzen eine Kombination aus Wind und Rudern, um durch die Gewässer zu manövrieren. In dichter besiedelten Gebieten kommen allerdings am Ufer auch Flaschenzugsysteme zum Einsatz, die von Pferden oder Ochsen angetrieben werden, um Boote gegen die Strömung flussaufwärts zu ziehen.

Das Andoranische Patrouillenboot

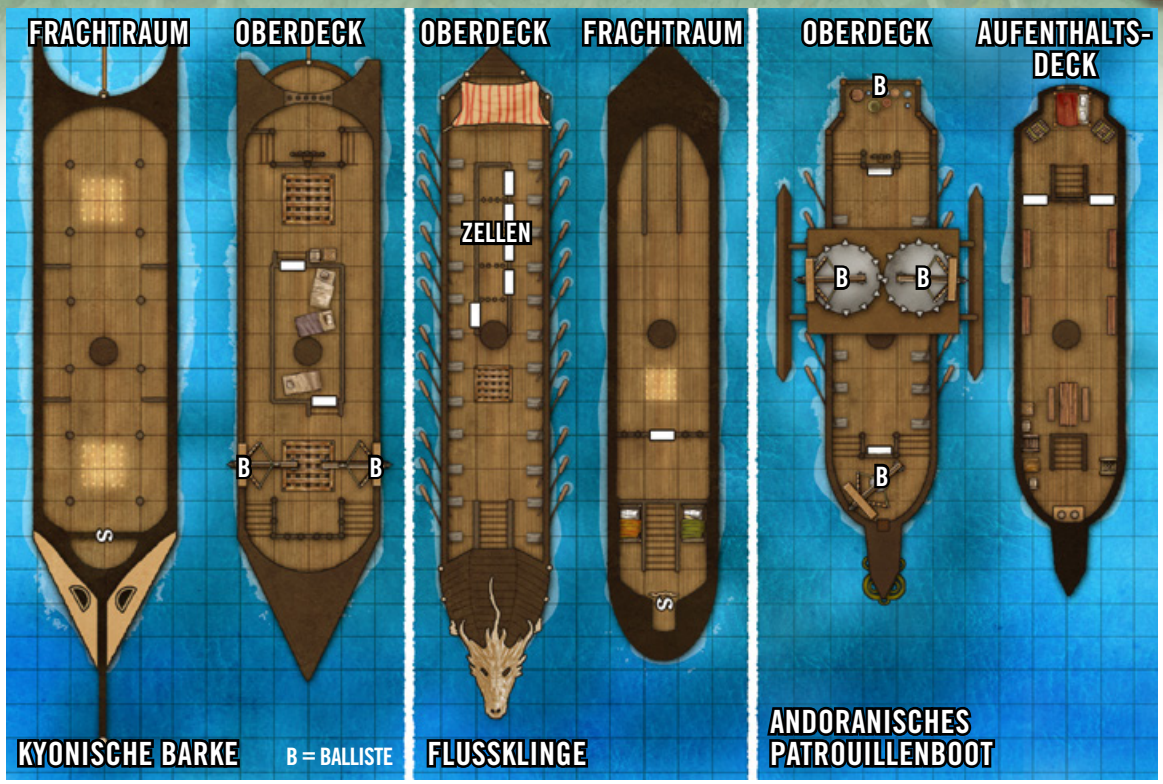
Dieses Boot wurde ursprünglich von taldanischen Marineschiffsbauern entworfen. Das Patrouillenboot nutzt Segel und Ruder um Fahrt aufzunehmen, allerdings ist es nicht als Rennschaluppe ausgelegt. Der Bug besteht aus festem Eisen und besitzt häufig die Form eines Adlers. Das Schiff ist mit nach vorne gerichteten Ballisten ausgerüstet, sowie einem nach hinten gerichteten Katapult. Diese Art der Bewaffnung findet man normalerweise eher bei Schiffen, die auf hoher See kämpfen müssen, und nicht auf den Wasserstraßen des Sellen unterwegs sind. Das breite Oberdeck wird mithilfe von Stegen ausbalanciert. Hier befinden sich zwei Ballisten auf breiten hölzernen Konstruktionen, mit deren Hilfe sie gedreht werden können. Auf diese Weise können sie ihre Feuerkraft in einem gewaltigen Radius freisetzen, was bei den Windungen des Flusses ausgesprochen nützlich ist.

Das Andoranische Patrouillenboot war nie als Frachtschiff gedacht. Aus diesem Grunde besitzt es auch nur ein kleines Frachtdeck, auf dem Vorräte für eine kleine Mannschaft von acht Leuten für eine Woche gelagert werden können. Manche Kapitäne verlängern ihre Vorräte, indem sie Halblinge und Gnome anheuern, oder indem sie häufiger Vorräte auffrischen. Doch die wahre Stärke des Patrouillenboots liegt in seiner Fähigkeit, Flusspiraten einer schnellen Gerechtigkeit zuzuführen. Andoranische Mannschaften streben danach, Gefangene von Sklavenjägern zu befreien, indem sie feindliche Schiffe mit Kettengeschossen oder Kleisterbomben verlangsamen, damit ihre Mannschaft an Bord kommen kann. Das Quartier des Kapitäns befindet sich auf dem Achterdeck und ist eher praktisch als opulent. Die Kombüse und der Essbereich werden gemeinschaftlich genutzt und sind nicht voneinander getrennt. Dies stellt einen Unterschied zu den meisten taldanischen Schiffen dar.

Da Sklaverei eine Verletzung der Flussfreiheiten darstellt, werden die meisten Andoranischen Patrouillenboote in den Flusskönigreichen mit offenen Armen empfangen. Für taldanische Kapitäne stellt die Sichtung eines Patrouillenboots lediglich eine weitere Erinnerung an die glorreichen, inzwischen längst vergangenen Tage des Imperiums dar.

Die Flussklinge

Dieses Schiff zeichnet sich durch eine lange und enge Bauweise aus. Die Flussklinge wird besonders von Sklavenjägern und Räubern bevorzugt, die aus zwei Gründen den Sellen hinauf und wieder hinunter fahren: Es ist ein sehr schnelles Schiff mit geringen Tiefgang. Die Flussklinge besitzt nur einen Mast, mehrere Segel und Ruderbänke. Sie ist so konstruiert, dass sie schnell hinein und auch wieder hinaus kommen kann, was bei der Beförderung illegaler Waren oder von Sklaven durchaus von Vorteil ist.



Der geringe Tiefgang – das Frachtdeck ist gerade mal 90 cm hoch – erlaubt es, Wege zu nehmen, wo weniger Wasser fließt. Das geringe Gewicht ist besonders beim Transport durch unwirtlichere Gegenden von Vorteil.

Betrug und Schwindel sind Brot und Butter eines Flussklingenkapitäns. Der Laderaum ist voll von Flaggen unterschiedlichster Nationen, welche wie Werkzeuge eingesetzt werden. Eine gelbe Flagge bedeutet, dass an Bord eine Krankheit grassiert. Solche Boote ziehen kaum Aufmerksamkeit auf sich. Eine weiße Flagge mit der um Hilfe gebeten wird, kann ganz nützlich sein, um potentielle Beute in eine Falle zu locken.

Die Mannschaft einer Flussklinge erfährt keinerlei Bequemlichkeit. Es wird von den Seeleuten erwartet, dass sich an Deck schlafen, egal ob die Sonne scheint oder es regnet. Im Vorderteil des Schiffes befindet sich die kleine Kapitänskajüte, in der gerade mal ein hartes, enges Bett mit einer Strohmatratze Platz hat.

Die Kyonische Barke

Ehe die Elfen sich von Golarion zurückzogen, fuhren sie mit eleganten Schiffen über den Encarthansee und die Flüsse von Kyonin. Diese Schiffe bestanden aus weißem Birkenholz, das eher in Form von Wasservögeln gewachsen war, als dass es zusammengezimmert und zurechtgeschnitten worden war. Nach ihrer Rückkehr sahen die Elfen ihr Königreich von allen Seiten her von der Menschheit umzingelt. Da sie sich nun in einem Zeitalter befanden, wo Ereignisse schneller geschahen, musste aus praktischen Gründen eine neue Art von Schiffstyp herbei. Sie überholten ihre Barken, die zuvor für gemütliche Spazierfahrten auf dem Fluss gedacht waren. Trennwände von Zimmern wurden eingerissen und die Schiffe wurden in Frachttransporter umgewandelt. Die Decks wurden mit Ballisten besetzt anstelle von flackernden arkanen Lichtern.

Da diese Barken mit derselben Sorgfalt und Bedachtsamkeit gebaut worden waren, wie man sie nur durch eine Lebensspanne von Jahrhunderten erlangen kann, sind sie ausgesprochen stabil und halten einiges aus. Diese Schiffe sind der Stolz jedes Elfenkapitäns, der eines von ihnen kommandiert. Eine Kyonische Barke in den Händen eines Nicht-Elfen (oder schlimmer, eines Halb-Elfen) kommt in den Augen der Elfen einem Diebstahl gleich. Sollte eine Barke gestohlen werden, machen sich Elfen sogleich mit mörderischen Absichten auf die Suche nach den Dieben. Elfische Kapitäne schmücken den Bug ihres Schiffes mit stilisierten Augen. Sie symbolisieren die Wachsamkeit, mit der man jeder Gefahr begegnet, der man auf dem Weg begegnet. Manche magiekundigen Elfen statten diese dekorativen Augen mit Erkenntnisfähigkeiten aus. In den meisten Kyonischen Barken befindet sich im Vorderteil des Schiffes ein geheimes Abteil. Oft wird es eingesetzt, um kodierte und versiegelte diplomatische Botschaften oder wertvolle Fracht zu verstecken.

Die Mannschaftsquartiere auf einer Kyonischen Barke sind einfach gehalten, in der Mitte des Schiffs befindet sich die Gemeinschaftsschlafbaracke. Ein kleiner Kochbereich verbirgt sich unter wasserfesten Planen, sodass jedes Küchenfeuer vor Wasser sicher ist. Allerdings verzichten viele Elfen lieber auf eine warme Mahlzeit, um nicht die Aufmerksamkeit von Flusspiraten auf sich zu ziehen.

Die zerfallenen Wachtürme (HG 7)

Die vielen Kanäle, die in die Nebenflüsse des Sellen münden, schützen die Forscher, Farmer, Fischer und Siedler vor allen Arten von Gefahren eines offenen Flusses. Bedauerlicherweise sind sie jedoch auch ein Zufluchtsort für Banditen und Piraten. **Ruadra Achtson** (NG Zwerg Experte 2), ein ehrgeiziger Tavernenbesitzer aus den Fünfkönigsbergen, heuert die SC an, damit diese Nachforschungen über seine verschwundene Ladung Lebensmittel und Ale aus Sieben-tor anstellen.

Er benötigt diese Ladung, da er eine Taverne am Ufer des Kallassee eröffnen möchte. Er hatte eine Kapitänin namens **Schula Jarrel** (CG Gnomin Expertin 3) angeheuert, um die Ladung zu transportieren. Sie fuhr mit ihrer kleinen Flussbarke, der *Grille*, auf einem weniger bekannten Nebenfluss des Sellen. Achtson versorgt die SC mit einer Karte und der Anweisung, die vermisste Kapitänin und ihre wertvolle Fracht aufzuspüren. Im Gegenzug bietet er eine Belohnung von 500 GM sowie freies Logis, sollten die SC jemals einen Ort zum Rasten benötigen.

Hintergrund

Die Flusskönigreiche sind mit den Überresten von Möchtegern-Eroberern übersät, die schon lange vor den taldanischen Explorationsarmeen vor Jahrtausenden hierher kamen. Die Ruinen, die von diesen längst verstorbenen Kriegsherren übriggeblieben sind, bildeten das Grundgerüst für Festungen überall entlang des Sellen und seiner Nebenflüsse. Aus diesen Trümmerteilen wurde so neue Wachtürme. Der Schauplatz der Ereignisse ist ein solcher Wachturm, wenn auch von ihm kaum mehr als bröckelige Steinmauern und Schieferdächer übrig sind, die kaum noch vor dem Wetter Schutz bieten. Glatte Brückenpfeiler an beiden Ufern des Flusses zeugen davon, dass die Flusskönigreiche selbst in dieser verlassenen Gegend bewohnt wurden. Verrostete Glieder einer Kette, die einst über dem Fluss gespannt war, baumeln nutzlos an den Seiten der Wachtürme. Alles brauchbares Metall ist schon vor langer Zeit entfernt worden.

Eine Räuberbande, die sich die Rostige Glefe nennt, hat sich am westlichen Ufer des Flusses niedergelassen. Die Räuber nutzen die weitreichende Deckung, um vorbeifahrende Schiffe mit Würgegasgranaten einzudecken, während sie diese entern und die Mannschaft gefangen nehmen. Bisher war die Rostige Glefe recht erfolgreich, doch ihre Aktivitäten haben die Aufmerksamkeit eines jugendlichen Bachkriechers (ein Tentakulus der Unterart Aquatisch mit der Schablone für junge Kreaturen – siehe *Monsterhandbuch II*, S. 244, 293) erregt. Bisher lag der Kriecher in Erwartung der wärmeren Ströme im Sommer in einem starren Zustand im Flussbett. Doch in letzter Zeit wurde er zu oft gestört und ist nun hungrig und wütend erwacht.

Kapitän Jarral und ihre Mannschaft waren für die Rostige Glefe keine Herausforderung und wurden von den Flusspiraten rasch überwältigt. Wenn der Bachkriecher nicht angegriffen hätte, wäre Jarral wohl mit dem Rest ihrer Mannschaft ums Leben gekommen. Die Kreatur kippte die *Grille* um und warf jeden (einschließlich der glücklicherweise wasserfest verpackten Ladung) ins Wasser. Kapitän Jarral, der Anführer der Piraten sowie einer der Heckenschützen der Briganten konnten sich in Sicherheit bringen. Keiner von ihnen verspürt die Lust sich in nächster Zeit dem Wasser zu nähern.

Einleitung

Zu Beginn dieser Begegnung folgen die SC der Karte, die sie von Achtson erhalten haben, um Kapitänin Jarral und die Güter des Tavernenbesitzers zu finden. Die Ankunft der Helden an den Wachtürmen provoziert den Bachkriecher (siehe **Bereich A8**) zum Angriff und sorgt für die von den Räubern benötigte Ablenkung, damit diese ihr Versteck (siehe **Bereich A2**) verlassen können. Kapitänin Jarral befindet sich in dem Wachturm auf der östlichen Uferseite (siehe **Bereich A5**). Sie ist schwer verwundet und leidet zudem an der Roten Qual (*Grundregelwerk*, S. 558).

Beschreibung

Das Gebiet rund um die zerfallenen Wachtürme ist typisch für den zentralen Teil des Sellen: Die tiefen Wasserwege sind voll von felsigen Klippen und umgeben von breiten Sandstränden, beides bedeckt von festen Gletscherschlamm. Flecken voller Kudzu halten die Unvorsichtigen auf – behandle solches Terrain als schwieriges Gelände. Lotuspflanzen (siehe **A8**) hingegen bieten aquatischen Kreaturen Schatten wie auch Tarnung. Diese Begebenheit nutzt der Bachkriecher zu seinem Vorteil. In der Zeit von Mitternacht bis zur Morgendämmerung herrscht hier genug Luftfeuchtigkeit um einen Nebelschleier (*Grundregelwerk*, S. 439) zu kreieren. Dies nutzen die Räuber zu ihren Gunsten aus. Das Wasser des Flusses ist 1,50 m tief in den Feldern, die an das Ufer angrenzen und 3 m tief in den daran angrenzenden Feldern. In der Mitte des Kanals ist das Wasser 6 m tief.

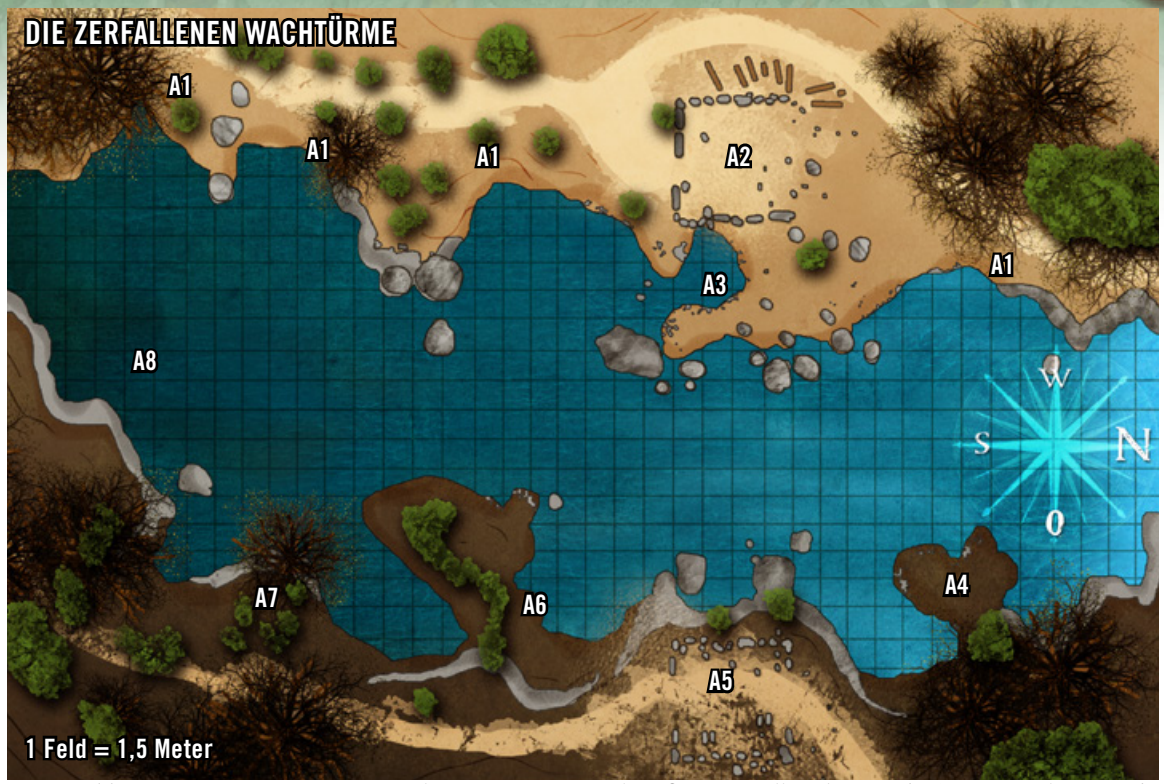
A1 Flaschenzugpfosten: Als dieser Kanal des Sellen noch regelmäßiger befahren wurde, sorgte ein System aus Flaschenzügen und Pferdestärken dafür, dass die Schiffe bei der Fahrt flussaufwärts Unterstützung hatten. Die Pfosten sind 1,50 m hoch und besonders tief in den Boden eingelassen. Jeder besitzt ein in die Spitze geschnitztes breites Loch, durch das man das Seil durchführte. Trotz der Jahre des Verfalls sind die Löcher immer noch gut geschmiert. Daher ist es schwierig, die Pfosten zu erklettern (Klettern-SG 20).

A2 Westlicher Wachturm: Nur zwei Mitglieder der Rostigen Glefe haben überlebt: ihr Anführer **Xander Thill** (Verräterischer Brigant, *NSC-Kompendium*, S. 81) und einer der besten Schützen der Band (Fähiger Heckenschütze, *NSC-Kompendium*, S. 165). Sollte der Schütze die SC bemerken, wenn sie diesen Bereich betreten (egal ob auf dem Wasser oder über Land), begibt er sich nach Bereich **A3**. Er nutzt die zerfallene Brücke als Deckung. Im Westlichen Wachturm befindet sich ein kleines Lager, in dem die Schätze der Räuber ruhen: *Schriftrolle: Hauch der See*[EXP], *Schriftrolle: Identifizieren, Schriftrolle: Magierrüstung, Zauberstab: Magische Fänge (32 Ladungen)*, ein hochwertiges Windspiel aus Kupfer (Wert: 20 GM), ein Opal (Wert: 500 GM), eine Porzellanpuppe mit Seidenkleidern (Wert: 40 GM), 116 GM, 440 SM und 1.200 KM.

A3 Seichter Tümpel: Dieser Gezeitentümpel fängt kleine Forellen und kleine Krebse, ebenso wie Frischwassermuscheln, die man auf dem Strand im Süden finden kann.

A4 Felsböschung: Dieser flache Felsen erhebt sich 9 m über den Fluss. Bis vor Kurzem wurde hier das Signal- oder Lagerfeuer angezündet, wie die Asche und die rissigen Steine zeigen. Dieser Ort ist von wichtiger strategischer Bedeutung, da man von hier aus Feinde auf dem anderen Ufer oder dem Fluss unter Beschuss nehmen kann.

A5 Östlicher Wachturm: Verrottende Holzplanken bieten der schwer verletzten Flusskapitänin Schula Jarral genug Schutz vor dem Regen, sodass sie unter diese gekrochen ist. Sie hat sich mit der roten Qual infiziert, sodass sie erschöpft ist und nicht vollständig genesen kann. Da sie weder über Waffen noch Verbündete verfügt, befindet sich Kapitänin Jarral in einer entsetzlichen Notlage. Sie weiß, dass mindestens ein Bandit überlebt hat, da es dem Heckenschützen gelang, ihr einen Pfeil in ihr Bein zu schießen, als sie das Ufer erreichte. Unter den Planken versteckt ist sie jedoch vor weiteren Angriffen des Schützen in Sicherheit. Allerdings ist es nur eine Frage der Zeit, bis der Räuber sie zur Strecke bringen will. In ihrem Zustand wäre es ihr jedoch nicht möglich, sich zu verteidigen.



A6 Hohler Baumstamm: Kapitänin Jarrals wasserfestes Logbuch und die Schlüssel ihrer Geldkassette sind hier versteckt, ebenso wie ein Flasche mit herbem Apfelschnaps. Da ihr ihre geringen Fluchtchancen bewusst waren, brachte die Kapitänin ihre wertvollsten Besitztümer in diesem Versteck unter, in der Hoffnung jemand (beispielsweise die SC) würde letztendlich doch nach ihr suchen.

A7 Desnaschrein: Diese verwitterte Steinstele ist von Prunkwinden und Krokussen bewachsen und steht unter einer Glyzinie. Verblasste Zeichnungen auf der nördlichen Seite lassen das Schmetterlingssymbol Desnas erahnen.

A8 Überwucherte Lotusgewächse: Der Bachkriecher lauert unter den großen Blättern dieser Lotusgewächse. Er wartet darauf, dass seine Beute nah genug herankommt, um sich auf sie stürzen zu können. Nachdem er die Räuber und die Mannschaft der *Grille* angegriffen hat, ist er auf den Geschmack humanoiden Fleisches gekommen. Allerdings handelt es sich bei ihm noch um ein junges Exemplar, sodass man ihn verschrecken könnte, indem man ihn mit einer noch größeren Gefahr als er sie selbst darstellt konfrontiert.

Begegnung

Sollten die SC auf dem Fluss kommen, werden sie von zwei Seiten bedroht, von den überlebenden Räubern und dem Bachkriecher. Sollten die Dinge für die SC nicht wesentlich besser verlaufen, dann ergeht es ihnen wie Kapitänin Jarral und der Mannschaft der *Grille* – sie riskieren ihr Schiff zu verlieren und in die Hände der lauernden Banditen zu fallen.

Sollten die SC sich jedoch über Land nähern, könnten sie der Bedrohung, die der Bachkriecher darstellt, entgehen. Falls sie jedoch den Fluss überqueren müssen, treffen sie in jedem Fall auf den Bachkriecher. Der Kriecher greift Fahrzeuge an, sobald sie sein Territorium kreuzen. Allerdings könnte er einzelne Kreaturen, die sich im Wasser neben dem Schiff befinden, als größere Gefahr für sich identifizieren. Sollten keine Schiffe anwesend sein, sieht er in jeder sich im Wasser befindlichen Kreatur eine Bedrohung, die es auszuschalten gilt.

Abgesehen von den Räubern und dem Bachkriecher ist da noch Kapitänin Jarral, die Unterstützung braucht, wenn sie hier lebend rauskommen will. Sollte es den SC gelingen, sie zu retten und ihre Wunden zu heilen, bietet sie ihnen einen Teil der Bezahlung aus Achtsons Vertrag an (zusätzliche 500 GM). Achtsons Güter können mit einem Tag Arbeit und Tauchgängen geborgen können. Jarral bietet zudem noch ein Fass des Apfelschnapses ihres Auftraggebers als Bezahlung für ihre Hilfe an. Zwei Fässer, falls die SC Magie einsetzen, um den Bergungsprozess zu beschleunigen. Sollten die SC den Bachkriecher nicht töten, ist Jarral nicht sonderlich erfreut darüber, dass sie diesen besonderen Abschnitt des Flusses nicht mehr weiter als Abkürzung benutzen kann. Diese Kunde verbreitet sie auch bei anderen Flusskapitänen.

Das verlassene Trockendock (HG 10)

Sowohl Andoran als auch Taldor sind bekannt für ihre Schiffswerften. Doch die an der Küste weithin sichtbaren Werften sorgten dafür, dass einige der besten Konstrukteure Trockendocks im Landesinneren errichteten, die vor den gierigen Augen ihrer Rivalen gut verborgen waren. Die SC stoßen auf dieses Trockendock, auf dem es unheimlicherweise kein Anzeichen irgendeiner Aktivität gibt, als sie einen Seitenarm des Sellen entlang reisen. Das Emblem der Andoranischen Marine ist noch auf den Türen des Docks zu sehen. Wenn die SC eine zerfallene Windmühle, eine überwucherte Schlafbaracke und einen halb verrotteten Schiffskiel untersuchen, offenbart sich ihnen das Geheimnis dieser verlassenen Schiffswerft. Die Schiffsbauer dieser zerfallenen Fahrzeuge entsteigen nämlich aus dem Schlamm des Flusses, um sie zu vertreiben.

Hintergrund

Parthekki Avila (NG Mensch Expertin 5) hat das Geschäft der Schiffsbauer von klein auf gelernt. Sie lernte alles zu bauen, vom Ruderboot bis zu einem dreimastigen Klipper. Schließlich versuchte sie einer sehr prestigeträchtigen Schiffsbauergilde in Oppara beizutreten. Doch ehe sie einen Fuß in die Tür setzen konnte, schickte man sie fort und sie segelte mit der nächsten Flut nach Andoran. Dort fand sie Anstellung in der Möwenwerft, einer kleinen Schiffswerft, wie man sie so häufig entlang der Küste von Andoran finden kann. Sie machte die Werft bekannt, als ihr Entwurf für das Andoranischen Patrouillenboot auf dem jährlichen Fest der Macher von Augustana mit einem Preis bedacht wurde. Nun besaß sie in Andoran Patrone, die ihr jährlich Geld zahlten, sodass eine Mannschaft aus Spezialisten ihr alles bauen konnte, was sie wollte. Allerdings entstand so auch der Druck, ein neues Meisterwerk der Schiffsbaukunst zu erschaffen.

Daher richtete Avila sich eine einsame Werkstatt jenseits der prüfenden Blicke von Admirälen und den Spionen ihrer Zunft ein, die darauf lauerten, die Fortschritte ihrer Arbeit begutachten zu können. Zwar versorgt der Wildwaldvertrag Taldors kaiserliche Schiffswerften mit erlesenem Holz, doch leider gab es keinen Vertrag, der Avila in ihrem einsamen Trockendock am Sellen so weit entfernt vom andoranischen Holzkonsortium mit solchen Materialien belieferte. Daher musste Avila sich eigene Nachschublinien und Ressourcen beschaffen, um ihre Patrone um so wenig wie möglich bitten zu müssen.

Die in der Nähe sesshaften Feenwesen waren allerdings weniger glücklich über das Geräusch von eisernen Zähnen, die sich in Bäume gruben, die hier schon seit mehreren hundert Jahren gestanden hatten. Genauso wenig mochten sie den Lärm, der durch den endlosen Gebrauch von Hämmern und Nägeln entstand, oder aber das ewige Geschnatter in dieser plumpen Sprache. Als ein heftiger Gewittersturm eine der Windmühlen in einer Nacht in Brand setzte, schlugen die Feen zu.

Sie warfen die hilflosen Menschen in das Dock, welches sie selbst hergestellt hatten, setzten einen Gelbstaubkriecher dazu und machten Avilas Handwerker so zu Zombies, als diese aufgrund der Sporeninfektion des Kriechers starben. Avila stand jedoch ein weitaus grausameres Schicksal bevor. Ein Schwarzer Mann nährte sich an ihren finstersten Ängsten: Er ertränkte im genau dem Wasser, mit welchem sie ihren Lebensunterhalt bestritten hatte. Die Feenwesen konnten nicht ahnen, dass Avila sich während des nächsten Vollmondes als Sumpfmumie wieder erheben würde, um in der Nähe ihres Lebenswerkes zu verweilen. Sie streift durch die Räume des Schlafquartiers, hinterlässt schlammige Fußspuren, während sie versucht, die Feenwesen zu fangen, die, wie sie weiß, verantwortlich für ihren Tod sind. Zudem tötet sie alle, die versuchen, ihre Entwürfe von ihrem Schreibtisch zu stehlen.

