

PATHFINDER

KAMPAGNENWELT™



ALMADACH ZU USTALAV

F. Wesley Schneider



Ustalav



SEHNSWÜRDIGKEITEN

- | | | | |
|------------------------|------------------------|---------------------------------|----------------------|
| 1. Adorak & Galgenkopf | 9. Schloss Carvischior | 17. Scharthe | 25. Renkirch |
| 2. Ascanorhütte | 10. Burg Kronquist | 18. Grulhall | 26. Safranhaus |
| 3. Baallalota | 11. Schloss Penatha | 19. Feld der Vergossenen Tränen | 27. Heiligenhain |
| 4. Bastardhall | 12. Kesselherz | 20. Haus Baumhal | 28. Schloss Karomark |
| 5. Ödwall | 13. Die Schuldkapelle | 21. Kalexfhof | 29. Sicnaviers Nest |
| 6. Kansterslust | 14. Kleewang | 22. Langitheide | 30. Valballustrutz |
| 7. Casnoriva | 15. Das Cormegi-Gut | 23. Kloster vom Schleier | 31. Weidenweh |
| 8. Andachiburg | 16. Bleigarten | 24. Schädelmutter | 32. Gruft der Tränen |

Kilometer

150

ALMANACH ZU USTALAV

Ein Quellenband für Pathfinder

Dieses Buch ist für das *Pathfinder Rollenspiel* geschrieben.
Obwohl es mit anderen Fantasywelten kompatibel ist,
ist es für die Verwendung mit der *Pathfinder Kampagnenwelt* optimiert.



Inhalt

Einleitung	2
Geschichte	4
Grafschaften	8
Städte und Siedlungen	36
Legenden und Heimsuchungen	52

Impressum

Author • F. Wesley Schneider	Publisher • Erik Mona
Cover Artist • Alex Aparin	Paizo CEO • Lisa Stevens
Interior Artists • Eric Belisle, Tyler Walpole, and Chris Walton	Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez
Cartographer • Rob Lazzaretti	Director of Sales • Pierce Watters
Creative Director • James Jacobs	Finance Manager • Christopher Self
Senior Art Director • Sarah E. Robinson	Staff Accountant • Kunji Sedo
Managing Editor • F. Wesley Schneider	Technical Director • Vic Wertz
Development Lead • James L. Sutter	Marketing Manager • Hyrum Savage
Editing and Development • Judy Bauer, Christopher Carey, and Erik Mona	Special Thanks • The Paizo Customer Service, Warehouse, and Website Teams
Editorial Assistance • Jason Bulmahn, Rob McCreary, and Sean K Reynolds	Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH
Editorial Intern • Michael Kenway	Produktion • Mario Truant
Graphic Designer • Andrew Vallas	Originaltitel • Rule of Fear
Production Specialist • Crystal Frasier	Übersetzung • Jan Enseling
	Lektorat und Korrektorat • Christopher Sadlowski
	Layout • Matthias Schäfer



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US51017PDF
ISBN 978-3-86889-571-1



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

This product makes use of the *Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook*, *Pathfinder Roleplaying Game Bestiary*, *Pathfinder Roleplaying Game Advanced Player's Guide*, *Pathfinder Roleplaying Game GameMastery Guide*, and *Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 2*. These rules can be found online as part of the Pathfinder Roleplaying Game Reference Document at paizo.com/pathfinderRPG/prd.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Campaign Setting: Rule of Fear is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Chronicles, Pathfinder Companion, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society, and Titanic Games are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2011, Paizo Publishing, LLC. Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Alle Rechte vorbehalten.

EINFÜHRUNG

Da du den Fall übernehmen wirst, kannst du auch gleich alles erfahren. Schon seit mehr als hundertzwanzig Jahren gibt es Irre, die behaupten, er zu sein, aber wir haben niemals Hand an sie gelegt. Das Töten geht einfach immer weiter – die gleichen verrückten Tricks, die gleichen Berichte über diese unheimliche Maske mit dem Schnabel, und immer ein weiterer spöttischer Brief am Tatort. Die blutige Spur reicht von Caliphias bis nach Karcau und wieder zurück. Das ist jetzt dein Problem. Hoffentlich nicht dein letztes.

Aldimain Causa, Gendarmerie – im Ruhestand

31. Arodus 4588: Caliphias

Werte Herren,

Ich lasse mein Werk als Einführung sprechen. Obwohl ich nicht erwarte, dass viele von Euch es in diesen verderblichen Tagen als solches ansehen, wird das große Kunstwerk, das ich hinterlasse, vielleicht als Bemühungen eines Helden angesehen werden – Scharmützel in einem Krieg gegen die verdorbene Seele der Gemeinschaft. Das kranke Glied muss amputiert werden, damit es nicht den ganzen Körper vergiftet. Ich strebe auf dieses Ziel zu. Ihr werdet mein Messer kennen, doch niemals mein Gesicht.

17. Pharast 4594: Sturnidae

Gütige Gäste,

Ich entschuldige mich demütigst für das Durcheinander, das ich hinterlassen habe. Ich bin es nicht recht gewohnt, meine Mahlzeiten selbst zuzubereiten, und meine Präsentation lässt viel zu wünschen übrig. Ich vertraue diesen guten Mann, ein Metzger von Beruf – oh, welch Ironie! –, Eurer höflichen Aufmerksamkeit an. Weder seine Frau noch seine Kinder sollten allzu sehr verärgert sein über sein Ableben, da ich es war, der ihn auf ihr stummes Gesuch hin aus der Schar entfernte. Ich hoffe, Ihr werdet es mir nachsehen, dass ich die Filetstücke für mich selbst mitgenommen habe, jedoch verspreche ich, vor dem Ende der Woche zu teilen. Lasst es Euch schmecken!

16. Lamashan 4621: Karcau

Herr Detektiv,

Ich habe mich einer Beschwerde der Besucher des Färbmeir-Orchesters an diesem Abend angenommen. So wie ein Tropfen Urin eine Schüssel voll feinsten Sahne verdirbt, so verdirbt ein schlechter Ton eine ganze Symphonie. Mit meiner Tat habe ich nicht nur die Präzision von Karcaus höchst illustrem Ensemble verbessert, sondern auch die gesamte honigsüße Stimme eines Volkes, das so oft Harmonie mit Tugend verwechselt.



20. Arodus 4651: Caliphaz

Lieber Boss,

Es ist nur recht und billig nach so einer langen Reise wieder Daheim zu sein. Ich frage mich, ob Ihr Euch an diese Mauern erinnert oder ob Ihr diese Notiz überhaupt erhalten werdet, da diese niederen Typen sich allzu oft mit meinen Sendschreiben davonmachen. Ihr solltet wissen, dass sie immer nur allein für Eure Augen bestimmt gewesen sind. Hier finden wir die Spreu aus der Gosse, und mit ihrem eigenen Messer habe ich sie in die Abwasserkanäle zurückgeschickt, aus denen sie gekrochen kam. Nicht gerade das Fest, das ich bei meiner Heimkehr vorgezogen hätte, doch was ich an diesem Abend an Prunk vermisste, werde ich durch die Länge meines Aufenthaltes und der Größe meines Werkes ergänzen.

24. Desnus 4679: Ardis

Schnüffler,

Ich bin nur widerwillig in dieses Loch gekommen, da ich Geschichten über eine galoppierende Krankheit dort gehört haben und fürchtete, dass ich, sollte ich mein Werk dort beginnen, keine Gelegenheit haben werde, es zu Ende zu führen. Doch der Zufall hat mich dazu getrieben, zumindest eine flüchtige Diagnose bei diesem Patienten zu stellen, und die Prognose ist – wie erwartet – tödlich. Wie Ihr hier sehen könnt. Ich habe diesen Schwerenöter in einem Tableau arrangiert, das es sein Leben zusammenfasst. In den Gesichtern der Engelchen, wie ich sie arrangiert habe, solltet Ihr – oder Eure gebildeten Experten – die sieben Tugenden des antiken Thassilon erkennen, von denen dieser Lump die Mehrheit darstellt. Ich würde auch weiterhin das Fett aus der gestrauchelten Schicht Ardis' heraus schneiden, doch ich erwarte, dass die Zeit und die murmelnden Massen diese Arbeit in den folgenden Jahren für mich erledigen werden. Betrachtet dies derweil als Hausbesuch, aber seid versichert, dass ich zurückkehren und mich in nächster Zeit ernsthaft niederlassen werde.

1. Abadius 4700: Tamrivena

Überlebender der Jahrhundertwende,

Ein neues Jahrhundert trägt nun die Last der Offenbarung, eines neuen Anfangs der bevorstehenden Aufgaben und dräuenden Dringlichkeit der noch unvollendeten Arbeit. In Versex hättet Ihr mich beinahe gehabt, also habe ich in diesen langen Jahren meine schweigende und dunkle Kunst perfektioniert. Doch zu Ehren dieses denkwürdigen Datums bin ich mit frischer Tatkraft und einem neuen Kunstwerk wieder an die Öffentlichkeit getreten. Immerfort soll der Schild den Arm schützen, der ihn trägt, wenn er nicht eine bloße Belastung für den Körper ist. Im Lichte des neuen Zeitalters habe ich just solch eine Belastung entfernt und habe den sich zankenden Herrschern dieser verängstigten Gemeinde eine Nachricht zukommen lassen. Eure Titel und Euer Tand werden Euch nicht freisprechen und selbst die Richter werden gerichtet werden.

22. Neth 4704: Courtaud

Ergebener Jäger,

Diese beiden fanden ihr Vergnügen in Abscheulichkeiten, während sie sich in den Schatten dieses glorifizierten rückständigen Ortes versteckten, und mit einem Versprechen dergleichen führte ich sie ihrem Ende zu. Nun, bei Feuer und Wachs, finden sie gemeinsam ihren ranzigen Segen, in Ewigkeit in der Umarmung des Todes. Ich glaube, Ihr werdet die keusche Schönheit erkennen in dem, was bleibt. Bleibt wachsam, mein gerissener Schnüffler, denn wenn dieses Beispiel für all Eure Begleiter gilt, führt mich mein nächster Besuch vielleicht in Euer Heim. Meine besten Grüße an Lisara und die Kinder.

REGELN DER ANGST

Ustalav ist an Geschichten voller Mysterien und lauerndem Schrecken angelehnt, ein Thema, das sich von denen vieler anderer Länder in der Welt von Pathfinder unterscheidet. SL, die Elemente von solcher Unsicherheit und Furcht in das Spiel einbauen möchten, können viel tun, um ihre Spieler rund um den Spieltisch ein wenig mit den düsteren Vorahnungen ihrer SC anzustecken. Zu Beginn jedes neuen Kapitels finden die Leser einen Kasten mit der Überschrift „Regeln der Angst“, in dem Vorschläge gemacht werden, wie ein SL Elemente des Grauens in sein Spiel einbauen kann. Subtilität ist das Schlagwort für all diese Vorschläge, und man sollte die Reaktionen der Spieler auf jede Veränderung sorgfältig abschätzen, um sie zu einer positiven Erweiterung des Spiels zu machen. Im *Pathfinder Spielleiterhandbuch* finden SL weitere Vorschläge, um ihrem Spiel mehr Authentizität und Stimmung zu verleihen.

WACHSENDER SCHRECKEN

Dieses Buch entstand gleichzeitig mit dem *Pathfinder Abenteuerpfad* „Die Kadaverkrone“, welcher die Spieler auf eine erschreckende Reise durch die Ländereien Ustalavs mitnimmt. Mit sechs Bänden und mehr als 550 Seiten Inhalt beziehen sich der Hintergrund sowie die Stimmung der Reihe stark auf dieses Buch, während sie gleichzeitig auf viele Details hierin Bezug nimmt: Kapitel über Heimsuchungen, Siedlungen, Geheimgesellschaften, Monster und Charaktere, die im Reich der Schauergeschichten in Golarion heimisch sind. Selbst für Leser, die nicht an den Abenteuern innerhalb dieser Kampagne interessiert sind, erlaubt der Umfang dieses Bandes, dass die vielen Bedrohungen, die hier vorgestellt werden, in Regeln und Werten wiedergegeben werden können, um sich perfekt in jede andere Horrorkampagne einzupassen. Mit dem „Carriion Crown Poster Map Folio“ haben SL außerdem überarbeitete und vergrößerte Karten an der Hand, die sie als wunderbare Handouts an ihre Spieler weitergeben können. Weiterhin kann sich der geneigte SL weitere Inspiration für diesen Hintergrund in dem Roman *Prinz der Wölfe* aus der Reihe *Pathfinder Romane* holen.

1. Abadius 4710: Caliphaz

Alter Freund,

Ich habe es gesehen. Ich werde bald kommen. Dies ist nur ein Vorgeschmack auf die Hölle, die Ihr Euch selbst geschaffen habt. Wärt Ihr auf Kurs geblieben, hätten wir diese unausweichliche Begegnung eventuell vermeiden können, doch solch Bedauern gehört der Vergangenheit an. Ihr solltet Euch dennoch geehrt fühlen, denn Ihr seid der Erste und, was ich bezweifle, der Letzte.

Ich verbleibe

Dr. D.





GESCHICHTE

Ardurras erwies sich an diesem Tag als Erbe des Heldenblutes: Zu Dutzenden erschlug er die Orks und schickte die Leichen in Pharasmas Schoß zurück. Es war die Erkenntnis, die letztlich seine Klinge innehalten ließ. Tyrus Ildimios hatte ein Jahr in seiner Wache gedient, ein Junge, dessen Wagemut ihn als Adligen auszeichnete, selbst wenn es sein Blut nicht tat. Nun lag der Jüngling mit offenem Mund neben ihm, die Augen leer, die Hände ausgestreckt, als würde er betteln, mit einer blutenden Wunde, die das Beil eines Orks in seine Braue geschlagen hatte. Als Ardurras in die leeren Augen des Toten blickte, ließ er die Klinge sinken. Um den König herum wendete sich das Schlachtenglück und jeder Ritter, der erschlagen wurde, füllte die Ränge der Eindringlinge. So schnell die eiskalten Hände nach Ardurras' Fleisch griffen, so schnell griffen sie nach seinem Herzen, und die Toten beanspruchten die Krone ihres Königreiches für sich.

– Ailson Zündler, aus „Das Konzil der Toten“



Ustalav ist ein altes Land, und seine Geschichte reicht mehr als 2000 Jahre zurück, ein Epos voller Tragödien und vergessener Ruhmestaten. Was folgt, ist eine Chronik der größten Errungenschaften, finstersten Taten und schrecklichen Mysterien, die Ustalav zu der heimgesuchten Nation gemacht haben, die sie heute ist. Während vieler dieser Daten und Ereignisse den Kontext für Elemente bilden, die in späteren Kapiteln vorkommen, enthalten manche Ideen für zukünftige Abenteuer und Schrecken, die noch darauf warten, entfesselt zu werden.

Das Königreich Ustalav und die Zeit davor

- 2361 Soividia Ustav vereint die Varisischen Wanderer nördlich des Encarthansees und gründet das Land Ustalav.
- 2397 Varisische Siedler lassen sich nahe der früheren heiligen Stätte der Kelliden, dem Aashügel, nieder.
- 3203 Der Wispernde Tyrann kehrt ins Leben zurück und vereint die grausamen Orkstämme von Belkzen. Der Zauberer Sokorro führt in Aashügel einen Aufstand an und metzelt Tausende im Namen des Wispernden Tyrannen nieder.
- 3204 Prinz Ardurras II., Sohn König Ardurras Virholts, wagt sich in den Kampf gegen den erwachten Leichnam und fällt durch die Hand des Tyrannen. Seine Untote vernichtende Klinge, Leichenlicht, geht verloren.
- 3205 Ustalav wird von den monströsen Horden des Wispernden Tyrannen belagert. Unterstützt von der Kirche der Pharama, beginnen Ustalavs Armeen einen Kreuzzug gegen den Leichnam. Der pharasmische Bischof, Prinz Adamondais Virholt, der den magischen Streitkolben Rabenkopf trägt, führt die Kreuzfahrer nach Galgenkopf. Die heiligen Krieger fallen der Magie des unheiligen Erzmagiers zum Opfer. Der uneheliche Prinz Andriadus Virholt, junger Herrscher über die Grafschaft Virholt, wird als königlicher Erbe der Krone anerkannt, gibt seine Verantwortung jedoch ab, um direkt gegen den Tyrannen zu Felde zu ziehen. Andriadus rekrutiert lykanthropische Sczarni für seinen Schattenkrieg gegen den Leichnam.
- 3206 Die verstreuten Grafschaften Ustalavs fallen an den Wispernden Tyrannen. König Ardurras, Letzter König von Ustalav, wird in der Schlacht von Dämmermoor erschlagen. Der gefallene König, der als Grimmiger Possenreißer, der der Heulende Herrscher genannt wird, wiederaufersteht, eilt den Legionen des Tyrannen voraus nach Ardis und erhängt sich an den Zinnen der Palaszinne.

Die Herrschaft des Wispernden Tyrannen

- 3206-3800 Der Wispernde Tyrann herrscht beinahe 6 Jahrhunderte lang unangefochten.
- 3220 Der Vampirfürst Maljas führt eine als Blutdürre bekannte Reinigungsaktion durch und tötet oder exiliert alle Vampire in Ustalav, die sich weigern, dem Wispernden Tyrannen die Treue zu schwören. Eine kleine Zelle Widerstand leistender Vampire überlebt in den südlichen Außenbezirken des Reiches.
- 3801 Durch den Kreuzzug des Lichts wird in Ustalav ein Brückenkopf in der heutigen Gemeinde Vauntil gesichert.
- 3827 Der Wispernde Tyrann wird in Galgenkopf von den

Kreuzfahrern des Lichts eingekerkert. Ustalav wird seinem Volk zurückgegeben.

Das Unvergängliche Fürstentum von Ustalav

- 3832 Ilmhost Vheist initiiert eine landesweite Volkszählung und eine Suche nach Überlebenden der adligen Blutlinien.
- 3833 Mutter Kavapesta beginnt an den Ufern des Divirmissees zu predigen und verbreitet eine düstere Vision der Anbetung Pharamas, die als Pharasmische Buße bekannt ist.
- 3834 Die Volkszählung endet mit der Entdeckung der Erben der Geschlechter Ordranti und Caliphvaso. Andredos Ordranti steigt zum ersten Prinzen des wiederhergestellten Unvergänglichen Fürstentums von Ustalav auf.
- 3836 Sesasia Caliphvaso gründet erneut die Stadt Caliphas.
- 3859 Orks beginnen mit regelmäßigen Raubzügen im Westen Ustalavs.
- 3866 Luvick Sirvag, einer der ältesten Vampire der Nation und Gegner der Herrschaft des Wispernden Tyrannen, verlegt seine vampirischen Untergebenen in die Ruinen unter der blühenden Stadt Caliphas.
- 3879 Die Priesterin Kavapesta stirbt. Ihre Anhänger beginnen mit dem Bau einer Kathedrale, gründen in der Nähe die Stadt Kavapesta und nennen den Divirmissee zu ihren Ehren um.
- 3882 Das Kloster vom Schleier, eine pharasmische Klausur, wird in Ulcazar gegründet.
- 3898 Lepidstadt wird gegründet.
- 3988 Aldus Aldon Kanter, zukünftiger Graf von Vieland, kehrt von seinen Expeditionen in Osirion und dem tiefsten Garund zurück. Nach seiner Heimkehr beginnt er, Vorlesungen über fremde Philosophien und mystische Pfade zu magischer Macht zu halten. Innerhalb des Jahres gründen Kanter und seine Anhänger den Esoterischen Orden des Pfalzgräflichen Auges.
- 3999 Nur Sekunden vor Beginn des neuen Jahres unterbricht eine aufgebrauchte Menge aus Bürgern Vieland eine rituelle mitternächtliche Orgie bei dem Monolithen, der Spindelstein genannt wird. Graf Kanter wird unter den „Hexen“ entlarvt und gezwungen, seinem Titel zu entsagen. Sein Vetter Aubren Immarin wird der neue Graf.
- 4028 Aldus Kanter wird als Haupt des Esoterischen Ordens des Pfalzgräflichen Auges abgesetzt, angeblich wegen immer stärkerer Launenhaftigkeit und Demenz. Der Orden bietet jedem die Mitgliedschaft an, der reich genug ist, um die jährlichen Gebühren zu bezahlen und lockt damit junge Adlige aus dem ganzen Land an. Später in diesem Jahr verschwindet Kanter.
- 4042 Graf Andachi von Tamrivena, der der ständig wachsenden Bedrohung durch die Orks gegenübersteht, fleht Zon-Kuthon um Hilfe an. Der Söldner Kazovan erscheint daraufhin.
- 4043 General Kazovan vertreibt die Orks aus dem westlichen Ustalav, gründet jedoch inmitten des eroberten Orklandes sein eigenes Reich.
- 4051 Graft Andachi führt eine Armee gegen den despotischen Kazovan. Andachi wird besiegt und ermordet.
- 4063 Arkane Zauberwirker, die mit dem Orden des Pfalzgräflichen Auges verbunden sind, unterstützen den

- Helden Mandraivus bei der Belagerung von Narbwall. Kazovan fällt. Mandraivus wird von den Orks erschlagen.
- 4144 Als Rache für den Tod ihrer Kinder, der durch die Untätigkeit der Mönche mitverschuldet wurde, lässt die Gräfin Robeska von Ulcazar die Bewohner des Klosters vom Schleier heimlich im Namen Norgorbers erschlagen und beschlagnahmt daraufhin die Bibliothek mit uralten Geheimnissen, die sich im Kloster befindet. Der im Kloster neue gegründete Kult des Rufmörders verschreibt sich der Sammlung und Erhaltung verschiedener Geheimnisse und gründet den als Anaphexia bekannten Assassinenorden.
- 4213 Burg Maienruh in Varno wird von einem mysteriösen Fluch befallen und in Bastardhall umbenannt.
- 4249 Die als Trauerhauch bekannte Krankheit fegt durch Kavapesta, und Hunderte sterben. Nur wenige verlassen die Stadt, denn die Plage wird als eine Prüfung Pharasmas angesehen.
- 4288 Zahlreiche Übergriffe, die eindeutig Vampiren zugeschrieben werden, führen zu einer weitreichenden Säuberung der Stadt von den Untoten. Der Anführer der Vampire, Luvick Sirvag, befiehlt seinen Anhängern, sich zu verborgen und subtilere Praktiken anzuwenden.
- 4313 In einer Kutsche aus Bastardhall werden Bewohner der umliegenden Dörfer entführt.
- 4399 Die Heimstatt von Aldus Aldon Kanter, Kanterslust, fängt nur Sekunden vor Beginn des neuen Jahres Feuer. Das Feuer bringt ein mehrere Stockwerke hohes Monument aus schwarzem Stein, das im Inneren verborgen war, zum Vorschein.
- 4413 Erneut sucht die schwarze Kutsche aus Bastardhall die umliegenden Dörfer heim. Ortsansässige Helden belagern das Schloss und brennen es erfolgreich bis auf die Grundmauern nieder.
- 4422 Die Brüder Liron and Kadamon Trejes untersuchen und zerstören in Vieland den hügelartigen Bau, der als Kalexfhof bekannt ist. Sie gründen die Universität Lepidstadt, um ihre Funde dort unterzubringen und ihre Forschungsergebnisse weiterzugeben.
- 4513 Bastardhall erscheint wieder vollständig aufgebaut. Der schwarzen Kutsche fallen beinahe ein dutzend Leute zum Opfer, bevor sie wieder verschwindet.
- 4521 Graf Ristomaur Tiriac und seine Verlobte, Iltainja Arsbeta, werden nahe Corvischior angegriffen. Iltainja wird ermordet und Tiriac beinahe zu Tode geprügelt. Radaja, ein treuer, wenn auch fehlgeleiteter Diener, infiziert den Grafen mit dem Vampirfluch. Überwältigt von der Trauer über den Tod von Iltainja, dem Verlust ihrer Leiche und seiner eigenen Verwandlung, erschlägt Tiriac die Bewohner seines Familienbesitzes im Palast von Korisnorja und zieht sich in die Einsamkeit zurück.
- 4536 Ristomaur Tiriac verbirgt seinen Vampirismus, erlangt die Kontrolle über Varno zurück und reist aus Ustalav ab auf der Suche nach einem Heilmittel für sein Gebrechen.
- 4570 Die Sincomakti-Schule der Wissenschaften wird in Rozenport gegründet. Die Professoren und Gründer rühmen die zweifache Tugend von breitgefächerter Bildung und schützender Unwissenheit.
- 4588 Das erste, in zwei Hälften geschnittene Opfer des berüchtigten „Dr. D.“ wird in Caliphass aufgefunden. Innerhalb des folgenden Monats werden nahe der Stelle vier weitere, gleichermaßen grausam getötete Opfer entdeckt.
- 4606 Mit Arodens Tod beginnt das Zeitalter der Verlorenen Omen. In Sarkkoris öffnet sich die Weltenwunde.
- 4611 Durch die wachsende Weltenwunde sind hunderte Einwohner Sarkoris' gezwungen, ihre Heimat zu verlassen. Prinzessin Maraet Ordranti weigert sich, den geschichtlich belegten Feinden ihrer Nation Zuflucht zu gewähren, was zum gewalttätigen Tod zahlloser Unschuldiger an den nördlichen Grenzen des Landes führt. Die Furcht davor, dass die Sarkoriser von den Dämonen korrumpiert sein könnten, führt dazu, dass die Invasion Dämonenblutkrieg genannt wird.
- 4613 Wieder erscheint die schwarze Kutsche aus Bastardhall. Erneute Versuche, das Schloss niederzubrennen, enden damit, dass die gesamte aufgebrauchte Menge aus Bauern erschlagen wird.
- 4638 Der Wanderzirkus Carnivale Cosmopolis kommt in Ardis an und verlässt es nicht mehr.
- 4662 Dem Chaos im Erzherzogtum Melcat folgend, wird die Anbetung des Gottes Razmir in Ustalav verboten.
- 4665 Prinz Valislav genehmigt Aericein Neska für eine Amtsperiode die vorläufige Herrschaft über Barstoi.
- 4669 Missionare Razmirs nehmen Ländereien entlang der unbefestigten Südgrenzen Varnos in Besitz. Graf Tiriac tritt ganz offen zusätzlich mehrere Hundert Morgen Land an die Fanatiker ab. Schon bald verschwinden in diesen Ländereien Leute, und blutleere Leichen werden entdeckt – dafür umso weniger im Rest von Varno –, was weitere Einwanderer abschreckt.
- 4670 Schwache Ernten und schlechte Führung führen zu Aufruhr und einer unblutigen Rebellion im Westen Ustalavs. In den Grafschaften Lozeri, Tamrivena und Vieland wird der erbliche Herrschaftsanspruch abgeschafft und eine die Grafschaften übergreifende parlamentarische Demokratie gegründet, die der Krone gegenüber immer noch treu ist und als die Pfalzen bekannt ist.
- 4674 Die Hauptstadt Ustalavs wird von Ardis nach Caliphass verlegt. Kurz darauf stirbt Prinz Valislav Ordranti an einer langanhaltenden, aber namenlosen Krankheit.
- 4675 Prinz Aduard III. besteigt den Thron. Mirkalla Caliphvaso, die langjährige Gemahlin des verstorbenen Prinzen, bringt ein Kind zur Welt, von dem sie behauptet, es sei Valislavs Sohn, und nennt es Reneis Ordranti. Mirkalla verschwindet. Reneis wird von seiner Tante, der Gräfin Carmilla Caliphvaso, an Kindesstatt angenommen.
- 4685 Die Helden Duristan Barlheim und Ailson Zünder erschlagen in Amaans den Vampir Galdyze.
- 4687 Graf Aericein Neska von Barstoi beschuldigt den Grafen Olomon Venacadahlia, auf kriminelle Weise die Gelder des Landes auf die brachliegende, dennoch möglicherweise reiche Region Furcina auf den Dragosvetebenen verschwendet zu haben. Truppen aus Barstoi nehmen das östliche Ardeal ein, wodurch der Krieg ohne Gleichen beginnt. Bitten um Rechtsprechung und einen königlichen Tadel gegen Barstoi gehen in politischen Streitereien unter.

- 4689 Der Adel von Ardeal nimmt sich selbst der Angelegenheit an und greift mit Unterstützung der Einwohner Varnos die Soldaten aus Barstoi an. Die Invasoren erweisen sich als hartnäckige Verteidiger, und Felder verwandeln sich in Gräben.
- 4690 Dr. Henri Moritz, ein ausgesprochener Streiter für sein Volk, wird von seiner geheimen Schöpfung ermordet – einem monströsen Amalgam aus Teilen von Leichen und Monstern, die ihm ein unnatürliches Leben verliehen haben. Die Schreckensgestalt tötet zahlreiche berühmte Bürger und Mitglieder des Regierungsrates in Lepidstadt. Das Monster wird als Bestie von Lepidstadt bekannt.
- 4692 Ein Versuch von Sisandra Liebhold, der 16 Jahre alten Tochter des Grafen Birmion Liebhold, aus dem Internat der Oper von Karcau zu flüchten, führt dazu, dass sie aus dem Schatten heraus entführt wird. Ein Suchtrupp findet sie 3 Monate später unbeschadet in den labyrinthischen Abwasserkanälen der Stadt wieder.
- 4693 Nach Jahren langwieriger Kämpfe zieht Graf Neska seine Truppen zurück und tritt Furcina wieder an Ardeal ab, jedoch nicht ohne zuvor Hunderte von Quadratmeilen Ackerland abzubrennen und mit Salz zu bestreuen. Das verbrannte, von Gräben durchzogene Land wird in die Furchen umbenannt.
- 4698 In Lozeri geschieht der erste Mord, der dem Wolf namens Teufel in Grau zugeschrieben wird.
- 4701 Das Massaker von Chastel. Der Teufel in Grau wütet in Chastel und tötet 19 Bürger, bevor er untertaucht.
- 4702 Die Sechs-Augen-Steine, eine Sammlung uralter, zeremonieller Götzen aus Kellid, werden nahe Kalexfhof gefunden, verschwinden jedoch auf dem Weg zur Sincomakti-Schule der Wissenschaften.
- 4705 In einem Zeitraum von 3 Monaten werden in und um Lepidstadt 13 Leute getötet und man erinnert sich dieses Vorfalls als Schwarzlicht-Morde. Die Bestie von Lepidstadt wird dafür verantwortlich gemacht.
- 4706 Graf Muralt stirbt an Altersschwäche und hinterlässt seinen Titel und seine Besitztümer seinem Adoptivsohn Conwrest.
- 4711 Das laufende Jahr.



Agent der Anaphexia



GRAFSCHAFTEN

Nur sein Schrei hallte zu ihm zurück, als hätte das Licht des Vollmondes den einst weitreichenden Wald in ein beengendes Gefängnis aus eisernen Stäben und reißenden Haken verwandelt. Irgendetwas in seinem Geist, erzürnt über den Ungehorsam seines Körpers, kämpfte um die Vorherrschaft, griff nach Verstand, Strategie oder den Geschichten eines Traumes, oder es versuchte zumindest, etwas über das betäubende Rauschen seines aufständischen Blutes zu hören. Hinter ihm klaffte das Ende der Welt, völlig still, während es seine Schritte und die Spur seiner Angst verschlang. Viel zu spät erschienen die gewinselten Geschichten über das verschlingende Dunkel als weise und vernünftig, ein Verständnis, dessen schreckliche Wirklichkeit sich auf seinen Verstand stürzte und das Bollwerk seiner Unreife zerschmetterte, das er so lange für Tapferkeit gehalten hatte.

– Ailson Zündler, „Jägermond“

Das uralte Emblem des Königreichs Ustalav, des vergangenen Reiches, besteht aus blutroten Sternen, die einen Turm bei Nacht zeigen, aus dem Geweihe hervorsproßen. In den goldenen Jahren, nachdem Soivida Ustav seine Nation begründet hatte, symbolisierte dieses Siegel alles, was das Reich war und sein würde. Die Palaszinne erhob sich bei Ardis im Herzen der Hauptstadt, und sein erleuchtetes Fenster auf der Spitze spiegelte die ständige Wachsamkeit der Könige Ustalavs wider. Denn für jede der ursprünglich 16 Adelsfamilien des Reiches – und später für die 16 Grafschaften – glänzte ein einziger Stern mit dem Blut, das diese heroischen Herrscher vergossen hatten. Die Königshörner, die aus der Turmspitze ragen, krönten den Schlachtenhelm des ersten Königs, und selbst die Farben – Mitternachtsblau und Königspurpur – entsprangen Soividas Standarte.

So bedeutungsvoll das Reichsblem einst gewesen war, konnte doch kein Symbol besser die Wunden widerspiegeln, die das alte Königreich erlitt. Von den großen Adelsfamilien sind nur noch zwei am Leben. Die Palaszinne steht ungenutzt inmitten einer verrottenden Stadt, und die Blutlinie Ustavs ist nicht mehr. Überall in Ustalav stehen noch immer die Mahnmale der beschämenden Eroberung durch den Erzleichenam Tar-Baphon – das unruhige Zittern einer Vergangenheit, die nicht in ihrem Grab ruhen will.

Die Länder Ustalavs

Das Land Ustalav besteht aus drei unterschiedlichen Regionen: Soivida, den Pfalzen und Virlych.

Das größte dieser Kleinreiche, Soivida, wird aus den neun Grafschaften Ustalavs gebildet: Amaans, Ardeal, Barstoi, Caliphas, Odranto, Sinaria, Ulcazar, Varno und Versex. Diese Ländereien bilden den mittleren und den östlichsten Teil des Landes und werden von Mitgliedern einer Adelsfamilie regiert, die den Erbtitel Graf tragen. Der Graf eines jeden Teils des Reiches hat die Macht, nach Gutdünken zu regieren, wobei alle niederen Adelshäuser und Bauern gleich nach dem Prinzen der Nation ihrem Herrn zur Lehnstreue verpflichtet sind. Die Grafschaften sind größtenteils unabhängig und tragen sich mit Generationen alten Bitterkeiten und Rivalitäten, die oft zu Gezänk oder, in den extremsten Fällen, zu bewaffneten Auseinandersetzungen führen, zum Beispiel dem Krieg ohne Gleichen zwischen Barstoi und Ardeal, der zur Entstehung des mit Asche überzogenen Ödlands führte, das die Furchen genannt wird. Obwohl der Prinz die nicht zu unterschätzende Macht in Händen hält, Veränderungen herbeizuführen und überall im Land Gesetze zu erlassen, so werden die Mühen, die Grafen dazu zu bringen, diese Traktakte, die sie nicht unterstützen – jedoch muss man sich letztlich darauf verlassen, dass sie sie durchsetzen –, anzuerkennen, durch deren Reichtum, Einfluss und Stolz zunichte gemacht. Somit bildet jede Grafschaft einen eigenen Staat, der sein Volk verteidigt und eine Kultur aufrechterhält, die gänzlich auf den Traditionen der Grafschaft und dem Willen eines einzigen, unumstößlichen Herrschers beruht.

Ganz im Nordwesten Ustalavs liegen die selbsternannten Ländereien der Pfalzen: Kanterwall, Lozeri und Vieland. Vor knapp 40 Jahren führte die Unzufriedenheit der Bewohner dieser Grafschaften mit den schwachen Herrschern zu einer Reihe kurz hintereinander folgender und größtenteils unblutiger Revolten, wodurch dem vererbten Herrscherrecht in diesen Ländern ein Ende gesetzt wurde. Sie ersetzten ihre Herrscher, und die neuen Pfalzen organisierten je einen einzigartigen regierenden Rat mit demselben verantwortungsvollen Amt wie ein Graf. Was die Bewohner der Pfalzen an Herrschern gewannen, die sich von Feindschaften und unverhohlenen eigennützigen Agendas lossagten, verloren sie an Entscheidungskraft und Effizienz,

REGELN DER ANGST: VERSCHWÖRUNGSTHEORIEN

Wenn du versuchst, eine geheime Information an einen einzigen SC weiterzugeben, kannst du dieses Ziel schnell und einfach durch Notizen und kurze Unterhaltungen außerhalb des Raumes erreichen. Beide Möglichkeiten haben jedoch noch einen zweiten Effekt: Du lässt alle anderen am Spieltisch wissen, dass einer ihrer Verbündeten etwas weiß, das sie nicht wissen. Mit ein wenig Gerissenheit kannst du aus der Weitergabe von Notizen für die übergeordnete Handlung Kapital schlagen und ein wenig Misstrauen unter deinen Spielern säen. Anstatt eine Notiz weiterzugeben – was im Spiel das Gleiche ist, wie mit dem Finger auf jemanden zu zeigen und zu schreien: „Dieser Kerl weiß irgendwas!“ –, lass drei herumgehen: eine mit den Details, die du vermitteln willst, und zwei mit der Anweisung, die Notiz zu lesen, sie zurückzugeben und nichts über ihren Inhalt zu verraten. Alternativ dazu kannst du einen Spieler aus dem Raum bitten und an ihn die benötigten Informationen weitergeben. Dann rufst du einen oder zwei weitere Spieler für ein paar Minuten nach draußen, wie es dir gerade zupass kommt. Dass einige Informationen auf diese Weise zurückgehalten werden, erinnert die SC daran, dass ihre Gruppe eventuell keine Einheit darstellt, sondern eher aus Individuen mit eigenen Beobachtungen und – vielleicht – eigenen Plänen besteht. Kann man jedem auf dieser Seite des Spielleiterschirms vertrauen? Wie viele Informationen werden zurückgehalten? Und werden alle von ihrem gewieften SL hereingelegt oder nur von den anderen?

um Veränderungen in der Nation herbeizuführen, während die geringschätzigen Adligen bei Hofe Anstoß an dem Eindringen oft wechselnder Bürgervertreter nahmen.

Virlych schuldet keinem Herrn die Lehnstreue, abgesehen von der schrecklichen Erinnerung an den Wispernden Tyrannen, dem Erzleichenam, der unter diesen verfluchten Weiten eingesperrt ist. Virlych ist von widerwärtiger Magie und dem Fluch des Untods gezeichnet und besitzt keine Regierung, und nur Ausgestoßene, Wachen aus dem nahegelegenen Finismur und Diener des gefallenen Leichnams trauen sich in das zerstörte Land und seine heimgesuchten Ruinen.

Es gab noch drei weitere Grafschaften innerhalb der Grenzen Ustalavs. Die Grafschaft Janoyt erstreckte sich einst entlang des Ostufers der Avalonsbucht und der südlichen Ausläufer Varnos. Nach der Neugründung des Landes unterlagen diese nur spärlich besiedelten Ländereien hauptsächlich der Kontrolle des Erzherzogtums Melcat, an welches die neue Regierung von Ustalav friedlich die Herrschaft abtrat. Nach der Umwandlung von Melcat in die fanatische Theokratie von Razmirian wurde das ständige feindliche Eindringen in ustalavische Länder mit subtiler, jedoch furchteinflößender Gegenwehr seitens Varno beantwortet. Die Reiche Grodlych und Virholt wurden ebenfalls während der Herrschaft des Wispernden Tyrannen zerstört; ihre Länder unterliegen nun der Kontrolle der Nachbarländer Finismur oder verbanden sich in ihrem gemeinsamen Verfall zu dem Niemandsland Virlych.

Amaans

Eingeklemmt zwischen den Zähnen der Hungerberge, erstreckt sich Amaans von den Höhen von Ulcazar zu dem Hügelland der Ghorchapassage. Als verschlossenes Land voller Stürme, dichten Nebels und von tödlicher Schönheit gibt Amaans weder Schwert noch Pflugschar freiwillig nach. Irgendetwas in dem kalten, unnachgiebigen Stein des Gebirges durchdringt jedes Feld, jeden Baum und jeden Strom und verbannt die wenigen Siedler des Landes auf die ertragsarmen Ränder und stillen Lichtungen der wilden Hartholzwälder. Die beherzten Einwohner der kleinen Nester und Familienheime schlagen sich in den Tälern und Wäldern mehr schlecht als recht und nur nach dem Willen der grausamen Geister des Landes durch und tun, was sie können, um die wahrscheinlich unnatürlichen Stürme und geisterhaften Diener des gefallenen Leichnams im Westen zu meiden.

In dem schicksalhaften Krieg gegen den Wispernden Tyrannen diente Amaans als eines der ersten Schlachtfelder. Nach dem raschen Niedergang von Grodlych und Virholt griffen die geschickten Reiter aus Amaans die eindringenden Untoten schnell an, und man erinnerte sich an sie als Helden – wenn schon nicht für ihren Sieg, so doch für die Zeit, die sie mit ihrem Leben erkauft hatten, damit ihr Volk vor den untoten Horden fliehen konnte. Nach der Niederlage des Tyrannen wurde Amaans zu einem Land der Zuflucht und der Erneuerung, da jene, die dem Schrecken der Vergangenheit entfliehen wollten, einfach zwischen den Bergen verschwinden konnten. Darüber hinaus wurde es zum Geburtsort der Pharasmischen Buße: Im Jahre 3833 hallten die Worte der Heilerin Kavapesta, genannt Schwester Schmerz, über das Ufer des Sees, der zuvor als Divirmissee bekannt war – und später nach der heiligen Frau benannt wurde –, und sie pries Leiden und stummes Ertragen als Maß der eigenen Gunst Pharasmas bei ihrem letzten Gericht. Viele Ustalaver nahmen das Versprechen einer größeren Belohnung nach einem Leben voller Schmerz an und übernahmen die besonders düstere, zeremonielle Form der Anbetung, die noch heute praktiziert wird.

Obwohl der Großteil Amaans' von Bergen bedeckt ist, verbergen sich in seinen berüchtigten Hundert Heimgesuchten Tälern die unterschiedlichsten Lebensräume. Dichte Wälder sind am häufigsten, doch gibt es in einigen Tälern neblige Sümpfe, weite Flächen spitzen Gerölls oder bodenlose Gebirgsseen. In den Volkssagen heißt es, dass Feen und Hexen in den Tälern beheimatet sind und das Land nach ihren bizarren Wünschen formen würden. Solche Geschichten erklären auch die regelmäßigen Stürme an den Gebirgsspitzen, da diese uralten Bewohner versuchen, Eindringlinge zu verjagen.

Seit der Niederlage des Tyrannen haben die Adligen von Amaans die Pflicht übernommen, den Osten vor den lauernden Schrecken zu schützen, die in dem verfallenen Land von Virlych verblieben sind. Gruppen angeheuerter Reiter streifen auf den Rücken der landestypischen Fellponys die westlichen Grenzen entlang, immer auf der Suche nach merkwürdigen Kreaturen oder verdächtigen Wanderern. Die Pfade dieser Truppen kreuzen sich regelmäßig mit denen der patrouillierenden Ritter aus Finismur, die die ehemaligen Ländereien des Wispernden Tyrannen durchstreifen. Beide Parteien betrachten sich gegenseitig als Eindringlinge auf dem Grund und Boden, der ihrem Schutz unterliegt, doch während oft harsche Worte fallen, fliegen nur selten Steine oder Pfeile.

Die Bewohner Amaans' unterscheiden sich selbst dadurch, dass sie sich entweder Kavapestaner oder Talvolk nennen. Die Einwohner Kavapestas sind glühende Anhänger der Phasmas und leben ein strenges Leben ohne Leidenschaft und übertriebene Freude, weil sie fürchten, dass übermäßige Genüsse gegen sie sprechen werden, wenn die Göttin

des Todes ihr Leben beurteilt und sie im Jenseits zu bußfertigerem Leiden verdammt. Die strengen Leute misstrauen Anhängern anderer Glaubensrichtungen, Künstlern und leichtherzigen Besuchern, da sie den moralischen Verfall und „die Verzückungen der Lebenden“ fürchten. Das Talvolk wird ebenfalls mit Misstrauen betrachtet. Dutzende kleiner Heimstätte sind über die Hänge der Hochlande in Amaans verteilt, in denen ein ruhiges, höfliches Volk inmitten der Berge auf kleinen Inseln in relativem Frieden lebt. Während die Bewohner der Tieflande kaum einen Unterschied zwischen dem Talvolk und den Hexen aus den Legenden machen, schätzen die Einwohner dieser verschlafenen Gemeinden lediglich ihre Privatsphäre und versuchen, die unzähligen Naturgeister, Feen, Vetteln und Drachen ihrer ausufernden Folklore nicht zu verärgern. In solchen Landstrichen ist es ungewöhnlich, dass Reisende – besonders Nichtmenschen – nicht für verkleidete, boshafte Feenwesen gehalten werden. Es geht sogar soweit, dass das Talvolk kleine Beutelchen mit Eisenspänen, alten Hufeisen oder verbogenen Nägeln um den Hals trägt, die sie auf Fremde werfen, um sich ihrer Natur zu versichern, da der lokale Aberglaube besagt, dass Eisen missgünstige Geister verbrennen und sie dazu zwingen würde, ihre wahre Gestalt anzunehmen.

Wichtige Orte

In den Schatten Amaans' gibt es zahlreiche Orte voller blendender Schönheit und erdrückendem Schrecken.

Eransruh: Nur wenige erklimmen die Ziegenpfade nach Eransruh, einer höchst malerischen Gemeinde, eingebettet in die Hundert Heimgesuchten Täler. Von hier aus überblickt man die dichten, immergrünen Wälder des Adchain-Tal, auch bekannt als Tal der Einsamen Lichter, und das Tal dient Hirten und Webern als Brennpunkt für Erzählungen von ausgelassenen Feen, verlorenen Wanderern und launischen Naturgeistern. Solche Erzählungen werden in der Kunst, der Architektur, den Geschichten und dem nicht enden wollenden Aberglauben der Dörfler zum Leben erweckt, die jedes Jahr durch genügend Verschwundene und seltsame Geschehnisse untermauert werden, um die Erzählungen zu festigen und eine Gruppe von selten gesehene Blutrunen am Leben zu halten.

Kavapesta: Kavapesta, ein Ort, der von einem besonders verdrießlichen Auswuchs an religiösem Fanatismus geprägt ist, ist die größte Stadt in Amaans und den Pharasmiten heilig. Die Stadt hat ihren Namen von Mutter Kavapesta, einer pharasmitischen Missionarin und Lehrmeisterin, deren Predigten über Beharrlichkeit und Leid den Grundstein für die Philosophie legte, die heute als Pharasmitische Buße bekannt ist. Nach dem Tod der Priesterin begannen ihre Anhänger mit dem Bau des Gruftor-Doms, der nach Jahrhunderten voller Um- und Anbauten die größte pharasmitische Kirche samt Kloster im gesamten Land werden würde. Durch die Mühen, die mit dem Bau dieses Monuments verbunden waren, und die Grabstätten darunter kamen scharenweise Pilger zu den Ufern des Divirmissee, den die Gläubigen irgendwann in Kavapestasee umtaufeten. Nach der Fertigstellung des Doms blieb die versammelte Gemeinde dort in der Hoffnung, eine Gesellschaft zu errichten, die auf ihren Glaubenslehren fußte. Nach und nach wuchs diese Gemeinde und wurde zu der Stadt, die sie heute ist.

