

PATHFINDER KAMPAGNENWELT™



ALMANACH DER ARTEFAKTE

F. Wesley Schneider

ARTEFAKTE UND ABENTEUER

Die nachfolgend aufgeführte Tabelle listet alle in diesem Buch enthaltenen Artefakte samt Seitenzahl auf. Viele hatten schon einen Auftritt in veröffentlichten Abenteuern, so dass auch derartige Quellen aufgeführt sind (sollte ein ganzer Abenteuerpfad sich mehr oder weniger um ein Artefakt drehen, so ist zudem die Nummer des wichtigsten Kapitels genannt).



MÄCHTIGE ARTEFAKTE

Name	Seite	Quelle
Äonenzepter	14	
Apollyonring	10	
Araznis Blutsteine	11	
Arodens Schild	12	
Axt der Zwergenfürsten	13	
Baba Jagas Tanzende Hütte	16	Abenteuerpfad Die Winterkönigin, Kapitel 2
Buch der Verdammten	20	Das Buch der Verdammten
Dorn	22	Abenteuerpfad Königsmacher, Kapitel 6
Flasche der Gebundenen	23	
Invidisches Auge	24	
Iomedaes Dornenkrone	25	
Kakischon-Schрифtrolle	26	
Kazavons Relikte	28	Abenteuerpfad Der Fluch des Scharlachroten Thrones, Kapitel 6
Kodex der Unzähligen Ebenen	32	
Lied der Auslöschung	34	
Linse von Galundari	35	Almanach zum Mwangibecken
Naragas Hörner	36	Almanach der Gewölbe Golarions
Ring der Neun Facetten	37	
Schädel des Ydersius	38	Abenteuerpfad Der Schlangenschädel, Kapitel 6
Schattenstecken	39	
Schwarzaxt	44	
Sphären der Drachenherrschaft	45	
Stöhnender Diamant	49	
Streitkolben des Hl. Cuthbert	50	
Sündenschwerter	51	Abenteuerpfad Das Erwachen der Runenherrscher, Kapitel 6
Vespers Rapier	55	

NORMALE ARTEFAKTE

Name	Seite	Quelle
Abschirmende Schachtel	57	
Deck der Schicksalsturmkarten	40	
Deck der Turmkartenerzählungen	57	Modul Spiel der Türme
Frühlingsschlüssel	57	
Helm des Zehnerrats	57	Almanach der Kundschafter II
Id-Porträt	58	Modul Galerie des Bösen
Knochenhaus	58	Abenteuerpfad Der Fluch des Scharlachroten Thrones, Kapitel 4
Kostschtschies Wendelring	59	
Krone des Simurg	59	
Maleficus-Nagel	60	
Mantisklinge	60	Abenteuerpfad Der Schlangenschädel, Kapitel 3
Ovinrbann	61	Abenteuerpfad Königsmacher, Kapitel 5
Rabekopf	61	Abenteuerpfad Die Kadaverkrone, Kapitel 4
Schicksalsnarbe	6	
Seelengefäß des Gescheiterten	61	
Seristial	62	Abenteuerpfad Der Fluch des Scharlachroten Thrones, Kapitel 5
Spähspiegel	62	
Stundenglas der Schatten	62	
Stundenglas der Verwandlung	6	
Telepathiesplitter	6	
Totem des Angazhan	62	Abenteuerpfad Der Schlangenschädel, Kapitel 6
Zauberstatuette des Verborgenen Gefährten	6	

Author • F. Wesley Schneider
Cover Artist • Lucas Graciano
Cartography • Jared Blando and Robert Lazzaretti
Interior Artists • Dave Allsop, Dmitry Burmak, Sven Bybee, Vincent Dutrait, Fabio Gorla, Imaginary Friends Studios, Kate Maximovich, Dmitry Prosvirnin, Scott Purdy, Jean-Baptiste Reynaud, Kyushik Shin, Christophe Swal, Sandara Tang, Joe Wilson, and Kieran Yanner
Special Thanks • John Casker
Creative Director • James Jacobs
Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider
Senior Editor • James L. Sutter
Development Lead • Rob McCreary
Editing • Judy Bauer, Christopher Carey, and Patrick Renie
Editorial Assistance • Logan Bonner, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Mark Moreland, Stephen Radney-MacFarland, and Sean K Reynolds
Editorial Intern • Savannah Broadway
Senior Art Director • Sarah E. Robinson
Graphic Designer • Andrew Vallas
Production Specialist • Crystal Frasier
Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez
Director of Sales • Pierce Watters
Finance Manager • Christopher Self
Staff Accountant • Kunji Sedo
Chief Technical Director • Vic Wertz
Senior Software Developer • Gary Teter
Campaign Coordinator • Mike Brock
Website Team • Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet, and Chris Lambertz
Warehouse Team • Will Chase, Michael Kenway, Matt Renton, Jeff Strand, and Kevin Underwood
Customer Service Team • Cosmo Eisele, Erik Keith, and Sara Marie Teter

Deutsche Ausgabe • Ulisses-Spiele
Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Maik Malcherek,
Layout • Matthias Lück
Originaltitel • *Pathfinder Campaign Setting: Artifacts & Legends*

Auf dem Titel



Lucas Graciano zeigt uns die entsetzliche Macht einer *Sphäre der Drachenherrschaft* – das Bild würde ihm sicherlich unter den drakonischen Völkern keine Freunde machen!



Inhalt

Memorandum	2
Ein Brief von Djavin Vhrest, Kurator der Apocrypha beim Forae Logos in Absalom, hinsichtlich bestimmter Kuriositäten, die in den vielen Kelleruntergeschossen der großen Bibliothek gefunden wurden.	
Artefakte in deiner Kampagne	4
Tipps und Regeln zur Einarbeitung magischer und nichtmagischer Nachforschungen zu Artefakten im Spiel, sowie Überlegungen, wie verschiedene Artefakte helfen können, Metagame- und Handlungsprobleme zu lösen.	
Legendäre Artefakte	8
Ein Katalog der mächtigsten, legendärsten und berüchtigtsten Artefakte, die jemals auf Golarion existiert haben, samt ihrer Kräfte, Hintergrundgeschichten, letzten Sichtungen und weiteren Informationen.	
Normale Artefakte	56
Ein Überblick zu verschiedenen schwächeren Artefakten – magischen Gegenständen, die zwar nicht so einmalig oder geschichtsträchtig sind wie ihre mächtigen Verwandten, aber immer noch großen Einfluss auf die Abenteurer und Gesellschaften haben, in deren Hände sie fallen.	

Quellen

Dieses Buch verweist mit den folgenden Abkürzungen auf mehrere andere Pathfinder-Rollenspielerprodukte. Diese zusätzlichen Bände sind aber nicht zum Gebrauch des vorliegenden Almanachs erforderlich.

<i>Ausbauregeln: Magie</i>	ABR	<i>Monsterhandbuch III</i>	MHB III
<i>Ausbauregeln II: Kampf</i>	ABR II	<i>Spielleiterhandbuch</i>	SLHB
<i>Expertenregeln</i>	EXP	<i>Weltenband der Inneren See</i>	WBIS
<i>Monsterhandbuch II</i>	MHB II		

Dieses Produkt ist mit der Open Game License (OGL) kompatibel und kann für das Pathfinder Rollenspiel oder die Edition 3.5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt benutzt werden. Die OGL kann auf Seite 64 dieses Produktes nachgelesen werden.

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 Inc. 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: Artifacts & Legends © 2012, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, and Rise of the Runelords are trademarks of Paizo Inc.

Deutsche Ausgabe *Almanach der Artefakte* © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



Ulisses Spiele GmbH
 Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
 Art.-Nr. : US51052
 ISBN 978-3-95752-965-7



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

MEMORANDUM

An: *Iryanda Liasscheir, Kuratorin der Antiquitäten
Forae Logos, Absalom*

Auf Eure Bitte und die persönliche Anfrage der Hauptbibliothekarin Brivit Nae hin haben ich mich mit einer Gruppe aus Studenten, Gelehrten und unter Vertrag stehenden Experten in das zweite und dritte Lageruntergeschoss des Museums begeben, um die dort von der Antiquitätenabteilung eingelagerten Stücke zu prüfen und zu katalogisieren. Ich musste erschrocken feststellen, dass viele der dortigen Relikte die U/U-Klassifizierung für „Unbestätigt/Unidentifiziert“ trugen. Die einzigartigen Forscher der Antiquitätenabteilung des Forae Logos können fortan aber wieder beruhigt schlafen und ihre

Sorgen und Zweifel vergessen, da meine Assistenten und ich jedes Stück genau und zeitaufwändig begutachtet und unserer Expertise unterzogen haben. Wir konnten sie wie folgt identifizieren und katalogisieren:

Abrieb von Arodens Schild: Dieses Werk wurde als falsch identifiziert markiert, da die ungenauen Holzkohleabreibungen alle zwölf Teile des Schildes umfassen, was natürlich unmöglich ist. Meine Arbeitsgruppe lehnt die Einschätzung der damaligen Gelehrten aber ab; vielmehr erachten wir es als akkurate Darstellung des zerbrochenen Schildes und vermuten, dass das angebliche zwölfte Stück eine ungewollte und irrelevante Kontamination ist, die möglicherweise demjenigen unterlaufen ist, der den Abrieb bei den elf verfügbaren Teilen vorgenommen hat. Pilger, welche die Siebte Kirche in Finismur besucht haben, können wahrscheinlich mehr zu dem Thema aussagen.

Chroniken des Kantorquells: Dies wohl eines der wichtigsten Dokumente, die ich jemals in einer versiegelten Kiste gefunden habe, wo die Ratten daran knabbern konnten. – Keine Sorge, die Schäden sind gering. Unsere ersten Versuche der Katalogisierung stießen auf dieselben Schwierigkeiten wie der ursprüngliche Sachbearbeiter; ist es doch ein Buch mit hölzernem Einband und leerem Pergament unbekannter Herkunft. Bei einem rückblickend glücklichen Unfall vergoss einer meiner Assistenten etwas Wasser über dem Buch und brachte es so zu seiner verständlichen Überraschung zum Erblühen – der graue Deckel nahm einen kräftigen Branton an und die Seiten konnten als Blätter erkannt werden, welche aufgrund mangelnder Pflege und Erhaltungsmaßnahmen vertrocknet und ausgebleicht waren. Nachdem wir das Buch regelmäßig gegossen und Sonnenlicht ausgesetzt hatten, konnten wir die hervortretenden Adern der Blätter als Schriftzeichen in einem uralten elfischen Dialekt identifizieren, der selbst meine elfischen Assistenten vor große Schwierigkeiten stellten. Immerhin konnten wir den Titel und den groben Inhalt bestimmen; das Werk heißt *Chroniken des Kantorquells* und berichtet von fremdartigem, lebenspendendem Wasser und Wäldern auf den Sternen. Ich habe bereits den besten in Absalom verfügbaren Dünger angefordert in der Hoffnung, mit solchen Mitteln das Buch dazu bringen zu können, seinen Inhalt schneller wachsen zu lassen – schließlich haben die wenigsten von uns die Zeit, so lange zu warten wie ein Elf.

Diverse Bände mit angeblichen Abschriften aus dem Buch der Verdammten: „Angeblich“ fasst meine Einschätzung der 4.266 Seiten recht gut zusammen, welche gegenwärtig als Abschriften von Textabschnitten aus dem legendären *Buch der Verdammten* ausgewiesen werden. Gut drei Viertel des Haufens ist nicht alt genug, um zu der Zeit entstanden zu sein, zu welcher unsere Sammlung zuletzt eine komplette, lesbare Ausfertigung dieses finsternen Werkes enthalten hat. Entsprechend habe ich diese Schriften als Fälschungen klassifiziert, die wahrscheinlich für den Verkauf auf dem Schwarzmarkt gedacht waren.

Der Rest ist größtenteils weitschweifig und widersprüchlich, insbesondere hinsichtlich beschriebener arkaner





Prozeduren (ich empfehle der Antiquitätenabteilung an dieser Stelle, wenigstens einen kompetenten Arkanisten einzustellen, der derartiges mit wenigen Blicken erkennt). Da allerdings die Sprachen der unteren Ebenen samt Grammatik weitestgehend korrekt genutzt wurden, liegt nahe, dass es sich um mehr als einen komplexen Betrugsversuch handelt – möglicherweise stellen diese Seiten vorsätzliche Fehlinformationen dar. Ich kann mir durchaus vorstellen, dass diese unvollständigen Riten von Scheusalen niedergeschrieben wurden, welche ahnungslose Arkanisten zu fehlerhaften Beschwörungen verleiten wollen, jedoch lässt sich nichts über die Ziele der Autoren im Text finden. Trotzdem würde ich wetten, dass es sich bei dem Blut auf den Seiten 18B-189 bis 18B-246 nicht um Schweineblut handelt.

Drei relativ intakte Bände fallen aber besonders ins Auge: 19 D, 72F and 3S. Sie wurden auf unterschiedlichem Pergament, in unterschiedlichen Sprachen und Handschriften gefertigt und stammen von unterschiedlichen Orten. Es handelt sich um Stückwerk, das sich mit dem Thema der Autorität befasst, und nicht erfunden und ausgedacht wirkt. Ich erachte diese drei Werke nicht als Fälschungen, kann sie aber auch nicht authentische Abschriften des Schwarzen Buches nennen, ohne mich intensiver mit ihnen befasst zu haben. Bis dahin habe ich jedes Werk mit einem Vermerk versehen, Vorsicht walten zu lassen und es möglichst nur erfahrenen Studenten zugänglich zu machen.

Schädel des Drachen Kazavon: Hierbei handelt es sich um eine vollständige und totale Falschidentifikation. Ich bin kein Experte für Drachen, aber der fragliche Schädel stammt von einem Gefleckten Iguanodon der Haiinsel. Er ist jedoch ungewöhnlich groß, so dass ich gerne die Aufzeichnungen einsehen würde, wie er in unsere Sammlung gekommen ist. Meine persönliche Einschätzung ist, dass es sich wahrscheinlich um eine dieser „amüsanten“ Spenden der Großen Loge gehandelt hat.

Sechzehn Turmkartensätze: Genaugenommen sind es nur vierzehn Turmkartensätze, da zwei unvollständig sind. Im Grunde kann ich nichts zu dieser Sammlung berichten, sieht man davon ab, dass sie sich allesamt deutlich voneinander unterscheiden und daher wohl aus dem Besitz verschiedener Familien stammen. Dies hätte schon Potential für weitere Nachforschungen, alternativ würden sie sich für eine Ausstellung eignen, um die Öffentlichkeit anzusprechen.

Unidentifizierte goldene Scherbe: Die umfangreichen Studien meiner Gruppe haben ergeben, dass diese 20 cm lange Splitter ein Stück einer Sphäre der Drachenherrschaft ist. Der goldene Farbton legt nahe, welche Drachenart diese wahrscheinlich beeinflusst hat. Im zerschmetterten Zustand besitzt die Sphäre keine Macht, allerdings war dieser bedauerliche Zustand sehr hilfreich bei ihrer weitergehenden Identifikation. Ich glaube, es handelt sich um ein Stück der Sphäre, welche der Drache Mengkare, welcher über die im Norden gelegene Insel Hermea herrscht, dem Entdecker Eltembren aus dem Haus Ormuz geschenkt hat, als dieser sich mit der Tierwelt der Brodelnden See befasst hat. In Oppara hatte ich Gelegenheit, ein anderes Fragment zu studieren, von dem ich glaube, dass es auch Teil dieser Sphäre ist, da der Drache mehreren einflussreichen Politikern der Region solche Scherben geschenkt hat, um ihnen zu versichern, dass er jüngeren Völkern nur Gutes wünsche. Diese Scherbe war wahrscheinlich ein Teil der im Jahre 4701 erfolgten Schenkung des

Für die Ewigkeit gemacht

Die Artefakte in diesem Band entstammen unterschiedlichen Kulturen, Epochen, Literaturgenres und Rollenspielen. Viele sind bereits in Pathfinder-Produkten erwähnt worden als Anerkennung der Rollen, welche sie in Geschichten und publizierten Abenteuern anderer Rollenspiele gespielt haben, wie auch als Anerkennung des Umstandes, dass sie sich in der Erinnerung vieler Spieler verewigt haben. Manche entspringen Mythen und Legenden aus der ganzen Welt, doch für viele Leser werden sie stets mit den epischsten Abenteuern der Rollenspielgeschichte verbunden sein. Entsprechend ist dieser Band den Autoren und Spieleentwicklern gewidmet, welche die Legenden unserer Welt, die großen Werke der Fantasyliteratur und andere Rollenspiele als Inspiration genutzt und darauf aufgebaut haben. Es ist nicht nur der reichhaltige Hintergrund eines Artefaktes, der es zu mehr als einem mächtigen magischen Gegenstand macht, sondern seine fortlaufende Geschichte, aus welcher sein Legendenstatus resultiert!

Hauses Ormuz und wurde lediglich als exotisches Schmuckstück eingeordnet. Als Wiederentdecker erwarte ich natürlich, dass meine Gruppe bevorzugt mit weiteren Nachforschungen beauftragt wird. Dies ist einer der wenigen wahren Schätze solcher Magnitude in unserer Sammlung und der Oberste Kurator wird sicherlich hochofrend sein, dass sich solch ein Schatz in unserem Haus befindet – auch wenn er 49 Jahre lang im Lager Staub angesetzt hat.

Zenj-Gravur von Neun Tieren in Rinde: Dies ist mehr als nur ein Beispiel für die Kunst der Dschungelbewohner. Auch wenn es allein vom künstlerischen Wert her schon interessant ist, stellt sich die Frage: Wo ist das zehnte Tier? Solche Bilder sind recht weitverbreitet, insbesondere unter den Stämmen im östlichen und zentralen Mwangibecken, allerdings werden nie neun, sondern traditionell meist zehn Tiere dargestellt. Zudem umkreisen die Kreaturen eine Art Edelstein in der Mitte, von dem aus zu jedem Tier jeweils eine Linie führt wie die Speichen eines Rades. Weitere Untersuchungen haben die Reste pflanzlicher Pigmente in jedem dieser Strahlen aufgedeckt, was nahelegt, dass sie einst hellfarbig und damit von Bedeutung waren. Hinter diesem Stück steckt eine größere Geschichte, auf welche man einen Experten für die Region des Mwangibeckens ansetzen sollte – ich könnte Euch einige empfehlen.

Ich hoffe, Ihr teilt diese Erkenntnisse mit Euren Untergebenen, so wie ich sie bereits der Obersten Bibliothekarin Nae mitgeteilt habe. Es ist meine Hoffnung, dass die ganze Antiquitätenabteilung von unseren Forschungsergebnissen profitiert.

Zuletzt noch eine persönliche Bitte: Wenn Ihr das nächste Mal meine Abteilung zu Rate ziehen wollt, dann macht einfach mit meinem Sekretär einen Termin aus, statt die Oberste Kuratorin zu überreden, dass meine Assistenten doch Euer Lager aufräumen könnten.

Djavin Virest, Kurator der Apokryphen, Forae Logos, Ahsalom



ARTEFAKTE IN DEINER KAMPAGNE

ARTEFAKTE EINSETZEN

Artefakte sind zum Teil absichtlich vage gehalten und berühren Grauzonen der Pathfinder-Rollenspielregeln, so dass Spielleiter mit ihnen die Geschichten erzählen können, auf die es ihnen ankommt. Artefakte sollten stets als nicht ausbalancierte Elemente betrachtet werden, deren Macht eine Kampagne komplett aus den Angeln heben und ihren Verlauf völlig verändern kann.

Nachforschungen anstellen

Viele Artefakte sind Gegenstände von Mythen und Legenden, welche über die Ewigkeiten hinweg in Kulturen kursieren und weitergegeben werden. Andere sind Mysterien des Multiversums, die von den ewigen Mächten verborgen und dem Wissen der kurzsichtigen Sterblichen vorenthalten werden. Egal wie der Hintergrund eines Artefaktes aussieht oder wem es eigentlich gehört, diese Dinge haben die seltsame Angewohnheit, Abenteurern in die Hände zu fallen, welche wiederum in der Regel unersättlich neugierig sind. Wenn ein SL also ein Artefakt in seiner Kampagne auftauchen lässt, sollte er wissen, wie die Spieler mehr über den fantastischen Schatz erfahren können, den ihre Charaktere nun besitzen.

Fertigkeitswürfe für Zauberkunde: Im Kern sind Artefakte magische Gegenstände und können mittels Zauberkunde identifiziert werden. Der SG des Wurfes basiert aber auf der Zauberstufe des Gegenstandes und liegt bei einem Artefakt daher in der Regel jenseits von SG 35. Dies liegt wiederum jenseits der Möglichkeiten der meisten niedrigstufigen Gruppen. Selbst bei Gruppen im mittleren Stufenbereich ist es nicht sicher, dass ihnen die Identifizierung zeitnah gelingt, auch wenn sie mit höherer Wahrscheinlichkeit passende Zauber zur Hand haben (siehe unten, Magische Identifikation).

Sollte es zu einfach und merkwürdig erscheinen, dass das Ergebnis eines einzelnen Wurfes die atemberaubenden Kräfte eines uralten und legendären Artefaktes enthüllen kann, sollte der SL den SG solcher Fertigkeitswürfe für Zauberkunde nach Belieben um 10 oder mehr erhöhen oder festlegen, dass das Artefakt sich so nicht identifizieren lässt. Im Falle mancher gewöhnlicher und sogar einiger mächtiger Artefakte mit hohem Wiedererkennungswert, wie *Sphären der Drachenherrschaft* oder *Iomedaes Dornenkrone*, könnte dies aber willkürlich wirken, sind sie doch der Stoff von Legenden. Bei Artefakten, die noch nie auf Golarion waren oder jahrtausendlang verschollen waren wie der *Streitkolben des Heiligen Cuthbert* oder die *Linse von Galundri*, wäre es dagegen durchaus nachvollziehbar zu erklären, dass die SC noch niemals auf Unterlagen zu solcher Magie gestoßen sind und daher kaum mehr als die Schulen der Magie und den allgemeinen Machtgrad des Artefaktes bestimmen können. Der SL sollte daher im Vorfeld festlegen, ob ein Artefakt mittels Zauberkunde identifiziert werden kann, und den SG des Fertigkeitswurfes bestimmen, sofern dieser vom Standard abweicht, ehe er das Artefakt in seiner Kampagne auftauchen lässt.

Fertigkeitswürfe für Wissen: Ähnlich wie bei Fertigkeitswürfen für Zauberkunde könnte ein SL bestimmen, dass ein Charakter etwas über die Kräfte eines Artefaktes erlernen kann, indem er überlegt, ob er bereits über den Gegenstand Kenntnisse besitzt. Wenn ein SC auf diese Weise etwas über Artefakte erfahren kann, wirft dies all dieselben Herausforderungen und Bedenken auf wie im Falle von Fertigkeitswürfen für Zauberkunde. Der große Unterschied besteht darin, dass Würfe für Wissensfertigkeiten diverse akademische Themenschwerpunkte umfassen, welche nach Maßgabe des SL etwas über die Kräfte eines Artefaktes verraten können. Sollte ein SL auf Würfe für Wissensfertigkeiten als Methode zu Identifikation von Artefakten zurückgreifen, sollte er zuerst festlegen, welche Wissensfertigkeit (oder -fertigkeiten) hinsichtlich eines bestimmten Artefaktes in Frage kommt (oder kommen). Wissen (Arkane) sollte nicht alles abdecken können, auch wenn es im Falle eines Artefaktes mit beachtlichen Verbindungen zu magischen Mysterien oder den anderen von dieser Fertigkeit berührten Themen (wie arkane Symbole, Drachen und Konstrukte) wahrscheinlich die logischste Wahl darstellt. Auf diese Weise könnten Charaktere sich bestätigt fühlen, welche zahlreiche Ränge in bestimmte Wissensfertigkeiten investiert haben – insbesondere Wissen (Geschichte) oder Wissen (Geographie) –, wenn es ihnen Hinweise zu derart obskuren Schätzen verschafft. Ebenso können auf diese Weise Barden auf ihre Fähigkeit Bardenwissen zurückgreifen, um die Geheimnisse eines Artefaktes zu enthüllen, was bestens zu dieser Klasse passt. Wie im Fall von Zauberkunde ist der SG eines Fertigkeitswurfes für Wissen, um mehr über ein Artefakt zu erfahren, 15 + Zauberstufe des Artefaktes + Anpassungen durch den SL.

Ein SL kann die Optionen hinsichtlich des Identifizierens der Fähigkeiten und Schwächen von Monstern unter den Fertigkeitsbeschreibungen zu Hilfe nehmen. Entsprechend könnte ein SL einem SC nur die grundlegenden Eigenschaften eines Artefaktes verraten, dessen Fertigkeitswurf den SG erreicht, und pro 5 Punkte, um die er den SG übertrifft, ein weiteres, obskureres Detail. Diese Methode kann den ohnehin schon hohen SG weiter in die Höhe treiben, verleiht dem SL aber eine gewisse Kontrollmöglichkeit, welche Informationen er preisgibt, während die SC die zur Nutzung des Artefaktes erforderlichen Details erhalten. Diese Methode sollte ferner die SC ermutigen, nach weiteren Wege zu suchen, wie sie zusätzliche Geheimnisse des Artefaktes enthüllen können – z.B. Magie, welche ihre Fertigkeitswürfe verbessert –, und nach Orten Ausschau zu halten, an denen sie weitere Nachforschungen anstellen können (siehe unten, Nachforschungen).

Magische Identifizierung: Da Artefakte die Fähigkeiten der meisten Zauberkunde und ihrer Zauber übersteigen, dürfte eine Identifikation mit magischen Mitteln weitaus schwieriger und unzuverlässiger sein als im Falle normaler magischer Gegenstände. Die Zauber *Identifizieren* und *Zauber analysieren* sind keine Hilfe beim Erkennen der Kräfte von Artefakten. Entsprechend ist *Sagenkunde* einer der wenigen Zauber, die





beim Enthüllen der Geheimnisse eines Artefaktes nützlich sein können. Dieser Zauber beschreibt die Kräfte des Artefaktes aber nicht in Spielbegriffen, sondern enthüllt seine Hintergrundgeschichte und die den Gegenstand umgebenden Erzählungen. Er kann für den SL aber immer noch nützlich sein, da er ihm hilft, das Mysterium um das Artefakt zu wahren. *Sagenkunde* könnte den SC sogar helfen, ein allgemeines Verständnis für die Kräfte eines Artefaktes und die mit ihm verbundenen Gefahren zu erlangen und vielleicht sogar, wie sie es mit gewisser Effektivität nutzen können, ohne ihnen alle Eigenschaften zu verraten. Folglich werden die SC wahrscheinlich nie über einen Zauber verfügen, mit dem sie den SL rasch zwingen können, alle Geheimnisse eines Artefaktes preiszugeben.

Nachforschungen: In den meisten Fällen sind Artefakte einzigartige Schöpfungen und die über sie kursierenden Details viel zu begrenzt, als man aus verbreiteten Geschichtsbüchern oder vergleichbaren Werken viel über sie erfahren könnte – wenn überhaupt. Entsprechend ist die Wahrscheinlichkeit praktisch Null, dass die SC bereits über Einzelheiten zu einem spezifischen Artefakt gestolpert sein könnten, an die sie sich nun erinnern. Somit sind Nachforschungen an spezialisierten Orten erforderlich, wo das nötige Wissen lagert, um die Kräfte eines Artefaktes in Erfahrung zu bringen. Wählt der SL diese Methode zur Enthüllung von Einzelheiten, ermutigt er die SC, aus den dunklen und feuchten Gewölben herauszukommen und (oft ähnlich schlecht beleuchtete, dafür aber staubtrockene) Bibliotheken aufzusuchen. Für manche Spieler fügt dies der Kampagne Bedeutung und Realitätsnähe hinzu und gibt gelehrten SC die Möglichkeit zu glänzen. Andere sehen derartiges als eher störende Unterbrechung des Handlungsflusses. Beide Seiten haben nachvollziehbare Argumente, daher sollte ein SL abwägen, ob Nachforschungen helfen, das Mysterium eines Artefaktes zu untermalen, und die Kampagne abrunden.