Einführung

Die SC könnten von der einsamen Erschafferin der Andoranischen Patrouillenboote gehört haben, als sie sich in einem beliebigen Hafen mit jemandem unterhalten haben, wo man solche Fahrzeuge finden kann. Die Andoranische Marine könnte jedoch aus Sorge über die mangelnde Kommunikation mit ihrem Schützling auch beschließen, vertrauensvolle Abenteurer anzuheuern (die weder zu Cheliax noch zu Taldor irgendeine Verbindung haben). Deren Aufgabe wäre es, das Trockendock zu untersuchen, Avilas Status aufzuzeigen und mit jedem Schiffsbauplan, der zu finden sei, zurückzukehren.

Beschreibung

Das unverwechselbare Emblem der Andoranischen Marine auf den Bronzetüren dieses Ortes, so weit entfernt von der Inneren See, wo die Marine eigentlich operiert, weist diesen Ort als etwas Ungewöhnliches in dieser Gegend aus. Die umgestürzte Windmühle hingegen zeigt auf, das es auf dieser Seite des Flusses Aktivitäten gegeben hat.

B1 Standort der knorrigen Eichen: Da diese dünnen, krummen Eichen für den Schiffsbau absolut ungeeignet waren, entgingen sie den Äxten der Arbeiter. Nachdem Avila als Untote auferstand, hat eine Dryade (*Monsterhandbuch*, S. 86) diesen Ort mithilfe ihrer Fähigkeit Baumverschmelzung überwacht, um weitere Störungen durch Nicht-Feenwesen zu entdecken. Zudem stellt sie mithilfe von verbündeten Wurzelmännchen (siehe Bereiche **B5, B8, B10**) sicher, dass Avila an Ort und Stelle bleibt.

B2 Nördliche Windmühle: Diese beschädigte Windmühle ist nicht mehr in der Lage, sich im Wind zu drehen. Einst hat sie die Förderschraube betrieben, mit der Flusswasser in das Trockendock gepumpt wurde. Ein Großteil der Mühle ist nach wie vor intakt, lediglich die Seile des Flaschenzuges und die Zahnräder müssen ersetzt werden. Zudem muss ein Befall von Papierwespen beseitigt werden. Ein Lederbeutel, der unter einer losen Platte liegt, enthält mehrere Edelsteine, die insgesamt 42 GM wert sind.

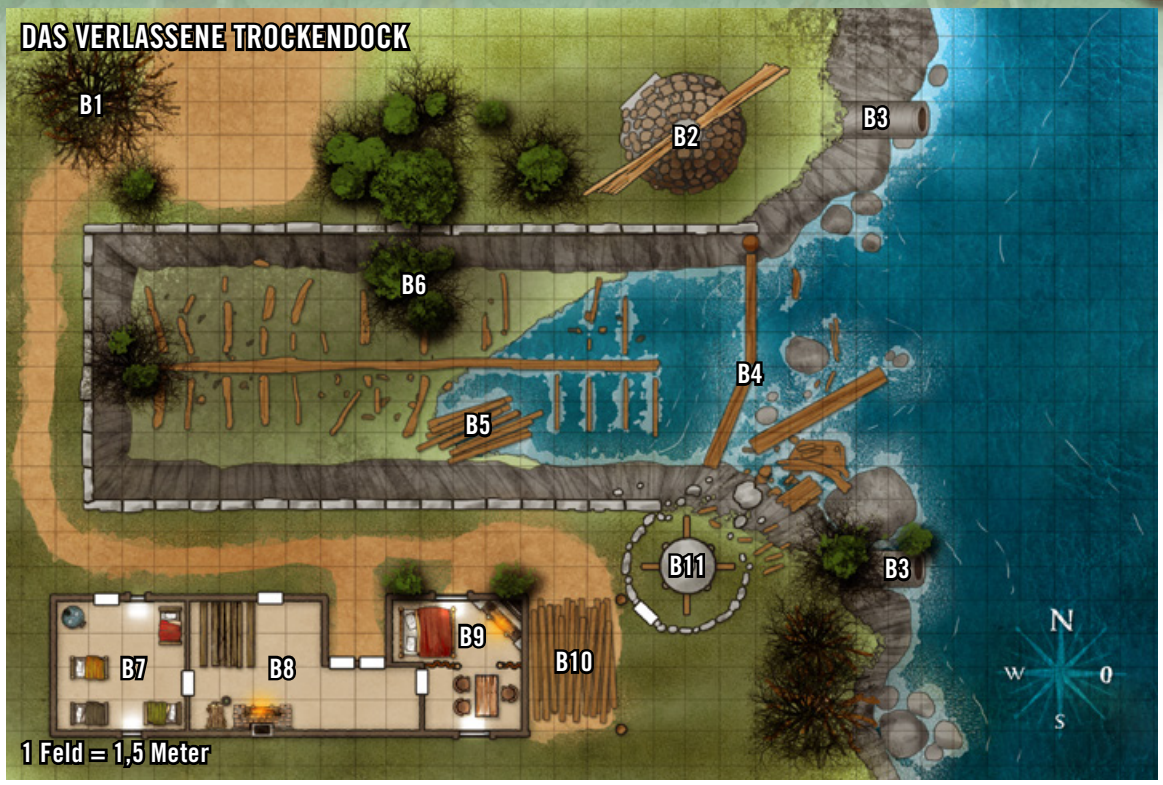
B3 Abflussrohre: An der Basis der Abflussrohre haben sich dichte Schichten aus Entengrütze und Algen gebildet und verdecken vier unbewegliche Gelbstaubkriecher-Zombies (*Monsterhandbuch*, S. 124).

B4 Bronzetüren: Zahnräder, die sich einst gleichmäßig bewegten, liegen nun verbogen und zerbrochen umher, zerstört von einer gewaltigen Kraft, die auch die schweren 30 cm dicken Bronzetüren zum Einsturz gebracht haben. Auf der Außenseite dieser 3 m hohen Türen prangt das Emblem der Andoranischen Marine. Obwohl es etwas verwittert ist, kann man es immer noch gut erkennen.

B5 Holzstapel: Zwei Wurzelmännchen (*Monsterhandbuch II*, S. 288) verstecken sich unter diesen ungenutzten Stämmen. Sie vertreiben sich ihre Zeit mit dem Fischen von Saiblingen im Fluss oder mit der Jagd auf Mäuse und Vögel. Sie greifen Humanoide rasch an, sobald sie ihnen zu nahe kommen. Sie nutzen ihre Fähigkeit Gestrüpptor, um allem zu entkommen, was sie nicht leicht bekämpfen können. Das Holz ist durchgeweicht und verrottet. Es ist lediglich noch dazu gut, eine Woche lang ein Feuer betreiben zu können (lediglich bei warmen Wetter).

B6 Überwuchertes Gehölz: Der ursprüngliche Gelbstaubkriecher (*Monsterhandbuch*, S. 124) ist über die Ränder des Docks gewachsen. Hier gedieh er so gut, dass er sich von der Pflanze am Boden des Docks mithilfe einer Ranke abspalten und sich nach Norden ausbreiten konnte. Hier entstand ein weiterer, inzwischen ausgewachsener neuer Gelbstaubkriecher. Inmitten der Ranken und Reben des Kriechers kann man einen *Trank: Springen*, einen *Zauberstab: Säurespritzer* (9 Ladungen), und einen Satz Werkzeuge zur Holzverarbeitung in Meisterarbeitsqualität finden.

B7 Schlafquartier: Wenn sie nicht arbeiteten, schliefen die Mitglieder von Avilas Mannschaft hier in einfachen Betten. Ein dickbäuchiger Ofen in einer Ecke versorgte den Raum mit Wärme. Ein leerer Teekessel steht immer noch darauf. Wie eine bizarre Verhöhnung ihres früheren Lebens liegen hier vier Gelbstaubkriecher-Zombies in den Betten. Sie rühren sich, sobald jemand oder etwas sie anfasst. Im ganzen Raum und auf den Körpern der Zombies verstreut liegen 50 GM und 120 SM.



B8 Küche: Die Gemeinschaftsküche enthält einen Tisch, der für vier Leute ausreicht. Ein Herd mit einem Stapel trockenen Feuerholzes steht kalt und ungenutzt herum. Zwei Wurzelmännchen haben sich in dem Feuerholz niedergelassen und ein wenig Tand für ihr Nest hierher geschafft: eine *Schriftrolle: Flimmern* sowie einen Granat (90 GM).

B9 Avilas Quartier: Ein Großteil des Raumes wird von dem Himmelbett mit seinen dicken Vorhängen eingenommen. Ein breiter Schreibtisch dient als Zeichenbrett. Detaillierte Blaupausen eines Schiffes (die *Adlerhauch*) liegen darauf. Der richtige Käufer würde für die Blaupausen 1.000 GM und mehr zahlen, doch jedes Blatt Papier trägt ein Siegel, welches es als „Eigentum der Andoranischen Marine" ausweist. Am Fußende des Bettes steht eine Truhe, in der sich eine *Zeremonielle Seidenrüstung*[ARK], diverse Nachthemden und Arbeitskleidung befinden. In einer Geldkassette (Mechanismus ausschalten-SG 20) liegt die Handkasse für Kaufleute sowie eine Reihe an Tränken, Edelsteinen und Münzen: ein *Öl: Stein formen*, ein *Trank: Elementen trotzen*, ein *Trank: Göttliche Führung*, ein *Trank: Person vergrößern*, ein Achat (Wert: 9 GM), ein Hämatit (Wert: 10 GM), ein Malachit (Wert: 10 GM), ein Mondstein (Wert: 55 GM), eine Muschel (Wert: 10 GM), ein Rauchquarz (Wert: 40 GM), ein Rosenquarz (Wert: 50 GM), ein Topas (Wert: 600 GM), 135 GM sowie 170 SM.

B10 Holzlager: In diesem überdachten Bereich befindet sich ein Stapel getrockneten Holzes, das einem Schiffsbauer 500 GM wert wäre. Zwei Wurzelmännchen verstecken sich hier hinter dem Stapel.

B11 Zerstörte Windmühle: Die obere Hälfte dieser Windmühle liegt im Fluss (vor Bereich **B4**), ebenso wie der Großteil der nordöstlichen Wände. Das einzigartige Muster, den der Blitz auf dem verkohlten Holz hinterlassen hat, offenbart das Schicksal der Mühle. Die Zahnräder, die das Wasserrad betrieben haben, sind nach wie vor intakt, aber die Kurbelwelle ist vollkommen zerstört.

Begegnung

Das Heulen der Sumpfmumie[MHB V] die einst Parthekki Avila war, macht jedem Abenteurer, der die Schlafbaracke untersucht, klar, dass es hier nicht mit rechten Dingen zugeht. Dazu muss niemand Zeuge werden, wie sich die schlammbesudelte Mumie auf die Wurzelmännchen stürzt, die aus ihrem früherem Zuhause flitzen. Avila greift die SC sofort an, wenn sie ihrer gewahr wird: die Lebenden sind ihre Gegner ebenso wie die Feenwesen es sind. In einer Tasche ihres zerschlissenen und verrottenden Mantels befindet sich der ihr gewidmete und gravierte Preis, den sie für ihr Lebenswerk erhalten hat.

Sollten die SC angreifen, klettern die Gelbstaubkriecher-Zombies mithilfe der langen Ranken des Kriechers in **B6** aus dem Dock heraus. Die Wurzelmännchen greifen auf ihre Fähigkeit Gestrüpptor zurück, um von Pflanze zu Pflanze zu springen und die Eindringlinge zu belästigen.

Die Dryade beobachtet das Ganze, ihr genügt es vollkommen, wenn die SC Avila endgültig zerstören. Sollten die SC die Dryade irgendwie bemerken, während diese sich in Bereich **B1** verbirgt, übt sie Vergeltung. Allerdings flieht sie, sobald sie 9 oder weniger Trefferpunkte hat. Dazu nutzt sie ihren Zauber *Hölzerner Weg*, um rasch das Weite suchen zu können. Sie bleibt aber in der Nähe und kehrt zu ihrem Baum zurück. Anschließend beobachtet sie wieder das Dock, um sicher zu stellen, dass sich keine weiteren Nicht-Feenwesen hier breit machen und den Wald erneut ausrauben.

BESTIARIUM

Wir Menschen fürchten das Dunkel schon immer. Dies liegt vielleicht daran, dass wir im Gegensatz zu Elfen und Zwergen nicht die Fähigkeit besitzen, jene Monstrositäten zu sehen, welche die Schatten nutzen, um ihre finsteren Absichten zu verbergen. Nur wenige können erahnen, wie undenkbar bösartig und übel die Kreaturen aber wirklich sind, die in der Finsternis leben. Es sind entsetzlich böse Dinge... Dinge aus Augen, Tentakeln, zuckendem Fleisch und der Essenz der Schwärze selbst hausen im Dunkeln. Ihr stiller Meister ist Mordiggian, der Leichengott. Man könnte aber auch sagen, dass Mordiggian ihr Meister war oder sein wird. Wann der Große Alte aber genau herrscht, gehört zu seinen finstersten Rätseln. Denn wie können wir etwas bekämpfen, das nicht nur in der Dunkelheit haust und diese beherrscht, sondern zudem auch noch wie ein Fisch im Strom der Zeit hinauf und hinab schwimmt?!“

— Professor Remie Demrast, Sinkomaktischule der Wissenschaften

Obed Fussler war schon immer vom Sumpf fasziniert. Der seltsame Sumpferemit verbrachte viele Nächte allein dort draußen und redete in einer fremdartigen Sprache flüsternd mit sich selbst. Mit den Jahren zog er sich immer weiter zurück und hatte immer weniger Geduld mit den einfachen Bürgern Ralestons, die nach seinem weisen Rat suchten.

In einer klaren, stillen Nacht, etwa um die Frühjahrstagundnachtgleiche, quoll der Schlamm des Sumpfes in die Höhe und hüllte die Bewohner von Raleston ein. Jeder Mann, jede Frau und jedes Kind, alle Bewohner des Dorfes, wurden in den gierigen Sumpf hinabgezogen und waren nie wieder gesehen.

Heute haust Fussler allein in Raleston, während die leeren Gebäude der längst toten Dorfbewohner um ihn herum langsam vermodern und verfallen. Niemand besucht Raleston. Niemand wagt es.“

— Professor Elicja Hargraiv, Sinkomaktischule der Wissenschaften

Der endlose Sturm von Dornstein

Die Grenzen der Realität zwischen der Dornstein-Insel und den Traumlanden sind ausgefranst und die Nebel, welche nun die Insel bedecken, haben das unnatürliche Wetter der Traumlande mit sich gebracht. Aufgrund dieses Nebels sind der Außenbereich der Dornstein-Anstalt und manche Teile der Innenhöfe weitestgehend unpassierbar. Manche Bereiche im Freien sind noch zugänglich, leiden aber unter unnatürlichen Wettereffekten. Wenn die SC in Kapitel 1 einen solchen Bereich unter freiem Himmel betreten – z.B. die Bereiche **B1**, **C5**, **C7** und **E4** –, dann würfle mit 1W6 auf der folgenden Tabelle das gegenwärtige Wetter aus.

Die Wettereffekte sind zu Beginn nur merkwürdig, doch sollte dasselbe Ergebnis wiederholt erwürfelt werden, sollte der SL die Phänomene beunruhigender darstellen. Zu diesem Zweck hat jeder Wettereffekt einen entsprechenden Abschnitt, welche mögliche Veränderungen vorschlägt. Diese verstärkt auftretenden Effekte sind reine Erzählmittel, um stärker zu verdeutlichen, welche Merkwürdigkeiten die Anstalt heimsuchen.

Sofern nicht anders vermerkt, dauern Wettereffekte so lange, wie die SC sich in einem Bereich aufhalten, plus weitere 10 Minuten. Wenn die SC nach dieser Zeit erneut ins Freie kommen, würfle erneut.

Zufallsbegegnungen in der Dornstein-Anstalt

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–5	1 Riesentausendfüßler	½	*MHB*, S. 247
6–12	1 Menschlicher Zombie	½	*MHB*, S. 287
13–17	1 Überlebender	½	Siehe Seite 20
18–22	1 Etiäinen	1	*MHB V*
23–27	1 Ghul	1	*MHB*, S. 125
28–32	1 Spinnenschwarm	1	*MHB*, S. 244
33–37	1 Poltergeist	2	*MHB II*, S. 190
38–42	1 Rattenschwarm	2	*MHB*, S. 215
43–49	1 Rattling	2	*MHB IV*, S. 206
50–54	1 Seelensplitter	2	*MHB IV*, S. 234
55–61	1 Kleiner Belebter Gegenstand	2	*MHB*, S. 31
62–66	1 Zoog	2	*MHB III*, S. 287
67–71	1W3 Rauschgelbe Apostel	3	Siehe Seite 41
72–76	1 Doppelgänger	3	*MHB*, S. 59
77–81	1 Springender Hans	3	*MHB IV*, S. 242
82–88	1 Vampirnebel	3	*MHB II*, S. 273
89–95	1 Gesichtsloser	4	*MHB II*, S. 114
96–100	Einstürzende Decke*	5	*GRW*, S. 420

* Wie Herabfallender Steinblock.

Übernatürliches Wetter auf Dornstein

W6	Ergebnis
1	**Kochend heißer Regen:** Neben den Effekten herkömmlichen Regens (GRW, S. 438) ist dieser Niederschlag unnatürlich heiß und ändert jede Runde die Temperatur. Ein Charakter muss jede Runde, in der er diesem Wetter ausgesetzt ist, einen Reflexwurf gegen SG 8 ablegen; misslingt dieser Wurf, erleidet er 1 Punkt Feuerschaden. Vollständig durch Kleidung gegen den Regen geschützte Charaktere erhalten einen Bonus von +2 auf diesen Rettungswurf. Wiederholung: Zu späteren Gelegenheiten kann dieser Regen aus Farbe, Galle, Schlamm, Öl, kleinen Augäpfeln oder widerwärtig süßlichem Dotter bestehen.
2	**Zorniger Donner:** Es fällt normaler Regen, doch nach 1W10 Runden zerreißt krachendes Donnern die Stille. Jede Kreatur im Freien muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 12 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhält sie den Zustand Taub für 1W4 Runden. Dieser Donner wiederholt sich jede Minute (+/-1W4 Runden oder öfter nach Maßgabe des SL). Wiederholung: Wähle zufällig einen SC aus. Anstelle des Donners schreit der Sturm den Namen dieses SC und die folgenden Donnerschläge klingen wie das Lachen eines Gottes. Alternativ könnte der Donner wie das Brüllen eines Riesen, das Kreischen eines Vogels, ein feuchtes Rülpsen, ein metallischen Klacken oder ein dichtbevölkerte Stadt, die eine Klippe herabstürzt, klingen.
3	**Unvorhersehbare Winde:** Heftige Winde peitschen durch den Bereich und verändern ihre Richtung jede Runde auf dramatische Weise – sie rasen über das Land, kommen von oben oder blasen ohne einen Ursprung von unten. Würfle jede Runde mit 1W4, um die Windstärke festzulegen (siehe GRW, S. 439; 1 – Mäßiger Wind, 2 – Starker Wind, 3 – Heftiger Wind, 4 – Windsturm). Wiederholung: Die Winde tragen den Gestank von Abwässern, tierischem Moschus oder Zuckerwatte mit sich. Alternativ – oder zusätzlich – weht er harmlose, aber fremdartige Dinge mit sich wie armlange Federn, Haare, Frösche, zuckende Blätter, riesige Pollen oder auch Fetzen von Ulver Zandalus' Kunstwerken.
4	**Greifender Nebel:** Der Nebel führt jede Minute gegen einen zufällig ausgewählten SC einen Kampfmanöverwurf für Zu-Fall-bringen mit KMB +8 aus. Ferner unterstützt er alle Kreaturen (SC und NSC), welche Kampfmanöver ausführen und verleiht ihnen einen Bonus von +2 auf ihre Kampfmanöverwürfe im Bereich. Der Nebel kann nicht angegriffen werden, ebenso kann man ihm nicht widerstehen; sollte er beseitigt werden, z.B. mittels Windstoß, so enden die greifenden Versuche und die Hilfestellung, bis er sich wieder bildet. Wiederholung: Das Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen erfolgt zugleich mit einem lokalisierten Erdbeben, wobei sich der Boden anfühlt, als hätte er sich in eine Masse huschender Käfer verwandelt, während sich im Nebel Gestalten bilden, die an eine nicht näher zu erkennende Menge erinnern.
5	**Unberechenbarer Sturm**: Würfle erneut für ein anderes Ergebnis. Dieser neue Wettereffekt währt 1 Minute lang und endet dann abrupt. Danach klart es für 1W4 Runden auf. Würfle dann erneut.
6	**Ruhiges Wetter**: Keine besonderen Effekte, sieht man von unheimlichen Gestalten im stets präsenten Nebel ab. Sollten die SC 10 Minuten oder länger im Freien verbringen, dann würfle erneut auf dieser Tabelle.

Zusätzliche Begegnungen in Drosselmoor

Der Großteil des zweiten Kapitels spielt in und um den Ort Drosselmoor herum. Die meisten lokalen Bedrohungen sind im Kapitel selbst aufgeführt. Die folgenden Zufallsbegegnungen können genutzt werden, um die Erkundung des unheimlichen Ortes durch die SC umfangreicher zu gestalten:

Grimzelda (HG 5): Die Grüne Vettel (*MHB*, S. 141) Grimzelda haust über einen halben Kilometer östlich von Drosselmoor im Sumpf in der Nähe der Küstenstraße nach Argmoor. Sie besucht den Ort oft als schöne Händlerin aus dem Volk der Varisischen Wanderer und besucht die Schenke Zum Schandfleck, um den Drosselmoorern dabei zuzusehen, wie sie ihre Sorgen in Alkohol ertränken. Sie versucht, ahnungslose oder ehrenwerte Opfer zu verführen und dazu zu bringen, ihr zu ihrem Versteck im Sumpf zu folgen, wobei sie vorgibt, ihren Wagen und ihre Waren nicht allzu lange alleinlassen zu wollen. Die abergläubischen Bewohner Drosselmoors fallen auf ihre Reize aber kaum herein, sodass eher Besucher in Gefahr sind, in die Fänge der Vettel zu stolpern. Grimzelda amüsiert sich über die Gerüchte, dass die Betreiberin des Räucherhauses, Lysie Brilt, eine Grüne Vettel sei, und verbreitet sie bei jeder Gelegenheit weiter. Auf diese Weise lenkt sie jeden Verdacht von ihr, und ihren gegen das Dorf begangenen Schandtaten ab.

Sollte man Grimzelda im Sumpf statt in Drosselmoor begegnen, täuscht sie Hilflosigkeit vor und behauptet, ihr Wagen hätte ein gebrochenes Rad oder stecke im Schlamm fest, um närrische, wohlmeinende Helden zu ihrem Unterschlupf zu locken. Sollte sie zahlenmäßig in der Unterzahl sein, weil vielleicht eine ganze Gruppe ihr helfen möchte oder ihr Tun das Misstrauen des Ortes erweckt hat, hält sie ihre Verkleidung aufrecht und lässt potentielle Opfer laufen.

In anderen Vetteln sieht sie eine Gefahr für ihre Umtriebe, sodass sie Artgenossinnen eher meidet. In Notzeiten, z.B. wenn sie enttarnt wird oder ein Opfer unterschätzt hat und nun von diesem bedroht wird, sucht sie die Hilfe ihres provisorischen Zirkels: Die Annisvettel (*MHB III*, S. 14) Murlbonn haust im Moor zwischen Drosselmoor und Rosenport, während die Seevettel (*MHB*, S. 236) Regskilla meistens die Gewässer der Avalonbucht bei Übelmoor unsicher macht, zuweilen aber auch den Danver oder den Destach hinauf reist.

Leuchtende Jill (HG 6): Mehrere Irrlichter (*MHB*, S. 157) frequentieren den Fischmarkt, wo sie sich an der im Ort allgegenwärtigen Furcht nähren. Die drei unheimlichen Aberrationen erhellen abwechselnd die Bernsteinlampe im Hauptatrium der Markthalle, wodurch diese ihren Rufnamen erhalten hat. Der lokale Aberglauben zu dem unheimlichen Licht lässt die Irrlichter immer wiederkehren, doch sollte die Wahrheit über die Leuchtende Jill herauskommen, müssten die Kreaturen den Ort entweder verlassen oder als Gruppe seine Bewohner attackieren.

Zufallsbegegnungen in Drosselmoor

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–3	1W6 Tollwütige Hunde	4	*MHB*, S. 153
4–11	1W6 Goblinschlangen	4	*MHB III*, S. 106
12–19	1 Plapperndes Hundertmaul	5	*MHB*, S. 211
20–27	1W4 Draugr	5	*MHB II*, S. 90
28–35	Grimzelda	5	Siehe unten
36–43	1W3 Kelpies	6	*MHB II*, S. 147
44–51	1 Salzwasseroger	6	*MHB II*, S. 230
52–59	Leuchtende Jill	6	Siehe unten
60–67	1W4 Riesenlibellen	7	*MHB II*, S. 162
68–75	Heulender Hausgeist	7	Siehe unten
76–83	1 Riesiger Schlammelementar	7	*MHB II*, S. 100
84–91	Grimzeldas Zirkel	8	Siehe unten
92–99	1 Sumpfriese	8	*MHB II*, S. 209
100	1 Gesichtsloser Hüne	9	Siehe Seite II/84

Heulender Hausgeist (HG 7): Drosselmoors berüchtigtes Heulendes Haus ist die Heimstatt eines der gefährlichsten Bewohner des Ortes – eines trauernden Schreckgespenstes (*MHB*, S. 232). Dieser untote Schrecken ist an das Haus gebunden, in dem er gestorben ist, und erscheint nur an Mühtagnächten. Da er den Hof des Hauses nicht verlassen kann, kreischt er von Sonnenuntergang bis zum nächsten Sonnenaufgang frustriert herum und hat dem Haus so seinen Namen verschafft.

Im Gegensatz zu den meisten Schreckgespenstern verfügt dieses über die Fähigkeit Wiederkehr wie ein Geist. Um das Schreckgespenst endgültig zu besiegen, muss die Leiche des letzten Hausbesitzers, Cyris Vhont, auf einem von der Pharasmakirche geweihten Friedhof bestattet werden. Vhonts Leiche ist nur noch ein Haufen Knochen in den verrottenden Gewändern eines pharasmitischen Pilgers und liegt im Keller des Hauses. Als Vhont von einer langen Pilgerreise zu einigen der wichtigsten Pharasmatempel der Region der Inneren See heimgekommen war, war er über eine Schmugglerbande gestolpert, die sich während seiner Abwesenheit in seinem Haus häuslich eingerichtet hatte und seinen Keller als Warenlager nutzte. Einer der Schmuggler streckte Vhont mit einer verfluchten Klinge nieder, welche ihm die letzte Ruhe verweigerte, sodass sich sein Opfer wieder erhob. Vhonts Glaube an die Herrin der Gräber hindert ihn nun daran, das Haus zu verlassen, Da die Schmuggler dort nun ebenfalls ihrem verbotenen Werk nicht mehr nachgehen konnten, setzen sie sich ebenfalls ab, sodass der Ort seit Jahrzehnten verlassen ist.

Zufallsbegegnungen auf dem Sellen und in den Traumlanden

Die Zufallsbegegnungen auf dieser Seite führen einige der typischen Gefahren auf, denen die SC auf dem Sellen oder in den Traumlanden begegnen könnten. Pro Stunde besteht eine Wahrscheinlichkeit von 20%, dass es zu einer Zufallsbegegnung kommt, allerdings sollten nicht mehr als zwei Zufallsbegegnungen am Tag eintreten. Im Verlauf des Abenteuers könnten die SC manchen Kreaturen mehrfach begegnen – zu diesen findest du im Folgenden mehr. Da das dritte Kapitel sich über mehrere Stufen erstreckt, könnten manche Ergebnisse zu einfach oder zu schwer ausfallen im Vergleich zum aktuellen Können der SC. Sollte dies zutreffen, dann würfle erneut oder wähle eine andere Begegnung. Ebenso könnten manche Zufallsbegegnungen in den Traumlanden nicht zur jeweiligen Region passen – so wären Gugs und Grule außerhalb der Unterwelt unpassende Begegnungen; würfle auch in solchen Fällen erneut oder wähle einfach eine andere Begegnung von der Liste.

Sollte mehr Interesse an der Sellenpassage bestehen, so wirf einen Blick in den *Almanach der Flusskönigreiche* oder den Hintergrundartikel zum Sellen im Anhang. Weitere Monster passend zu den Traumlanden sind im *Almanach der Okkulten Monster* zu finden.