Dennoch braucht eine Stadt mehr als nur den Glauben, um zu überleben – eine Tatsache, der sich die Einwohner Kavapestas starrköpfig widersetzen. Die Gebirgsausläufer rund um die Stadt sind kaum für die Landwirtschaft geeignet und der See ist mit giftigen Mineralien aus den Hungerbergen verschmutzt. In einigen Bergwerken in den umgebenden Hügeln werden Zinn und Kohle aus der Erde gekratzt. Man muss sich jedoch fragen, ob das Gold, das mit dieser Schuferei verdient wird,

die Leben wert ist, die durch Verbruch, Erstickungskrankheiten und das mysteriöse Verschwinden von noch mehr Leuten geopfert wurden. Doch am schlimmsten sind die Seuchen, die zügellosen Krankheiten, die scheinbar einmal in jeder Generation aus dem Kavapestasee aufsteigen, um sich wie ein Lauffeuer in der Stadt zu verbreiten. Plagen wie das Welken, die Tolstimme und der Trauerhauch, der von allen am meisten gefürchtet wird, haben Hunderte in ihren Betten dahingerafft, wenn auch die Angst und das Wiedererscheinen alle paar Jahre weniger werden. Trotzdem behaupten die Einwohner, ihre Stadt sei gesegnet – nicht verflucht, wie viele Besucher behaupten –, und sie bestehen darauf, dass jeder erneute Schicksalsschlag eine Prüfung durch Pharama ist und für die Städter eine Gelegenheit darstellt, sich weiteren Glaubensprüfungen zu unterziehen, um sich nach dem Tod noch größerer Entlohnungen zu versichern.

Kesselherz: Das Tal zwischen dem Aremetrus und Knorpelhöcker fällt scharf und steil ab, und der freiliegende, graue Stein bildet ein tiefes, leberförmiges Tal, das mehr als 3 Meilen lang ist. Kein Pfad führt von Kesselherz nach oben, und nur höchst hartnäckiges Efeu rankt sich aus den sumpfigen Tiefen dieses breiten und angeblich nicht zu erklimmenden Abgrund hinauf. Die Geschichten der Bauern erzählen von Hexenzirkeln, die wochenlange Riten auf den umgebenden Gebirgsgipfeln abhalten, schwarze Stürme herbeirufen, die das Tal wie einen gigantischen Kessel für ihre dunkelste Magie füllen, und solche Abscheulichkeiten verursachen wie die Erschaffung übernatürlicher Sklaven, die Verzerrung ganzer Landstriche und die Anrufung sowohl mächtiger als auch böser, namenloser Gottheiten.

Weidenweh: Der Besitz der Herrscherfamilie Amaans', der Galdanas, erstreckt sich entlang des Kavapestasees. Versehen mit edlen Lustgärten, erlesenen geschnittenen Blumen, Heckenlabyrinthen und einem leicht zu verteidigenden Haupthaus, ist das Anwesen seit Langem der Hintergrund für Geschichten über Ausschweifungen und wilde Feiern. In letzter Zeit haben solche Gerüchte einen düsteren Ton angenommen, und man flüstert von Heimsuchungen und Mord.

Graf Lucinean Galdana

NG Mensch Adelige 2/Waldläufer 6

Graf Galdana, ein rauer Ehrenmann mit sonnengegerbtem Gesicht, einer Mähne aus dunklem Haar und einem Körperbau, der eher einem Soldaten als einem Herrscher würdig ist, scheint sich in den Zwängen seiner Position unwohl zu fühlen und schüttelt schnell die Fesseln von Tradition und Rang ab. Obwohl er einen scharfen Verstand und einen starken Willen besitzt, ist sein Geschmack eher einfach, und er bringt nur wenig Geduld für Unhöflichkeit, elitäres Denken oder Getue auf. Würde man die gläubigen Pharasmiten von Kavapesta nach ihrer Meinung über den Grafen fragen, würden die meisten Geschichten über einen lauermenden Inkubus erzählen, der nur darauf bedacht ist, die Glaubensschwachen zu verführen und in seine Höhle der Ausschweifungen zu locken und ihre rechtschaffenen Seelen zu verderben. Die Adligen und weniger pruden Bewohner haben jedoch einen Blick auf ihn, der etwas mehr der Wahrheit entspricht, und betrachten ihn mehr wie einen lebenslangen Junggesellen mit respektablen Absichten, jedoch wenigen politischen Vorhaben, die über jene hinausgehen, die sein Interesse an einem guten Schluck, aufreizende Jagden und schöne Damen hinausgehen. Graf Galdana, der weit davon entfernt ist, ein Monster oder Genussmensch zu sein, liebt sein Land von ganzem Herzen – selbst wenn ihn sein Volk häufig frustriert. Da er sehr auf seine Privatsphäre und seine persönlichen Freiheiten achtet, reist er selten nach Kavapesta, wo die brütenden Einwohner der Stadt ihn bedrücken. Stattdessen regelt er die meisten Geschäfte seines Landes von seinem Gut, Weidenweh, aus oder im Feld, um eine Ausrede zur

Jagd zu haben. Der Herrscher nimmt jede Gelegenheit wahr, seine Ländereien zu erkunden, da er ein geübter und aktiver Reiter, Bogenschütze und Bergsteiger ist. Das Talvolk kennt seinen Herren gut, da er ein Außenstehender ist, der regelmäßig eine Reihe ihrer Gemeinden besucht. Gerüchte unter den Adligen besagen, dass der Graf nur einen Monat benötige, um in seinem Land herumzukommen und Dutzende fähiger Männer aus hundert Bergdörfern zu rekrutieren, von denen nur er weiß, dass es sie gibt.

Wie es seine Position verlangt, unternimmt der Graf die saisonbedingten Reisen nach Caliphas, um dem königlichen Hof beizuwohnen – eine Verantwortung, die er ausgesprochen verabscheut. Während er in der Stadt ist, gibt er sich allen Arten des Luxus hin – die Geschichten darüber schockieren die anderen Mitglieder bei Hofe, sehr zum Vergnügen des Grafen. Galdanas Offenheit, seine einfachen Absichten und sein genauer – wenn auch nicht immer beispielhafter – moralischer Kompass machen ihn zu einem Liebling von Prinz Ordranti, der all die viel zu seltenen Gelegenheiten wahrnimmt, sich an seinen ähnlich gesinnten Freund zu wenden.

Wichtige Persönlichkeiten

Neben Graf Gladana üben noch mehrere andere bemerkenswerten Einfluss in Amaans aus.

Bischöfin Bavhulla Ulametria (N Kleriker der Pharama 11): Könnte die herzliche heilige Mutter des Grabtor-Doms in Kavapesta stehen, würde sie die meisten Mitglieder ihrer Gemeinde überragen, doch hat sie ein Leben voller selbstaufgelegter Demütigungen in eine ständig kniende Pose gezwungen. Obleich solche Qualen nicht vom Glauben an Pharama vorgeschrieben sind, folgt die Bischöfin unumstößlich den Lehren der Pharasmischen Buße und glaubt, dass der Lohn, den man nach dem Tode empfängt, mit dem Leiden im Leben einhergeht. Trotz ihres religiösen Eifers besitzt Bischöfin Ulametria einen scharfen Verstand, predigt jeden Tag und glaubt daran, die Kranken zu heilen und ihre übermäßige Last zu lindern. Dennoch betrachtet sie Schmerz als Tugend und mehrere Kleriker des Grabtor-Doms tragen Narben und Entstellungen, die die heilige Mutter sie nicht heilen lässt.

Burggraf Oilic Galdyze (NB Mensch Nosferatu Adelige 3/Schurke 9): Die Bewohner des Dorfes Senpass fürchten sich erneut davor, in die Nähe des Tals des Roten Atems zu wandern, wo sich, wie sie sagen, der berüchtigte Nosferatu und Edelmann Galdyze wieder regt. Obwohl der Burggraf und sein Harem aus Vampirbräuten angeblich vor Jahrzehnten erschlagen wurden, flackern wieder höllische Lichter in Burg Galdyze, und Gerüchte erzählen von finsternen Flüsterstimmen und verführerischen Schatten, die junge Dörfler verfolgen.



Graf Lucinean Galdana



Ardeal

Vor dreißig Jahren wurde das Herz Ustalavs durch die Launen eines sterbenden Prinzen aus seinem traditionellen Heim gerissen. Was übrigblieb, war ein tiefer Hohlraum, in dem Jahrhunderte lang dienbare Arterien und abhängige Organe keuchten und verzweifelt versuchten, traurige Momente eines stockenden Lebens zu erhaschen. Heute, Jahrzehnte später, ist dieses Loch eitrig mit Überresten, die zu hartnäckig sind, um zu verrotten, und mit wuchernden Infektionen voller Lotterigkeit und Trägheit, allesamt bedeckt mit einem nutzlosen Verband aus Tradition und Formalität. Was einst Ardeal war, das königliche Herz Ustalavs, liegt verarmt da, verwandelt in einen Zustand grausamer Gerechtigkeit, da die adligen Parasiten zu aufgebläht sind, um wie ihr Wirt abzusterben, während die Bauern, die lange schon verbittert sind über die Befehle ihrer Herren, sich verloren und nutzlos fühlen. Einst regierte der Herr von Ustalav von diesem Land aus, doch nun ist all der Ruhm dahin und die Menschen verhungern durch die bitteren Erinnerungen an bessere Zeiten.

Der Name Ardeals stammt von Ardealia, der ersten Frau des Mannes, der Ustalav einte, Soividia Ustav. 9 Jahrhunderte lang herrschten die Könige von Ustalav über die Stadt Ardis und vertrieben die wilden Kelliden, die Orks aus Belkzen und weitere Bedrohungen, während sie ihr zerklüftetes Land zähmten und ausweiteten. Hier stellte sich Ardurras, der letzte König Ustalavs, den einfallenden Legionen des Wispernden Tyrannen und fiel, wodurch die Linie der ustalavischen Könige zerstört wurde. Nach dem Kreuzzug des Lichts wurde Ardeal erneut zur Heimat des Adels von Ustalav, während neu aufgestiegene Adelsfamilien das fruchtbare Herz der Nation in eine Vielzahl von Lehen zerbrachen. Seit Generationen streiten sich die Adligen über die fruchtbarsten Ländereien des Reiches, wobei manche der Natur reiche Beute entlocken, während andere die besten Böden in Felder aus Asche verwandeln. Da durch das letzte Dekret des vorherigen Prinzen die Hauptstadt der Nation nach Caliphass verlegt wurde, leidet Ardeal seit Jahrzehnten an Mangelerscheinungen. Die einst lebendigen Güter der Adligen stehen nun leer, ihre Ländereien lagen brach oder fielen Herumtreibern in die Hände, während die rechtmäßigen Besitzer dem königlichen Hof an die Ufer des Encarthansee folgten. Die weitläufige Stadt Ardis steht wie ein verwelkter Schatten ihres früheren Glanzes da, Tausende haben die Stadt verlassen, ihre Industrie kämpft ums Überleben, und finstere Dinge kriechen in die Stadt, um die menschlichen Abzüglern zu ersetzen. In ihrem Verfall wird die Grafschaft von ihren eigenen Schwesterländern aufgefrischt: Die Bewohner anderer Grafschaften treten über die Grenzen, und ehrgeizige Grafen versuchen, die Kontrolle über das Hinterland zu erlangen, für das Ardeal nicht länger die Mittel besitzt, um es zu verteidigen.

Der Großteil des fruchtbarsten Ackerbodens in Ustalav liegt in Ardeal, mit flachem Grasland, das die schachbrettähnlichen Felder mit Weizen, Flachs und Bohnen umgibt, wobei auch Birnen- und Quittenhaine sowie Hanf- und Beerenfelder keine Seltenheit sind. Ebenso bedecken zahlreiche Bauernhöfe und Rinderfarmen die Grafschaft, wobei in den meisten von ihnen Schafe, Ziegen, Schweine und die für diese Region typischen, zotteligen Rinder gezüchtet werden. In jüngster Zeit haben heruntergewirtschaftete oder schlecht bestellte Höfe Wölfe aus Schauerholz, Berglöwen aus den Gebirgen und schlimmere Tiere angelockt, die über das unbeaufsichtigte Vieh herfallen, während sie sich in heruntergekommenen Häusern und inmitten überwucherter Felder verstecken.

Die Bewohner Ardeals stehen der Regierung und dem Adel des Landes mit wachsender, gerechter Bitterkeit gegenüber. Zurückgelassene Leibeigene im ganzen Land sind gezwungen, sich ihren Lebensunterhalt mit Ackerbau zu verdienen, in die Städte auszuwandern oder sich in ärmlichen Nestern zusammenzufinden und sich gegen räuberische Nachbarn zu verteidigen. In größeren Gemeinden, insbesondere Ardis, wächst der Unmut umso stärker, da Geschäfte und Industrien jeden Tag dahinschwunden und eingehen und ganze Familien der Armut anheimfallen. Jene Stadtbewohner, die die Mittel haben, um weiterzumachen, begegnen jeden Tag dem Spott und den bettelnden Händen der steigenden Zahl von Mittellosen, doch das ist nichts im Vergleich zu den Angriffen, die die verbliebenen Adligen ertragen müssen, die zum Ziel von Anfeindungen und Gewalt werden. Oft jedoch sind die Adligen des Reiches nur wenig besser dran als die einfachen Bürger, und die jahrhundertlang gesammelten Familienschätze und wertvollen Erbstücke werden für jedes Bisschen Taschengeld verpfändet, das den früheren Besitzern erlaubt, sich den Anschein von Würde zu bewahren. In dunklen Gassen und ganzen verlassenen Häuserblöcken streifen immer mehr Diebe, enttäuschte Revolutionäre und Wahnsinnige umher, die verzweifelt darum kämpfen, diese düsteren Zeiten zu überstehen und einen Sonnenaufgang zu sehen mit der schwindenden Hoffnung, dass er etwas heller sein wird.

Wichtige Orte

In Ardeal gibt es noch immer einige Ecken, deren Bewohner verzweifelt versuchen, sich nicht dem Verfall der Grafschaft zu ergeben, während andere ihn zu beschleunigen versuchen.

Ardis: Die entvölkerte frühere Hauptstadt Ustalavs, Ardis, wird in Kapitel 3 ausführlich beschrieben.

Berus: In der ländlichen Gemeinde Berus hält der Winter niemals Einzug. Die Netze der Fischer scheinen immer voller Äschen zu sein, die Birnbäume tragen das ganze Jahr lang Früchte, und die Blumen blühen ohne Ende. Der Reichtum des Städtchens ist seit Jahrhunderten eine Legende in der Region, was es seit Beginn des Elends in der Grafschaft zu einem offensichtlichen Ziel für Scharen von Vertriebenen und Verzweifelten machte. Aus Furcht vor dem Verfall errichteten die Bewohner von Berus rund um ihre Stadt und ihre Höfe Palisaden und ließen niemanden hinein, der kein dringendes Anliegen hatte. Trotz der Isolation der Gemeinde hat sich ein neuer Glaube unter den Menschen erhoben: der an Mutter Sighel, eine kürzlich erwachte Erdgöttin, von der man sagt, sie sei der Grund für den seltsamen Reichtum der Stadt und hungrig ist nach ihrem Jahrhunderte währenden Schlummer.

Langitheide: Nachdem die Familie Loslimor ihren Besitz auf dem Land vor dreißig Jahren verkaufte, gingen das Herrenhaus und seine 900 Morgen Land in schneller Abfolge durch mehrere Hände, bevor es von jedem einzelnen Landbesitzer vergessen wurde. Da sie ohne Herrn oder Einkommen waren, begingen die Dutzenden von Bauernfamilien, die das Land bestellt hatten, nach und nach Landflucht und verließen den Besitz – so sagt man zumindest. Jeden Frühling wachsen neue Reihen Flachs auf den spiralartig angelegten Feldern rund um Langitheide, die von breiten Runen oder Kreisen aus gepläteten Pflanzen unterbrochen werden. Manche Reisende erzählen Geschichten darüber, wie sie an dem Landgut vorbeigekommen sind und kleine Gestalten gesehen haben, die inmitten der Felder herumgetollt sind, oder von Begegnungen mit merkwürdigen Kindern, deren Augen so kalt und blau waren wie Kornblumen.

Gräfin Solismina Venacadahlia

NB Mensch Adelig 9

Zwei Jahrzehnte lang verzauberte Solismina Croscamille das Volk von Ustalav mit ihrem Talent und ihrer Schönheit und zog als Hauptdarstellerin des Nationaltheaters durch das Land. Wenige Kritiker konnten ihren Wellen aus rabenschwarzem Haar oder ihrer nymphengleichen Figur widerstehen, und sie wurde von Bauern und Adligen gleichermaßen verehrt. Ihr Charme zog eine Armee von Freiern an, doch im Jahre 4648 ließ sie sich auf keinen Geringeren als Graf Olomon Venacadahlia, dem Herrn von Ardeal, ein. Die Ehe und die Geburt ihrer Kinder hatten nur wenig Einfluss auf ihren Lebensstil, da ihre vier Töchter, Lasara, Radania, Opaline und Floriama, größtenteils von Kindermädchen und Dienern großgezogen wurden. Obwohl Solismina durch Ehe und Mutterschaft nicht gezügelt werden konnte, so doch unweigerlich durch das Altern. Nach der schwierigen Geburt von Floriama und einer längeren Erholungsphase kehrte die Gräfin mit einem selbstgeschriebenen, auf sie selbst bezogenem Stück mit dem Titel "Des Wartens wert" in die Gesellschaft zurück. Das Stück stellte sich als ziemliche Peinlichkeit heraus – nicht nur für die bissigen Kritiker, sondern vor allem deshalb, weil Solismina von der Riege jüngerer Schönheiten gänzlich an die Wand gespielt wurde. Das Stück wurde nur an zwei der geplanten vierzig Abende gespielt und die zweite Darbietung endete vorzeitig, als die Gräfin das Publikum wütend anfuhr, weil es beim Auftritt eines jüngeren Sternchens vor Begeisterung pffff.

Obwohl Solismina sich nach diesem Debakel nicht gänzlich aus dem öffentlichen Leben zurückzog, wurde ihre Gesellschaft wesentlich kleiner, da sie sich mit Schmeichlern und früheren Bekannten umgab. Die alternde Gräfin hält an den Erinnerungen ihrer Glanzzeiten fest und betrachtet sich selbst als charmanteste Prominente in Ustalav, als Gipfel dessen, was eine ardealische Dame sein sollte. Sie verlässt selten Lavendelruh, ihren Besitz in Ardis, und verbringt den Großteil des Tages im Bett und weigert sich, die Schwere ihres Alters anzuerkennen. Zudem beschwert sie sich stattdessen ständig, dass man sie „übermäßig beansprucht“ oder sie „empfindlich gegen die Dämpfe“ ist. Obgleich nur wenige Ereignisse die 65-jährige Gräfin aus ihren Räumlichkeiten locken können, sitzt sie doch jedes Jahr ohne Fehl mit ihren Töchtern für das Familienporträt Modell, worauf ihre Töchter immer so abgebildet werden, wie sie sind, während sie in der Blüte ihrer Jahre dargestellt wird. Die Gräfin empfindet ein wildes Vergnügen daran, dass die Jahre ihre Töchter allmählich einholen, da sie ihnen die Schuld für den Verlust ihrer eigenen Schönheit gibt.

Wichtige Persönlichkeiten

Mehrere Seelen haben sich in Ardis ein Heim geschaffen und halten an ihrem trostlosen Leben fest oder suchen inmitten des Staubs nach neuer Hoffnung.

Ailson Zündler (NG Mensch Barde 6/Kundschafter-Chronist 4): Ustalavs berühmteste Schriftstellerin, die Autorin von Galdyzes Gast: Festmahl des Nosferatu, Nie bluteten ihre Wunden, Schritte auf der Bluttreppe und Dutzender weiterer Erzählungen lebt bequem in Ardis in der Gemeinde von Grimolhof. Zündler war in ihrem früheren Leben eine Abenteurerin und floh aus

Ustalav, nachdem sie unter Caliphas vampirischen Schrecken begegnet war. Ihre Reisen verhalfen ihr zu einer langen Karriere als Ermittlerin bei grauenhaften Rätseln und zu einer Mitgliedschaft in der Gesellschaft der Kundschafter, jedoch wurde sie letztendlich von Kummer überwältigt und kündigte offiziell ihre Mitgliedschaft bei dieser Organisation. Heute lebt sie als Autorin im Vorruhestand; in ihre Liebesromane lässt sie großzügig ihre eigenen Erfahrungen als Abenteurerin einfließen und erteilt verständnisvollen Lesern weise Ratschläge.

Reneis Ordranto-Caliphvaso (RN Mensch Adelig 2/Zauberer 5): Geboren im Skandal, hat der mutmaßliche Sohn des früheren Prinzen Valislav Ordranto und der seit langem vermissten Schwester der Gräfin Carmilla Caliphvaso, Millaera, den eigentlich direktesten Anspruch auf den Thron von Ustalav. Seit seine Tante ihn kurz nach seiner Geburt isoliert hat, weiß Reneis kaum etwas von seinen Eltern oder von der Welt jenseits des familiären Landhauses bei Dornentor, doch seit seiner Kindheit ist er dazu erzogen worden, der erste Caliphvaso zu sein, der die Krone tragen wird. Mit seinen mehr als 30 Jahren besitzt Reneis einen hervorragenden Körperbau und einen analytischen Verstand, jedoch fehlt es ihm an Sozialkompetenz und er leidet unter ständig wiederkehrenden Kopfschmerzen. Prinz Ordranti lädt seinen Mochtegerneffen regelmäßig an den Hof ein, doch Gräfin Caliphvaso schreibt ständig wohlbegründete Ablehnungsschreiben. Bis heute sind sich Reneis und Prinz Aduard noch nie persönlich begegnet.



Gräfin Solismina Venacadahlia

Barstoi

Seit die Herrschaft über dieses Land an Graf Aericein Neska fiel, ist in Barstoi kein Platz mehr für Hoffnung. Die Region war niemals hübsch: Ertragsarmer Boden und steiniges Heidefeld machen die Ländereien zwischen dem Propyriasee und den Obstgärten Varnos aus. Kellidische Barbaren und numerianische Plünderer bedrohen die Grenzen im Osten. Vergessene Geschichten von Geistern und Gremlins sickern in der Gestalt von zerlumpte Grufschrecken und endlos tiefen Höhlen in die Gegenwart ein. Lange Zeit ist das Land unter der Herrschaft schwacher Anführer gestrauchelt, doch das hat sich geändert. Heutzutage kennt das Volk von Barstoi das Antlitz ihrer Furcht nur allzu gut, da die herzlosen Ritter des Grafen mit ihren rasiermesserscharfen Lanzen völlige Unterwerfung durchsetzen und ein Land verteidigen, das innerhalb einer Generation von einem unverwüsthlichen Hinterland zu einer herzlosen Utopie geworden ist.

Barstoi wurde schon immer als rückständiger Ort in Ustalav betrachtet. Wo sowohl Kanterwall als auch Odranto sich der Bedrohung von außerhalb stellen, tun sie dies, um reiche Länder zu verteidigen. Auf der anderen Seite wurde Barstoi immer als Sache von nationalem Stolz angesehen, die die Herrschaft über alle Ländereien von den Großen Hauern bis zum Westlichen Sellen untermauert. Bis vor wenigen Jahrzehnten bargen die steinige Erde und die kränkelnden Felder unzählige Gefahren – angefangen von umherstreifenden Monstern bis hin zu kellidischen Fanatikern, die verstreute Höhlen oder Steine als heilige Orte beanspruchten. Während der vergangenen 40 Jahre hat das Land einen erschreckenden Wandel durchlebt. Im Jahre 4665 endete die Blutlinie der Herrscher von Barstoi mit dem Tod von Graf Biryce. Prinz Valislav Ordranti versuchte, mehrere bevorzugte Adlige als Herrscher dieses Landes einzusetzen, doch alle lehnten ab, da sie sich nicht darum scherten, die Macht über das mittellose, vielleicht sogar verfluchte Land zu übernehmen. Nachdem die Grafschaft monatelang ohne Verwalter war, bot sich der Zinnmagnat Aericein Neska, Mitglied einer niederen Adelsfamilie aus Versex, der Prinzessin für ein provisorisches Dienstjahr als dessen Verwalter an. Er versprach, er würde, wenn man ihm einen Zeitraum von 3 Jahren gewährte, dem rauen Land Profit für die Krone abtrotzen. Da kein anderer Kandidat einen Anspruch vorbrachte, sagte Prinz Valislav zu.

Rasch setzte Neska seine Pläne für soziale Projekte in dieser Region in die Tat um, indem er sie aus seinem eigenen Vermögen finanzierte und Scharen von Arbeitern anzog. Ganze Berge von weit verstreutem Gestein wurden geräumt, neue pharasmische Klöster wurden gebaut, Barbaren, Goblinoide und Drakas wurden erschlagen, und tauglichen Söldnern wurden Titel als Ritter des Landes verliehen. Die Erkundung der Abgründe und Höhlen, die die Grafschaft durchzogen, förderten reiche Salzvorkommen in den Hügeln im Norden zutage. Vor Ablauf der 3-Jahres-Frist hatte sich der Ruf Barstois von dem eines wertlosen, gefährlichen Heidefeldes in den eines sicheren Landstriches verwandelt, der viel Potential bot. 4 Monate vor Beendigung seines Auftrages verlieh Prinzessin Maraet Aericein Neska persönlich den Titel eines Grafen.

Durch wahre Macht änderte sich Neskas Herrschaft rasch. Darauf versessen, Barstoi über alle anderen Grafschaften zu stellen, führte der Graf weitere riesige Bauprojekte durch und baute neue Grenzposten, Straßen, Städte und der Grafschaft gehörende Höfe und Salzminen. Außerdem brachte er eine ganze Reihe neuer, strikter Gesetze ein, die über die Bestrafung von Verbrechen hinausgingen, um autoritäre, moralische Strafen, ein absolutes Verbot von arkaner Magie und

die Verehrung Phrasmas in der gesamten Grafschaft durchzusetzen. Die Strafe für „Abweichungen“ waren schon von vornherein hart, doch mit zunehmendem Alter wurden die Erlasse des Grafen immer drakonischer, bis sie schließlich in einer einzigen Strafe für alle Verbrechen mündeten: dem Tod.

Im Jahre 4687 entzündete Neskas Intoleranz gegenüber Inkompetenz und Korruption einen 6 Jahre währenden Bürgerkrieg zwischen seiner Grafschaft und dem benachbarten Ardeal. Zwar erwies sich sein Kreuzzug letztendlich als fruchtlos, doch verwandelte er die einst fruchtbare Region Furcina in ein mit Gräben durchzogenes Ödland, das heutzutage als die Furchen bekannt ist. (Für ausführliche Informationen, siehe Kapitel 4).

Heute ist Barstoi eine der wehrhaftesten Grafschaften in Ustalav: ein Polizeistaat uniformer Gemeinden und sogar Felder, in dem Ritter, die Neskas grauen Kondor als Wappen tragen, und schwarz berobte pharasmische Hexenjäger eine ängstliche Bevölkerung unterdrücken und ständig beobachten. Obwohl durch harte Arbeit, Gehorsam und Gnadenlosigkeit, die sich als Patriotismus tarnen, Einzelpersonen zu Gold und Ländereien gekommen sind, zählt das Volk von Barstoi jedweden Reichtum in seinen Taschen mit Hoffnungslosigkeit in der Seele.

Wichtige Orte

Obleich strikt regierte und größtenteils identisch aussehende Gemeinden das Heidefeld Barstois bedecken, heben sich bestimmte Orte von den anderen ab.

Die Schuldkapelle: Im Dreigespann der pharasmischen Klöster in Barstoi – wozu auch die Gruft der Tränen und die Schädelmutter zählen – besitzt die Schuldkapelle den schrecklichsten Ruf. Das festungsartige Kloster überblickt und steht teilweise inmitten einer Salzmine, die von dem Orden betrieben wird; in seinen düsteren Hallen finden sich aus Salzkristall gehauene Statuen und Katakomben, die aus dem groben Fels geschlagen wurden. Als demütige Anhänger der Lehren der Pharasmischen Buße folgen die Mönche den ersten Philosophien von Abt Phavad Nholinarm, der streng die Regeln über Verkündigung, Geißelung und Inquisition sowohl im Alltag als auch in der Rolle vieler Mitglieder als Missionare oder Hexenjäger befolgt.

Sturnidae: Im Angesicht der von Flammen verzehrten Weite der Furchen leidet die Stadt Sturnidae unter den Sünden der Vergangenheit. Mit jedem starken Windstoß wird die Asche über die tote Ebene getragen, die die Stadt in einen grauen Schleier hüllt und jede Ernte und jede Mahlzeit mit dem Geschmack des Verfalls verdirbt. Wer sich an den Krieg ohne Gleichen erinnert – meistens Veteranen, denen Land in der Region zugestanden wurde –, behauptet, in dem ständigen Dunst die Geister der bäuerlichen Soldaten oder ganze Heerscharen von gespenstischen Rittern gesehen zu haben, die vor dem aufkommenden Staubsturm hergeritten sind.

Vische: Vische ist die eigentliche Hauptstadt Barstois und erhebt sich als Beispiel der größten Errungenschaften und dem dunkelsten Elend der Grafschaft. In dieser Stadt tun die misstrauischen, grau gekleideten Einwohner ihr Bestes, keine Aufmerksamkeit zu erregen, da die Ritter des Grafen ständig nach Abweichlern Ausschau halten und alle wissen, wie gut Informanten belohnt werden. Alle Läden schließen bei Sonnenuntergang, so dass niemand riskiert, die nächtliche Ausgangssperre zu brechen, und nehmen den Betrieb eine Stunde nach Sonnenaufgang und nach Beendigung des obligatorischen Morgengottesdienst in Phrasmas mit einem Zwiebeldach versehenen Haus des Trostes wieder auf.

Graf Aericlein Neska

RB Mensch Adeliger 5/Ritter 7

Im hohen Alter von mehr als 90 Jahren lenkt Graf Neska, dessen Verstand nicht vom Alter vernebelt ist und der seine Vision einer utopischen Gesellschaft unbeirrt verfolgt, noch immer aktiv die Geschicke seines Reiches. Seine einst schlanken und scharfen Züge sind über die Jahrzehnte vertrocknet, sein scharf geschnittenes Gesicht ist mit einem Labyrinth aus tiefen Falten durchzogen und sein dünnes, weißes Haar bildet an seiner Stirn große Geheimrats-ecken. Wenn auch unbewusst, demonstriert seine Gangart doch seine Disziplin und seine Entschlossenheit, weder in seiner Haltung oder einer anderen Facette seine Lebens Anzeichen des Alterns oder der Schwäche erkennen zu lassen. Obwohl sein Körper unter dem Zahn der Zeit leidet, bleibt sein Intellekt beharrlich. Da er in jungen Jahren ein harter Geschäftsmann war, hat ein Leben als politischer Führer ihn zu einem Meister kalter Logik und unerwarteter Scharfsinnigkeit gemacht. Während er selbst sich an die strengen Philosophien von selbstauferlegter Disziplin und Distanziertheit hält, betrachtet er sich selbst als einen idealistischen Menschenfreund, der darum bemüht ist, eine Generation von fähigen, talentierten, intelligenten und starken Individuen heranzubilden, während er gleichzeitig ein Paradies schafft, in dem sie gedeihen können. Er glaubt, dass seine Gesetze jene, die unter ihnen leben, sie zu produktiven, höflichen und moralischen Menschen machen, und gleichzeitig Radikale und Parasiten ausmerzen, und er akzeptiert, dass ein gewisses Maß an Korruption und menschlichen Verlusten in solch einem System unumgänglich sind. Obgleich er das Land und das Volk als sein Lebenswerk betrachtet, weiß er doch, dass er ihr Aufblühen zu einer idealen Gesellschaft nicht mehr erleben wird. Da er zu traditionell und fromm ist, um daran zu denken, sein Leben zu verlängern – erst recht, wenn man bedenkt, wie sehr er Magie verabscheut –, sucht Neska einen passenden Erben, da es in seinem Leben keinen Platz für eine Familie gab. Während er nach einem potentiellen Nachfolger Ausschau hält, der eventuell seine Vision teilt, verfeinert er gleichzeitig Pläne, um sicherzugehen, dass das Ergebnis seiner Bemühungen nach seinem Tod niemals in die Händen von Plünderern oder Abweichlern fällt.

Wichtige Persönlichkeiten

Obgleich niemand es wagt, Graf Neskas Autorität anzuzweifeln, haben sich einige Bürger Barstois bemerkenswerten Respekt verdient.

Eilisilo Varga (RN Mensch Ritter 5/Hölleneritter 5): Als jüngste in einer langen Reihe schöner Frauen, die Neska als Sekretärinnen, Beschützerinnen und wichtigste Begleiterinnen gedient haben, zog Varga die Aufmerksamkeit des Grafen während eines Staatsbesuches in der chelischen Hauptstadt Egorian auf sich, wo sie als Hölleneritterin dem Orden der Geißel diente. Nachdem er unbeabsichtigt Zeuge ihrer Fähigkeiten während eines Angriffs auf desnische Revolutionäre wurde, kam er auf sie zu und bot ihr an, seinem Gefolge beizutreten. Obgleich sie anfangs ablehnte, änderte sie ihre Meinung jedoch am Ende seines Aufenthalts auf mysteriöse Weise und reiste mit ihm nach Ustalav. In den 8 Jahren nach dem Eintritt in den Dienst des Grafen ist Varga in eine Position aufgestiegen, die gleich nach der Neskas kommt, und überwacht aktiv die politischen Angelegenheiten Barstois. Die Ritter des Landes verachten und beneiden ihre Kommandantin – hinter vorgehaltener Hand nennen sie sie Kettengräfin –, dennoch gehorchen ihr alle, weil sie ihre gnadenlose Kampfkraft und ihre Hölleneritterrüstung fürchten.

Richter „Hexentilger“ Erdin Koim (RN Mensch Inquisitor 6): Trotz seiner 72 Winter, weigert sich der älteste Priester der Schuldkapelle, Erdin Koim, seinen Posten für das asketische, auf Selbstdemütigung beruhende Leben seines Ordens einzutauschen – nicht aus Angst vor der Knute oder der Folterung durch seine Brüder, sondern wegen des fanatischen Glaubens, dass sein irdisches Wirken unvollständig ist und er es beenden muss, bevor er sich der Buße seiner Seele hingeben kann. Als berüchtigter Landesrichter mit mehr als 5 Jahrzehnten Erfahrung, der das nordöstliche Ustalav bereist, hat ihm sein Scharfsinn bei der Entlarvung von üblen Zauberern und der Vereitelung böser Magie unter den Inquisitoren Barstois den gefürchteten Titel „Hexentilger“ eingebracht. Bei seinen Reisen wird er von Donnerhuf, seinem alten, einäugigen Schlachtross, seinem fanatisch ergebenen Knappen Chisson, sowie von Sibillie, einer 13-jährigen, gefangenen Hexe begleitet, die den alternden Richter

davon überzeugt hat, ihre Sünden wiedergutzumachen, bevor sie dem Henker gegenübertritt.



Graf Aericlein Neska

Caliphas

Ein örtliches Sprichwort sagt: „Traue keinem Freund in den Nebeln von Caliphas.“ Ein Rat, der einst von Seemännern häufig erteilt wurde, die um die felsige Küste der Avalonsbucht gesegelt sind, sich heutzutage jedoch häufiger in den Gassen und Freudenhäusern der Hauptstadt Ustalavs herumtreiben. Vor gerade einmal 34 Jahren wurde der königliche Hof in die Grenzen dieser Grafschaft verlegt und brachte Ruhm und Einfluss in die lang begehrte Region. Doch, wie es so oft der Wahrheit entspricht, kam der Hochmut vor dem Fall. Heuer suchen die eingewanderten Adligen nach immer neuen Ausschweifungen und beuten dabei ungezügelt die schätzbaren Leben der einfachen Leute der Grafschaft aus. Die Küstenstädte werden immer stärker überbevölkert, was dazu führt, dass Krankheiten, sowohl des Körpers als auch des Geistes, ausgelöst werden. Und während die Natur ausgebeutet wird, um den Hunger einer stetig wachsenden Bevölkerung zu stillen, erheben sich Dinge, die lange geschlummert haben und auf deren Unmut die Welt nicht vorbereitet ist.

In der Geschichte Ustalavs hatte Caliphas einst den Ruf, das Hoheitsgebiet von Hexen und ihren seelenlosen Dienern gewesen zu sein. Die Legenden besagen, dass nach der Niederlage des letzten Königs die geheimnisvollen Schwestern aus dem Albriawald mit dem Wisperrnden Tyrannen verhandelten, um die Kontrolle über das Land zu bekommen, das sie als das Ihre betrachteten, doch der gleichgültige Leichnam jagte sie davon und verstreute sie in alle Himmelsrichtungen. Nach dem Fall des Tyrannen war Caliphas unter den ersten Grafschaften, die wieder aufgebaut wurden, und ihre Herrscher – die Familie Caliphvaso – gehörten einer der beiden adligen Blutlinien an, die die Herrschaft des Leichnams überlebt hatten. Beinahe sofort begann sich die Rivalität zwischen der Grafschaft an der Küste und der Hauptstadt Ardis zu entwickeln, die noch durch den Streit der Caliphvasos mit der kürzlich gekrönten Blutlinie der Ordranti verschärft wurde – ein Groll, der bis zum heutigen Tage anhält.

Hinab von den felsigen Spitzen der Hungerberge, durch die mit Wäldern und Flüssen durchzogene, fruchtbare Landschaft bis zu der Felsenküste des Encarthansees und der Avalonsbucht besitzt Caliphas eine atemberaubende Landschaft. Der Großteil der hochgepriesenen Zivilisation der Grafschaft findet sich entlang der Küste und überlässt den Platz einer Wildnis, die so zerklüftet ist, und Nestern, deren Bewohner so abergläubisch sind, wie man es nur im Hinterland dieses Fleckchens Erde findet. Während auf den Hügeln und in den Wäldern magere Wölfe auf Jagd gehen, ist Caliphas äußerst berüchtigt für riesige Schwärme fliegender Schatten – Raben und Fledermäuse, vor denen die örtliche Folklore geradezu überquillt. Obwohl die Bewohner von Caliphas sich ihrer Aufgeklärtheit rühmen, hat der Aberglaube einfach nur einen Hauch des Städtischen bekommen – traditionelle Heilmittel und Bauernregeln wurden ersetzt durch Vorurteile und weit verbreitete Vorzeichen. Eine solche falsche Weltgewandtheit führt dazu, dass viele Städter das Übernatürliche als Humbug abtun, das keinen Platz unter der modernen Vernunft hat. Persönliche Freiheit und eine ablehnende Haltung der Krone gegenüber prägen das örtliche Bild und bringen der Region den Ruf ein, eine Zuflucht für Andersdenkende und die erste unter den Grafschaften zu sein, die die Monarchie ablehnt, auch wenn sie den Thron beherrscht.

Wichtige Orte

Trotz ihres Rufes als eine der kosmopolitischsten Regionen, hat Caliphas dennoch einiges an geheimnisvollen Orten und merkwürdigen Schauplätzen zu bieten.

Anactoria: Entlang der finsternen Ränder des Albriawaldes stehen die herzlichen Menschen von Anactoria Torf, der in ganz Ustalav als billiger Heizstoff verwendet wird. Am bekanntesten ist der Ort jedoch für seine lokale Berühmtheit, die Jungfer von Anactoria, eine uralte, aber gut erhaltene Leiche, die in den Mooren gefunden wurde und nun die Hütte eines Privatmanns schmückt. In den Legenden werden der verwitterten Leiche allerhand Kräfte zugeschrieben – von prophetischen Seufzern bis hin zu heilenden Tränen –, während die Geschichten von einer tragischen Liebenden erzählen, die durch Raum und Zeit von ihrem Herzallerliebsten getrennt ist. Obwohl sich die meisten der Wunder des uralten Kadavers als Anekdoten herausstellen, wird das Angebot zahlreicher Gruppen – von der Universität in Lepidstadt bis hin zum Aspiskonsortium – zum Kauf der Jungfer abgelehnt, was zu regelmäßigen Suchaktionen nach ähnlichen Moorleichen geführt hat, die in der Gegend als „totes Gold“ bekannt sind.

Caliphas: Die in Nebel getauchte Hauptstadt Ustalavs ist die wohlhabendste Stadt des Landes und die Heimstatt des Hofes des Prinzen Aduard Ordrantis III. Sie wird in Kapitel 3 ausführlich beschrieben.

Chateau Douleurs: Ständig verändert durch Generationen exzentrischer Caliphvasos, besessener Künstler und Heerscharen von Bediensteten, steht am Ostufer des Raitesosees ein prahlerisches Paradies aus labyrinthischen Gärten, mit Statuen versehenen Pavillons, seltsamen Menagerien und luxuriösen Rückzugorten, die symmetrisch um die alles beherrschende Größe des mittig gelegenen Chateau Douleurs angelegt sind. Die hohen Galerien, die Salons und Ballsäle bergen die gesammelten Kunstwerke, Schätze und Dekadenzen des Caliphvaso-Clans. Dennoch haben nur wenige jemals einen Blick auf die Ländereien rund um den Besitz geworfen und noch weniger auf das Innere des Palastes, da eine Legion aus tödlichen Familienwächtern nur geladene Gäste einlässt. Solch auf den Tod beschützte Privatsphäre ist der Nährboden für zahllose Gerüchte über kultische Orgien, mörderische Jagden, Palastkammern, die sich auf zum Wahnsinn treibende Weise verändern und eifersüchtig gehütete Familiengeheimnisse.

Huld: Diese ruhige Gemeinde dient als Tor zu Finismur. Ihre fromme Gemeinschaft aus Bauern, Schäfern und Webern betet ein provinzielles Pantheon an, das Iomedae, Pharasma und die himmlische Herrscherin Andoletta mit einschließt. Hier spannt sich die Kapellbrücke, eine Schlagbrücke aus Holz, über den Lauf und verbindet sich mit den Straßen, die in nordwestlicher Richtung nach Vigil und in südlicher Richtung nach Vellumis führen.

Vauntil: Weingüter und Blumenzuchten erstrecken sich meilenweit um die selbsternannte „Stadt der Sinne“ und machen sie zu einer der hübschesten und reichsten Regionen der Grafschaft. Jedes Jahr treten die Küchenmeister, Parfümeure, Juweliere und Künstler aller Couleur während des Festes des letzten Atemzugs gegeneinander an, einem die Berufsstände übergreifenden Wettkampf darüber, was das Beste im Leben ist. Ausgesprochene Feinschmecker – von denen viele hohe Summen für die Gelegenheit ausgegeben haben – bewerten zahlreiche sinnliche Erlebnisse und küren schließlich einen einzigen Sieger mit der begehrten Bezeichnung „zum Sterben schön“. Regelmäßig ist der Wettbewerb in seiner Geschichte von Tragödien heimgesucht worden – von Skandalen wie menschlichen Zutaten, der Ermordung von Rivalen und dem Tod von Preisrichtern im Vollrausch –, doch die heutigen Teilnehmer nehmen diese Unglücke als gegeben hin und lassen dem Wettbewerb sowohl seinen morbiden Grundton als auch seinen gefährlichen Ruf.

Prinz Aduard Ordranti III.

RN Mensch Adeliger 3/Kämpfer 8

Als zweiter Sohn von Prinzessin Maraet Ordranti und Herzog Ardeten Holzver erwartete Aduard Ordranti niemals, dass er regieren würde. Als er volljährig wurde, war ersichtlich, dass er nur wenig für das Leben eines verwöhnten Prinzen übrig hatte, da er eine gesunde Ausdauer, einen eigensinnigen Charakter und einer Vorliebe für die freie Natur, die Jagd und die Gesellschaft von Soldaten besaß. Nach seiner schulischen Ausbildung bereiste Aduard die wilderen Teile des Landes, jagte und besuchte die Kastelle an den Grenzen im Norden und im Westen und fand Gefallen am Soldatenleben. Bei diesen Ausflügen geriet er bei zahlreichen Gelegenheiten in Gefahr, sowohl durch Bestien als auch Gesetzlose. Diese Bereitschaft, sich den Gefahren zu stellen, und seine Ablehnung klassenbedingter Einschränkungen brachten ihm die Gunst der Soldaten des Landes ein, jedoch brachte er den Königshof dadurch in Verlegenheit.

Obwohl er sich weder den Tod seines Bruders noch seinen eigenen Aufstieg auf den Thron gewünscht hatte, nahm Aduard beides als Pharasmas Willen an und bestieg den Thron im Alter von 29 Jahren. Ungehobelt, unvorbereitet und mit übermäßigem Vertrauen in sein gottgegebenes Herrscherrecht, waren die ersten Jahre von Aduards Regentschaft in einer Zeit, in der das östlich gelegene Ardeal sich vom Krieg ohne Gleichen erholte, durch Frechheit und politische Gutgläubigkeit geprägt. Während der folgenden 36 Jahre hat sich Aduard seinen tiefen Glauben an die Führung Pharasmas und seine angenommene Tradition militärischen Gleichmuts erhalten, ist jedoch wesentlich bewanderter darin geworden, politische Gegner zu manipulieren. Endlose Debatten verachtet er immer noch und gelegentlich führt dies zu Zornesausbrüchen und dem abrupten Ende des höfischen Protokolls. Obwohl er – mehr schlecht als recht – versucht, seine private Meinung nicht durchblicken zu lassen, empfindet der Prinz eine tiefe Abneigung gegenüber Graf Neska und Gräfin Caliphvaso, die auf ihrer Arroganz und ihren nicht enden wollenden Ränken fußt, auch hält er die ständig wechselnden Sprecher der Pfälzen für lächerliche Feiglinge, doch im Grafen von Amaans, Graf Galdana, hat er einen Gleichgesinnten und politischen Verbündeten gefunden.