Um Nachforschungen zu einem Artefakt anzustellen, müssen die SC zuerst festlegen, wo sie mit ihren Ermittlungen beginnen wollen. Vielleicht wollen sie sich die Sammlung eines Gelehrten vornehmen, eine Stadtbibliothek, bei der bekanntesten Universität des Landes vorsprechen oder nach einer verborgenen Schatzkammer des Wissens suchen, welches seit Ewigkeiten verloren ist. Der SL kann bestimmen, dass manche Sammlungen keine oder nur unzureichende Informationen enthalten oder auch nur Hinweise, wo der nächste Brotkrumen an Wissen warten könnte – schließlich suchen die SC nach obskuren Schriften, welche sich mit den Kräften des Artefaktes befassen (oder nach Geschichtsaufzeichnungen, Beschreibungen und Legenden, welche zusammen mit den sonstigen Erkenntnissen der SC zu einer Offenbarung führen könnten). Die Sammlung eines Adligen an Liebesgedichten und Romanzen könnte daher kein aussichtsreicher Ansatz für Nachforschungen sein. Sollten die SC aber einen Ort mit beachtlichen Ressourcen auf dem Gebiet der Gelehrsamkeit finden, könnte der SL bestimmen, ihnen Boni auf die im Rahmen der Nachforschungen anfallenden Fertigkeitwürfe zu verleihen. Eine mit passenden Texten gut bestückte Bibliothek könnte einen Bonus von +2 verleihen und eine Sammlung mit einzigartigen Ressourcen und hilfsbereitem Personal sogar einen Bonus von +5 (oder höher im Falle einer wahrhaft einmaligen Sammlung). Die Nachforschungen erfordern 1 Woche Zeitaufwand, an deren Ende ein SC einen passenden Fertigkeitwurf für Wissen ablegt (siehe oben, Fertigkeitwürfe für

Wissen). Übertrifft sein Ergebnis den SG, kennt der SC die Geschichte und Kräfte des Artefaktes (oder einen Teil davon wie oben beschrieben). Scheitert der Fertigkeitwurf, erfährt der SC nichts – der SL könnte festlegen, dass die Sammlung einfach keine der gesuchten Informationen enthält, oder bei einem wirklich üblen Fehlschlag dem SC auch mitteilen, dass er nicht glaubt, dass etwas vor Ort zu finden sei. Entsprechend wären die SC gezwungen, einen anderen Hort an Informationen zu suchen.

Alternativ kann der SL auf das in den *Ausbauregeln VIII: Intrigen* vorgestellte System zu Nachforschungen zurückgreifen.

Gelehrte: Manche Artefakte sind derart obskur, fremdartig oder einmalig, dass es keine Legenden und Aufzeichnungen



über sie gibt und kaum jemand überhaupt von ihnen weiß. Hier kommen Gelehrte ins Spiel – „Gelehrter“ ist hierbei ein Sammelbegriff für jeden mit besonderem Wissen über ein Artefakt. Dies könnte ein Scholar mit einem ganz bestimmten Fachgebiet sein, ein Buch zu einem ganz bestimmten Thema, eine Mumie, welche zu einer bedeutsamen Zeit gelebt hat, oder sogar der Schöpfer des fraglichen Artefaktes. In jedem dieser Fälle ist der Gelehrte die einzige Quelle, aus welcher die SC etwas über die Geschichte und die Kräfte des Artefaktes erfahren können. Das Wissen des Gelehrten mag dabei einzigartig sein, das Wissen über den Gelehrten aber nicht – ein paar Fertigkeitswürfe für Diplomatie zum Informations sammeln oder für Wissen (Lokales) könnten genügen, damit eine Gruppe von der Existenz eines Gelehrten erfährt und auf den richtigen Weg findet. Ab da kann der SL die

Gewinnung von Informationen über das Artefakt so schnell oder herausfordernd gestalten, wie er mag. Der Gelehrte könnte ein hilfsbereiter Einheimischer sein, er könnte aber auch launisch sein oder an einem fernen Ort leben, so dass weitere Abenteuer nötig werden, um sein Wissen zu erlangen oder ihn auch nur zu finden. Mit dieser Methode haben die SC keine Möglichkeit, die Kräfte eines Artefaktes auf andere Weise in Erfahrung zu bringen, während der SL die volle Kontrolle darüber behält, welche Details er ihnen zukommen lässt und wie wahrheitsgetreu diese Informationen sind. Und letztendlich wird das Sammeln von Informationen zu einem Abenteuer für sich.

Artefakte mit geplanten Meta-Auswirkungen

Das Pathfinder-Rollenspiel ist als Spiel der Details, Erklärungen und Wahloptionen ausgelegt. Ist einem SL z. B. nicht ganz klar, wie eine *Energieperle* funktioniert, muss er sich nur die zur Erschaffung aufgeführten Zauber und ähnliche Effekte ansehen, beispielsweise die *Unverwüstliche Sphäre*. Für Artefakte wurde aber absichtlich eine Lücke in den Regeln gelassen. Dies ermöglicht die erforderliche Flexibilität für interessante Gegenstände ohne bestehende Analogien, für Konzepte, die bestehenden Richtlinien widersprechen, oder Ideen, welche einfach zu komplex für die Massenproduktion sind. Und es gibt einen Ort jenseits von Golarion und fern von Helden und Schurken, wo man es als recht nützlich erachten könnte, mittels Artefakten bestimmte Spielelemente ignorieren zu können – am Spieltisch, wo der SL auf derartiges zurückgreifen kann!

Selbst die am besten geplanten und durchplanten Sitzungen erfordern einen gewissen Verzicht auf absolute Realitätsnähe. Manchmal erscheint ein Spieler nicht zum anvisierten Spieltermin und sein Charakter scheint zu verschwinden, nur um beim nächsten Termin plötzlich aus dem nächsten Gebüsch zu treten. Manchmal bringen neue Regeln Neuerungen mit sich, welche viel zu interessant sind, als dass man sie für etablierte Charaktere ignorieren könnte. Manchmal wollen Spieler und Spielleiter sich auch einfach nicht mit der Buchhaltung zur Last abgeben, Proviant nachhalten, Gesinnungsregeln nutzen, in Charakter sprechen oder sich mit anderen Dingen befassen. Artefakte können einem SL helfen, den SC eine Erklärung im Spiel für Fragen zu liefern, die außerhalb des Spieles auftreten.

Alle Artefakte in diesem Buch sind optional – es liegt am SL, ob er sie in seiner Kampagne nutzt oder nicht. Die folgenden vier Artefakte wurden allerdings ausgesondert, da sie ganz besondere Fälle darstellen.

Diese Artefakte existieren, damit der SL mit ihnen Probleme lösen kann, welche beim Leiten des Spieles auftreten. Daher werden sie ohne Hintergrundgeschichte oder Verbindungen zur Kampagnenwelt vorgestellt. Betrachte sie als Werkzeuge, als Vorteile, die ein SL auf niedrigen Stufen verleihen kann und welche die SC als besondere Bewohner der Kampagnenwelt auszeichnen. Sie sollen eher nicht von NSC genutzt oder gesucht werden, da sie nicht als Kampagnen-Foki gedacht sind, stattdessen sollen sie die zuweilen auftretenden Reibungen zwischen der Realität und dem Spiel abmildern. Da es sich um Raritäten ohne festgelegte Preise handelt, sollten ihre Einflüsse auf die





Spielbalance und einige Feinheiten ihrer Funktionsweise weitestgehend mit dem Hintergrund verschmelzen.

Die folgenden Artefakte sollten nicht als kanonischer Teil der golarischen Geschichte betrachtet werden. Selbst die größten Gelehrten dieser Welt haben von ihnen wahrscheinlich keinerlei Kenntnisse. Es sind Werkzeug von Artefakt-rang, welche das Leiten und Spielen erleichtern sollen und weitere Optionen und Erklärungen eröffnen, wie der SL viele beim Spiel auftretende Probleme ignorieren kann.

SCHICKSALSNARBE

Aura Starke Beschwörungsmagie; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** –

BESCHREIBUNG

Diese Narbe erscheint bei der Geburt auf bestimmten Individuen oder resultiert aus mächtigen, aber unerklärlichen magischen Einflüssen. Der Träger dieses Zeichen ist aus der Realität losgelöst und kann für eine unbestimmte Zeit – möglicherweise sogar für immer – die Realität verlassen. Dabei nimmt er seine mitgeführten Besitztümer mit (zuweilen bleiben aber auch Dinge zurück, die er offenbar zurücklassen wollte). Sollte das Individuum wiederauftauchen, ist es unverletzt, kann sich nicht erinnern, wo es gewesen ist, und verfügt nur über eine vage Vorstellung, wieviel Zeit verstrichen ist. Solche Individuen erscheinen meistens in der Nähe anderer, die ebenfalls mit dieser Narbe gezeichnet sind.

NUTZEN IN DER KAMPAGNE

Diese Artefaktnarbe betrifft alle SC in einer Gruppe ab dem Moment der Charaktererschaffung. Kann ein Spieler nicht an einer Spielsitzung teilnehmen, hat der SL so eine Möglichkeit, ihn aus dem Spiel zu nehmen, statt den abwesenden SC spielen zu müssen, ihn einem anderen SC anzuvertrauen oder unauffällig im Hintergrund mitlaufen zu lassen. Für manche Gruppen ist diese Methode weitaus glaubhafter als andere Herausforderungen, vor die sie von einem fehlenden Spieler gestellt werden.

STUNDENGLAS DER VERWANDLUNG

Aura Stark, alle Schulen; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** –

BESCHREIBUNG

Wer dieses kristalline Stundenglas zerbricht, wird für 24 Stunden ohnmächtig und kann während dieser Zeit von keiner Macht erweckt werden, da er schrittweise den Platz mit einer anderen Version seiner Selbst aus einer Paralleldimension, einer unglaublich fernen Zeit oder dem ihm von den Göttern zugedachten Ideal-konzept tauscht (oder ähnlichem). Wenn ein SC das Stundenglas zerbricht, kann sein Spieler ihn von Grund auf neu erschaffen, d.h. Attribute neubestimmen, Volks- und Klassenzugehörigkeiten wechseln, andere Talente und Fertigkeiten wählen und nach Bedarf und Wunsch alle sonstigen Entscheidungen ändern, die er hinsichtlich des Charakters getroffen hat. Die Besitztümer des SC verändern sich aber nicht. Nach 24 Stunden erwacht er wieder in seiner überarbeiteten Form und wie von *Heilung* betroffen. Seine Erinnerungen sind mit denen seines früheren Selbst nahezu identisch, allerdings könnten Alterskategorie und andere Entscheidungen zu manchen kleineren Unterschieden führen. Dieser Effekt ist permanent und kann nur mittels eines weiteren *Stundenglas der Verwandlung* rückgängig gemacht werden.

NUTZEN IN DER KAMPAGNE

Manchmal langweilen Charaktere ihre Spieler oder stoßen Spieler auf neue Optionen, welche ihnen beim Bau des Charakters damals nicht zugänglich waren. Wird der Gegenstand übermäßig genutzt,

kann dies die Bedeutung von Entscheidungen entwerfen. Andererseits kann ein *Stundenglas der Verwandlung* bei Spielern neues Interesse am Spiel wecken.

TELEPATHIESPLITTER

Aura Starke Erkenntnismagie; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** –

BESCHREIBUNG

Dieser fingernagellange, durchsichtige Kristall ist Teil einer großen, außergolarischen Gerätschaft, welche vor langer Zeit zerbrach. Er hat allein keine Kraft, doch wird er mit einem anderen Splitter in Kontakt gebracht, nehmen beide dieselbe Farbe an. Sollten diese Splitter dann unter die Haut intelligenter Wesen gestoßen werden, können diese Wesen telepathisch untereinander kommunizieren, sofern Sichtlinie besteht und alle Gesprächspartner gleichfarbige Splitter tragen. Ein Splitterträger kann nur die Gedanken hören, welche der Sprecher hörbar machen will. Ein Träger hat völlige Kontrolle über diese Telepathie und kann sie für sich blockieren oder auch nur Gedanken an bestimmte andere Träger übermitteln.

NUTZEN IN DER KAMPAGNE

Spieler unterhalten sich oft am Spieltisch und handeln zuweilen auf Basis von Informationen, die ihre Charaktere eigentlich nicht besitzen können. Dieses Artefakt gibt den SC einen Grund, Dinge zu wissen, die sie eigentlich nicht wissen sollten.

ZAUBERSTATUETTE DES VERBORGENEN GEFÄHRTEN

Aura Starke Verwandlungsmagie; **ZS** 15

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

In ihrer natürlichen Gestalt sieht dieser Gegenstand nur wie ein faustgroßer Lehmklumpen von auffälliger Farbe aus. Gib ihn einem Charakter mit einer tiefgreifenden Verbindung zu einer anderen Kreatur in die Hand und bring ihn mit dieser Gefährtenkreatur in Kontakt, so verschwindet die berührte Kreatur und der Lehm verwandelt sich zu einer Miniaturnachbildung der Kreatur aus farbigem Stein. Nur Tiergefährten und Vertraute, sowie ähnliche Kreaturen (z.B. das Reittier eines Ritters), können hiervon betroffen werden. Sobald ein Charakter eine Kreatur an die Zauberstatuette gebunden hat, kann er die Statuette auf den Boden werfen und ein Befehlswort aussprechen; dies lässt die Kreatur ihren normalen Zustand und ihre normale Größe wieder annehmen. Spricht der Besitzer der Kreatur dann das Befehlswort erneut aus, nimmt sie wieder Statuettengestalt an. In Letzterer altert die Kreatur nicht, nimmt das Verstreichen der Zeit nicht wahr und muss nicht atmen, essen oder trinken; sie kann die Statuettengestalt auf unbegrenzte Zeit beibehalten. Sollte die an die Zauberstatuette gebundene Kreatur getötet werden, nimmt diese wieder ihre formlose Lehmgestalt an und kann an eine andere Kreatur gebunden werden.

NUTZEN IN DER KAMPAGNE

Vernachlässigte Vertraute, für enge Gänge zu große Tiergefährten und Reittiere, die in Ställen untergebracht werden müssen, stellen allesamt Herausforderungen dar, die ein Klassenmerkmal zu einer Last machen können. Mit dieser Zauberstatuette erhalten Spieler nun eine Option, ihre nicht benötigten Tiergefährten sicher zu verwahren, Reittiere durch Engstellen zu transportieren und zu erklären, wo ihre unerwähnten Vertrauten die letzten zehn Spielsitzungen waren.





LEGENDÄRE ARTEFAKTE

SIEBZEHN JAHRE LANG DIENTE DER ROTE DRACHE SEIRISSAEN, DIE BLUTENDE WUNDE DES WESTLICHEN HIMMELS, DEM BANDITENKÖNIG VHRENTMÄHN. VON CONERICA BIS ZU DEN AUSLÄUFERN DER ASPODELLBERGE FÜRCHTETE EIN JEDER DIESEN TYRANNEN UND WAGTE NICHT, SICH SEINEM REICH ZU NÄHERN, WAR DER DRACHE IHM DOCH WAFFE UND VOLLSTRECKER SEINES BÖSARTIGEN WILLENS. UND SO BRANNTEN DIE OSTLANDE NAHEZU ZWEI JAHRZEHNTE LANG, BIS VHRENTMÄHNS FESTUNG EINES TAGES VON EINEM FRECHEN DIEB HEIMGESUCHT WURDE, DER DIE WERTVOLLE RUBINSPHÄRE DES RÄUBERS STAHL. IN JENER NACHT BRANNT ERNEUT DER OSTMIMMEL, DOCH DIESES MAL VERZEHRTE ES DEN BANDITENKÖNIG.

– DAVAIN GIOS AMPREI, DIE GESCHICHTE VON ISGER





Golarion ist eine uralte Welt, welche Narben von den Waffen der Götter trägt, als Gefängnis eines Wesens dient, welches alles Leben im Multiversum zerfetzen will, Geburtsstätte der letzten und der nächsten Generation von Gottheiten und Heimat von Individuen, welche die Realität nach ihren Launen formen. Im Kielwasser solcher Legenden verteilt liegen legendäre Waffen, Werkzeuge und Relikte, so mächtig wie jene, die sie einst führten oder welche diesen die Macht verliehen haben, noch heute existierende Reiche zu formen.

Auf den folgenden Seiten findest du eine breite Auswahl der bekanntesten Artefakte Golarions, legendären Gegenständen oder der Welt fremden Schöpfungen, egal ob berüchtigt oder verehrt. In diesem Kapitel enthalten sind mächtige und schwächere Artefakte, die allesamt hinreichend komplex oder derart in den Legenden der Welt vertreten sind, dass sie eine Beschreibung geradezu verlangen. Du findest auf der Umschlaginnenseite eine ausführliche Aufstellung der Artefakte in diesem, dem vorangegangenen und dem folgenden Kapitel, welche zwischen Mächtigen Artefakten und Normalen Artefakten unterscheidet, sofern diese Trennung erforderlich ist. Nahezu jeder Eintrag in diesem Kapitel folgt grob demselben Format:

Aussehen: Jeder Abschnitt zu einem Artefakt beginnt mit einer Beschreibung des Äußeren. Dies ist ein Text, welchen der SL vorlesen kann, sollten die SC auf diese wunderbaren Schätze stoßen, ohne ihnen Details zu verraten. Im Falle von Artefakten, welche mehrere Gestalten oder unterschiedliche Manifestationen besitzen oder Teil einer Gruppe sind, kann dieser Abschnitt generisch ausfallen oder gänzlich fehlen – beschreibende Einzelheiten findest du dann in den Spielwerten des Artefaktes.

Spielwerte und Zerstörung: Jedes Artefakt verfügt über einen Spielwerteblock, der seine allgemeinen Spielwerte, Einzelheiten zu seinen wundersamen Eigenschaften und andere Details enthält, welche Charaktere kennen müssen, um seine Kräfte zu nutzen – ganz wie bei anderen magischen Gegenständen auch. Da Artefakte in der Regel nicht von Sterblichen gefertigt werden, gibt es keinen Abschnitt zu Erschaffungsvoraussetzungen und Preis, sondern jeweils einen Abschnitt zur Zerstörung des Artefaktes. Dieser enthält das Geheimnis, was zu ist, will man das Artefakt vernichten. Die im Abschnitt Zerstörung aufgeführten Voraussetzungen sind nahezu unmögliche Werke, welche Stoff ganzer Kampagnen sein und Charaktere höchster Stufe erfordern können – oder vielleicht auch jenseits des Vermögens der Sterblichen sind. Der Besitzer eines Artefaktes kennt in der Regel die Zerstörungsmethode nicht und oft sind mehrere aufreibende Abenteuer erforderlich, um sie in Erfahrung zu bringen.

Alternativ kann der SL auch gestatten, dass die Methode zur Zerstörung eines Artefaktes im Rahmen von Nachforschungen erfahren werden kann. In diesem Fall sollte der Zeitaufwand aber wenigstens 1 Woche in einer weltberühmten Sammlung des Wissens betragen und ein

Fertigkeitswurf für Wissen gegen SG 20 + Zauberstufe des Artefaktes erforderlich sein. Der SL sollte bestimmen, welche Wissensfertigkeit sich für diesen Wurf am besten eignet, und ihn nach eigenem Ermessen noch modifizieren entsprechend der Bekanntheit des Artefaktes, der Qualität der Forschungsmaterialien, ob die Zerstörungsmethode ein Geheimnis ist oder ob Fehlinformationen kursieren.

Sollte ein Artefakt über weitere Sonderregeln wie zusätzliche Spielwerte, Tabellen oder einzigartige Gefahren verfügen, so folgen diese auf die Hauptspielwerte.

Geschichte: Dieser Abschnitt beschreibt den Ursprung und die wahre Geschichte des Artefaktes – diese Informationen liegt oft nicht einmal den größten Gelehrten vor. Sie könnten in Legenden verschleiert oder erzählt werden oder im Falle uralter oder außergolarischer Artefakte gänzlich unbekannt sein. Der SL sollte festlegen, ob die Geschichte eines Artefaktes mittels eines Fertigkeitswurfes für Wissen bestimmbar ist, ob man zu ihr Nachforschungen anstellen kann oder ob nur ein paar wenige sie kennen, welche man aufsuchen muss, um ihre Geheimnisse zu erfahren. Magie wie *Sagenkunde* kann in der Regel den Hintergrund eines Artefaktes so detailreich enthüllen, wie in der Beschreibung des Zaubers erklärt.

Auswirkungen: Artefakte sind Schätze, welche das Leben, die Welt und sogar die Realität verändern. Als Werkzeuge der Götter bringen sie bestimmte Herausforderungen und Gefahren mit sich. Sie werden oft von den mächtigsten Kreaturen einer Welt und sogar gottartigen Wesen von anderen Ebenen gesucht, daher bleiben Artefakte und ihre Besitzer nur sehr selten lange unbemerkt. Dieser Abschnitt befasst sich mit den Folgen, die aus dem Besitz jedes spezifischen Artefaktes resultieren, auf die Charaktere und die Kampagne. Ein SL sollte diese Faktoren gut durchdenken, ehe er ein Artefakt in seine Kampagne einführt, da manche Artefakte in Händen unberechenbarer SC unerwünschte Handlungen provozieren. Die Punkte in diesem Abschnitt sollen aber weniger als Warnung denn als Aufhänger für Abenteuer oder auch ganze Kampagnen dienen und Organisationen, Kreaturen, Individuen und Mysterien Golarions vorstellen, die eng mit der um das Artefakt gewachsenen Legende verbunden sind. In vielerlei Weise sind es diese Auswirkungen und die potentiellen Tragödien oder Heldengeschichten, welche Artefakte von gewöhnlichen magischen Gegenständen unterscheiden. Zugleich bestimmt letztendlich der SL, was Einzug in seine Kampagne findet, entsprechend könnte er diese Elemente ignorieren oder auch besonders betonen. Die allgemeinsten und offenkundigsten Folgen des Besitzes eines Artefaktes werden nur dort erwähnt, wo es besonderer Erwähnung bedarf – z.B. welchen gewaltigen Wert ein Artefakt besitzt und was finstere Geschöpfe alles zu tun bereit sind, um es zu erlangen.

Quelle: Die kurze Quellenangabe auf der Umschlaginnenseite vermerkt andere Pathfinder-Rollenspielquellen, aus denen ein SL weitere Informationen oder sogar ganze Abenteuer zu dem fraglichen Gegenstand erlangen kann.



APOLLYONRING

Dieser uralte Ring aus gebleichten Knochen trägt eine ungewöhnliche Schwiela in Form eines Widderkopfes.

APOLLYONRING

Aura Starke Erkenntnismagie und Nekromantie [Böse]; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Ring; **Gewicht** –

BESCHREIBUNG

Mit Anlegen des Ringes erfährt der Träger einen verstärkten Wesenszustand, da sein Bewusstsein zu einer ansteckenden Krankheit wird, welche als Zeichen des Propheten bezeichnet wird. Der Träger ist fortan Wirt und Überträger dieser Krankheit, ist selbst aber gegen ihre Effekte immun. Eine Kreatur, die mit dem Träger oder einer anderen erkrankten Kreatur in Körperkontakt kommt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, wird sie infiziert. Die Krankheit verursacht 1W4 Punkte Attributsschaden an jenem Attribut, welches dem höchsten Attribut des Trägers entspricht (sollte der Träger zwei gleichhohe höchste Attributswerte besitzen, so wählt er, welches Attribut betroffen sein soll). Die anderen Effekte der Krankheit findest du weiter unten. Der Rettungswurf gegen diese Krankheit ist 10 + TW des Trägers + Charismamodifikator des Trägers. Die Krankheit kann normal geheilt werden. Gegen Krankheiten immune Kreaturen sind gegen vom *Apollyonring* erzeugte Krankheiten immun, bekommen aber durch den Ring auch keine Vorteile oder Fähigkeiten verliehen, sollten sie ihn tragen.

Jede mit der Krankheit infizierte Kreatur wird zu einem potentiellen Wirt für die Sinneswahrnehmung des Ringträgers. Der Träger weiß stets, wie viele Kreaturen infiziert sind, und kann einen Befallenen als Standard-Aktion wie *Status* wahrnehmen. Wenn der Träger sich eine Minute lang konzentriert, kann er mittels der Sinne eines Infizierten sehen und hören (wie *Hellhören/Hellsehen*). Dabei bleibt er sich seiner eigenen Umgebung schwach bewusst und kann den Effekt als Augenblickliche Aktion beenden. Er kann diese Fähigkeit am Tag beliebig oft nutzen. Ein Mal am Tag kann er ferner eine beliebige Anzahl Infizierter innerhalb von 90 m Entfernung heilen und sie zu einem weiteren Rettungswurf mit einem Malus von -5 gegen die Effekte der Krankheit zwingen.

Legt der Träger den Ring ab oder wird er getötet, so heilt dies augenblicklich alle Kreaturen, die am Zeichen des Propheten erkrankt sind.

ZERSTÖRUNG

Der *Apollyonring* zerbricht, sollte Apollyon, der Reiter der Pestilenz, getötet werden. Alternativ wird er zerstört, sollte er von einer gegen Krankheit immunen Kreatur getragen werden, welche *Krankheit kurieren* auf wenigstens ein Opfer jeder auf der Welt bekannten Krankheit wirkt.

ZEICHEN DES PROPHETEN

Art Krankheit, Kontakt; **RW** ZÄH, SG variiert (siehe oben)

Inkubation 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag

Effekt 1W4 Attributsschaden; **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

Geschichte

Prinzessin Iaresa, die zwölfte Tochter von König Arcbezschari, Träger des Olivenholzspeeres und des Bronzezepters, war

zwar ambitioniert, dennoch war es ihr von Geburt an vorherbestimmt, lediglich ein Schmuckstück des Königshofes von Ninschabur zu sein. Während sie mit dem Hof die Städte an der westlichen Grenze besuchte, konnte sie ihren Aufpassern auf dem gewaltigen Bazar von Zarrataab entinnen und begegnete dort einem leprakranken Priester. Der seltsame heilige Mann prophezeite ihr, dass sie eins mit ihrem Volk und die Bewunderung aller erfahren werde, welche sie berührten, so sie den Geist des nahen Igagir dort anbeten würde, wo die Kanalisation der Stadt in den Fluss strömte. Dies tat Iaresa bereitwillig, doch als sie zurückkehrte, war der Priester verschwunden, hatte aber seine Verbände zurückgelassen, in denen ein merkwürdiger Ring lag. Die Prinzessin nahm ihn an sich, um ihn näher zu betrachten, wurde aber just in diesem Moment von ihren Bewachern entdeckt und sodann zum königlichen Tross zurückgetragen. Nachdem ihre Aufpasser so mit der Prinzessin in Kontakt gekommen waren, wurden sie zu ihren ersten verzweifelten Anhängern.

Im Laufe des nächsten Jahres brachen in Ninschabur die Stöhnenden Tränen aus, eine todbringende Krankheit, doch Iaresa offenbarte beachtliche heilende Kräfte, die ihr große Beliebtheit einbrachten. Dennoch starben Tausende.

Zudem verstarben Heiler und jene, welche das Wort gegen die königliche Familie erhoben, auf gar rätselhafte Schnelle. Schließlich starb auch Iaresa selbst, wobei Heiler später bestimmten, dass sie einer einfachen Grippe zum Opfer

gefallen war.

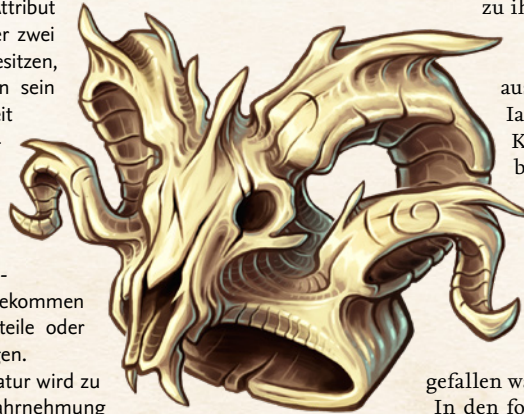
In den folgenden Jahrhunderten suchten weitere Seuchen Casmaron, Iobaria und Vudra heim, wobei die Ausbrüche stets Wunderwirkern, welche einen Knochenring trugen, auf dem Fuße folgten. Schließlich fiel der Ring in die Hände der Priester von Tabsagal, welche ihn in den Schatzkammern ihrer mächtigen Herren verschwinden ließen als eine Kuriosität unter vielen.