Nachtdürrenbombardment (HG 8): Nachtdürre (*MHB IV*, S. 190) stellen allein bereits formidable Gegner dar, vor allem wenn man ihnen in Gruppen begegnet. Diese Schrecken der Traumlande neigen aber auch dazu, alle möglichen Gefahren auf Ahnungslose herabfallen zu lassen, um Schrecken und Anspannung zu erzeugen. Ein Schwarm Nachtdürrer beginnt sich für die SC zu interessieren und verfolgt ihre Aktivitäten in den Traumlanden. Wenn die SC ihnen begegnen, lassen sie jedes Mal mitgeführte Kreaturen auf sie fallen, ehe sie schließlich direkt angreifen. Die Nachtdürren wollen die SC einfangen und an einen anderen Ort im Reich der Träume verschleppen.

Während der ersten Begegnung lassen die Nachtdürren einen Riesenoktopus (*MHB*, S. 203) auf die SC herabfallen. Bei der nächsten Begegnung ist es der Körper eines anderen Traumreisenden, der leider den Aufschlag nicht überlebt; die Leiche trägt eine *Beschlagene Lederrüstung +5*, einen *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +4* und *Lauf- und Springstiefel*. Ferner führt er ein *Tanzendes Rapier +2* und einen *Nimmervollen Beutel* (Typ II) mit sich, der Münzen und Edelsteine im Gesamtwert von 56.432 GM enthält. Denk dir weitere fremdartige Kreaturen aus, die die Nachtdürren bei späteren Begegnungen fallen lassen können. Sie könnten aber auch einen Gegenstand fallen lassen, den die SC im Verlauf der Kampagne verloren oder zerstört haben, um sie zu verwirren. Wenn dieses Spiel die Nachtdürren schließlich ermüdet, greifen die 3W4 Individuen an

Zufallsbegegnungen in den Traumlanden

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–8	1W6 Grule (nur Unterwelt)	6	*MHB*, S. 125
9–19	1 Chimäre	7	*MHB*, S. 35
20–28	1W3+1 Wampen	7	Siehe Seite 254
29–37	1W4 Ib-Schatten	7	Siehe Seite 246
38–46	Nachtdürren-bombardment	8	Siehe unten
47–55	1 Belebter Traum	8	*MHB II*, S. 36
56–64	1W2 Bewohner von Leng	9	*MHB II*, 38
65–73	1 Formlose Schlickbrut	10	Siehe Seite 232
74–82	1W3 NB Baumhirten (nur Verzauberte Wald)	10	*MHB*, S. 28
83–91	1 Gug (nur Unterwelt)	10	*MHB II*, S. 135
92–100	1 Mondbestie	11	*MHB III*, S. 175

Zufallsbegegnungen auf dem Sellen

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–8	1W3 Trolle	6	*MHB*, S. 265
9–19	1W4+1 Flussdrakas	6	*MHB III*, S. 77
20–28	1W3 Große Schlammelementare	7	*MHB II*, 100
29–37	1 Wassernaga	7	*MHB III*, S. 179
38–46	1 Grauer Reißer	8	*MHB II*, S. 140
47–55	1 Drosselmoor-Angler	8	Siehe Seite 230
56–64	1 Baku	8	*MHB III*, S. 28
65–73	1 Riesenschnapp-schildkröte	9	*MHB II*, S. 223
74–82	Piraten	10	Siehe unten
83–91	1 Wasserschlange	10	*MHB II*, S. 283
92–100	1 Lukwata	11	*MHB III*, S. 163

Piraten (HG 10): Auf dem Sellen fallen die SC einer hartnäckigen Gruppe Flusspiraten ins Auge. Mit ihrem Schiff vom Typ Flussklinge (siehe den Artikel zum Sellen), der *Verdammnis*, jagen die Piraten unter Kapitänin Rheagra Rost (Bootsmann, *SLHB*, S. 293) die SC über den Encarthansee, den Glasstrom und den eigentlichen Sellen nach. Die Mannschaft besteht aus 16 Matrosen (*SLHB*, S. 292), welche die SC lieber aus der Ferne angreifen und schwächen, ehe sie die *Sellensperling* entern. Sollten die SC sich wehren, zieht sich Kapitänin Rost wahrscheinlich zurück, wartet ein paar Tage, damit ihre Verletzten sich erholen können, und plant einen weiteren Angriff. Wenn die SC Cassomir erreichen, gibt die *Verdammnis* die Verfolgung auf.

Byakhee

Diese übelkeitserweckende Kreatur verbindet die Merkmale eines Aasvogels, einer Ameise, einer Fledermaus und eines verwesenden Menschen auf die widerwärtigste Weise.

Byakhee **HG 4**

EP 1.200

CB Mittelgroße Aberration

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +11

Verteidigung

RK 17, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 14 (+3 GE, +4 Natürlich)

TP 42 (5W8+20)

REF +4, **WIL** +7, **ZÄH** +5

Immunitäten Durst, Hunger, Kälte, Kritische Treffer, Präzisionsschaden, Verwirrungs- und Wahnsinnseffekte

Angriff

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (gut)

Nahkampf 2 Klauen +7 (1W4+3), Biss +6 (1W6+3 plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Blut saugen (1W2 Konstitution), Blutrausch

Spielwerte

ST 17, **GE** 16, **KO** 18, **IN** 10, **WE** 17, **CH** 15

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

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten Fliegen +15, Heimlichkeit +11, Überlebenskunst +11, Wahrnehmung +11

Sprachen Aklo

Besondere Eigenschaften Affinität zum Gelben Zeichen, Keine Atmung, Minimaler Metabolismus, Sternenflug

Lebensweise

Umgebung Beliebige Luftraum

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3–12)

Schätze Standard

Quelle August Derleth, „Das Haus in der Curwenstraße“

Besondere Fähigkeiten

Affinität zum Gelben Zeichen (AF) Ein Byakhee ist immun gegen die Effekte des Gelben Zeichens. Er kann sich konzentrieren, um das ihm nächste Gelbe Zeichen zu lokalisieren (wie *Aufspüren* mit ZS 20). Ist ein aktives Gelbes Zeichen sichtbar, erhält ein Byakhee Schnelle Heilung 2 und einen Verbesserungsbonus von +4 auf Geschicklichkeit. Ein aktives Gelbes Zeichen ist ein solches, das entweder von Hastur oder mittels des Zaubers *Gelbes Zeichen* erschaffen wurde (siehe Hastur-Artikel im Anhang). Inaktive Gelbe Zeichen wie z.B. die Unheiligen Symbole von Hasturkultanhängern stärken einen Byakhee nicht, der Träger wird von aber zumindest von einem Byakhee als Verbündeter behandelt. Ein Charakter, welcher ein Gelbes Zeichen auf diese Weise zur Schau stellt, erhält einen Situationsbonus von +5 auf alle Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern gegenüber einem Byakhee.

Blutrausch (AF) Wenn ein Byakhee eine lebende Kreatur beißt, verfällt er rasch in einen Blutrausch. Für die folgende Minute erhält er einen Moralbonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen dieses Ziel. Ein Byakhee kann dabei eine unbegrenzte Anzahl an solchen Zielen besitzen, konzentriert seine Angriffe aber in der Regel auf die erste Kreatur, bei der sein Blutrausch ausgelöst wird. Er erhält diese Boni zudem gegen Kreaturen, welche unter Blutungsschaden leiden.

Minimaler Metabolismus (AF) Es dürstet einen Byakhee zwar nach Blut, dennoch erleidet er keine Nachteile wie Verhungern, sollte er 24 Stunden lang nichts zu essen bekommen. Theoretisch kann er ohne Nahrung und Wasser beliebig lange überleben. Er ist gegen Effekte immun, welche magischen Hunger oder Durst erwecken, trinkt aber Blut, wann immer es ihm möglich ist, um sein Verlangen zu befriedigen. Sein seltsamer Metabolismus und Körperaufbau machen ihn zudem gegen Hinterhältige Angriffe, Kritische Treffer und alle anderen Arten von Präzisionsschaden immun.

Sternenflug (ÜF) Ein Byakhee kann in der Leere des Weltalls überleben und mit unglaublicher Geschwindigkeit durch den Weltraum fliegen. Die Reisezeiten variieren zwar etwas, eine Reise innerhalb desselben Sonnensystems dauert aber in der Regel 3W20 Monate, während eine Reise über dessen Grenzen hinaus 3W20 Jahre erfordert – oder länger nach Maßgabe des SL -, sofern der Byakhee den Weg zum Ziel kennt.

Byakhees sind ein Volk interstellarer Aberrationen aus der fernen und fremdartigen Stadt Carcosa, wo sie Hastur dienen. Ihre Gestalt ist vage humanoid, ihre Körper verbinden dabei Elemente der Gestalten von Aasvögeln, Insekten und Säugetieren. Dies verleiht ihnen zwar ein entsetzliches Äußeres, welches auf den ersten Blick aber in der Natur möglich zu sein scheint. Wer aber die Leiche eines Byakhees studiert, erkennt, dass dies eine Lüge ist, gibt es doch im Inneren bizarre Organe und Massen an unbekanntem Gewebe, das alles keinen Sinn und Nutzen zu haben scheint – und je mehr jemand die Leiche eines Byakhees erforscht, umso fremdartiger werden seine Eingeweide. Der Umstand, dass Teile des Körpers sogar zu Lebzeiten zu verwesen oder zu verfaulen scheinen, macht die Anatomie der Kreatur nur noch mysteriöser.

Ein Byakhee ist 1,80 m groß und wiegt 160 Pfund.

Lebensweise

Gelehrte streiten seit langem, dass die irgendwie humanoide Gestalt der Byakhees eine Beziehung zu weniger abnormen Lebensformen nahelege, wobei es sich sogar um Menschen handeln könnte. Tatsächlich wurden die Byakhees einst aus den menschlichen Bewohnern der uralten Stadt Alar erschaffen. Als diese Stadt ihrer Nachbarstadt Carcosa den Krieg erklärte, verschwand Alar am nächsten Morgen bei Aufgang der roten Sonne dieser Welt spurlos – absorbiert und verwandelt von Carcosa. Alars Bewohner wurden zu den ersten Byakhees und dienen seitdem in eiserner Treue dem Herrn von Carcosa, dem König in Gelb.

Ein Byakhee sehnt sich zwar danach, das Blut der Lebenden zu verzehren, leidet aber niemals unter den Folgen von Hunger oder Durst und könnte sein ganzes Leben verbringen, ohne einen Tropfen Blut zu kosten.

Dennoch verspüren diese Kreatur etwas Ähnliches wie Hunger, auch wenn dies auf einem mentalen Impuls statt einem biologischen Imperativ beruht. Einige Gelehrte vermuten, dass dieser Hunger ein Rest aus der Vergangenheit des Volkes sein könnte, vielleicht ist es ein Ahnengedächtnis an das Verhungern, welches sie antreibt, aus psychologischem Bedürfnis Blut zu trinken statt aus körperlicher Not. Sicherlich ist der Blutdurst der Byakhees ein mächtiger Antrieb; sobald ein Byakhee jemanden gebissen hat, fällt es ihm schwer, an etwas anderes zu denken, als sein Opfer anzuspringen, festzuhalten und auszusaugen.

Byakhees verfügen wie einige andere Arten von Kreaturen über die Gabe, durch die Tiefen des Alls zwischen den Welten zu fliegen – viele ähnlich befähigte Wesen werden dem Mythos zugerechnet. Sie werden oft von Zauberkundigen mittels seltener oder verbotener Magie herbeigerufen, die einen solchen Transport benötigen. Im Gegensatz zu Schantaken (*MHB II*, S. 220), welche ihren Passagieren einen Teil ihrer eigenen Verteidigungen gegen die kalten Klüfte des Alls zukommen lassen können, gilt dies nicht für Byankhees. Die Kreaturen lieben es daher, unwissende Zauberkundige in die luftleere Kälte zu tragen, wenn diese es ihnen närrischerweise befehlen, da sie kein Bedürfnis verspüren, Möchtegern-Passagiere vor den Gefahren interstellarer Reisen zu warnen.

Ein Byakhee kann Jahrhunderte alt werden, die meisten sterben allerdings vorher auf gewaltsame Weise.

Lebensraum und Gesellschaftsverhalten

Byakhees dienen Hastur, seinem Kult und der Stadt Carcosa. Dieser uralte Zwang ist ebenso Teil ihrer selbst wie ihre Klauen und Schwingen. Jene wenigen, die diesen Drang ignorieren und einem anderen Meister dienen können – oder die gar niemandem gehorchen -, werden von ihren Artgenossen derart gehasst, dass sie keine Mühen scheuen, solche Feinde Carcosas zur Strecke zu bringen, wenn ihre Existenz enthüllt wird.

Hasturs Priester können Byakhees mit der richtigen Magie beschwören; dies gilt auch für Zauberkunde, die über seltene und hochmystische Zauber wie z.B. *Entität kontaktieren I*[ABR IX], welcher eine silberne Trillerpfeife als Materialkomponente verwendet. Werden Byankhees zu einer neuen Welt gerufen, um einem Kult des Königs in Gelb zu dienen, so errichten sie rasch eine Kolonie. Die Jungen schlüpfen aus stinkenden, ledrigen Eiern und sind nach wenigen Wochen ausgewachsen. Doch sobald die Population ein paar Dutzend erreicht, verliert sie jeden Fortpflanzungstrieb. Nur in seltenen Fällen wie in den Straßen der fremdartigen Stadt Carcosa und auf Welten, die vollständig unter Hasturs Kontrolle stehen, trifft man Byakhees in größerer Zahl an.

Trotz ihres bestienartigen Äußeren sind Byakhees so klug wie der durchschnittliche Mensch und viel weiser und charismatischer als die meisten. Daher ist es nicht unüblich, dass ihre Anführer an Macht gewinnen, indem sie Klassenstufen erlangen. Byakhees können in den meisten Klassen herausragen, neigen aber dazu, jene zu meiden, welche Tiergefährten, Reittiere oder Vertraute verleihen, da sie die Gegenwart natürlicher Wesen im besten Fall als unangenehm empfinden. Die meisten Byakhees, die Klassenstufen wählen, entscheiden sie für Barbar, Hexenmeister mit der Abnormalen Blutlinie oder der Sternenblutlinie[EXP], Kleriker des Hastur oder Mentalist.

Ursprünge

Der Byakhee ist ein Standardmonster in Rollenspielen, die sich an Lovecrafts Werken und dem Mythos orientieren. Die vorliegende Pathfinderversion ist stark von Sandy Petersens Darstellung im Rahmen von Chaosiums Call of Cthulhu orientiert. Erstmals aber traten diese Kreaturen in August Derleths Kurzgeschichte „Das Haus in der Curwenstraße“ auf. Lovecraft selbst hat sie in keiner seiner Erzählungen genutzt, allerdings hat Chaosium hinsichtlich des Aussehens auf die Beschreibung einer namenlosen Kreatur in Lovecrafts Kurzgeschichte „Das Fest“ zurückgegriffen.

Drosselmoor-Angler

Messerscharfe Zähne schmücken das gewaltige Maul dieser aufgequollenen, schleimbedeckten Amphibie. Über ihrem Kopf hängt ein glänzendes und leuchtendes, an eine Laterne erinnerndes Organ an einer fleischigen Antenne.

DROSSELMOOR-ANGLER HG 8

EP 4.800

CN Mittelgroße Magische Bestie (Aquatisch)

INI +1; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 21 (+1 GE, +11 Natürlich)

TP 105 (10W10+50); Schnelle Heilung 5

REF +8, **WIL** +7, **ZÄH** +12,

Resistenzen Kälte 10, Säure 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Biss +16 (1W8+5/19–20 plus Ergreifen), 2 Klauen +15 (1W4+5)

Besondere Angriffe Verschlingen (2W6 Säure plus 1W6 Hiebschaden, RK 15, 10 TP), Verzückender Lockruf

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 13, **KO** 20, **IN** 12, **WE** 14, **CH** 17

GAB +10; **KMB** +15; **KMV** 26 (34 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Eiserner Wille, Fähigkeitsfokus (Abbild des Opfers), Fähigkeitsfokus (Verzückender Lockruf), Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Akrobatik +4, Heimlichkeit +14, Schwimmen +26, Wahrnehmung +15

Sprachen Aklo

Besondere Eigenschaften Amphibie, Projiziertes Opfer

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Sümpfe, Wälder und Gewässer

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schule (3–8)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Abbild des Opfers (ÜF) Ein Drosselmoor-Angler kann ein illusionäres Abbild des letzten von ihm verschlungenen, humanoiden Opfers projizieren, um weitere Beute anzulocken. Dies funktioniert wie *Projiziertes Ebenbild* mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe der Trefferwürfel des Anglers; der Angler kann aber stets nur ein Abbild seines zuletzt gefressenen Opfers mit dessen Stimme erzeugen, er benötigt dazu keine Schusslinie und kann das Abbild in bis zu 60 m Entfernung von sich projizieren. Mit der Illusion interagierende Kreaturen können einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen, um sie zu durchschauen. Sollte der Drosselmoor-Angler zwischenzeitlich ein neues Opfer verzehren, so zeigt die Illusion dieses neueste Opfer. Der Drosselmoor-Angler kann durch die Illusion mit seiner eigenen Sprache oder den Sprachen kommunizieren, die dem repräsentierten Opfer bekannt waren. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Verschlingen (AF) Ein Drosselmoor-Angler kann seine Kiefer ausrenken und so Kreaturen von maximal Größenkategorie Mittelgroß verschlingen.

Verzückender Lockruf (ÜF) Ein Drosselmoor-Angler kann Beute mit machtvollen Zwängen zu sich locken. Humanoide innerhalb von 18 m Entfernung mit Sichtlinie zum Drosselmoor-Angler müssen einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf erhalten sie den Zustand Fasziniert und sind jede Runde veranlasst, nichts anderes zu tun, als sich dem Angler zu nähern, solange sie nicht angegriffen werden. Gelingt der Rettungswurf oder bricht ein Opfer aus der Faszination frei, ist es gegen den Verzückenden Lockruf dieses Drosselmoor-Anglers für 24 Stunden immun. Ein Drosselmoor-Angler kann diese Fähigkeit als Freie Aktion unterdrücken oder wieder aufnehmen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Der Drosselmoor-Angler hat seinen Namen von der ustalavischen Stadt Drosselmoor, in deren Nähe er in der Regel anzutreffen ist. Er ist ein bizarrer und gefräßiger, semiaquatischer Räuber. Seine Lieblingsbeute sind intelligente Humanoide. Er lauert am Rand von Sümpfen und sumpfigen Flussufern und nutzt eine Illusion als Köder, welche Aussehen und Stimme seiner letzten Mahlzeit annimmt, um ahnungslos Opfer in seine gewaltigen Kiefer zu locken.

Der Angler ist im tiefen Wasser zuhause und nur teilweise an das Leben an Land angepasst; er ähnelt einem menschengroßen Tiefseefisch mit fleckiger, schleimiger Haut. Da die Haut eine dicke Schleimschicht absondert, ist der Angler imstande, mit seinem unbeholfenen, klobigen Leib mit relativem Tempo durchs Unterholz und über trockenere Oberflächen zu rutschten, während er sich mit der Kraft seiner starken, aber missgebildeten Gliedmaßen voranschiebt.

Ein weiblicher Drosselmoor-Angler ist in der Regel 1,50 m groß und wiegt 250 Pfund, während die männlichen Vertreter dieser Art meist nur 0,30 m lang werden und unter 30 Pfund wiegen.

Lebensweise

Drosselmoor-Angler sind keine natürlich entstandenen Kreaturen, ihre wahren Ursprünge sind aber ebenso undurchsichtig wie das schlammige Wasser, in dem sie leben. Erstmal begegnete man ihnen im Jahr 4683 AK im Marschland um Drosselmoor in Ustalav. Seitdem haben sie sich aber weiter ausgebreitet und hausen nun hauptsächlich im Wasser der nördlichen Avalonbucht zwischen Drosselmoor und Argmoor. Ebenso bewegen sie sich mittlerweile flussaufwärts und kolonisieren den Danver und den Destach, sowie den Laternensee, dem der Destach entspringt. Das Hauptverbreitungsgebiet ist aber immer noch Drosselmoor und sie scheinen sich in ihrer Ausbreitung freiwillig zu begrenzen, obwohl es in der Umgebung bestens für sie geeignete Gebiete gibt. Dies legt nahe, dass ein unbekannter Faktor ihre Expansion künstlich einschränkt, was ein Segen für den Rest von Ustalav wäre. Ebenso mag es aber sein, dass eine finstere Macht sie aktiv zusammenhält und organisiert, wie ein Schäfer, der seine Herde sammelt und keinem Einzeltier erlaubt, sich zu weit vom Rest zu entfernen.

Der Drosselmoor-Angler wird hauptsächlich aufgrund seiner Jagdmethode gefürchtet, da er aktiv Beute ködert und nicht nur einfach mittels glänzendem

Licht anlockt, wie Anglerfische es tun. Seine Methode ist weitaus bösartiger: Entronnene Opfer berichten von der Sichtung seit kurzem vermisster Personen, die nach Hilfe rufen, im tiefen Wasser strampeln oder ihnen deuten, sich weiter in sumpfiges Unterholz zu begeben, um eine festsitzende Kuh zu befreien oder gar einen vergrabenen Schatz zu bergen. Dabei handelt es sich aber nur um Illusionen, um Trugbilder, die der Drosselmoor-Angler erzeugt, um weitere Opfer zu seinem Versteck zu locken, wo er bereits mit weitaufgerissenem Maul wartet. Sobald ein Unglückseliger der Kreatur nahe genug kommt, vernebelt der Anblick des schillernden, laternenförmigen Köders über den unförmigen Kopf des Anglers den Verstand des Opfers, sodass es einfach benommen weiter auf die Kreatur zugeht. Diese bevorzugt es, untätige Opfer am Stück zu verschlingen und mit ihren nach hinten gerichteten Zähnen schreiend in ihren Schlund zu zerren.

Allgemeinhin werden Drosselmoor-Angler für tumbe Bestien gehalten, die nur über ihre Illusionen kommunizieren können. Tatsächlich aber beherrschen sie einen Dialekt des Aklo. Einige Gelehrte hegen die Theorie, dass die ersten ihrer Art von anderswo nach Ustalav eingeführt wurden – vielleicht hausten sie im Bilgenwasser von Schiffen, die Ballast in Nähe des Hafens über Bord geworfen haben. Andere sind der Ansicht, dass die Angler von einer anderen Existenzebene oder Welt stammen oder von Bewohnern eines solchen Ortes erschaffen wurden, wo auch immer dieser sein mag. Diese Überlegungen sind aber weitestgehend akademischer Natur für die Fischer, Fallensteller und Reisenden, die dem Appetit der Angler auf warmes, intelligentes Fleisch zum Opfer fallen…

Lebensraum und Sozialverhalten

Die obige Beschreibung gilt nur für weibliche Angler, da sich die Geschlechter bei dieser Spezies stark voneinander unterscheiden. Ein männlicher Drosselmoor-Angler ist im Vergleich etwa so groß wie ein ausgewachsener Karpfen, ist aber mit Schleim statt Schuppen bedeckt. Außer die Männchen klammern sich an die Weibchen, sind sie rein aquatisch und nur wenig klüger als Tiere. Die Männchen verfügen nur über verkümmerte Gliedmaßen, mit denen sie sich nicht an Land fortbewegen können, zudem sind ihre Leuchtköder winzig und nur geeignet, um Frösche, kleine Nagetiere und Elritzen anzulocken.

Weibliche Drosselmoor-Angler verbergen sich bevorzugt in dichtem Unterholz, im Schilf oder in seichtem Sumpf oder Moor, wo sie nicht leicht vom Ufer aus zu erreichen sind. Als vollständige Amphibien mit Lungen und der Gabe, unter Wasser über die Haut zu atmen, kehren sie nur ins Wasser zurück, um die grobporige Haut zu befeuchten, größere Beute zu verspeisen oder Nachkommen zu produzieren. Da die Weibchen lange dem tiefen Wasser fernbleiben und zudem recht selten sind, nutzen die Männchen eine Form sexuellen Parasitentums: Sie klammern sich an den Körper der weitaus größeren Partnerin und verschmelzen mit diesem. Was daher auf den ersten Blick wie über den Leib verteilte, verkümmerte Gliedmaßen wirkt, sind in Wahrheit bis zu einem Dutzend Männchen, welche an ihrer Partnerin festgewachsen sind und sich an ihr nähren, wobei sie nach Bedarf zappeln und den Gutteil des Schleims produzieren, welcher ihre Bewegung außerhalb des Wassers erst möglich macht.

Die einsamen Jägerinnen verlassen sich auf Hinterhalte und ködern humanoide Beute; da die Hälfte der Spezies im Grunde von tierhaften Instinkten angeleitet wird, scheinen Drosselmoor-Angler kaum über eine Art von Gesellschaft zu verfügen. Die weiblichen Angler sprechen allerdings fließend Aklo und unterhalten sich und singen während der seltenen Brutperioden im tiefen Wasser. Zu diesen Zeiten kommen sie zu Dutzenden zusammen und erfüllen die Sümpfe mit unheimlichem Gurgeln und Heulen, welches durch die flackernden, geisterhaften Lichter ihrer gefährlichen Köder und nicht so seltenen Anrufungen des Großen Bokrug noch unheimlicher wird. Mit ihren Rufen und religiösem Flehen vermengen sich die Klänge ihrer illusionären Köder, da die Kreaturen einander mit großem Stolz ihre jüngsten Mahlzeiten präsentieren und die Todesschreie ihrer Opfer nachahmen. Diese Darbietungen führen bei ihren Artgenossen oft zu entsetzlichen Lachanfällen…

Formlose Schlickbrut

Dieser zitternde Flecken lebenden Teers ist von einer Masse zuckender, fadenartiger Tentakel umgeben, während hinter seinem aufklaffenden Maul ein dunkler Schlund liegt.

Formlose Schlickbrut HG 10

EP 9.600

CB Riesiger Schlick

INI +9; **Sinne** Blindsicht 36 m, Erschütterungssinn 72 m, Rundumsicht; Wahrnehmung +13

Aura Peitschende Tentakel (6 m)

Verteidigung

RK 22, Berührung 22, auf dem Falschen Fuß 13 (+5 Ablenkung, +9 GE, –2 Größe)

TP 126 (12W8+72); Schnelle Heilung 10

REF +13, **WIL** +5, **ZÄH** +10

Immunitäten wie Schlicke, Alterungseffekte, Säure, Stichschaden; **Resistenzen** Elektrizität 10; **SR** 10/—; **ZR** 21

Angriff

Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf Biss +17 (2W6+6 plus Ergreifen), 4 Tentakel +17 (1W6+6),

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m (6 m mit Tentakel)

Besondere Angriffe Schnelles Verschlingen, Verschlingen (2W6+6 Schaden, RK 12, 12 TP)

Spielwerte

ST 23, **GE** 29, **KO** 22, **IN** 15, **WE** 12, **CH** 15

GAB +9; **KMB** +17; **KMV** 36

Talente Defensive Kampfweise, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Waffenfinesse, Waffenfokus (Biss), Waffenfokus (Tentakel)

Fertigkeiten Heimlichkeit +13, Klettern +20, Schwimmen +20, Wahrnehmung +13, Wissen (Religion) +14

Sprachen Aklo

Besondere Eigenschaften Starre, Tentakel, Verbessertes Verschlingen, Verdichten

Lebensweise

Umgebung Gemäßigte Ruinen

Organisation Einzelgänger oder Flut (2–6)

Schätze Standard

Besondere Fähigkeiten

Peitschende Tentakel (AF) Eine Formlose Schlickbrut füllt die Umgebung in einem 6 m Radius um sich herum mit einem zuckenden Sturm aus schwarzen Tasttentakeln, die sie aus ihrem eigenem amorphen Leib formt. Diese Tentakel verleihen ihr einen Ablenkungsbonus von +5 auf ihre RK, während andere Kreaturen im betroffenen Bereich einen Malus von -5 auf Kampfmanöverwürfe erleiden. *Bewegungsfreiheit* verleiht Immunität gegen den Malus auf Kampfmanöverwürfe, ebenfalls davon nicht betroffen sind gasförmige oder körperlose Kreaturen.

Starre (AF) Eine Formlose Schlickbrut kann derart still und bewegungslos verweilen, dass sie lediglich als Teer- oder Ölpfütze erscheint. Wenn sie diese Fähigkeit nutzt, kann sie bei Fertigkeitswürfen für Heimlichkeit 20 nehmen, wenn es gilt, sich vor aller Augen als Pfütze zu tarnen. In Starre muss sie zudem nicht essen oder trinken.

Tentakel (AF) Die Tentakel einer Formlosen Schlickbrut funktionieren stets als Natürliche Primärwaffen. Wenn sie mit einem Tentakel Schaden zufügt, entscheidet sie, ob es sich um Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden handeln soll.