Gräfin Carmilla Caliphvaso

RB Mensch Adeliger 4/ Schurke 11

Berichten zufolge sagte Oberbefehlshaber Haldrian Ganailad aus Finismur über Gräfin Caliphvaso: „Diese Dame verkörpert alles, was Ustalav ausmacht. Die Flamme des Ehrgeizes brennt an der Spitze einer Kerze voller Selbstvertrauen und unleugbarem Charme, gänzlich eingehüllt in ein miternächtliches Tuch unausgesprochener Verlockungen.“ Dies gilt noch immer für die sehr forschende und aktivste Adelige des Landes, die einen Anblick von unerreichbarer Schönheit bietet, sowohl für ihre ausgefallenen Frisuren und ihrem Trotz gegen das Altern als auch für ihre waghalsigen Anklagen gegen die königliche Politik Ordrantis bekannt ist. Sie scheint immer Mitte vierzig zu sein und sich eine Fassade kühler Distanziertheit und zögerlichem Scham erhalten zu haben, wie man es von einer ustalavischen Adelige erwartet, selbst wenn ein Netzwerk aus Informanten, Söldnern, hoffnungslosen Freiern, Speichelleckern, ausländischen Sendboten und Adeligen der Nation damit beschäftigt ist, um ihre eigene Grafschaft zu bereichern und ihre ohnehin beinahe königliche Position zu stärken. Geschichten hinter vorgehaltener Hand

erzählen von ihrem sagenhaften, allerdings niemals bezugten Temperament, in dessen Angesicht böse Zungen verstummen und halb durchtriebene Rivalen inmitten eines Sturms von blutroten Blitzen getroffen werden. All diesen Ängsten zum Trotz, ist die eitle, aber dennoch mörderisch verlockende „Königin von Caliph“ von endlosen Gerüchten umgeben, von denen die meisten sich um die angeblich skandalöse Beziehung zu ihrem Neffen Reneis (siehe Seite 13 Seite einsetzen), dem Verschwinden ihrer Schwester Millaera, ihrer angeblichen Neigung für verbrecherische Ausschweifungen oder um die Tatsache drehen, dass Oberbefehlshaber Ganailads schmeichelnde Worte vor mehr als 50 Jahren aufgezeichnet wurden.



Prinz Aduard Ordranti III.

Kanterwall

Ein einziges, weites Moor umgibt den Liassee und erstreckt sich bis zum morastigen Eschirwald im Osten. Hier geht aus Vorsicht und Schroffheit ein derbes Völkchen hervor und die Grafschaft wird von entschlossenen Leuten bewohnt, die nur allzu gut wissen, dass Reichtum, der mit Blut und Schweiß erworben wird, oft keinen größeren Lohn einbringt als ständige Unbill und einen schnellen Tod. Das Land Kanterwall – einst als Tamrivena bekannt – hat für sein Volk nichts übrig, selbst nachdem Generationen von unerschütterlichen Ustalavern ihre Leben für das Land hingegeben haben, nur um den grausamen Klingen der Orks von Belkzen zum Opfer zu fallen oder auf mysteriöse Weise verschlungen zu werden, anscheinend von dem nebligen Moor selbst.

In Ustalav herrschte schon immer die Angst vor einer Invasion aus dem Westen. Während die übrigen Grenzen der Nation sicherlich von Menschen und Bestien bedroht werden, stellen die Orks von Belkzen, deren Reich aus Grausamkeit und Massakern sich jenseits von Kanterwalls Schwelle erstreckt, eine geballte Bedrohung dar. Seit Gründung der Nation haben die Grafen der Region die unterschiedlichsten Taktiken ausprobiert, um die Länder im Westen gegen die wilden Horden zu verteidigen. Die Ruinen Dutzender Festungen und Wachtürme – von denen einige nur wenige Meter auseinander stehen – kennzeichnen die Grenzen und legen Zeugnis ab über die Leistungen früherer Verteidiger. Die Geschichte der Verteidigung Ustalavs ist eine Erzählung voller Tragik und Wahnsinn mit Momenten voller Schicksalsschläge und unterstrichen durch Epen über Katastrophen – die den Versuchungen und dunklen Versprechungen, die der Drachengeneral Kazavon auf die Welt losließ, in nichts nachstehen. Doch heutzutage muss sich Kanterwall nicht allein gegen die Brutalität aus dem Westen zur Wehr setzen. Die Bewohner von Finismur nehmen es gleichermaßen auf sich, die Schlachten gegen Belkzen zu schlagen, eine grimmige Gnade, durch die die Angriffe auf die Länder Ustalavs stark zurückgegangen sind. Jedoch schlafen nur die Tollkühnen unachtsam in Kanterwall, denn der Wahnsinn der Orks respektiert weder Grenzen noch Vernunft und es gibt mehr als nur Tiermenschen, die die Felder des uralten Landes heimsuchen.

Kanterwall ist eine fruchtbare Region, die durch die Rissnitz bewässert wird und von schachbrettartigen Feldern und Bauernhöfen gekennzeichnet ist. Während Wölfe und Füchse die Bauern ohne Ende belästigen, kommt das größte Ärgernis des Landes auf schwarzen Flügeln daher – riesige Schwärme störrischer Raben, jährlich einfallende Heuschrecken, Zikaden und Ohrwürmer richten rücksichtslos Verwüstungen an. Die Region ist gleichmäßig von leicht bewaldeten Ebenen und düsteren Mooren bedeckt, die allesamt in dicken Nebel gehüllt sind, der sich von den Bergen im Süden ins Tiefland ergießt. Die Einheimischen sprechen viele Warnungen und abergläubische Bemerkungen über diesen Nebel aus, und einige Alte weigern sich, hinaus in den Nebel zu treten ohne ein Symbol der Phasmas, um die Seelen abzuhalten, die darin verlorengegangen sind. Andere schwören, dass ganze Dörfer im Nebel verschwinden, dabei gänzlich von der Welt abgeschnitten werden und im Dunst einfach aufhören zu existieren.

Unter der Regierung des regionalen Pfalzrates schlagen sich die Menschen von Kanterwall alleine durch. Da nur wenige Mitglieder des Adelsstandes des Landes in dieser ländlichen Region geblieben sind, haben Lehnsgüter bäuerlichen Dörfern und Gemeinden Platz gemacht. Im Osten gibt es friedvolle Inseln im Nebel, auf denen einfache, pharasmafurchtige Leute von fadem Essen und harter Arbeit

leben. Im Westen ist es ähnlich, jedoch läuten hier die Kirchenglocken, wenn Gefahren nahen und nicht zum Essen, und die von Feuern verwüsteten Überreste von Häusern bezeugen die tödliche Anwesenheit von Monstern, die im Dunkel der Nacht lauern.

Wichtige Orte

In Kanterwall gibt es viele sehenswerte Orte, die entweder für ihre Entschlossenheit berühmt oder für ihre grausame Geschichte berüchtigt sind.

Kleewang: Es begann mit einer Erschütterung, die im gesamten Dorf spürbar war, einem nie dagewesenen, aber schon bald vergessenen Beben. Eine Woche später wurde die Kirche während des Gottesdienstes von einem Erdbeben verschlungen, wobei der Priester und die frommsten Einwohner getötet wurden. Kurz darauf hallten Schreie durch die Nacht und eine Spur, die von geschleiften Körpern herrührte, führte zum Kirchhof, wo jedes Grab entweder Spuren einer morbiden Absenkung trug oder weit aufklaffte, als wäre es in ein Tor zu chthonischen Albträumen verwandelt worden. Niemand kann sagen, wann die Ghule kamen oder wie viele unter Kleewang lauerten, doch was einst ein friedlicher Zufluchtsort für die Lebenden war, ist nun eine Hölle voller Untoter.

Marian Leigh: In der von Lavendel gesäumten Stadt Marian Leigh sind die Frauen den Männern 10 zu 1 überlegen. Rund um die üppigen Gartenlandschaften des Gutes der Dame Uroora Demerval, einer Witwe, die neun Ehemänner überlebt hat, ist eine Gemeinde entstanden, die sich damit brüstet, der angenehmste Ort im Land zu sein, größtenteils aufgrund ihrer homogenen Bevölkerung. Obgleich es Männern gestattet ist, in Marian Leigh zu bleiben, ist mehr als ein durchreisender Schürzenjäger oder honigmäuliger Chauvinist zwischen den Gartenlabyrinthen und Gewächshäusern verschwunden.

Ödwall: Eine unebene Mauer aus Stein und gefallenem Festungen, den Überresten jahrelanger Kriege und Zerstörung, erstreckt sich gut 90 Meilen entlang der Grenze zwischen Ustalav und Belkzen. Das lange Bauwerk, das aus verstreuten Barrikaden und Bollwerken gefallener Festungen besteht, ist nur dem Namen nach ein Wall und ist im Allgemeinen nicht mehr als 60 bis 120 Zentimeter hoch und wird gelegentlich in einem Abstand von einer Viertelmeile oder mehr unterbrochen. Auch wenn die spärlichen, übriggebliebenen Wachtürme der Miliz der Grafschaft gelegentlich als Wachposten dienen, ist nur noch von den düsteren Ruinen der Valballustrutz und der Andachburg genügend Architektur geblieben, dass sie als die Zitadellen zu erkennen sind, die sie einst waren. Jedoch werden selbst diese Festen gemieden, da man sich Geschichten von Kreaturen erzählt, die schlimmer sind als Orks und zwischen den zerbrochenen Steinen lauern.

Ravengro: Während Dutzende von ähnlichen Gemeinden ausgestorben und verrotten sind, floriert das ruhige Städtchen Ravengro und besteht als Beweis für die Standhaftigkeit und Entschlossenheit der Bewohner Kanterwalls. In der Nähe befinden sich dräuend die Ruinen des Gefängnisses von Schreckenfels, einem Zuchthaus, in dem Wachen und Gefangene gleichermaßen vom Feuer einer Revolte verzehrt wurden. Man erzählt sich, dass niemand von ihnen in Frieden ruht.

Das Safranhaus: Unter der eitrigen Haut des Safranhauses lauert etwas Schlimmeres als Geister. Es wird in Kapitel 4 näher beleuchtet.

Tamrivena: Verdächtigungen und Misstrauen gedeihen in der Festungsstadt Tamrivena, die in Kapitel 3 ausführlich beschrieben wird.

Der Pfalzrat von Kanterwall

Von ihrem gräflichen Sitz in Tamrivena wachen die neun Mitglieder des Herrscherrates von Kanterwall über die Verwaltung ihres Heimatlandes. Die Ratsmitglieder sind sich wohl bewusst, dass das Überleben vieler Ländern von den Erträgen der Felder ihrer Grafschaft abhängt und dass der grobschlächlige Prinz der Nation auf jeden Verdacht von Betrug und Erpressung mit Gewalt reagieren könnte. Sie nehmen große Mühen auf sich, um der Region den Ruf eines Reiches voller anspruchsloser, hart arbeitender und unentbehrlicher Arbeitskräfte zu geben. Während dies im Allgemeinen der Wahrheit entspricht, achten die Verwalter sehr genau auf die gut gefüllte Börse des Landes, weil sie den Neid der benachbarten Adeligen fürchten. Nur wenn es um die Verteidigung der Grafschaft geht, werden großzügige Ausgaben gewährt, da die regionale Miliz sehr gut bezahlt und ausgerüstet wird, besonders jene Mitglieder, die die Stadtmauern Tamrivenas bewachen.

Von den Ratsmitgliedern setzen sich Flusskapitän Charidian Vanx, die Landbesitzerin Taladda Jovanki und die zurückhaltende Abgeordnete Zoenessa Thell am schärfsten für ihre eigenen politischen Interessen ein – die aus nationalem Einfluss, regionaler Sicherheit beziehungsweise einfach Gerechtigkeit bestehen. Abgesehen von der Verwaltung der regionalen Politik und dem Schlichten bedeutender Streits, nimmt der recht effektive Pfalzrat von Kanterwall Berichte von beiden Flügeln ihrer Geteilten grafschaftlichen Miliz entgegen: die Frontgarde, die unter dem Kommando des wachsamem Veteranen Hauptmann Daladmin Quin die Grenzen der Grafschaft bewacht, und der Wallgarde, die nach Anweisung des paranoiden Hauptmannes Balton Rasrakin über Tamrivena wacht. Obwohl beide Männer sich als fähige Anführer erwiesen haben, verliert der Rat doch langsam die Geduld mit dem alternden Hauptmann Quin, der keine Erklärung für das plötzliche Verschwinden von Dörflern und sogar dem ganzen Dörfer entlang der südlichen Grenzen hat. Während dies den wetteifernden und arroganten Hauptmann Rasrakin freut, mehrt es auch seinen Wahn über Verschwörungen und verstärkt zusätzlich die Panikmache unter seinen Männern (und im Privaten auch unter mehreren Ratsmitgliedern).

Wichtige Persönlichkeiten

In einem so inselartigen Land wie Kanterwall hören die Leute auf jene, die zu ihren Herzen sprechen oder ihre Furcht anstacheln und die folgenden Individuen sind berüchtigt dafür, die Herzen ihrer Landsleute zu ergreifen und festzuhalten – auf Gedeih und Verderb.

Doktor Emer Events (CN Mensch Barde 3): Der geschwätzige frühere Kleriker der Pharasma, der zum wandernden Verkäufer von Quacksalberei wurde, hat als „Doktor“ beinahe jedes kleine Nest und jede Gemeinde in Kanterwall besucht – und wurde aus allen wieder hinausgeworfen. In den vergangenen Monaten ist Events etwas nervös geworden: Er erzählt Geschichten von Feldern, wo einst Städte gestanden haben, und von einem Heulen, das des Nachts seinem Wagen hinterherjagt. Nur wenige schenken dem Betrüger jedoch Beachtung, da ihm der Ruf seiner ausgeklügelten Schwindereien vorausseilt.

Hauptmann Balton Rasrakin (RB Mensch Kämpfer 7): Als Orks das Dorf Adarak, etwas über 20 Kilometer von der westlichen Grenze entfernt, dem Erdboden gleichmachten, wurden der junge Balton und acht weitere halbtote Kinder gefangen genommen – als Fraß und Unterhaltung für die Rückreise nach Belkzen. Es war reines Glück, dass Ritter aus Finismur die Wilden abfingen und ihre Opfer befreien, doch obwohl Balton überlebte, haben diese entsetzlichen Tage als Sklave der Orks dauerhafte Narben auf seinem Körper und

seiner Seele hinterlassen. Nun dient Rasrakin als Kommandant der Wallgarde von Tamrivena und birgt einen brennenden, rassistischen Hass gegen die Orks und Ihresgleichen und lässt seine Männer als Vorbereitung auf einen Krieg endlos exerzieren. Trotz seines Glaubens, dass Horden von Wilden aus Belkzen jeden Moment über die Großen Hauer einfallen könnten, drehen sich seine Fantasien um den Aufbau einer richtigen Armee, um die Orks ein für allemal auszurotten.

Zoenessa Thell (NG Wechselbalg* Schurke 5): Zoenessa wuchs in Klingborn auf, einem Nest am Rande des Eschirwaldes und erwartete so zu leben wie ihre Eltern, also auf dem Hof der Familie und in der hiesigen Taverne zu arbeiten. All dies änderte sich, als eine Stimme aus dem Schatten des Waldes nach ihr rief, ein sanftes Gurren von Mutter zu Kind. Verschreckt besuchte sie sofort ihren Onkel, einen Konstabler in Tamrivena, und kehrte nie zurück. In Tamrivena entwickelte sie einen starken Gerechtigkeitsinn und entdeckte das für ihre Familie typische Talent, Vorzeichen in den Turmkarten zu erkennen – Eigenschaften, die ihr seitdem gute Dienste geleistet haben. Im Laufe ihrer 34 Lebensjahre ist Zoenessa weit gereist und hat viel dazugelernt; sie hat Ermittler von Magnimar bis Kerse unterstützt, und die Übung mit den Karten hat ihren analytischen Geist und ihr ausgeprägtes Urteil gestützt. Zoenessa verweilt noch immer in Tamrivena, hat – auf Einladung – einen Sitz im Rat inne und ist bemüht, allen nach Möglichkeit zu helfen. Jedoch hört sie des Nachts manchmal dieses unheimliche Gurren und weiß, dass die Stimme aus ihrer Jugend sie wieder aufgespürt hat (*siehe *Pathfinder Abenteuerpfad 7* – „Der Spuk auf Schreckenfels“).

Zoenessa Thell

Lozeri

Das Schauerholz beherrscht Ustalavs wildeste Grafschaft, in der geheime Täler, träge Flüsse und die Monumente des Versagens der Zivilisation unter einem Dach aus gnadenlosem Grün verborgen sind. Dies ist Lozeri, das Land des Jägers, in dem Mensch und Bestie in den Tiefen sowohl des unheimlichen Waldes als auch des sterblichen Herzens endlos miteinander ringen. Viele betrachten Lozeri als gleichbedeutend mit dem Schauerholz und sehen kaum einen Unterschied zwischen der tödlichen Wildnis und den verstreuten Dörfern, von denen sie unermüdlich bewacht wird, denn hier wird dem Leitspruch des Jägers eine große (und allzu oft wortwörtliche) Wahrheit beigemessen: „Bei Mondlicht werfen alle Menschen den Schatten eines Tieres.“

Ohne Furcht und ohne einen Feind wäre es Soividia Ustav vermutlich nie gelungen, die Varisischen Wanderer nahe den Hungerbergen in einer einzigen Nation zu einen. Letztendlich waren es die Kelliden, die Ustav auf den Thron setzten, wodurch sich seine Armeen erhoben, um die Barbaren aus den Ländern zu vertreiben. Dennoch sah sich der König nirgends größeren Herausforderungen und Niederlagen gegenüber als unter den Stämmen von Schauerholz, deren Wissen über den Wald und scheinbare Übereinkunft mit den boshaften Tieren diesen grünen Ort für Invasoren zu einer Todesfalle machten. Nur durch Beharrlichkeit, zahlenmäßige Überlegenheit und scharfe Äxte konnte der Wald schließlich von den kellidischen Stämmen gesäubert werden. Dennoch machten schon bald Geschichten die Runde, dass keine Armee die barbarischen Stämme gänzlich aus ihrer Heimat vertreiben könnte und dass sie sich lediglich mit den Biestern vereint hätte, die sie selbst halb zu sein schienen. Dies war der Anfang der Geschichten über die Wölfe aus Schauerholz, Bestien mit den Herzen von Menschen und Hass auf die Erben König Ustavs.

Im Zwielicht unter dem Geist von Schauerholz bilden schroffe Hügel, steil abfallende Klüfte und reißende Ströme ein tödliches, verfinstertes Reich voller Raubtiere. Werwölfe und Ihresgleichen machen nur einen Teil der Gefahren Schauerwaldes aus – dazu noch einen kleinen. Obwohl es nicht zu leugnen ist, dass Lykanthropen die Wälder durchstreifen, erstreckt sich ihr Territorium hauptsächlich vom Herzen des Waldes bis zu den Rändern im Osten und sie überlassen den Norden – und seine saganumwobenen bodenlosen Abgründen – Stämmen von zwitschernden Atterköppen und anderen Spinnenmonstern. Dennoch verblassen die übernatürlichen Gefahren im Vergleich mit den Wolfsrudeln, riesigen Jagdspinnen und Schwarzbären, die auf den robusten Bestand aus Buschebern, Flussforellen, Heckenkuckucks und Schwarzwild Jagd machen.

Es ist schon richtig, dass viele der berühmtesten Erzählungen über die von Lykanthropen begangenen Massaker und herumschleichenden Wertieren in Avistan aus den Nestern um Schauerholz stammen. Obgleich die meisten Nacherzählungen die Tatsachenberichte extrem romanhaft übertrieben darstellen, klingen die Geschichten nur allzu wahr für die Einwohner Lozeris, deren Mitmenschen und Nachbarn zahllose Narben durch die Fänge des Waldes tragen.

Wichtige Orte

Während die meisten Siedlungen in Lozeri, die auf einer Karte verzeichnet sind, sich außerhalb von Schauerholz befinden, ist der Wald aus Klauen und Netzen dennoch bewohnt – und nicht nur von Menschen.

Ascanorhütte: Ascanorhütte zieht wohlhabende Jäger aus dem ganzen Land und von jenseits der Grenzen an und wird als Insel des

Luxus in der verbliebenen Wildnis Ustalavs angepriesen, wo Jäger aus der Oberschicht die tödlichsten und im Überfluss vorhandenen Wildtiere des Landes erjagen können, ohne auf den Komfort eines Landgutes verzichten zu müssen. In der Schroffheit eines Grenzpostens schmücken der rustikale Holzbau der Hütte und zahllose Jagdtrophäen die unzähligen Orte der Zerstreung – verschwenderisch eingerichtete Gemächer, edle Restaurants, Ballsäle, Theater, Menagerien, Gärten, Heilbäder und ein „geheimes“ Bordell – des palastartigen Grundstücks. Während die reiche Kundschaft nach Belieben kommt und geht, ist die Hütte für die dort lebenden Bediensteten ein Gefängnis, da sich niemand von ihnen eine Fahrt auf den luxuriösen Flussschiffen der Gäste leisten kann und jenseits der eingepferchten Rotwildherden und betäubten Wölfen die wirklichen Gefahren des umgebenden Schauerholzes lauern.

Chastel: An einer prominenten Stelle an der Kreuzung der Flüsse Rissnitz und Vhatsun gelegen, übertreiben die Bewohner Chastels maßlos, wenn sie ihre Stadt als die größte in Lozeri bezeichnen. Zwar ist sie zweifellos die bevölkerungsreichste Gemeinde der Grafschaft, jedoch mangelt es ihr an der Größe und dem Rang einer wirklichen Stadt und hat daher mehr Ähnlichkeit mit einem übergroßen Bauerndorf mit einem Markt, der den Hauptplatz in Beschlag nimmt, sich die Hauptstraße hinunter erstreckt und in kleinen Teilen das Dorf kreisförmig umgibt. Chastel wird von keiner Mauer geschützt, und sowohl die Holzlager als auch die Viehmärkte ziehen verzweifelte Räuber geradezu magisch an, von denen die berüchtigsten in der Geschichte die Ratten von Karneik sind – ein Schwarm Schreckensratten und ihr grotesk anzuschauender Rattenkönig – sowie seit kurzem der Teufel in Grau.

Courtaud: Die zylindrischen Türme der früheren Adelsfamilien Lozeris durchbrechen stellenweise die hügeligen Baumgrenzen, die die Milchbauernhöfe und Weiden Courtauds umgeben. Während ländliche Bauernhöfe das steinige Land karrieren, schlummert die Gemeinde friedlich in einem Tal mit einem sich schlängelnden Fluss, während die graue pharasmische Kathedrale, die Velonstiege, über allem thront. Hier erheben sich die einfachen Häuser der Bewohner auf nahegelegenen Hängen, während noble Betriebe, die die örtliche Herrschaftsschicht mit Speisen und Getränken versorgen, um einen Platz am Fluss konkurrieren. Am östlichen Stadtrand gibt es zwei uralte Quellen, die weniger als eine Armeslänge voneinander entfernt stehen: die Quickwasser und die Dunkeldürre. Während Erstere noch bis heute regelmäßig Verwendung findet, ist Letztere mit einem angelaufenen Eisensiegel und einem Netz aus schweren, rostigen Ketten versehen. Es gibt nur ein einziges, daumengroßes Loch in dem Deckel über der Dunkeldürre, durch das man in die absolute Dunkelheit hineinblicken kann, von der die Legende sagt, ein Stück des Nachthimmels sei in einem vergangenen Zeitalter dort hineingefallen und versiegelt worden.

Morcei: Die Bewohner von Morcei kennen sich mit Fledermäusen aus, da die nordöstlichen Ausläufer des Schauerholzes die Heimat zahlreicher Arten von ihnen sind. Vor kurzem wurde ein uralter Baum gefällt, den die Kinder des Ortes „Daimonenhand“ nannten, aus dessen Innerem sich ein Schwarm riesiger Fledermäuse ergoss. Nach der Zerstörung des Baumes überrannte der Schwarm dieser „fliegenden Wölfe“ den Glockenturm der Kirche von Morcei, peinigte die Dörfler und drang sogar bei Nacht in deren Häuser ein. Dennoch läutet jeden Morgen kurz vor Sonnenaufgang die Kirchenglocke und die Fledermäuse ziehen sich zurück, als würden sie von einem unsichtbaren Herrn heim gerufen.

Der Pfalzrat von Lozeri

Obwohl die Denkweisen der Pfalzen von Gelehrten aus Vieland stammen, wurde das Feuer der Revolution erstmals in Chastel entzündet. Über Generationen hatte das Volk von Chastel unter den grausamen Erlassen und hohen Steuern der Familie Beaurturne gelitten, doch die öffentlichen Protestwellen wurden zur Revolte, nachdem der Graf Ghilin Lochnab, einen freimütigen Brauer und Priester Cayden Caileans, für dessen Beleidigungen vor Gericht stellte und ihn zum Tode verurteilte, indem er ihn den Wölfen zum Fraß vorwerfen lassen wollte. Die Beliebtheit des Händlers und die Grausamkeit der Strafe führten zu einem Aufruhr in der Bevölkerung, der damit endete, dass Beaurturne in einen Pferch mit ausgehungerten Wölfen stürzte und üble Bisswunden davontrug, bevor er und seine Söhne flohen – zunächst aus ihrem Heim, schließlich gänzlich aus der Grafschaft. Der Aufstand breitete sich in der gesamten Grafschaft aus und führte in Tamrivena und Vieland zu ähnlichen Ausbrüchen. Innerhalb eines Jahres waren die meisten der Adligen des Landes geflohen oder hatten Geschäftsabkommen mit ihren Untergebenen getroffen.

Wie auch in den benachbarten Pfalzen, begann der Aufbau des regierenden Rates in Lozeri damit, dass frei denkende und edel gesinnte Bürger die Politik der Grafschaft umgestalteten – zu Anfang unter der Führung der zentralen Figur der Revolte, Ghilin Lochnab. Doch nach und nach ist den Bürgern die Kontrolle über ihre Regierung entglitten. Obgleich in Lozeri keine regionalen Adelswürden mehr anerkannt werden, existieren Reichtum und Einfluss jenseits von Titeln, was vielen früheren Adelsfamilien erlaubt, auch weiterhin politische Kontrolle und einen opulenten Lebenswandel zu pflegen. Von den derzeit 17 Ratsmitgliedern sind Rogeif Jarloc und Schidon Lochnab – Ghilians Neffe – die einzigen, die keine Vorfahren in Adelsfamilien hatten. Die Brüder Daboin und Giron Maured, der Lebemann Kalt-Harpe Ricark und die reaktionäre Vivian Schansa neigen dazu, die Ratsversammlungen für ihre eigenen Pläne in Anspruch zu nehmen, so dass die Bedürfnisse der Grafschaft erst an zweiter Stelle stehen.

Wichtige Persönlichkeiten

Selbst unter den Anführern Lozeris scheint die Trennlinie zwischen Mensch und Tier zu verschwimmen.

Der Teufel in Grau (NB verbesserter Winterwolf HG 7): Er ist so groß wie ein Streitross und trägt einen aschgrauen Pelz. Sein Heulen ruft Teufel herbei und treibt jeden, der es hört, in den Wahnsinn. Mit seinen Kiefern kann er den Schädel eines Pferdes zerquetschen, und er kann in einer Wolke aus Nebel und Asche verschwinden. Zahllose Geschichten ranken sich um den Teufel in Grau, dem meist gefürchteten Mörder in Lozeri. Seit vor 10 Jahren sein unberechenbarer Amoklauf mit der brutalen Ermordung einer einsamen Waschfrau begann, sind auch die Angriffe auf ganze Gruppen von Verfolgern und das Eindringen in Chastel im Jahre 4701, bei dem er beinahe 20 Opfer abschlachtete, Teil seiner blutigen Legende geworden. Dutzende Todesfälle werden den Fängen des Teufels zugeschrieben, und selbst wenn manche behaupten, sie hätten das Biest getötet, wütet er auch nach Jahrzehnten des

Schreckens immer noch. Während einige behaupten, die Kreatur sei ein Werwolf, fürchten angeblich die Lykanthropen aus Schauderholz die Bestie und meiden sie. Wenn auch die menschlichen Jäger bisher keine Spur von der Kreatur finden konnten, so wissen die Werwölfe angeblich von ihrem Versteck – einem Ort voller grausiger Trophäen und gieriger Welpen.

Rogeif Jarloc (N Mensch Waldläufer 5): Jarloc ist ein Volksheld und regiert als berühmtester Jäger von Lykanthropen Lozeri. Er wurde von dem Pfalzrat als Marionette für die Vertretung des gemeinen Volkes eingesetzt und hat kaum etwas übrig für seine Position, abgesehen von dem Ruhm, die sie ihm bringt. Er zieht es lieber vor, seine Zeit mit der Jagd nach intelligenter Beute im Schauderholz zu verbringen. Jarloc besucht regelmäßig die Ascanorhütte, obgleich er behautet, eine eigene Hütte nahe seiner „geheimen Jagdgründe“ zu unterhalten. An der Jagd auf gewöhnliche Tiere ist er kaum interessiert, da er meint, es bereite kein Vergnügen, einen ungleichen Gegner zu jagen.



Rogeif Jarloc

Odranto

Die in Varisia geborenen Wanderer waren nicht das erste Volk, das die Länder Ustalavs für sich beanspruchten. Unzählige Generationen lang herrschten Stämme brutaler Kelliden über die Region, schlossen vergessene Pakte mit den Geistern des Landes und säten mit ihren Knochen die Erde. Nur durch Klingen und Blutvergießen wurden die Barbaren vertrieben und über Jahrhunderte griffen ihre rachsüchtigen Vorfahren die nördlichen Tore zu der Nation an, die ihr angestammtes Heim an sich gerissen hatte. Lange schon haben die Grafen von Odranto jene Tore bewacht und furchteinflößende Burgen errichtet, um sich gegen die wahnsinnigen Wilden aus dem Norden zu verteidigen – Burgen aus Stein, den man den Barbarenherrschern abtrotzte, und Lehmziegeln, die mit der Asche kelligischer Könige gebrannt wurden.

So wie Festungen, Throne, Kapellen und Gräfte wurden auch Hunderte von Schlössern innerhalb der Grenzen Odrantos errichtet. Seit der Zeit der Einigung versucht Ustalav, seine Grenzen gegen die barbarischen Eindringlinge zu verteidigen, die ihr Land zurückerobern wollen. Die eigentliche Grenze zwischen Ustalav und dem Land, das einst Sarkoris war, hat sich über die Jahre dramatisch verschoben und als Folge blieben überall in der Grafschaft verstreute Festungen zurück. Während der Herrschaft des Wispernden Tyrannen suchten untote Adelige die vielen Zitadellen der Region heim, und der Leichnam verstärkte die Grenzen mit seinen eigenen, durch Nekromantie entstandenen Befestigungen, von denen einige selbst Jahrhunderte nach dem Sieg über ihren Erschaffer nicht zerfallen.

Selbst nach der Neuentstehung Ustalavs sah sich Odranto feindlichen Eingriffen gegenüber. Mit der Öffnung der Weltwunde in Sarkoris drangen Scharen kelligischer Flüchtlinge in Ustalav ein. Da sie nicht wollte, dass ihr Heimatland von den Erbfeinden ihrer Nation überrant würde, befahl Prinzessin Maraet Ordranti, dass alle Sarkoriser, die den Moutray überquerten, als Invasoren angesehen würden und Stahl schmecken sollten, damit ihr dämonischer Makel nicht auch Ustalav befallen würde. Somit rannten viele Sarkoriser, die dem Albträumen ihrer verdorbenen Nation zu entfliehen versuchten, geradewegs in die Speiße und Armbrustbolzen der Verteidiger Odrantos. So begann eine Reihe von Massakern, die fälschlicherweise als Dämonenblutkrieg bekannt wurde, ein Konflikt, der erst endete, nachdem keine Sarkoriser mehr übrig waren, die zurück in ihre höllengleiche Heimat hätten fliehen können. Zum ersten Mal in der Geschichte war es an den Grenzen Odrantos ruhig. Der Sieg war jedoch düsterer, als irgendeiner der Verteidiger des Reiches sich hätte vorstellen können.

Heute führen die Menschen von Odranto ein tristes Leben, da sie nach gut einem Jahrhundert noch nicht gänzlich überzeugt sind, dass die Gefahr einer Invasion völlig gebannt ist. Was vor Jahren der Abschreckung der Barbaren diente, ruht nun auf beinahe jedem Haus der Grafschaft: Gargyle aus Stein, Holz, Ton und Keramik besetzen jeden Giebel, Türsturz, Pfosten und jede Traufe und angeblich wehren sie gleichsam Invasoren und böse Geister ab. Die Bewohner Odrantos sind begabt im Behauen von Steinen, dem Kriegshandwerk und dem Spielen von Dudelsäcken – der Ton der letzteren hallt mit eindrucksvoller Schönheit von den Felsen in der gesamten Grafschaft wider. In den Erzählungen heißt es, dass die Toten in bestimmten Nächten von den Tönen geisterhafter Musiker auferweckt werden und aus ihren uralten Gräbern kriechen würden, um ihre Knochen noch einmal über das Land zu bewegen.

Wichtige Orte

Nicht alle Ruinen, die über die Felder Odrantos verteilt sind, liegen ruhig da und viele sind voller Erinnerungen an vergangene Tragödien.

Ardagh: Die Stadt Ardagh wurde auf den Ruinen eines kelligischen Dorfes errichtet und wurde mehr als ein dutzend Mal zerstört und wiederaufgebaut. Ringe aus zerfallenen Mauern umgeben den Hügel, auf dem sich die kleine, festungsartige Gemeinde erhebt, und wurden mit dem Stein barbarischer Menhire erbaut, die einst in der Region verstreut lagen. Erzählungen von alten Schätzen und kelligischen Flächen beherrschen die Provinzlegenden und die Wahrzeichen der Umgebung, die Starenquell, Prewllers Feld und Pharasmas Nadel – eine mit Gargylen bewehrte Kapelle mit Wachturm, die als „Burgfried“ der Festungsstadt dient –, sind als Ruhestätten verwunschenen Goldes und mächtiger Magie besonders berüchtigt.

Burg Kronquist: Während der Regentschaft des Wispernden Tyrannen beherrschte der Vampirfürst Maljas von der albraumhaften Burg Kronquist aus das nördliche Ustalav. Von hier aus unterjochten die Toten die Überlebenden des Reiches, während sie gleichzeitig die nahegelegenen Ländereien terrorisierten. Obwohl man glaubt, dass die berüchtigten Jagdschädel, hypnotischen Schreckgespenster, untoten Kriegsmaschinen und daimonischen Wächter angeblich mit dem Sieg über den Leichnamfürst verschwunden sind, kann man es nicht mit Sicherheit sagen, denn die verrufenen, mit Zähnen bewehrten Tore schlossen sich nach dem Fall des Tyrannen und haben sich seitdem nicht wieder geöffnet. Etwas bewegt sich dennoch in der abgeschlossenen Festung, denn wie schon seit Jahrhunderten schlägt die Uhr in dem mit Hörnern besetzten Glockenturm in der Nacht zu jedem Neumond bei Mitternacht dessen dunkelsten Moment.

Feld der Vergossenen Tränen: Das schändlichste Massaker während des Dämonenblutkrieges fand nahe des Weidenwindpriorats statt, einem pharasmischen Refugium, von dem man glaubte, darin würde vertriebenen Sarkorisern Zuflucht gewährt. Eine Grenzpatrouille, die mehreren kelligischen Familien nachjagte, verfolgte die Flüchtlinge bis zu dem Priorat und als die Nonnen den Verfolgern den Zutritt verwehrten, steckten sie das Refugium in Brand. Die Legenden besagen, dass das Priorat geräuschlos abbrannte und man hinterher keine Knochen fand – weder von den Sarkorisern noch von den Nonnen. Heute kann man, abgesehen von Schluchzen, kein Geräusch inmitten des geschwärzten Steins wahrnehmen, die diesen heiligen Boden umgeben, doch am heiligen Feiertag der Pharasma, dem Tag der Knochen, öffnet sich ein Schatten in der Erde und die schattenhaften Gestalten pharasmischer Nonnen führen eine Versammlung von Hunderten von Barbaren ins Gebet dieses Tages.

Haus Beumhal: Als Niklavos Beumhal in einer einsamen Nacht all seine Jagdhunde, seinen Lieblingshengst, seine Zwillingssöhne, seine Schwester und letztlich sich selbst erhängte, zweifelte niemand mehr daran, dass Haus Beumhal ein verfluchter Ort war. Über Jahrzehnte wurde der Besitz gemieden und stand leer, bis Korinnia Avorbina das Landgut kaufte und es als Tarverne und Gasthaus wiedereröffnete. In dem heimgesuchten Gasthaus werden mittlerweile die Mutigen und Neugierigen verköstigt, wobei mystische Kugeln, Geistererscheinungen und erstickte Schreie selbst den zynischsten Gast erschrecken. Keinem der Besucher ist es gestattet, in den dritten Stock – oder, bis vor kurzem, Teile des dritten – zu betreten, da man sagt, dies sei die Domäne des Hausherrn, Niklavos Beumhal persönlich.

Graf Conwrest Muralt

NG Mensch Adelig 2 (wenn besessen: RB Mensch Zauberer 10)
Conwrest, ein in Ardagh aufgewachsenes Waisenkind, verbrachte

die ersten 12 Jahre seines Lebens in der Obhut pharasmischer Laienbrüder, bis er von dem alternden Grafen Manfray Muralt adoptiert wurde. Sein neues Leben auf Odrantoburg stellte sich als friedlich heraus, und abgesehen von dem privaten Arbeitszimmers, durfte er sich auf dem Anwesen frei bewegen. Als Conwrest 14 Jahre alt war, kehrte sein Vater vom Hofe mit Lyrabella zurück, einer 10-jährigen mit dunklem Haar und scharfem Verstand. Die Kinder freundenen sich schnell an und als sie älter wurden, war ihre gegenseitige Zuneigung mehr als nur familiär. Jahre später, nach einem Schlaganfall, rief Graf Manfray seinen erwachsenen Sohn an sein Bett. Wenige Augenblicke vor seinem Tod sprach der gehetzt aussehende Graf mit seltsamer Stimme und gab Conwrest Hinweise auf ein verstecktes Kabinett in seinem Arbeitszimmer.

Die Trauer um Manfrays Tod verwandelte sich durch die Hochzeit Conwrests und Lyrabellas bald in Freude. Wochen verstrichen, bevor der frischgebackene Graf die Gelegenheit bekam, das Arbeitszimmer seines Vaters genauer zu untersuchen, wo er eine Schatztruhe mit Büchern über mystische Kulte, den Stammbaum der Ordrantis und den – trostlosen – Wahnsinn in der Familie fand, dessen heimliches Opfer sein Vater gewesen war, was aus dessen persönlichen Tagebüchern hervorging. Verborgen hinter den Tagebüchern mit den unmöglichen Bekenntnissen seines Vaters und über dessen zwiespältige Persönlichkeiten, fand Conwrest das Geheimkabinett und darin einen grauenvollen Schatz: ein mit einer Flüssigkeit gefülltes Probenglas, in welchem ein uralter, vertrockneter Kopf schwamm. Als der Kopf sich zu Conwrest umdrehte und ihn anblickte, blieb der Aufschrei ihm in der Kehle stecken und sein Verstand war nicht länger nur sein eigener. So erhielt Iselin, Anhänger des Wispernden Pfades und Verräter an der Ordranti-Familie, einen neuen Körper – zumindest teilweise.

Als der Wispernde Tyrann sich im Jahre 3203 erhob, gab es jene, die ihn willkommen hießen. Unter ihnen war Iselin Ordranti, der ausgestoßene Sohn des Herrschers von Odranto. Das Wispern des Tyrannen reichte weit und als der Leichnam im Westen seine Armee erweckte, bereiteten Iselin und seine Unheilsverkünder ihm im Osten den Weg. Der Lohn des Nekromanten stellte sich jedoch als bitter heraus, da ihn das versprochene ewige Leben in eine verfaulende Hülle verwandelte. Der Nekromant war außer sich vor Zorn und in seinem Wahn verlangte er von dem Vampirregenten Maljas Entschädigung. Der Vampir, unduldsam gegenüber Narren, schlug Iselins Kopf von dessen Schultern. Er rief Iselins eigene Nichte zu sich, eine Sklavin und Überlebende des Einmarsches der Untoten, gab ihr den noch immer schreiende Kopf und befahl ihr, in wegzusperrten. Auf diese Weise rettete Iselin mit seinem Verrat seine Familie, denn obwohl er seine Verwandten dazu verdammt, ein Zeitalter des Grauens mitzuerleben, so

schützte sie die Bewachung des Kopfes vor den Verwüstungen durch den Tyrannen.

Als der junge Andredos Ordranti zum Prinzen des neu entstandenen Ustalav ernannt wurde, hatte er bereits von dem Kopf gehört, jedoch nur als eine Legende. Jahrzehnte später, als nur wenige Mitglieder der Ordranti-Familie noch versuchten, Odrantoburg auf den Ländereien zu errichten, auf denen ihre Vorfahren dem Wispernden Tyrannen widerstanden hatten, entdeckten die Arbeiter Iselins vergrabenen Kopf. Nachdem ihn die Jahre der Einsamkeit in den Wahnsinn getrieben hatten, hätte man Iselin

beinahe vernichtet, wenn er nicht zu einem Abkömmling der Ordranti-Linie gebracht worden wäre, einem entfernten Verwandten, in dessen Adern das lang vertrocknete Blut des Nekromanten floss. Iselin kam zu einer schrecklichen Offenbarung, als er entdeckte, dass er ein bestimmtes Maß an Kontrolle über seinen Verwandten ausüben konnte, und so gebot er seinem entfernten Großneffen, ihn zu verstecken und zu schützen. Als dieser Neffe verstarb, wurde Iselins Geheimnis dem Nächsten in der Ahnenreihe offenbart und der Erbe geriet unter die Kontrolle des Kopfes, wodurch diese geheime Bürde über die Jahre weitergegeben wurde. Dann kam Muralt. Als das Schicksal sich gegen Iselin stellte und sein Schutz von einem Nachkommen übernommen wurde, der keine Kinder zeugen konnte, raste der uralte Verräter vor Zorn. Die Versuche, andere Beschützer zu überwältigen, stellten sich als nutzlos heraus und selbst der kühne Vorstoß, Prinz Valislav Ordranti seinen Willen aufzuzwingen, stieß auf einigen, merkwürdigen Widerstand oder entgegengewirkende Verführung. Iselin-Muralt tauchte tief in die Familiengeschichte ein und er brauchte Jahre, um einen potentiellen neuen Erben zu finden, den Abkömmling eines vergessenen Familienzweiges, der nahe Ardagh der Armut anheimgefallen war: Conwrest. Iselins anfängliche Versuche, Conwrest zu kontrollieren, waren jedoch nutzlos, was er dessen ausgedünntem Familienblut zuschrieb. Also suchte er nach einem zweiten Verwandten, den er in einer Familie in der Nähe von Caliphass fand. Nachdem er dafür gesorgt hatte, dass ihre Familie einem Unglück zum Opfer fiel, begann Lyrabella ihr Leben in Odrantoburg, wo Iselin zwei entfernte und unterschiedliche Familienzweige zu einem einzigen, einfacher zu beeinflussenden Ast zusammenzufügte.

Derzeit übt der untote Nekromant nur teilweise die Kontrolle über Graf Conwrest aus. Seine Frau Lyrabella, die nichts von dem Vorhandensein des Kopfes weiß, sieht, wie ihr Mann mit sich ringt und sucht im Stillen Hilfe für seinen wachsenden Wahnsinn. Bis heute glaubt Conwrest, dass er seine Frau bisher vor Iselins Verlangen nach einem Erben geschützt hat, doch durch die Ausfälle während der Zeit, in der sein Vorfahre die Kontrolle hat, in Verbindung mit der Hingabe seiner Frau schwebt sie in ständiger Gefahr.



Graf Conwrest Muralt

Sinaria

In Schmerz und Schrecken war Sinaria schon immer ein Land der Lieder. Die Stimmen der unterdrückten Bauern, des geheimnisvollen Sumpfvolkes und den Virtuosen der berühmten Oper in Karcau hallen über die mit Algen befallenen Wasser des Prophyriasees und hinauf zu den Himmeln. Sie bitten um ein besseres Leben, das ihnen gewährt wurde, und – wenn dieses Flehen nicht erhört wird – singen sie zu den Chören darunter für das Wohl der Verdammten.

An den Ufern des Prophyriasees banden die Kelliden vor Urzeiten ihre heiligsten Opfer und am meisten verehrten Mystiker an und überantworteten sie den Geistern der Sumpfes. Inmitten des morastigen Drecks und dem saugenden Matsch des Sees ruhen die Schädel uralter kellidischer Hexen und Seher, ihre Fäulnis vermischt sich mit der der Tiere des Sumpfes sowie dem kränklichen Wasser: All dies trinkt das Land mit dem Blick der Uralten und dem Erbe zeitloser Pakte und wilder Magie. Während der Herrschaft des Wispernden Tyrannen spürte der Leichnamsfürst eine seltsame Macht inmitten des Wassers des Sees und exekutierte Dutzende von vorgeblichen Hexenmeistern und Arkanen Zauberkraften in den Gewässern – eine grausige Parodie der Opferungen der alten Zeit. Heute erscheint der Glaube an eine unheimliche Magie im Weitmoor und im Prophyriasee in den Köpfen der Bürger Sinarias als absolute Wahrheit. Verbrecher, kellidische Flüchtlinge und jene, die merkwürdige Magie praktizieren, haben schon seit langem Zuflucht inmitten des Sumpfes und der knorrigen Bäume und herabhängenden Schleier aus Moos gesucht, wodurch sich ein Volk aus stolzen, dunkelhäutigen kellidisch-varisischen Sumpfbewohnern entwickelt hat, die in der Gegend als „Schmarotzer“ oder „Sumpfler“ bekannt sind. Während viele von ihnen kaum mehr sind als Räuber und Lumpensammler, sammeln sich einige versteckte Sumpfbewohner um die zerfallenen, mit Ranken überwucherten Monumenten der barbarischen Mystiker aus alter Zeit in dem Versuch, die uralten Blutpakete zu erneuern. Einige sind sogar erfolgreich.

Jenseits der gemiedenen Tiefen des Weitmoores breitet sich eine Landschaft mit sich schlängelnden Strömen, verstreuten Teichen und nassem Grasland aus. Vorhersagbare, jahreszeitlich auftretende Regenfälle und Trockenzeiten schaffen Auen, auf denen Reis, Baumwolle, Senf und Oliven im Überfluss wachsen. Während der Trockenzeiten trocknen die Ströme und kleinen Seen zu zahllosen winzigen Fischteichen aus, in denen wilde Knochenhechte, Prophyria-Aale mit blutroten Flecken und giftige Flussmokassin-schlangen Jagd auf die gefangenen Populationen von Welsen und Stichlingen sowie gelegentlich auf unaufmerksame Angler machen. Sumpfschweine, Rankenkatzen mit spitzen Ohren und Schwärme von Morastschlangen, Riesenfledermäusen, Pilzkriechern und Düsterefaltern machen ebenfalls gelegentliche Ausflüge aus ihrer Heimat im Weitmoor und belästigen die Kleinbauern und Plantagenarbeiter, die einen Großteil des offenen Landes einnehmen.