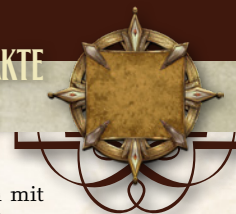
Folgen

Der Träger des *Apollyonringes* verfügt über ein böses Werkzeug der Unterwerfung, wie es kaum ein ähnliches gibt. Zugleich wirft der Gegenstand einige Überlegungen auf:

Finstere Absichten: Die Diener des Reiters Apollyon ermutigen den Träger zur Nutzung des Ringes. Leukodaimon-Viziere könnten den Träger aufsuchen und ihm beim Erlangen von Macht und der Verbreitung der einzigartigen Krankheit helfen. Sollte der Träger mit dem Ring nichts zu tun haben wollen, versprechen sie ihm ein langsames, elendes Ende in Krankheit.

Pandemie des Propheten: Man kann mittels der richtigen Magie zwar jede Krankheit heilen, allerdings kostet solch ein Zauber im Durchschnitt 450 GM. Nehmen wir an, ein Infizierter gibt pro Tag die Krankheit an zwei weitere Personen weiter. Nach einer Woche sind etwa 2.187 Individuen infiziert. Selbst ein Kleriker der 10. Stufe kann *Krankheit kurieren* nur etwa fünf Mal am Tag wirken – d.h. eine Armee aus 437 derart mächtigen Klerikern wäre erforderlich, um solch einer Epidemie Einhalt zu gebieten, ohne noch auf teure Schriftrollen, Zaubertänke und -stäbe zurückzugreifen!





ARAZNIS BLUTSTEINE

Auch wenn sie aus dunkelrotem Ton zu bestehen scheinen, bluten diese Kanopengefäße wie lebende Organe.

ARAZNIS BLUTSTEINE

Aura Starke Bannmagie und Nekromantie [Rechtschaffen]; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** je 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Jedes dieser unterschiedlich geformten Gefäße enthält ein Organ, welches mit einem Wesenszug der tapferen Kriegerin Arazni und zugleich einem Aspekt der nachhallenden Macht des Gottes Arodens assoziiert wird. Ein Kleriker, der eines dieser Gefäße mit sich führt, erlangt für diesen Zeitraum eine zusätzliche Domäne samt den dazugehörigen Domänenfähigkeiten und -zaubern, wobei die jeweilige Domäne von dem im Besitz befindlichen *Blutstein* abhängt. Sollte der Träger kein Kleriker sein, so erhält er lediglich die niedrigstufigste Domänenfähigkeit, aber keine Zauber oder sonstigen Fähigkeiten. Ferner wird der Träger von einem Wesenszug Araznis inspiriert und erlangt eine Fähigkeit, die sie zu Lebzeiten besessen hat. Der Träger muss dabei keinerlei Voraussetzungen dieser Fähigkeit erfüllen.

Organ	Domäne	Wesenszug
Herz	Schutz	Liebe: Erhalte die Fähigkeit Handauflegen mit einer effektiven Paladinstufe in Höhe deiner Charakterstufe
Leber	Herrlichkeit	Glaube: Erhalte das Bonustalent Mächtiges Gegenstand zerschmettern
Lunge	Wissen	Pflicht: Erhalte das Bonustalent Verbesserter Eiserner Wille
Milz	Ordnung	Tapferkeit: Erhalte das Bonustalent Waffenspezialisierung (Langschwert)

ZERSTÖRUNG

Der Tyrann Geb und die Leichnamin Arazni können zusammen die *Blutsteine* zerstören, indem sie in einem 24stündigen Ritual die Organe der vertrockneten Gestalt der gefallenen Helden einpflanzen.

Geschichte

Der Fall Araznis, der Heroldin des Gottes Arodens, ist eine berühmte Tragödie. Sie sollte die Streiter des Kreuzzuges des Lichts ermutigen und stärken, wurde aber vom Wispernden Tyrannen getötet. Ihr Opfer inspirierte jedoch die Ritter von Ozem und leitete das Ende des berühmten Leichnames ein. Über 60 Jahre später wollte der alternde Ordensmeister und -kommandant Claidius Barronmor im Jahre 3889 die Flamme des Kreuzzuges des Lichts erneut entfachen, indem er Stimme und Schwert gegen das ferne, von Untoten heimgesuchte Land Geb erhob. Sechs Ritter von Ozem wurden ausgeschickt, Gebs Hauptstadt Mechitar zu infiltrieren und die Verteidigungen der Nation auszuspionieren: Bhedlis, Ghuzmaar, Hirschtod, Ilverazto, Yhalas und Barronmor, der Enkel des Kommandanten.

Mehr als ein Jahr später kehrten die Ritter nach Vigil zurück. Doch sie kamen nicht als Helden, sondern verwüsteten die Stadt und attackierten Araznis Mausoleum. Die wenigen Überlebenden Verteidiger berichteten, dass von den nach Geb entsandten Rittern nur schwarzgekleidete

Kadaver zurückgekehrt waren. Die sechs verschwanden mit ihrer Beute im Dunkeln und kehrten zu ihrem neuen Herrn zurück.

Der Orden weigerte sich, seine gefallenen Helden so einfach aufgeben. Ein Kontingent Ritter marschierte auf Geb zu, stieß dort aber auf Schockierendes: Araznis Leiche war geschändet, in die edlen Kleider einer gebbischen Prinzessin gekleidet und als untoter Schrecken wiederbelebt worden. Die Ritter versuchten, diese Abscheulichkeit zu zerstören, wurden aber von ihren sechs einstigen Brüdern, die als Grabesritter wiederbelebt worden waren, aufgehalten.

Die wenigen, welche in den Folgemonaten nach Vigil heimkehrten, überbrachten furchtbare Schreckensgeschichten und die Warnung, niemals nach Geb zurückzukehren. Und sie brachten vier blutrote Gefäße mit sich, von denen jedes ein noch lebendes, pulsierende Organ Araznis enthält.

Folgen

Araznis Blutsteine sind für ihre Besitzer zugleich Segen und Fluch:

Araznis Asche: Die Leichnamin Arazni sucht ihre verlorenen Organe. Ihre Beauftragten, darunter auch ihre Grabesritterleibwächter, suchen alle Lande ab und kennen keine Gnade. Angeblich erfährt Arazni den Aufenthaltsort eines ihrer Organe, wenn es benutzt wird, spürt sie dann doch ein Kitzeln des Lebens in ihrer verwesenen Gestalt.

Relikte Arodens: Sollte Arodens Kirche noch bestehen, würden die *Blutsteine* zu ihren heiligsten Relikten zählen, besitzen sie doch noch einen Funken des göttlichen Strahlens. Zeloten suchen die *Blutsteine* in der Hoffnung, Arodens gefallene Heroldin läutern zu können oder – realitätsfern – die gefallene Gottheit ins Leben zurückzuholen. Die Macht der Steine ist wie das Licht eines toten Sterns – ein Licht, dessen Quelle nicht länger existiert.



ARODENS SCHILD

Die Oberfläche dieses stabilen, von den Narben und Hieben zahlloser Kämpfe gezeichneten Holzschildes trägt Schnitzwerk in Form eines geflügelten, strahlenden Auges.

ARODENS SCHILD

Aura Starke Bannmagie; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Schild; **Gewicht** 10 Pfd.

BESCHREIBUNG

Arodens Schild ist ein *Schwerer Holzschild des Leichten Bollwerks* und der *Zauberresistenz (17) +5*. Der Träger kann ein Mal am Tag eine Form von *Feuerschild* aktivieren, welche vor Kälteangriffen schützt und Gegnern Feuer- und Heiligen Schaden zufügt (ähnlich wie *Flammenschlag*). Sollte ein angrenzender Verbündeter von einem Nah- oder Fernkampfangriff getroffen werden, kann der Schildträger ein Mal pro Runde als Augenblickliche Aktion den Angriff auf sich selbst umleiten und alle Effekte des Angriffes auf sich nehmen, als wäre er das beabsichtigte Ziel gewesen. Alle Verbündeten innerhalb von 30 m Entfernung zum Träger erhalten sodann die Effekte von *Gebet* und *Segnen*. Zudem erfahren sie die relative Position und den Zustand des Trägers (wie Zustand).

Neben diesen Eigenschaften soll Arodens Schild seinen Träger vor dem Tod beschützen. Jeder Angriff, welcher den Träger töten (und nicht nur in den Zustand Bewusstlos und/oder Sterbend versetzen) würde, löst diese Fähigkeit aus, welche den tödlichen Angriff vollkommen auf den Schild umlenkt und den Träger unbeschadet lässt (selbst wenn der Angriff normalerweise nur gegen lebende Kreaturen funktionieren würde). Beispiel: Misslingt dem Träger ein Rettungswurf gegen *Fleisch* zu *Stein*, würde der Schild stattdessen versteinern und zerbersten; misslingt dem Träger der Rettungswurf gegen *Verdorren*, würde der Schild stattdessen austrocknen und zersplittern. Dies zerstört den Schild und reduziert ihn auf 1W20 nahezu unzerstörbare Bruchstücke, welche widerspiegeln, wie der Schild zuletzt zerstört wurde.

Ein Chaotischer Träger erhält zwei Negative Stufen, während er Arodens Schild führt oder bei sich hat, welche während dieser Zeit auf keine Weise entfernt werden können. Diese Negativen Stufen führen nicht zu tatsächlichem Stufenverlust.

ZERSTÖRUNG

Arodens Schild wurde geschaffen, um zerstört zu werden. Die scheinbar unzerstörbaren Bruchstücke können aber vernichtet werden, wenn sie von einer Chaotisch Neutralen Kreatur von der Macht eines Halbgottes (oder mächtiger) verschlungen werden, z.B. dem Ältesten Graf Ranalc oder den proteanischen Sprechern aus den Tiefen.

Geschichte

Während der letzten Schlacht zwischen dem Wispernden Tyrannen und General Arnisant entfesselte der Leichnam entsetzliche Magie, um den sterblichen Helden zu ermorden. Arodens Schild rettete das Leben des Generals,

zersplitterte dabei aber in ein Dutzend Teile, von denen eines sich in die Hand des Leichnams bohrte und ihn mit heiligem Feuer versengte. Derart von der Macht seines uralten Feindes Aroden getroffen, zog sich der Erzleichnam in die Tiefen des Galgenkopfes zurück, wo die Armeen des Kreuzzuges des Lichts ein großes Siegel errichteten. Mit diesem banden sie ihn für alle Ewigkeit in seine Gewölbe. Die 11 übrigen Splitter von Arodens Schild wurden eingesammelt und an den ersten Wächterfürsten von Vigil in der neugegründeten Nation Finismur übergeben, wo sie bis heute verblieben sind.

Gegenwärtig sind sie zwischen anderen Sammlungen an der Kriegsakademie der Kreuzfahrer ausgestellt. Nur wenige nennen sie noch bei ihrem einstigen Namen, zumal Aroden selbst mittlerweile gestorben ist, stattdessen bezeichnen sie sie als *Arnisans Zerschmetterten Schild*. Die Bruchstücke enthalten zwar immer noch Arodens göttlichen Schutz, sind selbst aber kaum mehr als historische Relikte. Nur zusammen mit dem verlorenen zwölften Stück könnte Arodens Schild neugeschmiedet werden.



Folgen

Wer Arodens Schild anlegen will, muss ihn erst wieder zusammenfügen, was eine nahezu unerfüllbare Herausforderung darstellt.

Eine neugeschmiedete Legende:

Wer über alle Bruchstücke von Arodens Schild verfügt, dem stehen zwei Möglichkeiten offen, um den Schild neu zu erschaffen. Die schwierigere Methode besteht darin, eine Gottheit zu bitten, persönlich einzugreifen und den Schild zu reparieren. Ansonsten können Rechtschaffen Neutrale Sterbliche den Schild zusammensetzen, indem sie *Wunsch* auf die Splitter in einem Bereich wirken, welcher einer Rechtschaffen Neutralen Gottheit geweiht wurde. Um den Schild neu zu schmieden, ist eine Woche erforderlich. Der Erschaffer muss die ganze Zeit im geweihten Bereich verbringen und jeden Tag einen Fertigkeitwurf für Handwerk (Rüstung) gegen SG 35 ablegen.

Während eine Gottheit den Schild perfekt neuerschaffen kann, verfügt selbst das Werk des fähigsten Sterblichen über subtile Makel – erleidet der Träger bei einem Rettungswurf einen Kritischen Patzer (d.h. eine Natürliche 1), so muss auch der Schild diesen Rettungswurf ablegen; erleidet der Schild dabei ebenfalls einen Kritischen Patzer, zerbricht er in 1W20 Teile.

Wiedererlangen der Bruchstücke: Elf der zwölf Splitter von Arodens Schild befinden sich gegenwärtig in der Stadt Vigil. Der zwölfte aber ist angeblich im heimgesuchten und verdammten Gefängnisturm Galgenspitze eingeschlossen und steckt möglicherweise immer noch in der Hand des Wispernden Tyrannen. Falls dies stimmt, müsste man das *Große Siegel* durchbrechen, welches den uralten Leichnam einsperrt, und würde diesen dabei möglicherweise wieder auf die Welt loslassen...



AXT DER ZWERGENFÜRSTEN

Der stabile Griff dieser Zwergischen Streitaxt ist von Silberadern durchzogen und in die Axtblätter sind Bilder uralten Ruhmes eingraviert.

AXT DER ZWERGENFÜRSTEN

Aura Starke Beschwörungs- und Verwandlungsmagie; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 12 Pfd.

BESCHREIBUNG

Die Axt der Zwergenfürsten ist eine Scharfe Zwergische Streitaxt des Verderbens (Gobloide) und des Werfens +6. Hält sie ein Zwerg in Händen, verdoppelt sich die Reichweite seiner Dunkel-sicht. Hält sie ein Nichtzwerg, so erleidet er 4 Punkte temporären Charismaschadens; dieser Schaden kann nicht geheilt oder kuriert werden, solange die Axt gehalten wird. Der Besitzer der Axt erhält einen Bonus von +10 auf Fertigkeitwürfe für Handwerk (Fallen, Rüstungen, Schmuck, Steinmetzarbeiten und Waffen). Ferner kann der Träger ein Mal pro Woche einen Älteren Erdelementar (wie mittels *Monster herbeizaubern IX*) herbeizaubern.

ZERSTÖRUNG

Die Axt der Zwergenfürsten rostet und zerfällt zu Staub, der sich sodann zu Nichts auflöst, sollte es jemals einem Goblin gelingen, mit ihr einen Zwergenkönig zu enthaupten.

Geschichte

Im Jahre -4987 AK erfüllt der große Zwergenkönig Taargick sein Versprechen gegenüber seinem Volk und die vor uralten Zeiten von Torag ausgesprochene Prophezeiung, indem er die Zwerge an das Licht der Oberfläche führte und so nach Generationen die gefährliche Himmelsqueste vollendete. Allerdings war dieser erste Schritt ins Sonnenlicht nicht der glorreiche Augenblick, wie ihn spätere Zwergensbildhauer gern darstellen. Viele Zwerge fürchteten das alles enthüllende Licht, das unstete Wetter, den unermesslich weiten Himmel und die zahllosen seltsamen Formen und Kreaturen der fremdartigen Oberfläche. Viele tausend Zwerge fragten sich bei Erreichen der Oberfläche, ob sie nicht besser in der dunklen Tiefe der Erde geblieben wären.

Auch Taargick selbst ging es nicht anders. Angesichts der Nöte seines Volkes kam er in einer verborgenen Höhle mit den Anführern seines Volkes zum Letzten Konklave zusammen. Mit seinen Geschwistern, Beratern und den größten Toragpriestern errichtete er eine einfache Schmiede. Mit Erz aus den Tiefen ihrer alten Heimat und fremdartigen neuen, an der Oberfläche entdeckten Metallen schmiedeten diese Anführer der Zwergenheit ein Symbol ihres Volkes, in welches sie ihre Kraft, Entschlossenheit, Legenden und Erinnerungen, sowie Torags Segnungen hineinfließen ließen. Nach getanem Werk trat Taargick vor sein Volk, ermutigte es, sich den Herausforderungen der Oberfläche zu stellen, und rechte eine wundersame Axt gen

Himmel als Beweis, dass die alten Traditionen imstande waren, aus den Reichtümern der neuen Welt Wunder zu schaffen. Die Waffe wurde die Axt der Zwergenfürsten getauft und es heißt, sie würde ihre Schärfe behalten, solange die Zwerge die Tugenden ihrer alten Heimat nicht vergaßen und sich nicht von ihnen abwandten.

Die Axt ging durch die Hände vieler Könige und Herrscher, wurde schließlich in den Fünfkönigsbergen verwahrt, doch im Chaos des Fünfkönigskriegs von Unbekannten gestohlen. Sie tauchte kurz in Händen von General Eurad Dberryl wieder auf, wurde aber von Anhängern des Theokraten Ordric während des Schmiedekrieges erbeutet. Viele Zwerge glauben, dass die Droskargläubigen in der Axt eine Bedrohung ihres Regimes sahen und sie daher tief unter Droskars Fels verbargen. Trotz dieser Geschichten und Jahrhunderten der Suche konnte bislang niemand das uralte Symbol bergen, so dass die Axt der Zwergenfürsten noch immer verloren ist.



Folgen

Kaum ein Gegenstand ist derart mit dem Stolz eines Volkes verbunden wie die Axt der Zwergenfürsten. Wer sie für sich beansprucht, sollte das Folgende beachten:

Emblem eines Volkes: Die Axt der Zwergenfürsten ist ein Symbol des Stolzes, der Traditionen und des Vermächtnisses eines ganzen Volkes. Zudem ist es ein unbezahlbares, historisches Artefakt – auch wenn die Zwerge sich bemühen, ihre gewaltigen Himmelszitadellen in Schuss zu halten, verlieren sie fraglos mit jeder an der Oberfläche geborenen Generation ein wenig mehr ihrer uralten Traditionen. Viele Zwerge in den Fünfkönigsbergen und anderswo glauben, dass mit Wiedererlangen der Axt auch ihr Volk wieder geeint werden könne und ein neues Zeitalter zwergischem Einfallreichtums beginnen würde. Die meisten Zwergenherrscher würden jeden Preis bezahlen, um die Axt zu erlangen, würde ihnen dies doch augenblicklich Achtung und Einfluss bei ihrem Volk einbringen. Ebenso würden viele alles tun, um das Artefakt den Händen eines Nichtzwerges zu entreißen. Aus demselben Grund würden die Anhänger Droskars alles in ihrer Machtstehende tun, um die Axt wieder zu verborgen und den Niedergang ihres Volkes in Schufterei und Verzweiflung fortzusetzen.

Hand des Schöpfers: Die Axt der Zwergenfürsten will von Zwergenhänden geführt werden – und sollte sie keinen solchen Träger finden, so formt sie ihren Besitzer nach ihren Wünschen um, wenn man den Legenden glauben will. Wer die Axt für längere Zeit führt, wird feststellen, dass er sich an die Dunkelheit gewöhnt, in die Breite geht und zugleich bis zu 2,5 cm pro Woche an Größe verliert. Wer die Axt länger als eine Woche besitzt, verwandelt sich 1W4 Wochen später in einen Zwerg (wie *Wiedergeburt*). Dieser Effekt kann nur mittels *Wunder* oder *Wunsch* umgekehrt werden.



ÄONENZEPTER

Seltsame Metallzacken und runenmarkierte Zähne ragen in merkwürdigen Winkeln aus diesem schwertlangen Schlüssel. An einem Ende bilden mehrere edelsteinbesetzte Riefen und Scheiben am Kopf des Schlüssels eine Art Darstellung eines Sonnensystems.

ÄONENZEPTER

Aura Überwältigende Verwandlungsmagie; **ZS** 25

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 8 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der Äonenzepter kann als *Schwerer Streitkolben +4* geführt werden, sein Kritischer Bedrohungsbereich ist 18–20. Eine mit dem Zepter getroffene Kreatur erleidet nicht nur den Waffenschaden, sondern altert zudem um eine Anzahl an Jahren in Höhe des erlittenen Schadens. Bei einem Kritischen Treffer altert das Ziel sogar um die doppelte Anzahl der erlittenen Schadenspunkte. Auf diese Weise gealterte Kreaturen könnten Reduzierungen ihrer körperlichen Attributswerte erleiden – siehe Tabelle 7-2 im *Grundregelwerk* zu den Effekten von Alterung. Hinsichtlich nicht dort aufgeführter Humanoider und Nichthumanoider sollte ein SL sich an die Kreaturenbeschreibungen, Allgemeinwissen und sein Urteilsvermögen halten, wie Angehörige anderer Völker betroffen werden. Bei unbedeutenden Gegnern sollten ST, GE und KO im Schnitt pro 10 Jahre Alterung um jeweils -1 verändert werden und eine Kreatur bei +40 Jahre an Altersschwäche sterben. Externare, Konstrukte und Untote sind gegen Alterungseffekte immun. Die geistigen Attributswerte verbessern sich dabei nicht. Kreaturen, welche Fähigkeiten in Abhängigkeit von ihrer Alterskategorie erlangen, erhalten diese normal, der SL kann aber bestimmen, dass sie nicht sofort darüber verfügen können. *Regeneration* macht 1 Jahr an vorzeitiger Alterung pro geheiltem Trefferpunkt rückgängig. Durch Alterung getötete Kreaturen können nur mittels *Wahre Auferstehung*, *Wunder* oder *Wunsch* ins Leben zurückgeholt werden, allerdings heilen selbst diese Zauber nicht die Alterung, sondern holen das Ziel lediglich 1 Jahr jünger als sein maximales Alter zurück.

Das Äonenzepter kann nicht nur als Waffe eingesetzt werden, sondern zudem ein Portal durch die Zeit öffnen. Hierzu muss der Träger 10 Minuten aufwenden, um den empfindlichen Mechanismus im Kopf des Artefaktes auf das genaue Datum einzustellen, zu dem er reisen möchte. Der Träger muss dabei entweder einen Fertigkeitwurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 30 ablegen, um ein genaues Datum einzustellen, oder einen Weisheitwurf gegen SG 30, um in eine allgemeine Zeitperiode zu reisen. Der Träger kann sich dabei beeilen und die Zeit auf 1 Minute reduzieren, allerdings erhöht dies den SG des Wurfes um +10. Unabhängig vom Gelingen des Wurfes öffnet sich ein 1,50 m durchmessender, glühender Riss in der Zeit innerhalb von 4,50 m Entfernung. Dieser Riss kann nicht als Waffe

oder zum Zerstören genutzt werden. In welche Zeit er führt, hängt von Erfolg (beabsichtigte Zeit) oder Misserfolg (verwende die Tabelle auf der folgenden Seite, um die Abweichung zu bestimmen) des Wurfes ab. Man kann nicht durch das Portal schauen und muss es komplett durchqueren, um zu sehen, welche Zeit sich auf der anderen Seite befindet. Der Riss schließt sich nach 1 Minute. Welche Kreaturen oder Bedingungen auf der anderen Seite warten, bestimmt der SL (siehe die Tabelle Zeitalter von Golarion auf der nächsten Seite für Beispiele).

ZERSTÖRUNG

Das Äonenzepter gehorcht Gesetzen, die nicht dieser Realität angehören. Es kann nicht zerstört, wohl aber in eine Zeit getragen werden, wo es dem Zugriff der Gegenwart entzogen ist. Manche behaupten, dass dies bereits Dutzende Mal geschehen, das Zepter aber dennoch später in uralten Ruinen oder als Folge geologischer Umwälzungen gefunden worden sei.

Geschichte

Zahlreiche uralte und widersprüchliche Aufzeichnungen berichten von mächtigen Reisenden, welche die Zeit beherrschten und schlüsselartige Zepter führten. Zur Blütezeit von Azlant sagte jener Künstler, welcher nur als der Erbauer des Meerschäumdomes bekannt ist, die Entstehung eines neuen Imperiums der Magier im Osten voraus und versah jede seiner Darstellungen mit einem Schlüsselsymbol. Im Jahre -4003 AK erschienen die wahn sinnigen Seher Casmos und Cielas im Haus des Patriziers Pavotia Lartisia mit einem seltsamen Stab, wurden prompt ergriffen und eingekerkert. Sie lebten noch sehr lange und machten zahlreiche, unheimlich genaue Vorhersagungen. Im Jahre -2256 tötete der Schory-Aeromant Vidon von Jidran seinen Sohn anscheinend auf die Warnung seiner aus der Zukunft gekommenen, noch ungeborenen Tochter, dass der Junge eine ganze Himmelsstadt zerstören würde. – Im Anschluss gelangen ihm zahlreiche Entdeckung auf dem Gebiet der Aeromantie. Zuletzt erschien das Äonenzepter im Jahre -919 in Händen eines fremdartigen, käferartigen Halbhumanoiden, welcher sogleich von einem der Haremswächter des Gouverneurs Haldazhai der ninschaburer Provinz Azahoud zerquetscht wurde. Der Adelige überreichte das mysteriöse Zepter als Tribut seinem Lehnherren, welcher es in die Tempelkammern von Tabsagal verbrachte, wo es vergessen wurde – zumindest bis der Kundschafter Durvin Gest die Ruinen von Tabsagal im Jahre 4328 AK leerräumte. Im sechsten Band der *Chroniken der Kundschafter* macht Gest ein paar vage Bemerkungen über die Eigenschaften des Zepters und dass er es beinahe an einen garundischen Räuberfürsten verloren hätte. Wie im Falle des berühmten Kundschafters ist auch der Aufenthaltsort des Zepters unbekannt.





Ungewollte Zeitreisen

Wurf Ergebnis	Zeit jenseits des Portals*
SG oder höher	Beabsichtigte Zeit
SG -1 bis -5	Beabsichtigte Zeit +/- 1W10 Jahre (1-10)
SG -6 bis -10	Beabsichtigte Zeit +/- 1W100 Jahre (1-100)
SG -11 bis -15	Beabsichtigte Zeit +/- 1W100 x 100 Jahre (100-10.000)
SG -16 bis -20	Beabsichtigte Zeit +/- 1W100 x 1.000 Jahre (1.000-100.000)
SG -21 bis -25	Beabsichtigte Zeit +/- 1W100 x 10.000 Jahre (10.000-1.000.000)
SG -26 bis -30	Beabsichtigte Zeit +/- 1W100 x 100.000 Jahre (100.000-10.000.000)
SG -31 bis -35	Beabsichtigte Zeit +/- 1W100 x 1.000.000 Jahre (1.000.000-100.000.000)
SG -36 bis -40	Zeitsprung, Würfle separat für jede Kreatur, welche das Tor durchquert

* Der SL bestimmt zufällig, ob das Ergebnis von der anvisierten Zeit abgezogen oder auf sie addiert wird.

Golarions Zeitalter

Grober Zeitraum	Daten	Wichtige Ereignisse/Gefahren
Urzeit	Vor -50.000.001	Prähistorische Bestien und tödliche Umgebungen
Prähistorische Vergangenheit	-50.000.00 bis -1.000.001	Bestien und Drachen herrschen
Primitive Vergangenheit	-1.000.000 bis -10.001	Schlangenvolk und Nichtmenschen herrschen
Legendäre Vergangenheit	-10.000 bis -4.295	Blütezeit von Azlant & Thassilon, Zeitalter der Finsternis
Vergangene Zeitalter	-4.294 AK bis -1 AK	Zeit der Alten Imperien (Altes Osirion, Jistka, andere Imperien)
Ferne Vergangenheit	1 AK bis 4.605 AK	Arodens Gottwerdung
Jüngste Vergangenheit	4.606 AK bis 4.711 AK	Arodens Tod
Gegenwart	4.712 AK	Heute (wie <i>Weltenband der Inneren See</i>)
Nahe Zukunft	4.712 AK bis 9.999 AK	Gegenwart mit politischen Veränderungen
Entfernte Zukunft	10.000 AK bis 99.999 AK	Neue Kulturen, neue Technologien
Ferne Zukunft	100.000 AK bis 999.999 AK	Völlig fremdartige Kulturen und Wissenschaft
Extreme Zukunft	1.000.000 AK	Nichthumanoide herrschen, veränderte Geographie

Folgen

Wer das *Äonenzepter* benutzt, kann durch die Zeit reisen – mit all den Gefahren und Folgen, die daraus resultieren können.