Verbessertes Verschlingen (AF) Wenn eine verschlungene Kreatur sich aus einer Formlosen Schlickbrut den Weg freischneidet, schließt sich das Loch sofort hinter ihr, da der flüssige Leib des Schlicks sich sogleich neu bildet. Sie kann daher weiterhin Verschlingen einsetzen, ohne sich erst von dem Schaden heilen zu müssen.

Schlicke sind äußerst gefürchtete Bewohner der Finsterlande, allerdings teilen sich auch viele von Ihnen Eigenschaften, welche schlaue Abenteurer ausnutzen können. Sie sind zum einen dafür bekannt, dass sie geistlos sind, sodass erfahrene Abenteurer sie im Kampf nach ihrem Sinne manipulieren können, da die Schlicke keine Taktiken nutzen können. Ferner tragen sie keine Rüstungen, wodurch Heftiger Angriff gegen sie zu einer veritablen Option wird. Wer aber über eine der sogenannten Formlosen Schlickbruten des Tsathoggua stolpert, täte gut daran sich zu erinnern, dass nicht alle Schlick geistlos und leicht im Kampf zu treffen sind, schließlich sind die hochgefährlichen Wächter recht listig und verfügen über eine Schnelligkeit, die ihnen eine unglaubliche Verteidigung gegen körperliche Angriffe verleiht.

Im Ruhezustand ähnelt eine Formlose Schlickbrut einer schlichten Pfütze aus Öl, Teer oder einer anderen dunklen, zähen Flüssigkeit, doch sobald sie zum Angriff übergeht, ist klar, dass es sich um ein monströses und bösartiges Raubtier handelt. Das Äußere der Kreatur unterliegt einem steten Wandel, mal wirkt sie schlangenartig, dann wie ein Insekt oder auch eine wirklich formlose Masse, zuweilen ähnelt sie auch kurz einem Humanoiden, ehe sie wieder in sich zusammenstürzt. Dabei peitschen ständig dünne, eher an Tasthaare erinnernde Tentakel wie ein zorniger Sturm um sie herum, welche Angriffe vereiteln und Kampfmanöver gegen den Schlick stören. Die Kreaturen können sogar sprechen, lassen sich dazu aber nur selten gegenüber Wesen mit fester Gestalt hinab, da sie es als Zeitverschwendung erachten, sich mit dem Essen zu unterhalten.

Eine Formlose Schlickbrut ist von gewaltiger Größe und bedeckt, bei etwas über 9.000 Pfund Gewicht, eine Fläche mit 4,50 m Durchmesser und 0,30 m Tiefe. Dabei besitzt sie die Dichte von Öl und treibt auf dem Wasser, solange sie nicht aktiv nach unten zu schwimmen beabsichtigt.

Lebensweise

Eine Formlose Schlickbrut ist eine recht intelligente Masse aus Protoplasma und imstande, jede einfache Gestalt anzunehmen, auch wenn sie diese nicht lange beizubehalten vermag. Sie besitzt keine wahre Gestalt. Die für Schlicke charakteristische Formlosigkeit resultiert aus einer Kombination von körperlicher Abneigung, eine Form beizubehalten, da dies die Formlosen Schlickbrut quasi in Übelkeit versetzt, und einer mentalen Unfähigkeit, das Konzept einer festen Form überhaupt zu verstehen. Dennoch scheint die ständige Veränderung die Formlose Schlickbrut we-

der in ihrer Stärke noch am Intellekt zu beeinträchtigen. Tatsächlich verhöhnen diese Kreaturen oft jene, die sie als in einer einzelnen Form „gefangen“ betrachten, auch wenn ihre Ziele nur selten Gelegenheit haben, diesen Hohn zu vernehmen – schließlich sind Formlose Schlickbruten in der Regel eher geneigt, eifrig jene zu töten und zu verschlingen, die ihnen begegnen, als mit ihnen zu sprechen.

Formlose Schlickbruten altern nicht und pflanzen sich auch nicht fort – derartiges bezeichnen sie als „primitive, unausgearbeitete biologische Funktionen“. Alle existierenden Formlosen Schlickbruten entstammen tief unterirdisch liegenden Quellen. Die ersten entsprangen voll ausgeformt und ihrer selbst bewusst dem Großen Alten Tsathoggua, doch mittlerweile scheinen auch die Felsen dort, wo dieser Große Alte einst geschlummert hat, sie ebenfalls hervorzubringen.

So wie Öl aus einem Riss im Fels blubbern kann, könnte eine voll ausgebildete Brut entstehen. Zum Glück sind solche Orte selten und weit gestreut. Die Bruten altern zwar nicht und paaren sich nicht, müssen aber fressen und können daher verhungern, so sie keine Nahrung erhalten. Wenn sie ihre Fähigkeit Starre nutzen, verlangsamt sich ihr Metabolismus beachtlich – eine sich als Pfütze tarnende Brut kann Jahrzehnte oder sogar Jahrhunderte ohne Nahrung überleben, ist beim Erwachen aber immer heißhungrig und muss sofort nach Nahrung suchen oder sie beginnt zu verhungern.

Lebensraum und Sozialverhalten

Die Mehrheit der Formlosen Schlickbruten, denen man begegnen kann, sind Tempelwächter oder Gesandte des Tsathogguakultes. Viele Schriften benennen sie daher mit einem längeren Namen: die Formlosen Schlickbruten von Tsathoggua. In den Tempeln des Großen Alten gibt es oft große Becken oder andere in den Stein gehauene Behälter, die aus den ersten Blick nur als dekorative Elemente wirken, in Wahrheit aber eine Formlose Schlickbrut beherbergen. Jene Formlosen Schlickbruten, denen man in der Wildnis begegnet, haben in der Regel ihre Tempel oder Kulte verloren; sie durchstreifen unermüdlich die tiefen Tunnel der Finsterlande, vorangetrieben vom Drang, neue Kulte oder Tempel ihres Vaters aufzutun, denen sie dienen können. Diese Formlosen Schlickbruten treffen auf weitaus mehr Hindernisse und Herausforderungen und gewinnen dadurch an Erfahrung, und werden mächtiger als die Standardversionen – entweder erlangen sie Trefferwürfel oder Klassenstufen. Im letzteren Fall werden sie in der Regel Kleriker des Tsathoggua, Hexenmeister, Mentalisten oder Schurken. Eine zum Wirken von Zaubern fähige Brut wählt in der Regel so rasch wie möglich das Talent Materialkomponentenlos zaubern, doch so lange sie Tsathoggua verehrt, kann sie ihren eigenen Körper als Göttlichen Fokus anstelle eines Heiligen Symbols nutzen, wenn sie Zauber wirkt.

Im manchen Fällen steigen Formlose Schlickbruten über die Position als reine Tempelwächter oder Kultbeauftragte auf und stehen sogar eigenen Tempeln vor. Sie sind dann meistens Kleriker Tsathogguas und zählen zahlreiche normale Formlose Bruten zu ihren Dienern, neben den verschiedenen humanoiden und monströsen Kultanhängern, die den Großteil des Klerus bilden. Legenden, nach denen manche Formlose Schlickbruten imstande seien, eine Gestalt über längere Zeit hinweg beizubehalten, treffen nicht zu, da sie häufig mit Schoggothen verwechselt werden, welche diese Gabe entwickeln. Obwohl aber Schoggothen und Formlose Schlickbruten beide Schlicke von dunkler Farbe sind, haben sie nur wenig gemeinsam. Erstere werden in der Regel als gefährliche, aber nützliche Lasttiere betrachtet, zudem sind Schoggothen meistens nur an sich selbst interessiert.

Ursprünge

Diese einprägsame Kreatur tauchte erstmals als namenslose Figur in Clark Ashton Smiths Kurzgeschichte „Die Geschichte des Satampra Zeiros“ auf. Dort stoßen zwei Möchtegern-Diebe in einer vergessenen Dschungelstadt bei der Suche nach angeblichen Schätzen auf das Monster in einem Tempel, welcher Tsathoggua geweiht ist.

Gesichtsloser Hüne

Dieser haarlose, lederhäutige Riese besitzt keinerlei Erkennungsmerkmale, sieht man von beunruhigenden Wirbeln auf seiner Haut und den grotesken, schlürfenden Zungen ab, wo sich sein Gesicht befinden sollte.

GESICHTSLOSER HÜNE (UGOROTH) HG 9

EP 6.400
CB Große Aberration (Gestaltwandler)
INI +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 18 (–1 Größe, +9 Natürlich)
TP 119 (14W8+56)
REF +4, **WIL** +11, **ZÄH** +8
Resistenzen Feuer 5, Kälte 5; **SR** 10/Hieb- oder Stichschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Felsen fangen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf Zweihändige Axt [Meisterarbeit] +18/+13 (3W6+12/×3) oder 2 Hiebe +17 (1W6+12 plus Ergreifen)
Fernkampf Felsen +10 (1W8+8)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m
Besondere Angriffe Blut saugen (1W2 Konstitution), Explosionsartige Ausdehnung, Felsen werfen (36 m)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8; Konzentration +11)
Immer — *Zungen*

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 11, **KO** 19, **IN** 16, **WE** 11, **CH** 16
GAB +10; **KMB** +19 (Ansturm +21); **KMV** 29 (31 vs. Ansturm)
Talente Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Improvisierter Fernkampf, Täuscher, Verbesserter Ansturm, Wuchtiger Schlag
Fertigkeiten Akrobatik +3, Bluffen +21, Einschüchtern +20, Entfesselungskünstler +17, Heimlichkeit +11, Klettern +25, Schwimmen +15, Überlebenskunst +8, Verkleiden +25, Wahrnehmung +17, Wissen (Lokales) +7; **Volksmodifikatoren** Entfesselungskünstler +8, Verkleiden +4
Sprachen Aqual, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Gesichtslos, Gestalt verändern (Großer Humanoider, *Gestalt verändern*), Verdichten

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Berge oder Hügel
Organisation Einzelgänger, Paar oder Stamm (3–12)
Schätze Standard (Zweihändige Axt [Meisterarbeit], sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Explosionsartige Ausdehnung (ÜF) In seiner natürlichen Gestalt kann ein Gesichtsloser Hüne als Volle Aktion rapide expandieren. Er wird um eine Größenkategorie größer und schiebt alle Kreaturen und Gegenstände dabei aus seiner neuen Angriffsfläche hinaus. Der Gesichtslose Hüne kann wählen, in welche Richtung(en) er sich von seinem Ursprungsfeld aus ausdehnt, und sodann einen freien Kampfmanöverwurf für Ansturm gegen alle dabei betroffenen Kreaturen der Größenkategorie Groß oder kleiner ausführen. Der Kampfmanöverbonus wird dabei vom neuen Größenbonus (meistens Riesig) des Hünen beeinflusst. Am Ende seines Zuges nimmt der Hüne seine ursprüngliche Größe wieder an, kann dabei aber entscheiden, welche Felder er dann belegen will. Diese Fähigkeit verändert das Gewicht des Gesichtslosen Hünen nicht.
Gesichtslos (ÜF) In seiner natürlichen Gestalt besitzt ein Gesichtsloser Hüne keine erkennbaren Gesichtsmerkmale. Er erhält einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Angriffe oder Effekte, welche die Sinne zum Ziel haben. Dieser Bonus gilt nicht für Illusionen.
Gestalt verändern (ÜF) Ein Gesichtsloser Hüne kann nach Belieben die Gestalt eines großen Humanoiden annehmen, sofern er 10 ununterbrochene Minuten zur Veränderung seines Körpers hat. Diese Verwandlung ist für ihn schmerzhaft, er kann die Gestalt aber auf unbegrenzte Zeit beibehalten. Er kann als Schnelle Aktion seine wahre Gestalt wieder erlangen und erhält für die Folgerunde sodann einen Moralbonus von +2 auf Angriffs-, Schadens-, Fertigkeits- und Rettungswürfe. In einer neuen Gestalt behält ein Gesichtsloser Hüne seine eigenen innewohnenden Fähigkeiten, bekommt aber keine Fähigkeiten der nachgeahmten Kreatur. Wenn er diese Fähigkeit einsetzt, erhält er einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden.

Ugorothen sind monströse, sadistische Wesen, welche von den Abolethen während ihres langen Krieges gegen die Oberflächenwelt erschaffen wurden. Sie arbeiten mit ihren kleineren Verwandten, den Gesichtslosen (*MHB II*, S. 114) zusammen, um die Zivilisationen der Oberflächenbewohner von innen heraus zu destabilisieren. Nachdem aber während des Krieges die Abolthenstadt Voschgurvaghol zerstört wurde, verblieben sie ohne Anführer und Anleitung. Mittlerweile haben die Gesichtslosen Hünen ihre Schöpfer vergessen, setzen ihre ursprüngliche Mission aber immer noch fort, wurde ihnen der Hass auf die Menschheit doch in die Gene kodiert. Manche glauben, dass die Ugorothen immer noch ihren Verborgenen Herrschern dienen, auch wenn sie dies selbst nicht wissen. Gesichtslose Hünen sind 3 bis 4,20 m groß und wiegen zwischen 1.200 bis 1.700 Pfund.

Lebensweise

Ugorothen besitzen flexible, knochenlose Körper, die verschiedenen Angriffsarten widerstehen. Wenn möglich verzichten sie auf Rüstungen, nutzen aber jene Waffen und Werkzeuge, die für das Volk typisch sind, das sie infiltrieren. Ihnen fehlen zwar viele besondere Fähigkeiten, die Riesen auszeichnen, können viele davon aber nachahmen, um alle bis auf wirklich achtsame Beobachter zu täuschen. Manche ältere Ugorothen besorgen sich magische Gegenstände und Artefakte, um sich Fähigkeiten zu verschaffen, die ihnen normalerweise fehlen.

Sie können feste Nahrung nicht verdauen, selbst wenn sie die Gestalt von Kreaturen mit Mündern annehmen. Stattdessen nähren sie sich von Flüssigkeiten – insbesondere von Blut. In ihrer natürlichen Gestalt besitzen sie drei hohle Saugzungen, mit denen sie die Haut kleinerer Humanoider durchbohren und deren Blut fortlecken.

Die Historiker sind sich nicht sicher, ob Abolethen die ersten Gesichtslosen Hünen als Teil einer größeren Infiltrationsmaßnahme erschaffen haben oder ob die vergrößerten Gesichtslosen sich mit der Zeit aus ihren normalgroßen Verwandten entwickelt haben. Manche Gelehrte des Alten Azlant glauben, sie seien vorsätzlich erschaffen worden, um die von den Azlanti versklavten Zyklopen und die Zyklopen des längst untergegangenen Ghol-Gan zu infiltrieren. Andere verteidigen die Theorie unabhängiger Evolution und berufen sich auf die Existenz noch größerer, älterer Ugorothen (Ugolorothen, siehe unten) als Beweis, dass die Gesichtslosen Hünen von heute die Nachkommen eines außergewöhnlich großen Zweiges des Volkes der Gesichtslosen seien. Trotz ihrer Unstimmigkeiten sind sich die Gelehrten aber darin einig, dass Gesichtslose und Gesichtslose Hünen mittlerweile zwei eigene Arten sind.

Lebensraum und Gesellschaftsverhalten

Gesichtslose Hünen wurden ursprünglich erschaffen, um Zwietracht und Animositäten unter Riesen und anderen Völkern der Oberfläche zu säen und so beide während des Krieges gegen die Abolethen zu schwächen. Entsprechend tarnten sie sich als Riesen und infiltrierten die verschiedenen Völker, um humanoide Gesellschaften anzugreifen und Chaos zu verbreiten. Ein Gesichtsloser Hüne nahm beispielsweise die Gestalt eines Feuer- oder Frostriesen an und griff dann eine humanoide Ansiedlung an. Andere infiltrierten Riesenstämme und Überfallkommandos, lebten Monate oder gar Jahre unter ihnen und manipulierten sie, möglichst gewaltsam gegen andere Humanoide vorzugehen. Größere Gesichtslose Hünen, welche das Aussehen von Sturm- oder Wolkenriesen bevorzugten, verbrachten Jahrzehnte in ihren Tarnungen und lösten generationenwährende Konflikte aus.

Im Gegensatz typischer Riesen töten Gesichtslose Hünen möglichst wenige, sondern bevorzugen großflächige Zerstörungen. Ihr Hauptaugenmerk liegt dabei auf Handels-, Finanz- und politischen Zentren. Dabei nehmen sie Gefangene, an denen sie sich später im Privaten nähren können. Man weiß, dass Gesichtslose Hünen und Gesichtslose zwecks Erfolgsmaximierung zusammenarbeiten. Ihre kleineren Verwandten stellen sicher, dass humanoide Ortschaften nicht auf Riesenangriffe vorbereitet sind, und wiegeln sie später zu Racheakten an den Riesen auf. Indem die beiden Völker zusammenarbeiten, können sie kleinere Konflikte in explosive Kriege wandeln.

Manche Ugorothen glauben, sie seien Schöpfungen des Gottes Ghlaunder, welcher über Parasiten und Stagnation herrscht, während andere eher wie ihre wahren, abolethischen Schöpfer Atheisten sind. Ein paar wenige haben sich aber auch der Verehrung chaotisch böser Riesengottheiten zugewandt. Seltsamerweise betrachten sich viele dabei als Verwandte böser Riesen und bevorzugen sie vor ihren eigenen Artgenossen. In manchen Fällen verbringen sie freiwillig das ganze Leben unter Riesen und täuschen vor, Eremiten oder wandernde Gelehrte zu sein. Dies ist für einen Ugorothen ein besonders gefährlicher Lebensstil, sind viele Riesen nach Generationen der Sklaverei doch von Natur aus gegenüber Fremden misstrauisch. Wenn Riesen entdecken, dass ein Ugoroth sich unter ihnen verbirgt, jagen sie ihn ohne Gnade.

Mächtigere Gesichtslose Hünen

Die größten und urältesten Gesichtslosen Hünen sind als Ugolorothen bekannt und fungieren als Spione und Infiltratoren in den Gesellschaften der größten Riesenvölker, darunter Sturm-, Taiga- und Wolkenriesen. Ein Ugoloroth ist ein Gesichtsloser Hüne mit den Schablonen für Riesenhafte und für Verbesserte Kreaturen. Er erhält die Bonustalente Kampfreflexe und Mächtiger Ansturm. Seine zauberähnlichen Fähigkeiten wirken auf ZS 12, zudem erhält er *Gesinnung verbergen* und *Schweben* als beliebig oft einsetzbare zauberähnliche Fähigkeiten. Mittels seiner Fähigkeit Gestalt verändern kann er die Gestalt eines beliebigen Humanoiden der Größenkategorie Riesig annehmen. Ugolorothen neigen stärker als ihre Ugorothverwandten dazu, Stufe in Klassen wie Barbar, Hexe, Hexenmeister, Kämpfer oder Waldläufer zu wählen, um sich als Angehörige von Riesenvölkern auszugeben.

Gremlin, Drexin

Die blasse, spindeldürre Kreatur wirkt vage humanoid, allerdings sind ihre Arme im Vergleich zum Oberkörper unnatürlich lang. Aus seinem knolligen Kopf sprießen Strähnen langen weißen Haares, während die Augen wie Pfützen flüssiger Dunkelheit wirken

GREMLIN, DREXIN **HG 2**

EP 600

CB Kleines Feenwesen

INI +8; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 36 m; Wahrnehmung +12

Aura Mentales Störfeld (SG 13)

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 12 (+4 GE, +1 Größe, +1 Natürlich)

TP 16 (3W6+6)

REF +7, **WIL** +5, **ZÄH** +2

SR 5/Kaltes Eisen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +1 (1W4–1), 2 Klauen +1 (1W3–1)

Mentalmagie (ZS 6; Konzentration +8)

5 ME — *Brabbeln*[ABR VII] (2 ME, SG 14), *Es-Aufstachelung I*[ABR VII] (2 ME, SG 14), *Gedankenstoß I*[ABR VII] (1 ME, SG 13), *Mentaler Block*[ABR VII] (1 ME, SG 13), *Telekinetisches Geschoss*[ABR VII] (1 ME)

SPIELWERTE

ST 9, **GE** 18, **KO** 13, **IN** 14, **WE** 14, **CH** 15

GAB +1; **KMB** –1; **KMV** 13

Talente Abhärtung, Verbesserte Initiative,

Fertigkeiten Akrobatik +10, Bluffen +8, Einschüchtern +9, Entfesselungskünstler +10, Handwerk (Fallen) +12, Klettern +3, Mechanismus ausschalten +7, Wahrnehmung +12, Wissen (Arkanes) +4; **Volksmodifikatoren** Einschüchtern +4, Handwerk (Fallen) +4, Wahrnehmung +4

Sprachen Aklo, Finsterländisch

Besondere Eigenschaften Fallenkundiger

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig städtisch oder unterirdisch

Organisation Einzelgänger, Paar oder Haufen (3–6)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fallenkundiger (AF) Ein Drexin kann magische Fallen herstellen, als besäße er das Talent Wundersamen Gegenstand herstellen.

Der Kopf und die spitzen Ohren dieses Gremlins sind im Vergleich zum Rest seines Körperbaus übergroß. Dünnes, oft ergrautes Haar bedeckt sein Haupt. Seine Haut sieht keine Sonne und spannt sich straff über seine Knochen, während seine Klauen beim Gehen über den Boden schleifen. Der durchschnittliche Drexin ist 0,90 m groß und wiegt 25 Pfund.

Lebensweise

Viele Gremlins glauben, dass Drexins einst Nuglubs oder Jinkins waren, welche zu weit in unterirdische Tiefen vorgestoßen wären. Man glaubt, dass diese armen Kreaturen erst in die gewundenen, wirren Grüfte von Orv gewandert, dort auf Neotheliden gestoßen und von diesen gefangengenommen worden seien. Die Jahre in der Gefangenschaft der gewaltigen Würmer verzerrten das Aussehen der Gremlins und verbesserten ihre geistigen Kräfte. Diese verlorenen Gremlins wurden zu den ersten Drexins. Die veränderten Kreaturen kehrten mit neuen übersinnlichen Kräften und der Kenntnis um die abnormale Sprache der Neotheliden aus der Tiefe zurück. Vielleicht gelang ihnen die Flucht aus reinem Glück, vielleicht ist sie aber auch Teil der Pläne, welche die fremdartigen Monstrositäten tief im Herzen der Welt hegen. Natürlich könnte die Geschichte auch erstunken und erlogen sein und die Drexins ihre übersinnlichen Kräfte unabhängig von neothelidischem Einfluss entwickelt haben.

Wie schon ihre vergrößerten Schädel andeuten, sind Drexins sehr intelligent und verfügen über mentalmagische Gaben, welche sie freudig nutzen, um den Verstand anderer zu verwirren und zu zermalmen. Wo andere Gremlins sich am Zerstören von Gegenständen erfreuen, genießen es Drexins, mit Gedanken zu spielen und diese zu stören und den Willen und Verstand ihrer Ziele zu brechen, statt sie körperlich zu zerlegen.

Drexins schleichen sich gern an Zauberkundige oder Künstler an und nutzen Fähigkeiten wie *Brabbeln*, *Es-Aufstachelung* und *Mentaler Block*, um deren Zauberei oder das Herstellen von Gegenstände zu stören. Sollte das Opfer einen Drexin bemerken, so nutzt dieser *Gedankenstoß I* oder schleudert einen verfügbaren Gegenstand telekinetisch nach der Kreatur, ehe er flieht.

Drexins sind körperlich schwach und hassen den direkten Kampf, solange sie keinen mächtigen Verbündeten haben, hinter dem sie sich verstecken können. Diese Feigheit sorgt in der Regel dafür, dass sie Kämpfe eher von der Seitenlinie aus beobachten.

Wie alle Gremlins sind auch Drexins fähige Fallenbauer. Ein Drexin kann seine Fallen mit seinen mentalmagischen Zaubern aufladen. Diese Meisterwerke übertreffen dann bei weitem alle mechanischen Gerätschaften, die andere Arten von Gremlins fertigen können. Sie errichten derartige Stolperdrähte und ähnliches gern an Orten der Gelehrsamkeit, Magieläden und vor den Heimstätten von Zauberern – sollte ein Opfer die Falle auslösen, kommen die Drexins sodann aus ihren Verstecken, um es zu verspotten, während es hilflos am Boden liegt und die vielleicht nahe Hilfe nicht rufen kann. Auf diese Weise gehen Drexins gern gegen andere übersinnlich begabte Kreaturen vor, vor allem wenn diese für eine direkte Konfrontation zu mächtig sind. Sie gieren zwar nach zusätzlichen mentalmagischen Fähigkeiten, sind meistens aber nur zu ein paar wenigen Zaubern imstande. Daher beneiden diese elenden Kreaturen jeden, der das Okkulte zu meistern versteht.

Ab und an bietet ein Drexin einem Zauberkundigen oder Mentalisten seine Dienste an – meist schlägt er vor, die Sicherheit seines Zuhauses oder seiner Werkstatt mittels einiger Fallen zu verbessern, sofern er dafür bestimmtes Wissen erhält. Wer so dumm ist, auf die Bedingungen des Drexins einzugehen, genießt für eine Weile die Dienste eines treuen Fallenerbauers, bis dieser das gesuchte Wissen erlangt oder sich zu langweilen beginnt und seine Fallen auf seinen bisherigen Herrn ausrichtet. Dieser Unglückliche kehrt dann heim oder an seinen Arbeitsplatz zurück, nur um Opfer eben jener

Sicherheitsvorkehrungen zu werden, die er sich selbst erkauft hat. Der Drexin tötet seinen früheren Arbeitgeber sodann oder setzt ihn außer Gefecht, stiehlt alle Wertsachen und kehrt in die Kanalisation zurück.

Lebensraum und Gesellschaftsverhalten

Andere Gremlins fürchten Drexins aufgrund ihrer mentalmagischen Kräfte, arbeiten aber dennoch widerwillig mit ihnen zusammen, um andere Kreaturen zu terrorisieren. Lediglich das Vertrauen fehlt. Jinkins, Pugwampis und Vexgits bauen sich sogar trotz ihrer Aversion gegen Kaltes Eisen aus eben diesem Material „Gedankenschilde" – einfache Helme oder Platten, welche mit Riemen am Kopf befestigt werden, um die übersinnlichen Kräfte der Drexins abzuhalten. Diese Gegenstände sind zwar nicht wirksam, werden aufgrund landläufiger Meinung der Gremlins aber dennoch genutzt. Dass Drexins neben Finsterländisch auch Aklo beherrschen, entfremdet sie noch mehr von anderen Gremlins.

In den Finsterlanden glauben manche minderbemittelten Kreaturen, dass Drexins imstande wären, von anderen mental Besitz zu ergreifen. Der gewöhnliche Drexin kann den Verstand nicht wirklich beherrschen, nährt diese Gerüchte aber dennoch, erwächst aus ihren doch ein entsetzlicher Ruf. Einige Drexins werden aber auch mächtiger als ihre Artgenossen und erlangen Stufen als Kinetiker oder Mentalist. Diese Drexins besitzen einigen Einfluss in der Gremlingesellschaft und befehligen oftmals eigene Haufen von Drexins oder sogar anderen Gremlins, die ihnen aus Furcht und Notwendigkeit dienen statt aus Respekt.

Verbesserte Drexins infiltrieren zuweilen die humanoide Gesellschaft und verführen die Neugierigen, sich mit Mysterien zu beschäftigen, die besser in Ruhe gelassen werden sollten. Hinter vielen Akademikern, welche sich zu umfassend mit in den Wahnsinn führenden, uralten Geheimnissen beschäftigen, und Zauberkundigen, welche verfluchte magische Werke aufschlagen, steht ein ambitionierter Drexin, der freudig andere in mentale Gefahren führt.

Drexins ziehen die unterirdische Welt als Heimstatt vor und lassen sich meist in Höhlen und unterirdischen Ruinen nieder. Diese Gremlins hausen in der Regel in den Finsterlanden und können unter den Sklaven der Drow und des Schlangenvolkes von Sekamina gefunden werden. In Nar-Voth bilden sie zudem eigene, locker organisierte Gruppen mit Jinkins, Nuglubs und Vexgits. Die knisternde Energie tausender arbeitender Gehirne auf engem Raum lockt Drexin aber dennoch in die Städte der Oberfläche, wo sie sich oft in verlassenen Gebäuden und Kanalisationen niederlassen.

Drexins verraten in der Regel ihre Verbündeten. Trotzdem entstehen zuweilen erfolgreiche Partnerschaften mit diesen Feenwesen. Manche Betrüger, welche behaupten, über einen Kontakt zur Geisterwelt zu verfügen oder die Gedanken anderer lesen zu können, nutzen die Gaben eines versteckten Drexins, um anderen die hart verdienten Münzen aus den Taschen zu ziehen. Ein Drexin könnte sich auf derartiges einlassen, weil ihm Wissen versprochen wurde oder Baumaterialien für seine Fallen. Letztendlich muss sein Partner aber ebenso gerissen und grausam wie der Gremlin selbst sein, um diesem nicht auch zum Opfer zu fallen. Für eine derart würdige Kreatur könnte ein Drexin ein Gefühl verspüren, welches für seine Verhältnisse Freundschaft am nächsten kommt. Sollte der Partner den Drexin aber jemals betrügen, so endet die Partnerschaft.