Die Menschen von Sinaria haben großen Respekt vor den Mysterien und Kreaturen ihres Landes und werden dazu erzogen, mehr über Schlangen und Raubkatzen zu wissen, die sich im Schilf verbergen, das in der gesamten Grafschaft wächst. Obwohl die Stadtbewohner und selbst die Landbevölkerung die Sumpfler oft verachten und den Mitgliedern dieser einsiedlerischen Clans mit Misstrauen begegnen, wissen doch alle, dass diese Sumpfbewohner für den richtigen Preis vielleicht einen Feind verhexen, Omen in den Algen lesen oder sogar eine Medizin zusammenbrauen können, mit der man Tote auferweckt. Dennoch kennzeichnen gekränkter Stolz und hinterlistige Wortverdrehungen die meisten Abmachungen mit den

Floßfahrern und oft sucht die Hexerei, die gekauft wurde, um einem Feind den Wind aus den Segeln zu nehmen, den Käufer hundertfach heim. Als Schutz vor solch alter Magie hängen sogenannte Hexenbanne an den Stürzen von Fenstern und Türen in der gesamten Grafschaft, wozu häufig mit Heidekraut gefüllte Schlangenhäute, Hühnerfüße mit nach außen gedrehten Zehen und Windspiele aus Spiegelglas hergenommen werden, um Flüche und rachsüchtige Sumpfgeister zu schwächen oder abzuwehren.

Wichtige Orte

Sinaria ist zwar die kleinste Grafschaft in Ustalav, doch innerhalb ihrer Grenzen gibt es mehrere Orte von seltsamer Schönheit und antiken Geheimnissen.

Baallalota: Während der Nacht zur Frühlingstagundnachtgleiche finden sich die Töchter des Sumpfes und ihre Beschützer in den Tiefen des Weitmoores auf dem Boden von Baallalota zusammen und tanzen für die Geister, wie es die alten Kelliden der Vergangenheit taten. Während der Nacht drehen sich die Sumpffrauen im Kreis, die Messer in ihren Schärpen blitzen auf, während die eifersüchtigen Geister des Sumpfes sich wieder einmal in warmes Fleisch hüllen. Wenn schließlich das Morgenlicht kränklich blass durch das herabhängende Laubmoos fällt, bleibt nur eine unter den Schwestern stehen, während der Boden rutschig ist vom Blut, das den Seelen der Farne, des Morasts und der Schlangen geopfert wurde, und für ein Jahr ist sie die Königin von Baallalota, bevor der Sumpf seine Braut zurückfordert.

Das Cormegi-Gut: Als der geizige Adelige Hest Cormegi Männer aussandte, um Kinder aus den Sümpfen zu entführen, damit diese auf seinen heruntergewirtschafteten Plantagen arbeiten sollten, erhob sich das Sumpffolk mit Feuer und Schlingpflanzen, um den alten Mann zu lynchen. Doch selbst in ihrem Zorn waren sie den Schlägern des Landbesitzers nicht gewachsen, die ihre Leichen in der Erde vergruben, um die Felder zu düngen. Erst als die Leichen sich wieder erhoben, war das Schicksal von Cormegi und seinen Lakaien besiegelt. Doch das Verhängnis, das über das Cormegi-Gut hereingebrochen war, nahm kein Ende, denn die befreiten Kinder konnten nirgends hin und ihre verfaulenden Eltern weigerten sich, sie allein zu lassen. Heutzutage traut sich niemand in die Nähe der schlammigen Felder von Cormegi, da die Sumpfler, die auf den Plantagen arbeiten, in achtsamer Verschwiegenheit leben und die Vertreter der Generation verbergen, die ihre Chance zu sterben aufgegeben hat, um ihre Kinder zu retten.

Heiligenhain: Geschichten erzählen von einem Schrein der Desna, der einst auf diesem abgeschiedenen Grund zwischen uralten Olivenbäumen stand. Als eine Priesterin der Göttin des Untods versuchte, den Schrein und die kleine Wandergemeinde dort dazu zu auszunutzen, sich als eine der monströsen Götter Urgathoas zu vergöttlichen, griff das Sphärenlied ein und ließ die Bäume in einem einzigen Moment um eintausend Jahre altern. Als der Hain schlagartig kleiner wurde, umschlossen die Bäume die Leichen von Desnas gefallenen Anhängern und sperrten so das halb verwandelte Monstrum für alle Zeiten in einem Gefängnis aus zupackenden Ästen und knorriger Borke ein.

Karcau: Die Stadt der Stimmen hat den Ruf, dass aus ihr die besten Sänger und Musiker in Avistan hervorgegangen sind, obwohl nur wenige, die ihre Ausbildung an der berühmten Oper in Karcau abgeschlossen haben, lange in der geheimnisvollen Stadt bleiben. Karcau prachtvolle Dächer werden in Kapitel 3 ausführlich beschrieben.

Gräfin Sasandra Liebhold

NG Mensch Adelliger 3/ Barde 7

Als Graf Birmion Liebhold seine 8-jährige Tochter ins Internat des Konservatoriums von Karcou im Schatten des berühmten Opernhauses der Grafschaft schickte, stellte er sich vor, wie sie als Diva über Nacht die Bühne erobern und gleichzeitig zu einer umso mehr bewunderten Gräfin heranwachsen würde. Was er nicht erwartete, war ein Skandal voller Wahnvorstellungen, Besessenheit und Bewusstseinspaltung.

In den Schloßsälen der Mädchen des Konservatoriums genoss Sasandra keine bevorzugte Behandlung und sie musste sich demselben strengen Lehrplan wie ihre Klassenkameradinnen beugen. Ballet, Chor, Orchester, gepaart mit einer vollständigen akademischen Laufbahn, forderten die junge Adelige, boten ihr jedoch auch endlos Gelegenheit, ihre anscheinend grenzenlosen Talente zur Schau zu stellen. Während 6 der 8 Jahre dauernden Ausbildung im Konservatorium blühte Sasandra auf und überzeugte mehrere Lehrerinnen davon, dass ihr ein Platz unter den größten Primadonnen der Oper von Karcou gebührte. Doch dann begegnete sie dem Geist der Oper.

Alle Studenten des Konservatoriums sowie die Belegschaft des Opernhauses und die Darsteller wussten von dem Geist der Oper, dem Phantom, das für jeden fälschlich gefallenen Vorhang, alle verloren gegangene Kostüme oder jeden Defekt bei der Bühnentechnik verantwortlich war. Doch während die meisten Berichte über den Geist die Schulmädchen unter ihren Laken gerade einmal zum Schaudern brachte oder neu eingestellte Bühnenarbeiter verschreckte, wurde Sasandra von ihm verzaubert. Während ihres siebten Jahres verbrachte sie immer mehr Zeit auf der Galerie und im Lagerkeller des Opernhauses und suchte zunächst nach Hinweisen auf diesen mysteriösen Geist, später jedoch, so würden ihre Klassenkameradinnen berichten, unterhielt sie sich flüsternd mit irgendeiner Muse. Irgendwann kam ihr seltsames Verhalten ihren Lehrern, der Oberlehrerin und – als sie am Höhepunkt ihres wichtigen achten Jahres anfang, Proben zu versäumen – auch dem Grafen zu Ohren.

Als ihr Vater sie danach fragte, erklärte sie, dass der Geist der Oper ihr im Geheimen ein Wissen lehren würde, das weit über die Musik hinausging. Zornig und davon überzeugt, dass irgendein verkleideter Bühnenarbeiter sich Freiheiten mit seiner Tochter erlaubte, verbot Graf Birmion seiner Tochter, zum Konservatorium zurückzukehren. Rasend verfluchte Sasandra ihn und später in dieser Nacht floh sie aus dem Anwesen ihres Vaters. Obwohl ihre Klassenkameradinnen sie dabei sahen, wie sie das große Theater betrat, war Sasandra verschwunden

und im Verlauf der darauffolgenden Suche konnten weder die Angestellten des Opernhauses, die Männer des Grafen noch die Polizei irgendeine Spur der jungen Frau finden.

Drei Monate sollten vergehen, bevor jemand Sasandra wiedersah: Man fand die junge Frau unter einem Abwasserrohr, das in den Propyriasee führte. Sobald es ihr gut genug ging, um reisen zu können, schickte der Graf seine Tochter heimlich nach Caliphass, wo Sasandra das folgende Jahr in der Obhut von Dr. Trice in der Irrenanstalt Hafenvacht verbrachte. Wenn man auch immer mehr von einem ausgedehnten Stelldichein oder einer politisch motivierten Entführung munkelte, so erfuhr doch niemand in Karcou jemals die Wahrheit über Sasandras Verschwinden – darunter auch Sasandra, die behauptet, keine Erinnerungen an diese Zeit zu haben.

Jetzt regiert Sasandra Sinaria mit sanfter Hand. Obgleich sie zwar niemals zu einem Stern auf der Bühne geworden ist, ist sie eine ausgezeichnete Solistin und auch beim Tanz sowie mit der Violine nicht unbegabt. Ihr alter Vater, Birmion, wohnt noch immer bei ihr im Besitz von Liebhold, dem Starenhaus, wo die beiden ruhig und bescheiden leben. Wenn er auch einige Jahre jünger ist als die Gräfin, sucht ein ehemaliger Straßendieb namens Vennel Endronail sie schon länger auf, und das Pärchen teilt eine stille Romanze – wenn die Dame auch schnell jede Diskussion über eine Hochzeit ohne Erklärung abschmettert. In gleichermaßen untypischer Manier rufen bestimmte Töne unerwartete Reaktionen in der Gräfin hervor, wie zum Beispiel Teile von Liedern in einer fremden Sprache oder das Vortragen einer Reihe von Fakten. So ungewöhnlich sie auch sind, verbergen Gräfin Liebhold und ihr Gefährte ihre Ausbrüche sehr gut, obgleich sich viele fragen, welche Verbindung diese Episoden mit dem Verschwinden in ihrer Jugend haben – allen voran Sasandra.

Wichtige Persönlichkeiten

Neben den Adelligen herrscht eine Person über die Seelen des Volkes von Sinaria.

Zeffiro Lebelaguer (NB Mensch Kleriker des Alikino 5): Von seiner Dachwohnung, die das noble Eylusiahhaus krönt, regiert Lebelaguer ein Reich des Schmerzes. Seit seinen Anfängen nahe des Friedhofs des Gartens der Herrin hat Lebelaguer Trauer zu einem Geschäft gemacht: sein Unternehmen stellt Grabdenkmäler her und beschäftigt professionelle Klageweiber. Doch vor kurzem hat sich Lebelaguers lebenslange Beschäftigung mit dem Tod in ein Verlangen nach den dunkelsten Vergnügungen des Lebens verwandelt. Jeden Monat führt Lebelaguer eine Versammlung von maskierten hochgestellten Persönlichkeiten aus Karcou in die gewölbeähnlichen Wasserwege unterhalb der Stadt, um in einer Kapelle der Laster unter dem Bildnis des infernalischen Alikino, dem Teufelszecher und Narrenkönig, zu huldigen.

Gräfin Sasandra Liebhold

Ulcazar

Die Grafschaft Amaans beansprucht alles für sich, ausgenommen die eisigen Höhen der Hungerberge. Dort, zwischen gezackten Gebirgsspitzen, tückischen Ziegenpfaden und peitschenden Winden erhebt sich die Zitadellengrafschaft Ulcazar, eine uneinnehmbare, natürliche Festung, in der bestialische Elemente auf brutale Weise sicherstellen, dass die Geheimnisse des Reiches nicht bekannt werden.

Ohne viel Ackerland und nur mit wenigen Bodenschätzen, die man ausbeuten kann, ist Ulcazar nur dem Namen nach eine Grafschaft und wurde als Gefängnis errichtet – jene, die verurteilt worden sind, sich ihrer Herrschaft zu beugen, leben in einer Verdammung aus Abgeschiedenheit und Armut. Der Gefangene, für den das Gefängnis gebaut wurde, war kein anderer als Nuilivisso Ulca, Vetter zweiten Grades und Feldherr unter Soividia Ustav, berüchtigt dafür, dass er den ersten König von Ustalav an die Armeen des kellidischen Häuptlings Dornstirn verriet – wenn ihm auch niemand nach dem Sieg über den Herrn der Barbaren den Verrat nachweisen konnte. Man sagt, Ulca sei in seinem Gut auf den Abhängen des Laophis verhungert, seine Blutlinie überlebte jedoch bis zum Aufstieg des Wispernden Tyrannen. Mit der Ankunft des Erzlechnams veränderte Ulcazar sich kaum, da seine Ländereien für die untoten Legionen kein Ziel boten. Ohne Unterstützung aus den umliegenden Nationen starben die meisten Einwohner Ulcazars, wenn auch einige verzweifelte Gruppen es während der Herrschaft des Tyrannen über Jahrzehnte inmitten der Täler und Höhlen aushielten. Jedoch überlebte niemand, um das Ende der Tyrannei mitzuerleben. Jahrhunderte nach Beendigung der Herrschaft des Leichnams kam ein neues Verderben nach Ulcazar. Was als einfacher Rückzugsort für monastische Gelehrte im Dienste der Herrin der Gräber begann, wurde durch Tragik und Rache in den Thron tödlichen Schweigens verwandelt. Das Kloster vom Schleier steht dräuend inmitten der Gebirgshänge, ein Konvent, von dem gescheite Antiquare behaupten, er würde unter seinem Dach nicht nur die älteste und größte Bibliothek des modernen Avistan beherbergen, sondern auch eine Bruderschaft aufmerksamer Chronisten. Die Mitglieder des pharasmischen Ordens, die das Kloster als Heiligtum gegründet hatten, von dem aus sie Berichte über die vergehenden Äonen aufzeichnen wollten, starben in Wahrheit vor Jahrhunderten. An ihrer Stelle erwuchs ein geheimnisvoller Kult, der Anaphexia, dessen Mitglieder zu den wahren Herren von Ulcazar geworden sind und einen Schleier aus namenlosem Schrecken über all jene ausbreiten, die es wagen, in ihrem Land der Schatten zu verweilen.

Auf den Höhenzügen von Ulcazar gibt es nur wenig Leben. Abgesehen von den Raubvögeln, die das Land nach den scheuen Wühlmäusen und dem Aas besonders trittsicherer Gebirgsböcke absuchen, wagen sich nur wenige Kreaturen in den von Blitzen durchzuckten Himmel, und noch weniger auf die bröckelnden Pfade und schnell abbrechenden Hänge. Wegen mangelndem ebenem Boden oder weicher Erde, in der sie ihre Wurzeln schlagen können, bestehen die wenigen Pflanzenarten, die man gewöhnlich im Gebirge findet, aus verkümmerten Bäumen, dornigem Getrüpp, zupackendem Efeu oder verschiedenen Schimmelpilzen und Flechten, die in steinigen Aushöhlungen zu finden sind und oft dazu beitragen, dass die fast senkrechten Abhänge noch heimtückischer werden.

Obwohl keine der Gemeinden in Ulcazar groß genug ist, um als Dorf bezeichnet zu werden, gibt es doch ungefähr ein halbes Dutzend verstreuter Nester oder Kommunen, die genügend Schutz gefunden haben, um sich inmitten der unbarmherzigen Gipfel mehr schlecht

als recht durchzuschlagen. Wer sich zu einem Leben in der Grafschaft entscheidet, gehört entweder zu der Handvoll erbärmlicher Adliger und ihren Bediensteten, zu den religiösen Einsiedlern, die inmitten des kargen Gesteins nach Erleuchtung suchen, oder zu den freudlosen Bauern, die ein Leben in Armut, Furcht, Verstoßenheit, im Exil oder zu einer Mischung von allen führen. Viele in Ulcazar werden mit der Zeit wahnsinnig, da sie die Schwere des mitleidslosen Landes oder die ihrer eigenen Vergangenheit erstickt. Was immer der Fall sein mag, die wenigen Bewohner des Landes warnen einander vor der „Steinkrankheit“, durch die Leute wie Steine werden – stumm, unbeteiligt und irgendwann rissig. Am Fuß des Berges lauern alle Arten sonderbarer Schrecken, da sich unzählige Risse und Höhlen durch die trostlosen Adern der Grafschaft ziehen. Diejenigen, die mutig genug sind, diese Untiefen zu erforschen, erzählen von unheimlichen Liedern, die durch die Dunkelheit hallen, Felsen, die über die lichtlosen Zeitalter zu weiten Kapellen geworden sind, Schutzwällen, die kellidische Runen tragen und Hinweisen, die mehr sind, als nur die Knochen vergangener Landesherrscher. Das heißt, wenn solche Forscher überhaupt wieder herauskommen.

Wichtige Orte

Trotz ihrer Abgeschiedenheit ist Ulcazar alles andere als verlassen.

Das Kloster vom Schleier: In den Kreisen der Gelehrten geht das Gerücht um, das Kloster sei eine Schatztruhe voller nicht enden wollender Geheimnisse und Wunder und innerhalb der Grenzen seiner eigenen Grafschaft besitzt es einen wesentlich unheilvolleren Ruf. Das Kloster vom Schleier wird in Kapitel 4 noch ausführlicher beschrieben.

Scharthe: Das als die Scharthe bekannte Tal liegt im Gebirge des gleichen Namens und ist ein winziges, bewaldetes Tal, das vollständig von einer Gebirgsspitze umgeben ist, die wie von Gorums Klinge gespalten ist. Beherrscht wird dieses Tälchen von den Schwestern von Scharthe, einem Zirkel kluger, vorausschauender Hexen, unter ihnen die grüne Vettel Librikes, die ihre Nase für einen Stecken aus lebendigen Wurzeln verkauft hat, Soathmoa, die Annisvettel und legendäre Mutter eines Wurfes von Geistern, und Hipethia, eine schöne menschliche Hexe, deren Seele dunkler ist als die ihrer monströsen Schwestern.

Schloss Penatha: Das Schloss Penatha wurde auf einem Abhang auf der qadiranischen Seite des Weltenendes errichtet und verschwand vor ungefähr 20 Jahren bis auf die Grundmauern mitsamt den wertvollen Wandteppichen, verschwenderischen Möbeln und anderen Reichtümern. Erst vor kurzem wurde es auf dem Gipfel des Rectzaid wiederentdeckt. Das Schloss ist größtenteils unbewohnt, wenn man von einem einzigen, mit einer goldenen Kuppel versehenen Eckturm absieht, das als luxuriöse Heimstatt des mit Purpur berobten Isla Bellsan dient, dem selbsternannten größten Diebes in Avistan.

Wachspanne: Weniger als zwei dutzend Jäger und Hausierer lebten um die hölzerne Brücke herum, die Wachspanne genannt wird, eine bedrückende Gemeinde, die nur sechs Meilen vom Kloster vom Schleier entfernt liegt. Obwohl Bischof Senir behauptet, das Nest sei aufgrund eines durch einen Blitz ausgebrochenen Feuers niedergebrannt worden, können sich nur die wenigsten, die die zerstörten Gebäude und die unbeschadete überdachte Brücke gesehen haben, vorstellen, dass die Gemeinde von einem bloßen Sturm so gründlich vernichtet wurde. In den Gerüchten werden allerlei finstere Alternativen dargestellt und die beliebteste ist die, dass jemand aus Wachspanne in die Nähe des dunklen Klosters gereist ist oder etwas gesehen hat, was er nicht sollte, und die ganze Gemeinde den Preis dafür bezahlt hat.

Bischof Yasmardin Senir

RB Mensch Kleriker des Norgorber 13

Als dritter Sohn eines dritten Sohnes war es Yasmardin Senir nicht bestimmt, Macht zu erhalten. Wenn man den ustalavischen Bräuchen folgte, sollte er eher dienen – der dritte Sohn jeder Adelsfamilie war traditionell dazu verpflichtet, die Gelübde der Pharasma abzulegen. Da der Tod eines Onkels verhinderte, dass sein Vater jemals die Priestereide leistete, würde Senir seit Generationen der erste sein, der nicht nur dem Pfad der Pharasma folgte, sondern tatsächlich auch in dem Land leben würde, das die Senirs beherrschten. Der verzogene, junge Yasmardin verließ den Familienbesitz der Senirs in Ardis, das Gut von Niedermaun, und reiste voller Neid in die kalte Strenge von Ulcazar, während er kindische Ränke schmiedete, den fetten Mönchen zu entkommen und binnen einer Woche wieder daheim zu sein.

Doch was Senir im Kloster vom Schleier vorfand, war viel schockierender als ein stiller religiöser Orden. Sich gegen die Unterbrechung sträubend, musste Bischof Rithwayn dennoch die Kutsche des Grafen begrüßen – da es verdächtig gewirkt hätte, ihr die Einfahrt zu verwehren – und beabsichtigte, den Herrn willkommen zu heißen, ihm die nötige Gastfreundschaft zukommen zu lassen und dafür zu sorgen, dass er schnell wieder abreiste. Dass er allerdings nicht den Grafen selbst, sondern nur dessen Sohn vorfand, war der Gipfel der Belästigung. In dem Empfehlungsschreiben des Grafen, in dem er seine Absicht kundtat, dass sein Sohn den Mönchen beiträt, erkannte Rithwayn den trügerischen Segen seines dunklen Gottes. Nachdem die Kutsche abgefahren war und die uralten eisernen Tore sich lautlos geschlossen hatten, fand sich Yasmardin unwissentlich als Gefangener der als Anaphexia bekannten Assassinen wieder.

Bischof Rithwayn verschwendete keine Zeit darauf, dem Jungen den geheimen Schutzgott zu offenbaren, schleifte ihn in die endlosen Tiefen der Bibliothekskatakomben des Klosters und schloss ihn im Allerheiligsten von Norgorber ein. Yasmardins Schreie würden seine erste Opfergabe an den Rufmörder sein. Beinahe einen Monat lang folterte Bischof Rithwayn den Jungen und ließ ihn aushungern und kam zu jeder Mitternacht, um zu fragen, ob der Rufmörder zu ihm gesprochen hatte. Obwohl der Junge bettelte, fluchte und Versprechungen machte, kannte der Herr der Anaphexia keine Gnade. In der Nacht des Neumondes sprach

endlich eine Stimme aus den Schatten zu dem Jungen und Punkte aus rubinrotem Licht tropften wie Blut von den Klingen der Statue von Norgorber. Yasmardin würde die Hand sein, die die Klingen des Gottes hielt und leitete und mit seiner Arbeit würde er die Geheimnisse eines Zeitalters der Narren stehlen und bewahren, um sich für eine Zukunft vorzubereiten, die reif für ihre Ausbeutung war. Als Gegenleistung würde er ein Herrscher sein, wie niemand sonst es aus seiner Familie gewesen war, und Reichtum, Macht und Arglist erhalten, die jenseits der kleinlichen Sorgen sterblicher Adelliger lagen. Obwohl er angst-erfüllt war, nahm der Junge das Versprechen von Freiheit und Leben an und schwor dem dunklen Gott die Treue. In der Nacht, als Bischof Rithwayn zu dem Jungen kam, weinte Yasmardin nicht, sondern zog als Opfergabe eine Klinge über seinen Körper.

In den folgenden Jahren wuchs Yasmardins Macht, so wie der dunkle Gott es versprochen hatte. Er entledigte sich des Bischofs Rithwayn auf seine eigene Art, indem er dem Herrn der Assassinen täglich eine Dosis Gift verabreichte. Als Bischof des Klosters vom Schleier schwang er seine Klinge gegen seine eigene Familie und brachte seine Brüder um, so dass der Umhang des Herrschers auf seinen Schultern ruhte. Nach Jahrhunderten herrscht der Graf von Ulcazar nun zum ersten Mal in seinem eigenen Reich. Bischof Senir hält seine Tarnung als strenger Bischof der Pharasma aufrecht und übt seinen Einfluss sowohl über die Politiker als auch die Sektierer aus, wobei er die Mitglieder bei Hofe durch politische List, Manipulationen des Glaubens und „von der Göttin stammende Visionen“ – Informationen, die seine Bruderschaft von Assassinen und seine Spione herausgefunden haben – ausnutzt. Über die Jahre sind mehrere über die Wahrheit hinter dem Glauben des Bischofs gestolpert, doch niemand hat überlebt, um das Geheimnis der Anaphexia preiszugeben.

Wichtige Persönlichkeiten

Zwar kann sich niemand mit Bischof Senirs Einfluss in Ulcazar messen, doch auch andere besitzen ein gewisses Maß an Ansehen.

Heiler Táb (CN Mensch Hexe 8): Man sagt, dass der uralte Táb, ein Eremit und weiser Mann, einst ein großartiger Heiler in Geb war, doch er wurde von Feinden aus seinem untoten Heimatland vertrieben. Nachdem er jahrelang vor den Assassinen geflohen war, versteckt er sich nun in seiner wundersamen Hütte unter einer schattigen Klippe, genannt Geierfang. Die Einheimischen behaupten, er könne noch immer Umschläge herstellen, um Krankheiten zu behandeln, gebrochene Knochen zu heilen und die Toten wiederzubeleben, doch da er alt wird, lässt ihn sein Können manchmal auf katastrophale Weise im Stich.



Bischof Yasmardin Senir

Varno

Dunkle Wesen schweben auf schattenhaften Schwingen zwischen einem kalten Mond und den hügelige Obstgärten Varnos hindurch. Hier führen die Legenden ein Dasein, das größer ist als das der Lebenden und die Bauern halten an jahrhundertealten Traditionen, Ängsten und Aberglauben fest. Inmitten von nebligen Weiden und Hainen erblüht noch immer das Erbe des varisischen Volkes und die heimlichen Künste, die über die Jahrhunderte von Generation zu Generation weitergegeben wurden, erzählen von der Macht in Karten, Liedern und Blut. Dennoch verbergen sich unter solchen Mysterien die Erinnerungen an vergangene Schrecken, grauenvolle Geheimnisse und die Namen schlafender Übel, gegen welche die moderne Welt allzu verwundbar ist.

Zeit hat in Varno nur wenig Bedeutung. Eine Generation wird geboren, Leben werden gelebt und irgendwann berührt der Tod Diener und Prinzen wie auch die Gerechten und Ungerechten. Seit der Vertreibung der Kelliden aus dem Land ist dies die Denkweise der Menschen in Varno gewesen und noch heute ist es ein weitverbreitetes Sprichwort. Als sich die untoten Legionen in einem eifersüchtigen Krieg gegen die Lebenden erhoben, schätzten die meisten Bewohner Varnos ihr Leben höher als ihr Land und verließen Ustalav, um sich unter Menschen des benachbarten Erzherzogtums von Melcat zu mischen, sich ihren umherwandernden Verwandten in Varisia anzuschließen oder nach neuen Möglichkeiten Ausschau zu halten, indem sie das weite Reich von Taldor erforschten. Nachdem die Toten zur Erde zurückgekehrt waren, siedelten sich einige wandernde Varisianer an und brachten ihre Traditionen und das Andenken daran mit sich, dass ein Land keine Erinnerungen besitzt – nur seine Bewohner können sich erinnern. Trotz aller Widerstandsfähigkeit und all der Weisheit der Einwohner Varnos, haben ihre Erzählung jedoch weniger Ähnlichkeit mit Märchen als eher grimmigen Epen voller Tragik, Mahnungen und gerechtem Argwohn. Nur wenige im östlichen Ustalav wissen nichts von den Härten, denen sich ihr Volk stellen muss, oder von der Plötzlichkeit, mit der sich das Paradies in ein Pandämonium verwandeln kann. Daher lebt das Volk von Varno nach dem zeitlosen varisischen Sprichwort: „Heiße deine Schwester willkommen, jedoch niemals ihr Messer.“

Sanfte Hänge erstrecken sich in leichten Wellen von smaragdgrünen Obsthainen und goldenen Feldern über ganz Varno. Im Westen ist der Schleierforst zu einem Gewirr aus dicht stehenden Zypressen, Lorbeerbäumen und Erlen verknottet, dessen Äste wie die Gewölbepfeiler einer großen Kathedrale aufragen, ein Heiligum, das jeden Herbst in grellem Blutrot seiner Blätter erstrahlt. Raubtiere sind in Varno keine Seltenheit: Fledermäuse und Wölfe durchstreifen Wälder und Felder und gelegentlich gesellen sich Bären und Berglöwen zu ihnen. Auch Schlangen, Katoblepas, Tatzelwürmer und noch seltsamere Wesen überschreiten gelegentlich die Grenzen von Versex und Numeria, während die unterirdischen Höhlen, die von Erdspalten und Löchern freigelegt werden, die Nistplätze von Ungeziefer und wesentlich monströseren Lauerern offenbaren. Unter den Bauern des Landes verbreiten sich darüber hinaus Geschichten von Vampiren und den Heerscharen ihrer tödlichen Sippe, unsterblichen Hexen, Kindern von Schatten, bössartigen Feen, Teufeln, die die Haut von Menschen tragen und zahlloser anderer Raubtiere, die danach trachten, die Lebenden mit Leib und Seele zu verschlingen.

Das Volk von Varno ist ein hart arbeitender Menschenschlag, der das Leben genießt, selbst wenn er immer dem Tode gedenken muss. Obwohl sie Phasmas gegenüber ebenso ergeben sind wie ihre Verehrer in anderen Grafschaften, beten sie bei ihren wöchentlichen Gottesdiensten zusätzlich um Reichtum bei Desna, um gutes

Wetter bei Gozreh und um Freude bei Shelyn. Zudem hängen sie auch verschiedenen Volksglauben der Region, traditioneller Weisheit und Aberglauben an. Trotz all ihrer Abhängigkeit von Talismanen und reimenden Zaubersprüchen hegen sie eine beständige Angst gegenüber arkaner Magie, während sogar Wahrsagerei, Alchemie, Medizin und traditionelle Tänze als Handlungen mystischer Kräfte angesehen werden, die die Aufmerksamkeit von bösen Geistern auf sich ziehen könnten. Der Großteil der Bewohner der Grafschaft arbeitet auf bescheidenen Bauernhöfen, in Obsthainen und Weinbergen oder auf den Gütern der wenigen verbliebenen Adeligen der Region, doch einige von ihnen haben den nomadischen Lebenswandel der alten Varisianer beibehalten. Selbst unter ihrem eigenen Volk erregen diese Wanderer Misstrauen. Wenn auch viele Clans aus freien und lebensfrohen Menschen bestehen – die den uralten Bräuchen des Tanzes und Weissagungen folgen, die Desna ihre Vorfahren lehrte –, gehören zu den anderen Clans Sczarni, wandernde Wölfe, Betrüger und Räuber, die in einem bitteren Kreislauf aus Misstrauen und Hass sesshafte Varisianer und Fremde gleichermaßen berauben.

Wichtige Orte

Bei Tag ein friedliches Land von einfacher Schönheit, findet man in Varno viele Orte, die bei Nacht furchteinflößend sind.

Bastardhall: Umgeben von den Nebeln des Larubasees steht die Ruine dessen, was einst Haus Arudora war und heute als Bastardhall bekannt ist. Dieses Gefängnis zeitlosen Schreckens wird in Kapitel 4 ausführlich beschrieben.

Cesca: Cesca erhebt sich inmitten ausgedehnter Weingärten und verschlafener Felder und klammert sich im Angesicht echter und eingebildeter Schrecken an seinen Frieden, wobei ihre Bewohner Außenseitern gegenüber misstrauisch sind. Das provinzielle Paradies wird in Kapitel 3 näher betrachtet.

Corvischior: In dem heruntergekommenen Herzen der Grafschaft Corvischor an den Ufern des Korsinoriasees leben weniger als 300 Einwohner. Auf der anderen Seite des vernunftwidrig rauhen Gewässers erhebt sich Schloss Corvischior, das von den Alten manchmal noch Palast Korsinoria genannt wird, da sie sich an Geschichten aus einer fröhlicheren Zeit erinnern, als es noch die Heimstatt eines beliebten Grafen war. Heute ist das Schloss ein verlassener Schatz und nur dem Namen nach das Heim eines pflichtvergessenen Herrn, der lieber seinem Vergnügen in fernen Ländern nachkommt als sich um die Bedürfnisse seines Volkes zu kümmern. Seit der Zeit, da die Familie Tiriac ihre Herrschaft aufgab, erzählen Gerüchte von geheimnisvollen Lichtern im Schloss, Schatten, die zwischen den Zinnen hindurch huschen, und unbemannten Toren, die sich zur Mitternacht für Kutschen öffnen. Welches Geheimnis auch immer über Corvischior liegen mag, die Leute streiten darüber, ob sie gesegnet oder verflucht sind, da die Bewohner des Dorfes trotz der Gerüchte gegen Böses immun zu sein scheinen.

Rotblatt: Die Gutshäuser der Familien Adler, Boadely, Druanwiet, Millair und Vanach umgeben den an einem Wald gelegenen Rotblattsee. Obgleich dieser Rückzugsort für seine Abgeschiedenheit bekannt ist und dafür, dass seine Wasser jeden Herbst die Farbe von Feuer annehmen, stören Generationen alte Streitigkeiten zwischen den ansässigen Familien die friedliche Ruhe. Während die übrigen vier stolzen Anwesen den See in ungefähr gleichem Abstand umgeben, erhebt sich, von jeder Stelle des Ufers sichtbar, das Adlerhaus unheilvoll auf erodierten Klippen, das Heim der boshaften, zurückgezogen lebenden Damita Adler – wenn auch niemand seit Jahren die verbitterte alte Jungfer gesehen hat.

Graf Ristomaur Tiriac

RB Mensch Vampir Adelliger 3/Waldläufer 15

4521 war ein glänzendes Jahr für die Familie Tiriac. Voller Stolz und großer Hoffnung hatte der beliebte Graf Dionis Tiriac seinen Titel und seine Herrschaft über Varno an seinen einzigen Sohn, Ristomaur, vererbt. Die dunkle Geißel der Grafschaft, der tierhafte Vampir namens Beruso, war von einem adeligen Jäger eingefangen und gepfählt worden, wodurch die Zeit des Schreckens beendet worden war. Zudem hatte vor kurzem die schöne Iltainja Arsbeta Ristomaurs Heiratsantrag angenommen und es wurden Vorbereitungen für eine Frühlingshochzeit getroffen. Die Grafschaft schien gesegnet zu sein und es war gerade dieser Kontrast, der das Unheil, das folgen sollte, weniger wie eine Tragödie als mehr wie einen Fluch erscheinen ließ.

Als er von einem Urlaub nach Corvischior zurückkehrte, wurde seine Kutsche aus dem Hinterhalt von Räubern überfallen und eine magische Explosion ließ das Fahrzeug in einen Abgrund stürzen. Der verwundete Edelmann entkam aus dem Wrack und bewies sein Können mit dem Rapier, indem er trotz eines zersplitterten, spitzen Holzstückes, das aus seiner Brust ragte, mehrere der Wegelagerer zur Strecke brachte. Er stellte sich jedoch heraus, dass Iltainja nicht soviel Glück hatte. Verzweiflung und Liebe gaben dem jungen Mann die Kraft, mit der ohnmächtigen Gestalt seiner zukünftigen Braut zu entkommen, doch die mysteriösen Angreifer ließen sich nicht so leicht abhalten. In Sichtweite des Korsinoriasees überholten die Banditen den Grafen, schlugen ihn vom Pferd und prügeln ihn beinahe tot.

Da die Familie des Grafen noch immer im Land weilte, brachten Diener den Körper ihres Herrn zurück. Ristomaurs Pflege fiel der alten Hausmutter der Tiriacs, Radaja, zu. Radaja stützte sich auf ihr Erbe als Wanderer und bot all ihre Kunst auf, um ihren Herrn zu retten. Doch selbst ihre mysteriösen Kräfte reichten nicht aus und Ristomaurs Leben schwand dahin. Besessen von ihrer Hingabe an die Familie, gab die runzelige Hausmutter seltsame Befehle und wegen der Entsetzlichkeit dieses Momentes gehorchten die Diener.

Um Mitternacht lag der stille Körper des Vampirs Beruso in der großen Halle von Korsinora, angebunden mit Ketten aus Knoblauch und Eisenkraut. Radaja zog den Pflock, der in der Brust der Kreatur steckte, heraus, schwenkte Desnas Symbol und befahl dem Vampir, dem Grafen wieder Leben einzuhauchen, selbst wenn es der Hauch seiner verfluchten Art war. Beruso, wild und hungrig, kicherte, als er von dem sterbenden Grafen trank und ihm so den Rest seines zitternden Lebens entzog. Als der Vampir die letzten Lebenstropfen aus Ristomaur gesaugt hatte, unterbrach Radaja die Bestie und rammte ihr erneut den Pflock aus Esche in die unheilige Brust.

Während der folgenden dreizehn Tage betete Radaja über der Leiche des Grafen und sprach zeitlose Beschwörungen, damit in der letzten Nacht, wenn der Körper des Grafen sich wieder erhob, seine wahre Seele und nicht

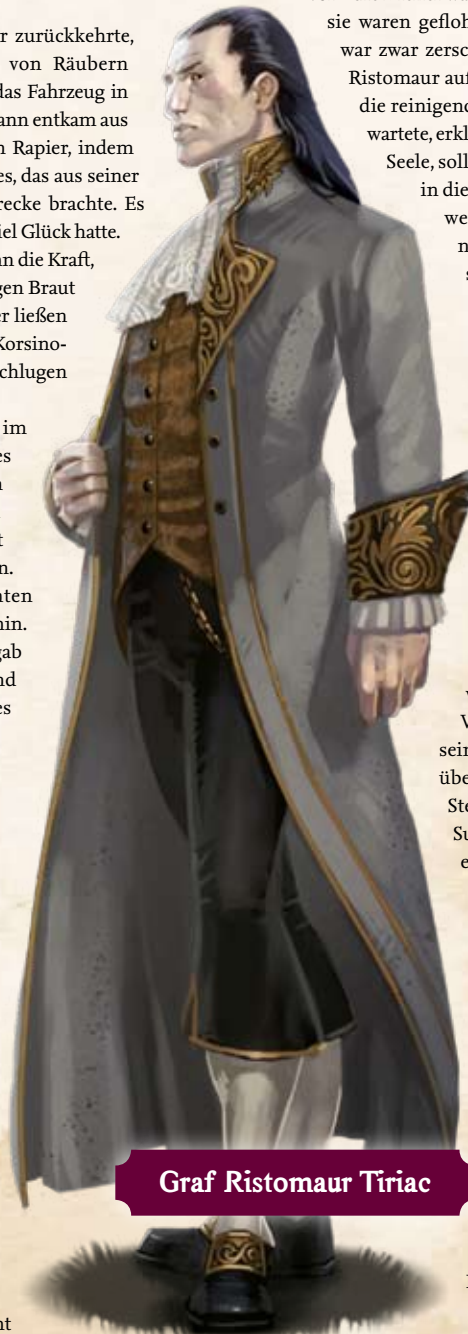
der Geist eines Teufels erneut die Herrschaft übernehmen würde.

Als Ristomaur erwachte, tat er es mit einem Hunger, den er nie zuvor verspürt hatte. Radaja, die über ihn wachte, erklärte ihm, wie sie ihn gerettet hatte. Dennoch hatten sich ihr Aberglaube und ihre Gebete als machtlos erwiesen, denn wie das kalte Fleisch des Grafen Zeugnis ablegte, säte der Vampirfluch nur Tod. Obwohl er ängstlich und zornig war, wusste Ristomaur, dass sein Tod nicht umsonst gewesen war, solange Iltainja in Sicherheit war. Als die verdutzte Hausmutter ihm erzählte, dass der Körper seiner Verlobten nie gefunden worden war, drehte er durch und bluthungriger Wahnsinn überkam ihn.

Ristomaur erwachte in der folgenden Nacht in den mit Blut getränkten Ruinen der Familienkapelle und fand das Schloss leer vor – die Diener waren entweder brutal ermordet worden oder sie waren geflohen. Nur Radaja blieb zurück; ihr Körper war zwar zerschmettert, doch ihr treuer Geist blieb. Als Ristomaur auf dem höchsten Palastturm kniete und auf die reinigende Vernichtung durch den Sonnenaufgang wartete, erklärte ihm der Geist der alten Frau, dass seine Seele, sollte er in seiner jetzigen Verfassung sterben, in die knöchernen Abgründe der Hölle verbannt werden würde. Ob Iltainja noch lebte oder nicht, er würde seine Geliebte nie wiedersehen. So verzweifelte der Graf, verfluchte die Hexe und floh aus Corvischior.

Während des folgenden Jahrzehnts suchte Tiriac, mehr Tier als Mensch, Varno heim und jagte jedem Gericht über Iltainja nach. Nach und nach verstand er das, was ihn befallen hatte, und betrachtete den Vampirismus als Krankheit. Und wenn es ein Leiden war, so folgerte er, musste es ein Heilmittel geben. Durch diese Möglichkeit fand Ristomaur zu Vernunft und einem Ziel zurück, und allmählich wurde er wieder er selbst.

Seit seinem Tod ist Ristomaur Tiriac weit gereist. Im Jahre 4536 kehrte er als Vetter des totunglücklichen Herrschers zu seinem Volk zurück, übernahm die Herrschaft über Varno und entsandte seine Agenten als Stellvertreter bei Hofe. Da Tiriac auf seiner Suche nach einem Heilmittel viel reist, ist er in vielen Ländern bekannt, manchmal unter seinem eigenen Namen, manchmal unter einem Decknamen, und oft nimmt er einen Titel an, der seinen eigenen verballhornt, wie „Conte“. Durch seinen Charme und seine ewige Jugend hat er sich einen Schatten seines Gemüts erhalten, dass er im Leben besaß, doch haben ihm die Jahre als Raubtier die Gerissenheit und die manipulative Voraussicht eines Herren der Untoten geschenkt. Doch obwohl ihn seine Nachforschungen zu einem Gelehrten geheimer Künste gemacht haben, bleibt ihm die langersehnte Heilung weiterhin verwehrt.



Graf Ristomaur Tiriac

Versex

Viele, die ein Gespür für die Kreuzungspunkte von Kraftlinien, die Drehung der Sphären der Realität und die Konjunktionen von Himmelskörpern haben, reisen in das geheimnisvolle Land Versex, um eins zu werden mit den esoterischen und okkulten Mächten. Doch aus demselben Grund meiden jene Versex, die sich der schrecklichen Dinge bewusst sind, die von der verwundbaren Welt durch die unvorstellbaren Weiten des Äthers getrennt sind. Hier ist das Geflecht der Ebenen klar ersichtlich und sehr dünn, und die Spuren aus einem Meer unbemerkten Wahnsinns vergiften ein bescheidenes Reich und unvorbereitete Seelen. Schlimmer noch: Während sich naive Arkane Zaubermagier und leichtfertige Medien um die losen Nähte der Existenz sorgen, lösen sich einige dieser ausgefransten Fäden und den Verstand zerschmetternde, namenlose Mächte, die nie nach Golarion hätten kommen sollen, richten ihren Blick auf eine wehrlose Welt und setzen ihre Gliedmaßen auf sie.

Nur wenige wissen etwas Genaueres über die Verderbtheit, die die Hügel und Küsten des unebenen Landes der Grafschaft befleckt. Viele haben hier ihr ganzes Leben verbracht und obwohl es unmöglich ist, die Geschichten über wahnsinnige Propheten und unheilvolle Eindringlinge nicht gehört zu haben, haben sie vielleicht niemals unter den nächtlichen Schrecken gelitten oder je einen Jäger von den hungrigen Sternen gesehen. Obwohl die Lebenden während der Herrschaft des Wispernden Tyrannen aus diesem Land hinweggefegt wurden, hat die Grafschaft durch die Regentschaft des Leichnams nur wenige Narben davongetragen – ganz so, als sei die Region gereinigt und dann absichtlich gemieden worden. Als die Lebenden erneut in dieses Land kamen, siedelten sie an Orten, die schon vor Urzeiten bewohnt waren, von stimmlosen Rufen an dieselben Plätze gezogen, an denen ustalavische Psychopathen sich der Droge des Schmerzes hingaben, keldidische Ausgestoßene Rituale durchführten, die selbst bei ihren wilden Brüdern tabu waren, und zu Dingen, die inmitten des Verderbens schwelgten, dem sie während des Zeitalters der Finsternis gefrönt hatten. Heute stehen nur wenige Gemeinden auf dem Grund und Boden, der vor Tausenden von Jahren nicht unbewohnt war und Erinnerungen an das, was das Land längst hätte verlassen sollen, sind mit einem unfassbaren und böartigen Vermächtnis verbunden.

Die Hügel von Versex reichen vom Gebirge bis zur Küste und ihre felsigen Abhänge sind stellenweise mit einer Mischung aus verkümmerten Gräsern und dichten Moosen bedeckt, die wiederum mit unheimlichen, spiralförmigen Feenkreisen übersät sind. Die Erde ist für den Ackerbau nicht geeignet, da die meisten Feldfrüchte nur kümmerlich oder verkrümmt wachsen. Im Boden von Versex wachsen nur Knollen mit verlässlichem Erfolg, doch die meisten haben, wenn man sie endlich der schwammigen Erde entrissen hat, aufgeblähte, seltsam zweideutige Formen. Die Tiere in Versex leiden schon lange an einer ähnlichen Krankheit, da sowohl die Wildtiere als auch die Nutztiere den „Fressern“ zum Opfer fallen, einer Hungerkrankheit, die gekennzeichnet ist durch unnatürliche Blässe, ein ausgehungertes Erscheinungsbild, unkontrollierte Gewaltausbrüche und grausig entstellte Nachkommen – wobei mit Tumoren bedeckte Körper, Gliedmaßen, die der anderer Lebewesen ähnlich sind, und mehrere Köpfe am häufigsten sind.

Die Grafschaft hat ein hartes, abgeschiedenes Volk hervorgebracht, das in den Traditionen von Zurückhaltung und distanzierter Höflichkeit behaftet ist. Durch den Glauben, dass anständige Leute sich nicht in die Angelegenheiten ihrer Nachbarn einmischen und dass die Aufrichtigen anderen nicht zur Last fallen, sind Dörfler und

Stadtbewohner gleichermaßen gesellschaftlich isoliert. Die meisten Einwohner der Grafschaft beschäftigen sich nicht mit ihren Nachbarn und falls doch, dann typischerweise nur, um über ihre schlechten Eigenschaften herzuziehen. Dieser gegenseitige Ausschluss besteht sogar zwischen zwei Dörfern, wobei die Mitglieder einer Gemeinde alle Arten von Vorurteilen hegen und Verleumdungen in Bezug auf die Sittenlosigkeit der Außenseiter in Umlauf bringen. Ein gehobener Lebensstil ist die Sorge der meisten Bürger in Versex, wobei Handel, Seefahrt und ehrliche landwirtschaftliche Arbeit ein höheres Ansehen genießen als „sittenwidrige“ und „fragwürdige“ Künste. Wenn sich also „die Fühlenden“ – ein regionaler Sammelbegriff für alle Künstler, Schriftsteller, Magier und Wahnsinnige – launenhaft benehmen, wie es irgendetwas überall in der Grafschaft der Fall ist, ist niemand überrascht.

Wichtige Orte

Zwar würden nur wenige Bewohner Versex' kaum eine Gemeinde außer der eigenen als „wichtig“ bezeichnen, doch gibt es einige Orte innerhalb der Grafschaft, in denen die Fremdartigkeit lauert.

Aashügel: In einer Stadt, wo es keine geben sollte, in einer Bastion der Seltsamkeiten im Herzen von Nirgendwo, zehrt ein uraltes Übel von dem lauernden Wahnsinn an einem Ort namens Aashügel. Dieser Opferaltar wird in Kapitel 4 ausführlich beschrieben.