Gesetze der Zeit: Das *Äonenzepter* ist der Schlüssel zu Zeitreiseabenteuern mit all den daraus resultierenden Gefahren, Problemen und Paradoxa. Sollte ein SL keine Zeitreiseelemente in seiner Kampagne wollen, dann sei ihm nahegelegt, die Finger vom *Äonenzepter* zu lassen!

Zeitreisen können so einfach oder so kompliziert sein, wie der SL möchte. Eine Kampagne muss nicht durch gespaltene Zeitlinien, Zeitparadoxa und alles zerstörende Folgen belastet werden. Natürlich kann ein SL, welcher die Effekte von Zeitreisen wie Wellen auf einem Teich betrachtet, die ein hineingeworfener Stein erzeugt, aber auch alle Taten und ihre Folgen nachhalten. Manche SL halten es mit den Effekten von Zeitreisen auch lieber wie mit einem Stein, der in einen raschen Strom geworfen wird – geringere Effekte am Eintauchpunkt, doch letztendlich ohne Folgen für den Verlauf des Stromes. Andere verzichten lieber gänzlich auf die beliebten Regeln zu Zeitreisen und entwickeln eigene – vielleicht widersteht der Zeitstrom Veränderungen oder hat Wächter (z.B. Hunde von Tindalos^{MHB II}).

Ein SL sollte auch überlegen, wie er andere Probleme wie beispielsweise Magie behandelt. Wie erlangt z. B. ein Kleriker eines Gottes, der noch gar geboren wurde, seine Magie in der fernen Vergangenheit? Verändert sich die Magie? Ist sie

in der fernen Zukunft noch so zuverlässig wie in der Gegenwart? Und kann der Schlüssel überhaupt ein Tor in eine Zeit öffnen, welche völlig im Widerspruch zur Existenz des Trägers des Zepters steht – z.B. in die Zeit vor der Entstehung der Materiellen Ebene oder in eine Zukunft, in welcher es den Planeten nicht mehr gibt?

Zeitreisen öffnen die Tür zu zahllosen neuen Abenteuern, erfordern aber auch beachtliche Vorüberlegungen zu den Gesetzen der Realität und den beschreibbaren Kulturen. Ein SL kann alle Details kreieren, welche zu den Geschichten passen, die er erzählen will, sollte aber konsistent bleiben, damit die Spieler die Entdeckung dieser Geheimnisse der Realität genießen können.

Zeitreisen: Ein SL, der seine Kampagne einen Abstecker in Golarions Vergangenheit machen lassen will, findet genug Informationen im *Weltenband der Inneren See*. Viele uralte Reiche beeinflussen immer noch die Gegenwart und Details zu Kulturen wie Azlant, Thassilon und dem Alten Osirion findest du in verschiedenen Quellen wie dem *Almanach der Versunkenen Reiche*, dem *Almanach der Gewölbe* oder auch dem Abenteuerpfad *Das Erwachen der Runenherrscher*.

Die Zukunft der Region der Inneren See ist dagegen weit aus rätselhafter – sie könnte fantastisch, futuristisch oder der realen Welt ähnlich sein, wie es der SL will. Reisen die Charaktere weit genug, stößt dies im Grunde die Tür zu jedem Kampagnenhintergrund auf, den sich der SL ausdenken mag.



BABA JAGAS TANZENDE HÜTTE

Hier steht eine rustikale Hütte, an deren Holzwänden Kräuterbündel zum trocknen aufgehängt wurden. In das Holz sind zudem unheimliche Symbole eingeritzt. Unter der gesplitterten Holzveranda schauen zwei Beine hervor, welche zu einem 4,50 m großen Huhn gehören könnten und in gigantischen, matschverkrusteten, aber messerscharfen Krallen auslaufen.

BABA JAGAS TANZENDE HÜTTE

Aura Überwältigende Beschwörungs- und Verwandlungsmagie; **ZS** 30

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 3.500 Pfd.



BESCHREIBUNG

Diese primitive Hütte ist etwa 4,50 m hoch und hat eine Seitenlänge von 4,50 m. Sie steht auf einem Paar gigantischer Hühnerbeine, welche ständig im Boden scharren, wenn die Hütte sich nicht in Ruhestellung befindet und sie darunter zusammengeklappt sind. Die lebendig wirkenden Beine sind nicht das einzig Auffällige an der Hütte: Die einzige Tür des kleinen Gebäudes führt in einen Raum, welcher doppelt so groß ist, als es die äußeren Maße der Hütte eigentlich zulassen, und doch nur der Eingangsbereich zu noch wundersameren Plätzen ist. Die Hütte verfügt über zahllose Konfigurationen an extradimensionalen Räumen, welche sich in Abhängigkeit vom Aufenthaltsort der Hütte verändern – siehe auch das Ende dieses Abschnitts hinsichtlich der „Standard-Konfiguration“. Nichts, was außerhalb der Hütte geschieht, hat Auswirkungen auf ihr Inneres. Die Eigenschaften und Fähigkeiten der *Tanzenden Hütte* werden in zwei Kategorien unterteilt: Verteidigung und Transport.

Verteidigung: Die Tanzende Hütte ist ein einzigartiges Konstrukt mit HG 17. Ihre Spielwerte und Fähigkeiten werden weiter unten im Text aufgeführt. Eine Kreatur im Inneren der Hütte kann dieser befehlen, sich zu bewegen, anzugreifen, ihre besonderen Fähigkeiten zu nutzen oder andere Funktionen auszuführen, indem sie sich der ungewöhnlichen Kontrollen des Artefaktes bedient: einem braunen Hühnerkei in einer gewöhnlichen, angeschlagenen Tonschüssel, welche auf einem Tisch in der Hütte steht. Schale und Ei können problemlos entfernt und auch zerstört werden, erscheinen aber 1 Stunde später wieder und funktionieren nur im Inneren der Hütte. Wird das

Ei zerbrochen, taucht der Kopf eines lebendigen und zornigen Hahns auf, welcher einen langen, gackernden Tod stirbt – und nach einer Stunde verschwindet, wenn die Kontrollen sich neu bilden. Jede Kreatur, welche erfolgreich einen Fertigkeitwurf für Magischen Gegenstand benutzen gegen SG 30 ablegt, kann diese ungewöhnlichen und unerwarteten Kontrollen benutzen, um der Tanzenden Hütte Befehle zu geben. Misslingt dieser Wurf, tanzt die Hütte dagegen unrhythmisch umher und zertrampelt möglicherweise nahe Kreaturen, übt aber keine Effekte auf Kreaturen in ihrem Inneren aus. Einer Kreatur muss in jeder Runde ein neuer Fertigkeitwurf für Magischen Gegenstand benutzen gelingen, um die Aktionen der Hütte direkt zu kontrollieren. Der Hütte können einfache, kurze Anweisungen erteilt werden, die sie befolgt, z.B. Greife jeden Humanoiden an, der sich nähert, Patrouilliere einen Bereich, Bewege dich eine bestimmte Zeit lang in eine bestimmte Richtung oder Fliehe, wenn du beschädigt wirst. Ihr können aber keine mehrteiligen Anweisungen gegeben werden und man kann ihr auch nicht befehlen, bestimmte Individuen zu erkennen oder einen bestimmten Ort aufzusuchen.

Transport: Als Konstrukt kann die Tanzende Hütte sich aus eigener Kraft fortbewegen. Sie verfügt aber auch über die Fähigkeit, zwischen den Existenzebenen hindurch zu schlüpfen und sogar zu anderen Planeten zu reisen, wobei sie alles und jeden innerhalb der Hütte mitnimmt. Diese beachtliche Fähigkeit wird mittels des Kessels in der Hütte aktiviert, welcher diese mit zahllosen, vielleicht auch einer unendlichen Anzahl von Örtlichkeiten auf den Ebenen verbindet. Um den Kessel zu benutzen, muss eine Kreatur vor diesem stehen, zwei Dinge hineinlegen und den stetig blubbernden Eintopf darin umrühren – dieser Vorgang erfordert eine Volle Runde, es mag aber deutlich länger dauern, die nötigen Zutaten erst einmal zu finden. Diese



Beispiele für Schlüssel und Zielorte

Schlüssel 1	Schlüssel 2	Zielort
Aal	Seite eines Märchenbuches	Das Haus der Lügen in Nidal
Ahornblatt	Zerrissene Kellidenkleidung	Der Rotblattsee in Ustalav
Asche eines Vertrauten	Schlangenei	Abraxas' Harem im Abyss
Blonde Haarlocke	Dolch	Ein Denkmal mit dem Schriftzug „Guinevere“ auf dem Beinacker
Blütenblätter	Geküsster Liebesbrief	Gottesarm in der Ersten Welt
Dämonenhorn	Rudimentärer Finger	Lindwurbewachtes Herrenhaus auf Abaddon
Dampfwolke	Obsidianszahn	Der Verschlingende Sturm auf der Ebene der Luft
Eidechsenzunge	Rostige Nägel	Der Ihysige in der Hölle
Eisbröckchen	Kieselsteine	Der Sveonvo-Bogen bei Walenhall
Fingernagel	Suppenknochen	Achtfinger-Schlachtereie in Axis
Goldene Lautensaite	Träne	Llourith im Nirvana
Grüne Jadescherbe	Schlangengift	Siebungiftquellen in Minkai
Guggul-Weihrauch	Heiliges Symbol von Dhalavei	Sitz des Goldenen Mondes in Vudra
Haar einer Albinoriesenspinne	Kohle	Foyer des Hauses Caldрана in Zirnakaynin
Katzenfell	Menschliche Wimpern	Der Kopf der Sphinx in Osirion
Knochenmehl	Schneeflocke	Der Reifswaldforst in Irrisen
Kopflohe Ameise	Runengravierter Stein	Die Göttliche Versammlung unter Kaer Maga
Leere Phiole	Siccacit	Qidel auf dem Planeten Verces
Linkes Auge einer Ziege	Rechtes Ohr einer Schae	Lichtlose Halbebene namens Flüsternder Ort
Marmorbröckchen	Schwarze Haarsträhne	Das Jungfernfeld südlich von Geb
Meeressalz	Weißer Sand	Die Fulguratmurmeln auf der Ebene des Wassers
Pferdeblut	Verbogenes eisernes Kettenglied	Zelle 667 in der Zitadelle Gheradesca in Cheliar
Platinstange	Sternenstaub	Der Nachtmarkt in Katapesch
Rattenschädel	Salpeter	Das Vergessene Bergwerk in Nirmathas
Rissige blaue Tonscheibe	Säurephiole	Galisemni im Mahlstrom
Rote Seide	Schwarzer Sand	Der Schwarze Schlüssel von Zelschabbar in Kelesch
Schwarze Tinte	Zerbrochener Spiegel	Schatten-Absalom auf der Schattenebene
Silberfisch	Verbrauchter Zauberstab	Dachboden von Pols Schriftrollen und Raritäten in Quantum
Vogelflügel	Zerbrochene Vase	Die Sonnentürme in den Ruinen von Kho

beiden Zutaten fungieren als „Schlüssel“ zu einem bestimmten Zielort. Jeder Zielort, zu dem die Hütte reisen kann, besitzt eine bestimmte Kombination; dabei handelt es sich um optisch relativ normale Gegenstände, die in der Hütte lagern – nur diese Gegenstände kommen als Schlüssel in Frage. Wenn als z.B. ein roter Apfel ein Schlüssel ist, muss dieser im Inneren der Tanzenden Hütte zu finden sein. Wie die Kontrollen der Hütte können auch Schlüssel leicht zerstört oder entfernt werden, erscheinen aber 1 Stunde später neu.

Sobald die richtigen Schlüssel in den Kessel geworfen werden, erscheint die *Tanzende Hütte* sofort am Zielort, als wäre sie mittels *Ebenenwechsel* oder *Interplanetares Teleportieren*^{ABR} gereist. Dabei erscheint die Hütte stets am selben Fleck – die Schlüssel sind auf diesen bestimmten Ort eingestimmt. Ist die Hütte an diesem Zielort angekommen, kann sie sich normal an andere Orte auf dieser Welt oder Ebene bewegen oder dorthin gebracht werden. Bei der Ankunft am Zielort verschwinden die Schlüssel aus dem Kessel und entstehen irgendwo innerhalb der Hütte neu.

Zugleich verändert sich das innere Layout der Tanzenden Hütte bei Ankunft an einem neuen Ziel – es gibt zu jedem Ziel eine eigene Konfiguration. Die Karte am Ende des Eintrages zeigt eine Beispiel-Konfiguration für das Innere der Hütte, diese kann sich aber dramatisch verändern im Rahmen der Reisen der Hütte. Jede Konfiguration enthält aber einen Raum mit einem Kessel

und den Kontrollen der Hütte, egal wie viele Räume die Konfiguration ansonsten noch umfasst.

Wenn sich die Konfiguration verändert, bestehen die anderen Konfigurationen immer noch fort, sind innerhalb der Hütte selbst aber unzugänglich. Man kann sie jedoch immer noch mittels Magie wie *Ebenenwechsel* erreichen. Baba Jaga selbst (und möglicherweise noch andere Bewohner der Hütte) kann frei alle Räume der Hütte betreten, egal in welcher Konfiguration diese zum Teil liegen mögen.

Die Tabelle auf dieser Seite führt einige der am besten bekannten Zielorte samt der benötigten Schlüssel auf, zu denen die Hütte reisen kann. Dies ist keine abschließende Liste und niemand – außer vielleicht Baba Jaga persönlich – kennt die Grenzen der Transportfähigkeiten der Hütte.

ZERSTÖRUNG

Sollte der Kessel in der *Tanzenden Hütte* benutzt werden, um ein Tor innerhalb des Kessels selbst zu öffnen, öffnet sich ein Riss in der Realität, zerstört das extradimensionale Innere der Hütte und saugt das äußere Gerüst ein – dies dürfte denjenigen zerstören, der den Kessel aktiviert hat, und möglicherweise noch viel, viel mehr. Nur Baba Jaga weiß, welche Dinge in den Kessel geworfen werden müssen, um dieses Portal der Selbstzerstörung zu öffnen – unter anderem gehört dazu ihr linkes Auge.



DIE EIGENSCHAFTEN DER TANZENDEN HÜTTE

Baba Jagas Tanzende Hütte ist ein äußerst komplexes und mächtiges Artefakt. Es folgen die Spielwerte für das hühnerbeinige Gerüst:

BABA JAGAS TANZENDE HÜTTE HG 17

EP 102,400

N Riesiges Konstrukt

INI +12; Sinne Blindsight 36 m; Wahrnehmung +8

Aura Unheimliche Ausstrahlung (18 m, SG 30)

VERTEIDIGUNG

RK 34, Berührung 20, auf dem Falschen Fuß 22 (+12 GE, -2 Größe, +14 Natürlich)

TP 188 (27W10+40); Schnelle Heilung 20

REF +21, WIL +17, ZÄH +9

Immunitäten wie Konstrukte, Blickangriffe, sichtbasierende Angriffe, visuelle Effekte und Illusionen; SR 15/Adamant; Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Unsterbliche Struktur; ZR 28

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m

Nahkampf 2 Klauen +38 (2W6+13 plus Ergreifen), Hieb +38 (2W8+13 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe Schnelles Verschlingen^{MHB III}, Trampeln (2W8+19, SG 36), Verschlingen (siehe unten), Würgen (2W6+19)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15; Konzentration +22)

Beliebig oft –*Bewegungsfreiheit*, *Dimensionsanker*, *Unwiderstehlicher Tanz* (SG 25)

3/Tag — *Dimensionstür*, *Flammende Wolke* (SG 25), *Flimmern*

SPIELWERTE

ST 37, GE 34, KO —, IN —, WE 27, CH 25

GAB +27; KMB +42 (Ringkampf +46); KMV 64

Sprachen versteht jede Sprache (kann nicht sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Land

Organisation Einzelgänger (keine)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Unsterbliche Struktur (AF) Werden die TP der *Tanzenden Hütte* auf 0 reduziert, knicken die Beine der Hütte ein, so dass die Hütte zu Boden stürzt. Dies hat keine Auswirkungen auf das extradimensionale Innere oder Kreaturen in der Hütte. Die Hütte ist für 24 Stunden bewegungsunfähig und reagiert auch nicht auf die Befehle ihres Besitzers, sich zu bewegen oder ihre besonderen Fähigkeiten einzusetzen, die in den Spielwerten beschrieben sind. Die Transportfähigkeiten der Hütte und der Kessel können immer noch benutzt werden. Egal welchen Schaden die Hütte auch erleidet, welchen Umständen oder welcher Umgebung sie nach ihrer Niederlage auch ausgesetzt sein mag, sie kann niemals unter 0 TP reduziert werden. Nach 24 Stunden erlangt sie die Hälfte ihrer Trefferpunkte (94 TP) zurück und reaktiviert selbständig ihre Fähigkeit *Schnelle Heilung*. Sie kann dann ihre besonderen Fähigkeiten zur Flucht aus nahezu jeder Situation nutzen. Die *Tanzende Hütte* kann nur auf die unter Zerstörung beschriebene Weise vernichtet werden.

Verschlingen (AF) Sollte die *Tanzende Hütte* erfolgreich eine Kreatur mit ihrem Hiebangriff in einen Ringkampf verwickeln, wird das Opfer von der Vordertür aufgehoben und ins Innere geschleudert. Das Ziel erscheint innerhalb des extradimensionalen

Raumes in der Hütte, dessen Layout davon abhängig ist, wo diese sich gerade befindet. Sich im Hütteninneren aufzuhalten, ist nicht notwendigerweise gefährlich, sofern sich nicht *Baba Jagas Wächter* oder eine andere Kreatur dort aufhalten. Eine verschlungene Kreatur kann zu fliehen versuchen, indem sie die Vordertür eintritt – diese Barriere wirkt leider nur baufällig und anfällig, hat aber Härte 15 und 100 TP und profitiert zudem von der Fähigkeit *Schnelle Heilung* der Hütte. Die Hütte kann verschlungene Kreaturen als Volle Aktion durch die Vordertür ausspucken. Sollte eine Kreatur nicht gehen wollen, muss der Hütte ein Kampfmanöverwurf gelingen. Scheitert dieser, kann das Ziel sich irgendwo am ruckelnd in Bewegung befindlichen Inneren festhalten. Die Hütte kann zudem auswählen, wen sie ausspucken und wen sie in ihrem Inneren behalten will.

Folgen

Wer *Baba Jagas Tanzender Hütte* begegnet, hat vieles zu bedenken und sollte zu Recht besorgt sein.

Gegen die Hütte: Als HG 17-Kreatur ist die *Tanzende Hütte* eine ziemliche Herausforderung. Ihr Name entspringt zum Teil ihren tödlichen Kampftaktiken und ihrer Neigung, über Gefahren hinweg zu trampeln, allerdings hat sie noch andere Möglichkeiten. Da sie für den Kampf gegen gefährliche Zauberwirker und Extraplanare gebaut wurde, nutzt sie regelmäßig ihre zauberähnliche Fähigkeit *Dimensionsanker* gegen Kreaturen, die Zauberfähigkeiten bewiesen haben und daher ihren Klauen potentiell entkommen könnten. Gegen Kreaturen, welche sie direkt angreifen, nutzt sie *Unwiderstehlicher Tanz* und gegen fliegende Kreaturen spuckt sie Rauch und Funken aus ihrem Kamin mit der Wirkung von *Flammende Wolke*. Am unberechenbarsten setzt sie aber ihren Verschlingenangriff ein, mit dem sie Opfer ergreift und in ihrem extradimensionalen Inneren festsetzt. Diesen Angriff nutzt sie jedoch nur, wenn ihre Bewohner ihr dies befehlen, da jemand, der ins Innere gebracht wird, möglicherweise mittels der seltsamen Steuerung aus Ei und Schale die Kontrolle über das Artefakt erlangen könnte.

Die Wächter: Die Herrin der *Tanzenden Hütte* postiert gern formidable Wachen zum Schutz vor Eindringlingen in ihrem Heim. Darunter wären z.B.:

Gaj, der Höfliche Jotund (CB Jotundtroll^{MHB III}; HG 15): Der mittlere Kopf des 4,80 m großen Jotundtrolls berührt fast die Decke, während er in der Mitte der Hütte steht und mit einem riesigen Dreizack den Kessel umrührt. Er trägt eine schmutzige Weste aus Wolfsfell und eine passende Hose und bittet Besucher freundlich, die Hütte wieder zu verlassen. Sollten diese sich weigern, so legt er den Hut ab, zieht langsam seine Weste aus und faltet sie zusammen, wobei er seine zahlreichen knurrenden Köpfe entblößt, und greift dann mit wildem Gebrüll an.

Gevatter Tod (NB Thanadaimon^{MHB II}; HG 13): Zuweilen kann man eine skelettartige Gestalt in der Hütte antreffen, welche auf einem staubigen Stuhl hockt und Spielkarten auf einem fauligen Sarg auslegt. Gevatter Tod behauptet, ein Vetter der Eigentümerin der Hütte zu sein und auf Besucher zu warten. Gelangweilt weist er die Ziele anderer als nicht länger von Bedeutung ab und nutzt schließlich den Kessel, um ein Tor nach Abaddon zu öffnen, durch das zu schreiten er sodann alle lebenden Kreaturen ermutigt – notfalls auch mit Hilfe seiner Sinne.

Louhi (CB Menschliche Magierin 20+; HG ??): Manchmal kann man eine rätselhafte Hexe mit rabenschwarzem Haar,



die sich selbst als Louhi vorstellt, in der Hütte antreffen. Sie ist schön und kennt die Geheimnisse der Hütte, ist aber eine schlechte Beschützerin, verhöhnt sie die Besitzerin des Artefakts doch und behauptet, seine wahre Erbin zu sein. Zudem weiht sie Eindringlinge in die diversen Fähigkeiten der Hütte ein. Auch wenn Louhi absolut unberechenbar und auf bössartige Weise unzuverlässig ist, bedient sie sich zuweilen der Hilfe von Abenteurern, wenn sie sich in die Politik anderer Welten einmischt. Obwohl Louhi stolz ist, beteiligt sie sich nicht an Kämpfen, sondern setzt sich lieber Kraft ihrer Magie unvermittelt ab – dennoch verfügt sie über die Macht einer Magierin der wenigstens 20. Stufe.

Die Herrin: Die größte Bedrohung, die von der *Tanzenden Hütte* ausgeht, ist aber ihre Besitzerin und mögliche Erschafferin selbst – Baba Jaga. Diese nahezu unsterbliche Hexe kennt man auf vielen Welten. Ihre magischen Kräfte entsprechen denen eines Halbgottes. Baba Jaga verkörpert uralte Geheimnisse, ebenenumspannende Intrigen und magische Meisterschaft. Nur wenige können der legendären Hexe standhalten, doch zum Glück sind ihr die Sterblichen und deren Angelegenheiten nahezu völlig egal, so dass sie oft nicht einmal die nötige Zeit opfert, um Eindringlinge zu töten. Wer ihre Gunst gewinnt, mag einen Funken ihres arkanen Genies oder okkulten Wissens zu seinem Vorteil genutzt sehen, doch wer sie verärgert, leidet unter ihren weitreichenden, bitteren Flüchen. Baba Jaga ist listig, geduldig und neigt zu ironischer Bosheit, so dass die weisen Bewohner zahlloser Welten zu Recht beim Gedanken an sie erschauern.

Baba Jagas Spielwerte sind derzeit unbekannt, allerdings sollten sie mit Leichtigkeit selbst diejenigen von besonders hochstufigen SCs übertreffen können.

Transport: Die *Tanzende Hütte* verändert das Reisen auf einzigartige Weise. Passagiere können die Hütte anweisen, in eine beliebige Richtung zu marschieren, während sie sich im Inneren ausruhen. Die Hütte kann zwar nicht angewiesen werden, einen bestimmten Ort anzusteuern, man kann ihr aber einfache Anweisungen geben, ferner kann sie nahezu jede Art von Gelände bereisen, den Meeresboden eingeschlossen.

Zudem besitzt die *Tanzende Hütte* die Macht, mittels Magie auf andere Ebenen und Welten der Materiellen Ebene zu reisen; allerdings benötigt sie für jedes Reiseziel auch zwei bestimmte Schlüssel. Nur wer um diese Schlüssel weiß und sie auch besitzt, kann von dieser Option Gebrauch machen. Man könnte zwar blind mit dem Kessel experimentieren, jedoch kann dies ewig dauern, bis sich die rechte Kombination zum Öffnen eines Portals findet – und auch dann ist ein Gutteil des Multiversums dem sterblichen Leben gegenüber recht feindselig eingestellt.

BUCH DER VERDAMMTEN

Zwischen Buchdeckeln aus messerscharfem Stahl, gestreckter Menschenhaut und zusammengepresster Asche befindet sich das ausschlaggebende Werk zu unaussprechlichen Themen und namenloses Böse auf einer gewaltigen Sammlung aus einzelnen Bänden, ledrigen Schriftrollen und blutigen Manuskriptseiten.

BUCH DER VERDAMMTEN

Aura Überwältigend, alle Schulen [Böse, Chaotisch, Rechtschaffen]; **ZS** 25

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 40 Pfd.

BESCHREIBUNG

Das *Buch der Verdammten* enthält die größte Sammlung unheiligen Wissens im ganzen Multiversum und führt die bösen Ebenen und ihre Bewohner detaillierter und weitaus umfassender auf, als dies bei dem doch begrenzten Umfang des Werkes eigentlich möglich sein sollte. Dieses blasphemische Buch besteht aus zahlreichen Kapiteln, die letztendlich auf drei Bände aufgeteilt wurden mit den Schwerpunkten Dämonen, Daimonen und Teufel. Sollten alle Kapitel dieser drei Bände zusammengeführt werden, besitzt die Gesamtheit die folgenden Eigenschaften:

Das komplette *Buch der Verdammten* gibt einen permanenten *Entweihen*-Effekt mit 45 m Radius und einen *Sympathie*-Effekt ab, welcher böse Kreaturen anzieht. Eine Kreatur guter Gesinnung, welche freiwillig das Buch berührt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, wird sie augenblicklich getötet. Sollte sich das Buch ferner nicht in seinem Repositorium (siehe unten) befinden, kann jedes böse Wesen von halbgotteicher Macht (Dämonenherrscher, Daimonische Sendboten, Infernalische Herzöge usw.) oder mächtiger mittels *Ausspähen* oder dergleichen das Buch betrachten, ohne eine Entdeckung durch seinen Träger zu riskieren.

Die Seele jeder Kreatur, welche eine der Fähigkeiten des Buches nutzt, wird verdammt und reist nach ihrem Tod zu einer der Unteren Ebenen, egal welche gute Taten sie vielleicht zu Lebzeiten vollbracht hat – nur das Eingreifen einer Gottheit kann diese Strafe vereiteln.

Der Kompletband kann auf unterschiedliche Weise genutzt werden – als unheiliger Talisman, als obszönes Referenzmaterial und als Tor zur vollständigsten Sammlung unheiligen Wissens im Multiversum.

Talisman: Während der Besitzer das Buch trägt, wirkt er alle Zauber der Kategorie Böse mit einer um zwei höheren effektiven Zauberstufe und erhält zudem einen Bonus von +5 auf alle charismabasierenden Würfe im Umgang mit bösen Externaren. Der Träger kann ferner die folgenden Zauberähnlichen Fähigkeiten einsetzen:

Beliebig oft — *Böses entdecken, Fluch, Mit Toten sprechen, Waffengesinnung* (nur böse)

3/Tag — *Blasphemie, Diktum, Entweihen, Schutzkreis, Unheilige Aura, Unheilige Plage, Verbannung, Wort des Chaos*

1/Tag — *Dimensionsschloss, Tor, Mächtiger Bindender Ruf, Seele binden*

Referenzmaterial: Ein Charakter, welcher Abyssisch, Celestisch und Infernalisch lesen kann und insgesamt 30 Tage lang (nicht zwangsläufig am Stück) das Buch studiert, erfährt finstere Geheimnisse in Form der ultimativen Blasphemien von allem. Der Träger erhält einen Bonus von +10 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Die Ebenen), wenn er 1 Stunde lang im Buch nach Informationen sucht. Ferner sind die Beschreibungen von Abaddon, des Abyss und der Hölle so lebendig, dass Teleportationen auf oder innerhalb dieser Ebenen den Zauberwirker stets an das

gewünschte Ziel führen, ohne dass ein Vertrautheitswurf erforderlich wäre.