Drexins sind nachtragend – sie kultivieren und nähren ihre Rachsucht und vergessen niemals Namen und Gesicht von jemandem, der sie verraten hat. Ein Drexin ist geduldig und kann Jahre warten bis zum Moment der Rache.

Drexins sind stolze Gremlins. Sie verehren in der Regel keine Götter und erkennen auch keine über ihnen stehenden Mächte an. Es gibt aber einige, welche ein Wesen verehren, das sie den „Räuber" nennen. Diese Wesenheit drängt Drexins, ihre mentalen Fähigkeiten zu verbessern, indem sie die Kräfte anderer rauben. Dies erfolgt meist im Rahmen grauenvoller Rituale, bei denen sie die Teile der Gehirne ermordeter Zauberkundiger oder Mentalisten verspeisen. Die Drexinanhänger des Räubers töten ihre Opfer meistens mittels Fallen, Gift oder erdrosseln sie im Schlaf. Der Räuber ist keine Gottheit und verleiht Klerikern keine Zauber. Dennoch gibt es Drexinmystiker und -schamanen, die unter anderen Drexins als seine Propheten und Gesandten auftreten. Ob der Räuber ein Aspekt einer Gottheit oder ein mächtiges, aber sterbliches Wesen mit teuflischen Plänen ist oder vielleicht nur der wilden Vorstellungskraft der Gremlins entspringt, ist völlig unklar.

Grosser Alter, Ithaqua

Diese hünenhafte Humanoide hat lange, dürre Gliedmaßen, glühende rote Augen und ein aufgerissenes Maul voller Reißzähne.

ITHAQUA **HG 28**

EP 4.915.200

CB Gigantischer Monströser Humanoider (Böse, Chaotisch, Großer Alter, Kälte, Luft)

INI +24; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Schneesicht, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +45

Aura Unaussprechliche Ausstrahlung (90 m, SG 36)

VERTEIDIGUNG

RK 46, Berührung 27, auf dem Falschen Fuß 35 (+1 Ausweichen, +10 GE, -4 Größe, +19 Natürlich, +10 Verständnis)

TP 688 (32W10+512); Schnelle Heilung 25

REF +30, **WIL** +28, **ZÄH** +26

Immunitäten Alterung, Attributsentzug, Attributsschaden, Geistesbeeinflussende Effekte, Kälte, Krankheit, Lähmung, Lebenskraftentzug, Stürme, Todeseffekte, Versteinerung; **Resistenzen** Elektrizität 30, Schall 30; **SR** 15/Episch und Rechtschaffen; **Verteidigungsfähigkeiten** Unsterblichkeit, Wahnsinn (SG 36); **ZR** 39

Schwächen Arktisgebunden, Empfindlichkeit gegen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, *Luftweg*

Nahkampf 2 Hiebe +46 (4W6+18/19–20 plus Ergreifen)

Fernkampf 4 Windstöße +38 (8W6/19–20 plus Fortschleudern)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m

Besondere Angriffe Arktische Träume, Heulen, Legendenkraft (10/Tag, Kraftschub +1W12), Wendigo erschaffen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 28; Konzentration +38)

Immer — *Luftweg*, *Wahrer Blick*

Beliebig oft — *Legendäre Dimensionstür*[ABR V], *Legendäre Wetterkontrolle*[ABR V] (wie ein Druide), *Legendärer Albtraum*[ABR V] (SG 25), *Legendärer Eissturm*[ABR V], *Legendärer Traum*[ABR V], *Legendärer Windstoß*[ABR V] (SG 22), *Windgeflüster*, *Windkontrolle*, *Windwandeln* (SG 36; siehe unten)

3/Tag — *Aufforderung* (SG 28), schneller *Legendärer Windstoß*[ABR V] (SG 22), schneller *Schwachsinn* (SG 25), Herbeizauberung (Grad 9, 2W4 Wendigos, 100%)

1/Tag — *Interplanetares Teleportieren* (nur arktische Regionen), *Legendärer Sturm der Rache*[ABR V] (SG 29), *Legendärer Wirbelwind*[ABR V] (SG 28)

SPIELWERTE

ST 46, **GE** 31, **KO** 42, **IN** 29, **WE** 31, **CH** 30

GAB +32; **KMB** +54 (Ansturm +58); **KMV** 95 (97 gegen Ansturm)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Kritischer Treffer (Blind), Kritischer-Treffer-Fokus, Mächtiger Ansturm, Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (*Schwachsinn, Windstoß*), Tänzelnder Angriff, Verbesserte Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Hieb), Verbesserter Kritischer Treffer (Windstoß), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Akrobatik +42, Heimlichkeit +33, Magischen Gegenstand benutzen +42, Motiv erkennen +42, Überlebenskunst +45, Wahrnehmung +45, Wissen (Arkanes, Die Ebenen, Geschichte, Geographie, Natur, Religion) +41, Zauberkunde +41

Sprachen Aklo, Aqual, Riesisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Außer weltliches Verständnis, Windwandeln

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige kalte Region

Organisation Einzelgänger (Einzigartig)

Schätze Dreifach

Quelle August Derleth, „Der Windläufer“

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Arktisgebunden (AF) Wenn Ithaqua sich südlich des Polarkreises oder auf einem Planeten ohne magnetischen Norden aufhält, erhält er den Zustand Wankend.

Arktische Träume (ÜF) Jede Kreatur, die jemals in Ithaquas Augen geblickt oder Kannibalismus begangen hat, kann unabhängig von der Entfernung, selbst über planare Grenzen hinweg, Ziel seiner Arktischen Träume werden. Misslingt dem Opfer der Rettungswurf gegen Ithaquas zauberähnliche Fähigkeit *Albtraum*, so ist der erlittene Schaden Kälteschaden. Beim Erwachen unterliegt das Opfer dem *Geas/Auftrag*, nach Norden jenseits des Polarkreises zu reisen und an einem abgelegenen Ort Ithaquas Ankunft abzuwarten. Der SL entscheidet, ob der Große Alte dann auch erscheint; sollte Ithaqua nicht binnen 1 Monats eintreffen, endet der Effekt der Arktischen Träume.

Eigenschaften eines Großen Alten Regeln für die Eigenschaften eines Großen Alten wie z.B. Außerweltliches Verständnis, Unsterblichkeit, Wahnsinn und seine Legendenfähigkeiten findest du im *Monsterhandbuch IV* auf Seite 306.

Heulen (ÜF) Ithaqua kann alle 1W4 Runden als Schnelle Aktion ein einsames Heulen ausstoßen, welches bis zu 15 km weit zu hören ist. Wer das Heulen vernimmt, muss einen Willenswurf gegen SG 36 ablegen; misslingt dieser, erhält er für 24 Stunden den Zustand Erschüttert. Kreaturen innerhalb von 108 m Entfernung zu Ithaqua erhalten für 1W4+4 Runden den Zustand Panisch, während jene innerhalb von 18 m Entfernung vor Furcht 1W4 Runden lang den Zustand Kauernd einnehmen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt, allerdings bietet Immunität gegen Furcht keinen umfassenden Schutz; einer normalerweise gegen Furcht immunen Kreatur muss ein Willenswurf gelingen, sollte sie nicht weiter als 18 m von Ithaqua entfernt sein. Misslingt dieser Rettungswurf, erhält sie für 1 Runde den Zustand Erschüttert (auf größere Entfernung funktioniert Immunität gegen Furcht normal). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Immunitäten gegen Stürme (AF) Ithaqua ist immun gegen die Effekte aller Stürme und sturmartiger Zustände, außer er will betroffen werden. Dies umfasst große Windstärken und Zauber wie *Eissturm* und *Sturm der Rache.*

Schneesicht (AF) Ithaqua kann im Schnee und in verschneiten Regionen perfekt sehen und erleidet in Schnee, Schneestürmen, Blizzards o.ä. keine Mali auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Unaussprechliche Ausstrahlung (ÜF) Kreaturen müssen gegen Ithaquas Unaussprechliche Ausstrahlung einen Willenswurf gegen SG 36 ablegen. Misslingt

dieser, kommt es zu folgenden Effekten: Ersten ist das Opfer Ithaquas Fähigkeit Wendigo erschaffen (siehe unten) ausgesetzt. Zweitens erhält die Kreatur für 24 Stunden Empfindlichkeit gegenüber Kälte und verliert für dieselbe Zeit jede Resistenz oder Immunität gegen Kälte. Eine Kreatur ohne Kälteresistenz oder -immunität fröstelt zudem in der Gegenwart des Großen Alten und erleidet für 24 Stunden einen Malus von -4 auf ihre RK, sowie auf Initiativewürfe, Fernkampfangriffe, Reflexwürfe und geschicklichkeitsbasierende Fertigkeitswürfe.

Unsterblichkeit (AF) Sollte Ithaqua getötet werden, explodiert sein Kälte in einer Explosion eisiger Winde, welche allen Kreaturen innerhalb einer 18 m-Ausdehnung 20W6 Punkte Kälteschaden zufügen (REF, SG 42, halbiert; der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution). Ithaqua entsteht 1 Jahr später mit vollen Trefferpunkten in der arktischen Region einer anderen Welt erneut, kann aber für weitere 10 Jahre nicht zu Welt seiner Niederlage mittels *Interplanetares Teleportieren* zurückkehren, sofern andere Mächte ihn nicht dorthin bringen.

Wendigo erschaffen (ÜF) Wenn Ithaqua *Windwandeln* mit einer anderen Kreatur nutzt oder diese mit seiner Unaussprechlichen Ausstrahlung betrifft, so wirkt er eine verbesserte Version von Fluch des Wendigo auf diese Kreatur.

Fluch des Wendigo: Fluch — Unaussprechliche Ausstrahlung oder *Windwandeln*; *RW* WILL, SG 36; *Inkubation* Augenblicklich; *Frequenz* 1/Stunde; *Effekt* 1W6 WE-Entzug (Minimum 1 WE). Fällt die WE eines Opfers auf 1, so sucht es nach einem Vertreter seines Volkes, um diesen zu töten und aufzufressen. Im Anschluss rennt das Opfer los und springt nach 1W4 Runden mit derartiger Geschwindigkeit in die Luft, dass seine Füße zu kantigen Stümpfen verbrennen. Im Laufe der nächsten 1W4 Minuten verwandelt es sich in einen Wendigo (*MHB II*, S. 284). Nach Abschluss dieser Verwandlung ist das Opfer effektiv tot und durch einen Wendigo ersetzt. *Wunder, Wunsch* oder *Wahre Auferstehung* können ein Opfer ins Leben zurückholen, was aber dem neuen Wendigo keinen Schaden zufügt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Windwandeln (ZF) Wenn Ithaqua einen Gegner im Ringkampf in den Haltegriff nimmt, kann er versuchen, mit diesem Gegner zu *Windwandeln*, indem er diese zauberähnliche Fähigkeit einsetzt – in diesem Fall gelingt ihm der erforderliche Konzentrationswurf automatisch. Kann das Opfer dem Zauber nicht widerstehen, rast Ithaqua mit ihm himmelwärts. Dem Opfer steht jede Runde ein Willenswurf gegen SG 36 zu, um körperlich wieder fest zu werden; gelingt dieser Rettungswurf, stürzt es ab, sofern es nicht fliegen kann. Eine von Ithaquas *Windwandeln* betroffene Kreatur könnte beginnen, sich in einen Wendigo zu verwandeln (siehe oben, „Wendigo erschaffen"); letztendlich wird es von Ithaqua in einer ländlichen Region ausgesetzt – oft Kilometer weit vom Ausgangspunkt entfernt oder gar auf einer anderen Welt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Ithaqua ist auch als der Windläufer bekannt; er hat auf seinen Reisen durch das Universum bereits zahllose Welten besucht. Dabei ist es nicht bekannt, ob er nur Welten mit Polarkreisen und Magnetpolen besuchen kann oder ob es auf diesen Welten jene Bedingungen nur gibt, weil der Große Alte sie in der Frühzeit besucht hat.

Ithaqua tritt als 15 m große, primitiver Humanoider mit glühend roten Augen und unnatürlich langen Armen auf, dessen Füße stets von eisigen Winden und dichten Schneewirbeln verhüllt sind.

Ithaquas Kult

Ithaqua wird in arktischen Regionen hauptsächlich von Kannibalenstämmen, Riesen und Wendigos verehrt. Wer fürchtet zu verhungern oder alle moralischen Hemmungen zu verlieren, könnte ihm aus Angst Opfergaben darbringen – dabei handelt es sich traditionell um Körper, die in den höchsten Wipfeln eines Nadelbaumes platziert werden. Jenseits des Polarkreises wird der Windläufer eher selten verehrt. Mehr zu seinem Kult, seinen Domänen und seiner bevorzugten Waffe findest du im Artikel zum Mythos im Anhang.

Grosser Alter, Mordiggian

Diese gewaltige, wurmartige Kreatur scheint aus fester Dunkelheit zu bestehen, welche das Licht der Umgebung in sich aufsaugt und für immer erstickt.

MORDIGGIAN **HG 30**

EP 9.830.400

CB Gigantische Aberration (Böse, Chaotisch, Großer Alter, Körperlos)

INI +31; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen, Rundumsicht, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +50

Aura Unaussprechliche Ausstrahlung (90 m, SG 40)

VERTEIDIGUNG

RK 47, Berührung 47, auf dem Falschen Fuß 31 (+13 Ablenkung, +1 Ausweichen, +15 GE, –4 Größe, +12 Verständnis)

TP 752 (35W8+595); Schnelle Heilung 30

REF +26, **WIL** +31, **ZÄH** +28

Immunitäten Alterung, Attributsentzug, Attributsschaden, Blindheit, Geistesbeeinflussende Effekte, Kälte, Krankheit, Lähmung, Lebenskraftentzug, Säure, Todeseffekte und Versteinerung; **Resistenzen** Elektrizität 30, Feuer 30; **SR** 20/Episch und Rechtschaffen; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos, Licht absorbieren, Unsterblichkeit, Wahnsinn (SG 40); **ZR** 41

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 18 m (perfekt)

Nahkampf 6 *Tentakel +5,* +43 (5W6+18/19–20 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m (12 m mit Tentakel)

Besondere Angriffe Legendenkraft (10/Tag, Kraftschub +1W12), Tentakel, Träume von Dunkelheit, Umhüllen (SG 27, 20W6 Negative Energie und 1W4 Negative Stufen), Würgen (5W6+13)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 30; Konzentration +43)

Immer — *Mit Toten sprechen* (SG 26), *Wahrer Blick*

Beliebig oft — *Albtraum*[ABR V] (SG 28), *Astrale Projektion*, *Legendäre Totenglocke*[ABR V] (SG 25), *Legendäre Verständigung*[ABR V], *Mächtiges Magie bannen*, *Mächtiges Teleportieren*, *Tiefere Dunkelheit*, *Traum*[ABR V], *Untote erschaffen*

3/Tag — *Aufforderung* (SG 31), schnelle *Tiefere Dunkelheit*, *Lebenskraftentzug* (SG 32), schneller *Schneller Tod* (SG 30), schneller *Schwachsinn* (SG 28),

1/Tag — *Legendäres Word der Macht: Tod*[ABR V], *Symbol des Todes* (SG 31), *Symbol des Wahnsinns* (SG 31), *Wahre Auferstehung*, *Zerstörung* (SG 30)

SPIELWERTE

ST —, **GE** 40, **KO** 44, **IN** 33, **WE** 34, **CH** 37

GAB +26; **KMB** +45 (Entwaffnen +49); **KMV** 81 (83 gegen Entwaffnen)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Fähigkeitsfokus (*Schneller Tod*), Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Kritischer Treffer (Blind), Kritischer-Treffer-Fokus, Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (*Schneller Tod, Schwachsinn, Tiefere Dunkelheit*), Mächtiger Konzentrierter Schlag, Mächtiges Entwaffnen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Tentakel), Verbessertes Entwaffnen, Waffenfokus (Tentakel)

Fertigkeiten Akrobatik +53, Bluffen +48, Diplomatie +48, Fliegen +55, Heimlichkeit +41, Magischen Gegenstand benutzen +48, Motiv erkennen +47, Wahrnehmung +50, Wissen (Adel) +46, Wissen (Arkanes) +46, Wissen (Geschichte) +46, Wissen (Geographie) +46, Wissen (Lokales) +46, Wissen (Religion) +49, Zauberkunde +49,

Sprachen Aklo, Nekril, *Mit Toten sprechen*; Telepathie 90 m

Besondere Eigenschaften Keine Atmung

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger (Einzigartig)

Schätze Dreifach

Quelle Clark Ashton Smith, „Der Leichengott"

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Eigenschaften eines Großen Alten Regeln für die Eigenschaften eines Großen Alten wie z.B. Außerweltliches Verständnis, Unsterblichkeit, Wahnsinn und seine Legendenfähigkeiten findest du im *Monsterhandbuch IV* auf Seite 306.

Jenseitiges Verständnis (AF) Das Wispern aller Verstorbenen einer Welt hallt in Mordiggians Verstand wider. Als Ergebnis addiert er seinen Weisheitsmodifikator als Verständnisbonus auf seine Rüstungsklasse und alle Initiativewürfe. Sollte er sich auf einer Welt oder in einer Dimension aufhalten, wo noch nie eine Kreatur gestorben ist, funktioniert diese Fähigkeit dort nicht.

Licht absorbieren (ÜF) Mordiggians Gegenwart schwächt alle Lichter in einer 30 m-Ausdehnung um eine Kategorie, solange er über wenigstens 1 TP verfügt. Wer einen Zauber der Kategorie Licht in diesem Bereich wirken will, muss einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 30 ablegen, misslingt dieser Wurf, geht der Zauber verloren, als wäre er mittels eines Gegenzaubers gebannt worden.

Tentakel (ÜF) Mordiggians Tentakel sind Primärangriffe, welche Wuchtschaden verursachen. Er addiert seinen Charismamodifikator auf seinen Tentakelschaden, ferner erhalten seine Tentakel einen Verbesserungsbonus von +5 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Diese Tentakel zählen als chaotische und epische Waffen hinsichtlich Schadensreduzierung. Sollte Mordiggian eine lebende Kreatur mit einem Tentakel oder seinem Würgeschaden unter 0 TP reduzieren, wird er als Freie Aktion automatisch *Totenglocke* auf das Ziel wirken.

Träume von Dunkelheit (AF) Mordiggian kann eine Kreatur, welche von einem seiner Anhänger ins Leben zurückgeholt wurde, welche in einem seiner Tempel Negativen Energieschaden erlitten hat oder welche sich im Wirkungsbereich seiner Unaussprechlichen Ausstrahlung befunden hat, mit Träumen von Dunkelheit heimsuchen.

Wenn Mordiggian seine zauberähnliche Fähigkeit *Albtraum* auf solch ein Ziel nutzt, glaubt das Opfer, Jahrhunderte eingesperrt in einem dunklen Sarg oder Sarkophag zu verbringen. Wenn die Kreatur erwacht, erleidet sie Effekte, die über die normalen *Albtraum*-Effekte hinausgehen: Sie muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 40 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erkrankt sie an beschleunig-

tem Ghulfieber, bei dem der Schaden stündlich statt täglich eintritt. Dies ist ein Todeseffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Umhüllen (ÜF) Wenn Mordiggian eine Kreatur umhüllt, fügt er ihm 20W6 Punkte Negativen Energieschaden und 1W4 Negative Stufen zu (REF, SG 44, halbiert den Negativen Energieschaden; ZÄH, SG 44, vereitelt die Negativen Stufen). Der SG beider Rettungswürfe basiert auf Konstitution.

Unaussprechliche Ausstrahlung (ÜF) Wer von Mordiggians Unaussprechlicher Ausstrahlung erfasst wird, muss einen Willenswurf gegen SG 40 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhält das Opfer dauerhaft den Zustand Blind. Sollte eine solche Kreatur getötet werden, während sie Blind ist, wird sie sofort als chaotisch böser Juju-Zombie (*MHB II*, S. 291) belebt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Unsterblichkeit (AF) Sollte Mordiggian getötet werden, so verlieren die Schatten, die seinen Körper bilden, alle Form und werden zu einem 6 m durchmessenden Flecken kochender Dunkelheit mit einer Bewegungsrate für Fliegen von 90 m (perfekt). Dieser Flecken Dunkelheit ist körperlos und kann nicht verletzt werden, ist aber außerstande, Bereiche hellen Lichts zu betreten. Er kann alle Untoten innerhalb von 150 Kilometer Radius spüren; sollte er einen Untoten finden, kann er versuchen, mit ihm zu verschmelzen. Einem intelligenten Untoten steht hiergegen ein Willenswurf gegen SG 40 zu, einem unintelligenten Untoten nicht. Die Verschmelzung verleiht dem Untoten die Schablone für Verbesserte Kreaturen, zerstört ihn aber 24 Stunden später und entlässt Mordiggian vollständig geheilt wieder in die Welt. Sollte Mordiggian binnen 24 Stunden keinen geeigneten Wirt finden oder so lange mittels hellem Licht festgesetzt werden, verblasst der Flecken Dunkelheit und manifestiert sich sofort auf einer anderen Welt. Dies kann dann sogar in der fernen Vergangenheit oder Zukunft geschehen. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Mordiggian wird von seinen Anhängern auch der Leichengott genannt. Er ist einer der ältesten und mächtigsten der Großen Alten. Seine Neigung, im Falle einer Reinkarnation in der Zeit vor und zurückzuspringen, macht es im Grunde aber unmöglich, sein Alter zu bestimmen. Niemand kann sagen, wie lange Mordiggian bereits existiert, da man Spuren seines Kultes in der fernen Vergangenheit wie auch in der Zukunft finden kann, wenn man nur lange genug sucht.

Mordiggian besitzt keinen Körper. Er erscheint als Wolke aus beweglicher, bösartiger Dunkelheit und Schatten, welche ihre Form beliebig verändern kann. Er erscheint gern als riesiger Regenwurm oder gliederloser Riese aus Dunkelheit und wenn ihm nach einer Mahlzeit ist, kann er Tentakel aus fester Finsternis ausformen, um sie sich zu holen.

Ghule, insbesondere jene, die in Leng hausen, verehren Mordiggian oft mit wildem Eifer. Sie betrachten ghulische Anhänger anderer Gottheiten, vollem die Diener des Dämonenherrschers Kabriri, als Ketzer, welche es auszurotten gilt, wo immer man sie antrifft. Da andere Todesgottheiten auf Golarion stärker in den Vordergrund getreten sind, ist dort die Verehrung Mordiggians inzwischen recht selten. Sein Kult ist aber geduldig und wartet auf die unvermeidbare Rückkehr des Leichengottes an die Macht.

Mordiggians Kult

Mordiggians Anhänger verehren ihn als einen Totengott. Seine Anbetung ist in manchen Städten sogar offen gestattet. In diesen Fällen werden in seinen Tempeln alle Toten der Stadt abgeladen – doch die Ungläubigen flüstern hinter vorgehaltener Hand, was möglicherweise mit den Leichen geschähe. Seine Tempel sind entweder unterirdische, unter Friedhöfen verborgene Gewölbe oder hochaufragende, kathedralenartige Bauwerke, deren Inneres wahre Irrgärten sind. Mordiggian verleiht Zugang zu den Domänen des Bösen, des Chaos, der Dunkelheit und des Todes und den Unterdomänen der Entropie[GVG], der Nacht, des Untodes und des Verlustes. Seine Bevorzugte Waffe ist der Krummsäbel.

Grosser Alter, Tsathoggua

Diese schlurfende Monstrosität ist weder gänzlich Humanoider, noch Kröte, hat aber einen bösartigen Ausdruck auf ihrem Fledermausgesicht.

TSATHOGGUA **HG 29**

EP 6.553.600

CB Große Aberration (Böse, Chaotisch, Großer Alter)

INI +21; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +47

Aura Unaussprechliche Ausstrahlung (90 m, SG 38, 10 Runden)

VERTEIDIGUNG

RK 47, Berührung 30, auf dem Falschen Fuß 36 (+11 GE, –1 Größe, +17 Natürlich, +10 Verständnis)

TP 742 (33W8+594); Schnelle Heilung 25

REF +24, **WIL** +29, **ZÄH** +29

Immunitäten Alterung, Attributsentzug, Attributsschaden, Geistesbeeinflussende Effekte, Kälte, Krankheit, Lähmung, Lebenskraftentzug, Säure, Todeseffekte, Versteinerung; **Resistenzen** Elektrizität 30, Schall 30; **SR** 15/Episch und Rechtschaffen; **Verteidigungsfähigkeiten** *Bewegungsfreiheit*, Unsterblichkeit, Wahnsinn (SG 38); **ZR** 40

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m; *Luftweg*

Nahkampf Biss +42 (8W10+28/18–20/×3 plus Zehren), 2 Klauen +42 (5W6+28/18–20/×3 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Brut erzeugen, Legendenkraft (10/Tag, Kraftschub +1W12), Träume des Ausgestoßenen, Würgen (4W6+25), Zauberkundigen verzehren, Zehren

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 29; Konzentration +41)

Immer — *Bewegungsfreiheit*, *Luftweg*, *Wahrer Blick*, *Zungen*

Beliebig oft — *Astrale Projektion*, *Legendäre Dimensionstür*[ABR V], *Legendäre Verständigung*[ABR V], *Legendärer Albtraum*[ABR V] (SG 27), *Legendärer Traum*[ABR V], *Mächtiges Magie bannen*, *Wahnsinn* (SG 29)

3/Tag — *Aufforderung* (SG 30), *Hungrige Grube*[EXP] (SG 27), schneller *Schwachsinn* (SG 27), *Wort der Macht: Betäubung*

1/Tag — *Irrgarten*, *Legendärer Wunsch*[ABR V], *Unheimliches Schicksal* (SG 31)

Bekannte Zauber (ZS 29; Konzentration +41)

9. (7/Tag) — *Einkerkerung* (SG 31), *Zeitstopp*
8. (8/Tag) — *Beliebiges Verwandeln* (SG 30), *Regenbogenwand* (SG 30)
7. (8/Tag) — *Mächtiges Teleportieren*, *Wort des Chaos* (SG 29)
6. (8/Tag) — *Heilung*, *Rückruf*
5. (8/Tag) — *Energiewand*, *Person beherrschen* (SG 27)
4. (9/Tag) — *Mächtige Magische Fänge*, *Schwarze Tentakel*
3. (9/Tag) — *Fliegen*, *Standort vortäuschen*
2. (9/Tag) — *Unsichtbarkeit*, *Untote befehligen* (SG 24)
1. (9/Tag) — *Magierrüstung*, *Person verkleinern* (SG 23)
0. (Beliebig oft) — *Arkanes Siegel*, *Ausbluten*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 22), *Magie entdecken*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick*

SPIELWERTE

ST 48, **GE** 33, **KO** 46, **IN** 31, **WE** 32, **CH** 35

GAB +24; **KMB** +44 (Gegenstand zerschmettern +48); **KMV** 75 (77 gegen Gegenstand zerschmettern)

Talente Arkaner Schlag, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Kritischer Treffer (Blind), Kritischer-Treffer-Fokus, Mächtiger Konzentrierter Schlag, Mächtiges Gegenstand zerschmettern, Materialkomponentenlos zaubern, Schnell zaubern, Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (*Schwachsinn*), Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue), Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Zauber verstärken

Fertigkeiten Bluffen +45, Einschüchtern +48, Fliegen +45, Heimlichkeit +43, Magischen Gegenstand benutzen +45, Motiv erkennen +44, Wahrnehmung +47, Wissen (Arkanes) +46, Wissen (Geographie, Geschichte, Gewölbe, Natur, Religion) +43, Zauberkunde +46

Sprachen Aklo; Telepathie 90 m; *Zungen*

Besondere Eigenschaften Anpassungsfähige Magie, Gegenstand herstellen, Mächtige Hiebe

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Finsterlande)

Organisation Einzelgänger (Einzigartig)

Schätze Dreifach

Quelle Clark Ashton Smith, „Die Geschichte des Satampra Zeiros“

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Anpassungsfähige Magie (ÜF) Tsathoggua hat alle Formen der Magie gemeistert, egal ob arkan, göttlich oder mentalmagisch. Er wirkt seine Zauber spontan wie ein Hexenmeister, kann aber auf alle Zauberlisten zurückgreifen. Er kann zu jeder Zeit maximal bis zu zwei Zauber pro Zaubergrad der Grade 1 bis 9 und bis zu 6 Zauber des Grades 0 kennen. Wenn er seine Fähigkeit Zauberkundigen verzehren einsetzt kann er zwei seiner bekannten Zauber gegen Zauber austauschen, welche seinem Opfer bekannt sind (bzw. die dieses vorbereitet hat). Lediglich Zauber der Kategorie Gut oder Rechtschaffen kann er niemals kennen. Die oben aufgeführten Zauber werden von ihm bevorzugt, der SL kann diese Liste aber anpassen.