Argmoor: Niemand begibt sich nach Argmoor, eine sogar nach den unfreundlichen Standards in Versex einsame Gemeinde. Ganz so, als sei der urzeitliche Schimmel inmitten der eingefallenen Vordächer und mit dicken Vorhängen versehenen Fenstern willkommen, dringt der morastige Moder aus den Feuchthölzern, dem sumpfigen Ausläufer im Westen des Schleierforstes, bis in das verrottende, hölzerne Tragwerk. Ein verlassenener Uferweg, gesäumt von halb versunkenen Schifferbooten, zerfällt entlang des mit Gischt übersäten Wassers; die Holzplanken erstrecken sich zu Stegen, die an unfertige Brücken erinnern, jede von ihnen ein direkter Pfad vom Herzen der Gemeinde in den wirbelnden Schlund der finsternen Tiefe.

Drosselmoor: Früher war diese Stadt eine Festung gegen religiösen Fanatismus, ein Hafen für Flusspiraten, ein Sammelplatz gescheiterter Revolutionen, und heute ist sie der Regierungssitz von Versex. Diese mysteriöse Stadt wird in Kapitel 3 ausführlich betrachtet.

Hyannis: Die Lungen und Herzen vieler Bewohner in der hügeligen Bergwerkskommune von Hyannis sind voller Kohlenstaub. Das kreischende Lachen und die gebrochenen Zähne der Schwarzen Aggie, einer Hexe, suchen noch immer die Alpträume der Bewohner heim, die sich vor weniger als 40 Jahren dem Monstrum entgegenstellten, ihre Leiche in Stücke rissen und verbrannten, bevor sie sie in einen aufgegebenen Minenschacht warfen. Während der letzten Jahre haben Phantome die traurige Ansammlung von Hütten heimgesucht – nicht nur als Sichtungen eines grünspanigen Schreckgespenstes, das sich aus dem Bergwerk schleppte, sondern auch als Besessenheit von Arbeitern durch den erstickenden Odem der Schwarzen Aggie.

Rozenport: Rozenport erhebt sich auf und inmitten steiler Meeressklippen und ihre archaische Architektur hat ein beinahe organisches Muster: Ihre spitzen Kirchtürme, Herrenhäuser mit flachen Dächern und das Rathaus mit dem Kuppeldach lassen ihre Umriss wie einen unheimlichen Organismus erscheinen. Der Campus der Sincomakti-Schule der Wissenschaften verbirgt sich zwischen den labyrinthisch angelegten Straßen der Stadt und seine drei festungsgleichen Anlagen – Baltvresthalle, der Graue Turm und die Klaue – bewachen die unterschiedlichsten besessenen Gelehrten und gefährlichen Bücher.

Graf Haserton Lowls IV.

NB Mensch Adeliger 2/Barde 2

Sollte jemals adeliges Blut durch die Adern der Familie Lowls geflossen sein, wurde seine Pracht lange vor der Geburt Hasertons IV. verdorben. Als vierter in einer aufeinanderfolgenden Reihe von Grafen mit Namen Haserton Lowls, die Versex regiert haben, war dieser Graf in mittleren Jahren lange für sein fast lähmendes gesellschaftliches Ungeschick bekannt, das er in arrogante Introvertiertheit verwandelte. Nach 14 Jahren als Herrscher von Versex, empfindet er das Regieren als lästig und überlässt den Großteil seiner Pflichten habgierigen Bürgermeistern und Friedensrichtern.

Auf seinem Familienanwesen in Drosselmoor auf dem Irishügel widmete er sich früher einem strengen, aber fehlgeleiteten Lehrplan aus Geschichte, Theologie, Liebhaberei, Philologie, Dichtkunst und Okkultismus. Er lehnte es ab, Lehrer zuzulassen – da er glaubte, sie seien seinem grandiosen Intellekt nicht gewachsen –, und korrespondierte täglich mit Gleichrangigen und Rivalen an der Universität von Lepidstadt, der Arcademaie von Korvosa, der Sincomakti-Schule der Wissenschaften und des Forae Logos in Absalom.

Da er sich selbst als Experte auf vielen Gebieten sah, die über den Verstand niederer Gelehrter hinausgingen, verfasste Haserton zahlreiche, weit schweifende Abhandlungen, mit denen er dubiose und schlecht recherchierte Thesen untermauerte. Seine Werke, „Verstand der Azlanti“ und „Die Sterne sind nicht mit uns: Eine unangreifbare Widerlegung der Werke des Pseudogelehrten Dr. Henri Mertman“ (letzteres beendete seine stürmische Beziehung mit der Sincomakti-Schule), befinden sich in vielen Zentren der Gelehrsamkeit in Ustalav, jedoch eher aufgrund der großzügigen Spenden des Grafen als des gelehrten Wertes. Obwohl Graf Lowls wegen seiner Selbstüberschätzung als Gelehrter sowie seines gesellschaftlichen Ungeschicks als Narr hingestellt wurde, den man ignorierte, dem man vergab oder den man ausnutzte, ist während der vergangenen Monate eine erschreckende Veränderung mit dem körperlich und auch vor Prahlerie aufgeblasenen Akademiker vorgegangen.

Vor kurzem wurde Graf Lowls durch die königlichen Wachen der Zutritt zu einem Treffen des ustalavischen Hofes verwehrt, und nur dadurch, dass der verdutzte Bischof Senir ihn erkannte, wurde der Fürst irgendwann hereingelassen. In den vergangenen Jahren war Haserton stark gealtert; sein einst rosiges Gesicht hatte eine ungesunde Blässe und einen ständig gehetzten Ausdruck angenommen. Im Laufe der vergangenen 8 Monate schloss sich der ohnehin zurückgezogen

lebende Graf in seiner Bibliothek ein und stellte die Geduld der Buchhändler in Drosselmoor auf die Probe, indem er Unmengen verschiedenster und bestimmter Bücher verlangte. Auf halbem Wege in seiner Abgeschiedenheit entließ er seine gesamten Hausbedienten und ersetzte sie durch ein Gefolge seltsamer und schweigender Fremde, die ihm assistierten. Er zog zudem einem Großteil seiner fortlaufenden Spenden zurück und setzte sich mit einer Reihe verschiedener und kaum bekannter Gelehrter in ganz Avistan in Verbindung und bot ihnen großzügige Fördergelder an, damit sie ihre Forschungen auf den Gebieten der Frühgeschichte, Astronomie, Folklore und Metaphysik weiterführen konnten. Zusammen mit den dramatischen körperlichen Veränderungen und seinen gelehrten Interessen hat sich ebenso die Persönlichkeit Graf Lowls verändert. Misstrauen, geschäftiges Murmeln und gelegentliche Zornesausbrüche überschatteten sein gesellschaftliches Ungeschick. Was es genau ist, das so schwer auf der Seele von Graf Haserton Lowls lastet, oder was er erfahren hat oder begegnet ist, um jeden Aspekt seines Lebens so radikal zu verändern, weiß niemand zu sagen.

Wichtige Persönlichkeiten

Da der Graf von Versex das Interesse daran verloren hat, sein Volk zu führen, haben andere diese Aufgabe übernommen.

Dr. Henri Mertman (RG Mensch Experte 8);

Der alternde, aber noch immer fähige Dekan der Expeditionen an der Sincomakti-Schule der Wissenschaften hat eine eindrucksvolle Karriere voller Reisen und Entdeckungen vorzuweisen. Mertman hat gute Verbindungen unter den Gelehrten Avistans und ist ständig auf der Suche nach neuen Stellen, die sein gelehrtes Interesse anstacheln, sowie nach mutigen und vielversprechenden Schülern und begabten Leibwächtern, die ihn und seine notorisch kurzlebigen Forschungsassistenten beschützen.

Vanten Heggard (N Mensch Adeliger 9);

Als ständig bedrängter Bürgermeister von Aashügel, bemüht sich Heggard um Vernunft und Ordnung in einer Stadt, die mit dem Fluch ihrer eigenen Geschichte behaftet ist. Obwohl die Stadtwachen, die Krähengarde, keine Probleme mit gelegentlich auftretenden Ghulen, Morlocks, Derros oder Dunkelwelschen haben, die aus den befallenen, mehrstöckigen Ruinen unter der Stadt nach oben kriechen, bringen ihn seine gequälten Ahnungen dazu, das Schlimmste anzunehmen und sich größere Gefahren vorzustellen, die die Bewohner seiner Stadt bedrohen, die in der trostlosen Dunkelheit schlummert.



Graf Haserton Lowls IV.

Vieland

Zwischen den von Orks heimgesuchten Großen Hauern und den Sümpfen des Schauerholzes liegt eine Prophezeiung in Trümmern. Überall in dem abgeschiedenen Nordwestteil Ustalavs, der Vieland genannt wird, errichteten die alten Kelliden Monumente für seltsame Mächte tief in der Erde und in den weit entfernten Sternen. Heutzutage finden diese Götzenbilder missgebildeter Gottheiten keine Beachtung mehr und sie werden entweder als ländliche Kuriositäten betrachtet oder als Grundstein für ein Zeitalter arroganter Vernunft zweckentfremdet. Von den Hügeln aus erhebt sich eine Bastion der Wissenschaften und neuen Wahrheiten, die die stummen Warnungen der Vergangenheit hochmütig ignoriert.

Die kellidischen Druiden und vernarbten Priester, die solche steinernen Monumente wie den Hornschrein, den Bardenstein, die Zähne bei Granab, das Tor von Masgath oder Dutzende von anderen Menhiren, Dolmen und Grabhügel errichteten, waren längst verschwunden, als die Varisier sich im Schatten der Großen Hauer ansiedelten. Wenn auch viele Gelehrte die Theorie aufstellten, die barbarischen Stämme der Region würden versuchen, die unmöglichen Monumente nachzubauen, welche die Thassilonier des Westens hinterließen, gehen andere von Aufstieg, Anbetung und furchtsamer Aufgabe eines ganzen Pantheons seltsamer Gottheiten aus und verweisen dabei auf sich wiederholende Schnitzereien von grausamen Opfergaben an schlangenköpfige oder krötenartige Scheusale. Wissbegierige, Arkane Zauberwirker und neue Kultanhänger versuchen, die Geheimnisse der mit Runen bedeckten Steine zu lüften. Obwohl die meisten Versuche mit Enttäuschung enden, halten Geschichten sowohl über wundersame Ereignisse – wie Schweben, Wunderheilungen und mystische Visionen – als auch albraumhafte Episoden – wie das Herbeirufen von unsichtbaren Raubtieren oder das Öffnen von Wegen zu unaussprechlichen Reichen – das Interesse aufrecht. Vieland's historische Rätsel und das Interesse der Gelehrten führte im Jahre 4422 zur Gründung der ruhmreichen Universität von Lepidstadt, die sich während der vergangenen Jahrhunderte in ganz Avistan einen Ruf als Zentrum der Gelehrsamkeit erworben hat, insbesondere durch ihre Tradition in Geschichte, Philosophie und Theologie, doch während der letzten paar Jahrzehnte durch ihre Lehrstühle der Alchemie und Medizin. Die Unterschiedenheit und die ausgesprochene Befürwortung zahlreicher Universitätsprofessoren für eine gesellschaftliche Umwälzung haben dazu geführt, dass viele behaupten, die „Idee“ der Pfalzen stamme aus Lepidstadt – eine Verfälschung, die nichtsdestoweniger dadurch unterstützt wird, dass mehrere Dekane Sitze im regierenden Rat der Grafschaft innehaben.

Vieland ist ein schroffes Land und seine Hügel und Täler steigen und fallen von den Gebirgen im Westen aus und verwandeln sich in Wellen aus Stein, die allmählich in dichte Sümpfe und Wälder übergehen. Die staubigen Anhöhen, die am Fuße der Großen Hauer liegen, erstrecken sich über ein Land, das unter anderen Umständen gutes Ackerland gewesen wäre doch durch seine Felsbrocken und steilen Abhänge eignet sich das Land eher zum Hüten von Vieh als für jede andere Form der Landwirtschaft. Auch bergen diese Hügel seit Jahrhunderten fantastische Entdeckungen, da erst vor kurzem einige Wissenschaftler herausgefunden haben, dass viele der Gesteinsformationen und verstreuten Teiche eigentlich die Überreste gigantischer Hügelgräber und versteckter Schachtgräber sind. Diese eigentümliche Geographie wird nur unwesentlich durch das Schauerholz getrübt, das die östlichen Ausläufer der Grafschaft bedeckt, dessen morastige Tiefen sich zwischen dem Kleinen Moutray und

dem Trollschweif befindet, die den Dippelweihersumpf bilden, ein Sumpfland, das für seine tödliche Fruchtbarkeit bekannt ist. Abgesehen von den Trollen und Sumpffriesen, die angeblich in dieser Region jagen, gibt es reichlich Erzählungen über territoriale Pflanzenwesen und uralte Sumpfherrscher mit der Macht, die verfaulenden Hügel zu kontrollieren.

Die Einwohner von Vieland sind für gewöhnlich sehr gastfreundlich und man sagt, sie würden herzhaftes Mahlzeiten und starke Getränke lieben. Dies trifft zwar hauptsächlich für die Hirten und Jäger zu, doch auch viele der Einwohner Lepidstadts, die von sich behaupten, sie würden über solchen provinziellen Rollenbildern stehen, geben ihre Protzigkeit während einer der zahlreichen Gedenktage und Feiertagen der Grafschaft auf. Über die Jahrhunderte haben sich selbst solche Städter, die niemals eine Schule besucht haben, durch die Universität von Lepidstadt eine skeptische Haltung angeeignet und betrachten den Aberglauben von Außenstehenden und Bauern als grundlos und wunderbar. Einige der Landbewohner nehmen Anstoß an der Arroganz ihrer Nachbarn, doch die meisten übersehen diese Schnitzer in dem Wissen, dass in Traditionen Weisheit liegt, dass Blutwurz und Stechpalme ein Heim schützen und dass dunkle Arroganz nur ein anderes Wort für Furcht ist.

Wichtige Orte

Obwohl Vieland eine relativ kleine Grafschaft ist, bedecken zahlreiche faszinierende und tödliche Orte ihre Hügel und Sümpfe.

Kanterslust: Auch bekannt als Thron zwischen Sonne und Sternen, war Kanterslust in der letzten Hälfte des vierten Jahrtausends der Besitz der Herrscher von Vieland aus der Blutlinie der Kanters. Hier gründete Graf Aldus Aldon Kanter den Esoterischen Orden des Pfalzgräflichen Auges und nahm an unzähligen geheimen Riten und Ausschweifungen teil. Ungefähr 200 Jahre nach Kanters Verschwinden brannte das Haus der Familie nieder. Während des Brandes kam ein turmhoher, ovaler Monolith – der wie ein riesiges, außerirdisches Ei aussah – zum Vorschein. Das Gebäude war um das knapp 10 Meter hohe Monument erbaut worden. Ohne Zeichen oder Erklärungen verblüfft es sogar Kanters Erben des Pfalzgräflichen Auges: Es steht das ganze Jahr über nur da, bis exakt zum Jahresende etwas darin zu schwimmen und zu zucken scheint. Glücklicherweise hat das, was immer auch im Kanterslust lauert, nicht die Kraft, seine ebenholzschwarze Schale zu durchbrechen.

Lepidstadt: Als Heimat der angesehenen Universität von Lepidstadt und dem Verwaltungssitz der Grafschaft von Vieland wird die Stadt ausführlich in Kapitel 3 beschrieben.

Schloss Karomark: Das Schloss des früheren Grafen von Vieland, des abgeschieden lebenden, aber genialen Alpon Karomark, steht mitten im Schlurfersumpf. Sein höchster Turm ragt über die abfallende Baumgrenze hinaus und die gewaltigen Gewitter, die gelegentlich über die Grafschaft hinwegziehen, scheinen einen Groll gegen das Schloss zu hegen, da viele gesehen haben, wie es vom Blitz getroffen wurde – manchmal mehrere Male während eines einzigen Sturms. Erstaunlicherweise steht das alte Schloss noch und weist keine Spuren eines Feuers oder eines Blitzschlages auf. Wenn man ihn danach fragt, gibt sich Karomark scheinbar unwissend und meint, dass dieses Wunder vielleicht ein Trick bössartiger Irrlichter ist oder vom Sumpfgas herrührt.

Der Pfalzrat von Vieland

Von den drei Räten, die die Pfalzen regieren, scheint der Rat von Vieland so zu funktionieren, wie es die Reichsherren eronnen haben – zum endlosen Wohl sowohl der Landbevölkerung als

auch der Herrscher. Die Mitglieder des Rates bestehen aus vielen Weisen der Pfalzen und wohlwollenden Bürgern, darunter selbstlose Landbesitzer, nachdenkliche Patrioten, angesehene Richter und die Gelehrtesten der Universität von Lepidstadt. Wenn sich jedoch die Türen zu den Ratskammern schließen, haben die Angelegenheiten, über die diskutiert werden, wenig mit der Verwaltung als mehr mit den Philosophien und Moralvorstellungen einer idealen Regierung zu tun. Das bedeutet, wenn die Literaten die Leitung haben, schweifen die Regierenden von dem ab, was im Moment getan werden muss und verstricken sich in endlose akademische Debatten.

Aufgrund der Schwere, mit der jedes Ratsmitglied seine oder ihre Position betrachtet, wird jede Entscheidung aus unzähligen Blickwinkeln einer genauen Überprüfung unterzogen. Sehr zum Leidwesen – und der Langweile – der Minderheit der weniger gelehrten Mitglieder des Rates bleiben die Treffen im Sumpf akademischer Vorträge stecken. Diskussionswege und die Neuvergabe von Verantwortlichkeiten, um die Bemühungen des Rates straffer zu organisieren, führen zu noch mehr Zeitverschwendung. Verärgerte Ratsmitglieder argumentieren für und gegen den Zeitaufwand, der im Streit verbracht wird und so dreht sich die Spirale der Leistungsschwäche weiter.

Mehrere Mitglieder haben mit dem Geist der Ratsmandate gebrochen und sich auf administrative Selbstjustiz verlegt. Da man sich nicht darauf verlassen kann, dass die Regierung des Landes, dingliche Angelegenheiten mit der nötigen Ernsthaftigkeit angeht, haben einige Ratsmitglieder wie der Architekt Eton Valryn, die ortsansässige Richterin Embreth Daramid und Dr. Leis Richleau persönliche Agenten eingesetzt, um die Veränderungen voranzutreiben. Die verärgerten Ratsmitglieder versuchen angeblich, den Wechsel herbeizuführen, für dessen Förderung sie dem Pfalzrat beigetreten sind, und setzen dafür ihr eigenes Vermögen ein, fordern Gefallen ein und unterstützen Abenteurer. Obwohl das ihr Ziel sein mag, haben einige der Agenten in ihren Diensten einen

tödlichen Preis bezahlt. Die Einfachheit, mit der man hinter dem Rücken eines fehlerhaften und abgelenkten Rates regieren kann, erregt sogar die Vorstellung selbstloser Mitglieder und im Schatten des Rates von Vieland nehmen die geheimen Träume von einer eigenen Herrschaft langsam Gestalt an.

Wichtige Persönlichkeiten

Jenseits des Pfalzrates üben noch andere bemerkenswerten Einfluss in den Ruinen und Vorlesungssälen von Vieland aus.

Die Bestie von Lepidstadt (N Fleischgolem Barbar 6):

Seit mehr als einem Jahrzehnt treibt sich die Bestie in den Hügeln und den Gassen von Lepidstadt herum: eine Kreatur leibhaftiger Wut und teuflischer Lust, die die Nacht durchstreift und gleichermaßen Jagd auf die Gerechten wie Ungerechten macht – so zumindest heißt es. Die Wahrheit dahinter ist eine ganz andere. Der Fleischgolem wurde von einem jüngeren, zornigeren Alpon Karomark geschaffen, um Rache an jenen zu üben, die ihm seine Grafschaft gestohlen haben – allen voran der angebliche Schöpfer der Kreatur, Henri Moritz. Die Bestie besitzt einen fast menschlichen Verstand und legt ein friedliches, wenn auch neugieriges, Verhalten an den Tag. Nichtsdestotrotz reizt die Legende der Bestie die Alpträume der Einwohner Lepidstadts und trotz des friedlichen Verhaltens des Golems, tötet jemand oder etwas seit Jahren in den Schatten der Stadt.

Alpon Karomark (N Mensch Alchemist 13):

Obwohl die Geschichtsschreibung etwas von einem friedlichen Ablegen seines Grafentitels berichtet, gibt die tödliche Wut eines Genies seinen Testobjekten nur wenige Zeit für Vorbereitungen. So erhob sich die Bestie von Lepidstadt, das Instrument von Alpon Karomarks Rache an dieser neuen Generation von Narren. Doch nachdem sich sein gereiztes Blut abgekühlt hatte, nahm der frühere Graf seinen Platz innerhalb der neuen Pfalzen ein. Obwohl in seinem Nacken der Tod lauert, verbringt Karomark seine verbleibenden Jahre damit, immer tiefer in die Geheimnisse des Lebens einzudringen. Da er weiß, dass die angeblich so fortschrittlichen Denker von Lepidstadt ihn für seine Forschungen verdammen würden, hält er seine Experimente und deren manchmal schreckliche Ergebnisse geheim. Sein Großgrundbesitz, Schloss Karomark, ist zu diesem Zweck häufig umgebaut und damit zu einer Festung der Zurückgezogenheit geworden.

Alpon Karomark

Virlych

Die mit Ketten versehene Bergspitze von Galgenkopf – der Pfahl im Herzen Ustalavs – steht dräuend über einem verfluchten Ödland zerschmetterter Gebirge und dunkler Magie, ein Mahnmal aus einer Zeit des Völkermords und der Gotteslästerung. Um die Bergspitze herum, befleckt durch die Nähe zum Thron des Wispernden Tyrannen, erstrecken sich die Narben der wahnsinnigen Vision des Erzleihnams: ein zerstörtes Reich, das von unkontrollierten Zauberstürmen verdorben worden ist und von den herrenlosen Missgeburten unheiliger Experimente heimgesucht wird. Für die Erben dieses mit Narben bedeckten Zeitalters trägt Virlych mehr als nur die Wunden der Geschichte, denn im Schoß des Landes schläft der Urheber dieses grausamen Epos, eine todlose Obszönität, deren Träume noch immer hervorkriechen, um die Welt zu vergiften. In dem Zeitalter, bevor Ustalav das Schlachtfeld der lebenden Toten wurde, erstreckten sich die Grafschaften von Grodlych und Virholt über die westlichen Ausläufer der Hungerberge und kontrollierten viele der Ländereien südlich des Laufes. Während Grodlych sich von den Gebirgen im Süden bis zur Küste erstreckte, die das heutige Vellumis umgibt und einen Großteil des als Finismur bekannten Landes einnahm, erstreckten sich die kleinen, felsigeren Lande Virholts nach Südwesten, weiter bis zu den Grenzen, die heute von Kanterwall geschützt werden, und enden im Schatten des Klauenwaldes. Während Grodlych wie seine benachbarten Grafschaften dem Osten zufiel – und letztendlich nach dem Sieg über den Tyrannen an die Befreier des Landes abgetreten wurde –, steht in den Geschichtsbüchern, dass Virholt es verdient hatte, vernichtet zu werden, als Preis dafür, das es nicht nur die Nation, sondern auch die Lebenden verraten hatte. Auch wenn nur wenige Texte konkrete Hinweise darüber enthalten, so verhandelte der Graf von Virholt mit dem wiederbelebten Leichnam und verkaufte im Austausch für seine eigene Rettung sein Land und trieb sein Volk in die Sklaverei. Welches Ende der Verräter nahm, bleibt ein Geheimnis, doch manche Berichte gehen von der unbegründeten Annahme aus, dass ihm ein Schicksal zuteil wurde, das so qualvoll war wie jenes, das sein Reich erdulden musste. Der Großteil der verbliebenen Geschichte ist eigentlich die Chronik von der Gründung Finismurs, zusammen mit dem Sieg über den Tyrannen durch den Kreuzzug des Lichts und dem Schwur der Schutznation, diese Länder voller Gräber zu bewachen. Seitdem sprechen die Einwohner Ustalavs nur ungern über die Trümmer ihres Reiches ganz im Westen, da das Trauma vergangener Jahrhunderte in den arkanen Stürmen, wandelnden Geistern, unheiligen Ruinen und verfluchten Kreaturen, die sich in diesen tödlichen Landen vermehren und den unsterblichen Willen des Leichnams ausführen, noch allzu fassbar ist.

Es gibt kaum Leben in Virlych, wenn das Reich auch kaum unbewohnt ist. Während es bekannt ist, dass von den Hungerbergen im Osten Regen und schwere Gewitter kommen, nehmen diese im Westen einen schrecklichen Aspekt an, denn dort wird das raue Wetter mit scheinbar bösartiger Absicht mit magischem Aether durchtränkt. Gerüchte von lebendigen Sandstürmen und Blitzphantomen werden unter jenen weitergegeben, die gezwungen sind, auf ihren Reisen in die Nähe dieser Länder zu kommen, wobei solche Erscheinungen manchmal schon über Meilen hinweg sichtbar sind. Es gibt natürliche Wesen in Virlych, wenn auch die spärliche Vegetation und unaufhörlichen Stürme selbst das härteste Tier dürr und wild werden lassen. Kleine Rudel ausgehungerteter Wölfe, stachelige Käfer, wilde Nagetiere und alle Arten von Aasvögeln suchen das tote Land nach den wenigen Pflanzen und Eindringlingen ab, die von Dingen erschlagen wurden, die keine Verwendung für Nahrung haben.

Wichtige Orte

Obwohl nur wenige es wagen, ihr Heim in oder um Virlych zu errichten, weigert sich die Leiche dieses verdammten Landes, in Frieden zu ruhen.

Adorak: Vor Galgenkopf stand die Stadt Adorak. Die Stadt war der Verwaltungssitz der Grafschaft und verdankte ihren Reichtum den Eisen- und Nickelminen und einige der besten Waffenschmiede in Ustalav stammten aus Adoraks Schmieden voll trostloser Kunst. Aufgrund ihrer Nähe zu Belkzen diente Adorak jahrhundertlang als Zuflucht und als Wellenbrecher gegen orkische Räuber, war jedoch nie durch einen echten Krieg geprüft worden. Der erste Angriff der Legionen des Wispernden Tyrannen zeigte, dass die Horde mehr war als eine kurzfristiger Zusammenschluss von Orkstämmen – dieses mal war es eine regelrechte Invasionsarmee und als die wilden Krieger fielen, erhoben sich ihre Leichen mit neuem, unheiligem Leben. Weniger als 3 Tage, nach dem der erste heulende Ork auf dem Bergzug über Adorak erschienen war, begannen die Sklaven des Tyrannen im Zentrum der gefallenen Stadt mit der Errichtung eines Gerüstes aus Eisen, Knochen und dunklem Stein: Der Turm von Galgenkopf wurde errichtet. Er befleckte den Himmel und lästerte der Welt. Heute umgeben die Ruinen von Adorak, dessen mit Schädeln gepflasterten Straßen, Gärten voller Pfähle, Gift ausströmende Minen und Festungen untoter Adelliger, die größtenteils – allerdings nicht gänzlich – von den einfallenden Kreuzfahrern in Schutt und Asche gelegt wurden, noch immer das Gefängnis des Wispernden Tyrannen. Jedoch ist seit der Herrschaft des Erzleihnams dessen magische Macht nicht gänzlich geschwunden und zwischen den bröckelnden Steinblöcken und vom Krieg erschütterten Wällen schlafen noch immer herrenlose Wächter, todlose nekromantische Reserven, die bisher unangetastet geblieben sind, und unheilige Diener des Tyrannen, deren Dienste weder Tod noch Alter kennen.

Ruwido: Nur die Ausgestoßenen unter den Ausgestoßenen würden es wagen, inmitten der Schrecken von Virlych nach Frieden zu suchen – doch genau das tun sie. Die Verkrüppelten, die Irren, die grauenhaft Missgestalteten, die Halbblüter, die Inzüchtigen und jene, die nicht sein sollten – in Ruwido finden die Söhne und Töchter tausender Vorfälle und Tragödien Erholung, Aufnahme und ein normales Leben, wie es kein anderes Heim bieten könnte. Obwohl sie als Monster verschrien sind und von den Reitern aus Finismur und Amaans gemieden werden, wissen die manchmal beunruhigenden Einwohner von Ruwido, dass man Fremden gegenüber misstrauisch sein muss und sie verteidigen sich, wenn sie es müssen. Wenngleich viele der Dorfbewohner – ob aus Gutgläubigkeit oder aus einer Menschlichkeit heraus, die über das Fleisch hinausgeht – sich denen gegenüber als treue Freunde herausstellen, die ihr Vertrauen gewinnen, schmollen andere inmitten der Schatten der armseligen Stadt und geben sich Träumen von Vernichtung und Rache hin.

Spuk von Virlych: In Virlych gibt es mehr heulende Ruinen und tragische Orte als selbst in den ödesten Grafschaften Ustalavs. Ausführliche Informationen über die berüchtigtsten Heimsuchungen und die unheiligen Orte des Landes wie die gefallene Magierakademie von Casnoriva, die versteinerte Oase, die als Bleigarten bekannt ist, der Sitz des gotteslästerlichen Wispernden Pfades in Renkirch, der Gefängnispalast des Wispernden Tyrannen in Galgenkopf und noch mehr finden sich in Kapitel 4.

Der Wispernde Tyrann

Eingesperrt unter der schwarzen Turmspitze von Galgenkopf in der zerstörten Stadt Adorak lauert der Wispernde Tyrann in untoter Meditation. Durch die Überbleibsel seiner Jahrhunderte dauernden

Herrschaft und seinen Kult vom Tod besessener Fanatiker, dem Wispernden Pfad, ist der Schatten des eingeschlossenen Erzleichnams das, was einem Herrscher von Virlych am nächsten kommt. Mit Ausnahme von den Visionen von Wahnsinnigen und der unterschweligen Manipulation der nekromantischen Energien, die um sein Gefängnis herum toben, besitzt der Wispernde Tyrann nicht die Macht, die Welt außerhalb seiner Zelle direkt zu beeinflussen. Abgesehen davon, ob der berühmte Erzzauberer tatsächlich mit seinen Anhängern in Kontakt steht oder nicht, arbeiten doch Irre, morbide Visionäre und untote Drahtzieher daran, den Leichnamsfürst zu befreien und das kommende, neue Zeitalter der Verdammnis einzuläuten.

Wichtige Persönlichkeiten

Obwohl Virlych hauptsächlich von den Verrückten und Wahnsinnigen bewohnt wird, gibt es dort auch mehrere Individuen, die einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf die merkwürdige Bevölkerung ausüben.

Azra (NG Mensch Klerikerin der Desna 6): Als stumme, wandernde Priesterin der Desna reist Azra von Kanterwall bis Caliphass viel durch das westliche Ustalav, hilft Reisenden und handelt nach dem Willen ihrer Göttin. Während ihrer Zeit unter den Anhängern der Pharasma hat sie einiges über die Göttin des Schicksals gelernt und hat begonnen, ihren Glauben mit dem Wissen um die Wege Pharasmas zu stärken. Auf ihren Reisen durchquert sie absichtlich Virlych, wo sie Freunde unter den missverstandenen Bewohnern von Ruwido hat. Da sie beträchtlich viel Zeit in diesem verfluchten Land verbracht hat, kennt Azra viele seiner Geheimnisse und ebenso jene, die eventuell noch mehr wissen als sie. Obgleich sie es ablehnt, als Fremdenführerin zu dienen, führt sie jene mit guten Seelen durch die tödliche Region, sollte die Lage wirklich verhängnisvoll sein.

Hauptmann Menas Neverion (RG Mensch Ritter 5): Als Rangältester unter den Soldaten von Finismur, die Virlych durchstreifen, ist Neverion einer der wenigen, die verstanden haben, dass der Krieg gegen den Wispernden Tyrannen nie zu Ende gegangen ist. Der gealterte Hauptmann hat sich geweigert seine Truppen von irgendeinem Kommandoposten nahe Vigil führen zu lassen und reitet regelmäßig in das heimgesuchte Gebirge entlang

seiner Streife. Neverion ist zwar kein Feigling, doch ebenso wenig ein Held und er befiehlt seinen Vorreitern, einen weiten Bogen um Orte zu machen, die besonders gefährlich und voller Untoter sind. Obwohl es verflucht ist, ist Virlych auch friedlich und der Hauptmann stellt sicher, dass kein verrückter Kultanhänger oder tollkühner Abenteurer etwas daran ändert.

Luxia Mirsaad (CB Mensch Zauberer 8): Luxia wurde als Sczarni geboren und war die einzige ihres Clans, die einen Hinterhalt durch Orks überlebte. Kultanhänger des Wispernden Pfades fanden das junge Mädchen nahe der Grenze zu Virlych und brachten sie nach Renkirch, wo sie sich gefesselt und geknebelt auf einem grausigen Altar wiederfand. Doch als der Opferdolch auf sie niedersauste, gab Luxia keinen Laut von sich und starb auch nicht. Die Kultanhänger nahmen dies als Zeichen des Schutzes

durch den Wispernden Tyrannen, verbanden ihre Wunden und erzogen sie als eine Tochter der Toten. Nun verbirgt sich Luxias gebrochener Geist hinter sadistischem Fanatismus, einem morbiden Sinn für Humor und einem auf finstere Weise schönen Körper. Luxia ist eine begabte Nekromantin und das Objekt der Begierde vieler der mächtigsten Mitglieder des Wispernden Pfades, und sie manipuliert ihre Liebhaber meisterhaft. Trotz ihrer grausam verführerischen Art dient Luxia hingebungsvoll dem Wispernden Pfad und lässt sich nicht zum Spielzeug irgendeines Fanatikers machen, wovon die belebten fliegenden Schädel dreier ihrer früheren Liebhaber Zeugnis ablegen, die um sie herum schweben.

Talvien Graumard (CB Wiedergänger): Talvien, der untote Körper eines elfischen Waldläufers, ist auf der endlosen Suche nach Gerechtigkeit gegen Gildais, Tar-Baphons Seneschall, für die Ermordung seiner Familie. Bevor der kämpfende Tote jedoch Galgenkopf erreichen konnte, war der Turm bereits versiegelt und seine Armeen waren zerstreut. Obwohl er wesentlich gerissener ist als die meisten Wiedergänger, durchwandert Talvien noch immer Virlych in der Überzeugung, dass Gildais in einer der verbliebenen Bastionen eingeschlossen ist, die von den Lakaien des Tyrannen heimgesucht werden. Während der größtenteils skelettierte Leichnam seinen Zorn an niederen Untoten oder den Kultanhänger des Wispernden Weges auslässt, verhüllt er gelegentlich sein verwesenes Angesicht, um andere Wanderer für seine unsterbliche Suche zu gewinnen.



Luxia Mirsaad



STÄDTE UND SIEDLUNGEN

Für jene, die es sehen wollten, war Caliphas verflucht. Von der Dämmerung bis zum Tagesanbruch blies irgendein Leviathan auf dem Meer seinen eiskalten Atem auf die Stadt und erfüllte die Nacht mit haftenden Nebelschleiern und üblen Träumen. Von Tagesanbruch bis zur Dämmerung kamen die Bewohner dran: tausend lästerliche Kamine spuckten verbrannte Opfergaben aus, um den Himmel zu ersticken, während die Leute auf ihnen herum kletterten und misstönend krakelten, als wollten sie sich mit Dis messen. Als die wahre Sündhaftigkeit in der Stadt einzog und die Abwasserkanäle überzulaufen und zu stinken begannen wie die Sickergrube eines Schlachthauses, nahm alles so faulig und trübe seinen Gang, dass keine Seele davon Notiz nahm, und jene, die es merkten, konnten nur schwerlich entscheiden, ob die Monster Teufel oder Engel waren.

– Ailson Zünder, „Nie bluteten ihre Wunden“

Im Tage unterscheiden sich die Märkte und Straßen in Ustalav kaum von denen anderer zivilisierter Länder und nur hin und wieder weisen eine Kette aus Knoblauchblüten oder eine Gargyle über einem Türsturz auf die Traditionen und den volkstümlichen Aberglauben hin, der das Ethos des Landes wie Massendemenz durchzieht.

Ustalav mag ein heimgesuchtes Land sein, doch wird es nicht von seinen Schrecken aufgezehrt. Während die Bewohner zahlreicher kleiner Gemeinden und Provinznester sich vor nächtlichen Bedrohungen fürchten, sind solche Gefahren auf dem ustalavischen Land kaum eine Seltenheit und es stellt sich oft heraus, dass die Einwohner besser vorbereitet sind, um sich gegen die Schrecken, die in der Nähe lauern, zu schützen und Ratschläge über sie zu erteilen als die Landbevölkerung anderer Reiche. Obwohl die Bevölkerung von Ustalav nicht völlig aus Feiglingen besteht, verlassen sich die Ustalaver auf Gebete und uralten Aberglauben, was heißt, dass die meisten versuchen, die Dinge abzuwehren, die die Nacht durchstreifen, statt ihr Leben und das ihrer Familien aufs Spiel zu setzen, indem sie sich dem Übernatürlichen direkt stellen. Anscheinend gibt es in jeder Generation in jeder Gemeinde junge Landarbeiter oder stolze Streiter, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, ihre Leute von jedwedem Legenden oder dem Schwarzen Mann zu befreien, die die Region heimsuchen. Nur wenige kehren von ihrer Queste zurück – und, was noch schlimmer ist, manche kehren als neue Bedrohung zurück, die mit der im Bunde stehen, die sie zu vernichten gehofft hatten. Doch selbst das ist nicht das übelste Ende, denn andere erwecken Schrecken, die lange geschlafen haben, und bringen so das Verderben über ihre Nachbarn. Daher wandeln nach Meinung der Ustalaver Helden und Narren auf demselben Pfad. Viele Dorfbewohner ziehen es vor, jahrhundertlang unter der Furcht und den Härten zu leiden, da die wahrscheinlichste Alternative ein kreischender Tod ist. Und selbst wenn einige Helden manche der uralten Monster oder aufdringlichen Geister für immer verscheuchen, was dann? Helden ziehen weiter, und Streiter altern, und sie lassen die Menschen hilflos gegenüber dem neuen Schrecken zurück, der die Leere des vorherigen ausfüllt. Und so lebt die Landbevölkerung Ustalavs in den Mooren und versteckten Tälern wie seit Alters her: verbissen, fromm, still und immer mit einem Auge auf die nächste Nacht.

In den Städten Ustalavs fallen ländliche Warnungen und die Masse an praktischen Traditionen weg und werden von den angeblich aufgeklärten Städtern ins Reich des Aberglaubens und der Ignoranz verbannt. Hinter den Stadtmauern umhüllen Stolz, Familientraditionen und Skeptizismus die Menschen wie eine verrostete Rüstung, die Schutz verspricht, jedoch bei einem starken Schlag zerbricht. Für jene, die noch nie hinter einer dünnen Tür gelebt haben, die sie von allen nächtlichen Bestien und Alpträumen abzuschirmen versucht, klingen die ländlichen Erzählungen wie fantasievolles Gefasel. Sicherlich gibt es Monster in der weiten und wundersamen Welt, doch sicher nicht in der Zahl und sie sind nicht immer so nahe, wie die Geschichten der geschwätigen Kleinbauern einen glauben machen wollen. Doch wenn das Grauen zuschlägt und Blut auf das Kopfsteinpflaster spritzt, haben die Stadtbewohner zwei Möglichkeiten: Entweder, sie akzeptieren, dass die unangenehme Wahrheit, die sie bisher als Narretei und Einbildung abgetan haben, tatsächlich real sein könnte – dass sie tatsächlich in einem Land voller tödlicher Geheimnisse und wilder Bestien leben –, oder sie leben weiter ungläubig in Selbsttäuschung. Von einigen höchst außerordentlichen Fällen abgesehen, scheint Letzteres die beunruhigend beliebte Wahl zu sein. Und somit, von den verschwenderischen Salons zu den lärmenden Kneipen, spotten die Städter über die Erzählungen über Ghule und Hexen und tun das meiste davon als das Werk von Scharlatanen und Wahnsinnigen ab, während sie

REGELN DER ANGST: JENSEITS DES SPIELBRETTES

Obwohl es einfacher ist, Kämpfe mithilfe von Spielbrettern und Miniaturen zu veranschaulichen, haben sie doch den gegenteiligen Effekt, sodass die Charaktere zu Figuren auf einem Spielbrett reduziert werden. Was auch immer den größten Teil des Spieltisches einnimmt, ist der Brennpunkt des Spieles und du solltest versuchen, die Aufmerksamkeit deiner Spieler mehr auf die Geschichte und weg von den Miniaturen zu lenken, indem du solche Hilfsmittel vom Spieltisch nimmst.

Indem man die Spielbretter und Figuren wegnimmt, verlagert man den Großteil der Handlung in die Köpfe der Spieler und verlässt sich weniger auf taktische und festgelegte Regeln. Dies ermutigt die Spieler häufig dazu, über die Einschränkungen dessen hinaus zu denken, was ihre Figuren tun können, doch es bedeutet auch, dass du verantwortungsvoll mit der Interpretation der Grundregeln umgehen musst. Wenn du ein Hilfsmittel wie eine Tafel besitzt, kannst du eine ungefähre und veränderbare Darstellung des Kampfgeschehens einbringen, welche die Vorstellungen der Spieler von dem Schlachtfeld zusammenführt und ein zentraler Teil des Spiels ist. Doch selbst mit so einer Darstellungen musst du entscheiden, was du mit den offensichtlichen Elementen auf einer markierten Karte anfängst. Bei so einem Spielstil ist es wichtigst, dass die Spieler nicht das Gefühl bekommen, ihre Charaktere könnten ihre Fähigkeiten nicht zur Gänze nutzen. Da du gleichzeitig keine offensichtlichen Maße hast, die deine Entscheidung leichter machen, ist es am besten, diese zugunsten der SC zu fällen, wenn es knapp wird. Selbst wenn du das Gefühl hast, den SC sagen zu müssen, dass sie etwas nicht tun können, dann erkläre ihnen, warum und auch, was sie tun können, um die von ihnen gewünschten Handlungen doch durchzuführen, oder biete ihnen eine Alternative. Wenn sie hören; „Wenn du den Pfad entlang rennst, kannst du den Ghul in diesem Zug nicht erreichen, aber du kannst die halbe Strecke zurücklegen – oder du könntest von oben auf ihn springen“, ist das immer bedeutend besser als „nein“.

Zu guter Letzt unterstützt dieser Spielstil viele Gruppen dabei, cinematisch zu denken, und bindet die Spieler stärker in die Erzählung des Spiels ein. Das ist allerdings nicht jedermanns Sache – insbesondere nicht für große oder taktisch denkende Gruppen –, also sprich es vorher mit jedem deiner Spieler ab, bevor du ein eventuell beliebtes Element herausnimmst.

sich im gleichen Atemzug laut über das mysteriöse Verschwinden von Leuten und unerklärliche Ereignisse wundern, die jeden Tag um sie herum geschehen.

Auf den folgenden Seiten werden sieben verschiedene Gemeinden in Ustalav beschrieben – von heimgesuchten Dörfern bis zu schattigen Städten –, von denen jede so angelegt ist, dass sie perfekt in alle Arten makabrer Geschichten passt. Die Werte der Städte, die hier beschrieben werden, entsprechen dem Format und den Beschreibungen in Kapitel 7 des *Pathfinder Spielleiterhandbuchs*.

Ardis

Die eigentlichen Ardealer sprechen von Ardis als wahre Hauptstadt Ustalavs, auch wenn sie sich bewusst sind, dass der langsame Verfall der Stadt mit der Verlegung des Hofes nach Süden zusammenhängt. Mit der arroganten Starrköpfigkeit derjenigen, die noch immer den Stich der Niederlage von vor Jahrzehnten spüren, halten die Bewohner von Ardis an ihrem Stolz, ihren Traditionen und ihrer ruhmreichen Vergangenheit fest, während beinahe alles andere an ihnen vorübergeht.

Gargyle hocken auf nadelspitzen Türmen und lehnen sich über die zwiebelartigen Kuppeln der alten Gebäude in Ardis. Geschwungene Bögen, düstere Türme und rippengleiche Gewölbbestreben dienten früher dazu, dem Stadtzentrum eine Atmosphäre von Heiligkeit zu verleihen, als wäre jedes steinerne Bauwerk ein Handlungsort von größter Wichtigkeit. Als würden sie nicht mehr länger von der Größe der Taten getragen, die einst in ihren Hallen geschahen, zeigt sich jedoch auf den einstmals großartigen Gebäuden das Gewicht der finsternen Jahre und gibt ihnen eher das Aussehen von verwahrlosten Gräften und eingesunkenen Grabsteinen. Während sich in ganz Ardis die Spuren der Verwahrlosung zeigen, sind einige Stadtteile größtenteils verlassen und die gründlich ausgeplünderten Bereiche sind hauptsächlich das Reich von Ratten und Herumtreibern.

Die Einwohner von Ardis teilen einen weitreichenden, ohnmächtigen Zorn und ein Gefühl der Ungerechtigkeit, dennoch drücken sich diese Gefühle auf unterschiedliche Weise aus. Die meisten betrachten sich selbst als Patrioten und Vertreter der harten Linie, während sie die Adligen und früheren Einwohner als Narren und Verräter beschimpfen. Viele aus der jüngeren Generation haben das Gefühl, in die Nachwirkungen eines ausgemachten Schwindels hineingeboren worden zu sein, mit dessen Konsequenzen sie gezwungen sind zu leben. Ihr Zorn sitzt größtenteils tief, da besitzlose Sprösslinge von Adligen die Sünden ihrer Ahnen in Alkohol ertränken und in Rauch ersticken, während die verarmten Bürgerlichen Banden bilden und ihre Rache an den verlassenen Gebäuden und den Eliten nehmen, die in ihr Territorium eindringen – selbst wenn die zurückbleibenden Adligen es selten besser haben als sie.

ARDIS

NB Großstadt

Korruption +6; **Verbrechen** –2; **Gesetz** +5; **Wissen** +4;
Gesellschaft +1

Eigenschaften Berüchtigt, Fromm (Pharasma), Gerüchteküche,
Strategische Lage, Abergläubisch

Gefahr 20; **Makel** Verarmt

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Fürst

Einwohner 12.080 (11.800 Menschen; 100 Zwerge; 75 Elfen;
55 Halblinge, 50 andere)

Wichtige Persönlichkeiten

Gräfin Solismina Venacdahlia (NB Mensch Adelliger 9)

Ailson Zündler (NG Mensch Barde 9/Kundschafter-Chronist 4)

Pater Ossmander (N Mensch Kleriker der Pharasma 8)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 5.600 GM; **Kaufkraft** 37.300 GM

Zauberei 6. Grad

Gegenstände, Schwache 2W4; **Durchschnittliche** 1W4;

Mächtige 1W4

Orte in Ardis

Auch wenn ein Großteil der Stadt sich in einem heruntergekommenen Zustand befindet, kann man noch immer einige nennenswerte Orte in Ardis finden.