Der Träger des *Buches der Verdammten* erhält ferner einen Bonus von +5 auf den konkurrierenden Charismawurf im Rahmen von *Bindender Ruf* (dieser Bonus ist mit dem Bonus von +5 kumulativ, den das Buch bei Interaktionen mit bösen Externaren verleiht).

Der Träger kann dem Buch ein Mal am Tag eine Frage zu einem unheiligen Thema stellen; im Anschluss schlägt er das Buch an einer zufälligen Stelle auf und findet dort die Antwort, als hätte er *Vision* gewirkt.

Letztendlich enthält das Buch eine Abschrift jedes Zaubers der Kategorie Böse.

Repositorium: Der Träger des Buches kann es ein Mal am Tag auf seine eigene infernale Halbebene verschwinden lassen, wobei ein finster schimmerndes Portal zurückbleibt. Dies reproduziert die Effekte von *Des Magiers Herrliches Herrenhaus*, so dass der Träger und von ihm Erwählte eine entnervende, aber halbwegs sichere Bibliothek mit zahllosen Werken blasphemischer Aufzeichnungen betreten können, zu welcher das *Buch der Verdammten* eigentlich nur als Sichtfenster dient. Das Buch und die Schriften in diesem Repositorium werden von einem mächtigen *Unauffindbarkeit*-Effekt sogar vor den Augen der Götter geschützt. Im Inneren der Bibliothek altert man nicht, allerdings holt einen die Zeit beim Verlassen wieder ein und man altert schlagartig entsprechend der drinnen verbrachten Zeit. Auf der Halbebene können Besucher auf die unter Referenzmaterial beschriebenen Fähigkeiten zurückgreifen.

Kreaturen nichtböser Gesinnung werden von der makabren Umgebung und den furchtbaren Dienern innerhalb der Bibliothek stark beunruhigt und müssen einen Willenswurf gegen SG 30 ablegen, wenn sie in ihr rasten wollen; misslingt dieser Rettungswurf, wird eine Kreatur von *Albtraum* betroffen. Dieser Effekt kann nicht vereitelt werden.

Zu bestimmten Nächten – insbesondere während Mondfinsternissen und zur Mitternacht der Neumondnacht – manifestiert sich das kaum sichtbare Portal als normale Tür und kann dann auch von Kreaturen genutzt werden, die der Träger nicht dazu bestimmt hat.

ZERSTÖRUNG

Das *Buch der Verdammten* muss in seine Kapitel aufgetrennt werden. Jedes Kapitel muss für sich binnen 1 Tages zerstört werden. Das Kapitel zu den Dämonen muss Seite für Seite mit Tinte geschrubbt werden, welche aus den Tränen eines guten Externaren gewonnen wurde, das Kapitel zu den Dämonen muss von einem guten oder rechtschaffenen Externaren verspeist werden und das Kapitel zu den Teufeln muss als Material für ein Feuer genutzt werden, in dem ein guter oder chaotischer Externar lebendig verbrannt wird. Sollten nicht alle Kapitel im Laufe desselben Tages zerstört werden, erscheinen alle zerstörten Kapitel unversehrt in einem abgelegenen Winkel des Multiversums.

Geschichte

In den ersten Tagen des Multiversums wünschten sich die Himmlischen Heerscharen eine Ausstellung allen Wissens aller Reiche, so dass sie den Ruhm des Göttlichen, die Nöte der von ihnen Beschützten und die Gesichter ihrer Feinde in ihrer Gesamtheit erfuhren. Der Krieger-Gelehrte Tabris wurde mit dieser scheinbar unmöglichen Aufgabe betraut und 1.000 Legionen rangniederer Celestischer wurden ihm unterstellt.



Auf der Materiellen Ebene und den Ebenen der Ordnung, des Guten und der Neutralität vergingen ungezählte Jahrhunderte, in denen Tabris und die seinen unermüdlich arbeiteten. Zu ihrem Glück verrieten diese Reiche den Himmlischen nur zu gern ihre Geheimnisse; die Unteren Ebenen dagegen erwiesen sich als feindseliger und verschwiegener als erwartet. Die nach Abaddon, in den Abyss und die Hölle entsandten Gelehrten kehrten nicht zurück, so dass Tabris Soldaten ausschickte. Als diese verschwanden, schickte er Armeen, und als auch diese sich nicht zurückmeldeten, brach er selbst auf.

Sofern sie nicht gewaltsam zu Tode kommen, leben Engel ewig. Doch selbst in den Augen der Unsterblichen war Tabris für unzählige Ewigkeiten verschollen und galt schließlich als der letzte Gefallene in einer sinnlosen Übung in Gelehrsamkeit. Als er aber aus dem Mahlstrom zurückkehrte, war dies nur die erste Erschütterung, welche durch alle celestischen Reiche wiederhallen sollte. Tabris kehrte als freudloses, lichtloses Abbild des göttlichen Evangelisten zurück, der er einst gewesen war. Er trug die Narben eines Wesens, welches alle Schrecken und allen Zorn erblickt hatte, zu dem die Verdammten fähig waren, welches mit Diensten und Blut bezahlt hatte, um die größten Monstren der Ebenen befragen zu dürfen, und welches das Gesicht des Bösen geschaut und als entsetzlicher erkannt hatte, als seine edle Seele je hätte ermessen können. So wie diese Narben seinen Leib und seinen Verstand gezeichnet hatten, hatte sein Stift Seite um Seite mit Sakrilegien und Blasphemien bei der Erfüllung seines göttlichen Auftrages mit unverzagter Genauigkeit gefüllt.

Als die Richter des Himmels das Werk ihres Bruders begutachteten, waren sie angewidert, stießen sie doch auf bislang den Augen der Himmlischen Schar entgangene Gegner, Intrigen und Verrat, auf Sünden und Taten ohne göttliche Strafen, auf niedergeschriebene finstere Drohungen, Versprechungen und Prophezeiungen und auf schlimmeres. Tabris wurde aufgrund seines Werkes vorgeladen, allerdings war der vergessene Held nicht daran interessiert, sein Werk zu verteidigen. Er hatte Ewigkeiten gelitten und war mit dem einzigen möglichen, perfekten Abschluss seines Auftrages zurückgekehrt. Daher sah er keinen Grund, dafür Buße zu tun.

In den zahllosen Beleidigungen, welche Tabris aufgezeichnet hatte, und in seiner schweigenden Kühnheit sahen die Mächte des Himmels das Werk der Verderbnis und betrauert den Verlust ihres einstigen Helden. Sein Werk sollte als höchstgefährliche Ketzerei zerstört und Tabris auf ewig der göttlichen Reiche verwiesen werden. Reaktionslos wie nunmehr in allen Dingen akzeptierte Tabris sein Schicksal, verließ den Berg des Himmels und verschwand in den Straßen und Gassen der Ewigen Stadt Axis. Sein Werk jedoch weigerte

sich, so einfach vergessen zu werden, und verschwand aus den Schmelzöfen der Schatzkammern in den Tiefen der Großen Bibliothek des Himmels.

Seitdem hat sich Tabris' Chronik scheinbar aus eigenem Willen über die Materielle Ebene verteilt und Verstand und Seelen zahlloser mit Abschriften und Fälschungen befleckt. Sie entwindet sich stets dem Zugriff der Zensoren des Himmels, welche diese Ketzerei aus Tinte und Pergament nur noch *Buch der Verdammten* nennen...

Folgen

Niemand kann die Geheimnisse des Finstersten aller Werke lesen, ohne dadurch auf ewig verändert zu werden.

Finstere Machenschaften: Nur wenige Scheusale und gottgleiche Herrscher finsterner Reiche würden zögern, ganze Reiche der Sterblichen zu zerstören, um an Geheimnisse zu kommen, welche ihnen Macht über ihre Feinde und Artgenossen verleihen könnten. Wird das *Buch der Verdammten* aus seinem Repositorium entfernt, fungiert es als Leuchtfener für die Mächtigsten unter den Scheusalen.

Heilige Apokryphen: Als die Himmlischen Heerscharen sich mit Tabris' Werken befassten, erwarteten sie, mit all der Schändlichkeit der Scheusale und ihrer unheiligen Fürsten konfrontiert zu werden. Sie hatten aber nicht damit gerechnet, dass ihr Bruder in seiner unnachgiebigen Genauigkeit auch die bedauerlichsten Taten der

celestischen Völker und der Gottheiten des Lichts niedergeschrieben hatte. Der Engel hatte zahllose befleckte Kompromisse zwischen Celestischen und Scheusalen verzeichnet, unheilige Täuschungen, Opfer für das größere Gute, Fälle verderbter Engel, Massaker auf göttlichen Schlachtfeldern, Allianzen zwischen eigentlich verfeindeten Gottheiten und Auflistungen getöteter Himmlischer Herrscher – kurzum eine derart abartige Sammlung an Informationen, dass sie den Glauben nahezu jedes Sterblichen zerstören konnte. Diese Aufzeichnungen, nicht die niedergeschriebenen Worte der Scheusale, waren der Grund dafür, dass die Kapitel des Buches über das Multiversum verstreut wurden, denn nur wenn sie vereint werden, werden auch die sogenannten Apokryphen zum Schwesterwerk des *Buches der Verdammten*, den *Chroniken der Rechtschaffenen*.

Verdamnis: Wer in diesem Buch liest, ist unabdingbar verdammt. Wird der Leser getötet, gehört seine Seele nach Abaddon, in den Abyss oder in die Hölle, ganz wie Phasma entscheidet. Dies basiert auf einem uralten Vertrag, welcher verhindern soll, dass die Befleckung der blasphemischen Geheimnisse des Werkes im Nachleben in die guten Ebenen getragen wird. Nur das direkte Eingreifen einer Gottheit kann eine Seele retten, welche im *Buch der Verdammten* gelesen hat – und diese Mächte hassen es ihre unverbrüchlichen Eide zu brechen.



DORN

Dieses Bastardschwert scheint gewachsen zu sein statt geschmiedet. Knauf und Breitseiten der eleganten Klinge sind mit fremdartigen Steinen besetzt, welche dunkler als Smaragde glitzern und feine Silberadern aufweisen.

DORN

Aura Starke Beschwörungsmagie, Nekromantie und Verwandlungsmagie; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 6 Pfd.

SPIELWERTE

Gesinnung CN; **Ego** 23

Sinne 36 m, Dunkelsicht

IN 10, **WE** 10, **CH** 16

Kommunikation Empathie, Sprache, Telepathie

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Sylvanisch

Kräfte 3/Tag — *Dürre* (als Schnelle Aktion auf

eine im Kampf von *Dorn* getroffene Kreatur),

Rindenhaut (nur Träger)

1/Monat — *Wahre Auferstehung* (nur Träger)

BESCHREIBUNG

Die als *Dorn* bezeichnete Klinge ist in intelligentes Bastardschwert der *Hinrichtung aus Kaltem Eisen +5*, dessen besonderer Zweck es ist, Bewohner der Ersten Welt zu besiegen.

ZERSTÖRUNG

Sollte *Dorn* in die Hände der Nymphe Nyrissa fallen, deren fundamentaler Bestandteil die Waffe ist, verschmilzt sie nach und nach mit der Feenkönigin. Sofern niemand den Prozess stört, verblasst *Dorn* im Laufe einer Woche und verschwindet aus der Realität; nach diesem Zeitraum ist die Waffe zerstört und Nyrissa erlangt die Fähigkeit zu lieben zurück. Nur einer der Ältesten kann *Dorn* dann noch wiedererschaffen.

Geschichte

Dorn hat nie den Schlag des Schmiedehammers oder die Hitze des Schmiedefeuers gespürt, wurde das Schwert doch nicht geschmiedet, sondern eher wie der *Dorn* einer Rose gepflückt. *Dorn* ist die Manifestation der Liebe und tiefsten Leidenschaften der Nymphenkönigin Nyrissa, einer Einheimischen der Ersten Welt. Diese wagte nicht nur zu behaupten, zu den fremdartigen Herren dieses Reiches, den Ältesten, zu gehören, sondern zudem einen von ihnen zu lieben. Ihr Geliebter, der rätselhafte Graf Ranalc, verlieh ihr große Macht, so dass Nyrissa ein eigenes Reich für sich beanspruchte, es nach ihren Launen formte und Tausendomen nannte – doch zugleich erweckte sie mit diesen Anmaßungen den Zorn der anderen, wahren Ältesten.

Die Herrscher der Ersten Welt entsandten einen ihrer Streiter, den als Grindlerlak bekannten Tane, um die Nymphe zu zerstören, welche gern ebenso mächtig wäre wie sie selbst. Nyrissa floh, wurde dabei aber von den anderen Mächten der Ältesten eingefangen. Die uralten Feenfürsten

zersplitterten die Nymphenkönigin und erschufen dabei die Klinge *Dorn*. Dann schleuderten sie die Klinge auf die Materielle Ebene, wo Nyrissa sie ihrer Ansicht nach nie finden würden. Nyrissa gab aber ihre Herzenswünsche nicht so leicht auf und sucht seit Ewigkeiten nach ihrer verlorenen Gabe zu lieben, egal wohin es sie auch verschlagen haben mag.

Folgen

Dorn ist eine lebende Waffe und Teil einer uralten, außerweltlichen Ungerechtigkeit.

Nach der Thronbesteigung: Wer den Abenteurerpfad Königsmacher erlebt hat, weiß, dass *Dorn* eine wichtige Rolle innerhalb der Handlung spielt. Es ist möglich, dass die Herrscher der Raublande nach Ende der Kampagne das Schwert immer noch in

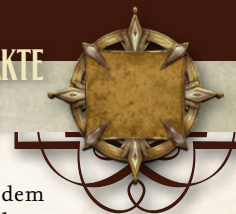
Besitz haben – sie könnten es aber auch verloren haben. *Dorn* könnte der letzte überlebende Rest der Nymphenkönigin sein; in diesem Fall ist ihre Essenz in der Waffe gefangen und diese wird von ihrem Bewusstsein erfüllt.

Zweifelsohne will Nyrissa zurückkehren, was ihr aber nur in der Ersten Welt möglich ist, wenn die Klinge in ihrem persönlichen Reich Tausendodem eingepflanzt wird. Wer ihre Geschichte nicht kennt, könnte dies sogar als tragisch betrachten – eine liebeskranke Nymphe, welche von Eindringlingen in ihrem Zuhause getötet wurde. Niemand kann mit Sicherheit sagen, welche Ziele eine zurückgekehrte Nyrissa verfolgen könnte, oder wie es um *Dorns* Schicksal bestellt wäre. Angesichts der bisherigen Pläne der Nymphenkönigin dürfte für die Sterblichen nichts Gutes dabei herauspringen.

Die Schlummernde Klinge: *Dorn* ist eine mächtige Waffe – vielleicht sogar zu mächtig, um sie in die Hände mancher Charaktere fallen zu lassen. Zudem hat die Klinge vielleicht ungenutzt Ewigkeiten geruht, seit sie Nyrissa entrissen wurde. Im sechsten Teil des Abenteurerpfades Königsmacher findest du ein Untersystem, um eine schwächere Version der Waffe darzustellen, deren Fähigkeiten nach und nach erwachen und die mit der Zeit an Macht gewinnt. Dieses System ist zwar auf den Abenteurerpfad Königsmacher ausgelegt, kann aber leicht auf andere Kampagnen umgearbeitet werden.

Der Schlüssel der Schatten: Die Nymphe Nyrissa und der rätselhafte Älteste Graf Ranalc unterhielten einst eine Romanze, welche letztendlich zu ihrem Fall führte. Der schattige Graf wurde seit unzähligen Jahrhunderten nicht mehr gesehen und man hat auch seitdem nichts von ihm gehört. Viele glauben, er wäre eingekerkert, tot oder in etwas anderes verwandelt worden, was bei den Ältesten nicht ungewöhnlich wäre. Als Verkörperung der Leidenschaften und Gefühle seiner Geliebten, die mit ansehen musste, wie er aus der Ersten Welt verbannt wurde, könnte *Dorn* bedeutsam sein, um den vermissten Grafen wiederherzustellen.





FLASCHE DER GEBUNDENEN

An Klauen und Flammenringe erinnernde, geschwungene Runen ziehen sich über diese elegante, aber uralt wirkende Messingflasche, die von einem Pfropfen in Form eines wilden Tigers versiegelt wird.

FLASCHE DER GEBUNDENEN

Aura Starke Bannmagie; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Die *Flasche der Gebundenen* enthält eine Armee von Scheusalen. Ein potentieller Nutzer der *Flasche der Gebundenen* muss drei geheime Befehlsworte kennen: Das Wort des Öffnens, um das Siegel zu öffnen, damit der Korken entfernt werden kann; das Wort des Bindens, um ihre Bewohner zu rufen und zu befehlen; und das Wort des Verbannens, um die Gebundenen in die Flasche zurückzuschicken. Ein Träger, der diese drei Worte kennt, kann die Flasche verwenden, als würde er beliebig oft *Monster herbeizaubern IX* wirken, allerdings können nur Wesen der Unterkategorie Böse herbeigerufen werden. Diese herbeigezauberten Wesen verbleiben bis zum nächsten Sonnenaufgang oder -untergang, zudem können keine neuen Wesen herbeigerufen werden, solange die letzten nicht zerstört oder zurückgeschickt wurden.

Keine bekannte Macht kann die Flasche ohne das Wort des Öffnens öffnen. Sollte sie ohne das Wort des Bindens geöffnet werden, werden ihre 666 Bewohner befreit. Jede Minute verlässt einer die Flasche, beginnend mit den Kreaturen mit HG 1 und etwa 11 Stunden später mit dem Daimonischen Sendboten Zelischkar endend. Sollte einer der Bewohner gerufen und befehligt werden, ohne dass das Wort des Verbannens ausgesprochen wird, ist er frei, wenn er seine Aufgabe vollendet hat, für die er gerufen wurde.

ZERSTÖRUNG

Die *Flasche der Gebundenen* kann nur zerstört werden, wenn alle an sie gebundenen Kreaturen herbeigerufen und dann getötet oder verbannt werden, der Daimonische Sendbote Zelischkar eingeschlossen, und der leere Behälter sodann mit einer *Heiligen Waffe* zerschlagen wird, welche von einer im Nirvana heimischen Gottheit oder einem dort lebenden Himmlischen Herrscher gesegnet wurde.

Geschichte

Auf dem Höhepunkt seiner Macht war Osirions Pharaos der Vergessenen Plagen zu der Überzeugung gelangt, einen Weg gefunden zu haben, die Macht eines gefangenen gottgleichen Wesens in seinen sterblichen Leib leiten zu können. Um seine Theorie zu testen, opferte er Jahre und zahllose Sklaven beim Bau eines Labyrinths nahe der Stadt Schiman-Sekh. Dieser Irrgarten war ein machtvoll Symbol des Bindens und als Versuchsobjekt erwählte er den Daimonischen Sendboten Zelischkar, auch bekannt als die Bittere Flamme.

Das Experiment scheiterte katastrophal. Seine Schutzzauber, Lehrlinge, Wächter und mächtigsten magischen Gerätschaften erlagen rasch Zelischkars Zorn. Nach langem Kampf mit dem Daimon konnte der Pharaos das Blatt

nur wenden, indem er einen uralten, noch von Sulesch dem Großen gebundenen Ifrit freisetzte. Diesem versprach er die Freiheit und mehr, damit er ihm mit einem letzten, verzweifelten Wunsch half, den Daimon einzusperren. Zusammen setzten der große Magier und eine herbeigezauberte Armee von Elementargeistern ihre mächtige Wunschmagie ein, um Zelischkar und die 666 Scheusale, welche im Labyrinth wüteten, im ehemaligen Gefängnis des Ifriten einzukerkern. In einem Flammensturm wurden der Daimonische Sendbote und seine Armee in die Flasche gesogen, während die Elementargeister verschwanden, um auf die versprochene Belohnung zu warten. Der Pharaos der Vergessenen Plagen blieb allein inmitten all der Toten und zerschmetterten Magie zurück, nicht siegreich, aber immerhin am Leben.

Für den Rest seiner langen Herrschaft behielt der Pharaos der Vergessenen Plagen seinen Gefangenen im Auge, hütete sich aber die nun als *Flasche der Gebundenen* bezeichnete Messingflasche auch nur zu berühren.

Die Flasche blieb lange eine Waffe der Pharaonen des Alten Osirions, auch wenn ihre Gefangenen vorübergehend vom Unbestechlichen Pharaos freigesetzt wurden. Seitdem ruht die Flasche wohl im Labyrinth von Schiman-Sekh; manche behaupten aber, sie sei in den letzten Jahrzehnten gestohlen und dann für einen Berg roter Edelsteine verkauft worden.

Folgen

Wer die *Flasche der Gebundenen* sucht, sollte wissen, welcher Gefahr er eigentlich nachjagt.

Legion der Gebundenen: 666 Scheusale sind in der

Flasche der Gebundenen eingesperrt. Manche sind nur Fußsoldaten und Trossknechte in Zelischkars Legionen oder in die Dienste des Sendboten gepresste Gefangene. Zu den wahren Übeltätern dagegen zählen die zusammengewachsenen Quasiten Ivixstain und Loix; der Venedaimon^{MHB VI}

Lomotho; die Erinnye Schleier; eine kytonische Eremitin^{MHB III} namens Alte Splitterjungfer und der Obsidaimon^{MHB VI} Tascracraid und sein Zepter, welches die Seele des azlantischen Gelehrten Opono enthält.

Die Verheißenden Flammen: Was auch immer der Pharaos der Vergessenen Plagen seinem Ifritshelfer versprochen hat, um seine Unterstützung und die seines Volkes so rasch zu erlangen, ist im Dunkel der Geschichte vergessen worden. Ein Hinweis befindet sich aber in einer Kammer des Labyrinths von Schiman-Sekh – dort befinden sich ein gewaltiges Kohlebecken aus Rubin, die Abbildung eines Pharaos in einem Sarkophag aus Flammen und Hieroglyphen, welche auf die Zeit der Verheißenden Flammen Bezug nehmen.

Die Worte: Um die *Flasche der Gebundenen* sicher nutzen zu können, sind drei Worte erforderlich. Auch wenn diese verlorengegangen sind, glauben manche osirische Arkanisten, dass es sich um drei Namen auf Alt-Osirisch handelt – der Wahre Name Zelischkars, der Name des Ifrit, der half, ihn zu binden, und der Geburtsname des Pharaos der Vergessenen Plagen.



INVIDISCHES AUGE

Ein atemberaubender Diamant glitzert in dem dunklen Metallrahmen dieses Amuletts, welches an Ketten und Reißzähne erinnert.

INDIVISCHES AUGE

Aura Starke Bann- und Erkenntnismagie; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Hals; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Das *Invidische Auge* belohnt Treue und bestraft Verrat. Wird die Halskette erstmals einer Kreatur übergeben, erkennt sie Angehörige des Volkes und Geschlechts der Kreatur, aber kein bestimmtes Individuum, als ihren Besitzer. Dem Besitzer scheitern automatisch alle Rettungswürfe gegen Effekte von Erkenntnismagie, andererseits strebt die Halskette danach, ihren Besitzer vor Gefahren zu schützen, indem sie reaktiv Zauber wirkt, um ihren Träger vor Effekten zu schützen, die ihre Kontrolle kompromittieren. Das Amulett kann die nachfolgend aufgeführten Zauber (zu folgenden Anlässen) wirken: *Befreiung* (als Reaktion auf *Einkerkerung*, Lähmung, Versteinigung und ähnliche Effekte – siehe Zauberbeschreibung), *Mächtiges Magie bannen* (als Reaktion auf Furcht- oder Geistesbeeinflussende Effekte), *Schutz vor Chaos* (als Reaktion auf jede Form von Besessenheit oder ähnlicher Kontrolle). Der Träger hat keine Kontrolle darüber, wann diese Zauber gewirkt werden; der Träger ist stets das Ziel. Das *Invidische Auge* kann jeden dieser Zauber 3 Mal am Tag wirken.

Sollte es von einer Kreatur getragen werden, deren Geschlecht- und Volkszugehörigkeit von der ihres Besitzers abweicht, stellt es seine schützende Tätigkeit ein. Zudem macht der Edelstein alle 1W6 Tage eine selbstzerstörerische *Einflüsterung*. Dem Träger muss ein Willenswurf gegen SG 20 gelingen; scheitert ihm dieser, führt er im Laufe des Tages einen beiläufigen Versuch aus, um sich selbst zu verletzen. Diese Einflüsterung dominiert nicht sein Tun, er könnte aber gedrängt werden, sich mit einer geführten Waffe zu schneiden oder aus einem hohen Fenster zu springen, an dem er vorbeikommt. Sollte der Träger diesem Zwang drei Mal in Folge widerstehen, ergreift das *Invidische Auge* schwerwiegendere Maßnahmen und beschwört eine *Miniatur-Regenbogensphäre* in die Kehle des Träger, so dass dieser zu ersticken beginnt (*Grundregelwerk*, S. 445). Die Sphäre kann nur entfernt werden, indem auf den Träger dieselben Zauber gewirkt werden, mit denen auch eine *Regenbogensphäre* normaler Größe entfernt werden kann.

Die vom *Invidischen Auge* akzeptierte Volks- und Geschlechtszugehörigkeit kann mittels *Magische Auftrennung* (gewirkt auf das Artefakt) zurückgesetzt werden, allerdings besteht dabei das normale Risiko, das Artefakt zu zerstören. Wem auch immer das Artefakt als nächstes geschenkt wird, bestimmt seinen neuen Besitzer.

Das *Invidische Auge* steht unter permanenter *Unauffindbarkeit*. Dies betrifft nur das Artefakt, nicht den Träger.

ZERSTÖRUNG

Das *Invidische Auge* muss 100 Sterblichen angeboten werden, die nichts von seinen Kräften wissen, es aber alle aus freiem Willen ablehnen.

Geschichte

Neid formte das thassilonische Reich Edasseril zu einem Land des Misstrauens und der hohlen Eitelkeiten. Die Wünsche und Obsessionen der letzten Herrin dieses Landes, der Runenherrscherin Belimarius, trieben sie dazu, selbst ihre mindersten Besitztümer zu schützen wie fantastische Schätze. Dabei zeigte die letzte Runenherrscherin des Neids die besondere Gabe, Schutzzauber für jene ihrer Lieblinge weben zu können, welche sie zum einen als ihr Eigentum betrachtete und die zum anderen ob dieses Status in ihren Augen Schutz vor jenen, die diesen ihren Lieblingen neideten, benötigten. Entsprechend trug jeder in ihrem Harem verzauberte Schmuckstücke, die ihn als bedeutenden Sklaven auszeichneten. Edasseril wurde zusammen mit dem übrigen Thassilon zerstört und die meisten ihrer eiferstichtigen Wunder gingen verloren – aber nicht alle.

In Sichtweite der Peridotinsel im nördlichen Varisia ragt ein zerstörter Turm eines von Belimarius' Freudenpalästen

namens Lusbraid aus den Wellen, welcher lange Zeit nur für einen Felsstapel gehalten wurde. Als der entehrte Adelige Marcel Moulot die unnatürliche Insel im Jahre 4618 AK erkundete, stieß er auf ein kleines Vermögen in Form uralter Trophäen, von denen ein riesiger

Diamant in einer leicht unheimlichen Halskette die Beeindruckendste war. Nach seiner Rückkehr in seine Heimat Ustalav konnte er dank des neugewonnenen Reichtums seinen Platz in der Adelsgesellschaft zurückgewinnen. Den Diamanten schenkte er seiner Cousine zweiten Grades, Jesmin, zur Verlobung. Keinen

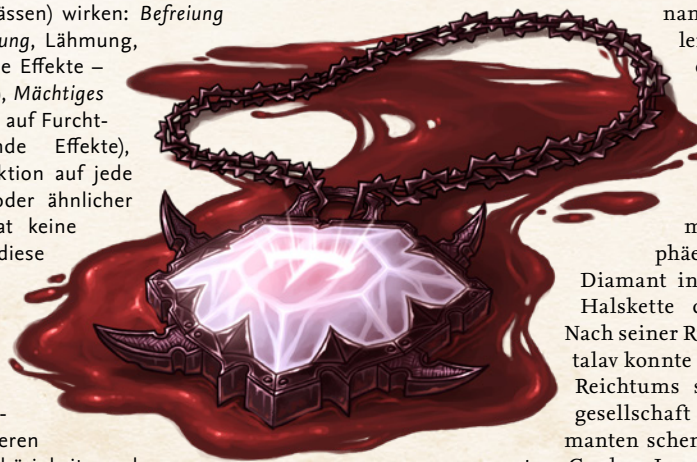
Monat später lag die frischverheiratete Jesmin jedoch tot und ermordet im Haus der Moulots, wobei seltsamerweise die Diamanthalskette nicht entwendet worden war. Drei Jahre später schenkte Marcel den Edelstein seiner nächsten Gemahlin, welche ebenfalls binnen eines Monats ums Leben kam. Dies wiederholte sich noch vier weitere Male, während der Schatz durch drei Generationen von Moulots ging und dabei den Ruf, verflucht zu sein, und seinen unheimlichen Namen erlangte – das *Invidische Auge*.