Brut erzeugen (ÜF) Tsathoggua kann ein Mal pro Stunde als Standard-Aktion 1W4 Formlose Schlickbrut aus seinem Leib lösen. Diese sind ausgewachsen und haben einen freien Willen, gehorchen Tsathogguas Anweisungen jedoch für 1W4 Tage nach deren Erzeugung. Manchmal schenkt der Große Alte seine Bruten Besuchern, die seine Gunst besitzen. Manchmal frisst er sie einfach auf. Jene Bruten, die der Knechtschaft oder Verdauung entgehen, schlittern auf sich gestellt in die Welt hinaus.

Eigenschaften eines Großen Alten Regeln für die Eigenschaften eines Großen Alten wie z.B. Außerweltliches Verständnis, Unsterblichkeit, Wahnsinn und seine Legendenfähigkeiten findest du im *Monsterhandbuch IV* auf Seite 306.

Gegenstand herstellen (ÜF) Tsathoggua wird behandelt, als besäße er alle Gegenstand herstellen-Talente zur Herstellung magischer Gegenstände.

Mächtige Hiebe (AF) Auf den Schaden von Tsathogguas Biss- und Klauenangriffen wird stets der 1 1/2fache Stärkemodifikator addiert.

Träume des Ausgestoßenen (ÜF) Tsathoggua kann diese Fähigkeit gegen jeden einsetzen, der seiner Unaussprechlichen Ausstrahlung erlegen ist oder jemals ein Gebet an ihn gerichtet oder einen ihm geweihten Altar in einem seiner noch erhaltenen Tempel berührt hat. Wenn Tsathoggua auf solch ein Ziel *Albtraum* wirkt, muss das Opfer zusätzlich einen Willenswurf gegen SG 38 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, so fühlt sich das Opfer von der Gesellschaft, Freunden und allen, die ihm wichtig sind, verstoßen und verlacht. Das Opfer kann von der Handlung Jemand anderem helfen weder profitieren noch diese selbst einsetzen, es muss stets Rettungswürfe auch gegen vorteilhafte Zauber ablegen (sofern möglich) und erleidet einen Malus von -4 auf Angriffs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe, wenn sich innerhalb von 9 m Entfernung ein Angehöriger seiner eigenen Kreaturenart befindet. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Unaussprechliche Ausstrahlung (ÜF) Wer Tsathogguas Aura betritt, muss einen Willenswurf gegen SG 38 ablegen; misslingt dieser, lässt die Unaussprechliche Ausstrahlung das Opfer den Großen Alten als seinen einzigen Verbündeten wahrnehmen, während es alle anderen Kreaturen als Feinde ansieht. Es tut alles Mögliche, um Tsathoggua zu verteidigen und ihm zu gehorchen, als stünde es unter dem Effekt von *Monster beherrschen*. Dieser Effekt währt, solange das Opfer sich innerhalb von 90 m Entfernung zu Tsathoggua befindet. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Unsterblichkeit (ÜF) Sollte Tsathoggua getötet werden, platzt sein Körper auf und es bricht eine Welle üblen Schlicks hervor, die allen Kreaturen innerhalb einer 18 m-Ausdehnung 20W8 Punkte Säureschaden zufügt. In diesem Wirkungsbereich bilden sich ferner sofort an zufällig bestimmten Punkten 2W6 Formlose Schlickbruten. Die restlichen Körperflüssigkeiten versickern im Boden; nach 1W100 Monaten entsteht Tsathoggua in einer tiefen Höhle auf einer anderen Welt neu. Alle Portale in Tsathogguas Reich zu jener Welt, auf der der Große Alte getötet wurde, schalten sich ab und müssen von ihm manuell repariert werden, was Jahre oder gar Jahrzehnte dauern kann. Er ist aber nicht daran gehindert, auf anderen Wegen auf jene Welt zurückzukehren.

Zauberkundigen verzehren (ÜF) Wenn Tsathoggua einen Zauberkundigen tötet, während er seine Fähigkeit Zehren einsetzt, schrumpelt sein Opfer optisch zu einer seit langem mumifizierten Leiche zusammen. Tsathoggua kann dabei zwei dem Zauberkundigen bekannte Zauber erlernen (siehe oben, Anpassungsfähige Magie), ferner erlangt Trefferpunkte in Höhe der Gesamtzahl an Zaubergraden zurück, welche der verzehrte Zauberkundige an diesem Tag noch hätte wirken können.

Zehren (ÜF) Wenn Tsathoggua einer Kreatur Bissschaden zufügt, labt er sich zugleich an Lebensessenz, geistiger Gesundheit und Körperflüssigkeiten. Dies fügt dem Opfer 1W4 Punkte Attributsschaden bei allen sechs Attributswerten zu (ZÄH, SG 44, reduziert den Schaden auf 1W4 Punkte Attributsschaden an nur einem Attributswert, den aber Tsathoggua wählt). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Tsathogguas Anhänger kennen ihn als Vater Nacht, den Krötenheiligen, den Schläfer in der Tiefe und unter anderen Namen. Er gehört zu den rätselhafteren der Großen Alten – nicht nur interagiert er häufig mit Sterblichen, sondern hat dies sogar schon auf freundliche oder sogar mildtätige Weise getan. Seine Launen schwanken jedoch und es mag sein, dass er eben noch jemandem hilft, nur um im nächsten Moment von ihm genug zu haben und ihn zu fressen. Seine Verehrer sind dagegen in ihrem Fanatismus und ihren brutalen Methoden der Geheimhaltung schon weitaus berechenbarer.

Tsathoggua erscheint als aufgequollene, krötenartige, wenn auch fellbedeckte Kreatur, deren Fledermausgesicht seltsam schläfrig wirkt.

Tsathogguas Kult

Tsathogguas Anhänger verehren ihn oft als Gott der Magie. Sie kommen nur selten in großen Gruppen zusammen, da die meisten von ihnen Einzelgänger oder Ausgestoßene sind, die an den Rändern der Gesellschaft oder gleich in der Wildnis hausen. Die Präsenz gut erhaltener Tsathoggua-Tempel auf vielen Welten deutet darauf hin, dass er früher weitaus mehr Anhänger besessen hat, die wohl auch dazu bereit waren, in größeren Gruppen zusammenzuarbeiten. Heute aber sind diese Tempel verlassen, sieht man von Monstern, der Brut des Großen Alten und einer Handvoll Kleriker oder einen einsamen, ebenso mächtigen wie treuen Priester ab.

Tsathoggua verleiht Zugang zu den Domänen des Bösen, des Chaos, der Magie und des Wissens und den Unterdomänen des Arkanen, der Gedanken, des Göttlichen und der Launenhaftigkeit[GvG]. Tsathogguas Bevorzugte Waffe ist das Kurzschwert.

Hüter des Gelben Zeichens

Diese schwarz gekleidete Gestalt hat ein bleiches, aufgequollenes Gesicht, dessen gelbe Augen zugleich Fanatismus und Wahnsinn ausstrahlen.

Hüter des Gelben Zeichens HG 6

EP 2.400
CB Mittelgroßer Untoter
INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10
Aura Beunruhigende Aura (9 m, SG 17)

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 15 (+2 GE, +5 Natürlich)
TP 66 (7W8+35)
REF +4, **WIL** +5, **ZÄH** +8,
Immunitäten wie Untote; **SR** 5/Magisch oder Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +2
Schwächen Machtlos im Sonnenlicht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf 2 Hiebe +12 (1W6+6) oder Entropischer Lebenskraftentzug +11 (Berührungsangriff, Lebenskraftentzug)
Besondere Angriffe Lebenskraftentzug (1 Stufe, SG 17)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7; Konzentration +11)
3/Tag — *Dunkelheit*, *Unsichtbarkeit* (nur selbst)
1/Tag — *Fluch* (SG 17), *Holz krümmen*, *Rostgriff*, *Traum* (SG 19)

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 15, **KO** —, **IN** 13, **WE** 10, **CH** 19
GAB +5; **KMB** +11; **KMV** 23
Talente Abhärtung, Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Hieb)
Fertigkeiten Einschüchtern +14, Heimlichkeit +12, Klettern +11, Motiv erkennen +7, Wahrnehmung +10, Wissen (Arkanes) +8, Wissen (Religion) +8
Sprachen Aklo, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Affinität zum Gelben Zeichen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Land
Organisation Einzelgänger, Paar oder Kult (3–6)
Schätze Standard
Quelle Robert W. Chambers, „Das Gelbe Zeichen"

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Affinität zum Gelben Zeichen (ÜF) Hält sich ein Hüter des Gelben Zeichens wenigstens 24 Stunden lang innerhalb von 1,5 km Entfernung zu einem aktiven Gelben Zeichen auf, so erhält er einen unheiligen Bonus von +2 auf seine RK und seinen Resistenzbonus von +1 auf alle Rettungswürfe. Ein aktives Gelbes Zeichen wurde entweder von Hastur erschaffen oder mittels *Gelbes Zeichen* (siehe den Hintergrundartikel zu Hastur im Anhang) erschaffen. Verlässt der Hüter diese Reichweite, verliert er sofort diese Boni und kann sie erst wiedererlangen, nachdem er sich 24 Stunden innerhalb der 1,5 km-Reichweite zu einem Gelben Zeichen aufgehalten hat.
Beunruhigende Aura (ÜF) Ein Hüter des Gelben Zeichens ist von einer abstoßenden Aura der Hoffnungslosigkeit und Düsternis umgeben. Misslingt einer Kreatur der Rettungswurf gegen diese Aura, erleidet sie einen Malus von -1 auf Angriffswürfe und auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte, solange sie sich innerhalb der Aura befindet plus für weitere 7 Minuten, nachdem sie diese verlassen hat. Gelingt der Rettungswurf, wird die Kreatur für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt, der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.
Eine Kreatur innerhalb dieser Aura kann von der zauberähnlichen Fähigkeit *Fluch* des Hüters aus der Ferne (und nicht nur mittels einer Berührung) betroffen werden. Sollte das Ziel zudem das Gelbe Zeichen gesehen haben, erleidet es einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen die Aura und die zauberähnliche Fähigkeit *Fluch* des Hüters.
Entropischen Lebenskraftentzug (AF) Setzt der Hüter seine Fähigkeit Lebenskraftentzug ein, kann dies zu einem entropischen Schub führen, welcher seinen Leib verzehrt und alles Leben in der Umgebung schädigt. Führt der Entropische Lebenskraftentzug eines Hüters zum Tod einer Kreatur, muss der Hüter einen Zähigkeitswurf gegen SG 17 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, so wird er zerstört. In diesem Fall erhalten alle intelligenten Wesen innerhalb von 4,50 m Radius um den Hüter herum 1 Negative Stufe (ZÄH, SG 17, keine Wirkung). Sollte eine solche Negative Stufe permanent werden, muss das Opfer einen Willenswurf gegen SG 17 ablegen, misslingt dieser Rettungswurf, verfällt es ins Delirium und stirbt 1 Stunde später. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.
Machtlos im Sonnenlicht (AF) Ein Hüter des Gelben Zeichen ist in natürlichem Sonnenlicht (nicht aber im Wirkungsbereich von *Tageslicht* oder ähnlichen Effekten) machtlos und kann nicht angreifen, zudem erhält er den Zustand Wankend. Er kann seine übernatürlichen und zauberähnlichen Fähigkeiten nutzen, unterliegt dabei aber jeweils einer Fehlschlagschance von 50%.

Ein Hüter des Gelben Zeichens ist ein untoter Kultanhänger Hasturs, der freiwillig seine Seele geopfert hat, um sich nach dem Tod als Diener seines Gottes wieder zu erheben. Als stiller, aber gnadenloser Streiter des Unaussprechlichen bringt er Nervosität und Wehe über die Leben jener Ungläubigen, die den Geheimnissen seines Meisters zu nahe kommen. Wie ein Vampir kann er sich leicht als lebender Mensch ausgeben, so er dies will; sein blasses, ungesundes Äußeres und sein geschwollenes Gesicht verraten den Sachkundigen aber seine wahre Natur. Im Sonnenlicht wird er schwach und schlaff und könnte dann leicht mit einem kranken Landstreicher oder sogar einem Leprakranken verwechselt werden. In der Dunkelheit dagegen verfügt er über übernatürliche Kraft, Aufmerksamkeit und seine Augen glühen in bösartigem, gelbem Licht.

Der Hauptexistenzzweck eines Hüters ist es, Ungläubigen heimzusuchen und zu jagen, welche das Gelbe Zeichen gesehen haben – oder schlimmer noch, ein Dokument oder einen Gegenstand mit diesem furchtbaren Symbol besitzen, z.B. eine Kopie des Werkes *Der König*

in Gelb oder ein anderes Artefakt des Hasturkultes. Gegen diese bevorzugten Opfer nutzt der Hüter *Traum*, um ein Gefühl von Anspannung und Ahnung kommenden Verderbens zu erzeugen. Seine Taten sind hauptsächlich von einer sadistischen Bereitschaft motiviert, Schmerz und Elend zu verbreiten, er widmet sich im Auftrag von Hasturs Klerikern aber auch besonderen Pflichten, indem er deren persönliche Feinde tötet oder jenen Kultanhängern nachstellt, die als unwürdig eingestuft wurden. Diese Monster werden zudem auf morbide Weise von allen Arten von Kunst angezogen, wobei sie bizarre und dekadente Werke bevorzugen.

Da ein Hüter von seiner eigenen Fähigkeit Lebenskraftentzug zerstört werden kann, nutzt einer, der an seiner fortwährenden Existenz interessiert ist, seinen Berührungsangriff nur selten. In der Regel wechselt er zu dieser Angriffsform, wenn er es mit schwergerüsteten Gegnern zu tun hat, die ansonsten schwer zu treffen sind, wenn er auf die Hälfte seiner Trefferpunkte reduziert wurde und der Zerstörung ohnehin ins Auge blickt oder wenn er den Drang verspürt, von der Energie eines Opfers zu „kosten“ (meist erwacht dieses Interesse bei jemandem, der in Auftreten oder Handwerk besonders begabt ist).

Lebensweise

Als Untote pflanzen sich Hüter des Gelben Zeichens nicht fort, ihre Anwesenheit kann aber auf die Präsenz eines Hasturkultes in der Region hindeuten. Wenn andere Anhänger des Königs in Gelb mit diesen Kreaturen interagieren, kann es sie zuweilen dazu bringen, sich selbst dem Verwandlungsritual zu unterziehen und selbst zu Hüter zu werden. Die Hüter selbst aber leisten keine Überzeugungsarbeit und suchen auch nicht nach potentiellen neuen Gläubigen oder Hütern. Stattdessen konzentrieren sie sich allein auf ihre Aufgaben, Beweise und Wissen über den Hasturkult bei Ungläubigen auszumerzen und alle zu jagen, die das Gelbe Zeichen erblicken oder über zu viel Wissen hinsichtlich der Aktivitäten oder Pläne des Kultes besitzen.

Ein Hüter des Gelben Zeichens muss nicht essen, trinken oder atmen, verspürt aber dennoch den Drang, die Lebenskraft begabter Künstler zu verzehren. Wenn er seine Fähigkeiten zum Energieentzug nutzt, um diesen Hunger zu stillen, lässt er sein freudloses, ernstes Auftreten meist fallen, um Ekstase und Befriedigung zur Schau zu stellen – dies ist ein kleiner Fingerzeig auf Hasturs Vorliebe zu Dekadenz und Abartigkeit. Sowie der Hüter mit seinem Werk fertig ist, erlangt er seine Haltung zurück, doch in seltenen Fällen mag er derart gebannt und selig sein, dass er erst aufhört, wenn sein Opfer stirbt. Dadurch setzt er sich selbst der Gefahr aus, von der geraubten Lebenskraft überwältigt und zerstört zu werden.

Lebensraum und Gesellschaftsverhalten

Ein Hüter des Gelben Siegels kann überall dort gefunden werden, wo es aktive Hasturkulte gibt, aber auch in Ruinen, wo es solche Kulte einst gegeben hat, insbesondere wenn sie mit einem Gelben Zeichen markiert wurden. Ein Hüter entfernt sich nur in seltenen Fällen weit vom Ort seiner Erschaffung und zieht eine zurückgezogene Existenz in einer nahen Gemeinde vor. Hüter kommen kaum zusammen, außer sie dienen demselben Hasturpriester. Die Untoten behalten die Erinnerungen an ihre Leben; sollten mehrere zusammen auftreten, so haben sie sich oft schon vor ihrer Verwandlung gekannt, gehörten wahrscheinlich demselben Kult an und unterzogen sich demselben Verwandlungsritual. Trotz dieser Gemeinsamkeit sehnt sich aber jeder Hüter danach, mit seiner Verzweiflung und vom Wahnsinn gepeinigten Gedanken allein zu sein. Daher kommen sie nur zum Schutz vor äußeren Bedrohungen zusammen oder um potentielle Ziele zu überwältigen, welche für einen einzelnen Hüter zu mächtig wären.

In den Gemeinden, in denen sie leben, werden Hüter oft für Landstreicher, Bettelmönche oder kranke Bettler gehalten. Sie sitzen oft auf Treppenstufen, öffentlichen Bänken oder im Rinnstein und führen stundenlange, murmelnde Selbstgespräche, während sie bei Vorbeikommenden nach Hinweisen suchen, ob diese das Gelbe Zeichen gesehen haben könnten. Sollten freundliche Leute einem Hüter mit Mildtätigkeit begegnen, so flieht er lieber, als seine Enttarnung als Untoter zu riskieren, weshalb die meisten ihn für wahnsinnig und unfähig oder unwillig halten, Hilfe anzunehmen. Zu anderen Zeiten übernehmen sie Aufgaben, welche die gemeine Bevölkerung als ehrlos, ungesund oder makaber einstuft, z.B. als Totengräber oder Kutscher von Leichenwagen. So können sie potentielle Ziele aus der Ferne beobachten, auf Fried- und Kirchhöfen herumlungern und ihren entnervenden Blick auf die Ziele ihres Zorns richten.

Indem ein Hüter des Gelben Zeichen sich am Rand der Gesellschaft hält, kann er generationenlang unauffällig in einer Ortschaft oder Religion existieren, da die meisten ihn ignorieren und so nicht bemerken, dass er niemals altert oder stirbt. Daher sind manche Hüter alt genug, um sich an vergangene Jahrtausende zu erinnern, auch wenn sie in der Regel weder hinreichend geistig gesund oder bereit sind, ihr Wissen mit jemandem zu teilen, der nicht zu den gläubigsten und mächtigsten Anhängern Hasturs gehört.

Ib-Schatten

Seltsame Ohren und schwabblige Lippen rahmen das Froschgesicht dieser kränklich grünen, menschenförmigen Geisterkreatur ein, doch wo Augen sein sollten, starren nur leere Augenhöhlen.

Ib-Schatten **HG 4**

EP 1.200

CB Mittelgroßer Untoter (Körperlos)

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

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 14 (+4 Ablenkung, +3 GE)

TP 42 (5W8+20)

REF +4, **WIL** +7, **ZÄH** +5

Immunitäten wie Untote, Kälte; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (gut)

Nahkampf 2 Peinigende Berührungen +6 (Berührungsangriff; 2W6 plus Fluch des Unheils)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 4; Konzentration +8)

Beliebig oft — *Unheil* (SG 15)

SPIELWERTE

ST — , **GE** 16, **KO** — , **IN** 11, **WE** 13, **CH** 19

GAB +3; **KMB** +6; **KMV** 20

Talente Eiserner Wille, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Fliegen +15, Heimlichkeit +15, Motiv erkennen +9, Wahrnehmung +9; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4

Sprachen Ib

Besondere Eigenschaften Geisterhafte Berührung, Stimmlos

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Sümpfe

Organisation Einzelgänger, Paar oder Heimsuchung (3–12)

Schätze Gelegentlich

Quelle H. P. Lovecraft, „Das Verderben, das über Sarnath kam“

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fluch des Unheils (ÜF) Eine Kreatur, welche durch die Peinigende Berührung eines Ib-Schattens Schaden nimmt, muss einen Willenswurf gegen SG 16 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, wird sie verflucht. Eine verfluchte Kreatur erhält den Zustand Erschüttert. Sollte die Kreatur bereits erschüttert sein und dann Schaden durch einen Ib-Schatten erleiden, so wird sie stattdessen verdammt. Eine verdammte Kreatur wird derart von der sicheren Erkenntnis übermannt, dass ihr Ableben unmittelbar bevorsteht, dass sie für 1 Runde den Zustand Benommen und dann für 1W6 Runden den Zustand Wankend erhält. Dies ist ein geistesbeeinflussender Flucheffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Geisterhafte Berührung (AF) Die mit Schwimmhäuten versehenen Hände eines Ib-Schattens können feste Gegenstände manipulieren, als besäßen diese die besondere Eigenschaft *Geisterhafte Berührung*, nicht aber Kreaturen. Daher können sie Waffen führen, so sie es wünschen. Die meisten ziehen aber ihre gefährlichere Peinigende Berührung vor. Zudem können sie zusammen große Gegenstände wie z.B. Bokrugstatuen tragen. Ein Ib-Schatten nutzte anstelle seines Stärkewertes seinen Charismawert zur Bestimmung seine Tragkapazität.

Peinigende Berührung (ÜF) Die Körperlose Berührung eines Ib-Schatten verursacht schmerzhafte Wunden, die sich als Verbrennungen, dunkle Prellungen oder im Fall von Angriffe gegen Gegenstände oder Konstrukte als bröcklige Risse manifestieren. Dieser Schaden wird als Hieb-, Stich- und Wuchtschaden behandelt und zählt zudem als magisch hinsichtlich Schadensreduzierung. Sollte ein Gegner bereits durch den Fluch des Unheils eines Ib-Schattens benommen oder erschüttert sein (siehe oben), so werden erfolgreiche Nahkampfangriffe eines Ib-Schattens gegen ihn als bestätigte Kritische Treffer behandelt. Die Peinigende Berührung eines Ib-Schattens ist ein Primärer Berührungsangriff.

Stimmlos (AF) Ein Ib-Schatten besitzt keine Stimme und kann daher nicht sprechen oder verbale Handlungen vornehmen. Sollte er Stufen in einer zauberwirkenden Klasse erlangen, ersetzt er automatisch die Verbalen Komponenten seiner Zauber durch Gedankenkomponenten (siehe *Ausbauregeln VII: Okkultes,* S. 144).

Vor ungezählten Zeitaltern errichtete ein fremdartiges Volk amphibischer Humanoider, welche angeblich aus den Tiefen des Weltalls stammten, im Lande Mnar in den Traumlanden ein Stadt aus grauem Stein namens Ib am Ufer eines tiefen Sees, in den Flüsse und Bäche weder hinein noch hinaus flossen. Dort lebten sie viele, viele Jahre und verehrten ihre Gottheit Bokrug mit ihren eigenen seltsamen Riten und Ritualen, bis sie von Menschen abgeschlachtet wurden, welche Anstoß an der fremdartigen Erscheinung der Kreaturen und ihrer furchterweckenden Gottheit nahmen und ob dieser Dinge beunruhigt waren. Doch eintausend Jahre später erhoben sich die Geister dieses Völkermordes aus dem Wasser jenes Sees und fielen über die Menschenstadt Sarnath her, wobei sie ein furchtbares Unheil über die Stadt brachten und die mächtige Metropole derart auslöschten, dass zum nächsten Sonnenaufgang dort nur noch eine sumpfige Uferlandschaft zu finden war.

Ein Ib-Schatten ist von kränklich grüner Farbe. Hände und Füße weisen Schwimmhäute auf und der Körper ist geschmeidig und beweglich mit eingesunkener Bauchregion. Das Gesicht erinnert an einen Frosch und weist breite, schlabbrige Lippen auf, die übergroßen Augenhöhlen sind allerdings leer. Die Ohren sind lang und bilden insgesamt drei Spitzen aus, wobei sie vom Schädel abstehen.

Lebensweise

Ib-Schatten sind weitaus gefährlicher und brutaler als ihre lebenden Gegenstücke – zu Lebzeiten waren sie milde, freundliche, aquatische Kreaturen, die von Fischfang lebten, doch als Untote gilt ihr Zorn allen, die Anhänger Bokrugs übel mitspielen. Man weiß, dass sie sich aus nahen Gewässern erheben und Ortschaften und Städte überfallen, deren Bewohner Anhängern der Wasserechse Schaden zugefügt haben. Und in den schlimmsten Fällen schließt sich Bokrug selbst ihnen an, was die völlige Zerstörung des Ortes zur Folge hat. Davon abgesehen scheint es ihnen zu genügen, sich in

den seichten Mooren und Seen zu verbergen, in denen sie einst gelebt haben. Mit Tieren leben sie dort in relativ friedlicher Koexistenz, doch intelligenten Eindringlingen begegnen sie mit Gewalt.

Lebensraum und Sozialverhalten

Falls die Ib-Schatten zu Lebzeiten einen Namen für ihr Volk besessen haben sollten, so ist dieses Wort längst im Dunkel der Zeit verschwunden. Wenn Gelehrte heute von ihnen sprechen, bezeichnen sie sie als die „Wesen von Ib“. Zu Lebzeiten waren sie schwächliche Amphibien mit schleimiger, empfindlicher Haut. Sie waren nicht kriegerisch, sondern gaben sich damit zufrieden, ihren Gott Bokrug zu verehren, nach kleinen Tieren und Fischen zu jagen und zu fischen und sich Freizeitunterhaltungen hinzugeben. Seltsamerweise erbauten sie ihre Städte nie unter Wasser, sondern errichteten ihre gedrungenen, funktionalen Gebäude an sumpfigen Seeufern, wo der Boden fest genug war, um Steinbauwerke zu tragen.

Die Wesen von Ib waren zu Lebzeiten eher friedvoll und hatten keine Ambitionen, die über das Leben als einfache Seebewohner hinausgingen. Die einzige Ausnahme davon war ihre Verehrung Bokrugs, der Wasserechse. Die Wesen von Ib waren fanatische Anhänger dieses Großen Alten und errichteten stets als allererstes einschüchternde, wenn auch meisterhaft gearbeitete Statuen ihrer Gottheit aus fremdartigem, meergrünem Stein, wenn sie an einem Seeufer eine Siedlung erbauten.

Wesen aus Ib

Lebende Vertreter dieses von der Zeit vergessenen Volkes könnten noch auf fernen Welten existieren oder von neugierigen Zauberkundigen ins Leben zurückgeholt werden. Ein lebendes Wesen aus Ib ist keine sonderlich gefährliche Kreatur, sofern es nicht über Magie verfügt. Jene mit Stufen in magiewirkenden Klassen können aber recht eindrucksvoll sein; dabei bevorzugen sie göttliche zauberkundige Klassen und verehren in der Regel Bokrug.

Lebende Wesen aus Ib werden durch ihre Klassenstufe definiert und besitzen keine Volkstrefferwürfel. Alle lebenden Wesen aus Ib besitzen die folgenden Volksmerkmale:

Sie sind mittelgroße Aberrationen; solltest du den Volksbaukasten aus den *Ausbauregeln III: Völker* verwenden, so basiert das Volk auf 14 Baupunkten.

–4 Stärke, –2 Konstitution, +4 Weisheit: Wesen aus Ib sind schwach und zerbrechlich, aber zutiefst gläubig und ihren Gottheiten treu ergeben.

Amphibie: Ein Wesen aus Ib ist imstande, auf unbegrenzte Zeit an Land zu überleben.

Aquatisch: Ein Wesen aus Ib ist Aquatisch. Es kann sich im Wasser fortbewegen, ohne Fertigkeitswürfe für Schwimmen ablegen zu müssen. Es kann unter Wasser atmen. Es behandelt Schwimmen stets als Klassenfertigkeit.

Bewegungsrate: Ein Wesen aus Ib besitzt eine Bewegungsrate an Land von 6 m und eine Bewegungsrate für Schwimmen von 9 m.

Dämmersicht: Ein Wesen aus Ib kann bei Dämmerlicht doppelt so weit sehen wie ein Mensch.

Dunkelsicht: Ein Wesen aus Ib besitzt Dunkelsicht 18 m.

Formlos: Obwohl der Körper eines Wesens von Ib fest ist und seine Gestalt und Form nicht anpassen kann, bestehen die schleimige Haut und das Innenleben aus Knochen und Organen seltsamerweise aus derselben fremdartigen Masse. Da es keine wirklichen Schwachstellen gibt, ist ein Wesen aus Ib gegen Kritischen Schaden (z.B. Hinterhältigen Schaden) und Kritische Treffer immun.

Stimmlos: Siehe die gegenüberliegende Seite.

Sprachen: Ein Wesen aus Ib kann zwar nicht sprechen, ist aber durchaus imstande, Sprachen zu erlernen und zu verstehen. Die Sprache der Kreaturen, Ib, ist eine Kombination aus Handgesten und Gesichtsausdrücken.