Blindstein: Nach dem Sieg über den Geisterkönig Voagx und der Vertreibung des letzten Kelliden aus dem Land ließ König Ustav den Gottesstein des gefallenen Sturmherz-Clans als Zeichen seines Sieges in Ketten in seine Hauptstadt schleifen. Jahrhunderte später steht der uralte, Blindstein genannte Menhir in der Mitte des Platzes der Kreuzfahrer. Berichte über die Gründung des Landes sprechen von dem Stein als Mittelpunkt schamanistischer Riten der Sturmherzen, auf dem barbarische Tänzer abgebildet sind, die um den 6 Meter hohen Stein herumtanzen und wo ein Wesen aus Stürmen und Augen seine Kinder willkommen heißt. Niemand in unzähligen Jahrhunderten hat je einen Blick auf diese Schnitzereien geworfen, da die rostigen Glieder Ustavs schwerer und mächtiger Ketten das Denkmal selbst nach so langer Zeit noch umgeben.

Friedhof von Corona Aeterna: Verlässt man den Vhatsun und paddelt den Kleppertränk entlang, vorbei am Keiversquell und in den kleinen See mit dem Namen Tränensee, erstreckt sich auf dem gegenüberliegenden Ufer der uralte königliche Friedhof von Corona Aeterna. Der Ruheort der früheren Könige von Ustalav, der einst ein verschwenderischer Garten voller majestätischer Denkmäler war, die Helden und Adligen der Vergangenheit Ustalavs ehren, steht nun unbewacht. Seine einst glänzenden Steine und stillen Statuen werden jetzt von kriechenden Ranken, schamlosen Banden und mit Recht beleidigten Toten belagert.

Die Palaszinne: Über den gewölbten Dächern und dornigen Spitzen von Hirschkron erhebt sich die frühere, verlassene Heimstatt des königlichen Hofes des Landes, die Palaszinne, als Symbol der unerschrockenen Vergangenheit und der jämmerlichen Gegenwart Ustalavs. Soividia Ustav erbaute den Turm, um selbst über sein Land wachen zu können, doch während der vergangenen Jahre ist der unheimliche schwarze Speer ein Haus des Wahnsinns, ein Gefängnis für Verräter und der Tod mehr als nur eines Herrschers gewesen. Hier erhängte sich König Ardurra, der letzte König Ustalavs, der später als der Heulende Herrscher wiederbelebt wurde, mit seinem kichernden Kadaver über Ardis und schrie eine Melodie aus Verdammnis und Gotteslästerungen heraus, während die Legionen des Erzleichenams die Bewohner seiner Stadt massakrierten. Danstird Klas, Erbe des Erzherzogtums von Melcat, verbrachte 11 Jahre in einem ausladenden Gefängnis in der Höhe des Turms, nachdem er Gaila Ordranti die Tugend geraubt hatte – und die sich, da sie eine Prinzessin war, nach der Freilassung ihres Liebhabers von der Turmspitze in den Tod stürzte. Nun liefert der Turm in seiner Verlassenheit den Hintergrund für Geschichten über geisterhafte Adelige und körperlose Wächter und hat dadurch einen noch unheimlicheren Ruf erworben. Man sagt, dass die adeligen Gespenster an der Verlassenheit der Hauptstadt Anstoß nehmen und des Nachts von dem widerhallenden Thronsaal bis zu den heulenden Höhen der Palaszinne erneut geisterhafte Treffen und königliche Feste abhalten.

Unsere Herrin des Lichts: Zwischen den einst gepflegten Teichen, die als Nebelteiche bekannt sind, erhebt sich Unsere Herrin des Lichts und bringt den Bewohnern von Ardis die Geduld und Sachlichkeit Pharasmas näher. Fünfzehn zwiebelartige Glaskuppeln werfen ein beständiges Licht von den Türmen der Kirche auf ihren Grund und die umgebende Nachbarschaft – insbesondere auf die östliche Gemeinde von Weißeck, wo sonst kein anderes Licht scheint.

Wonneweggärten: Diese Reihe von Gartenanwesen, die im Volksmund als „Schmutzweg“ bezeichnet wird, war einst eine der



schönsten Adressen in Ardis. Wie fallende Dominosteine zogen die Adelsfamilien aus und verkauften oder verließen einfach ihre Anwesen, bis die Häuser, die früher die begehrtesten Heime der Stadt waren, nichts weiter waren als Wracks, die im matschigen Ufer des Vhatsun untergingen. Manchmal wagen sich Banden von Jugendlichen in die Gärten auf der Suche nach vergessenen Erbstücken oder ein wenig Aufregung. Häufig kommen sie mit Geschichten darüber zurück, wie sie mysteriöse Schritte gehört oder Gesichter in den Fenstern der oberen Stockwerke gesehen haben. Manchmal aber kommen sie überhaupt nicht zurück.

Gerüchte in Ardis

Nicht einmal der Abzug des Königshofes konnte die Liebe der Ardealer für Klatsch und Tratsch dämpfen.

Erben der Asche: Als Barstoi in Ardeal einfiel, wurden Scharen von prahlerischen Adelssprösslingen angezogen, die, in einem Fest des Wahns, nach Osten zum Ruhm marschierten. Fast alle wurden abgeschlachtet. Nun, in einer Stadt, die den Schatten und dem Ruin anheimgefallen ist, sucht eine neue Generation von jungen Adligen nach einer Möglichkeit, ihre Hand nach Heldentaten und einem Sinn auszustrecken, den ihnen das Schicksal anscheinend verwehrt hat. Doch ohne einen Feind und ohne die Erwartung, etwas von ihren verarmten Eltern erben zu können, werden unter einer arroganten

und wütenden Generation Schreie laut, dass die alten Herrscher gestürzt, Fremde vertrieben, die Bauern wieder auf ihren Platz verwiesen und sich ein „Wiedererwachen der Herrscher“ einstellen müsse.

Neue Einwohner: Bevor die Hauptstadt nach Caliphas verlegt wurde, nannten mehr als 20.000 Bewohner Ardis ihr Heim. Da tausende Familien und Geschäftsleute dem königlichen Hof nach Süden folgten, sind nun ganze Häuserblöcke verlassen, Docks hängen unbenutzt durch, einst königliche Häuser zerfallen aus Mangel an Pflege und selbst das frühere Kapitol steht leer. Trotzdem machen Gerüchte über neue Einwohner unter der verbliebenen Bevölkerung die Runde, Geschichten über lebendig gewordene Lumpen, die ebenso verlassene Durchgänge beschreiten, über Ratten in den Gutshäusern, die das Aussehen der früheren Hausherren annehmen, über Familiengräber, die seit langem tote Verwandte ausspeien, die ihre verlassenen Residenzen wieder in Besitz nehmen wollen, und über lebende Schatten, die früher in der Menge ignoriert wurden und sich nun dreist und tödlich in den Territorien bewegen können, die gänzlich ihnen gehören.

Caliphas

Segelt man vom Encarthansee aus, vorbei an den Schnitterfelsen, tauchen zögerlich eintausend Nebelleuchten aus dem wogenden Dunst auf und das merkwürdig schallende Lärmen zahlloser, gesichtsloser Seelen kündigt die Ankunft in Caliphas an, der vom Nebel umgebenen Hauptstadt Ustalavs.

Caliphas wurde hinter dem trügerischen Schutz eines natürlichen Wellenbrechers erbaut und floriert als die reichste, am leichtesten erreichbare und weltgewandteste Stadt der Nation. Diese Faktoren – gemeinsam mit anderen, geheimnisvolleren Überredungskünsten – sprachen für die Verlegung des königlichen Hofes in diese Stadtmauern vor 30 Jahren. Wenn auch eine neue Hauptstadt, so ist Caliphas noch immer eine alte Stadt und die grimmigen Skulpturen, hoch aufragenden Stützpfeiler, scharfen Giebel und endlos einschüchternden Verzierungen, wie sie typisch sind für die ältesten Städte der Nation, schmücken die unheilvolle Architektur. Auch spucken neue Manufakturen schwarze Wolken in die Luft, diese vermischen sich mit dem beständigen Nebel und bedecken einige Teile der Stadt mit einem deprimierenden Mantel aus Asche. Dennoch gibt es in der Stadt zahlreiche Gärten, private Menagerien, und hier und da finden sich eingezäunte Parkanlagen in dem überfüllten Stadtbild, die Caliphas zu einem wesentlich lebendigeren Ort machen als viele andere ustalavische Städte – die oft eher als Grabstätten für tote Fürsten geeignet zu sein scheinen. Während die Wohlgeborenen mit Leichtigkeit luxuriöse Behausungen finden und einrichten, haben ihre Bediensteten wesentlich größere Schwierigkeiten. Diese Umstände haben nicht nur zur Überbevölkerung, ansteigender Verschmutzung und Straßengewalt in manchen Stadtteilen geführt, sondern auch zu merkwürdigen Verbrechen, gegen die die überforderte Gendarmerie nur wenig ausrichten kann, wie Entführung, verdeckte Sklaverei, Untergrundkämpfe, mysteriöse Morde und Gerüchte über Schrecken in den labyrinthischen Abwasserkanälen der Stadt.

CALIPHAS

RN Großstadt

Gesellschaft +1; **Gesetz** +6; **Korruption** +4; **Verbrechen** –3;

Wirtschaft +4; **Wissen** +4

Eigenschaften Berüchtigt, Wohlhabend, Gerüchteküche, Strategische Lage, Abergläubisch

Gefahr 20

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Fürst

Einwohner 15.640 (14.950 Menschen, 350 Zwerge, 220 Elfen, 120 andere)

Wichtige Persönlichkeiten

Prinz Aduard Ordranti III. (RN Mensch, Adelige 3/Kämpfer 8)

Gräfin Carmilla Caliphvaso (RB Mensch, Adelige 4/Schurke 11)

Diaudin (RN Mensch, Schurke 10)

Luvick Sirvag (RB Vampir, Adelige 2/Kämpfer 15)

MÄRKTPLATZ

Verfügbarkeit 13.600 GM; **Kaufkraft** 100.000 GM

Zauberei 5. Grad

Gegenstände, Schwache 4W4; **Durchschnittliche** 3W4;

Mächtige 2W4

Orte in Caliphas

Hinter jeder Ecke in Caliphas gibt es mögliche Hintergründe für unzählige Geschichten, Tragödien, Möglichkeiten und Verbrechen. Unten werden nur die beachtenswertesten hervorgehoben.

Haus Lethean: Hinter privaten Gärten mit süß duftenden Giftpflanzen und wachenden Statuen verbergen sich die angestammten Stadthäuser der Grafen von Caliphas. Das luxuriöse Anwesen von Carmilla Caliphvaso, das auf dem Berlichthügel erbaut wurde, dient der Gräfin als am häufigsten genutzte Residenz sowie als Wohnsitz ihres ausschließlich männlichen Stabes und als Ort ihrer regelmäßigen, privaten Feiern. Jene, die den persönlichen Einladungen der Gräfin folgen, erinnern sich an die dekadenten Unterkünfte und die hedonistische Unterhaltung inmitten skandalöser Anspielungen und ständiger Bewachung, doch an wenig sonst.

Irrenanstalt Hafenwacht: Ein höchst ungewöhnliches Hospital spreizt seine fledermausartigen Schwingen über einer bröckelnden Klippe über Caliphas aus. An diesem Ort versuchen die Ärzte über die Legenden von teuflischer Besessenheit und verfluchtem Blut hinwegzusehen, um jene Unglücklichen zu behandeln, die unter Geisteskrankheiten leiden. Unter der Leitung ihres Gründers, des hingebungsvollen, jedoch in der Stadt verleumdeten Dr. Beurigmand Trice, versuchen die Ärzte der Anstalt ihre Patienten ohne teure magische Einmischung zu schützen, zu verstehen und zu heilen – wenn auch viele ein mangelndes Verständnis der Krankheiten, die sie behandeln, oder Fehlritte in den eher experimentellen Heilungsmethoden eingestehen müssen. Gelegentlich offenbaren die Behandlungen der Ärzte die beunruhigenden Gründe für das Unwohlsein ihrer Patienten, was die Stellung von Dr. Trice als Kundschafterhauptmann der Gesellschaft der Kundschafter und die Unterstützung seines Hospitals für Mitglieder dieser Organisation zu einem häufig eingeforderten Gefallen macht.

Jungferchor: Wie eine große, leere Augenhöhle starrt eine gigantische Kuppel aus schwarzem Marmor mit amethystfarbenen Adern vom Tempel der Pharsma in Caliphas unverwandt in Richtung Himmel. Im Herzen der Kirche befindet sich ein mausoleumsähnlicher Reliquienschrein, von dem man sagt, in ihm würden sich solch heilige Schätze wie die sarkorischen Singschädel, die Nasenwurzel von Pater Gesenge, das gepanzerte Tränengewand und – das zumindest behauptet die Hohepriesterin Mutter Verith Thestia – eine der abgebrochenen, stählernen Federn der Heroldin der Göttin befinden.

Das Quatrefaux-Archiv: Die Kuratoren des Quatrefaux-Archivs, das sowohl als Museum als auch als Akademie für die jungen Adligen von Caliphas dient, versuchen nicht, die Welt zu erkunden, sondern ihre Wunder nach Ustalav zu bringen. Ob nun von herumwandernden Professoren gesammelt oder von gewissenlosen Organisationen erstanden, die Artefakte des Museums reichen von Langbooten der Ulfen und mysteriösen Fossilien aus dem Nordland bis zu lebenden Wurzelskulpturen der Elfen und seltsamen Mwangi-Fetischen. Von größtem lokalem Interesse sind derzeit die Ätherkanopen Menedes' IV., die von dem Osirionologen Abraun Chalest entdeckt wurden, und die kurzzeitige Ausstellungen des thassilonischen Schatzes der Familie Moulot, das Invidische Auge.

Schloss Streyth: Als sie die Nachricht erreichte, dass der Königshof verlegt werden sollte, befahl Gräfin Caliphvaso und überwachte persönlich den Bau von Streyth, eines Schlosses aus elegantem Buntglas, gewagten Ausschmückungen und blutrotem Stein. Da sie nun fertiggestellt ist, ragt die imposante, mit Türmen gekrönte Zitadelle in der Stadtmitte wie ein mit Klängen bewehrtes, teuflisches Herz inmitten eines Netzes aus aufgesetzten Strebepfeilern auf. Sie beherbergt den Audienzsaal und den mit schwarzen Geweihen



verzierten Thron des Prinzen Ordranti, die hallende Halle der Gleichen mit den 16 traditionellen Sitzen, einem Portraitkorridor, der als Ahnengalerie bekannt ist, das königliche Archiv, einen privaten Flügel für Würdenträger auf Besuch sowie einen Irrgarten aus schattigen Alkoven, Konferenzräumen und Salons. Zudem verbreiten die Diener Gerüchte über unzählige Geheimnisse, sowohl typische – wie Geheimböden, verborgene Gänge und Fluchtwege – als auch dunkle – wie Schächte, die in unbekannte Tiefen führen, Lagerräume mit verräterisch versteckten Giften und Konstruktionspläne, die von gotteslästerlichen Plänen sprechen.

Gerüchte in Caliphos

Zwischen den Intrigen bei Hofe und den wilden Gerüchten der Bürgerlichen erschöpfen die Wellen des Klatsches eine Bevölkerung, die längst an Skandale und Unglücke gewöhnt ist.

Königliche Rivalen: Seit den frühesten Tagen nach der Neugründung des Landes herrscht eine verbitterte Rivalität zwischen der Herrscherfamilie der Prinzen der Ordrantis und den Grafen der Caliphosas. In den vergangenen Generationen haben festgesteckte Territorien die Konflikte zwischen diesen mächtigen Adelshäusern eingeschränkt, doch nun sind ihre Schlachtfelder wieder dieselben.

Manche behaupten, Gräfin Carmilla habe die Verlegung der Hauptstadt und Prinz Arduards Aufstieg auf den Thron als Schritte eines unheimlich feinsinnigen, Jahrzehnte dauernden Staatsstreichs in die Wege geleitet. Andere sagen, der bissige Prinz plane, seiner politisch versierten Rivalin die Macht zu entreißen und er beschäftige Spione, um die gerissene Adelige bei einer unzweifelhaft verräterischen Tat zu ertappen. Abgesehen davon, welcher von beiden Adelligen letztendlich die Oberhand gewinnt, das Ergebnis verspricht in Blut und in Bälle bevorzuzustehen.

Die alte Stadt: Die Hauptstadt Ustalavs ist kaum die jüngste Siedlung, die den Herrinnenhafen kontrolliert und den Namen „Caliphos“ für sich beansprucht. Über die Jahrhunderte sind an diesem Ort viele Gemeinden errichtet worden und wieder untergegangen, und ihre Ruinen dienten als Fundamente für neue Städte. Heute wissen die Bewohner von Caliphos kaum etwas von dem, was sich unter ihren Straßen befindet, während man bei der Errichtung neuer Gebäude oder der Erweiterung des Abwassersystems regelmäßig in vergessene Gewölbe oder Grabkammern vorstößt. Arbeiter, Verbrecher und Konstabler, die sich häufig in die Abwasserkanäle wagen, kehren nicht zurück und wenn doch, sprechen sie von Ablageplätzen hunderter Leichen, lebendigem Unrat und dem Edelmann der Kanäle mit rubinroten Augen.

Cesca

Hoch aufragende Zypressen, versteckte Olivenhaine und mit dunklen Trauben behangene Weinreben stehen in trägen Reihen entlang der üppigen Ebenen des nördlichen Varno. Über dem Sogusta krönt Cesca einen leicht abfallenden Hang im Herzen der Region, eine einfache Gemeinde freundlicher Leute, die auf einem Meer hügeligen Ackerlandes dahintreiben.

Enge Straßen winden sich den Mendesanni hinauf, dem Hügel, auf dem Cesca schlummert. Jahrhundertlang haben die Einwohner auf dieser Anhöhe gebaut, als hätten sie Angst, die Sicherheit des Hügels zu verlassen. Wunderlich beengte Häuser aus Lehm und verwittertem, unbehauenen Stein bilden ein Labyrinth aus versteckten Höfen und schattigen Gassen – von denen einige so eng sind, dass sich nicht einmal Katzen hindurchzwängen können. Ecksteine, in denen die Gesichter, Wappen oder Namen der Erbauer und vergangener Bewohner eingeritzt sind, schmücken die ältesten Häuser und jede neue Generation hinterlässt ihre eigenen Zeichen auf den Gebäuden. Auf vielen der Bauten ruhen auf mehreren Stockwerken Jahrhunderte der Geschichte, wobei einige Besitzer neue Stockwerke oder Fassaden hinzufügen, um einfach sicherzustellen, dass sie einen Platz für ihre eigenen Gedenkstätten aus Ecksteinen haben. Kunst spielt eine viel gerühmte Rolle bei der Architektur des Ortes: eingemeißelte Weinstöcke und feenartige Gargylen schmücke zu Tausenden die Türstürze, Fenstersimse und Regenspeicher. Die meisten Plätze und Höfe sind mit Mosaiken bedeckt – das Bankett des Lebens erstreckt sich über den Platz der Vorsehung und die hundert versteckten Teufel des Ommamechihofes sind noch eindrucksvoller.

Die meisten Einwohner haben ihr gesamtes Leben in oder nahe der Kleinstadt verbracht, was man auch von ihren Eltern und Großeltern sagen kann. Viele können ihre Wurzeln auf eine der ungefähr zwölf Großfamilien zurückverfolgen, denen Land oder ein anderer Anteil an der Region gehörte, und die bedeutendsten – zum Beispiel die Clans der Aluther oder Roiat – kümmern sich um die Weingärten und Reben ihrer Vorfahren, die vor Jahrhunderten von ihren fast legendären Familienoberhäuptern angelegt wurden. Obwohl sie erst einmal als freundlich erscheinen, hegen die Cescaner wenig Verständnis für Seltsamkeit, Ungläubigkeit und Gotteslästerung. Wer ihre Traditionen oder dicke Anhäufung von Aberglauben nicht respektiert, findet schnell heraus, dass die gesamte, eng zusammengeglichene Gemeinde innerhalb weniger Stunden jede Gastfreundschaft vergisst.

CESCA

NG Kleines Dorf

Gesellschaft +2; **Gesetz** +2; **Korruption** +/-0; **Verbrechen** -4;

Wirtschaft +0; **Wissen** +2

Eigenschaften Gerüchteküche, Abergläubisch

Gefahr 0

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Autokratie

Einwohner 1.160 (1.145 Menschen, 15 andere)

Wichtige Persönlichkeiten

Bürgermeister Kernin Sapualo (N Mensch, Bürgerlicher 6)

Wirtin Mischea Lessina (CG Mensch, Kleriker 2, Bürgerlicher 2)

Schmied Aulton Volks (CN Mensch, Waldläufer 3)

MÄRKTPLATZ

Verfügbarkeit 1.000 GM; **Kaufkraft** 5.000 GM

Zauberei 2. Grad

Gegenstände, Schwache 3W4; **Durchschnittliche** 1W6;

Mächtige –

Orte in Cesca

Da in Cesca Jahrhunderte der Geschichte an einem einzigen Ort versammelt sind, gibt es zahlreiche interessante Plätze und Stadtteile, die man besser meiden sollte.

Burg Azurti Cescas einzig wirkliche Befestigung war niemals mehr als eine steinerne Feste, die von vergessenen Grafen als armselige Verteidigung gegen kellidische Räuber erbaut worden war, und steht als Beleg für das wohlgesonnene Schicksal, das der Stadt in seiner Geschichte zuteil wurde. Während manche nur grimmig über den Gedanken lächeln, die zum Denkmal umfunktionierte Festung könnte irgendeinem gut organisierten Angriff standhalten, behaupten andere, das genau dies seit Jahrhunderten der Fall sei und dass die Leichen dutzender Kelliden – manche sagen Schamanen, andere sagen Kinder, Fürsten oder Streiter –, die inmitten der steinernen Fundamente begraben liegen, die Umgebung verdorben und zu einem verfluchten Ort gemacht hätten, auf den die Barbaren keinen Fuß zu setzen wagen.

Flussweinhaus: Erbaut auf dem höchsten Punkt des Mendesanni, kann das mit Türmen versehene Haus des Bürgermeisters von Cesca von beinahe jeder Straße der Stadt aus gesehen werden. Derzeit ist Flusswein das Heim von Bürgermeister Sapualo, seiner Frau Lauranin und ihrer fünf Kinder, beherbergte früher jedoch eine noch größere Gemeinschaft, da es in ferner Vergangenheit als kleiner Konvent und Winzerei erbaut wurde. Wenn man sie nach dem Gebäude fragt – das vielleicht nicht das, sondern nur eines der ältesten ist –, behaupten viele Einheimische, Geschichten aus zweiter Hand über feiernde Älteste der Desna, Winzer von pharasmischem Rotwein, oder Weinhersteller, die Anhänger Cayden Caileans waren, gehört zu haben. Doch solchen Vermutungen zum Trotz, haben die zuständigen Behörden bisher keinen eindeutigen Hinweis darauf gefunden, wem oben auf dem Mendesanni gehuldigt wurde.

Flüstermauer: Auf einer Anhöhe im Süden steht der Tempel der Pharasma von Cesca in der Mitte des städtischen Friedhofs. Beinahe alle, die in dieser Gemeinde gelebt haben, sind auf diesem Hügel, einer bescheidenen Gartenanlage, begraben, die von dem schwerfälligen Pater Olkun Prinirido betreut wird, der sich mehr für die Pflege der Gärten als der der Lebenden interessiert. Um die Verbindung zwischen den Lebenden und den Toten zu erhalten, trägt das Allerheiligste den Ehrennamen Flüstermauer und seine dicken Mauern weisen in regelmäßigen Abständen Tausende von Vertiefungen auf, in denen je eine kleine Kerze steht, eine für jedes Grab in dem nahen Garten. Oft kommen die Einwohner zu der Mauer, um zu beten, zu ihren verstorbenen Vorfahren zu sprechen und, wie manche sagen, die Toten mit ihnen reden zu lassen.

Mahnstein: Das einsinkende Haus des Witwers Ammanal Urlheinz steht düster inmitten knorriger Olivenbäume und der schlammigen Böttcherinsel. Der 70-jährige verbrachte den Großteil seines Lebens in der Stadt Caliphass – als Offizier der Stadtwache, wenn man der Rüstung, die in seiner Behausung hängt, Glauben schenken darf. Er ist zurückgezogen, launisch, kommt nur selten in die Stadt und die meisten gehen dem mürrischen alten Mann wenn möglich respektvoll aus dem Weg. Dennoch erinnert sich jeder in der Stadt daran, als man den alten Urlheinz dabei beobachtete, wie er an der Rankenspirale vorbeiging – nackt, ein Rasiermesser in der Hand, von Schnittwunden übersät und etwas davon murmelte, „das böse Blut auszutreiben“. Obwohl sich Urlheinz allem Anschein nach von seinem Ausbruch erholt hat, fürchten viele den alten Mann nicht mehr für seine Verschrobenheit, sondern aus einem anderen Grund.

Schützenheim: Auch wenn es für das Land ungewöhnlich ist, unterhält Cesca einen halb respektablen, wenn auch schlecht



besuchten Tempel, der Erastil geweiht ist. Der Hüter, Romeyl Kaimain, wacht über den massiven Steintempel und hält unregelmäßig Gottesdienste ab, wenn seine exzessive Sauferei es zulässt. Diejenigen, die sich an die vergangenen zehn Jahre erinnern, erinnern sich an einen nüchternen Kaimain und an den früheren Namen von Schützenheim – Halbmondpfad – als er noch der Göttin Desna gewidmet war.

Zur Wildrebe: Mischea Lessina und ihr überschwänglicher Gatte betreiben den bei Reisenden und Einheimischen gleichermaßen beliebten Haltepunkt in Cesca. Gutes Essen, ein warmes Feuer, Gemeinschaftsbänke und Artefakte aus der Zeit Lisiennas als Winzer prägen das gemütliche Gasthaus und die Taverne ebenso wie Mieschas Vorliebe für grobschlächtige Volkslieder und neuartige seltsame Geschichten. Abgesehen von den annehmbaren Preisen und den gemütlichen Zimmern, würde nur wenig die Rebe von anderen Tavernen unterscheiden, wären da nicht die Eisengitter vor jedem Fenster und die massiven Schlösser und schweren Holzriegel, die an jeder Tür angebracht sind.

Gerüchte in Cesca

Mit einer Bevölkerung, die in Cesca wie auf einer Insel lebt, verbreiten sich Gerüchte schneller weiter als Wahrheiten und werden ebenso schnell missbilligt.

Fünfundfünfzig Karten: Irgendwo auf einem Dachboden oder verborgen unter einem losen Dielenbrett befindet sich eine kleines Kästchen aus Mahagoni, das mit wundersamen Singvögeln in einem kunstvoll gefertigten Käfig verziert ist. Darin liegt, eingeschlagen in ein Tuch aus schwarzem Samt, ein antikes, aber robustes Blatt Turmkarten, allesamt erstaunlich kunstfertige Karten, auf denen wunderschöne, seltsame und manchmal nervenaufreibende Vögel abgebildet sind. Jeder, der die Karten zählt, wenn er auf die illustrierten Vorderseiten blickt, kommt auf 54. Zählt man allerdings die identischen Rückseiten, kommt dabei immer 55 heraus. Alle, die das Blatt bisher besessen haben, das die Stumme Voliere genannt wird, sind verschwunden und wurden vermutlich von der verfluchten fünfundfünfzigsten Karte verschlungen: dem Käfig.

Hexenjagd: Auch wenn Miamara Vitters vor mehr als 10 Jahren als Hexe verbrannt wurde, lebt ihr Vermächtnis weiter. Aurylia, eine verbitterte junge Frau, die die Gegend im Planwagen ihrer Mutter durchstreift, tauscht das Lesen der Turmkarten und mystische Amulette gegen Münzen jener Leute ein, die Gerüchte über ihre unheiligen Kräfte verbreiten. Obwohl sie die boshaften Einwohner Cescas hasst, bleibt sie auf der Suche nach ihrem Vater – von dem viele sagen, er sei ein besessener Landarbeiter, ein ertrunkener Schürzenjäger oder ein verkleideter Teufel gewesen – und ihrem 5-jährigen Sohn Lukain in der Nähe.

Drosselmoor

Während Geschichten über das Meer und seine Geheimnisse entlang der gesamten Küstenlinie Avistans erzählt werden, erweisen sich die über die Ufer des Encarthansees als nur wenig anders, denn Händler und Fischer berichten von seltsamen Dingen, die unter der trüben Oberfläche lauern. Das karge Städtchen Drosselmoor markiert den nördlichsten Punkt des weiten Sees und auch wenn seine überdachten Docks und oft genutzten Fischerboote an nichts anderes denken lassen als eine Gemeinde von hart arbeitenden Fahrensmännern, ziehen die Dorfältesten die Spirale der Pharasma über ihre Herzen, während sie beschwören, dass die seltsamen Strömungen alles Merkwürdige und Unnatürliche in die Tiefen der Avalonsbucht treiben.

Erschüttert durch ständige Stürme und die raue See, sieht das alte Dorf abgetragen und verwildert aus und keine Pflege oder Farbe kann über die der Gischt ausgesetzten Anlegestellen und moosbedeckten Kais hinwegtäuschen. Während man den Wohnhäusern und Bauten am See die Schäden durch schlagende Wellen und ständige Überflutungen ansieht, stellen jene auf höherem Grund – dem Territorium der „Elite“ des Dorfes – die Heimat der wohlhabenden Landbesitzer mit makellosen Gartenzäunen, spitzen Giebeln und mit Säulen versehenen Fassaden dar. Zwar sind nur wenige in Drosselmoor wirklich wohlhabend, doch die Einwohner gehen ziemlich weit, um den Eindruck aufrechtzuerhalten.

Zu irgendeinem Zeitpunkt sind die Frömmigkeit und Einigkeit, die man sonst in Fischerdörfern vorfindet, in Drosselmoor bitter geworden. Obwohl Pharasma während der täglichen Andachten noch immer um einen reichen Fang und eine sichere Rückkehr gebeten wird, klingen solche Gebete in einer Gemeinde, die sich mehr um die Sitzordnung in der Kirche sorgt und darum, wessen Familie am besten aussieht, ziemlich hohl. Um Ansehen, Achtbarkeit und einen abstinenter Lebensstil bemühen sich die Dörfler am meisten, die alles in ihrer Macht stehende tun, um sich Peinlichkeiten zu ersparen und den kritischen Blicken ihrer Nachbarn aus dem Weg zu gehen. Doch in den Schatten der Speicher und Keller lauern die Sünden und verdrängten Gefühle Drosselmoors, und just hinter der Maske der Anständigkeit bilden die Anhänger unnennbarer Gottheiten eine Bevölkerung von Sonderlingen und Verrückten.

DROSSELMOOR

NB Großes Dorf

Gesellschaft -3; **Gesetz** +3; **Korruption** +1; **Verbrechen** -3;
Wirtschaft +0; **Wissen** +2

Eigenschaften Isoliert, Gerüchteküche, Abergläubisch

Gefahr 5; **Makel** Verflucht

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Fürst

Einwohner 3.480 (3.394 Menschen, 56 Halblinge, 12 Zwerge,
18 andere)

Wichtige Persönlichkeiten

Graf Haserton Lowls IV. (NB Mensch, Adelige 2, Barde 2)

Kesadia Renz (N Mensch, Schurke 7)

Ratsherr Tillus Patschett (RB Mensch, Experte 4)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 2.000 GM; **Kaufkraft** 10.000 GM

Zauberei 5. Grad

Gegenstände, Schwache 3W4; **Durchschnittliche** 2W4;
Mächtige 1W4

Orte in Drosselmoor

Trotz des eingeschränkten Rufes Drosselmoors stechen aus der abblättrenden Farbe und den von Möwen verseuchten Dächern der Siedlung einige Stellen hervor.

Aedicula Nova: Aedicula Nova ist das mehr als ein halbes Jahrhundert alte religiöse Zentrum von Drosselmoor und der regelmäßig besuchte Treffpunkt für Leute mit Klasse im Dorf. Viele denken jedoch, die Kirche sei verhext, da man ständig das Kratzen von Ratten unter den Dielen hören kann, ein hartnäckiger Fleck in Form eines Schädels, der die weiß gestrichene Ostfassade ruiniert, und zwei Priester auf unerklärliche Weise aus dem schmalen Fenster des Glockenturmes gestürzt sind.

Aedicula Antiqua: Der Kirchturm steht schräg wie der Speer eines schäbigen Wachmanns oberhalb des früheren Heims der Kirche Pharasmas in Drosselmoor. Vor mehr als 60 Jahren gaben die Gläubigen das von der Sonne gebleichte, graue Gebäude auf, vermutlich weil sie der zentraleren Lage der Aedicula Nova den Vorzug gaben. Trotzdem raunen einige der Alten des Dorfes von anderen Gründen. Angeblich wurde der frühere Priester des Städtchens, Causton Credo, von religiöser Hysterie ergriffen und sein Plan, seine gesamten Anhänger für immer in ihr Grab zu führen, verdarb den heiligen Boden.

Irishügel: Der Irishügel, der seit der Herrschaft Pragmus Lowls vor zweihundert Jahren das Heim der Familie Lowls ist, erstreckt sich auf der Spitze der gleichnamigen Anhöhe und das mittig gelegene Herrenhaus ist von Ställen, den Unterkünften der Dienerschaft und den Hütten für Gäste umgeben. Bis vor kurzem wurde das Anwesen noch als elegantestes Heim in Drosselmoor bezeichnet, doch im Verlauf des letzten Jahres ist es stark vernachlässigt worden. Die langjährigen Diener wurden entlassen, Efeu und Unkraut überwuchern alle Gebäude, lose Fensterläden quietschen selbst in der leichtesten Brise und mehrere zerbrochene Fenster lassen Wind und Regen herein. Dennoch ist Irishügel nicht verlassen und im Inneren beschäftigen sich Graf Lowls und seine schattenhaften, ausländischen Assistenten ruhelos inmitten der sich ständig erweiterten Bibliothek, nur gelegentlich unterbrochen von den mittenächtlichen Lieferungen durch eine schwarze Kutsche ohne Kennzeichen.

Kai 19: Niemand wagt sich in die Nähe des einsinkenden, unsicheren Fachwerkhäuses, das die Hafenarbeiter Wurmhaken nennen. Gerüchten zufolge stieg vor Jahren ein stinkender Dampf auf, der den gesamten Uferweg entlang die Leute krankmachte und drei Männer buchstäblich auflöste, die an der Kante angelten. Die Metalleimer mit den Ködern, die die Fischer mitgebracht hatten, rosten noch immer auf einem Pfosten am Ende des Kais dahin.

Das Nimmermüdegebäude: Die Nimmermüdeagentur wirbt damit, dass sie Sicherheit verkauft – doch welche Form diese Sicherheit annimmt, hängt ganz von den verschiedenen Kunden der Organisation ab. Diese Agentur von Wachleuten und Detektiven, die gute Verbindungen hat, straff organisiert ist und professionell und skrupellos vorgeht, wird von der geheimnisvollen Kesadia Renz geleitet und verdingt sich für jeden, der das Geld hat, für ihre Dienste zu bezahlen. Während die Organisation mit den Erfolgen beim Auffinden von vermissten Personen wirbt, spielt sie die Neigungen ihrer Mitglieder zu Zudringlichkeit, Sabotage und körperlicher Schikane herunter.

Sternstelen: Die Gelehrten der Sincomakti-Schule haben längst nachgewiesen, dass in ferner Vergangenheit kein echter kelligischer Stamm die Region von Versex bewohnte, dennoch belegen die Sternstelen Drosselmoors das Gegenteil. Drei 3,60 Meter hohe,



halbrunde Monolithen stehen in gleichem Abstand in einem Dreieck auf den Hügel der Stadt, wobei in jeden Stein nicht-keltische Runen und missratene Sterne eingemeißelt sind. Alle drei zeigen ungefähr auf einen Punkt in der Nähe dessen, was heute das Zentrum der Siedlung ist – oder besser, sie würden, wenn nicht einer der Steine durch den Bau von Irishügel vor Jahren zerstört oder entfernt worden wäre.

Zum Schandfleck: Die Kneipe, die Hauptmann Emman Gulston betreibt, hat als Gäste für gewöhnlich träge Jungesellen, langjährige Fischer und raue Hafendarbeiter und gehört zu den ehrlichsten Plätzen in Drosselmoor: der Branntwein ist nicht verwässert, die beiden einfachen Zimmer mit den Kojen sind spärlich eingerichtet, dafür aber sauber und die beißend humorige Menge weiß es besser, als selbst die wildesten Geschichten abzutun.

Gerüchte in Drosselmoor

Auch wenn die Einwohner Drosselmoors dazu neigen, sich zurückzuziehen und ihren Nachbarn gegenüber voreingenommen zu sein, gibt es einige Dinge, die den Umgang mit ihnen erleichtern, wie zum Beispiel Geschichten über das Unglück anderer.

Der verfluchte Graf: Es ist kein Geheimnis mehr, dass Graf Haserton Lowls seine Verantwortung als Herrscher von Versex vernachlässigt, doch während der letzten Monate hat sich der

arrogante Herrscher völlig zurückgezogen und ist noch exzentrischer geworden. Ratsherr Patschett hat vor Kapital aus der Nachlässigkeit des Grafen zu schlagen. Er streut Gerüchte über Wahnsinn und die Anbetung von etwas Unheiligem auf Irishügel in der Hoffnung, dies würde eine Rebellion auslösen, vergleichbar mit der, durch die die Pfälzen entstanden, nur dass er dadurch die Herrschaft über die Grafschaft erringen könnte. Das einzige Hindernis bei seinen Plänen sind die Assistenten des Grafen, die ein untrügliches Gespür für seine Umtriebe haben und deren verhüllte Gesichter er bereits an den Toren seines Heimes sieht.

Im Kielwasser der Wächter: Jene, die die unberechenbaren Gewässer der Avalonsbucht befahren, sprechen von seltsamen Sichtungungen auf See: von monströsen Aalen, unerklärlichen Wasserhosen und geisterhaften Fischerbooten, die ihre Netze nach den Lebenden auswerfen. Die am häufigsten erzählten Geschichten drehen sich um die Wächter der Tiefe, ein schwer zu beschreibendes Volk von fischähnlichen Hellsiehern, denen man nachsagt, sie würden den Schiffen folgen, denen ein schlimmes Schicksal vorherbestimmt ist, oder die Fänge der Fischer gegen lästerliche Götzenbilder aus verfluchtem Gold eintauschen. Viele Seeleute weigern sich, ein Schiff zu betreten, welches die schwimmhäftigen Klauenabdrücke des Fischvolkes tragen, und Schiffen, die auf See verlorengingen, sagt man nach, sie hätten „die Wächter im Kielwasser“ gehabt.

Karcau

Wo der Moutray in den Propyriasee fließt, hallt ein Delta aus Dutzenden kleiner Inseln mit dem Lied der Stadt der Stimme wider. Musik hat einen matschigen Handelsposten an den tonfarbenen Wassern des Sees in eine Stadt der Kultur und der Hoffnung, aber auch der Geheimnisse und zerstörter Träume verwandelt.

Weitläufige Gärten, mit Linden und Nussbäumen gesäumte Straßen und ein Mangel an Befestigungen verleihen Karcau eine Atmosphäre, die unter den ustalavischen Städten einzigartig ist. In der Gegend abgebauter Kalkstein, blasse Sumpfwälder und eine architektonische Liebe zu Bögen, Balkonen, Türmen und kunstvoll verzierte Fenster tragen zur Offenheit der Stadt bei und erfüllen die Straßen und Gebäude mit Licht. Das hellste Licht wirft jedoch den dunkelsten Schatten und in Karcau verbirgt sich eine ebensolche Dunkelheit. Unter den Straßen der Stadt lauern zwei miteinander verwobene, unterirdische Netzwerke, ein System aus Höhlen voller Wasser, die teilweise verstärkt, erweitert und als Abwasserkanäle zweckentfremdet wurden. Jahrhundertlang dienten diese schwarzen Wege geflohenen Verbrechern, verkommenen Kultanhängern und unaussprechlichen Dingen aus namenlosen Tiefen als Zugänge.

Karcau trägt mit Recht den Beinamen Stadt der Stimmen. Die Musiker der Stadt und hoffnungsvolle Schüler, deren Musik über die Plätze und durch die Gassen hallt, üben scheinbar endlos ihre Kunst – eine Eigenschaft der Einheimischen, die Besucher zunächst charmant und dann erschreckend schnell anstößig finden. Was viele im Süden als Operntracht betrachten würden, gehört zur lokalen Kleidung, wobei Umhänge, lange Handschuhe, große Hüte und gewagte Abendkleider die tägliche Kleidung hervorheben. Doch selbst die überheblichsten Einwohner haben Schwierigkeiten zu vergessen, dass ihre Stadt sich am Rande eines besonders übelriechenden Sumpfes erstreckt, da sich aus den mit Algen verseuchten Wassern des Propyriasees Stechfliegen und fette Moskitos in pestartigen Wellen erheben. Besonders im Frühling und im Sommer nimmt die Mode einen Hauch des Mysteriösen an, da die Frauen verzierte Schleier anlegen und die Männer Masken tragen.

KARCAU

N Großstadt

Gesellschaft +1; Gesetz +6; Korruption +4; Verbrechen –4; Wirtschaft +3; Wissen +6

Eigenschaften Akademie, Rassistisch (Kelliden und Sumpfbewohner), Gerüchteküche, Abergläubisch, Sehenswürdigkeit

Gefahr 10

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Fürst

Einwohner 10.240 (9.650 Menschen, 375 Elfen, 175 Halblinge, 40 andere)

Wichtige Persönlichkeiten

Gräfin Sasandra Liebhold (NG Mensch, Adelige 3, Barde 7)

Vennel Endronail (CG Mensch, Schurke 4)

Zeffiro Lebelaguer (NB Mensch, Kleriker des Alichino 5)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 9.600 GM; **Kaufkraft** 50.000 GM

Zauberei 6. Grad

Gegenstände, Schwache 4W4; **Durchschnittliche** 3W4; **Mächtige** 2W4

Orte in Karcau

Die Stadt der Stimmen bietet mehr als nur Theater und Konzerthallen, denn hinter vielen Gebäuden verbergen sich Geschichten, die dunkler sind als jene, die selbst auf den avantgardistischsten Bühnen der Stadt nicht aufgeführt werden dürfen.

Blasiusspeerplatz: Vor den kalten Augen der zahllosen Engel des Cloisoi-Theaters stehen zwei Dutzend verzierte Granitsockel. Auf diesen Säulen sind die posierenden Bronzefiguren der größten Helden Sinarias verewigt – edle Gestalten wie Koalis, der die Weitmoorschlange in ihr Verderben lockte, Jaid der Geflügelte Krieger, die Zwillinge Guitad und Maidce, die sich den Morlockhorden entgegenstellten, Adterly, Priester der Desna, und Silberlied, das Ross des verbannten Dichters Karmain Rauls. Inmitten dieser Persönlichkeiten ruhen noch einige leere Podeste, die auf zukünftige Helden warten.

Eylusiahaus: Dieser Turm, der Zeffiro Lebelaguers Eylusia-Gruppe – ein Institut feinsten Bestattungen – gehört, ist mit morbiden Figuren und dem Zeichen der Organisation, einem Kreis aus drei roten Tränen, versehen, die ihm weniger das Aussehen eines Hauptquartiers eines wohlhabenden Unternehmens als mehr das eines riesigen Mausoleums geben. Während sich hoch oben in dem Gebäude Lebelaguers private, ausladende Gemächer befinden, verbergen sich ganz unten die Laboratorien, in denen Alchemisten und Nekromanten die dunkelsten Geheimnisse des Todes ausloten, sowie die schattigen Gänge, die hinab in die tiefsten Tunnel unter der Stadt reichen.

Das Lumpenpack: Die Mitglieder der Narrenschule sind stolz darauf, die führende – und einzige – Schule für Possenreißer der Welt zu sein. Der kleine Lehrplan lehrt die Komödie als eine Form der Kunst und reicht von Puppenspiel und Pantomime bis zu dem beobachtenden Humor und der Satire, die Hofnarren und Harlekinen zu eigen sind. Versteckt hinter einer Tür zu einer engen Gasse, die nur mit verblässigem Kunterbunt gekennzeichnet ist, halten weniger als zwei Dutzend extrem konkurrierender Schüler und vier Lehrer den Standort geheim – denn das Einzige, was schlimmer ist, als ein Witz, an den man sich nur halb erinnert, ist ein halb ausgebildeter Komödiant. Der Dekan des Lumpenpacks, der zwergische Puppenspielmeister Wim Ilomos, betrachtet seine Kunst als ebenso erhaben wie jene, die in den Theatern und Opernhäusern ausgeübt wird. Im Geheimen jedoch ist Ilimos dabei, die Kontrolle über seine Schule an den ständig lächelnden Meisterpantomimen, den Albino Arlecht, zu verlieren, einen Priester des verborgenen und verdorbenen Kultes des Höllenfürsten Alikino.

Oper von Karcau: Die Oper ist die angesehenste Schule der Künste im nördlichen Avistan. Das Konservatorium von Karcau, das Liebhold-Orchester, die Färbmeir-Oper, das Sangesmuseum sowie zahlreiche Unterkünfte für die Angestellten und Studenten stehen auf dem Campus nahe des Stadtkerns. Für die meisten Außenstehenden zeichnen Eleganz und Tradition das Kolleg aus, doch die Einheimischen wissen, dass das Institut eine dunkle Seite hat und tauschen Geschichten aus über Geheimgänge, ein unterirdisches Labyrinth, ein exklusives Beinhaus für die Überreste der berühmtesten Absolventen der Schule und einen versteckten Balkon, von dem aus Zuschauer aus anderen Welten die größten Darsteller bewundern können, die diese Welt zu bieten hat.

Starenhaus: Das angestammte Heim der Liebholds, Sinarias herrschender Grafenfamilie, ist ein ausladender Herrensitz aus weißen Steinwänden, die ihm ein geisterhaftes Aussehen geben, da es verborgen inmitten von Pappeln und herabhängendem Moos jenseits des Echo-Meeressarmes am Hafen Karcaus steht. Gräfin Sasandra



Liebhuld hält hier informell Hof, im Gegensatz zu dem grimmigen Amt ihres Vaters, des früheren Grafen Birmion, der ebenfalls in dem Familienanwesen residiert. Die Gräfin betrachtet das Haus, in dem sie ihre Kindheit verbrachte, als ihren privaten Zufluchtsort und oft zieht sie sich auf den Rundlauf des Daches zurück, um die Stadt zu betrachten und manchmal ihren melodischen Gesang zu üben. Obwohl es sich um das eleganteste Haus in Karcau handelt, ist das Anwesen ein wenig altmodisch, da es keine Verbindung zu den Abwasserkanälen der Stadt besitzt – eine Tatsache, die Gräfin Liebhuld mit unerklärlichem Trost erfüllt.