Folgen

Wer sich das *Invidische Auge* holen will bekommt es wahrscheinlich mit einer oder mehreren der folgenden Gefahren zu tun:

Eifersüchtiges Artefakt: Das *Invidische Auge* betrachtet momentan einen Menschenmann als seinen Besitzer (im Grunde den längst verstorbenen Marcel Moulot). Dies ist zum einen der Grund, warum es keine Männer der Moulotfamilie je verletzt hat, wirft zum anderen aber die Frage auf, wem Marcel Moulot in Lusbraid begegnet ist, der (oder die?) ihm das Juwel geschenkt hat...

Nationalschatz: Das *Invidische Auge* ruht gegenwärtig im Quartrefaux-Archiv, Ustalavs Nationalmuseum in Caliphass. Wer den Edelstein besitzen will, muss ihn erst dieser berühmten Einrichtung entreißen, wo er zusammen mit anderen Schätzen, die nicht gestohlen werden wollen, von diversen Verteidigungsmaßnahmen beschützt wird.





IOMADAES DORNENKRONE

Verbogene Metallsplinter durchbohren diesen gesplitterten Holzreif wie die Teile eines brutal zerschmetterten Helmes.

IOMEDAES DORNENKRONE

Aura Überwältigende Beschwörungs- Hervorrufungsmagie; **ZS** 21
Ausrüstungsplatz Kopf; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Iomadaes Dornenkrone funktioniert wie ein *Mächtiger Gleißender Stirnreif* und verleiht dem Träger einen Ablenkungsbonus auf die Rüstungsklasse in Höhe seines Charismamodifikators. In den Händen eines Paladins zeigt die Krone aber ihre Macht, bricht sie doch in Flammen aus und kreist über dem Kopf des Trägers wie ein Heiligenschein aus göttlicher Macht. Egal welcher Gottheit der Paladin folgt, die Krone verbessert seine Klassenmerkmale, solange er sie trägt: Er erlangt drei weitere Gnaden von der ihm verfügbaren Auswahl, heilt mittels Hand auflegen stets das Maximum an Trefferpunkten und erhält eine tägliche zusätzliche Anzahl an Anwendungen von Böses niederstrecken in Höhe seines Charismamodifikators. Sollte er dabei getötet werden, kann er wählen, augenblicklich die volle Anzahl seiner Trefferpunkte zurückzuerhalten; eine Anzahl von Minuten in Höhe seines Charismamodifikators später stirbt er allerdings und kann nur mittels *Wunder* von einem Kleriker seiner Religion ins Leben zurückgeholt werden. Während dieser Zeit kann er aber normal handeln.

Ein böser Träger erhält zwei Negative Stufen, solange er die Krone trägt; diese Negativen Stufen können in dieser Zeit auf keine Weise entfernt werden. Ein Paladin, der seinen Verhaltenskodex verletzt, während er die Krone trägt, oder beim Aufsetzen der Krone keinen Zugang zu seinen Klassenfähigkeiten hat, muss einen Willenswurf gegen SG 30 ablegen; misslingt ihm dieser Rettungswurf, wird er augenblicklich aufgelöst. Wer von der *Dornenkrone* getötet wird, kann nicht von guten oder rechtschaffenen Klerikern ins Leben zurückgeholt werden – entsprechende Versuche scheitern (Kleriker anderer Gesinnungen sind hiervon nicht betroffen). Selbst wenn der Rettungswurf gelingt, wird der Träger wie eine böse Kreatur behandelt und erhält Negative Stufen. Paladine, die *Buße* erlangen, können die Krone ohne negative Nebeneffekte tragen.

ZERSTÖRUNG

Sollte ein Paladin vorübergehend durch *Iomadaes Dornenkrone* ins Leben zurückgeholt werden, sich sodann von seiner Gottheit abwenden und aus freiem Willen einer bösen Macht die Treue schwören, verzehrt die Krone den Träger in heiligen Flammen und zerstört sich und seinen Träger vollkommen und absolut. Nichts kann einen auf diese Weise getöteten, verräterischen Paladin wieder ins Leben zurückbringen.



Geschichte

Als Iomadae die Kathedrale des Sternensteins verließ, tropfte ihr ihre Rüstung in Strömen geschmolzenen Metalls vom Leib. Nachdem sie die Welt verlassen hatte, um in die Dienste ihres Schutzgottes Aroden zu treten, zollten ihre neuen Gläubigen der Schlacke ihrer Fußabdrücke Aufmerksamkeit. Ein Großteil des Metalls wurde zu Relikten der Arodenkirche verarbeitet, doch auch ein Teil des Helmes der Göttin überstand neben ihr die Prüfung des *Sternensteines* und wurde mit rechtschaffener Macht erfüllt. Dieser gesplitterte Holzreif, in dem die Trümmer des Helmes der Göttin steckten, wurde als *Iomadaes Dornenkrone* bekannt. Ihre Anhänger bezeichnen sie aber auch als *Iomadaes Wahre Krone*.

Nachdem die Ritter von Ozem nach Finismur zurückgekehrt waren, begannen sie mit dem Bau der ersten Kathedrale, die ihrer Anführerin, der Heiligen Iomadae, geweiht war. Es war geplant gewesen, die *Dornenkrone* dort zu platzieren und dauerhaft zur Schau zu stellen, doch am Vorabend der Weihe wurden die Wächter des Artefakts ermordet und die Krone entwendet. Wer sie gestohlen hat und wie ist nach wie vor ein Rätsel. Sie tauchte 15 Jahre später in Absalom in den Händen der Gesellschaft der Kundschafter wieder auf. Die Kirche der Iomadae verlangte ihre Rückgabe – und wurde ignoriert.

Im Laufe der folgenden achthundert Jahre wurde die *Dornenkrone* von Loge zu Loge geschmuggelt, da Kundschafter hofften, aus ihr Einsichten zur Prüfung des *Sternensteines* zu erlangen und das Mysterium der Gottwerdung zu enthüllen. Während Galts Roter Revolution verschwand die Krone jedoch aus der Waldsendloge und soll seitdem durch diverse Hände von Qadira nach Varisia gewandert sein. Noch heute suchen die Kirche der Iomadae und die Gesellschaft der Kundschafter nach *Iomadaes Dornenkrone*, wobei jede Gruppe bereit ist, alles für ihre Rückerlangung zu opfern.

Folgen

Wer *Iomadaes Dornenkrone* anlegt, gewinnt große Macht und wird Teil eines jahrhundertalten Konfliktes:

Ein einfacher Hinweis: Der Rest von Iomadaes Helm ist der einzige bekannte Gegenstand, welcher die Prüfung des *Sternensteines* überstanden und wie sein Besitzer beachtliche Macht erlangt hat. Viele glauben, die *Dornenkrone* enthalte einen Hinweis auf Mächte innerhalb der Kathedrale des *Sternensteines* – und wie man sie überleben kann.

Symbol des Glaubens: Iomadaes Gläubige zählen die *Dornenkrone* zu den heiligsten Artefakten ihrer Religion. Der Umstand, dass sie sich immer noch in den Händen von Ungläubigen befindet, ist eine schwelende Beleidigung für die Kirche, so dass Paladine und Inquisitoren aus Finismur sich oft auf die Suche nach dem verlorenen Relikt machen.

KAKISCHON-SCHRIFTROLLE

Dieses ausgefranste Stück uralten Pergaments ist lediglich mit einer großen, eleganten Rune beschrieben.

KAKISCHON-SCHRIFTROLLE

Aura Überwältigende Beschwörungsmagie; **ZS** 23

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser unauffällige Pergamentfetzen ist nicht mehr und nicht weniger als die körperliche Manifestation einer von Menschen geschaffenen Halbebene namens Kakischon, während die Rune in Wahrheit eine Repräsentation der verschiedenen Inselregionen der Ebene ist. Um das Portal zu öffnen, muss man die Schriftrolle entrollen und dabei die Namen Aliskiren, Inseln der Nacht, Ismaizade, Kakischon, Khandelwal, Khosravi und Schlangensinseln aussprechen und dabei den jeweiligen Teil der Rune berühren. Einst erlaubt dies dem Benutzer zu wählen, wo er in der Halbebene eintreten wollte, doch mittlerweile ist die Schriftrolle beschädigt und bei ihrer Aktivierung müssen alle Kreaturen innerhalb von 15 m Entfernung zur Schriftrolle, so fern freie Schusslinie zu ihnen bestünde, einen Reflexwurf gegen SG 40 ablegen. Wem dieser Rettungswurf misslingt, der wird in die Schriftrolle hineingesogen und körperlich zu einem Wegpunkte in der Halbebene von Kakischon gebracht (siehe Karte). Zu diesem Moment können Kreaturen, die zuvor unfreiwillig die Ebene betreten haben, diese verlassen – wollen sie dies, werden sie auf die Materielle Ebene ausgestoßen. Ansonsten ist es schwierig, aus der Halbebene zu entkommen; wer dort festsetzt, muss entweder warten, bis jemand anders Kakischon betritt, auf einen Zauber wie z.B. *Ebenenwechsel* zurückgreifen oder einen der Grundpfeiler der Halbebene finden – all dies bringt einen zurück auf die Materielle Ebene, wo er sich innerhalb von 3 m Entfernung zur Kakischon-Schriftrolle wiederfindet.

ZERSTÖRUNG

Sollte auch nur eine kleine Gruppe chaotischer Wesen wie z.B. Azatas, Proteaner oder Dämonen Kakischon betreten, löst sich die Halbebene langsam auf. Eine größere Gruppe oder eine mächtigere chaotische Wesenheit könnte sie dagegen binnen Augenblicken zerstören.

Kakischons Planare Eigenschaften

Die Halbebene Kakischon besitzt die folgenden Eigenschaften:

Normale Schwerkraft

Unsteter Zeitablauf: Die Zeit verläuft in Teilen Kakischon völlig unterschiedlich. Ein SL sollte die Tabelle auf S. 175 des *Spielleiterhandbuchs* nutzen, um zu bestimmen, wie viel Zeit während eines Besuches der Halbebene auf der Materiellen Ebene vergangen ist.

Endliche Form: Wer mit einer von Kakischons Galeeren auf den Horizont zufährt, erreicht nach 12 Stunden einen Wasserfall, der in das halbreale Reich Andakami (oder auch die Inseln des Nichts) führt.

Unterschiedlich Wandelbar: Auch wenn in Kakischon die meisten Naturgesetze gelten, gibt es einige selbstfahrende Schiffe, die äußerlich nexischen Galeeren ähneln und zwischen bestimmten Wegpunkten verkehren.

Leichte Chaotische Gesinnung

Begrenzte Magie: Die folgenden Zauber funktionieren in Kakischon nicht: *Astrale Projektion*, *Ätherische Gestalten*, *Ätherischer Ausflug*, *Äthertor*, *Flimmern* und *Geheime Truhe*. Effekte wie *Fortschicken*, *Verbannung* u.a., welche Nichteinheimische auf ihre Heimatebene zurückschicken sollen, fügen den Zielen bei Erfolg lediglich für 1 Runde den Zustand *Betäubt* zu.

Eingeschränkte Magie:

Die folgenden Zauber erfordern einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 15, um innerhalb von Kakischon gewirkt zu werden: *Dimensionstür*, *Kreis der Teleportation*, *Mächtige Schattenbeschwörung*, *Mächtiges Teleportieren*, *Schatten*, *Schattenbeschwörung*, *Schattenhervorrufung*, *Schattenreise*, *Teleportieren* und *Vorherbestimmtes Trugbild*. Die Wirkungsdauer der folgenden Zauber wird halbiert, zudem ist ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 20 erforderlich: *Elementarschwarm*, *Insektenplage*, *Instrument herbeizaubern*, *Kriechender Tod*, alle *Monster herbeizaubern*-Zauber, *Reittier*, *Schwarm herbeizaubern*, *Seelenfalle*, *Sofortige Herbeizauberung*, *Sturm der Rache* und alle *Verbündeten der Natur herbeizaubern*-Zauber.



Geschichte

Mit Kakischon hat der Magierkönig Nex versucht, eine eigene Welt zu erschaffen. Als Paradies exotischer Freuden und Wunder verfügt Kakischon über mehr als ein Dutzend unterschiedlicher Inselzufluchten. Während des Krieges zwischen Nex und dem Nekromantenkönig Geb geriet Kakischon aber in Vergessenheit und ging schließlich gänzlich verloren. Die *Kakischon-Schriftrolle* tauchte später in Katapesch auf, wo der verzweifelte heldenhafte Magier Andrathi die Halbebene nutzte, um den Ifritkriegsherrn Jhavlul samt seiner Armee gefangenzusetzen, wobei er sich selbst opferte und ebenfalls nach Kakischon gesogen wurde. Schon bald ging die Schriftrolle wieder verloren, die nun das Gefängnis einer Armee der zornigen Flammen ist.

Folgen

Kakischon kann als Schauplatz einer ganzen Kampagne dienen. Ebenso dient es möglicherweise als Kerker eines uralten Ifrittyrannen und seiner Armee, welche freigesetzt werden könnte, so jemand die Ebene betritt, der dann seinerseits zwischen den Wundern dieses Reiches festsetzt.



Kakischon



○ Wichtige Stätte
● Wegpunkt
2,5 cm = 60 km

KAZAVONS RELIKTE

Zu dieser Sammlung grauenhafter, aus uralten Drachenknochen gefertigten Relikten gehören verschiedene Waffen, Rüstungsteile und die Symbole gnadenloser Tyrannenherrschaft.

Kazavons Sieben Relikte

Aus den Überresten des gefürchteten Wyrms Kazavon wurden sieben blasphemische Artefakte gefertigt, welche alle intelligente Splitter seines finsternen Geistes in sich tragen. Jedes Relikt ist bereits für sich ein mächtiges intelligentes Artefakt, doch zusammengeführt offenbaren sie die immer noch bestehende Essenz des berüchtigten Drachen, aus dessen Knochen sie geschmiedet wurden. Sollte eines der Artefakte zerstört werden, verbleibt dennoch das ursprüngliche Relikt – jedes Stück des Drachen Kazavon, aus dem es gefertigt wurde. Das Relikt verliert all seine Macht, beherbergt aber weiterhin einen Teil von Kazavon Bewusstsein. Um alle Relikte wirklich zu vernichten, muss der Drache ins Leben zurückgeholt und dann getötet werden.

BINDENDE KLINGE

Aura Starke Nekromantie; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 6 Pfd.
SPIELWERTE

Gesinnung RB; **Ego** 10

Sinne 9 m

IN 10, **WE** 10, **CH** 12

Kommunikation Empathie

Kräfte Immer — *Totenwache*

3/Tag — *Tiefere Dunkelheit*, *Verlangsamten* (SG 14), *Wut*

BESCHREIBUNG

Die *Bindende Klinge* ist ein *Unheiliges Adamant-Bastardschwert* +3, welches aus Kazavons Klauen geschmiedet wurde. Für Abadargläubige ist das Schwert eine manifestierte Ketzerei. Das Schwert verleiht seinem Benutzer einen Verbesserungsbonus von +6 auf Stärke. Als Freie Aktion kann der Träger *Seele binden* auf eine Kreatur wirken, welche er gerade unter 1 TP reduziert, und das Ziel zu einem Willenswurf gegen SG 25 zwingen; misslingt dem Ziel dieser Rettungswurf, wird seine Seele im Schwert gefangen. Solange eine Seele in der Waffe gefangen ist, strahlt diese die Effekte von *Ort entweichen* mit 15 m Radius aus. Diese Aura währt für eine Anzahl an Tagen gleich der Zahl der Trefferwürfel der getöteten Kreatur. Nach diesem Zeitraum ist die Seele zerstört und kann nur mittels göttlicher Intervention noch gerettet werden. Der Träger des Schwertes kann eine gefangene Seele freisetzen, indem er die *Seele binden*-Fähigkeit der Klinge gegen eine andere Kreatur nutzt.



Bindende Klinge



Drachenrippenmantel

ZERSTÖRUNG

Die *Bindende Klinge* zerbricht, wenn ein Paladin Abadars sie nutzt, um einen gefallenen Paladin zu töten, welcher sich Zon-Kuthon geweiht hat.

DRACHENRIPPENMANTEL

Aura Starke Erkenntnis- und Illusionsmagie; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Brust; **Gewicht** 20 Pfd.

SPIELWERTE

Gesinnung RB; **Ego** 10

Sinne 9 m

IN 10, **WE** 12, **CH** 10

Kommunikation Empathie

Kräfte 3/Tag — *Schattenreise* (SG 19), *Symbol des Schmerzes* (SG 17), *Tiefere Dunkelheit*

BESCHREIBUNG

Kazavons zerschmetterte Rippen wurden für einen Mantel aus Knochensplittern verwendet. Dieser *Drachenrippenmantel* verleiht seinem Träger einen Verbesserungsbonus von +6 auf Weisheit, einen Resistenzbonus von +5 auf alle Rettungswürfe und die Schattentänzerfähigkeit *Meisterliches Verstecken*. Der Träger kann mit dem Schatten sprechen (wie *Erzählende Steine*), welcher ihm gern berichtet, was für Gefahren er verbirgt und mit welchen Kreaturen er in den letzten 24 Stunden Kontakt hatte.

Dabei kann der Schatten aber nur Informationen über Kreaturen weitergeben, die er eingehüllt hat. Kreaturen, welche eine Lichtquelle mit sich führen, werden in der Regel vom Schatten nicht berührt, er kann aber sagen, wann er durch vorbeikommendes Licht gestört wurde.

ZERSTÖRUNG

Der *Drachenrippenmantel* muss auf die Ebene der Positiven Energie oder in Sarenraes Reich im Nirvana gebracht und dort 1 Monat lang direktem Licht ausgesetzt werden.

DRACHENZAHNKRONE

Aura Starke Illusions-, Nekromantie und Verzauberungsmagie; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Kopf; **Gewicht** 4 Pfd.

SPIELWERTE

Gesinnung RB; **Ego** 10

Sinne 9 m

IN 10, **WE** 10, **CH** 12

Kommunikation Empathie

Kräfte 3/Tag — *Ablenkung* (SG 19), *Gestalt verändern*, *Person beherrschen* (SG 17), *Mächtiges Trugbild* (SG 17), *Spiegelbilder*

BESCHREIBUNG

Kazavons Zähne wurden in einen juwelenbesetzten Goldreif eingesetzt. Die *Drachenzahnkrone* verleiht ihrem Träger einen Verbesserungsbonus von +6 auf Konstitution und Charisma, sowie Regeneration 20. Nur die Klinge *Seristial* (siehe S. 61), ein *Heiliger Rächer* oder die *Paladinfähigkeit Böses niederstrecken* können dem Trä-



ger tödlichen Schaden zufügen. Der Träger erhält zudem die persönlichen Vorteile von *Sechster Sinn*.

ZERSTÖRUNG

Die *Drachenzahnkrone* wird zerstört, wenn sie von einem Heiligen Schwert getroffen wird, das ein einst sterblicher Gott geschmiedet hat.

HEULENDES HORN

Aura Starke Hervorrufungsmagie; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 12 Pfd.

SPIELWERTE

Gesinnung RB; **Ego** 10

Sinne 9 m

IN 10, **WE** 10, **CH** 12

Kommunikation Empathie

Kräfte 3/Tag — *Abstoßung* (SG 19), *Todeskreis* (SG 19), *Wellen der Entkräftung*

BESCHREIBUNG

Das *Heulende Horn* wurde aus Kazavons Hörnern zu einem tödlichen Musikinstrument geformt, welches seinem Träger einen Verbesserungsbonus von +4 auf Geschicklichkeit und Charisma verleiht. Er klingt das Horn sind alle nicht-bösen Kreaturen innerhalb von 12 m Entfernung gezwungen, einen Zähigkeitswurf gegen SG 25 abzugeben; misslingt einer Kreatur dieser Rettungswurf, erhält sie für 2W6 Runden den Zustand Taub. Gelingt dem Benutzer ein Fertigkeitwurf für Auftreten (Blasinstrumente) gegen SG 20, produziert er Kazavons Gebrüll, welches alle Kreaturen in einem 12 m-Kegel betrifft und ihnen 20W6 Punkte Schallschaden und für 4W6 Runden den Zustand Taub zufügt (ZÄH, SG 25, halbiert den Schaden und vereitelt den Zustand Taub). Nicht am Leib oder in Händen getragene, kristalline Gegenstände erleiden den doppelten Schaden. Nichtböse Kreaturen innerhalb von 3 m Entfernung zum erschallenden Horn müssen einen zusätzlichen Willenswurf gegen SG 25 ablegen; misslingt einer Kreatur dieser Rettungswurf, wird sie von *Wahnsinn* betroffen.

ZERSTÖRUNG

Ein Benutzer muss das *Heulende Horn* im Rahmen eines erfolgreichen Fertigkeitwurfes für Auftreten (Blasinstrumente) gegen SG 40 verwenden, um eine Gottheit guter Gesinnung zu unterhalten.

SCHÄDELRÜSTUNG

Aura Starke Bann- und Verwandlungsmagie; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Rüstung; **Gewicht** 30 Pfd.

SPIELWERTE

Gesinnung RB; **Ego** 10

Sinne 9 m

IN 10, **WE** 12, **CH** 10

Kommunikation Empathie

Kräfte 3/Tag — *Bewegungsfreiheit*, *Brüllen* (SG 16), *Furcht* (SG 16), *Schutz vor Energien*



Drachenzahnkrone

BESCHREIBUNG

Die *Schädelrüstung* wurde aus dem Schädel des Drachen Kazavon gefertigt. Es handelt sich um eine intelligente Große *Brustplatte der Mächtigen Energieresistenz* +4, welche ihrem Träger einen Verbesserungsbonus von +4 auf Stärke und Konstitution verleiht. Der Träger kann ferner ein Mal am Tag ein Geschoss oder eine Explosion aus Elektrizität entfesseln. Das Geschoss ist eine 36 m-Linie an Elektrizität, welche 24W8 Punkte Elektrizitätsschaden verursacht (REF, SG 37, halbiert). Die Explosion verursacht 6W8 Punkte Elektrizitätsschaden bei allen Kreaturen innerhalb eines 9 m-Radius (REF; SG 37, halbiert).

ZERSTÖRUNG

Jemand, der noch nie eine andere Kreatur getötet hat, muss die *Schädelrüstung* in goldene Ketten (im Wert von 1.000.000 GM) binden und sie dann langsam zerschmettern, indem er die Kette jeden Tag für 1.000 Tage um jeweils ein Glied zusammenzieht.

TOTENSTECKEN

Aura Starke Hervorrufungsmagie; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 6 Pfd.

SPIELWERTE

Gesinnung NG (Kolwyddon), RB (Kazavon); **Ego** 10

Sinne 9 m

IN 12, **WE** 10, **CH** 10

Kommunikation Empathie

Kräfte Beliebig oft — *Bauchreden* (SG 11), *Magie entdecken* 3/Tag — *Blitz* (nachts; SG 14), *Dimensionstür* (tagsüber), *Mächtiges Trugbild* (SG 14), *Schleier* (SG 19), *Wasser erschaffen* 1/Tag — *Arkane Spiegelung* (SG 17), *Scheingelände* (SG 16)

BESCHREIBUNG

Dieser aus den Schwanzknochen Kazavons gefertigte Stecken ist ein intelligenter *Zauberspeicher-Kampfstab des Blitzes* +5, welcher seinem Träger einen Verbesserungsbonus von +4 auf Intelligenz verleiht. Er erlaubt dem Träger ferner, die Energieart seiner Schadenszauber zu Elektrizität zu ändern (so würde dann z.B. ein *Feuerball* Elektrizitätsschaden verursachen). Der Stecken beherbergt zwei Persönlichkeiten: tagsüber ist der Neutral Gute Magier Kolwyddon dominant, nachts der Drache Kazavon. Einige Kräfte des Steckens sind von der Tageszeit abhängig und welche Persönlichkeit die Kontrolle besitzt.

ZERSTÖRUNG

Beide Persönlichkeiten wissen nicht, dass der Stecken 24 Stunden lang in einem Teich aus den Tränen von Silberdrachen untergetaucht werden muss, um ihn zu zerstören.



Heulendes Horn



NALTS THRON

Aura Starke Erkenntnis- und Verzauberungsmagie; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 3.475 Pfd.

SPIELWERTE

Gesinnung RB; **Ego** 10

Sinne 9 m

IN 10, **WE** 12, **CH** 10

Kommunikation Empathie

Kräfte Beliebig oft — Böses entdecken, Gutes entdecken, Lügen erkennen (SG 16)

3/Tag — Fortschicken (SG 17),

Mächtiger Befehl (SG 17)

1/Tag — Bindender Ruf

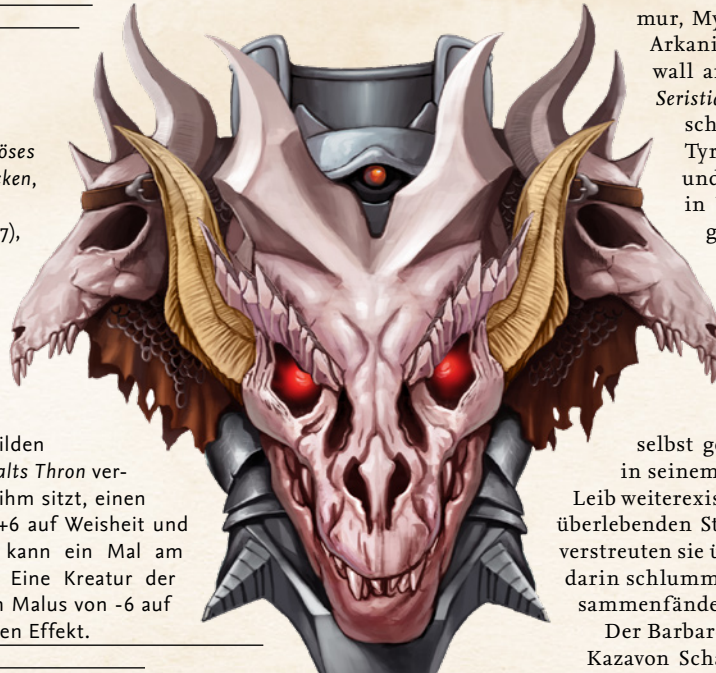
(SG 19)

BESCHREIBUNG

Große Hörner aus Gold, der gewaltige Schädel einer Seeschlange und Kazavons Schwingen bilden einen verzierten Thron. *Nalts Thron* verleiht demjenigen, der auf ihm sitzt, einen Verbesserungsbonus von +6 auf Weisheit und Charisma. Der Benutzer kann ein Mal am Tag *Geas/Auftrag* wirken. Eine Kreatur der Unterart Böse erhält einen Malus von -6 auf Rettungswürfe gegen diesen Effekt.

ZERSTÖRUNG

Nalts Thron zerfällt zu Staub, wenn eine Person ohne Wünsche auf ihm Platz nimmt und ihren ganzen Besitz jemand anders vermachet.



Schädelrüstung

Herrn Zon-Kuthon und terrorisierte von dort aus Belkzen, Finismur, Ustalav und Varisia. Schließlich aber griff der heldenhafte Soldat Mandraivus zusammen mit Söldnern aus Finismur, Mystikern der Schoanti und Arkanisten aus Ustalav Narbwall an, sein geweihtes Schwert *Seristial* in Händen. Die Helden schlugen die Legionen des Tyrannen, stellten Kazavon und entdeckten, dass dieser in Wahrheit ein uralter und gequälter drakonischer Streiter des Gottes der Schmerzen war. Zahllose fielen – doch letztendlich auch der Drache. Allerdings wurde dessen entsetzliche Essenz von Zon-Kuthon selbst geschützt, so dass Kazavon in seinem eigenen, zerschmetterten Leib weiterexistierte. Daher ergriffen die überlebenden Streiter seine Knochen und verstreuten sie über Golarion, auf dass das darin schlummernde Böse nie wieder zusammenfände.