WESEN AUS IB **HG 1/2**

EP 200

Wesen aus Ib-Kleriker des Bokrug 1

CN Mittelgroße Aberration (Aquatisch)

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

VERTEIDIGUNG

RK 11, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 10 (+1 GE)

TP 10 (1W8+2)

REF +1, **WIL** +5, **ZÄH** +3

Verteidigungsfähigkeiten Formlos

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Ranseur –2 (2W4–2/×3)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren (5/Tag, 1W6, SG 12)

Zauberähnliche Klerikerfähigkeiten (ZS 1; Konzentration +4)

6/Tag —Hauch des Chaos, Sturmböe

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 1; Konzentration +4)

1. — *Leichte Wunden heilen, Schild des Glaubens, Verhüllender Nebel*[D]

0 — *Ausbessern, Göttliche Führung, Magie entdecken*

D Domänenzauber; **Domänen** Chaos, Wetter

SPIELWERTE

ST 6, **GE** 12, **KO** 12, **IN** 8, **WE** 17, **CH** 15

GAB +0; **KMB** –2; **KMV** 9

Talente Gezieltes Fokussieren

Fertigkeiten Wissen (Religion) +0

Sprachen Ib

Besondere Eigenschaften Amphibie, Stimmlos

Oneirogen

Diese vage humanoide Gestalt scheint die Quelle einer unnatürlich gefärbten Nebelbank zu sein.

ONEIROGEN **HG 2**

EP 600

CN Mittelgroßer Externar (Einheimischer)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

Aura Nebelschleier (1,50 m, SG 12), Verhüllender Nebel (3 m)

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 10 (+2 GE)

TP 25 (3W10+9)

REF +5, **WIL** +2, **ZÄH** +8

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte

Schwächen Multiplanar

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +5 (1W4+2)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 15, **KO** 16, **IN** 9, **WE** 12, **CH** 13

GAB +3; **KMB** +5; **KMV** 17

Talente Blind kämpfen, Große Zähigkeit

Fertigkeiten Akrobatik +8, Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +7, Wahrnehmung +7, Wissen (Die Ebenen) +5

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Land

Organisation Einzelgänger oder Bande (2–6)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Multiplanar (AF) Ein Oneirogen ist zwischen zwei Ebenen gefangen und herbergt im Grunde ein aktives Portal in seinem langsam versagenden Leib. Da er zu mehreren Ebenen zugleich eine Verbindung aufrechterhält, wird er stets von Zaubern wie *Fortschicken* und *Verbannung* betroffen – diese Effekte zwingen ihn auf die jeweils andere Ebene, mit der sein Portal verbunden ist. Effekte wie *Dimensionsanker* unterbrechen dagegen seine Verbindung zu einer anderen Ebene; dies unterdrückt die Fähigkeiten Nebelschleier und Verhüllender Nebel und verleiht dem Oneirogen den Zustand Wankend.

Nebelschleier (ÜF) Innerhalb des Nebels, der einen Oneirogen verhüllt, liegen dichtere Strömungen planarer Potentiale. Dieser Nebel ist mit extraplanaren Energien aufgeladen, die sich auf unterschiedliche Weise und abhängig von der Ebene manifestieren, mit welcher der Oneirogen verbunden ist. Während ein Oneirogen selbst gegen die Effekte dieser Schwaden immun ist, wird jede andere Kreatur davon betroffen, welche die Nebel innerhalb von 1,50 m Entfernung zum Oneirogen betritt (siehe unten). Diese Dämpfe stören die Sichtwahrnehmung nicht stärker, als es die Fähigkeit Verhüllender Nebel nicht ohnehin bereits tut. Sie können auf dieselbe Weise fortgeweht und verbrannt werden, erholen sich aber ebenso. Viele Oneirogene sind mit der Dimension der Träume verbunden und speien einen säuerlichen, gelben Nebel aus. Kreaturen, die diesen Nebel betreten, müssen einen Willenswurf gegen SG 12 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, schlafen sie ein. Ferner erlangen sie durch Rasten innerhalb der nächsten 24 Stunden keine natürliche Heilung. Einer betroffenen Kreatur steht jede Runde ein neuer Willenswurf zu, um zu erwachen, ferner kann sie geweckt werden, als stünde sie unter der Wirkung von *Schlaf*. Kreaturen, deren Rettungswurf gegen diesen Effekt gelingt, sind gegen den Nebelschleier dieses Oneirogen für 24 Stunden immun. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Verhüllender Nebel (ZF) Ein Oneirogen ist immer von seltsam farbigem Nebel umgeben, der sich mit ihm fortbewegt. Behandle dies als *Verhüllender Nebel*, der den Bereich innerhalb von 3 m Entfernung um den Oneirogen herum erfüllt. Eine 1,50 m weit entfernte Kreatur hat im Nebel Tarnung (Angriffe gehen mit einer Chance von 20% fehl), weiter entfernte Kreaturen erhalten Vollständige Tarnung (Fehlschlagschance steigt auf 50% und der Angreifer kann das Ziel nicht mittels Sicht lokalisieren). Ein Oneirogen kann diesen Effekt nicht unterdrücken. Seine Sicht wird ebenso behindert wie die anderer Kreaturen. Sollte der Nebel fortwehen oder verbrannt werden, bildet er sich binnen 1W4 Runden neu.

Oneirogene waren einst normale Sterbliche, bis sie einem seltenen, aber furchtbaren Fluch zum Opfer fielen. Nun befindet sich in ihnen ein splittergroßer Riss zwischen den Ebenen, der nicht einmal die Größe eines Stecknadelkopfes erreicht, aber dennoch in einer endlosen Flut planarer Energie alles zerstört, das sie einst gewesen sind. Oneirogene sind die Produkte magischer Fehler und außerweltlicher Beschwörungen; sie streifen benebelt als lebende Hüllen umher, die die Realität gar nicht mehr wahrnehmen. Das Wenige, das von ihrem Verstand noch übrig ist, ist ganz auf Selbsterhaltung ausgerichtet, auch wenn sie im Herzen eines Sturmes fremdartiger Kräfte festsitzen, die ihnen unermüdlich aus Mündern und Atemöffnungen strömen. Der Tod der Persönlichkeit eines Oneirogen mag eine Gnade sein, doch was verbleibt sind urzeitliche Geschöpfe, die von unkontrollierter planarer Macht versklavt sind.

Das im Oneirogen gefangene Portal kann eine Verbindung zu jeder beliebigen Existenzebene darstellen, allerdings sind die meisten Wege in die Dimension der Träume. Da der sterbliche Verstand ohnehin bereits von diesem Reich angezogen wird, kann es zu Rissen zwischen der wachen und der schlafenden Welt kommen, wenn mächtige Magie mit den Grenzen des Traumreiches herumspielt. Das berüchtigte Werk *Die Ketten der Nacht* ist nur eines von vielen Zauberbüchern, die sich mit den Tiefen der Gedanken und Albträume befassen. Wer solche Magie einsetzen will, ohne sie vollends gemeistert zu haben, riskiert es, sich selbst oder seine Helfer in zwischen den Ebenen gefangene Herumtreiber zu verwandeln.

Es gibt seltene, beunruhigende Berichte über Gruppen von Oneirogenen, die an einem Ort zusammenkommen und die Umgebung mit planaren Energien fluten. Die Effekte dieser Energien sind unvorhersehbar und in der Regel für die Einheimischen tödlich.

Angehörige aller humanoiden Völker können zu Oneirogenen werden und treten dann stets als rätselhafte, in Dunst oder Nebel gehüllte Gestalten auf. Diese

Kreaturen leben meist nicht lange, da der Kontakt mit planaren Energien rasch ihre Körper verfallen lässt. Zudem fehlt den meisten die erforderliche Verbindung zur Realität, um sich mit grundlegenden Dingen wie z.B. Essen zu befassen. Nur wenn ein Oneirogen beschützt und versorgt wird, überlebt er länger als eine Woche.

Oneirogenvarianten

Die meisten Oneirogene sind lebende Verbindungen zur Dimension der Träume, andere sind mit anderen Existenzebenen verbunden. Die Spielwerte der Kreaturen sind unabhängig von den Ebenen, auf die ihre Portale führen, identisch, allerdings verändern sich die Effekte der rohen planaren Energien, welche ihre Nebelschleier speisen:

Abaddon: Das Portal des Oneirogen öffnet sich ins Seuchenmoor, dem unheiligen Reich Apollyons. Kreaturen, die den Nebelschleier betreten, müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 12 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhalten sie aufgrund des widerwärtigen Gestanks den Zustand Wankend und stecken sich mit Roter Sieche (*GRW*, S. 557) an.

Abyss: Das Portal des Oneirogen öffnet sich in eine bösartige abyssale Wildnis aus mahlenden Reißzähnen und namenlosen, kreischenden Dingen. Kreaturen, die den Nebelschleier betreten, müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 12 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhalten sie für 1 Runde den Zustand Erschüttert und für die nächsten 24 Stunden einen Malus von -2 auf Willenswürfe. Der Malus auf Willenswürfe wird vorzeitig aufgehoben, so die Kreatur von einem Effekt profitiert, der einen Moralbonus verleiht.

Elementarebenen: Das Portal des Oneirogen öffnet sich in die Weiten einer Elementarebene. Kreaturen, welche den Nebelschleier betreten, erleiden 1W6 Punkte Energieschaden in Abhängigkeit von der verbundenen Ebene (Erde – Säure, Feuer – Feuer, Luft – Elektrizität, Wasser – Kälte).

Elysium: Das Portal des Oneirogen öffnet sich in einen euphorischen Dunst irgendwo im Elysium. Kreaturen, die den Nebelschleier betreten, müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 12 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhalten sie für 1 Runde den Zustand Verwirrt. Ferner ist der Charakter für den Rest des Tages ungewöhnlich aufgeregt oder liebesbedürftig (dies entfaltet keine regelmechanischen Effekte).

Energieebenen: Das Portal des Oneirogen öffnet sich in die überwältigende Weite der Ebene der Positiven oder der Negativen Energie. Kreaturen, welche den Nebelschleier betreten, erleiden 1W6 Punkte Energieschaden in Abhängigkeit von der verbundenen Ebene. Aufgrund der intensiven Energieaufladung erleiden sie weitere 1W6 Schadenspunkte in der Folgerunde, selbst wenn sie den Nebelschleier bis dahin verlassen haben. Sollte die Kreatur durch die ungezähmte positive Energie getötet werden, wird ihre Leiche zu feiner Asche reduziert, was es erschwert, sie ins Leben zurückzuholen. Sollte sie durch ungezähmte negative Energie getötet werden, wird sie binnen 1W4 Runden als Zombie wiederbelebt.

Hölle: Das Portal des Oneirogen öffnet sich in ein entsetzliches Inferno in den Höllentiefen. Kreaturen, die den Nebelschleier betreten, erleiden 2W4 Schadenspunkte (hälftig Feuerschaden, hälftig kategorieloser Schaden durch infernalische Energie).

Schattenebene: Das Portal des Oneirogen öffnet sich in dunstige Dunkelheit auf der Schattenebene. Jede Kreatur, die sich dem Oneirogen auf 1,50 m oder weniger annähert, erhält den Zustand Blind, bis sie diese Abstandsgrenze wieder überschreitet. Der Oneirogen ist von diesem Effekt nicht betroffen.

Wildes Portal: In den seltensten Fällen ist ein Ende des Portals im Körper des Oneirogen verankert, während das andere jede Runde Kontakt zu einer anderen Ebene der Realität aufnimmt. Würfle in diesem Fall zu Beginn des Zuges des Oneirogen mit 1W12, um die andere Ebene zu bestimmen (1 – Dimension der Träume, 2-5 – eine Elementarebene, 6-7 – eine Energieebene, 8 – Abaddon, 9 – Abyss, 10 – Elysium, 11 – Hölle, 12 – Schattenebene).

Sternenvampir

Ein unnatürliches Kichern dringt aus dem reißzahnbewehrten Maul dieser schwebenden Masse blutroter, in Krallenspitzen auslaufenden Tentakel.

STERNENVAMPIR **HG 6**

EP 2.400

CB Große Aberration

INI +3; **Sinne** Blut riechen, Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

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

TP 67 (9W8+27)

REF +4, **WIL** +11, **ZÄH** +6,

SR 5/Hiebschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Formlos, Blutheilung, Teilweise Unsichtbarkeit

Schwächen Blutungseffekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf Biss +9 (1W6+4 plus Ergreifen), 3 Klauen +9 (1W4+4 plus Blutung)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Blut saugen (1W2 Konstitution), Widerwärtige Umarmung

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 8, **KO** 16, **IN** 9, **WE** 16, **CH** 15

GAB +6; **KMB** +11; **KMV** 20

Talente Angriff im Vorbeiflug, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Fliegen +17, Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +18,

Sprachen Aklo

Besondere Eigenschaften Flug, Keine Atmung, Verdichten

LEBENSWEISE

Umgebung Jeder Luftraum

Organisation Einzelgänger, Paar oder Klumpen (3–8)

Schätze Gelegentlich

Quelle Robert Bloch, „Der Schlächter von den Sternen"

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blutheilung (AF) Wenn ein Sternenvampir seinen Zug innerhalb von 3 m Entfernung zu einer anderen Kreatur beginnt, welche unter einem Blutungseffekt leidet und nicht ebenfalls ein Sternenvampir ist, so heilt er 5 Schadenspunkte, da winzige Tentakel mit widerlicher Effizienz hinüberzucken und das tropfende Blut auffangen.

Blut riechen (AF) Ein Sternenvampir besitzt die Fähigkeit Geruchssinn gegenüber allen lebenden Kreaturen, die über Blut verfügen. Er erhält einen Situationsbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung gegen Kreaturen, die gegenwärtig unter Blutungsschaden leiden.

Flug (ÜF) Die Flugfähigkeit eines Sternenvampirs ist eine übernatürliche Gabe und funktioniert nicht in Bereichen, in denen Magie nicht funktioniert. Wenn ein Sternenvampir sich mit Blut vollgesogen hat und entsprechend sichtbar ist, erleidet er zudem einen Malus von -10 auf Fertigkeitswürfe für Fliegen.

Schwäche gegenüber Blutungseffekten (AF) Wenn ein Sternenvampir unter einem Blutungsschaden leidet, widerfahren ihm furchtbare Schmerzen, die ihm den Zustand Kränkelnd verleihen, solange der Blutungsschaden anhält. Wenn er Blutungsschaden erleidet, strömt das von ihm gesaugte Blut aus dem Körper des Sternenvampirs. Sollte dieser Effekt 2 aufeinanderfolgende Runden andauern, so wird der Sternenvampir wieder unsichtbar, wenn er vorher durch das Trinken von Blut sichtbar war.

Teilweise Unsichtbarkeit (ÜF) Ein Sternenvampir ist in natürlichem Zustand unsichtbar, wobei sein ständiges, unheimliches Kichern es aber erleichtert, ihn aufzuspüren – behandle den Sternenvampir hinsichtlich Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung, als befände er sich im Kampf oder würde sprechen. Nährt sich ein Sternenvampir an Blut, egal ob er Blut saugt oder die Vorteile von Blutheilung genießt, wird er sichtbar, sodass sein widerliches Aussehen durch das ihn ausfüllende Blut sichtbar wird. Ein auf diese Weise sichtbar werdender Sternenvampir bleibt sichtbar, bis er in 2 aufeinanderfolgenden Runden Blutungsschaden erleidet oder 10 Minuten verstrichen sind, seit er zuletzt Blut gesaugt oder die Vorteile seiner Blutheilung erlangt hat.

Widerwärtige Umarmung (AF) Die glitschigen, feuchten Tentakel und Saugnäpfe, mit denen ein Sternenvampir seine Beute packt und aussaugt, fühlen sich besonders widerlich an. Eine Kreatur, die sich mit einem Sternenvampir im Ringkampf befindet, muss einen Willenswurf gegen SG 16 ablegen, misslingt dieser Rettungswurf, erhält sie den Zustand Übelkeit für 1 Runde. Ein neuer Willenswurf ist jede Runde erforderlich, in welcher der Ringkampf aufrechterhalten wird. Gelingt der Willenswurf gegen diese Fähigkeit, so wird die Kreatur gegen die Widerwärtige Umarmung aller Sternenvampire für 24 Stunden immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Sternenvampire fallen über Welten her, um sich am Blut der Lebenden zu nähren. Sie sind von Natur aus unsichtbar, enthüllen ihre widerlichen Gestalten aber, wenn sie speisen; das Blut, mit dem sie sich vollsaugen, verleiht ihren Körpern einen feuchtglänzenden blutigen Rotton. Ein Wirrwarr zuckender, tastender Fühler umgibt das fangzahnbewehrte Maul eines Sternenvampirs, der zudem drei lange Tentakel ausfahren kann, welche in Klauen enden. Mit letzteren reißt er die Leiber seiner Opfer auf und trinkt dann ihr Blut mit Hilfe seiner tausenden, winzigen, härchenartigen Freßtentakel.

Ein Sternenvampir durchmisst etwa 3 m, wiegt aber nur 300 Pfund.

Lebensweise

Sternenvampire sind effektiv unsterblich und können ewig leben, so sie nicht durch Gewalt, Unfall oder Krankheit umkommen. Der Großteil dieser Kreaturen treibt durch die Wei e des Dunklen Firmaments, da sie aber nicht über die Fähigkeit Sternenflug wie z.B. ein Byakhee verfügen, können Jahrtausende oder sogar Jahrmillionen verstreichen, ehe einer eine Welt findet, auf der er landen kann. Dann aber übernimmt

er diese Welt als persönliches Jagdrevier und kehrt nur in den seltensten Fällen wieder ins All zurück.

Weitaus häufiger erreichen Sternenvampire bewohnte Welten, indem sie aus den Tiefen des Alls mittels bestimmter, seltener Zauber und Rituale beschworen werden. Viele dieser Riten sind absichtlich vage gehalten und versprechen die Hilfe mächtiger Geister – auf dass die ahnungslosen Okkultisten dem hungrigen Sternenvampir bei der Ankunft auf einer neuen Welt sogleich als Willkommensmahlzeit dienen können. Die Quelle dieser gefährlichen Rituale ist unklar, da es im Grunde unwahrscheinlich ist, dass ein Sternenvampir sich solche Taktiken ausdenkt, so fremdartig wie sein Verstand ist. Wahrscheinlich entstammen diese hinterhältigen Zauber misanthropischen Wahnsinnigen, welche Leid und Unheil über jene bringen wollen, die so dumm sind, außerweltliche Wesen kontaktieren zu wollen.

Sternenvampire müssen sich entweder nicht fortpflanzen oder haben die Fähigkeit dazu schon vor langem verloren. Ihre Population im Universum ist somit begrenzt und wird im Verlauf der Jahrtausende immer geringer, wenn Individuen versterben. Die reine Anzahl der Sternenvampire, die sehr weitgefächert durch das Weltall treiben, ist aber dennoch groß genug, dass diese Art in naher Zukunft definitiv nicht vom Aussterben bedroht ist.

Die seltsamen Geräusche, welche ein Sternenvampir ausstößt, scheinen keinem Zweck zu dienen, klingen zuweilen aber wie höhnisches Gelächter. Diese Kreaturen können durchaus sprechen – auch wenn die meisten nur Aklo beherrschen –, ihre Stimmen sind aber feucht und sabbernd und werden von Kicherlauten begleitet. Nur wenn diese Monster sich nähren, sind sie relativ still.

Lebensraum und Gesellschaftsverhalten

Welches Reich diese interstellaren Räuber einst hervorgebracht haben mag, als die meisten Welten noch jung waren, ist längst verschwunden. Selbst die Sternenvampire haben ihre Herkunft zusammen mit dem Namen, den sie einst vielleicht für ihr Volk oder ihre Kultur gehabt hatten, vergessen. Die Sternenvampire betrauern diesen Verlust aber nicht. Sie benötigen keine Gesellschaft, haben nicht das Bedürfnis, ein Vermächtnis zu hinterlassen, und auch keinen Antrieb, neue Welten zu kolonisieren, da ihr Denken und ihre Motive für die meisten planetengebundenen Gesellschaften ebenso fremdartig sind wie ihre Gestalten.

Manche Sternenvampire werden mächtiger als der auf diesen Seiten vorgestellte typische Vertreter seiner Art; sie erlangen an Größe und Trefferwürfeln, ohne dass eine Obergrenze zu bestehen scheint. Sobald sie aber eine bestimmte Größe erreicht haben, werden sie letztendlich von den Helden der Welten, die sie befallen haben, gejagt und zerstört. Andere Sternenvampire erhalten Klassenstufen, um mächtiger zu werden; dabei bevorzugen sie Klassen wie Mentalist, Mystiker und Schurke, meiden aber Klassen, die auf Ausrüstung oder Gefährten angewiesen sind. Sternenvampire mit Klassenstufen stellen meistens eine größere Bedrohung dar als jene, die nur an Größe gewinnen, da sie oft allzu menschliche Ziele und Wünsche entwickeln, die über das bloße Fressen hinausgehen. Diese Kreaturen bilden gern Kulte und geben sich primitiven Gesellschaften oder Fanatikern, welche das Monster nicht von einem göttlichen Gesandten unterscheiden können, gegenüber gerne als Götter aus. Sternenvampire verehren nur selten Gottheiten, dann aber hauptsächlich Nyarlathotep, Schub-Niggurath oder Yog-Sothoth.

Ursprung

Die Bezeichnung „Sternenvampir“ stammt von Sandy Petersen und wurde erstmals in Chaosiums Call of Cthulhu-Rollenspiel verwendet. Seitdem haben diese Kreaturen zahllose neugierige Ermittler und glücklose Helden ausgesaugt. Der erste Sternenvampir tauchte noch als namenloses Wesen in Robert Blochs Kurzgeschichte „Der Schlächter von den Sternen“ auf, welche der Autor H.P. Lovecraft gewidmet hat – nachdem dieser ihm schriftlich gestattet hatte, Lovecraft als Figur in der Geschichte auftreten zu lassen, die dann von einem Monster gefressen wird. Lovecraft erwiderte den Gefallen, indem er einen an Bloch angelehnten Charakter ein ähnlich grausiges Schicksal in der Kurzgeschichte „Der leuchtende Trapezoeder“ (auch: Jäger der Finsternis) ereilen ließ.

Unbeschreibliche Schwärme

Stößt man in die seltsameren Bereiche der Welt vor, sind die Dinge oft nicht mehr das, was sie zuerst zu sein scheinen. Dieser Abschnitt stellt mehrere entsetzliche Schwärme vor.

Bleiche-Zappler-Schwarm

Diese zuckenden, vielgeflügelten Würmer besitzen keine Köpfe, sondern nur große Nüstern, die ein ständiges surrendes Schnauben produzieren.

Bleiche-Zappler-Schwarm HG 2

EP 600

NB Winzige Aberration (Schwarm)

INI +2; **Sinne** Blindgespür 9 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 14 (+2 GE, +4 Größe)

TP 13 (3W8)

REF +3, **WIL** +5, **ZÄH** +3,

Immunitäten Waffenschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** wie Schwärme

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m (gut), Graben 3 m

Nahkampf Schwarm (1W6)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Ablenken (SG 13)

SPIELWERTE

ST 3, **GE** 15, **KO** 11, **IN** 2, **WE** 14, **CH** 4

GAB +2; **KMB** —; **KMV** —

Talente Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit

Fertigkeiten Fliegen +12, Wahrnehmung +11

Besondere Eigenschaften Schnauben, Unbeschreiblicher Schwarm (SG 13)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig unterirdisch

Organisation Einzelgänger oder Wolke (2–6)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schnauben (AF) Die seltsamen Geräusche des Schwarms erhöhen den SG des Rettungswurfes gegen seine Fähigkeit Ablenken um 2. Wenn der Schwarm zusätzlich eine Volle Aktion aufwendet, um schnüffelnd nach Zielen zu suchen, steigt die Reichweite seines Blindgespürs bis zum Ende der nächsten Runde auf 18 m.

Unbeschreiblicher Schwarm (AF) Der Schrecken, einen auf den ersten Blick normal wirkenden Schwarm zu entdecken, welcher ein markerschütterndes Geheimnis verbirgt, kann manche Leute in den Wahnsinn treiben. Wenn eine intelligente Kreatur erstmals einer bestimmten Schwarmvariante mit dieser Fähigkeit begegnet, muss sie einen Willenswurf gegen den SG der Schwarmfähigkeit Ablenken ablegen; misslingt dieser, erhält sie für 1 Stunde den Zustand Erschüttert. Dieser Zustand endet vorzeitig, sollte der Schwarm vor Ablauf der Wirkungsdauer besiegt werden.

Aus den tiefsten Regionen der Finsterlande kommen jene seltsamen Kreaturen, die volkstümlich als Bleiche Zappler bezeichnet werden. Diese haben sich langsam aus Fledermäusen entwickelt, welche von wahnsinnigen Derro mutiert wurden, um ihre natürlichen Fähigkeiten zu verbessern. Der wurmartige Körper eines Zapplers wird von zwei bis sechs Flügeln, vier bis acht Beinen und eventuell mehreren Schwänzen getragen. Er besitzt keinen Kopf, sondern nur ein paar groteske Nüstern, welche das typische Geräusch produzieren, das den Zapplern bei der Jagd hilft und zugleich die Sinne ihrer Beute überwältigt.

Einzeln sind diese Kreaturen nicht sonderlich gefährlich, allerdings gehen sie allen Störungen ihres Reviers auf schnelle und oft tödliche Weise nach. Sie umschwärmen sofort alle Eindringlinge, um ihre Gerüche aus möglichst geringer Entfernung zu erschnüffeln. Dabei scheinen sie mehr von Neugier als Feindseligkeit angetrieben, das resultierende Stoßen und Stupsen kann aber zuweilen zum Tode führen.

Bleiche Zappler sind Pflanzenfresser und nähren sich an den Pilzen, die in ihren Höhlenverstecken allgegenwärtig sind. Von ihnen getötete Kreaturen verwesen daher in der Regel, so sie nicht von anderen Aasfressern verspeist werden.

Flickwerk-Insekten-Schwarm

Dieser Haufen Insekten besteht aus verschiedenen Tausendfüßlern, Käfern und anderen Insekten, welche über humanoide Arme, Beine, Augen und sogar Gesichter verfügen.

Flickwerk-Insekten-Schwarm HG ½

EP 200

N Winziges Ungeziefer (Schwarm)

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

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 13 (–1 GE, +4 Größe)

TP 9 (2W8)

REF –1, **WIL** +1, **ZÄH** +3

Immunitäten Geistesbeeinflussens Effekte, Waffenschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** wie Schwärme, Widerwärtiges Knirschen

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Graben 6 m

Nahkampf Schwarm (1W6)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Ablenken (SG 11)

SPIELWERTE

ST 3, **GE** 9, **KO** 11, **IN** —, **WE** 12, **CH** 4

GAB +1; **KMB** —; **KMV** —

Besondere Eigenschaften Unbeschreiblicher Schwarm (SG 11)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig unterirdisch

Organisation Einzelgänger, Haufen (2–8) oder Epidemie (9–20)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Widerwärtiges Knirschen (AF) Jeder Angriff gegen diesen Schwarm erzeugt ein widerwärtiges Geräusch, wenn die humanoiden Gliedmaßen der Insekten mit unglaublicher Lautstärke brechen. Jede

Kreatur innerhalb von 6 m Entfernung, die dieses Geräusch hören kann, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 11 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhält sie für 1 Runde den Zustand Kränkelnd.

Unbeschreiblicher Schwarm (AF) Siehe oben.

Diese grotesken Kreaturen treten in unterschiedlichen Formen auf. Meist haben sie das allgemeine Aussehen eines Insekts oder anderen Ungeziefers, allerdings mit widerwärtigen und beunruhigenden Gliedmaßen. Am weitesten verbreitet sind humanoide Arme und Beine andere der üblichen Gliedmaßen, manche besitzen aber auch menschliche Augen, Ohren oder gar ganze Gesichter oder Köpfe. Auch Elfenaugen oder Zwergenbärte treten zuweilen auf, wenn auch bei weitem nicht so häufig wie menschliche Merkmale. Es kursieren aber auch Geschichten über große Rudel von goblinköpfigen Käfern, die durch den Zwitscherwald im südlichen Isger ziehen und wahnsinnige Lieder singen, während sie ihre Beute verzehren.

Gelehrte, welche die Möglichkeit hatten, diese Kreaturen aus der Nähe zu studieren, spekulieren, dass sie möglicherweise mittels fremdartiger Pilze oder Parasiten erschaffen werden, welche eine menschenähnliche Haut über dem Chitin des involvierten Ungeziefers generieren. Aufgrund der unglaublichen Ähnlichkeit mit menschlichen Körperteilen kann auch der Einfluss okkulter Magie nicht ausgeschlossen werden, allerdings gibt es keine Aufzeichnungen zu diesen monströsen Kreaturen, welche die Wahrheit enthüllen könnten.