Gerüchte in Karcau

Ebenso schnell und unmöglich zu ignorieren wie ihre Musik flitzen Gerüchte in der Stadt von einem Klatschmaul zum nächsten – zu jenen, die sich selbst als Erzähler kurzer Geschichten gefallen.

Gespentische Oper: Da Darsteller und Ihresgleichen per Definition ein dramatischer Haufen sind, scheint jedes Spielhaus in Karcau sein eigenes Pantheon aus geisterhaften Diven, Phantomlehrern und Skelettmusikern zu beherbergen. Obwohl die meisten davon kaum mehr sind als Geschichten, um die Arbeiter hinter den Kulissen oder beginnenden Ballerinen zu erschrecken, sind einige

über Generationen, durch halb regelmäßige Sichtungen und sogar dem gelegentlichen, mit ihnen in Zusammenhang gebrachten Todesfall so weitererzählt worden, dass solchen Erzählungen Leben eingehaucht worden ist. Unter den berühmtesten Theatergeistern der Stadt findet man: Die Wirklich Irre Margarete, die neidische Maskenbildnerin und Friseurin des Cloisoi-Theaters, die der gesamten Besetzung die Kehlen durchschneidet, bevor sie in einem mit Blut durchtränkten Kleid die Bühne betritt; eine Gesangsgruppe aus fliegenden Schädeln, die die Abwasserkanäle von Karcau durchstreifen; Padirallis Marionetten, die Kinder auf ihre herrenlose Bühne locken; und die berühmtesten Gespenster der Färbmeir-Oper, der Prinz der Todesfeen mit seinem Geisterpublikum und die Verhüllte Maestra, eine schattenhafte Dirigentin, Stückeschreiberin und Mäzenin, die nur versteckt hinter einer Maske oder einem Schleier auftaucht.

Kanalratten: Manche sagen, das Sumpfvolk hätte genug davon, in dem von Moskitos verseuchten Weitmoor zu leben und sie wurden gesehen, wie sie mit ihren Kähnen in die Abwasserkanäle unter der Stadt gerudert sind. Viele Bürger haben bereits behauptet, menschliche Schatten gesehen zu haben, die sich unter den Kanalgittern bewegt haben und Schreie der Ausschreitung gehört zu haben, die nur von den verkommenen Ritualen dieser Völker stammen können.

Lepidstadt

Ein zerfallendes Hinterland und die Überreste einer blutrünstigen Religion scheinen ein unwahrscheinlicher Hintergrund für eine gelehrte Revolution zu sein, doch an den Ufern des Kleinen Moutray erblüht just so ein dreistes Wiedererwachen. Unter der Schirmherrschaft der größten Universität der Stadt treffen egalitäres Gedankengut und radikale Wissenschaften auf populären Aberglauben und vergessene Geheimnisse und verwickeln Lepidstadt in einen Krieg zwischen einer Vergangenheit, die nicht ruhen will, und einer unbesonnenen Zukunft.

Vor über 700 Jahren wurde die Gemeinde von Lepidstadt am Ufer des Kleinen Moutray gegründet und war wenig mehr als ein Außenposten von Bauern und Förstern, die durch das trübe Wasser des Dippelweihersumpfes wateten, um die umherziehenden Banden von Orks und Kelliden in Schach zu halten. Sie wussten natürlich von den uralten „Hexenfelsen“, die in den Ländereien verteilt standen, Monumente merkwürdiger Wesenheiten, die von den kellidischen Schamanen alter Zeiten angeboten wurden, doch wer auch nur ein wenig bei Verstand ist, macht einen großen Bogen um diese bleichen Steine. Die Gebrüder Trejes machten dem ein Ende, als sie während ihrer kühnen Erforschung der Spindelsteine Schätze einer mysteriösen Vergangenheit zutage förderten, deren Wert in Gold und Rätseln jegliche Gefahr durch uralte Flüche überlagerte. Schon bald machte eine Armee aus Gelehrten und Abenteuersuchenden die Stadt zu ihrer Garnison und belagerte die Ruinen des uralten Landes. Als mit den Entdeckungen und Flauten die Neuigkeiten des Landes aufkamen und abflauten, wurde Lepidstadt zur ständigen Heimat zahlreicher Akademiker, deren Arbeit und Familien den Aufbau der örtlichen Universität unterstützten und sie nach und nach zu dem viel gepriesenen Zentrum der Gelehrsamkeit machten, als die sie heute bekannt ist. Während der vergangenen 40 Jahre ist ein Großteil von Lepidstadt saniert worden, wobei die Jahrhunderte alten Gebäude durch solche aus frisch eingeführtem Holz und Marmor ersetzt wurden. Jedoch beschäftigen sich nur die Eliten der Stadt mit idyllischen Bestrebungen und wenn man sich von den zentralen Plätzen entfernt, scheinen alte Steinhäuser und umgemodelte Mühlen durch das moderne Furnier, in denen die Einwohner wie schon seit Jahrhunderten leben und die Augen über jede neue Schnapsidee der oberen Zehntausend der Stadt rollen.

LEPIDSTADT

N Kleinstadt

Gesellschaft +4; Gesetz -1; Korruption +1; Verbrechen +1;

Wirtschaft +3; Wissen +3

Eigenschaften Akademie, Wohlhabend, Gerüchteküche, Sehenswürdigkeit

Gefahr 5

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Rat

Einwohner 9.780 (9.600 Menschen, 80 Zwerge, 50 Elfen, 30 Gnome, 20 andere)

Wichtige Persönlichkeiten

Alpon Karomark (N Mensch, Alchemist 13)

Die Bestie von Lepidstadt (N Fleischgolem, Barbar 6)

Azziani Viazari (RN, Experte 6)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 6.000 GM; **Kaufkraft** 37.000 GM

Zauberei 7. Grad

Genestände, Schwache 4W4; **Durchschnittliche** 3W4;

Mächtige 3W4

Orte in Lepidstadt

Bastionen sowohl der abergläubischen Vergangenheit als auch der kühnen Zukunft verschanzen sich hinter den Mauern Lepidstadts und diese entgegengesetzten Philosophien streiten um den Verstand und die Seelen der Einwohner der Stadt.

Bauchrednerkanzel: Nahe des Stadtkerns gelegen, diente die Bauchrednerkanzel einst als zentrales Rathaus und Nordflügel des Mandalahofs, dem Regierungssitz der früheren Grafen Vielands. Beim Abriss der Halle entdeckten die Arbeiter merkwürdige akustische Eigenheiten unter der Kuppel, durch die ihre Stimmen auf unvorhersehbare Weise mit engelhaften oder dämonischen Intonationen zurückgeworfen wurden. Begeistert ließ der Regierungsrat den Rest des Gebäudes als Museum für Ortsgeschichte und als Bürogebäude für die Ratsmitglieder erhalten. Dennoch behaupten manche, es seien nicht die geisterhaften Echos gewesen, die den alten Hof gerettet hätten, sondern die Entdeckung eines geheimen Kellers, in dem es nach Schwefel stank und der mit Insignien garundischen ‚Mystizismus‘ verziert war.

Grabfülle: Eine Armee von Skelettpferden galoppiert über die Fassade und um die Mittelkuppe der Kathedrale der Phrasma in Lepidstadt, immer im Aufstieg begriffen auf einem Kurs, der dem Symbol der Göttin folgt, während sie auffahren in ihre ätherische Domäne. Pater Eswayn Kidaimoikis hält täglich Gottesdienste ab; die Kanzel steht hinter einem Massengrab, in dem die uralten Gebeine der Soldaten und Rösser von Baldrumon Vielass, dem Waffenbruder Soividia Ustavs, beigesetzt sind. In vergangenen Zeitaltern führten diese legendären Ritter eine Schlacht gegen den Drachen Kulsyther und kämpften lange genug gegen dessen giftigen Atem an, um die Bestie zu bezwingen und das Land von der Barbarei zu befreien. Die Gläubigen behaupten, dass 6 Meter unter den Gebeinen die Lanze des Vielass noch immer die Kiefer von Kulsyther verschleißt.

Der Spindelstein: Obwohl sich die Beschreibung eigentlich auf den Menhir in der Mitte bezieht, besteht der Spindelstein aus zwei unfertigen Ringen aus stehenden Steinen, zwei versetzten Kreisen mondweißer Menhire und einer verdrehten, knapp 5 Meter hohen Felsspitze in der Mitte, die aus einem unbekanntem schwarzen Stein besteht, auf dem Abbilder von nackten, kellidischen Feiernenden eingätzt sind, die von dämonischen Nymphen und kurvenreichen Inkubi bei ihrem spiralförmigen, ausschweifenden Weg gen Himmel begleitet werden.

Universität von Lepidstadt: Ustalavs über alle Grenzen hinaus bekanntes Zentrum der Gelehrsamkeit, die Universität von Lepidstadt, unterstützt die sogenannten „Weltlichen Wissenschaften“ und umschließt die Ausbildung in Medizin, Mathematik und den Naturwissenschaften, um Wunder zu entschlüsseln, die im Gegensatz zu denen der Magie stehen. Der Campus, über dem Dekan Azziani Viazari thront, beinhaltet die Lorbeermaß-Bibliothek, die Vichkerhalle, das Trejesmuseum für Altertumskunde, die Hälfte der nahen Zunderburg sowie weitere Vorlesungssäle und Wohnheime. Abgesehen von den Fortschritten der Fakultät beim Verständnis der Anatomie und Medizin, ist die Universität außerdem für ihre zahlreichen Duellbruderschaften bekannt – Bruderschaften wie die Torwache und die Malkenklau, die stolz darauf sind, anderen die Kunst und die Ehre des Schwertkampfes näher zu bringen. Vor dem Abschluss treffen sich die Mitglieder einer Bruderschaft ohne Rüstung auf dem Fünftsteinhügel (einer Erhöhung im Süden der Stadt) und duellieren sich einer nach dem anderen, bis man im Gesicht geritzt wird. Solche „Lepidstadtnarben“ werden als Zeichen von Stolz und Leistung betrachtet, die von allen Duellanten auf der Welt anerkannt werden.



Zum Bronzeschädel: Die Kneipe Zum Bronzeschädel ist bei den Mitgliedern der Duellbruderschaften der Universität sehr beliebt und an den Wänden des Schankraumes hängen an Ehrenplätzen die Rapiere berühmter Abgänger, die wie tödliche Strichlisten in Rängen angeordnet sind. Über dem Kamin mit seinem Wald aus Trophäen hängen die Klinge der Besitzerin Kaysian Cazynsik und ein mit Bronze überzogener Riesenschädel, von dem man sagt, er würde jedes Mal eine einzelne Träne vergießen, wenn ein Mitglied einer der duellierenden Bruderschaften der Universität stirbt.

Gerüchte in Lepidstadt

Ob nun durch den Tratsch der Straßenhändler oder die Theorien der Studenten, die Gerüchteküche brodelt in Lepidstadt ebenso stark wie in anderen ustalavischen Städten, doch wo viele Lepidstädter in den Einzelheiten eine Verschwörung sehen, werden sie von anderen als Zufall abgetan.

Das allsehende Auge: Fragt die misstrauischsten Bürger, was die größte Gefahr für ihre Stadt darstellt, und sie werden antworten: Aldus Aldon Kanter, Vielands entehrter und seit 700 Jahren verschwundener Graf. Solche Verschwörungstheorien besagen, dass die Erben von Kanters Lehren, der Esoterische Orden des Pfalzgräflichen Auges, weiterhin aus den Schatten heraus Lepidstadt, Vieland, die Pfälzen und tatsächlich ganz Ustalav manipuliert. Wie das ausgehen wird,

können nur wenige sagen, doch viele sprechen von Verschwörungen einer wachsenden Schattenregierung, Welt verändernden Arkane Zauberwirkern und dem Überleben Kanters nach Jahrhunderten und weisen auf die verschwörerischen Treffen innerhalb der Elite der Stadt, das stadtgroße Siegel und eben den Namen der Pfälzen als Beweis für die immer stärker werdende Kontrolle durch das Pfalzgräfliche Auge hin.

Die Bestie von Lepidstadt: Obgleich nur wenige ernsthaft behaupten können, die berüchtigte Bestie von Lepidstadt jemals selbst gesehen zu haben, kennen alle Einwohner der Stadt die lebende Legende des 3 Meter großen Schreckens, des unheiligen Amalgams des Bösen, das an Böses genährt ist, des ungeborenen Sohnes toter Mörder, tollwütiger Tiere und streuender Teufeln, die durch Nägel und Fäden an das Fleisch gebunden sind. Die Gerüchte besagen, die Bestie würde Kinder fressen, einsame Reisende ermorden, isoliert stehende Bauernhäuser belagern und all jene Gräueltaten begehen, die man in anderen Gemeinden Banditen und Tieren anlastet. Doch noch seltsamere Geschichten berichten von einer morbiden Vorliebe zum Leichendiebstahl und von ständigen Sichtungen mehrerer mysteriöser Gestalten inmitten des Armenfriedhofs außerhalb der Stadt, als würde der albraumhafte Körper der Bestie nach noch mehr schrecklichem Fleisch gieren.

Tamrivena

Die Bewohner von Tamrivena wissen schon lange, was Angst ist. Nur wenige Meilen westlich gibt die Barriere der Großen Hauer nach und zwischen den Felswänden schlüpfen Banden blutrünstiger Orks aus Belkzen hindurch. Tamrivena war als Schanze gegen die Orks beziehungsweise die Barbaren gebaut worden, sollten sie ihren Zorn von Norden aus entladen. In jüngster Zeit sind die beruhigenden Mauern kalt und unheilsschwanger geworden, da sich Verfolgungswahn unter den Bewohnern breitmacht.

Obwohl man nicht genau bestimmen kann wann, hörte die Wallgarde irgendwann während der letzten 5 Jahre auf, die gut ausgebildete Gendarmerie der Stadt zu sein und verwandelte sich in eine Armee übereifrig wachsamer Gegenspione und Durchsetzer gesellschaftlicher Normen. Während sie das Gesetz buchstabengetreu durchsetzen, bringt die Schnelligkeit, mit der sie Verdächtige in den Kerker der Vhiledfestung schleifen, die meisten Bürger dazu, ihre Augen abzuwenden und schnell an den straff organisierten Patrouillen vorbei zu eilen. Das Leben und der Handel in Tamrivena gehen weiter, da die Leute für ihren Lebensunterhalt auf Reisen und Transporte auf dem Lamand sowie auf die naheliegenden Bauernhöfe angewiesen sind. Dennoch werden viele Unternehmer durch immer strengere Gesetze über die Durchfahrt durch die Stadt, darüber, welche Güter man verkaufen darf und was als moralisch angemessen erscheint, stark eingeschränkt. Es werden immer mehr Geldbußen verhängt oder Geschäfte geschlossen, während die Gesetze der Stadt immer einschränkender und zahlreicher werden. Und hin und wieder kommen Gerüchte aus unsicheren Quellen über wachsende Verbrechersyndikate, mysteriöse Saboteure und sich zusammenrotterender Orks im Osten auf, was dazu führt, dass die Bewohner der Stadt von ihrer Arbeit nach Hause hetzen und sich fragen, welcher ihrer Nachbarn mit dem unsichtbaren, jedoch übergreifenden Übel im Bunde stehen könnte.

TAMRIVENA

RN Großes Dorf

Gesellschaft +6; Gesetz +1; Korruption +0; Verbrechen -4;

Wirtschaft +1; Wissen -1

Eigenschaften Rassistisch, (Halb-Orks, Kelliden, Orks, Sczarni), Strategische Lage, Abergläubisch

Gefahr 5

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Rat

Einwohner 3.620 (3.558 Menschen, 42 Halblinge, 15 Zwerge, 5 andere)

Wichtige Persönlichkeiten

Ratsmitglied Taladda Jovanki (NB Mensch, Barde 6)

Ratsmitglied Zoenessa Thell (NG Wechselbalg*, Schuke 5)

Daladmin Quin, Hauptmann der Frontgarde (RG Mensch, Ritter 8)

Balton Rasrakin, Hauptmann der Wallgarde (RB Mensch, Waldläufer 7)

* siehe *Pathfinder Abenteuerpfad 7*

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 2.200 GM; **Kaufkraft** 10.000 GM

Zauberei 3. Grad

Gegenstände, Schwache 3W4; **Durchschnittliche** 2W4;

Mächtige 1W4

ORTE IN TAMRIVENA

Obgleich mehrere Schauplätze einen immer schlechter werdenden Ruf genießen, beherbergt Tamrivena gleichsam die Gerechten wie Ungerechten.

Flusshaus: Unter dem grünen Kies und dem Glockenturm des Rathauses von Tamrivena trifft sich der Rat von Kanterwall, um die Geschicke der Bürger der Pfalzen zu lenken. Während der letzten Jahre haben sich viele der ständigen Panikmache durch Hauptmann Rasrakin angeschlossen, und die Furcht vor Übergriffen durch Orks oder Verschwörungen gesichtsloser krimineller Elemente hat sie dazu gezwungen, strenge Gesetze einzuführen, die Sittenlosigkeit, Privatsphäre, Magie, ungehinderten Zutritt zur Stadt und viele andere Grundrechte missachten, die sonst überall im Land weitgehend genossen werden. Obwohl viele der Ratsmitglieder beunruhigt sind über die vermehrten Ähnlichkeiten zwischen ihrer Stadt und einem Massengefängnis, besitzt der bössartige Redner Taladda Jovanki die verstörende Fähigkeit, Kritik als Nachlässigkeit, Treulosigkeit oder gar Verrat darzustellen.

Nathrusdorf: Aufgrund der Inspektionen der Wallgarde, für gewöhnlich wegen Verdachts auf verbrecherische Absicht oder ganz einfach Rassismus, stranden viele dort, die vorhatten, durch Tamrivena zu reisen. Am häufigsten betroffen sind die Sczarni – varisische Familien, die als Betrüger und Diebe berüchtigt sind. Solche Wanderer, denen der Zutritt zu Tamrivena verwehrt oder die ausgestoßen wurden, versammeln sich außerhalb der Stadtmauern. Einige bleiben, bis sie ihre Launen woandershin treiben, andere schmieden an fortlaufenden Plänen. Der grimmige, aber alternde Harnin Mirgravos ist der Anführer des Elendsviertels aus Planwagen und Bretterbuden. Mit Unterstützung seiner Söhne Opor und Minnarn eint er seine Leute in einem Kreuzzug aus Einbruch, Erpressung und Vandalismus, der gegen die Stadtratsmitglieder gerichtet ist, denen er die Schuld für das Verschwinden seiner Tochter Kiaria gibt.

Soldatenruh: Soldatenruh ist unter den Tempeln und Kathedralen der Pharama insoweit ungewöhnlich, dass dieses Gotteshaus unter seiner mit Spitzen versehenen, zwiebelartigen Kuppel Schreine beherbergt, die Erastil, Gorum, Iomedae und Torag gewidmet sind. Pater Onmanun Broscheilow diente vor Jahrzehnten in der Wallgarde, bevor er dem Ruf Pharamas folgte und obwohl es der Wille der Göttin ist, Unbill stoisch zu ertragen, hat er nur wenig Geduld für die Übereifrigkeit der heutigen Miliz und seinem früheren Untergebenen, Hauptmann Rasrakin.

Vhiledfestung: Das Hauptquartier der Wallgarde, der Militärpolizei in Tamrivena, die Vhiledfestung, bewacht die nördlichen und westlichen Eingänge zur Stadt – eine verborgene Ader, die sich durch die dicke Westmauer zieht, verbindet die eigentliche Festung mit den anliegenden Befestigungen. Auch wenn die Festung als Schutz gegen orkische Invasionen gebaut wurde, so scheint sich der prüfende Blick ihrer Steintürme nun nach innen gerichtet zu haben, auf die Einwohner der Stadt. Entlang der Baracken und Waffenkammer der fast 200 Mann starken Wallgarde, erhebt sich aus der Festung der gefürchtete Verräterturm, in dem sich die Büros Hauptmann Balton Rasrakins, die Verhörkammern der Wallgarde sowie – angeblich – mehrere Ebenen versteckter Gewölbe und Verließe befinden, in denen jene verschwinden, die sich Rasrakin widersetzen.

Weißenfels: Feste Weißenfels – normalerweise wegen ihrer Mauern aus weißem Granit einfach Weißenfels genannt – ist die Heimstatt der Frontgarde sowie ihres Kommandanten Hauptmann Daladmin Quin und wacht über den Südeingang zu Tamrivena. Während die Mitglieder der Frontgarde, die weniger wahrscheinlich die Theorien



der Wallgarde über getarnte Orkagenten und anarchische kelligische Kultanhänger unterschreiben würden, wird Reisenden der Zutritt durch Weißenfels weit weniger erschwert, wenn sie hinein wollen und es ist unwahrscheinlicher, dass sie Stunden oder Tage damit verbringen müssen, bürokratische Hindernisse aus dem Weg zu räumen.

Gerüchte in Tamrivena

Obwohl die Wallgarde ständig auf das oppositionelle und konspirative Geflüster achtet, verbreiten sich Gerüchte schnell und verdeckt unter den Bürgern.

Invasion: Obgleich die Frontgarde, die Grenzmiliz Kanterwalls, die Region vor den meisten Orkbanden beschützt, leben die Bürger Tamrivenas in ständiger Angst vor einer vereinten Orklegion, die in der Lage ist, ihre Beschützer zu überwältigen und das volle Ausmaß der brutalen Kriegslust Belkzens bis vor ihre Tore zu tragen. Wie um solchen Ängsten noch mehr Ausdruck zu verleihen, gehen unter der Wallgarde Gerüchte um, die Frontgarde würde dem Rat von Tamrivena ihre Entdeckungen vorenthalten, Neuigkeiten, die von

einer aufmarschierenden Orkarmee berichten, die sich unter dem Banner des Schinderschädels sammelt, eines monströsen Kriegsherrn der Orks, der nach Menschenfleisch giert. Warum Hauptmann Quin der städtischen Legion wichtige Informationen vorenthalten sollte, können sich nur wenige vorstellen, doch es heißt, dass Hauptmann Rasrakin bereits dabei ist, seine Männer auf die unausweichliche Schlacht vorzubereiten.

Würger und Glas: Im Laufe der vergangenen 18 Monate wurden an der Ecke Würgerweg und Glasstraße neun Leichen entdeckt, alle aufrechte Bürger, denen die Kehlen sauber durchgeschnitten wurden und die die gleiche Nachricht trugen, die an ihr Fleisch geheftet war. Wenn auch die Wallgarde versucht, Gerüchte über einen Mörder, der in der Stadt umgeht, zu unterdrücken und zum Schein Verhaftungen vorgenommen hat, mit denen sie angeblich den Fall abgeschlossen hat, gibt es dennoch weitere Tote. Nun bewachen Mitglieder der Wallgarde des Nachts ständig die Ecke Würger und Glas, und dreimal haben die Offiziere ansonsten normale Bürger dabei ertappt, wie sie, scheinbar im Schlaf, Leichen zu der Ecke geschleift haben. Wie in allen vorherigen Fällen, trugen auch diese Leichen die gleiche Botschaft: „Mit besten Grüßen – K.“



LEGENDEN UND HEIMSUCHUNGEN

Könnte der uns umgebende Acker irgendeine Beleidigung von sich gegeben haben, die nur der Sturm verstand, und ihn somit provoziert haben, seinen Segen zurückzuhalten? Vielleicht waren Bols und ich die Schuldigen, aber ich konnte mich keines Skandals während der vergangenen Wochen entsinnen, die einen Affront gegen das Wetter selbst dargestellt hätten. Dennoch war es so: das Geräusch des Regens überall, ein Strom von Tropfen, unsichtbar in der Düsternis. Als ich mich umdrehte, um mit Bols Mutmaßungen anzustellen, wobei ich meine knochentrockene Hand als Beweis ausstreckte, jagte mir der Blick, den der Ermittler in die Dunkelheit schickte, einen Schauer über den Rücken. „Kein Regen, Quintin.“ Er sprach ruhig und ohne sich umzudrehen. „Schritte.“ Und wie ein Teufel, den man beim Namen gerufen hat, durchbrach ein Ding aus Knochen und Fäulnis und uraltem Hunger den Schleier der Nacht. Und es war nicht allein.

– Ailson Zündler, „Der Fall der träumenden Toten“

In der Düsternis Ustalavs gibt es weit mehr als die politischen Manöver unbedeutender Schurken und umherstreifende, eigensinnige Geister. Von dem Aberglauben, der die Dörfler beschäftigt, bis zu den Gerüchten über schattenhafte Gruppierungen, die Seelen für Macht eintauschen, gehen die Legenden dieses grimmigen Landes weit über tragische Tode und Spukgeschichten hinaus. Dennoch tun sich die Bewohner Ustalavs beim Erzählen von verkommenen Seelen, verdorbenem Blut und dunkler Magie besonders hervor, teils wegen der mysteriösen Traditionen, die ihr Leben durchdringt, doch noch mehr, da für sie die grauenvollsten Geschichten allzu oft erschreckende Wahrheiten sind.

Aberglaube

Die Wurzeln des ustalavischen Aberglaubens reichen weit durch die dunklen Korridore der Zeit zurück in ein Zeitalter, als varisische Karawanen durch das Land zogen und kellidische Schamanen schreiend Tiergötter anbeteten, die über die Hügel streiften. Heutzutage gibt es in jedem Dorf oder jeder Familie eine weise Großmutter, die genau weiß, welche Gewürze gegen eine Erkältung helfen, welche Gebinde Böses abhalten und wie man herausfindet, wer ein Werwolf ist. Während viele dieser Verteidigungsmaßnahmen nur wenig mehr sind als Volksmedizin, Bräuche und Humbug, reichen viele auf einen halb vergessenen Rat, auf Geschichte, die zur Legende wurde, und auf vergessene Magie zurück. Daher, obwohl sich ein Großteil des ustalavischen Volkswissens als unzuverlässig herausstellt, wissen die Weisen, dass es man es trotzdem niemals abtun darf.

Obwohl es regionale Unterschiede gibt, die zu unzähligen abergläubischen Geschichten führen – wobei einige in Nestern oder sogar Familien einzigartig sein können –, befassen sich die bekanntesten Erzählungen mit den folgenden Themen.

Gräber: Nur weil etwas tot ist, heißt das nicht, dass es fort ist. Ustalaver haben größten Respekt vor den Toten und fürchten ihre Rückkehr. Gräber, Grüfte, Mausoleen und Grabsteine werden als Heime derjenigen betrachtet, die in und unter ihnen bestattet sind und diejenigen, die solche Orte entweihen, ziehen den Zorn derer auf sich, die darinnen sind. Armengräber und Totenschreine finden sich oft an Kreuzungen, so dass die unruhigen Seelen sich auf der Straße verirren, anstatt ihre Heimat zu terrorisieren. Es ist außerdem Gang und Gebe, die Leichen von Gottlosen oder jenen, die auf mysteriöse Weise ums Leben kamen, in Ketten zu legen, mit Steinen zu beschweren oder senkrecht beziehungsweise auf dem Kopf stehend zu beerdigen – all das, um die Toten vor einer Rückkehr zu hindern. Gewöhnlich verbrennen die armen Einwohner Ustalavs ihre Toten und man sagt, dass eine Prise Asche eines geliebten Menschen, die auf die Türschwelle gestreut oder die mit Lehm oder Mörtel vermischt wird, ein Haus vor umherstreifenden Geistern schützt.

Hellsehen: Obgleich die meisten das Werfen der Knochen, das Lesen von Teeblättern und das Interpretieren von Gewittermustern als Zeitvertreib der Scharlatane und Irren abtun, betrachten sie die ustalavischen Hexenbretter und Turmkarten mit respektvollem Misstrauen. Die meisten glauben daran, dass man mit diesen Hilfsmitteln mit Geistern reden oder göttliche Hinweise auf die Zukunft erhalten kann, doch kennen sie auch die furchtbaren Geschichten von grauenvollen Mächten, die von ungeübten Anwendern freigelassen wurden. Daher neigt das gemeine Volk dazu, solche Weissagungen – und Magie im allgemeinen – zu meiden, außer in Zeit höchster Not.

REGELN DER ANGST: NACHTMUSIK

Für viele SL stellt die Verwendung von Hintergrundmusik in ihren Spielen keine Neuheit dar. Es richtig zu machen, kann jedoch schwierig sein. Das *Pathfinder Spielleiterhandbuch* enthält eine Auflistung Dutzender Alben, die als Hintergrundmusik bei deinen Runden nützlich sind, doch ob du nun die Stücke aus dieser oder deiner eigenen Sammlungen verwendest, behalte die folgenden Tipps im Hinterkopf.

Unaufdringlichkeit: Man nennt es nicht umsonst Hintergrundmusik, lass also die Lautstärke oder ablenkende Elemente – wie Liedtexte – nicht deine Geschichte übertönen. Ist die Musik leise, aber beständig, vergessen die Spieler sie irgendwann gänzlich, doch die Eindrücke, die sie vermittelt – alles ist fröhlich, alles ist gruselig usw. –, behalten sie im Hinterkopf. Obwohl die Liedtexte die Spieler ablenken können, können Texte in einer Sprache, die sie nicht verstehen, sehr gut dazu eingesetzt werden, das Exotische einer fremden Kultur oder das Unheimliche eines uralten Singsangs zu unterstreichen.

Titelmusik: Gibt man wichtigen, wiederkehrenden NSC ein bezeichnende Musik, formt dies eine Verbindung zwischen den Charakteren, der Musik und den Erwartungen der Spieler. Umsichtige SL setzen solch eine Titelmusik dazu ein, das Auftauchen eines Schurken oder sogar nur seines Teufelwerks anzukündigen. Sei jedoch vorsichtig, da viele große Schurken aus Film und Fernsehen fantastische, aber erkennbare Titelmelodien besitzen und nichts ruiniert den dramatischen Einzug eines Bösewichts mehr als eine Salve von Witzen und Filmzitate.

Mit den Stücken tricksen: Genauso, wie viele SL wissen, dass sie durch das Blättern in ihren Notizen oder das Würfeln hinter einem Schirm ihre Spieler auf Trab halten, kannst du das Gleiche durch Musik erreichen. Spieler bemerken, wenn du absichtlich das Musikstück wechselst (besonders dann, wenn du ein bestimmtes Stück für einige Zeit auf Wiederholung gestellt hast), ob nun, um eine neue Szene einzuläuten oder einfach nur, um die Gruppe nervös zu machen. Auch wenn man es vermeiden sollte, das Lied mitten in einem Stück dramatisch zu wechseln, kannst du mit ein wenig Timing und Schauspielerei einen musikalischen Höhepunkt mit einem Stück laut gelesenen Textes koordinieren.

Tiere: Der Großteil des Aberglaubens über Tiere hat mit Pech zu tun, zum Beispiel, dass Katzen einem die Sünden ansehen können oder dass Füchse rot sind, weil der erste Fuchs in den Flammen der Hölle geboren wurde. Daher wird es gemeinhin als Unglück betrachtet, wenn man den Weg solcher Kreaturen kreuzt oder ihnen Schaden zufügt. Vielen Tieren sagt man außerdem nach, sie stünden mit den Toten im Bunde: Krähen seien Fenster, durch die die Toten schauen können, und Nachtschwalben würden einen nahenden Tod ankündigen (wobei das Auffinden einer toten Nachtschwalbe

besonders viel Pech bringt). Hunde, Falken und Pferde jedoch sind der Mittelpunkt guten Aberglaubens, da sie durch ihren scharfen Geruchssinn, ihre scharfen Augen oder ihren tierischen Instinkt ihre Besitzer vor dem Bösen warnen können, bevor es zuschlägt. Schmiedearbeiten und dem Handwerk in der Zivilisation wird ebenfalls nachgesagt, dass es die ertümliche Wildheit dieser Bestien bekämpfen könne und so werden aus Silber und kaltgeschmiedetem Eisen Waffen und Talismane hergestellt, mit denen sich jene wappnen, die durch die Wildnis reisen müssen.

Blutlinien

In Ustalav bedeutet Blut Macht. Es fließt langsam, tief und strömt durch die Zeitalter der Erinnerung und Tradition, um die Leidenschaften und Auseinandersetzungen der Moderne zu formen. Überall im Land bestimmt das Blut den Wert des Lebens eines Menschen, sei er nun ein Bauer oder ein Prinz, und welche Härten es erschweren. Dennoch tragen einige Blutlinien mehr in sich als nur Möglichkeiten und Erwartungen in der Gesellschaft. Doch ebenso unentrinnbar wie Familienähnlichkeit, beeinflussen vererbte Narben, lauernde Rachegeleüste und alterslose Flüche ustalavische Familien von den Gipfeln der Macht bis zu den Tiefen der Armut und selbst wenn die Erben solcher Bürden die Zwänge ihrer Geburt zu ignorieren oder zu vergessen versuchen, kann man sich in Ustalav nie dem Blut entziehen.

Die Familien, die hier aufgeführt sind, reichen von den einflussreichsten bis zu den beinahe unbekannt in Ustalav, doch tragen alle verdorbenes Blut in sich, das ihre Geschicke lenkt oder sie in den Ruin führt. Jenseits von Gewölben oder lauernden Monstern können die vererbten Geschicke dieser Familien als Aufhänger für eine ganze Reihe von Abenteuern dienen, da ihre Mitglieder ihrem Schicksal zu entgehen versuchen oder andere mit in ihr Verderben reißen.

Herrschende

Jene, die an der Macht sind, scheinen Schicksal und Tragik geradezu anzuziehen. Während jene unter denen von Rang und Namen versuchen, ihrem jeweiligen Schicksal nachzugeben oder ihm zu entgehen, werden Tausende von Leben auf ewig verändert.

Caliphvaso: Seit langer Zeit sind die Geschicke der Prinzen der Familien Caliphvaso und Ordranti miteinander verwoben. Seit dem Wiederaufstieg der Nation haben die Herrscher von Caliphvaso nach dem Thron gestrebt, doch trotz der Jahrhunderte der Manipulationen, gescheiterter Verwandtenehen und unterschweligen Verrats, hat sich die Krone, die sie als ihr rechtmäßiges Erbe sehen, immer ihrem Zugriff entzogen. Die Familienchroniken sprechen auch von größeren Skandalen innerhalb der Häuser, zum Beispiel Laurisika Caliphvaso, die wegen ihrer bedrohlichen Intelligenz und Beliebtheit nach Sarkoris verbannt wurde, und Ralagan Caliphvaso, den Prinz Gennen vergiftete, um skandalöse Gerüchte im Keim zu ersticken – und dessen leuchtender Geist noch immer im Chateau Douleur umgeht. Mit jeder Generation wurden die Caliphvasos verbitterter und ehrgeiziger. All dies gipfelte in dem letzten reinblütigen Familienmitglied, Carmilla, die die Hauptstadt in ihrer Domäne beherrscht und nur auf den richtigen Zeitpunkt wartet, die Falle zuschnappen zu lassen, an der sie Jahrzehnte gearbeitet hat.

Galdana: Wenn sie auch dem derzeitigen Grafen Amaans' nur aus verstaubten Familienlegenden bekannt ist, so besitzt die Blutlinie der Galdanas ein angeborenes Talent für das Arkane, insbesondere für solche Magie, die den Geist beeinflusst und die Toten beherrscht.

Muralt: Die Vettern der Familie Ordranti leiden im Geheimen als Sklaven des Verräters Iselin, eines untoten Nekromanten, der den Erben seiner Blutlinie seinen Willen aufzwingt. Obwohl dieser Schurke seit

langem die Familien Ordranti und Muralt manipuliert, könnten alle Beziehungen zwischen ihnen unter seiner Kontrolle zerbrechen.

Ordranti: Die Krone Ustalavs stärkt und lähmt gleichzeitig. Über Generationen hinweg haben die Prinzen aus der Familie Ordranti den Thron mit den Vorstellungen von Einfluss und Erneuerung bestiegen, nur damit ihre Hoffnungen durch jahrhundertalte, unbeugsame Erlasse, Bürokratie und dem Gerangel der Adligen zerschlagen werden. Somit werden selbst die fähigsten Herrscher der Familie für gewöhnlich zu einfachen Strohmännern und geben sich der Zerstreung hin, bevor sie die sich häufenden Probleme ihrer Nation mitsamt den Fesseln der Prinzenwürde an ihre Nachkommen weitergeben.

Trotz seiner militärischen Ungeduld, hat Prinz Aduard III. nur wenige Veränderungen während seiner Regierungszeit gesehen. Aufgrund seines Stolzes und seiner Überzeugung, seine Familie habe das Recht, die Krone zu tragen, weigert er sich dennoch, den Thron an den angeblichen Sohn seines schwachen Bruders und an eine Dirne der Caliphvasos abzutreten, auch wenn er selbst keinen rechtmäßigen Erben vorweisen kann.

Tiriac: Der Fluch des Vampirismus liegt auf dem Herrscher von Varno, der sich immer als frühere Herrin aus der Blutlinie ausgegeben hat. Tiriac, dem sein Zustand verhasst ist, sucht endlos nach einem Heilmittel, damit er als Mensch sterben kann. Aber er ist nicht ohne Nachkommen – wenn man so will. Auch wenn Tiriac sein Leiden verabscheut, hat er über die Jahrhunderte mehr als einen Vampir gezeugt, wobei er sein verfluchtes Blut an nur jene weitergibt, die er am meisten hasst, oder an jene, bei denen die größte Möglichkeit besteht, dass sie ein Heilmittel für seinen Zustand finden, aber dazu mehr Zeit benötigen.

Virholt: Nur wenige wissen von der geheimen Weissagung, die beweist, dass der direkte Erbe Andriadus Virholt, ein unehelicher Sohn des letzten Königs von Ustalav, noch immer am Leben ist. Doch selbst wenn ein Nachkomme dieser uralten, königlichen Blutlinie sein Erbe anerkennen und sich zu erkennen geben würde, würde Andriadus angeblicher Verrat seiner Nation an den Wispernden Tyrannen eher dazu führen, dass diese Offenbarung mit einer Exekution statt mit einer Krönung endet.

Adelige

Dutzende ustalavische Adelige klammern sich an ihren nichtsagenden Titel und verschimmelte Erbstücke, oft ohne zu ahnen, inwieweit ihre toten Vorfahren noch immer ihr Leben bestimmen.

Arudora: Vor Jahrhunderten versuchte eine weit üblere, böser und ältere Macht, die Familie Arudora zu vernichten und verwandelte ihr Anwesen in die verfluchte Zitadelle, die als Bastardhall bekannt ist. Über die Jahre und unter Dutzenden verschiedener Namen hat die Blutlinie der Arudora überlebt. Dennoch sucht immer noch eine Macht nach den verbliebenen Familienmitgliedern und dürstet danach, das Blut Bastardhalls wiederzubeleben.

Beauturne: Die früheren Grafen der Pfalz Lozeri, die Beauturnes, schmieden noch immer endlose Ränke und suchen nach Unterstützung in ihrem Privatkrieg gegen die Pfalzen, während sie verbittert darum kämpfen, die Herrschaft über ihre gestohlenen Länder wiederzuerlangen.

Beumhal: Obwohl man glaubt, die Blutlinie der Beumhals habe in einer Nacht des Wahnsinns und Mordens ein Ende gefunden, hat ein Familienzweig unter dem Namen Inimald alle ihre Bindungen gekappt und überlebt. Durch einen erneuten Anspruch auf und das Öffnen des Hauses Beumhal könnte ein Nachkomme dieser Familie zurückgeholt werden, ob durch Neugier, Gier oder etwas Anderes.

Millair: Vor mehr als 80 Jahren wurde Camille Adler in der Nacht

ihrer Hochzeit mit Halister Millair ermordet. Dies ließ die fünf Familien in ein Gedankengebäude aus Fehlinformation, Stolz und Verdächtigungen verrennen. Irgendwann wird ein neuer Erbe das Eigentum von Gut Millair übernehmen und das Geheimnis um das Jahrzehnte alte Rätsel wird sich wieder erheben.

Moulot: Als der Forscher Akaid Moulot mit einem riesigen, mit eingezätzten Runen versehenen Diamanten aus Varisia zurückkehrte, machte er ihn seiner Frau zum Geschenk. Sieben Tage später kam sie auf geheimnisvolle Weise ums Leben. Seitdem ist jedes weibliche Familienmitglied, das den Stein für sich beanspruchte, aufs Rätselhafteste ermordet worden, was dem thassilonischen Artefakt den Namen das Invidische Auge einbrachte.

Zünder: Mit ihrem Familienanwesen, Erntinghaus, das außerhalb von Ardis verrottet, haben die meisten verbliebenen Mitglieder der verarmten Familie Zünder ihre Titel und Besitztümer aufgegeben. Gegen den Rat seiner Tante, der berühmten Schriftstellerin und Kundschafterin Ailson Zünder, zeichnet der junge Weise Styrian Zünder Legenden entlang der Westküste Avistans auf. Ein geheimnisvoller Schwertkämpfer, der sich selbst Kalanvald Zünder nennt, durchstreift ebenfalls die Straßen Caliphas' und jagt einem unsichtbaren Feind hinterher, obwohl niemand aus der Familie der Zündlers irgendetwas von ihm weiß.

Bürgerliche

Dunkle Taten und verborgene Pläne findet man nicht allein unter den Herrschern Ustalavs, denn auch viele bürgerliche Familien werden von den Gespenstern aus der Vergangenheit heimgesucht oder gesegnet.

Ghalmont: Niemand in der Familie Ghalmont weiß etwas von dem halb-kellidischen Blut, das durch seine Adern fließt, oder von dem wahren Namen des Clans, Falsche Zunge, obwohl das die nächtlichen Alpträume über die miternächtlichen Riten seiner Vorfahren vor tierischen Obeliskern erklären sowie seinen Hass auf die ustalavische Krone.

Lochnab: Da ihre Familie von Cayden Cailean gesegnet ist, betrachten die Lochnabs Frieden und einfache Freuden als größten Lohn im Leben. Viele in Chastel ersuchen die Familie in Zeiten der Not um Führung und Hilfe.

Reinhold: Die Sumpfler aus dem Weitmoor hassen die Reinholds, die seit acht Generationen ihren Viehhof am Rande des Sumpfes verteidigen. Auch wenn die Familie unter Flüchen und Morden leidet, sind sie die besten Spurenleser und Banditenjäger in Sinaria.

Thell: In 80 Jahren ist auf dem Land der Familie Thell nichts aufregenderes geschehen als ein verirrtes Schaf. Merkwürdigkeiten und Gefahren waren auf dem Gehöft Schönblick so fremd, dass Braus und Emuriel nach der Geburt ihrer Tochter Zoenessa es nicht einmal bemerkten, als ihr Neugeborenes von den Dienern der gelähmten Vettel Osiso Klapperklauen entführt und durch die Tochter der Hexe, ein Wechselbalg, ersetzt wurde. Zoenessa wuchs als Mensch auf und ahnte als einzige etwas von ihrem furchtbaren Erbe und selbst als Erwachsene bedrängen sie immer noch die Alpträume von Augen, die auf ihr ruhen, und die unheimlichen lockenden Lieder, die sie bis in die Nacht verfolgen.

Trejes: Als Lirion und Kadamon Trejes die Ruinen von Kalehof plünderten und die Universität von Lepidstadt gründeten, bemerkten dies nicht nur die Einwohner Ustalavs. Die Vorfahren dieser berühmten Gelehrten und Abenteurer sind lange als Koryphäen auf dem Gebiet der Mysterien Ustalavs betrachtet worden, doch sie werden auch von ebendiesen Geheimnissen heimgesucht.



Voltiaro: Diese inzüchtigte Familie von Banditen und Heuchlern ist die treibende Kraft hinter der verstörenden Kirche der Unbezähmbaren See in Argmoor und sie verbirgt ihre verdorbenen Pläne hinter einem Schleier aus düsteren Prophezeiungen, Misstrauen und Fanatismus. Obgleich zahlreiche Söhne und Töchter vor der Familie und ihren schändlichen Traditionen geflohen sind, bringt sie irgendein Ruf ihres verfluchten Blutes immer wieder zurück. Das jüngste dieser außenstehenden Kinder, die den Ruf verspüren, ist Oskor Voltiaro, ein entfernter Cousin, dessen Eltern ihm niemals von seinem Familienerbe erzählt haben und der nun verzweifelt auf der Suche nach jemanden ist, der ihm helfen kann, die merkwürdige und fischähnliche Verwandlung, die mit seinem Körper vonstatten geht, rückgängig zu machen.

Verschwörungen

Die Kinder der Nacht sind nicht die einzigen Kreaturen, über die die Einwohner Ustalavs angsterfüllt flüstern. An uralten Versammlungsorten und in geheimen Kapellen treffen sich die Initiierten vergessener Orden und seltsamer Religionen, Mitglieder geheimnistuerischer Machtgruppen, die das Weltgeschehen für ihre rätselhaften, habgierigen oder apokalyptischen Ziele manipulieren.

Die Alten Kulte

Wahnsinnige Fanatiker namenloser Gottheiten

Gesinnung: CB

Machtzentren: Aashügel, Argmoor, Andere

Anführer: Verschiedene

Orte von grundlegender Falschheit beflecken bestimmte Winkel in Ustalav. Dort ist die geistige Stabilität der Wirklichkeit sehr dünn und durch unmerkliche Risse in der Realität versuchen Dinge, die sich Sterbliche kaum vorzustellen wagen, ihren unsagbaren Hunger zu stillen. An diesen Schwachstellen treffen sich die dunklen Gelehrten, Verderber und Wahnsinnigen, die zusammen als die Alten Kulte bekannt sind und ihre Stimmen wie die ausschweifenden kellidischen Stämme der blutigen Vergangenheit im Singsang erhebend, beten sie Götterwesen an mit Namen wie Azathoth, Nyarlathotep, Schub-Niggurath und Yog-Sothoth sowie weniger bekannte Wesenheiten, von denen alterlose Schriften wie der König in Gelb, Mhar, Tychilarius und der Sengende Sohn sprechen. Diese Kultanhänger vertrauen ihren Verbündeten nur selten und noch weniger den Fanatikern anderer undurchschaubarer Mächte, wodurch die Alten Kulte zu einer allgemeinen Beschreibung für eine Reihe wahnsinniger Pläne werden. Mehrere wahnsinnige Machtgruppenmitglieder suchen uralte Tore und dünne Orte auf, durch die sie mit ihren unbeschreiblichen Herren kommunizieren können. Die Menhire in Vieland, die stinkenden Sümpfe des Weitmoores, die tote Stadt Dornenkreuz, das Dorf Argmoor sowie die Stadt Aashügel sind die hellsten Leuchtfeuer für diese irrsinnigen Diener.