Der Barbarenfürst Kuraigh schleppte Kazavons Schädel fort und vergrub ihn in einem uralten Schrein der Ahnen seines Volkes auf dem Berg der Gefrorenen Echos. Sechshundert Jahre später befreite der Frostriesenjarl den

Drachenschädel aus seiner eisigen Gruft und machte ihn zum Emblem seines wachsenden Reiches.

Eine ernste Paladin des Abadar namens Roianda nahm Kazavons Klauen an sich und trat sie im Rahmen einer epischen, 180 Jahre langen Reise in den tiefen Süden

Garunds. Ehe sie starb, fesselte sie die Klauen in Ketten

aus Adamant und versenkte sie in geschmolzenem Gold.

Jahrhunderte später gelangte ein einsamer Würger in Roiandas Gruft und entdeckte die *Bindende Klinge* auf ihrem Sarg.

Der Schoanti-Schamane Coja Feuerauge vom Sklar-Quah verbarg Kazavons Zähne tief unter einer uralten Pyramide im südlichen Varisia namens Große Mastaba – heute steht dort die Stadt Korvosa.

Der elfische Hexenmeister Laizuriel hatte geplant, Kazavons Hörner mit sich nach Kyonin zu bringen, wurde allerdings

Geschichte

Im Jahre 4043 AK leitete der bössartige Blaue Drache Kazavon eine Zeit des Blutes ein und schmiedete sich ein Reich der Schreckenstaten im

Herzen von Belkzens

Boden. Verkleidet als

geschäftstüchtiger

menschlicher Söldner

und mit der Verteidigung

von Ustalavs Westgrenze beauftragt,

sammelte er eine Armee

von Mietschwertern und

Kriminellen unter seinem

Banner und zog gegen die

Orks zu Felde, um sie in ihrem

eigenen Heimatland abzuschlachten,

wo er sodann sein eigenes Reich

errichtete. Im östlichsten

Ausläufer der Irrsinnsberge

errichtete der verkleidete

Drache die verfluchte

Burg Narbwall,

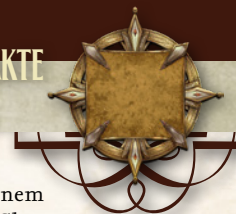
weihte sein finsternes

Imperium seinem dunklen

seiner dunklen



Nalts Thron



unterwegs von der Blauen Drachin Cadrilkasta angegriffen, welche die Hörner in ihrem Hort zwischen den Meeresklippen von Razmiran verbarg.

Ein qadiranischer Priester-Gelehrter des Irori namens Vahahn brachte Kazavons Rippen in zahllose Welten und unmögliche Reiche, um sie zu zerstören. Niemand weiß, was mit ihm geschah, die Rippen, welche nun den *Drachenrippenmantel* bilden, befinden sich aber angeblich im Besitz von Zon-Kuthon selbst.

Der Magier Kolwyddon von Taldor wollte mit dem in Kazavons Schwanzknochen hausendem Bewusstsein kommunizieren, wurde aber vom Geist des Drachen überwältigt. Verzweifelt zerstörte der Magier seinen eigenen Körper, um Kazavon ein lebendes Gefäß zu verweigern, doch wurde sein eigener Geist in den *Totenstecken* gesogen.

Der Derwisch Kallad von Rahadoum nahm Kazavons Flügel an sich, allerdings sank sein Schiff, ehe er Azir erreichte. Der Schmuggler Nalt Teerbraue fand die Schwingen später, erklärte sich zu einem der Piratenherrscher der Fesselinseln und machte die Flügel zu einem Teil seines Thrones auf der Insel Aalschädel.

In den folgenden Jahrhunderten haben Kazavons Knochen immer wieder Despoten und Wahnsinnige angelockt und wurden zu Waffen, Rüstungen und Gegenständen der Herrschaft geformt. In all diesen Relikten lauert die Grausamkeit des Drachen. Die Fragmente werden voneinander angezogen und streben nach ihrer blasphemischen Wiedervereinigung und dem Tag ihrer Wiedergeburt, um ein neues Imperium des Leidens zu schaffen.

Wiedervereinigung der Relikte

Jedes von *Kazavons Relikten* trägt einen Schatten des unbeugsamen Geistes des uralten drakonischen Tyrannen in sich. Die Relikte können sich zwar nicht aus eigener Kraft wiedervereinen, jedoch arbeiten Zon-Kuthons Diener seit langem daran. Die Artefakte sind gegenwärtig über Golarion verstreut, doch sollten zwei von ihnen zusammenfinden, so würde dies den zerschmetterten Geist des Drachen stärken und als erster Schritt zu seiner Auferstehung dienen.

Sollte dasselbe Individuum zwei der Relikte anlegen oder zwei der Artefakte (auch wenn es nur die Knochen sind) jemals auf 30 m Entfernung zusammenkommen, verbinden sich die Splitter des Intellekts. Sie bilden sodann eine einheitliche und klarere Facette des Drachenverstandes aus. Die beiden Relikte werden behandelt, als besäßen sie dieselben Attributswerte, Sinne und Methoden der Kommunikation – essentiell kontrolliert nun eine Intelligenz beide Gegenstände. Zudem erhalten die vereinten Relikte mehrere verbesserte Vorteile und Fähigkeiten.

Vereinte Fähigkeiten: Werden Kazavons Relikte vereint, stärkt dies seine mentalen Kräfte. Um die Attributswerte

der vereinten Relikte zu bestimmen, beginne mit einem Grundwert von jeweils 10 in Intelligenz, Weisheit und Charisma. Addiere dann +2 auf jeden Attributswert, bei dem eines der einzelnen Relikte einen Wert von mehr als 10 besitzt, dies ist kumulativ. Beispiel: Das *Heulende Horn* besitzt Charisma 12 und der *Totenstab* besitzt Intelligenz 12, was kombiniert zu IN 12, WE 10 und CH 12 führt. Käme die *Drachenzahnkrone* dazu, ergäbe dies IN 12, WE 10, CH 14.

Vereinte Sinne: Werden mehrere von *Kazavons Relikten* wiedervereint, so erlangt der Geist des Drachen an Intelligenz und Willensstärke und kann seine Umgebung besser beeinflussen. Das vereinte Ego, die Kommunikationsmöglichkeiten und die Sinne der Relikte verbessern sich gemäß der folgenden Tabelle:

Anzahl an Relikten	Kommunikation	Sinne	Ego
1	Empathie	9 m	10
2	Empathie	18 m	12
3	Sprache	36 m	14
4	Sprache	36 m, Dunkelsicht	16
5	Sprache	36 m, Dunkelsicht	18
6	Sprache, Telepathie	36 m, Dunkelsicht	20
7	Sprache, Telepathie	36 m, Blindgespür, Dunkelsicht	22

Vereinter Zweck: Kommen wenigstens drei seiner Relikte zusammen, erlangt Kazavon genug Verstand und Persönlichkeit zurück, um seine Situation zu verstehen. Die Artefakte erhalten dann den gemeinsamen Zweck, die übrigen Teile zu erlangen. Hierzu beherrschen oder manipulieren sie ihre Träger, um letztendlich Kazavon wiederzubeleben.

Aufbrechen der Verbindung: Wird eines von *Kazavons Relikten* weiter als 30 m von den anderen entfernt, nimmt es wieder seine normalen Spielwerte an und die Attributswerte, Kommunikationsmöglichkeiten, Sinne und der Ego-Wert der Restgruppe sinken dementsprechend.

Kazavons Rückkehr

Sollten *Kazavons Relikte* allesamt an einer Zon-Kuthon heiligen Stätte wiedervereint werden, kann dort ein langwieriges und blutiges Ritual durchgeführt werden, um den Drachen ins Leben zurückzuholen. Zahlreiche Sterbliche, ein Erwachsener Drache und ein Blutverwandter eines Angehörigen von Mandraivus' Helden-truppe müssen im Rahmen dieser Zeremonie geopfert werden. Am Ende werden alle sieben Relikte zerstört, da sie sich zum wiedergeborenen Kazavon vereinen. Dieses einzigartige Wesen dürfte wenigstens so mächtig sein wie

ein Großer Blauer Wurm-Verschlinger.



Totenstecken



KODEX DER UNZÄHLIGEN EBENEN

Ein Einband aus dicken Obsidianplatten hält Seiten aus hochwertigem Blei zusammen zu einem massiven Buch, welches Krater und Narben trägt, die auf ein unglaublich hohes Alter hindeuten.

KODEX DER UNZÄHLIGEN EBENEN

Aura Überwältigende Verwandlungsmagie; **ZS** 30

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 300 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der *Kodex der Unzähligen Ebenen* ist ein riesiges Buch. Um es zu tragen sind in der Regel zwei Männer erforderlich. Egal wie viele Seiten umgeblättert werden, es bleibt stets noch eine weitere zu lesen. Wer den Kodex zum ersten Mal öffnet, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 30 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, wird die fragliche Person ganz und gar ausgelöscht, als wäre der Zauber *Zerstörung* auf sie gewirkt worden. Wer überlebt, kann den Kodex lesen und seine Kräfte in Erfahrung bringen. Das birgt jedoch einige Gefahren. Jeden Tag, an dem der Kodex studiert wird, darf der Leser einen Fertigkeitwurf für Zauberkunde gegen SG 50 ablegen, um eine zufällig bestimmte Kraft des Kodex' zu erlernen. Addiere pro zusätzlichem Tag des Studiums einen kumulativen Situationsbonus von jeweils +1 auf den Fertigkeitwurf, bis eine Kraft erlernt wurde. Zugleich muss der Leser an jedem Studientag einen Willenswurf gegen SG 30 + 1 pro Studientag ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erliegt er *Wahnsinn*. Der *Kodex der Unzähligen Ebenen* besitzt die nachfolgend aufgeführten Kräfte: *Astrale Projektion*, *Ebenenwechsel*, *Elementarschwarm*, *Große Halbebene erschaffen*, *Mächtiger Bindender Ruf*, *Mächtiger Verbündeter aus den Ebenen*, *Seele binden*, *Tor und Verbannung*. Der Rettungswurf gegen die Effekte einer dieser Kräfte erfolgt gegen SG 20 + Zaubergrad der Kraft. Jeder dieser Zauber kann vom Besitzer des Kodex' nach Belieben gewirkt werden, sofern er die Kraft erlernt hat, zum Aktivieren ist allerdings ein Fertigkeitwurf für Zauberkunde gegen SG 40 + doppelter Zaubergrad der Kraft erforderlich, wobei der Charakter nicht 10 nehmen kann. Misslingt dieser Fertigkeitwurf, wird der Benutzer von einer Katastrophe heimgesucht (würfle auf der unten folgenden Katastrophentabelle). Pro Anwendung einer Kraft kann ein Charakter nur eine Katastrophe auslösen.

ZERSTÖRUNG

Der *Kodex der Unzähligen Ebenen* wird zerstört, wenn auf jeder Existenzebene eine seiner Seiten herausgerissen und zurückgelassen wird. Bedenke, dass das Herausreißen einer Seite sofort eine zufällige Katastrophe auslöst.

Kodex-Katastrophen

W%	Katastrophe
01–05	Planare Versetzung: Der Leser und ein Bereich von 7,5 km Durchmesser mit ihm als Mittelpunkt werden auf eine zufällig bestimmte Ebene teleportiert.
06–10	Zorn der Natur: Ein <i>Sturm der Rache</i> bricht auf den Leser zentriert aus und folgt ihm, zudem findet 1 Minute lang jede Runde ein auf den Leser zentriertes <i>Erdbeben</i> statt.
11–15	Scheusalrache: 1W3+1 Balors, Olothroidaimonen ^{MHB II} oder ein Höllenschlundteufel erscheinen und versuchen, den Leser zu vernichten.
16–19	Ultimative Einkerkering: Die Seele des Lesers wird wie mittels <i>Seelenfalle</i> (kein Rettungswurf) in einem zufällig gewählten Edelstein auf derselben Ebene

eingefangen, während sein Körper wie mittels *Einkerkering* begraben wird.

20–23	Formlos: Der Leser ist fortan jeden Morgen von <i>Wiedergeburt</i> betroffen.
24–27	Klon: Ein böser Klon des Lesers aus einer Parallel-dimension erscheint 1,5 x 100 km entfernt (siehe <i>Klon</i>). Alle 1W4 Tage erscheint der nächste böse Klon in derselben Entfernung, solange der Leser lebt.
28–31	Schinagami-Schwarm: Ein Scharm aus 444 Schinagamis ^{MHB III} erscheint und verteilt sich, wobei jeder eine andere intelligente Kreatur töten will.
32–35	Ewiges Unleben: Die Seele des Lesers wird an seinen Körper gebunden und von der natürlichen Progression der Seelen ins Jenseits abgeschnitten. Sollte er getötet werden, bleibt sein Bewusstsein im Körper, der nicht verwest, aber nicht länger nutzbar ist.
36–39	Koloss: Der Leser wächst permanent auf 19,50 m, was ihm die Größenkategorie Kolossal verleiht. Er wächst jeden Tag weitere 1,50 m.
40–43	Kraftraub: Der Leser wird fortan stets zur Mitternacht von <i>Entzug von Lebenskraft</i> betroffen. Dieser Effekt reduziert den Leser niemals unter die 1. Stufe, betrifft ihn aber wieder, sobald er in der Stufe aufsteigt.
44–47	Antimagie: Wenn der Leser einen magischen Gegenstand berührt oder einen Effekt oder eine Fähigkeit einsetzt, werden er und der Gegenstand oder der Effekt Ziel von <i>Magische Auftrennung</i> .
48–51	Göttliche Feindschaft: Der Leser erlangt den Hass einer guten Gottheit. 1W4 Brijidinen ^{MHB II} , Dracornale ^{MHB II} , Solare, Sternarchonten ^{MHB II} oder ähnlich machtvolle göttliche Diener erscheinen und versuchen, den Leser zu töten. Auch sterbliche Anhänger der Gottheit stellen sich aktiv gegen den Leser.
52–55	Tote Magie: Alle Magie stellt innerhalb von 1,5W4 Kilometern um den Leser herum permanent die Funktion ein. Siehe auch das <i>Spielleiterhandbuch</i> zu Zonen toter Magie.
56–59	Wilde Magie: Magie wird permanent innerhalb von 1,5W4 Kilometern um den Leser unberechenbar. Siehe auch das <i>Spielleiterhandbuch</i> zu Zonen wilder Magie.
60–64	Dunkelheit: Über ein Gebiet von 1,5W10 Kilometer rund um den Leser fällt permanente Dunkelheit (wie <i>Tiefere Dunkelheit</i>). Die Sonne geht über dem Gebiet zwar auf, liefert aber kein Licht. Die Durchschnittstemperatur fällt zudem um 30°.
65–69	Sengende Sonne: Der Effekt dieser Katastrophe wird nicht sofort erkennbar, doch wenn die Sonne das nächste Mal den Zenit erreicht, verbleibt sie dort. Dies betrifft nur eine Region von 1,5W10 Kilometern rund um den Leser zum Zeitpunkt der Katastrophe – anderswo reist die Sonne normal über den Horizont. Das betroffene Land liegt stets im Sonnenlicht und die Durchschnittstemperatur steigt um 40°.
70–75	Zombieapokalypse: Alle Kreaturen innerhalb von 1,5W12 Kilometer um den Leser herum müssen



einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen; wem der Rettungswurf misslingt, wird augenblicklich getötet und erhebt sich umgehend als heißhungriger Untoter. Die Art des Untoten richtet sich nach der Anzahl der Trefferwürfel zu Lebzeiten: 1–5: Zombie; 6–10: Ghul; 11–15: Gruftschrecken; 16+: Mohrg). Diese Untoten sind unkontrolliert und gieren nach dem Fleisch der Lebenden.

76–80 **Kampf der Titanen:** Zwei Titanen – ein Elysischer Titan^{MHB II} und ein Todestitan^{MHB II} - erscheinen und gehen sofort aufeinander los.

81–84 **Meteoritenregen:** In jedes Feld innerhalb von 7,50 m rund um den Leser schlägt ein Meteor ein (wie *Meteoritenschwarm*).

85–88 **Schwerkraftumkehr:** In einem Radius von 750 m rund um den Leser wird die Schwerkraft dauerhaft umgekehrt (wie *Schwerkraft umkehren*, aber ohne Begrenzung nach oben); wer seinen Sturz gen Himmel nicht aufhalten kann, stürzt letztendlich bis ins eisige Vakuum des Weltalls.

89–92 **Freunde werden zu Feinden:** Mit Ausnahme des Lesers muss jede Kreatur innerhalb von 7,5 km Entfernung zum Kodex einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen; wem dieser Rettungswurf misslingt, dessen Gesinnung verändert sich permanent ins Gegenteil.

93–96 **Platztausch:** Der Leser tauscht augenblicklich den Körper mit seinem größten Feind derselben Kreaturenart. Leser und Feind behalten ihr Wissen und ihre Fähigkeiten, erhalten aber keine neuen. Jeder erscheint nun wie der andere.

97–99 **Stimme der Götter:** Wann immer der Leser spricht (selbst wenn er flüstert), müssen alle Kreaturen innerhalb von 15 m Entfernung einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen; wem dieser Rettungswurf misslingt, der erleidet 10W6 Punkte Schallschaden und erhält permanent den Zustand Taub.

100 **Tod:** Der Leser stößt ein *Wehgeschrei der Todesfee* aus und unterliegt sodann *Zerstörung*. Dies wiederholt sich jede Runde, bis der Leser tot ist.

Geschichte

Kaum jemand, selbst die Götter, wissen um die Ursprünge des *Kodexes der Unzähligen Ebenen*, da er zu Zeiten der Rebellion der Titanen gegen ihre göttlichen Schöpfer geschaffen wurde. Eine Gruppe Titanen erkannte, dass ihrem Volk die grundlegende Verbindung zum Multiversum fehlte, welche den Göttern unbegrenzte Macht verleiht, und wollte selbst eine solche Verbindung schaffen. Grob und gnadenlos verbogen sie die Gesetze der Ebenen, wobei sie auch bereit waren, einen furchtbaren Preis zu zahlen. Sie schufen den *Kodex der Unzähligen Ebenen* als Schlüssel zur planaren Macht – letztendlich ein Fehlschlag, aber zugleich unglaublich

gefährlich. Die Götter schlugen schnell und hart zurück ob dieses Versuches, auf ihr Gebiet vorzudringen. Dies führte zur ebenenumspannenden Rebellion der Titanen. Heute behaupten sowohl die titanischen Bewohner des Elysiums wie jene des abysalen Reiches Thanatos, im Besitz des berühmtesten Werkes zu sein.

Folgen

Der *Kodex der Unzähligen Ebenen* besitzt das Potential, seinem Benutzer die Macht der Ebenen zu eröffnen, wobei stets das Risiko besteht, dass unkontrollierte Tore in Reiche voller fremdartiger oder anderweitig im Widerspruch zum sterblichen Leben stehenden Kräfte geöffnet werden. Nur die mächtigsten Wesen sollten versuchen, das Buch zu benutzen, und sich selbst dann weit entfernt von bewohnten Gebieten aufhalten.

Die Ewige Suche: Der *Kodex der Unzähligen Ebenen* hat die Neigung, für Jahrtausende zu verschwinden, doch heißt dies nicht, dass viele verschiedene Sekten und Organisationen nicht nach ihm suchen würden. Da wären zuerst die Titanen selbst, von denen viele immer noch dem Traum ihrer Ahnen von gottgleicher Macht anhängen und ein perfektes Heim für sich in einer eigenen fernen Halbebene jenseits der Augen der Götter schaffen wollen. Dann wären da viele Organisationen guter Gesinnung, welche das Buch suchen, um es von den Titanen fern zu halten, und viele böse oder fehlgeleitete Kreaturen, die es für ihre eigenen Zwecke nutzen wollen. Und schließlich gibt es noch Gelehrte wie die Angehörigen der Gesellschaft der Kundschafter, welche alles tun würden, um solch ein uraltes und historisches Artefakt studieren zu können, oder Zauberkundige, welche seine Kräfte verstehen wollen. Doch egal wie edel oder finster die Intentionen der Sucher sind, bleibt stets der Umstand, dass furchtbare Ereignisse eintreten, wann immer der *Kodex* auftaucht.



LIED DER AUSLÖSCHUNG

Bilder der Zerstörung winden sich wie Würmer über die Oberfläche dieser mitternachtsblauen Spieldose, welche von der Größe her gerade so einen menschlichen Schädel fassen könnte.

LIED DER AUSLÖSCHUNG

Aura Starke Verwandlungsmagie; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Wird diese Spieldose aufgezogen, spielt sie eine 30 Sekunden lange, unheimliche Melodie. Ein Barde kann diese wie ein Meisterstück^{ABR} erlernen. Wird sie von einem Barden aufgeführt, erklingt die Melodie zum Meisterstück *Lied der Auslöschung* (siehe unten). Der Träger der Spieldose kann ihr ein Mal pro Woche befehlen, das Meisterstück selbst aufzuführen, es betrifft alle innerhalb der Reichweite mit Ausnahme des Trägers selbst. Im Anschluss kann die Spieldose 1 Woche lang nicht verwendet werden.

ZERSTÖRUNG

Eine Kreatur, welche einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Handwerk (Fallen) gegen SG 35 ablegt, während sie mit der Spieldose hantiert, kann diese so manipulieren, dass sie ein Mal ihr Lied rückwärts spielt. Ein Barde kann daraus das Meisterstück rückwärts erlernen. Führt er es so dann in der Rückwärtsversion auf, implodiert die Spieldose, allerdings tötet dies auch den Barden. Der Barde kann nur mittels göttlicher Intervention ins Leben zurückgeholt werden.



Lied der Auslöschung-Meisterstück (Blasinstrumente, Gesang, Saiteninstrumente)

Dieses Meisterstück ist der Weckruf des Weltenendes und eine akribische Kakophonie, welche alles Leben beendet.

Voraussetzungen: Auftreten (Blasinstrumente, Gesang oder Saiteninstrumente) 15 Ränge.

Kosten: Talent oder bekannter Bardenzauber des 6. Grades

Effekt: Der Bereich innerhalb von 30 m Entfernung um den Auftretenden beginnt zu beben und zu ächzen, als verspüre die Erde selbst Schmerzen (wie *Erdbeben*). Alle Kreaturen außer dem Auftretenden im Wirkungsbereich müssen zudem Reflexwürfe gegen SG 25 ablegen, da unter jeder einzelnen der Boden aufreißt und sie zu verschlingen versucht. Misslingt einer Kreatur dieser Rettungswurf, stürzt sie in eine 30 m tiefe Grube, welche sich sodann verschließt; die Kreatur wird behandelt, als wäre sie von einem Erdbeben verschüttet worden und als besäße sie keine Luft (siehe *Grundregelwerk*, S. 429). Wird eine lebende, intelligente Kreatur durch die Effekte des *Liedes der Auslöschung* getötet, altert der Auftretende 1 Jahr lang nicht.

Aufwand: Alle Runden an Bardenauftritt für diesen Tag

Aktion: 5 Volle Aktionen

Geschichte

Als der ketzerische Schamane Tyruwat den Totemgeistern seines Volkes den Rücken zuwandte, verfiel seine kränkelnde Seele den Verführungen Zon-Kuthons. Seine vergifteten Predigten führten zu seiner Verbannung aus der Mwangistadt Dokeran durch die Ältesten seines Volkes. Jede Nacht rief der in die Wildnis verbannte Tyruwat nach seiner Gottheit, doch anstelle einer göttlichen Stimme antwortete nur eine mysteriöse Melodie auf seine Gebete. Von der Musik besessen ahmte er sie mit seinen Möglichkeiten nach – mit seiner Stimme, auf dem Papier und schließlich mit dem Holz und Eisen einer zerbrechlichen Spieldose. So wurde das *Lied der Auslöschung* geboren, welches die Verheerung über Dokeran brachte und Tyruwat ein unheiliges, ewiges Leben verlieh.

Die Spieldose ist aber nicht die einzige Manifestation dieses gefürchteten Liedes. Einige der wenigen verkrüppelten Anhänger Zon-Kuthons, welche das dunkle, schmerzgefüllte

Reich ihrer Gottheit betreten haben und zurückgekehrt sind, behaupten, auf Knochen und

Klingen gespielte Musik vernommen zu haben – die finstere Harmonie

der kytonischen Demagogen, welche das Leid zahlloser Welten zu

Klängen der Qual formen. Diese sind die wahren Komponisten

eines endlosen Liedes, des *Liedes der Auslöschung*. Solche Unheil-

propheten bringen das Lied zuweilen auf einen Hautfetzen ta-

towiert, an die Wände einer Zelle eines Irrenhauses gekritzelt oder in

einem umfangreicheren Stück verborgen nach Golarion. Solche Schnipsel

der Musik des Weltunterganges verursachen stets bis dato ungehörte Zerstörungen und sind

doch nur ein kleiner Teil der immer noch in Komposition befindlichen wahren Symphonie des Leidens. Dieser Trauermarsch wird als Letztes zu hören sein, wenn die letzten Sterne des Multiversums versterben.

Folgen

Wer das *Lied der Auslöschung* öffnet, entfesselt damit möglicherweise das Geheul des Todes.

Körperloses Artefakt: Das *Lied der Auslöschung* ist zum Teil ein Bardenmeisterstück mit der Macht eines Artefaktes. Artefakte sind bereits sehr schwierig zu zerstören, doch das Lied ungeschehen zu machen, sobald ein Charakter es erlangt hat, mag noch schwieriger sein. Ein SL sollte sorgfältig überlegen, ob er das Lied in die Hände eines SC fallen lässt, erlangt der Charakter dadurch doch große und gefährliche Macht.

Körperlose Waffe: Jeder Barde, welcher das *Lied der Auslöschung* erlernen und aufführen kann, trägt eine unglaublich mächtige und völlig unentdeckbare Waffe in sich. Ein Darbietender benötigt weniger als eine Minute, um die gefährlichen Harmonien zu entfesseln, welche selbst wie normale Musik klingen, wenn auch unheimlich wie der Gesang der Geister. Wird das Lied in einem menschengefüllten Bereich aufgeführt oder gar in ein größeres Werk gewoben, das in einer gutbesuchten Konzerthalle dargestellt wird, kann dies selbst den unauffälligsten Künstler in eine wandelnde Naturkatastrophe verwandeln.



LINSE VON GALUNDARI

Zahllose winzige Runen winden sich endlos über den silbernen Rahmen dieser makellosen Glasscheibe.

LINSE VON GALUNDARI

Aura Überwältigende Bannmagie; **ZS** 22
Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 10 Pfd.

BESCHREIBUNG

Die Linse von Galundari fungiert als Fokuspunkt eines nach innen gerichteten *Schutzkreises* nach Wahl des Benutzers. Der Radius dieses *Schutzkreises* variiert, er kann aber einen in seine Fläche mittels *Bindender Ruf* gerufenen Externaren unabhängig von dessen Größenkategorie fassen. Die Linse verbessert die Effektivität von *Bindender Ruf*, wirkt den Zauber aber nicht selbst, so dass dieser immer noch von demjenigen gewirkt werden muss, welcher die Linse als zusätzliche Fokuskomponente nutzen kann. Das Ziel von *Bindender Ruf* erhält den normalen Willenswurf, um zu widerstehen, doch sowie es im *Schutzkreis* der Linse erscheint, kann es nicht entkommen – die Linse hindert den Externaren daran seine Zauberresistenz oder sein Charisma zur Flucht zu nutzen, und bannt ihn auf diese Stelle wie *Dimensionsanker*, wenn auch für unbegrenzte Zeit, bis er die Wünsche des Benutzers erfüllt oder eine intelligente Kreatur das Gefängnis mit der Absicht berührt, den Externaren zu befreien – dies befreit ihn augenblicklich. Selbst eine Natürliche 1 beim Charismawurf zum Überzeugen des Externaren, dem Benutzer zu dienen, befreit ihn nicht.