Schwimmende-Augen-Schwarm

Im Herzen jedes dieser winzigen Klumpen aus Schleim und Tentakeln befindet sich einzelnes, unheimlich menschliches Auge.

SCHWIMMENDE-AUGEN-SCHWARM HG 4

EP 1.200

NB Sehr kleine Aberration (Aquatisch, Schwarm)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 12 (+1 Ausweichen, +3 GE, +2 Größe)

TP 45 (7W8+14)

REF +5, **WIL** +8, **ZÄH** +4

Verteidigungsfähigkeiten wie Schwärme, Aufreißende Membranen, Rundumsicht

ANGRIFF

Bewegungsrate Schwimmen 12 m

Nahkampf Schwarm (2W6 plus Gift)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Ablenken (SG 15)

SPIELWERTE

ST 3, **GE** 17, **KO** 15, **IN** 2, **WE** 16, **CH** 6

GAB +5; **KMB** —; **KMV** —

Talente Ausweichen, Fertigkeitsfokus (Schwimmen), Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Schwimmen +14, Wahrnehmung +12

Besondere Eigenschaften Unbeschreiblicher Schwarm (SG 15)

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigtes oder warmes Wasser

Organisation Einzelgänger oder Schule (2–8)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aufreißende Membranen (AF) Als Verteidigungsmechanismus opfern sich einige Angehörige des Schwarms, indem sie ihre äußeren Membranen aufreißen, wenn unerwartete Kreaturen die Angriffsfläche des Schwarms betreten; dies bespritzt das Ziel mit grauenhaftem Kammerwasser. Betritt eine Kreatur ein Feld, welches der Schwarm belegt, so muss sie einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, wird sie von der Fähigkeit Gift des Schwarms betroffen. Misslingt ihr der Rettungswurf gegen das Gift, so erhält sie für 1 Runde den Zustand Übelkeit. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Gift (AF) Schwarm — Verwundung; *RW* ZÄH, SG 15; *Frequenz* 1/Runde für 4 Runden; *Effekt* 1W3 GE; *Heilung* 1 Rettungswurf.

Unbeschreiblicher Schwarm (AF) Siehe oben.

Die dunkelsten Tiefen des Meeres sind die Heimat einiger der merkwürdigsten Wesen, die man sich überhaupt vorstellen kann. Auf den ersten Blick wirken diese Kreaturen wie kleine Quallen, allerdings befindet sich im Zentrum jeder Gallertmasse ein beunruhigend menschlich wirkender Augapfel, welcher in den Körperflüssigkeiten der Kreatur zu treiben scheint.

Wie viele ihrer herkömmlichen Quallenverwandten sind die Kreaturen dieses Schwarms unglaublich giftig. Die unheimlichen Augäpfel dienen als Giftsäckchen und als Sensororgan zugleich. Zudem sind sie sehr empfindlich und platzen bereits bei der leichtesten Berührung auf. Die Augäpfel wachsen aber schnell nach – meistens in weniger als einer Woche!

Wamp

Diese neunbeinige Monstrosität hat rote Füße und einen von schmutzigem weißem Fell bedeckten, eiförmigen Leib. Ihr augenloses Gesicht, die Schweineschnauze und das Maul voller Zähne ergeben eine recht beunruhigende Visage.

WAMP **HG 6**

EP 2.400

CB Mittelgroße Aberration

INI +2; **Sinne** Blindsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, +2 GE, +6 Natürlich)

TP 76 (8W8+40)

REF +4, **WIL** +6, **ZÄH** +9; +4 gegen Angriff von Untoter

Immunitäten Blickangriffe, Krankheit, Lähmung, Sichtbasierende Effekte, Visuelle Effekte und Illusionen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +10 (1W8+4 plus Krankheit), 3 Klauen +10 (1W4+4)

Besondere Angriffe Krankheit, Schnelle Infektion, Trampeln (4W6+6, SG 18)

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 15, **KO** 20, **IN** 14, **WE** 11, **CH** 13

GAB +6; **KMB** +10; **KMV** 23

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Große Zähigkeit

Fertigkeiten Heimlichkeit +16, Klettern +15, Überlebenskunst +11, Verkleiden +9, Wahrnehmung +11, Wissen (Religion) +13

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Nekril

Besondere Eigenschaften Blind, Untotstellen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Friedhöfe oder Ruinen)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gewirr (3–9)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blind (AF) Ein Wamp besitzt keine Augen und verlässt sich zum „Sehen" auf seine Fähigkeit Blindsicht, welche auf seiner Wahrnehmung von Geräuschen, Körperwärme und dem natürlichen Werden und Vergehen von Materie basiert. Diese Fähigkeit hat eine Reichweite von 18 m, jenseits dieser Grenze ist der Wamp Blind. Zugleich ist er immun gegen alle sichtbasierenden Angriffe und Effekte, Blickangriffe eingeschlossen.

Krankheit (AF) Der Bissangriff eines Wamps überträgt eine Krankheit. Meistens handelt es sich dabei um eine hochaktive Form der Zombiefäule, zuweilen aber auch um andere Krankheiten mit Untotenbezug wie z.B. Ghulfieber.

Zombiefäule: Biss — Verwundung; *RW* ZÄH, SG 19; *Inkubation* 1 Runde; *Frequenz* 12 Stunden; *Effekt* 1W2 KO, dieser Schaden kann nicht geheilt werden, solange die Infektion besteht; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Stirbt der Erkrankte, während er infiziert ist, erhebt er sich binnen 2W6 Stunden als Verseuchter Zombie (*MHB*, S. 288). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Schnelle Infektion (ÜF) Alle Krankheiten, mit denen ein Wamp andere infiziert, haben keine Inkubationszeit; ferner fallen die Rettungswürfe mit doppelter Geschwindigkeit an (d.h. die Frequenz wird halbiert).

Untotstellen (AF) Ein Wamp ist zwar eine lebende Kreatur, wird von Effekten wie *Untote entdecken* aber als Untoter registriert. Ein Wamp kann als Schnelle Aktion einem Untoten vormachen, selbst untot zu sein; hierzu legt er einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Verkleiden gegen den Wurf für Wahrnehmung des fraglichen Untoten ab. Gelingt der Wurf, so hält ihn der fragliche Untote 24 Stunden lang für einen anderen Untoten, ehe ein neuer Wurf erforderlich wird. Auf diese Weise können Wampen sich relativ ungehindert unter geistlosen Untoten bewegen, intelligente Untote dagegen lassen sich nicht lange täuschen. Diese Fähigkeit ermöglicht es nicht, einen Wamp mittels Negativer Energie zu heilen; er wird wie eine normale lebende Kreatur durch Negative Energie verletzt und durch Positive Energie geheilt. Der Wamp erlangt aber einen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen Angriffe und Effekte, die von Untoten ausgehen, egal ob der fragliche Untote von ihm getäuscht wurde oder nicht.

Wampen hausen in den toten Städten der Traumlande und dort insbesondere in den Nekropolen oder auf von Untoten heimgesuchten Friedhöfen, sodass sie ihre bevorzugte Beute mit Leichtigkeit jagen können: unlebende Kreaturen, deren Fleisch verwest. Ein Wamp erinnert vage an eine arachnide Kreatur, hat aber neun Beine, die in hellroten Füßen mit Schwimmhäuten enden, als wäre die Kreatur gerade durch eine frische Blutpfütze gewatet. Das Gesicht eines Wamps verbindet die hässlichsten Merkmale eines Schweins und einer Fledermaus, besitzt aber keine Augen. Sieht man von den Beinen und Füßen ab, ist ein Wamp von stachligem, bleichem Fell bedeckt, weshalb diese Wesen oft mit blutverschmierten Knochen verglichen werden. Wampen stoßen meistens grunzende und lachende Laute aus, während sie sich ihrer Beute nähern – sie bevorzugen es, einen Gegner mit ihrem Hohn und der Ankündigung, dass ihm der Tod gewiss sei, zu beunruhigen, statt im Hinterhalt zu lauern. Trotzdem sind Wampen nicht dumm; haben sie es mit listigen Gegnern zu tun, können sie totenstill sein, ehe sie zuschlagen.

Der Körper eines Wamps durchmisst 1,20 m, dank der 0,90 m langen Beine hat er aber eine Beinspannweite von 2,40 m. Er wiegt 300 Pfund und stinkt meisten schwach und widerlich nach verwesendem Fleisch.

Lebensweise

Der Wamp benötigt verdorbenes Fleisch als Nahrung und um sich fortzupflanzen. Er kann kein Frischfleisch verdauen und zieht es daher vor, gefundenes Aas oder das Fleisch körperlicher Untoter zu verzehren. Die meisten Wampen haben auch kein Problem damit, lebende Opfer zu töten und diese ein paar Tage in ihren Bauen für den Verzehr reifen zu lassen, um ihnen dann das aufgequollene, verwesende Fleisch von den Knochen zu lutschen.

Wenn ein Wamp sich auf diese Weise an der Leiche einer wenigstens kleinen Kreatur labt, legt er hunderte winzige Eier im Fleisch ab. Sofern er den Großteil der Leiche sodann in Ruhe liegen lässt, entwickeln sich die Eier in der Fäulnis und absorbieren einander. Ist nur noch ein großes Ei aus bleichem, protoplasmatischem Gelee übrig, schlüpft ein neugeborener Wamp. Dieser hat etwa die Größe einer Wassermelone, wächst aber schnell und ist binnen Stunden ausgewachsen. Wampen haben eine Lebenserwartung von mehreren hundert Jahren, sterben meistens aber recht früh durch Gewalteinwirkung, da ihre Angewohnheiten und Methoden bei denen, die ihnen begegnen, Ekel hervorrufen und Racheakte provozieren. Zum Glück für ihre Feinde sind Wampen stets heißhungrig und hinterlassen nur selten genug Fleisch auf den Knochen ihrer Opfer, um Nachkommen hervorzubringen.

Lebensraum und Sozialverhalten

Trotz ihrer fremdartigen Gestalt, widerwärtigen Ernährung und des finsteren Fortpflanzungszyklus darf der gemeine Wamp nicht unterschätzt werden, da er klüger und neugieriger als der durchschnittliche Mensch ist. Diese Kreaturen hausen nicht nur deshalb in toten Städten, da sie dort oft leckere Untote zum Verzehr und als Grundlage der Vermehrung vorfinden, sondern auch weil solche Orte oft über alte Reliefs, vergessene Bibliotheken und andere kulturelle Relikte verfügen, mit denen man seinen Verstand beschäftigen kann. Dass Wampen trotz fehlender optischer Wahrnehmung in der Lage sind, das an ihren Aufenthaltsorten vorhandene Wissen aufzunehmen, und so im Laufe der Zeit zu Experten für die Geschichte der jeweiligen Ruinen werden, macht Gelehrte seit Langem sprachlos, stehen sie doch vor der Frage, wie diese Wesen uralte Bücher lesen und in Stein gemeißelte Inschriften erkennen können.

Wampen sind imstande, den natürlichen Verfall aller festen Dinge zu sehen, egal ob es sich um die Verwesung des Fleisches handelt oder die unterschiedlichen Geschwindigkeiten, mit denen sich Schimmel auf Papier und Tinte im Laufe der Zeit ausbreitet.

Es kann sehr gefährlich sein, Wampen als Experten für das von ihnen gesammelte Wissen heranziehen zu wollen. Anderseits kann es auch zu unerwarteten Informationen führen, da Wampen ihre Geheimnisse gern mit Besuchern teilen. Neugierigen Gelehrten sei aber geraten, solche Besuche kurz zu halten, wollen sie nicht als Zuhörer und dann als spätere Mahlzeit dienen. Um einen Wamp an einer Unterhaltung interessiert zu halten, könnten mehrere Fertigkeitswürfe für Wissen gegen SG 15 erforderlich sein - oder für Bluffen, wenn man ihn nur am Reden halten will. Es scheint, dass das Wesen der jeweiligen Ruinen, in denen ein Wamp haust, sich darauf auswirkt, wie die Kreatur an Macht gewinnt, da das Wissen auf Steinwänden oder in vergessenen Bibliotheken hinterlassene Wissen oft ihre Hauptinspirationsquelle darstellt. Die meisten Wampen erlangen Stufen als Hexenmeister, Mentalisten oder sogar als Schurken, Barden oder Kleriker (sie verehren hauptsächlich den Großen Alten Tsathoggua); jene, die die Gabe zum Wirken arkaner Zauber erlangen, streben stets nach dem Talent Materialkomponentenlos zaubern, da Wampen es schwer haben, Materialkomponeten mit ihren Füßen zu manipulieren. Andere Wampen werden dagegen mächtiger, indem sie wachsen und Trefferwürfel erlangen – in manchen Regionen halten sich Gerüchte über zum Teil kolossale Wampen.

Ursprünge

In seiner Novelle „Die Traumsuche nach dem unbekannten Kadath“ erwähnt H.P. Lovecraft die Wampen kurz und beschreibt sie als „Kreaturen mit Schwimmhäuten an den Füßen, welche in toten Städten geboren werden“ und denen Ghule lieber aus dem Weg gehen, überlässt alles andere aber der Vorstellungskraft des Lesers. Bei Chaosiums Traumlande-Erweiterung des Call of Cthulhu-Rollenspiels griff man auf Clark Ashton Smiths Werke zurück, um die Kreatur weiter auszuarbeiten (in Smiths Kurzgeschichte „Die Abscheulichkeiten von Yondo“ taucht eine seltsame, neunbeinige Kreatur auf, die aber nicht direkt als Wamp bezeichnet wird). Dieser gefürchtete Wamp basiert auf der Chaosium-Version.

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.

Advanced Bestiary © 2004, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Matthew Sernett.

Advanced Bestiary © 2014, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Jeff Hersh, Developer: Owen K.C. Stephens.

Basidirond from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Kelpie from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Necrophidius from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Tillbrook.

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.

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 #109: In Search of Sanity © 2016, Paizo Inc.; Authors: F. Wesley Schneider, with Eric Hindley, James Jacobs, Jenny Jarzabski, and Jason Keeley.

Pathfinder Adventure Path #110: The Thrushmoor Terror © 2016, Paizo Inc.; Authors: Tito Leati, with James Jacobs, Michelle Jones, and Christopher Rowe.

Pathfinder Adventure Path #111: Dreams of the Yellow King © 2016, Paizo Inc.; Authors: Ron Lundeen, with Liz Courts, James Jacobs, Todd Stewart, and Wendy N. Wagner.

Deutsche Ausgabe ***Was ewig liegt Band 1*** © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.

Die blanke Ehrfurcht, die ich verspüre, während ich vor einem der ältesten Repositorien des Wissens auf der ganzen Welt stehe, ist fast überwältigend. Falls es eine Lösung für mein Leiden gibt, dann finde ich sie an diesem Ort.

WEISHEIT UND ERKENNTNIS

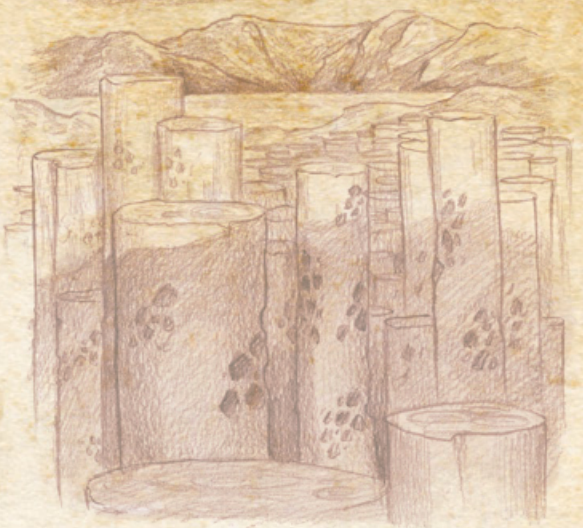
Nachdem meine Nachforschungen in Cassomir im Sande verliefen, reiste ich weiter nach Katheer, um die weisen Gelehrten des Mysteriums zu konsultieren. Die Bibliothek erfüllt alle Erwartungen, die ich hatte, enthält aber fast schon wieder zu viele Informationen. Zum Glück steht mir eine junge Gelehrte namens Rhuutha bei. Sie hat mich gefunden, nachdem ich über einem besonders dicken Wälzer eingedöst war, und brachte mich mit sanftem Nachfragen dazu, meinen wiederkehrenden Albtraum zu beschreiben. Als ich am Ende angekommen war, nickte sie wissend und erklärte: "Jerius, ich habe schon von anderem mit diesem Problem gelesen. Dein Verstand ist befallen und ich fürchte, die einzige Hoffnung auf Heilung besteht im Besuch jenes Ortes, von dem du träumst."

Der Körperbau dieser Kreatur ist verwirrend. Ihre diversen Gliedmaßen dienen keinem mir erkennbaren Zweck, zudem scheint sie keinen Mund zu besitzen. Welche Art von Gottheit könnte so wahnsinnig sein, solch ein Wesen zu erschaffen... wenn es denn eine Gottheit war?

EINE RÄTSELHAFTE VISION

Ehe die große, haarige Bestie mich packen und am Stück fressen konnte, brachte mein Traum mich plötzlich an einen anderen Ort. Ich fand mich in einer märchenhaften Stadt wieder, deren Architektur nichts ähnelte, was ich jemals auf Golarion gesehen hatte. Eine Stimme hallte in meinem Kopf wieder: "Fürchte dich nicht, Mensch. Wir haben unseren Schlaf unterbrochen, um den Verstand eines der unseren mit dem deinen zu tauschen. Wir möchten alles erfahren, was du über das vergessene Carcosa weißt." Als ein bizarres, kegelförmiges Fremdwesen in mein Blickfeld kommt, zerbricht mein Verstand endgültig und kann ich nur noch schreien. Ich bin mir nicht mehr sicher, ob ich einen Traum beschreibe oder mich an ein wahres Geschehen erinnere...

Obwohl diese hohen, schlanken Türme fast den Himmel berühren, besitzen sie keinerlei Fenster. Welchem Zweck dienen diese Gebäude? Um mit welcher Meisterschaft der Baukunst – oder der Magie – wurden sie wohl errichtet?



EINE VERGESSENE STADT

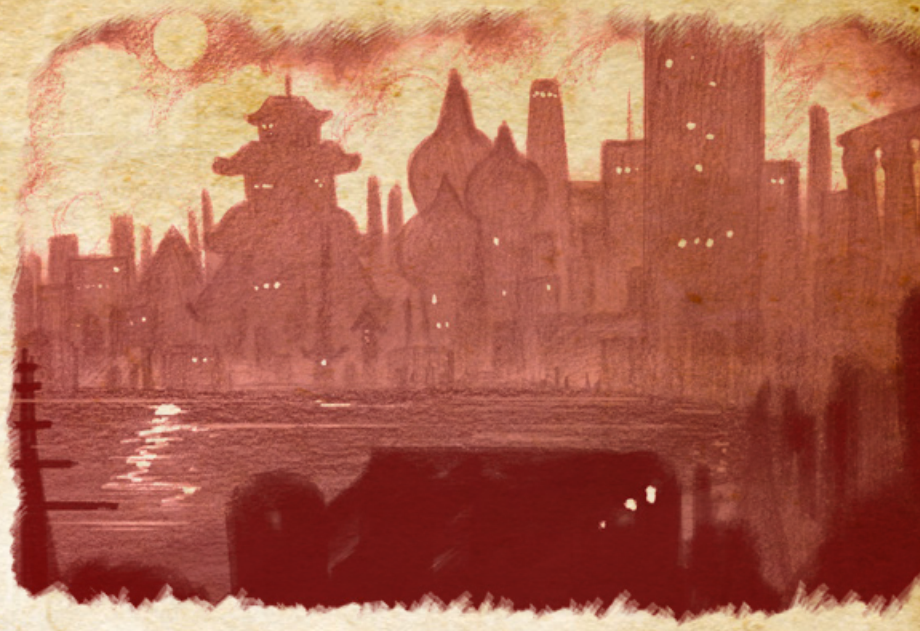
Nach Wochen der Vorbereitung und der Reise durch das Dörrland erreichten Rhuvtha und ich die als Neruzavin bekannten Ruinen. Meine gelehrte Verbündete erklärte, dass die Stadt unmöglich uralt sei und schon im Zeitalter des Schicksals ein verrottender Haufen gewesen wäre, als sie von ninschaburischen Forschern entdeckt wurden – wobei sie mir nicht erzählte, was mit den Entdeckern geschah. Mein Kopf schwamm, während ich mir die Silhouette der Stadt ansah. Rhuvtha vermerkte, dass Neruzavin nicht mein endgültiges Ziel sei, sondern nur ein Tor zu jenem Ort, der meinen Schlaf heimsuche. Als sie dies sagte, hatte ihre Stimme einen seltsam erwartungsvollen Klang, allerdings mag es sein, dass die Erschöpfung meine Wahrnehmung beeinflusste.

Bei aller Vernunft und den Gesetzen der Natur durfte es eigentlich nicht sein, dass dieser gewaltige Berg aus Fleisch und Mäulern fliegen konnte. Und doch tat er es. Vielleicht besaß diese widerwärtige Kreatur ja Meisterschaft über die Luft selbst?

DAS ENDE DES ALBTRAUMS

Ich muss den letzten Teil meines wiederkehrenden Traums beschreiben: Eine tintige Schwärze jagt auf mich zu und wird zu einem sternenlosen Nachthimmel. Das kränkliche gelbe Licht einer nahen Stadt zieht mich an. Das Licht verrät zudem Gestalten, die durch die Ortschaft treiben – gewaltige, fliegende Würmer, welche erscheinen und wieder fortflackern. Als ich mich der Metropole nähere, treibt mich ein Windstoß zurück und versenkt meine Haut. Trotz der Schmerzen versuche ich voranzukommen, denn etwas innerhalb der Stadtmauern ruft mich. Dann aber wird plötzlich die Luft aus meinen Lungen gesogen. Meine Beine werden schwer, zu schwer, um mich noch zu bewegen. Das Licht verblasst langsam. Er erwache mit einem tiefgreifenden Gefühl von Verlust.

Ich habe es geschafft! Ich bin endlich in der Stadt angekommen, welche mich schon so lange verfolgt. Ihr Glanz ist furchtbar anzusehen und die sich mir eröffnenden Möglichkeiten machen mich fast wahnsinnig. Seltsamerweise aber scheint es keine Bewohner zu geben...



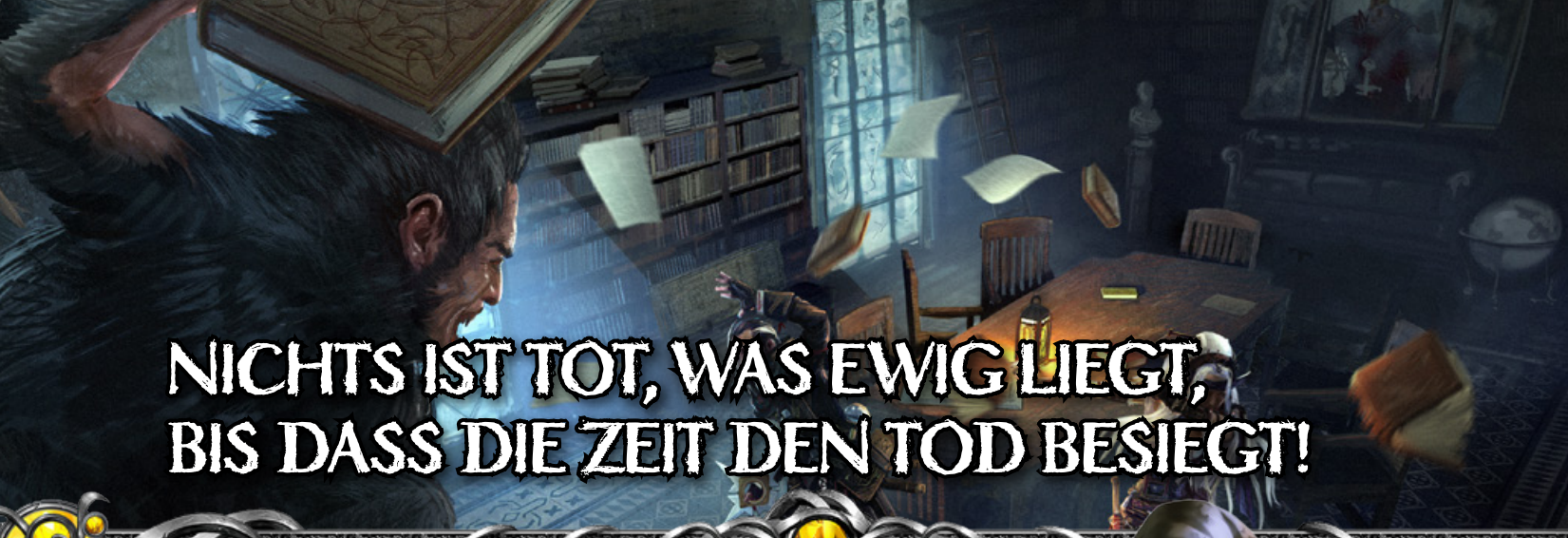
GETÄUSCHT

Die Gebäude von Neruzavin schienen sich subtil zu verschieben, während Rhuutha und ich durch die Straßen wanderten. Ehe mir klar wurde, was passierte, waren wir anderswo. "Willkommen in Carcosa", sagte meine Führerin, als sie die Maske entfernte, bei der es sich um ihr Gesicht handelte. "Dieser Ort ist nun dein Zuhause und du gehörst ihm. Du wirst andere hierherbringen, so wie ich dich hierhergebracht habe." Das entsetzliche Ding lächelte und eine Made krabbelte aus einer leeren Augenhöhle. "Und wenn wir die Stadt gefüllt haben, wird der König in Gelb deine Welt und alle anderen Welten betreten und ihr werdet seine ewige Dekadenz erleben." Ich rannte und hinter mir hallte das Lachen der Kreatur von den rissigen und gebrochenen Pflastersteinen wider.

Ich habe bisher nur kurze Blicke auf die kränklich gelbe Haut dieses titanischen Wurms durch die vielen Löcher erblicken können, die in diesem Teil der Stadt klaffen. Jedoch kann ich spüren, wie der Boden unter meinen Füßen bebt, wenn er sich bewegt. Er ist meine Erlösung.

DER ABGRUND

Hals über Kopf rannte ich durch Carcosas Straßen, um die Monstrosität abzuschütteln, die mich hergebracht hatte. Ich kam in ein Gebiet voller tiefer Löcher und zerstörter Gebäude und Denkmäler. In einer zerfallenden Struktur suchte ich Unterschlupf und diese letzten Zeilen, welche ihr nun lest. Ich flehe euch an, folgt meinen Spuren nicht. GEHT NICHT NACH NERUZAVIN! Dort wartet nur der Wahnsinn. Ich werde nun an den Rand eines dieser Löcher gehen und mich dem Leviathan anbieten, der dort unten haust. Vielleicht werden seine mächtigen Kiefer mir endlich Frieden bringen. Zumindest aber werde ich von meinen Albträumen befreit sein.



NICHTS IST TOT, WAS EWIG LIEGT, BIS DASS DIE ZEIT DEN TOD BESIEGT!

In den finsteren Winkeln der Realität lauern Schrecken jenseits unserer Vorstellungskraft. Schrecken, deren Anblick, ja oft schon die reine Kenntnis ihrer Existenz, genügt, um den Verstand zerbrechen zu lassen.
Wo Albträume wandeln und die Realität zu zerbrechen beginnt, sind ganz besondere Helden gefragt!

Der vorliegende Abenteuerpfad beginnt mit dem Erwachen der Charakter in einer Irrenanstalt, ohne dass sie sich erinnern können, wer sie sind und wie sie dorthin gekommen sind. Auf der Suche nach ihren Identitäten stoßen sie auf Geheimnisse, die nicht für Sterbliche gedacht sind, und eine Bedrohung, welche ganz Golarion verschlingen könnte, hielte man sie nicht auf.

Die Dornstein-Irrenanstalt ist dabei nur der Ausgangspunkt einer Reise, deren Zwischenstopps in den Traumlanden und in den Ödlanden von Casmaron liegen. Menschliche, monströse und albtraumgeborene Anhänger der Alten Kulte werden versuchen, sie aufzuhalten.

Können die Charaktere verhindern, dass der König in Gelb die Hand nach ihrer Heimatwelt ausstreckt, oder werden sie als sabbernde Wahnsinnige im Staub seiner Fußspuren enden?

Der Abenteuerpfad *Was ewig liegt* umfasst in zwei Bänden eine Kampagne, welche die Spielercharaktere von Stufe 1 bis Stufe 17 führt.

Hinzu kommen eine NSC-Galerie, neue Monster, umfassende Betrachtungen des Mythos und Hasturs, des Königs in Gelb, sowie Reiseführer zu Orten wie Drosselmoor und dem mächtigen Sellen.

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de

paizo

PATHFINDER ROLLENSPIEL
www.pathfinder-rpg.de

3.5 • OGL COMPATIBLE

Artikelnummer: US53088PDF