Die Anaphexia

Geheimnisse hütender Assassinenorden

Gesinnung: NB

Machtzentren: Kloster vom Schleier

Anführer: Bischof Yasmardin Senir

In jeder Welt existieren Geheimnisse, die ein Zeitalter verändern, eine Nation vernichten und den Verstand zerschmettern können, und die Weisen wissen, dass solche Wahrheiten am besten verborgen bleiben. Die Verbreitung solchen Wissens könnte eine Zerstörung ungeahnten Ausmaßes in eine unvorbereitete Welt bringen, daher

müssen diese Geheimnisse um jeden Preis geschützt und verwahrt werden, bis die Zeit reif ist.

Die Anaphexia, ein höchst geheimer Orden gelehrter Assassinen, der sich dem Norgorber verschrieben hat, beobachtet aus den Schatten heraus alle, die zu viel wissen, und er schlägt zu, sammelt ihre Geheimnisse und verwahrt sie in Erwartung eines erleuchteten Zeitalters.

Im Kloster vom Schleier in Ulcazar tarnen sich die Anaphexia als zurückgezogener Orden pharasmischer Mönche, die ein Schweigegelübde abgelegt haben. Die Wahrheit ist weit grausamer. Unter den strengen Hallen des Klosters ist eine Ebene nach der anderen mit Katakomben voller Bibliotheken verborgen, alle voller verbotener Chroniken, Apokryphen und den Schädeln namenloser Genies. Im Herzen dieser Gruft des Wissens liegt das Allerheiligste des Ordens, das dem Gott Norgorber geweiht ist, und wo alle Mitglieder des Ordens ihre Zunge als Opfergabe darbringen, so dass sie niemals ein Geheimnis verraten werden. Nur der Anführer des Ordens und Graf von Ulcazar, Bischof Yasmardin Senir, hat das Recht, zu sprechen, eine Gabe, die er mittels heilender Magie einem Mitglied in jeder der Gruppen von Gedankenmördern verleiht, die er aussendet, um die größten Mysterien der Welt aufzuspüren, für sich zu beanspruchen und zu ihm zu bringen. Nur wenige wissen von den Anaphexia, und diese behaupten, allein ihren Namen auszusprechen würde ihre Aufmerksamkeit erregen, da ihre Anonymität unter ihren Geheimnissen am besten gehütet wird. Für die meisten existieren die Assassinen nur als beängstigendes Muster aus Tötungen, die sich über die Nation und die Jahrhunderte erstrecken, während ihre Opfer enthauptet werden, so dass ihre Leichen nicht ihr Geheimnis preisgeben können.

Die Harlekin-Bruderschaft

Sybariten des Narrenprinzen

Gesinnung: RB

Machtzentren: Karcau

Anführer: Arlecht

Es ist erstaunlich, wie billig manche Leute ihre Seelen verkaufen. Das Keuchen gieriger Ekstase und gewalttätigen Vergnügens hallt durch die Kanalgitter von Karcau. Versteckt inmitten des Irrgartens der Wasserwege der Stadt befindet sich die Kapelle der Verderbtheit, in welcher sich die einflussreichen und hübsch maskierten Mitglieder der Harlekin-Bruderschaft zusammenfinden, um in ihren höchst abstoßenden und verderblichen Fantasien zu schwelgen. Für einen Hungerlohn aus Gold dürfen jene, die eine golden umrandete Einladung der Gesellschaft erhalten haben, sich den geheimen Treffen der Gruppe anschließen und sich ihre dunkelsten Wünsche von den Akolyten in buntscheckigen Roben in einer pseudoreligiösen Zeremonie erfüllen lassen. Während sich die meisten Mitglieder dem irrigen Glauben der Mantras der Gesellschaft über das Würdigsein und der falschen Moral hingeben, sehen andere weiter und sammeln vernichtende Beweise, selbst während sie andere Mitglieder zu immer dunkleren Ausschweifungen treiben. Erst wenn es zu spät ist, um zu entkommen, enthüllt die Gesellschaft ihren Harlekingötzen als mehr als ihr Symbol, sondern als die Fratze des Teufels Alikino, des höllischen Vorboten der unausweichlichen Verdammnis Golarions, der durch Versuchung und wahnsinnige Kapriolen die Welt auf die Eroberung durch die Hölle vorzubereiten versucht. Auch wenn der tödlich gierige Zeffiro Lebelaguer die allmonatlichen „Gottesdienste“ der Gesellschaft überwacht – sowie die Erpressungsgelder, die sie möglich machen –, ist es doch der einschüchternde Pantomime Arlecht, der von einem Heiligtum aus verdrehtem Glas und wirrer Verückungen aus die übergreifenden Pläne, die ständige Ausweitung und die apokalyptischen Opferungen der Gruppe lenkt.

Orden des Pfalzgräflichen Auges

Bruderschaft des Einflusses und des Mystizismus

Gesinnung: RN

Machtzentren: Unterschiedliche regionale Logen

Anführer: Verschiedene

Als Aldus Aldon Kanter von mystischen Pfaden predigte, um das arkane Auge des eigenen inneren Gottes zu öffnen, hörten Dutzende zu und wurden zu Anhängern dieser kryptischen Philosophie. Der Esoterische Orden des Pfalzgräflichen Auges wurde zunächst als Versammlung dieser Spiritualisten gegründet, doch nach Kanters Verschwinden verwandelte er sich in eine Schicke Geheimgesellschaft für die eitle Elite. Über die Zeit ist der Orden über die Mysterien seines Gründers und die Liebschaft ihrer zunächst herrschaftlichen Mitglieder hinausgewachsen und zu einer altehrwürdigen Gesellschaft der Wohlhabenden und Einflussreichen geworden. Der dezentralisierte Orden ist in mehrere Ordenshäuser aufgeteilt und kümmert sich im allgemeinen um die Organisationen lokaler Führung, die Verteidigung seiner Besitztümer, den Austausch von Informationen und Gefallen sowie der Ausführung unterschiedlicher regionaler Programme, während seine Mitglieder allesamt Lippenbekenntnisse auf die uralten Geheimnisse und Rituale des Gründers der Gesellschaft ablegen. Als beliebtes Schreckgespenst paranoider Verschwörungstheoretiker verbirgt die Gruppe angeblich uralte Schätze, lässt im Geheimen unliebsame Fürsten ermorden, richtet zeremonielle Gemetzel an und lenkt das Geschick der Pfalzen. Auch wenn einige dieser Handlungen ein Körnchen Wahrheit enthalten, so interagieren die Ordenshäuser untereinander kaum. Während das Ordenshaus in Lepidstadt also ein Programm der Gleichberechtigung verfolgt, trifft sich die Gesellschaft von Caliphas, um die Ränke berühmter adeliger Mitglieder voranzutreiben, und die Gruppierung in Vische nimmt Magiebegabte in dieser intoleranten Grafschaft in Schutz, wohingegen andere ihre eigenen Ziele nach Gutdünken der Mitglieder und Anführer verfolgen. Man weiß jedoch, dass in Zeiten großer Not die Mitglieder des Ordens ihre unterschiedlichen Pläne beiseite schieben, um sich gegen die Bedrohung gegen die gesamte Nation oder jene Gefahren zu vereinen, die in den kryptischen Schriften ihres lange vermissten Gründers vorhergesagt sind.

Die Pharasmische Buße

Inquisitoren der Herrin der Gräber

Gesinnung: N

Machtzentren: Kavapesta

Anführer: Bischöfin Bavhulla Ulametria und Regionalbischöfe.

Geboren aus den gequälten Ruinen Ustalavs nach dem Niedergang des Tyrannen, adelt dieser Zweig der pharasmischen Kirche Leid und Geduld. Die grundlegenden Lehren unterscheiden sich nur wenig von denen der Herrin der Gräber, erweitern sie jedoch darum, dass, wenn die Seelen während des letzten Gerichtes auf Pharasmas Waagen gewogen werden, der Schmerz und die Prüfungen des Lebens sie schwerer machen und die Göttin sie mit dem Geschenk der Unsterblichkeit aufwiegt. Daher preist die Kirche Beharrlichkeit und den Beistand des Gebetes und dass das Ertragen selbst der schlimmsten Prüfungen im Tod belohnt wird. Diese weit verbreitete Denkweise unterstreicht den Großteil der Anbetung Pharasmas in Ustalav – die, als Hauptreligion des Landes, Einfluss auf die meisten der frommen Bürger hat.

Während die Lehren der Pharasmischen Buße im Kern unschuldig erscheinen, treiben manche die Ideologie fanatisch ins Extrem. Innerhalb der Kirche gibt es Geißler, die im Schmerz wie in einer Form ekstatischer Opferung schwelgen und Mönche, die sich selbst der Sprache, des Augenlichtes oder anderer Sinne berauben, um die Vergnügungen im Leben und die Aufheiterung der Seele durch sie einzuschränken. In Ländern wie Barstoi betrachten die extremsten Anhänger das Ertragen von Schmerz als Verurteilung von Vergnügen und Veränderungen, womit sie sich gegen übertriebene Freude aussprechen und jene verfolgen, die die Welt nach den Launen Sterblicher verändern würden – besonders Magier.

Sczarni

Umherziehende Diebe und Glücksritter

Gesinnung: CN

Machtzentren: Keine

Anführer: Unterschiedliche Familienoberhäupter

Während die Mehrheit der varisischen Einwohner in Ustalav die alte Nomadenkultur ihres Volkes abgelegt hat, passt so ein unbewegliches Leben nicht zu den berühmte Sczarni. Obgleich diese endlos umherziehenden Clans von Kesselflickern, Scharlatanen und Dieben gelegentlich nahe einer Stadt ihre Zelte aufschlagen oder sich in leer stehenden Stadthäusern einnisten, ist die Straße ihr wahres Zuhause und sie verspotten ganz offen ihre niedergelassenen Vettern, die sie als feige, gebrochen und „beinlos“ betrachten. Sczarni erwerben sich oft einen Ruf als Taschendiebe und Betrüger, doch fügen sie ihren Opfern nur selten Schaden zu. Die meisten sehen ihre Gaunereien als Lektion in Sachen Vorsicht, ohne innewohnende Boshaftigkeit. Wirft man ihnen aber eine – echte oder eingebildete – Beleidigung an den Kopf, verlangt ihre Ganovenehre nach einer gleichwertigen Entschädigung durch Verleumdung, Gewalt, Entführung oder Diebstahl. Trotz der schlechten Organisation der weit reisenden Clans, halten die Sczarni an einer gemeinsamen Tradition aus Legenden, mündlichen Überlieferungen und geheimnisvoller Magie fest, und viele lesen die Zukunft noch immer aus den Turmkarten oder mit anderen Methoden ihrer Vorfahren.

Der Wispernde Pfad

Das wahre Leben beginnt mit dem Untod

Gesinnung: CB

Machtzentren: Renkirch

Anführer: Umstritten

In Ustalav blüht der Jahrhundert alte Kult des Untods. Viele in der morbiden Gesellschaft der vom Untod besessenen Zauberkundigen, Diener der Urgathoa und Wahnsinnigen setzen ihren Kurs in Richtung Unsterblichkeit und dem Tod der Welt von dem verfluchten Kloster von Renkirch aus, das nur wenige Meilen von dem Gefängnisthron des Wispernden Tyrannen in Galgenkopf entfernt liegt. Doch auch im übrigen Ustalav streifen die Diener des Wispernden Pfades durch die Nacht, rauben Gräber aus, um nekromantische Experimente voranzutreiben, streuen die Saat der Anbetung Urgathoas mit dem Versprechen auf unsterbliche Macht auf fruchtbarem Boden aus und suchen nach den Werkzeugen, um ihren gefallenen Streiter, Tar-Baphon, wiederzuerwecken. Dennoch leidet der Wispernde Pfad unter schlechter Organisation, da sterbliche Kultführer, aufstrebende Gelehrte des Todes und die unsterblichen Stellvertreter des Wispernden Tyrannen alle nach Herrschaft streben und versuchen, ihre Vision vom Ende der Welt wahr werden zu lassen.

Heimsuchungen

Überall liegen in Ustalav die Schauplätze von Geschichten über Schmerz verstreut, Denkmäler historischer Tragödien, gottlose Altäre, Flecken existentiellen Ungleichgewichts und weit mehr unaussprechliche Orte der Fäulnis aus Erde und Stein. Allzu oft springen die Schrecken aus diesen Legenden selbst hervor, Bringer von Zerstörung und das Gezücht von Gotteslästerungen, die über den Tod und den gesunden Verstand hinausgehen. Unablässig rufen diese Orte nach Helden und Wissenssuchenden, Abenteuern, deren Ziel es ist, der mysteriösen und lauernden Fäulnis ein Ende zu setzen. Nur wenige, die diesem dunklen Ruf folgen, kehren zurück und die vernarbten Körper und zerbrochenen Seelen derjenigen, die dennoch zurückkommen, stärken nur den eisigen Griff dieser Bastionen der Angst.

Was folgt, ist eine Auswahl der berüchtigtsten heimgesuchten Orte und verfluchten Schauplätze in Ustalav. Auch wenn die Bewohner des Landes die unzähligen Schauplätze des Schmerzes und des Unglücks in der Gegend meiden, zählen diese zu den tiefsten Narben, die das ustalavische Land verunstalten – jene Orte, in dem das Übel immer mehr zunimmt und Jahr für Jahr bösartiger wird. Lagerfeuersgeschichten malen ein furchterregendes Bild dieser Orte, ihrer grausamen Herrn, den bekanntesten ihrer schattenhaften Bewohner und den unerklärlichen Dingen, die ihre Hallen heimsuchen, doch nur wenige behaupten, sie hätten sich auch nur in Sichtweite jener grauenvollen Bauten gewagt. Daher erwarten die Offenbarungen, die über die verstreuten Details, die hierin gesammelt wurden, hinausgehen, ihre Entdeckung durch zukünftige Gruppen von Mutigen und Tollkühnen.

Bastardhall

Ewige Bastion der Gotteslästerungen

Gebiet: Kaydserris Arudora (RB Mensch, Mystiker 15)

Bewohner: *Burgfried:* Tochter der Urguthoa (Ryhasphinea), Gorgonen, Kopflöse Reiter, Skelette, Todesalben; *See:* Seetrolle, Wasserschlange (Voldrak), Wierlinge; *Türme:* Dämonen, Leichnam (Irokeis), Vargouillen, Zehrer; *Katakomben:* Engel (Kevairie), Geist (Fürst Eragyl Arudora), Golems, Gugs

Spukerscheinungen: Geisterbrücke von Laroba, gefallene Dörfler aus Maienruh, vergossenes Blut von Bastardhall, Shelyns Warnungen, schauerliche Tränen

Wehe denen, in deren Adern das Blut von Bastardhall fließt, denn jeder Tropfen ist ein blutiges Glied in einer unsterblichen Kette, die niemals weder durch Zeit noch Kummer verrotten darf.

Was 4213 AK in Burg Arudora geschah, war schrecklich, jedoch schnell. Es begann in der Nacht, als eine Küchenbedienstete davon flüsterte, wie sie einen Fremden hereingelassen hatte, der ein eingewickelttes Bündel in die Bibliothek Fürst Raultz Arudoras trug und welche schockierende Ähnlichkeit dieser Fremde mit der Jahrhunderte alten Statue des Familienoberhauptes mit der adeligen Rüstung hatte, dem vermissten Paladin Fürst Eragyl Arudora. Am nächsten Tag eilten sieben Boten mit dringenden Einladungen an die entferntesten Verwandten aus der Burg. Welche Dringlichkeit diesen Aufruf allerdings erforderlich machte, würde niemand je erfahren.

Wenige sahen die schwarze Kutsche, die durch das Dorf Maienruh jagte, doch das Peitschenknallen des Fahrers zerriss den Frieden der ruhigen Gemeinde. In dieser Nacht stieg Nebel auf der anderen Seite des Larobasees auf und abgesehen von geisterhaften Schatten, hüllte er die Inselfestung von Arudora ein und hat sich in den langen Jahren danach nicht mehr verzogen. Nichts als die schwarze Kutsche – der Vorbote des Todes – hat die Burg seitdem verlassen.

Wenige wagen zu raten, welches Schicksal die Familie Arudora befallen hatte, doch welcher Fluch auch immer den respektierten adeligen Clan traf, er stellte sich als giftig und fortdauernd heraus. Die Dörfler in Maienruh hatten wenig Hoffnung, als finstere Dinge des Nachts über sie kamen – brutal zugerichtete Leichen der Dienerschaft der Burg und ältere, längst verstorbene Bewohner, die schrien und brabbelten und viele Dorfbewohner über die neblige Brücke mit sich zurück schleiften. Die Dörfler konnten die Holzbrücke zerstören, die zu der Burg führte, doch durch kein Werkzeug oder Können waren sie in der Lage, der astralen Brücke, die als Ersatz für die zerstörte aufstieg, auch nur den geringsten Schade zuzufügen. Im Angesicht solchen Schreckens bröckelte und zerbrach der Glaube, der in der Dorfkirche Arodens gepredigt wurde, und letztendlich flohen die Einwohner Maienruhs in alle Himmelsrichtungen oder waren der Nacht schutzlos ausgeliefert.

Nun steht Burg Arudora – die Festung, die in vielen angstvollen Erzählungen und Verwünschungen Bastardhall genannt wird – geheimnisvoll und ruhig da, bis auf ein Jahr alle hundert Jahre. Dann manifestiert sich der namenlose Fluch der Arudoras und reitet aus: eine übernatürliche Kutsche schwärzesten Übels, das durch Varno und die jenseitigen Gebiete streift auf der Suche nach Fahrgästen. Der Kutscher kennt seine Passagiere und bittet sie, freiwillig einzusteigen. Sollten sich diese schrecklich genau ausgesuchten Fahrgäste weigern, entfernt sich die Kutsche mit dem Versprechen des mysteriösen Fahrers, dass er binnen einer Woche zurückkehren und seine Worte nicht länger eine Bitte, sondern ein Befehl sein werden. Seit Jahrhunderten fürchten die Einwohner Varnos die schwarze Kutsche und verbreiten Gerüchte darüber, warum sie gerade jene mitnimmt, die sie sucht – dass die Opfer verborgene Hexen waren, mit Heiligen verbunden, Verwandte der Dienerschaft von Arudora oder verborgene, schuldige Verbrecher. Was auch der Grund sein mag, die angsterfüllten Opfer haben lange versucht, der Kutsche zu entkommen oder sie zu bekämpfen, doch alle sind gescheitert. Im Jahre 4413 marschierte sogar eine Bauernarmee auf Bastardhall zu und brannte das verfluchte Gebäude bis auf die Grundmauern nieder. Doch ein Jahrhundert später, als sich der Nebel teilte, stand die Burg wiederhergestellt und sogar mit mehr Türmen da und die sechs mitternachtschwarzen Rosse der Kutsche galoppierten wieder einmal voran.

Heutzutage fürchten sich die Einwohner von Cesca, Corvischior und den verstreuten Nestern vor der Jahrhundertwende und beten, dass sie niemals die schwarze Kutsche aus Bastardhall erblicken werden. Jene, die sich trauen, die Burg aufzusuchen, sprechen von einem zerstörten Dorf, wo noch immer erschreckte Schatten umher huschen und eine ätherische Brücke in den Nebel hineinreicht, während dunkle Gestalten, die im schwarzen Wasser wimmeln, beim Durchkommen von etwas Nebelhaftem, aber Massivem auseinander stieben. Gottesdiener und mächtige Arkane Zauberwirker haben versucht, die Inselfestung zu erforschen, doch ihre Kräfte enthüllen nur noch größere Rätsel – wie einen Schleier aus unglaublich heiliger Kraft, die die Insel wie ein göttliches Gefängnis umgibt. Dennoch machen noch immer wilde Gerüchte und Berichte über merkwürdige Sichtung die Runde, die behaupten, dass die Anhänger der Göttin Urguthoa den Larobasee auf Ruderbooten durchfahren, dass tote oder niemals geborene Dinge um die Türme kreisen und sich an allem laben, was in den Nebel tritt, und dass jene, die näherkommen und ein Ohr auf die verfluchte Erde legen, eine schreckliche Erschütterung verspüren, wie von ruhelosen Trommeln in der Tiefe oder dem Schlagen eines monströsen Herzens. Nur wenige werden jemals die Wahrheit darüber erfahren, was sich in den Hallen, zwischen den Türmen oder tief vergraben in den Kellergewölben der

Bastardhall



verfluchten Burg verbirgt, doch erneut rückt die Zeit näher und die schwarze Kutsche wird wieder eine Generation neuer Sprösslinge Bastardhalls nach Hause holen.

Bleigarten

Vergnügungspalast der Verdammten

Gebiet: Dissayn (CB Wintergruftschrecken)

Bewohner: Adamantgolem, Allips, Feuerelementare, Magmaschlicks, Mohrgs, Salamander, Skelette

Spukerscheinungen: Ein endloses Geisterfest, brennende Erscheinungen, körperlose widerhallende Schreie, Tiere aus geschmolzenem Blei

Die Geschichte berichtet vom Freigarten, in dem einst die Könige Ustalavs inmitten außergewöhnlicher, mit Wasserfällen geschmückter Gärten und Menagerien fantastischer Tiere logierten. Kurz nachdem Dissayn, die Skelettgräfin, eine Skeletthorde zu den Toren des Gartens geführt hatte, versammelte sie die Adligen, die sie im ganzen Land gefangengenommen hatte, zu einer letzten Feier. In dieser Nacht füllten ihre skelettierten Lakaien die geschwungenen Korridore, verzierten Teiche und bezauberten Kanäle mit geschmol-

zenen Blei. So erstarrt, wie sie in ihren letzten Momenten aussahen, beherbergen die von der Katastrophe heimgesuchten Gärten die Leichen ihrer letzten kostümierten Feiernden, deren Körper und grausiger Putz auf Ewig magisch in Blei gegossen sind. Es heißt auch, dass Dissayn der Zerstörung während des Falls Tar-Baphons entging und sich in ihrem Wahnsinn hierhin zurückzog, wo sie in ihrem untoten Irrsinn als Gastgeberin des Tyrannen einer endlosen Groteske schwelgt.

Burg Corvischior

Laboratorium des Vampirgrafen

Gebiet: Graf Ristomaur Tiriac (RB Mensch Vampir, Adelige 3/ Kämpfer 11)

Bewohner: Versklavte Alchemisten, Fleischfressender Blob, Derro, Gargylen, Nosferatu (Ramoska Arkminos; siehe *Pathfinder Abenteuerpfad 7*), Vampirbrut

Spukerscheinungen: Geister der Dienerschaft der Familie Tiriac, blasphemische alchemistische Fehlschläge, gescheiterte Forscher

Um Regierungssitz der Grafschaft Varno aus gesehen, steht auf der gegenüberliegenden Seite des Sees die Burg Corvischior.

In besseren Tagen war sie einst bekannt als Palast Korsinoria, als heroische Grafen die Tore der Zitadelle zu großen Festen ihren Untertanen öffneten, doch die majestätischen Wasserspeier in Form von Greifen sind durch Tränen der Vernachlässigung schwarz geworden und die Armeen fröhlicher, kunstvoll geschnittener Hecken sind zu formlosen Schrecken verkommen. Obgleich es noch immer die Heimstatt der Herrscherfamilie Varnos ist, der Tiriacs, glauben die Bewohner des Landes, dass ihre Herrscher sie vor langer Zeit im Stich ließen, weil sie die Ferne und Dekadenz bei Hofe vorzogen. In Wahrheit kennt das Land seit dem angeblichen Tod Graf Ristomaurs im Jahre 4521 nur einen einzigen Herrscher: Graf Ristomaur Tiriac selbst. Seit Jahrhunderten ist der zurückgezogene Graf auf der Suche nach einem Heilmittel für seinen todesähnlichen Zustand, sucht die hellsten Köpfe in Sachen Alchemie und Arkanem auf und treibt sie im Geheimen nach Corvischior, wo sie sich ablagen, um nach einem alchemistischen Weg zur Erlösung zu suchen. Die einst schimmernden Hallen und Türme von Burg Corvischior sind verlassen, doch die seltsamen Wächter und die Geister der Diener der Familie Tiriac, die unter der Fuchtel der alten Radaja dienen, leiden in einer Vorhölle der letzten Momente ihres Lebens. Darunter beherbergen die Keller weite Gewölbe voller gottloser Laboratorien, erschreckender Operationen, chemischer Untiefen, Käfige für Experimente und die Unterkünfte einer Armee von Gelehrten, sowohl lebendig als auch tot. Unter alldem überwachen Tiriac und seine treuesten Ratgeber die übelsten Experimente in der ewigen Hoffnung auf irgendeinen wundersamen Durchbruch, während sie einen grotesken Fehlschlag nach dem anderen in die Höhlen tief unter dem Korsinoriasee verbannen.

Casnoriva

Akademie des arkanen Wahnsinns

Gebiet: Kaltestrua (CB Marilith, Hexenmeister 7) und Herrin Qais (CN Mensch Geist, Magier 14)

Bewohner: Dämonen, Geister von Zauberern und Lehrlingen, Scaeduinar, verschiedene Golems

Spukerscheinungen: Geister getöteter Bewohner, magischer Schutz und magische Abwehr, die die Grenze zwischen Falle und Spuk verschwimmen lassen

Nachdem er die Armee Soividia Ustavs bei der Gründung der Nation unterstützt hatte, errichtete der varisische Zauberer Casnori im Gebirge von Virholt sein ausladendes, sternförmiges Herrenhaus. Jahrelang bildete er Lehrlinge aus und war der Ratgeber der Könige von Ustalav, bis er schließlich Golarion gänzlich verließ, um andere Reiche zu erkunden. Bevor der Wispernde Tyrann sich der Welt wieder zu erkennen gab, führte der Leichnam einen Schlag gegen die Magieschule von Casnoriva, sperrte die Gelehrten und Lehrlinge in ihren eigenen außerdimensionalen Zufluchtsstätten ein und befreite ungeahnte Schrecken aus den Ebenen, die die Hallen des Hauses verdrehten und seine Bewohner jagten. Schweigend und mysteriös, so steht die halb erhaltende Ruine von Casnoriva da, wenn auch herrenlose Magie sich zwischen den schwebenden Steintürmen endlos bekriegt.

Die Furchen

Von Gräben und Kriegsnarben durchzogenes Ödland

Gebiet: –

Bewohner: Belebte Kriegsmaschinen, Imps, Alraunen, Mohrge, Nekromanten, Schlicke, Treibbäume, Schatten, Ungezieferchwärme, Irrlichter, Xill, Zombies

Spukerscheinungen: Ruhelose Leichen gefallener Soldaten,

Erinnerungen an nachklingende Massaker, verrückt gewordene Feenwesen

Eine Narbe zieht sich über das Herz von Ustalav, die nicht von Nekromanten oder Monstern geschlagen wurde, sondern durch die Grausamkeit verderbter Menschen. Was einst fruchtbares ardealisches Ackerland war, das man als Ebene von Furciana kannte, liegt nun tot und brach: die Bewohner wurden erschlagen, die Bauernhöfe niedergebrannt und mit Salz bestreut und der Boden ist von den Gräben der Kriegstreiber durchzogen, die von Stolz und Gier getrieben wurden.

Erzürnt über die Misswirtschaft der reichen Ländereien Ardeals und unter Ausnutzung der Unerfahrenheit des neuen Prinzen übernahmen die Ritter des Grafen Aericein Neska im Jahre 4687 die Kontrolle über Furcina. Durch Verzögerungen und Manipulationen schaffte es Neska, einem königlichen Verweis zu entgehen, und schindete Zeit, um Graf Olomon Venacadahlia dazu zu zwingen, die Ländereien an ihn abzutreten. Der widerspenstige Graf von Ardeal war zu stolz, um das größtenteils brachliegende Land herauszugeben, und stellte eine Armee aus unvorbereiteten Adeligen und zwangsverpflichteten Bauern auf, um Neskas gut ausgebildete Ritter zu vertreiben. Obwohl sie zahlenmäßig stark unterlegen waren, bauten die Soldaten aus Barstoi Befestigungen mitten auf den Feldern des Landes, zogen meilenlange Gräben und Befestigungsmauern, um den Wellen der ardealischen Verpflichteten zu widerstehen. Blutige Gefechte und grausige Umstände waren bezeichnend für den 6 Jahre andauernden Konflikt, der als Krieg ohne Gleichen bekannt wurde.

Graf Neska, der sich dem wachsenden, königlichen Zorn gegenüber sah, zog seine Truppen aus Furcina zurück, doch nicht ohne einen letzten, vernichtenden Schlag zu führen: Seine Ritter brannten auf dem Rückzug die Felder und Wälder der Region nieder und bestreuten die Asche hinter ihnen mit Salz. Die demoralisierten ardealischen Überlebenden eroberten ein wertloses Ödland zurück, auf dem verstreut die Knochen ihrer Mitstreiter und die Ruinen einst blühender Dörfer lagen. Obgleich der Hof Prinz Aduards Barstoi irgendwann dazu zwang, Entschädigungen zu leisten, wurde im Laufe der Jahrzehnte nur eine lächerliche Summe gezahlt.

Noch heute sind die Furchen – wie die Einheimischen das mit Gräben durchzogene Furcina zu nennen begannen – größtenteils so geblieben, wie die Truppen Barstois sie vor Jahrzehnten zurückließen. Auch wenn ein wenig Leben sich verzweigt durch die Asche und den giftigen Boden arbeitet, ist das Land größtenteils tot – jedoch bei weitem nicht verlassen. Das Dorf Feldgrau, einst die größte Siedlung der Region, liegt schweigend da, ihre Einwohner sind erschlagen und in einem Massengrab verscharrt worden, doch ihre Erinnerung bleibt. Verfallene Gutshäuser von Adeligen, unter denen das Enslandhaus und Gut Kerzenschein die berühmtesten sind, liegen wie riesige, leere Schädel inmitten ihrer staubigen Ländereien und werden von hinterhältigen Zockern und umher springenden Geisterlichtern heimgesucht. Nur Staub und giftiger Schlamm fließen durch die getrockneten Flussbetten der Mühlrinne und des Bannbachs, in denen Verseuchung und Schlamm so etwas wie ein räuberisches Eigenleben entwickelt haben. Die Kreuzgalgenbrücke, der Schauplatz, an dem der schurkische Koronel Jebaid gefangen genommen und ertränkt wurde, steht noch immer unberührt da, jedoch erreicht niemand, der ihre überwucherte Fläche betritt, jemals sein Ziel. Zwischen den toten Reihen des Fruchtbodens hat etwas Widerwärtiges neues, abartiges Leben in die geschwärzten Felder getrieben, während die aschgrauen Geister uralter Bäume und verschreckte Feenwesen den verkohlten Drosselsangwald in ihrem Wunsch nach Rache durchwandern. Doch am widerwärtigsten sind die schwarzen Adern der Bauerngräber und des Totenlabyrinthes, die



Die Furchen

beiden größten Irrgärten aus Gräben, die das verfallende Land wie Narben durchziehen, wo die Überreste verbitterter Soldaten zurückgelassen wurden und denen man niemals vom Ende ihrer Schlacht berichtete.

Galgenkopf

Gefängnis des Wispernden Tyrannen

Gebiet: Tar-Barphon (RB Leichnam)

Bewohner: Allips, Belebte Gegenstände, Todesfeen, Kultanhänger, Dämonen, monströse Skelette, Verschlinger, Dämonische Nimrode
Spukerscheinungen: Rüstungen gefallener Kreuzfahrer, düstere Träume, verkrüppelte untote Offiziere, die Stimme des Gebieters

Geschichtenerzähler in ganz Avistan und darüber hinaus erzählen von dem todlosen Magier, der als Wispernder Tyrann bekannt ist, über seinen Krieg der Untoten, um ein Land zu erobern und einen Gott zu ermorden, sowie von einer Allianz von Helden, die ihn in seiner Festung einsperrten. Für viele ist dies eine Heldenerzählung über Rechtschaffenheit, Opfer und Hoffnung. Doch diese Erzähler beenden ihre Geschichten zu früh und ziehen es vor, die Wahrheit zu ignorieren, dass Tar-Baphon niemals erschlagen wurde und tatsächlich noch weiterlebt, eingeschlossen mit seinen größten Errungenschaften und Dienern unter der Feste von Galgenkopf.

Seit fast 900 Jahren steht Galgenkopf nun inmitten der Ruinen von Adorak, der Stadt der Toten des Leichnamsfürsten. Verzauberte Ketten

und Klängen schmücken den grausigen Turm, auf welchem die Wächter des Leichnams ein endloses Unleben erleiden, während gigantische nekromantische Schrecken mit der Geduld der Toten auf die Befehle ihres Gebieters warten. Sich windende Rampen, hoch aufragende Loggien und mit Ketten gespickte Tunnel erklimmen die Außenfassade des Turmes und enden in einer gehörrten Terrasse, auf der das matte Silbersiegel des Kreuzzugs des Lichts den Zugang verwehrt, wenn auch nur als Folge der Versiegelung des Herrn des Turms.

Gruhhall

Palast des Fratzen

Gebiet: Gier (RB Halb-Leichnam)

Bewohner: Grabwächter, Fleischgolems, Gelugon (Botschafter Kzei), Eisengolems, Kolyarut (Rigwil), Neh-thalggu, Nachtvettel, Oni, empfindungsfähige magische Gegenstände, Skelette, Geisternagas

Spukerscheinungen: Obduktionen an Lebenden, besessene Maschinen, empfindungsfähige Experimente, Schwärme belebter fliegender Schädel

Der Wispernde Tyrann, ein wahrer Drahtzieher, verschwendete nur wenig. In der Gefängnisbibliothek von Gruhhall, das manchen als Palast der Fratzen bekannt ist, brachte der Leichnamsfürst uralte Texte, die keine sofortige Verwendung fanden, halb lebendige alchemistische und nekromantische Experimente, verschiedene Relikte und weitere undenkbare oder namenlose Kuriositäten und

Versuche unter. Dort erfüllte eine Horde untoter Wächtergelehrter ihren Geist mit Wissen und Entdeckungen, wobei ein einzelner Knochenweiser an jedes Bruchstück gebunden war. Ohne einen Gebieter, der nach etwas verlangt, steht die uneinnehmbare Bibliothek still da, wobei die Werke in ihrem Inneren größtenteils zum Erliegen gekommen sind, abgesehen von den endlosen Experimenten ihres skrupellosen Verwalters, des Halb-Leichnams Gier.

Kalexhof

Gewölbe der Hexenpriester

Gebieten: Konklave der Alten (einzigartige Untote)

Bewohner: Würger, Basidiron, Dragur, Mumien, Gelbstaubkriecher

Spukerscheinungen: Träume von toten Reichen, endlose Geisterzeremonien, unverarbeitete Erinnerungen

In den Nebeln von Ustalav stehen die Denkmäler eines wilden Zeitalters, als vernarbte Barbaren im Namen von Kriegsherren, Totems, Göttern und unbeschreiblichen Wesen ihre Schlachten schlugen. Jahrhundertlang stand Kalexhof, die Monolithenfestung, inmitten der Hügel Vielands. Dort, auf dem heiligsten Boden der verschwundenen Kellidenstämme dieser Region, wurden die Schamanen, die Weisen und die Hexenpriester wieder der Erde anvertraut. Während fähle Krieger auf den gigantischen, zahnähnlichen Türmen Wache standen, vermischten sich die göttlichen Toten in einer uralten Fäule tief unter der Erde, jeder beigesetzte Körper fügte die Erinnerungen seines Lebens hinzu und erzählte einer endlosen Ansammlung von Seelen von seinem Einfluss über die Tiere des Landes und die Ströme des Schicksals. Doch vor Jahrhunderten fiel Kalexhof unter den Schwertern der Varisier und es wurden keine Schamanen mehr beigesetzt. Unzählige Jahre später drangen Forscher in die Geheimnisse der Grabfestung vor und entdeckten einen Siegeslohn in Goldringen, mit Runen beschriebenen Schilden und seltsamen Götzen, jedoch erweckten sie auch einen Schrecken, uralt und hungrig nach Seelen. Dutzende starben in dem Grabhügel, und nur dadurch, dass sie die gesamte Ruine zum Einsturz brachten, konnten zwei Abenteurer das vorzeitliche Wesen in den Grabhöhlen darunter begraben. Überall in Vieland kennt man die verlogene Legende darüber, wie die Gebrüder Trejes fantastischen Reichtum in den Tunneln von Kalexhof entdeckten und wie ihre unvorsichtigen Assistenten die mysteriöse Ruine zerstörten. Doch nur in dem geheimen Tagebuch von Lirion Trejes steht die Wahrheit: Dass inmitten des eigentlichen Reichtums von Kalexhof noch immer die Hexenpriester der alten Kelliden lauern – und von dem Massaker an ihrem Volk wissen.

Renkirch

Häretische Hallen des Wispernden Pfades

Gebieten: Der Graue Mönch (NB Huecuva, Kleriker der Urgathoa 11)

Bewohner: Athach (Svoak der Torhüter), Kultisten, Ghule, Huecuvas, Mumien, Nachtmahre, Steingolems, Todesalben

Spukerscheinungen: Ekstatische tote Kultanhänger, gescheiterte Leichname, untote Scheusale, Seelen einer Massenopferung, Einflüsterungen

Nach dem Niedergang des Wispernden Tyrannen wurden Hunderte seiner sterblichen Untergebenen in der tödlichen Wildnis von Belkzen entweder exekutiert oder zerstreut. Während die meisten starben, suchte einige wenige verzweifelt grimmige Zuflucht in der zerstörten Feste von Renkirch, einer mit Klängen betürmten Klosterfestung, in der untote Mönche schon seit längerem die Vergöttlichung ihres schrecklichen Herrn geplant hatten. Über

die Zeitalter erstarkte der Wispernde Pfad wieder. Heute gehorchen sowohl lebende als auch tote Kultanhänger den Einflüsterungen und Träumen, wirken dunkle Magie und stehen sich in die Welt, um sie erneut für die Ankunft des Tyrannen vorzubereiten. In den letzten Monaten ist ein Aufruf von dem schwarzen Kloster ausgegangen, der die Streiter des Kultes zu sich ruft, um der Vorbereitung irgendeiner Offenbarung beizuwohnen.

Das Safranhaus

Herrenhaus am Rande des Wahnsinns

Gebieten: Der Lachende (RB Kyton) und seine Dolmetscher

Bewohner: Belebter Traum, Gremlins, Jagdhund von Tindalos, Juju-Zombie, Leuchtende Kinder, Totenmasken

Spukerscheinungen: Endlose Räume und Korridore, falsche seelische Traumata, verlangsamte Zeit, der Befleckte Seelenschreiber

Tief im klebrigen Morast des Lederhautsumpfes räkelt sich ein gelber Fleck inmitten des habgierigen Schwarz und Grün, ein Schmierfleck sowohl auf der Natur als auch der Zeit, den das Alter des Sumpfes nicht wegwischen konnte. Getaucht in die Farbe verrottender Bandagen, entlässt das so passend bezeichnete Safranhaus seine Falschheit sowohl auf seine Umgebung als auch auf jene, die es betreten und seine Übelkeit erregenden Schattierungen überlagern jede Angst vor den Dingen, die im Morast lauern und treiben die Opfer auf das einsinkende Herrenhaus zu. Jene, die sich in dem scheinbar verlassenem, mit Tüchern bedeckten Räumen umsehen, bemerken bald eine Nerven zerreißende Eigenschaft: den eigentlichen Aufbau des Hauses. Viele Zimmer, die als lebenswichtige Organe eines Heims dienen, sind unterentwickelt oder verkümmert, wenig einladend in ihrer Enge oder ihrem verkrüppelten Aufbau, während andere wie rudimentäre, nachträgliche Ideen erscheinen, beinahe nutzlos in ihrer Beschränktheit. Nach und nach sickert die Erkenntnis durch: dass sich dürre Dinge in den Zwischenräumen zwischen den Zimmern bewegen, dass eintausend Selbstmordversuche niemals den Besitzer, Kled Thord, von seinem Haus befreit haben und dass die schändliche Farbe eine Manifestation eines allgegenwärtigen, jenseitigen Eindringlings ist, der nur durch das seelendurchtränkte Tuch einer traumatisierten Realität zu erkennen ist – einer, der immer noch zusieht.

Sicnaviers Nest

Höhle des Schattenwyrms

Gebieten: Sicnavier VI. (CB sehr alter Zwielichtdrache)

Bewohner: Dunkelwelsche, Nachtschwinger, Schattenwürmer

Spukerscheinungen: Belebte Schatzhorte, Drachenalpträume, Geisternestlinge, untote Drachenskelette

Seit der Zeit Soividia Ustavs bedroht der Drache Sicnavier die Westgrenzen Ustalavs – selbst wenn er angeblich vom ersten König der Nation und mehreren anderen nach ihm erschlagen worden ist. Er ist keine untote Bedrohung, und „Sicnavier“ ist zu so etwas wie einem Titel für eine Dynastie von Despoten von Zwielichtdrachen geworden, die über ein weites, lichtloses Nest herrschen. Die früheren Besitzer haben in der tiefen Schwärze, mit einer teuflischen Folterkammer und einer zerschmetterten Wiege, die zwischen den sich windenden Gewölben und riesigen Horten verborgen ist, schreckliche Verbrechen an ihren Verwandten verübt. Der derzeitige Sicnavier trägt den Namen nun schon seit 400 Jahren, obgleich Gerüchte besagen, dass der Wurm halb verrückt ist, geplagt von einem Jahre andauernden, von Alpträumen heimgesuchten Drachenschlummer.

Erdgeschoss



1 Feld = 1,50 Meter



Dachboden

Erster Stock

Keller

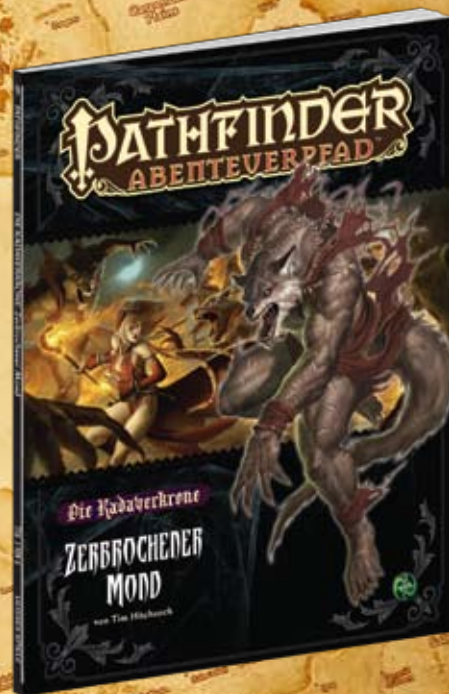
Safranhaus



Der Abenteuerpfad in Ustalav:

Die Kadaverkrone

Jetzt im Handel!



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, 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 Content 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, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder RPG Core Rulebook. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder RPG Bestiary. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder RPG GameMastery Guide. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Authors: Cam Banks, Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Jim Butler, Eric Cagle, Graeme Davis, Adam Daigle, Joshua J. Frost, James Jacobs, Kenneth Hite, Steven Kenson, Robin Laws, Tito Leati, Rob McCreary, Hal MacLean, Colin McComb, Jason Nelson, David Noonan, Richard Pett, Rich Redman, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Amber Scott, Doug Seacat, Mike Selinker, Lisa Stevens, James L. Sutter, Russ Taylor, Penny Williams, Skip Williams, Teedwynn Woodruff.

Pathfinder RPG Advanced Player's Guide. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn.

Pathfinder RPG Bestiary 2. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Authors: Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Graeme Davis, Crystal Frasier, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, Brandon Hodge, James Jacobs, Steve Kenson, Hal MacLean, Martin Mason, Rob McCreary, Erik Mona, Jason Nelson, Patrick Renie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, Russ Taylor, and Greg A. Vaughan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Basildon from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Crypt Thing from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Dark Creeper from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Rick Shepard.

Dark Stalker from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Huecuvu from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Underworld Oracle.

Quickwood from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Tenebrous Worm from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Yellow Musk Creeper from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Zombie, Juju from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Tome of Horrors III. © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene with Casey Christofferson, Eric Balsey, Kevin Baase, Lance Halvermale, Travis Halvermale, Ian S. Johnston, Patrick Lawinger, Nathan Paul, Clark Peterson, Greg Ragland, Robert Schwab, and Bill Web.

Pathfinder Campaign Setting: Rule of Fear. © 2011, Paizo Publishing, LLC. Author: F. Wesley Schneider. Deutsche Ausgabe: Almanach zu Ustalav © 2011 von Ulisses Spiele GmbH, Waldemars unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.



Ein verfluchtes Land

Seit Tausenden von Jahren leidet das Unvergängliche Fürstentum von Ustalav unter dem Erbe seiner dunklen Vergangenheit. Zwischen Nebel umhüllten Hügeln wandeln widernatürliche Wesenheiten. Vampire, Werwölfe, untote Monster und noch merkwürdigere Kreaturen heulen und kratzen an den Türen der abergläubischen Einwohner halb-verfallener, dekadenter Städte. Und selbst jene Narren, die solche Gefahren ignorieren, erzittern beim bloßen Gedanken an den Wispernden Tyrannen, der einst diesen gesamten Landstrich in seinem eisernen Griff hielt und nun zu einem endlosen Schattendasein unter dem Gefängnisturm von Galgenkopf verdammt ist. Auch wenn die meisten Einwohner Ustalavs normale Männer und Frauen, gewiefte Kaufleute aus den Städten oder gefallene Adelige sind, die sich an den letzten Fetzen ihres Wohlstandes und Ansehens festklammern, wagt es hier niemand, zu tief in die Schatten hineinzusehen – aus Angst vor dem, was sie dort finden könnten.

Der *Almanach zu Ustalav* bietet einen umfassenden Überblick über die Nation Ustalav, ein Reich städtischer Intrigen und Schauergeschichten, sowie den Hintergrund für den *Pathfinder Abenteuerverfad* „Die Kadaverkrone“. In diesem Buch findest du:

- Einen kompletten Überblick über 13 Grafschaften voller Abenteuer, von den von Geistern heimgesuchten Ödlanden von Virlych bis zu den mit Leben erfüllten Hafenstädten von Caliphas, einschließlich ausführlicher Beschreibungen wichtiger Orte, besonderer Persönlichkeiten und den Herrschern jeder Region.
- Ausführliche Beschreibungen sieben großer Städte, einschließlich wichtiger Orte, Spielwerte und örtlicher Gerüchte, die deine Spieler direkt in die Handlung einbeziehen.
- Sechs Verschwörungen und Geheimgesellschaften und wie sie sich in die groteske Regierung Ustalavs einfügen.
- Elf erschreckende Orte für Abenteuer mit ausführlichen Beschreibungen ihrer Herrscher, Bewohner und übernatürlicher Spukerscheinungen.
- Informationen über örtlichen Aberglauben, Geheimnisse wichtiger Familien (und die unsagbaren Flüche, die sie tragen), Hinweise für eine klassische Schreckenskampagne und vieles mehr!

Der *Almanach zu Ustalav* funktioniert am besten mit dem Pathfinder Rollenspiel und dem Pathfinder Kampagnenband, kann aber leicht für jedes andere Fantasyrollenspiel verwendet werden.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



Artikelnummer: US51017PDF

ISBN 978-3-86889-571-1