Die Linse verleiht dem Benutzer keinen Bonus auf Charismawürfe zum Beeinflussen der in ihrem *Schutzkreis* gefangenen Kreaturen, hat aber anderen Nutzen: Der Externar kann in die Linse gebunden werden und so das Artefakt in eine Art arkanen Motor verwandeln. Der Benutzer muss den Externar zu diesem Dienst überreden (siehe *Bindender Ruf*). Der Externar erhält einen Bonus von +10 auf den konkurrierenden Charismawurf, um dem zu widerstehen. Dieser Bonus wird jede Woche, die der Externar gebunden bleibt, um 1 reduziert (Minimum 0). Die Linse fasst stets nur einen Externar und kann ihren *Schutzkreis*-Effekt nicht nutzen, während ein Externar in diesem gefangen ist.

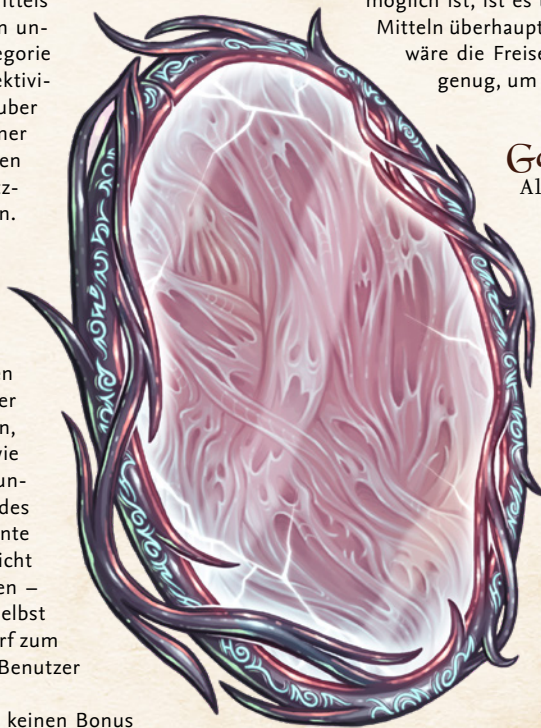
Sollte ein Externar zustimmen, in die Linse gebunden zu werden, wird er darin gefangen und kann sich nicht selbst befreien. Der Träger der Linse kann auf die zauberähnlichen Fähigkeiten des Externars in demselben Umfang zurückgreifen, wie es der Externar könnte. Er erhält Zugriff auf einen Vorrat an Seelenpunkten in Höhe des TW des Externars und muss beim Nutzen der zauberähnlichen Fähigkeiten des Externars Seelenpunkte in Höhe des jeweiligen Zaubergrades aufwenden. Sind die Seelenpunkte verbraucht, kann er keine zauberähnlichen Fähigkeiten des Externars mehr nutzen. Sollte er eine zauberähnliche Fähigkeit so oft innerhalb eines bestimmten Zeitraumes genutzt haben, wie es dem Externar möglich wäre, kann er diese

zauberähnliche Fähigkeit nicht mehr nutzen, selbst wenn er noch über Seelenpunkte verfügen sollte. Der Seelenpunktevorrat erneuert sich jeden Tag.

Der Externar in der Linse kann durch Aufwenden von 1 Seelenpunkt befreit werden. Er hat den Zustand Entkräftet, steht aber nicht unter der Kontrolle des Trägers der Linse. Der Externar kann aus der Linse heraus zudem telepathisch mit einer Kreatur kommunizieren, welche das Artefakt berührt, den Träger aber nicht kontrollieren.

ZERSTÖRUNG

Die *Linse von Galundari* kann nur zerstört werden, wenn eine Gottheit aus ihr befreit wird. Auch wenn es theoretisch möglich ist, ist es unklar, ob eine Gottheit mit normalen Mitteln überhaupt in die Linse gebunden werden könnte, wäre die Freisetzung eines solchen Wesens explosiv genug, um die Linse zerbersten zu lassen.



Geschichte

Als der Erzmagier Nex im Zeitalter des Schicksals die Macht seines Königreiches nutzte, um nach der Weltherrschaft zu greifen, band er die formlosen Seelen mächtiger Dämonenherrscher an eine Reihe magischer Linsen, die von einer Armada schlanker Schiffe transportiert wurden, um die schwächeren, primitiveren Seestreitkräfte seiner Feinde niederzuringen. Die meisten dieser Linsen in den sogenannten „Dämonenschiffen“ dienten als ewige Gefängnisse, darunter auch jene, die Juval hielt, die legendäre dämonische Geliebte des großen Helden Durvin Gest. Die erhöhte Funktionalität der berühmten *Linse von Galundari* machte sie aber zu einem allen anderen überlegenen Relikt.

Folgen

Wer die *Linse von Galundari* findet, erbt ein nahezu perfektes Gefängnis – mit einem Insassen.

Galundari: Der Balor Galundari wurde vor über 56 Jahrhunderten in der Linse eingesperrt, welche seinen Namen trägt – was ein Vielfaches der ausgehandelten Dienstzeit ist. Er kocht vor Zorn und wartet auf einen Sterblichen, der die Linse findet, ihn befreit und ihm so seine Rache ermöglicht.

Der Untergangsbrunnen: Im Jahr 4332 AK betrat der berühmte Entdecker Durvin Gest die Stadt Osibu im Mwangibecken und schleuderte die Linse in den berühmten, angeblich bodenlosen Untergangsbrunnen (siehe auch *Almanach zum Mwangibecken*). Ein reiner Sturz kann das Artefakt aber nicht zerstören. Wo immer es gelandet sein mag, ob in den Tiefen der Finsterlande, auf einer anderen Ebene oder im Kerker des Gottes Rovagug persönlich, bestimmt der SL.



NARAGAS HÖRNER

Dieser einschüchternde Helm trägt zwei gebogene Drachenhörner, welche aus einer Art Krone aus narbigem, runenverzierten Kupfer ragen.

NARAGAS HÖRNER

Aura Überwältigend, variiert; **ZS** 22

Ausrüstungsplatz Kopf; **Gewicht** 8 Pfd.

BESCHREIBUNG

Berührt der Träger von *Naragas Hörnern* eine lebende Kreatur (als Teil eines Berührungsangriffes oder beim Wirken eines Zaubers eingeschlossen), so verursacht diese Berührung zusätzliche 5W6 Punkte Negativen Energieschaden und der Träger erlangt diese Trefferpunkte, als hätte er *Vampirgriff* gewirkt. Der Träger ist immun gegen Säure und kann in jeder Art von Dunkelheit, magische Dunkelheit eingeschlossen, perfekt sehen. Sollte der Träger ein Untoter sein, reduziert der Helm jeden erlittenen Positiven Energieschaden um die Hälfte.

Der Träger kann dem Helm ein Mal am Tag befehlen, sich in einen Ehrwürdigen Schwarzen Drachen zu verwandeln, welcher ihm widerspruchslos für 1 Stunde gehorcht, ehe er sich in den Helm zurückverwandelt. Wird der Drache getötet, zerstört dies nicht den Helm, macht diese Fähigkeit aber für 1 Woche unbrauchbar. In Drachengestalt verleiht der Helm seinem Besitzer nicht die anderen Vorteile, die ein Träger normalerweise erlangt.

ZERSTÖRUNG

Naragas Hörner können zerstört werden, wenn man sie zwischen den Kiefern des Schädels eines Ehrwürdigen Schwarzen Drachen im Herzen einer Wüste zermalmt, während die Sonne am Zenit steht.

Geschichte

In den Jahrzehnten, die Tar-Baphons Kampf mit Aroden vorangingen, führte der Magier einen verborgenen Feldzug, um die Insel des Schreckens für sich zu beanspruchen, spürte er dort doch eine merkwürdige „Schwächung“ der Realität, die er zu seinem Vorteil zu nutzen hoffte. Widerstand leisteten ihm drei Schwarze Drachen: Istravek, Naraga und deren hochgefährliche Mutter Karamorros, die bereits auf der Insel lebten. Tar-Baphon konnte mit den Drachen verhandeln und die jüngeren sogar als Helfer gewinnen, doch Karamorros verweigerte ihm den Zugang ins Inselinnere, da dies ihr persönliches Reich war. Als Istravek in Diensten Tar-Baphons verletzt wurde, erkannte der Magier, dass Karamorros ihre Nachkommen als ihren Besitz betrachtete, zerstörte die ältere Drachin doch einen seiner Unterschlupfe als Strafe dafür, dass er ihren Sohn gefährdet hatte. Da Tar-Baphon mittlerweile genug von der zornigen Drachin hatte, lockte er ihre Kinder in eines seiner befestigten Laboratorien, wo er sie ankettete. Dann reiste er zur Insel des Schreckens zurück und warf Karamorros Schuppen der jüngeren Drachen vor die Füße. Nur die Ankündigung, er werde ihre Kinder foltern und quälen, hielt die Drachenmutter von einer tödlichen Antwort ab. Tar-Baphon erzwang sich so Zugang in Karamorros' Reich.

Niemand weiß, wie viele Jahre der finstere Magier im Herzen der Insel des Schreckens arbeitete und wie tief er in die Finsterlande vorstieß, bis er mit seiner Magie letztendlich einen Riss ins Geflecht der Realität reißen und einen Übergang auf die Ebene der Negativen Energie schaffen konnte.

Um diese Passage zu testen, rief Tar-Baphon Naraga herbei, welche er wie ihren Bruder im Rahmen seiner Experimente in Verschlinger verwandelt hatte. Wahnsinnig vor Wut griff Karamorros Tar-Baphon an, doch ihre verwesende Tochter stellt sich ihr in den Weg. Die Schwarze Drachin und die Verschlingerin lieferten sich einen brutalen Kampf, doch letztendlich umklammerte Naraga ihre

Mutter und stürzte sich mit ihr in die Grube des Magierkönigs, in deren bodenlosen Tiefen beide verschwanden. Als Tar-Baphon schließlich nach seiner Dienerin rief, schleppte Naraga sich wieder empor, jedoch war die Verschlingerin verkrüppelt und zerschmettert worden, so dass der Magier ihre Überreste in Stücke zersprengte. Splitter ihrer mit Negativer Energie aufgeladenen Knochen behielten aber unerwartete Eigenschaften, nekromatische Kraft und einen Funken des Zornes ihrer Mutter. Diese sammelte Tar-Baphon ein und fertigte aus ihnen *Naragas Hörner*.

Karamorros ward nie wieder gesehen, da die Große Wyrmin nicht wieder der Grube des Magierkönigs entstieg. Die Wenigen, welche seitdem die Insel des Schreckens besucht haben, behaupten, dass nur Tar-Baphons unbedeutendste Einrichtungen und Wächter noch übrig seien, während seine größeren Geheimnisse von einer Macht geraubt worden seien, die größer sein musste als normale Plünderer. Magische Ausspähungen sind auf große Tunnel gestoßen, die in die Erde gegraben wurden und in die tiefsten Tiefen der Grube des Magierkönigs führen, so dass diese Tunnel von Energien erfüllt sind, die im Widerspruch zu allem Leben stehen. Manche spekulieren, dass Karamorros – oder was von der Drachenmutter noch übrig ist – sich an Tar-Baphon und jedem rächen wolle, der seine Rückkehr unterstützt.

Folgen

Wer *Naragas Hörner* besitzen will, muss vieles berücksichtigen, beispielsweise den aktuellen Besitzer des Helms...

Unter Toten eingekerkert: Als Tar-Baphon im Galgenkopf eingekerkert wurde, hatte er *Naragas Hörner* bei sich. Um an den Helm zu gelangen, müsste man also den Kerker zerschmettern, welcher den berüchtigtsten Leichnam Golarions hält – oder zumindest in den Kerker einbrechen. Gerüchteweise ist der Galgenkopf aber kein unentrinnbares Gefängnis und angeblich hat der Seneschall des Wispernden Tyrannen einen geheimen Weg in die Freiheit entdeckt. Wenn dies stimmt, stellt sich die Frage, was vielleicht bereits aus dem verfluchten Turm entschlüpft sein könnte...

Mehr zum Galgenkopf findest du im sechsten Kapitel des Abenteuerpfades *Die Kadaverkrone*.





RING DER NEUN FACETTEN

In der Fassung dieses Ringes aus Kupfer und Obsidian funkelt ein Edelstein, wie es keinen zweiten gibt. Er ist zu neun Facetten geschliffen, von denen jede eine andere Farbe hat. Die nach oben Weisende glitzert am heftigsten.

RING DER NEUN FACETTEN

Aura Starke Bannmagie, Beschwörungs- und Verwandlungsmagie; **ZS** 19

Ausrüstungsplatz Ring; **Gewicht** —
BESCHREIBUNG

Der Edelstein in diesem beachtlich alten Ring ist zu neun perfekten Facetten mit jeweils unterschiedlichem Farbton geschliffen. Mit jedem Sonnenaufgang rotiert der Edelstein in seiner Fassung und zeigt dann eine andere Facette. Die aktive Facette bestimmt die Kraft des Ringes an diesem Tag. Würfle jeden Tag auf der Tabelle auf dieser Seite aus, welche Facette (und damit auch welche Kraft) aktiv ist.

Der Träger des Ringes kann unter großen mentalen Anstrengungen versuchen, die aktive Facette zu verändern. Der Edelstein rotiert dabei nur in einer festgelegten Reihenfolge zu jeweils nächsthöheren Facette, wobei jede Facette eine bestimmte Anzahl von Schritten von der nächsten entfernt ist (siehe die Tabelle). Um die Facette zu verändern, muss der Träger als Volle Aktion einen Weisheitswurf ablegen und erleidet unabhängig vom Ausgang Nichttödlichen Schaden. Der SG des Weisheitswurfes ist SG 15 + 5 pro Schritt und der Nichttödliche Schaden beträgt 1W6 pro Schritt. Beispiel: Die nach oben weisende Facette ist gelb; der Träger legt einen Weisheitswurf gegen SG 20 ab und erleidet 1W6 Punkte Nichttödlichen Schaden, um die kupferne Facette nach oben zu bewegen. Er könnte auch einen Wurf gegen SG 25 ablegen und 2W6 Punkte Nichttödlichen Schaden erleiden, um die grüne Facette nach oben zu bewegen. Der Ring kann nicht rückwärts rotiert werden, d.h. Gelb könnte nicht direkt nach Weiß bewegt werden, stattdessen müssen die anderen sieben Farben durchrotiert werden. Ein solches Verschieben der Facetten ist nur ein Mal am Tag möglich.

Eine nichtgute Kreatur, welche den Ring der Neun Facetten trägt, erleidet augenblicklich 2W6 Punkte Nichttödlichen Schaden und weitere 2W6 Punkte Nichttödlichen Schaden pro Minute, die er den Ring trägt.

ZERSTÖRUNG

Sollte es dem Ringträger gelingen, den Ring zwei Mal durch alle Facetten rotieren zu lassen (dies erfordert einen Weisheitswurf gegen SG 105 und verursacht 18W6 Punkte Nichttödlichen Schaden), wird eine zehnte – schwarze – Facette offenbart. Ein Träger, der keine wahrhaft neutrale Gesinnung besitzt, erleidet 2W6 Punkte tödlichen Schaden pro Runde, die er den Ring trägt. Die anderen Kräfte dieser neuen Facette sind ein Mysterium, sie kann aber vom Träger dazu genutzt werden, den Ring der Neun Facetten vollständig zu vernichten.

Kräfte des Rings der Neun Facetten

1W10	Facettenfarbe	Aktive Kraft
1	Grün	Träger ist immun gegen Krankheiten
2	Indigo	Träger benötigt keine Luft zum Überleben
3	Orange	Träger erhält einen Natürlichen Rüstungsbonus von +5
4	Violett	Träger erhält Dämmerlicht
5	Rot	Träger erhält Schnelle Heilung 1
6	Blau	Träger kann nach Belieben Fliegen einsetzen
7	Weiß	Träger erhält Kälteresistenz 30
8	Gelb	Träger erhält Bewegungsfreiheit
9	Kupfer	Träger erhält einen Resistenzbonus von +5 auf Rettungswürfe
10*	Würfel erneut.	

* Dieser Schritt zählt nicht als eine Facette beim Anpassen der täglichen Fähigkeit des Ringes.

Geschichte

Die Taten von Altmagier Jatembe und seinen Magischen Zehnkriegern hallen noch immer in den Legenden Garunds wieder, auch wenn viele Wahrheiten zu ihnen längst vergessen sind. Trotz all ihrer mysteriösen und unglaublichen Taten ist die am besten bekannte Tatsache, dass der Altmagier Golarion verließ und seine Anhänger zurückließ, auf dass sie sein Volk beschützen. Manche Legenden behaupten, dass seine Schüler ihn angebettelt hätten zu bleiben, repräsentiere er doch das Beste in ihnen allen und vereine sie als Wächter des Landes. Jatembe forderte jeden der magischen Zehnkrieger auf, sich in die Hand zu schneiden, dann reichte er jedem seinen Ring aus Kupfer und Stein. Dabei flossen das Blut, die Ehre und die magische Kraft von neun der Krieger in den Ring und verliehen ihm die Stärke ihrer gemeinsamen Sache. Der zehnte Krieger aber erkannte, was sein Meister tat, und fürchtete, ihm würde seine Macht geraubt werden, daher ergriff er den Ring mit seiner unversehrten Hand und gab nichts von seiner Macht ab. Jatembe bearbeitete die ganze Nacht den vom Blut feuchten Ring und übergab am nächsten Morgen den Ring der Neun Facetten seinen magischen Zehnkriegern. Diesen erklärte er, sie würden so mit jenen ihre Kraft und Treue teilen, welche sie am meisten benötigten.

Folgen

Wer den Ring der Neun Facetten entdeckt, erbt die Macht von Helden, riskiert aber auch, nun ihren Kreuzzug führen zu müssen.

Präzision mit hohem Preis: Der Ring der Neun Facetten besitzt einen eigenen Willen, der sich in Form seiner jeden Tag zufällig bestimmten Kraft manifestiert. Diese Fähigkeit ist oft von Vorteil, der Ringträger opfert aber oft einen Teil seiner Gesundheit, um sie zu beeinflussen. Der Preis dabei ist vergleichsweise gering, doch größere Veränderungen tragen auch einen höheren Preis und ein größeres Fehlschlagsrisiko.



SCHÄDEL DES YDERSIUS

Der Schädel dieser unglaublich riesigen Viper scheint aus seinen uralten Fangzähnen in einem endlosen Pesthauch Dunkelheit zu verströmen.

SCHÄDEL DES YDERSIUS

Aura Überwältigend, alle; **ZS** 30

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 150 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der Schädel des Ydersius ist weit mehr als nur ein mächtiges Artefakt – er ist der wahre Schädel eines Gottes. Der Schädel ist fast unzerstörbar. Er ist imstande, die Welt um sich herum zu beobachten, hat aber nur begrenzte Möglichkeiten, auf seine Umwelt einzuwirken. Ydersius' Kleriker erhalten immer noch Zauber als Antwort auf ihre Gebete, welche ihnen eben dieser Schädel unabhängig von seinem Aufenthaltsort oder wer ihn sein Eigen nennt verleiht – kein Sterblicher kann diesen Effekt blockieren.

Der Besitz des Schädels verleiht mehrere Fähigkeiten:

Segnung der Schuppen: Alle reptilischen Kreaturen (inklusive aller Anhänger des Ydersius, Hexenmeister der Schlangen- oder Drachenblutlinie sowie Druiden, die gegenwärtig eine reptilische Gestalt angenommen haben) innerhalb von 48 m Entfernung zum Schädel des Ydersius erhalten Zauberresistenz 25 und Schnelle Heilung 10.

Stimme der Schlange: Einmal am Tag kann eine Kreatur, die den Schädel berührt, *Heiliges Gespräch* wirken, um mit Ydersius zu sprechen. Sollte die Kreatur, die diese Kraft nutzt, kein Anhänger des Ydersius sein, muss ihr jedes Mal ein Willenswurf gegen SG 25 gelingen, um nicht Schwachsinn zum Opfer zu fallen.

Unheilige Aura: Der Schädel behandelt ein Gebiet mit einem Radius von 24 m um sich herum, als wäre *Entweihen* mit dem Schädel als Zentrum gewirkt worden. Dieser Effekt kommt mit zwei verbundenen Zaubern, die nur auf Anhänger des Ydersius wirken (*Bewegungsfreiheit* und *Todesschutz*) sowie zwei Zaubern, die auf alle anderen wirken (*Dimensionsanker* und *Verfluchen*).

Jede Kreatur von guter Gesinnung, die den Schädel des Ydersius trägt – und sei es in einem extradimensionalen Raum wie einem *Tragbaren Loch* –, erhält drei negative Stufen, solange sie den Schädel mit sich führt. Die negativen Stufen verschwinden, wenn der Schädel losgelassen wird, führen zu keinem wahren Stufenverlust, können aber in keiner Weise überwunden werden, solange der Schädel mit sich geführt wird (auch nicht durch *Genesung*). Eine unter diesen negativen Stufen leidende Kreatur hat bei allen göttlichen Zaubern eine Patzerchance von 50%.

ZERSTÖRUNG

Der Schädel des Ydersius kann nur zerstört werden, indem man ihm mit Ydersius' geistlosem, enthaupteten Leib wiedervereint. Dies bringt Ydersius ins Leben zurück, wenn auch in einem geschwächten Zustand. Diese Manifestation ist zwar mächtig, kann aber bekämpft und sogar getötet werden, regeneriert aber nahezu jede Verletzung außer Enthauptung. In dem Augenblick, ehe der ganze Körper sich zu regenerieren beginnt, ist Ydersius' Geist von seinem Leib losgelöst. Sollte Ydersius vor den Thron der Göttin Pharasma auf dem Beinacker gezerzt und in ihrer Gegenwart getötet werden, kann die Göttin des Todes in diesem Moment

über die kurzfristig befreite Essenz des Schlangengottes richten, so dass sich Körper und Schädel zu Staub auflösen.

Geschichte

Als auf Golarion die ersten menschlichen Kulturen entstanden, erstreckte sich das Imperium des Schlangenvolkes bereits über die Oberfläche und die Finsterlande. Während des Zeitalters der Legenden kämpften Menschen gegen das Schlangenvolk und seinen finsternen Gott Ydersius und errichteten im Schatten der von dieser ausgehenden Gefahr das Imperium von Azlant. Diese Kriege zwischen Menschen und Schlangenvolk eskalierten, da die erfinderischen Menschen machtvoll auf dem Gebiet der Magie und der Prophezeiung wurden. Die Seher von Azlant waren überzeugt, dass ihrem Volk großes Unheil bevorstand. Da sie damit ihre reptilischen

Feinde assoziierten, begannen sie einen Kreuzzug gegen das Schlangenvolk, der sie bis in die Dschungel Garunds und hinab in die unterirdische Stadt Ilmurea führte. Dort stieß die azlantische Heldin Savith auf Ydersius persönlich. Im folgenden Kampf konnte sie ihn enthaupten, seinen nicht sterbenden Leib in die lichtlosen Tiefen von Orv stoßen und seinen giftspeidenden Schädel in einen Magmateich werfen. Obwohl Savith selbst durch das tödliche Gift des Gottes fiel, hatte sie gewonnen und das Reich der Schlangen ging unter. Doch auch wenn Ydersius besiegt war, war er nicht tot, sondern nur in seinem Schädel eingesperrt. Dort wartet er zornig auf den Tag seiner Entdeckung und Wiedervereinigung mit seinem monströsen Leib, auf dass er seinen göttlichen Status zurückerlange...



Folgen

Der Schädel des Ydersius ist nicht mehr und nicht weniger als die Leiche einer Gottheit. Wer mit dem Schädel hantiert, mischt sich in die Belange der Götter selbst ein.

Kult der Schlange: Viele, die nach dem Schädel des Ydersius suchen, stellen rasch fest, dass sie dabei nicht allein sind. Die meisten Verbliebenen von Ydersius' Gläubigen ruhen zwar im Tiefschlaf in den Tiefen der Finsterlande, doch fanatische Schlangenvolkpriester schleichen durch die Städte der Oberfläche auf der Suche nach Gerüchten über die Überreste ihres Gottes und um den Weg für seine Rückkehr zu ebnen.

Nicht sterbende Macht: Der Schädel des Ydersius gestattet dem beinahe toten Gott, nicht ins Jenseits abzugleiten. Zudem ermöglicht er seinen Anhängern, weiterhin auf Ydersius' dunkle Macht zuzugreifen. Seine Zerstörung würde Ydersius endgültig töten und seinen Anhängern die Kraft rauben – allerdings müsste Ydersius dazu zuerst ins Leben zurückgeholt werden, wenn auch in einem geschwächten Zustand. Mehr hierzu findest du im letzten Kapitel des Abenteuerpfades „Der Schlangenschädel“.



SCHATTENSTECKEN

Dieser Stab aus schwarzem Holz scheint zum Teil aus richtigen Schatten zu bestehen, schimmert er zuweilen doch finster und ist dann wieder durchscheinend.

SCHATTENSTECKEN

Aura Starke Beschwörungsmagie; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der *Schattenstecken* macht seinen Träger leicht schattenhaft und körperlos; dies verleiht dem Träger einen Bonus von +4 auf die RK und Reflexwürfe (dieser Bonus ist mit anderen Boni kumulativ). In hellem Sonnenlicht oder in absoluter Dunkelheit erleidet der Träger allerdings einen Malus von -2 auf alle Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe. Der Stecken besitzt zudem die folgenden Kräfte:

- **Schatten herbeizaubern:** Der Stecken kann drei Mal am Tag 2W4 Schatten herbeizaubern (wie *Monster herbeizaubern V* mit ZS 20).
- **Schattengestalt:** Der Träger kann drei Mal am Tag zu einem lebenden Schatten werden mit derselben Beweglichkeit, wie ihm *Gasförmigkeit* verleihen würde.
- **Schattenstrahl:** Der Stecken kann drei Mal am Tag einen Strahlenangriff mit 30 m Reichweite ausführen, welcher einen Ziel 10W6 Punkte Kälteschaden zufügt.
- **Nachtschatten herbeizaubern:** Der Stecken kann ein Mal im Monat einen *Nachtkriecher*^{MHB II} herbeizaubern (wie *Monster herbeizaubern IX* mit ZS 20), welcher dem Träger dient.

ZERSTÖRUNG

Der *Schattenstecken* verweht zu Nichts, wenn er 24 Stunden am Stück dem Sonnenlicht des Nirvanas ausgesetzt wird.

Geschichte

Viele Kulturen Avistans kennen Sarenrae als Göttin der Heilung und des Lichts. In Kelesch verehrt man sie hauptsächlich als Läuterer und Geißel des Bösen – dies macht sie dort zu einer Göttin des Guten aber nur selten der Gnade. Sadiqa Schaorhan war eine verkrüppelte Ketzlerin, welche das Brandmal der Sonnengöttin auf der Wange trug, und ihrem Volk Erholung vom endlosen Sommer der Dämmerblume bringen wollte. Die auf Krücken daherhumpelnde, gnadenvolle Frau lehrte eine Philosophie des Gleichgewichts – für jede Arbeit im Licht der Sonne musste es einen Moment der Pause im Schatten geben. Inspiriert von den Philosophien des Westens – insbesondere von den Lehren der Göttin Sivanah – wollte sie ihre Heimat in eine Oase fern der Wüstenhitze, dem Misstrauen der keleschitischen Kultur und der Flamme der Dämmerblume verwandeln. So entstand der Kult des Siebten Schleiers in den Schatten von Schadun.

Nach Jahre der friedvollen Anbetung führte der Unfalltod eines sarenitischen Inquisitors durch die Hand eines von Sadiqas Schülern zur öffentlichen Verdammung des Kultes und darauffolgend zu einer mörderischen Hexenjagd auf seine Mitglieder. Während ihre Schüler und Verbündeten fielen, musste Sadiqa aus ihrer Heimat fliehen und sich in den namenlosen Ruinen außerhalb der Stadt verbergen. An diesem dunklen Ort sprach eine sanfte

Stimme zu ihr, welche eine Sonnenfinsternis versprach, die Sarenraes Macht über die Stadt für alle Zeiten beenden würde. Hierzu musste Sadiqa nur Zeichen ihres Glaubens auf die nahen Spitzen der Berge Zhobl und Zhonar während der Finsternis tragen. Als die Stimme verebbte, stellte Sadiqa fest, dass ihre Beine geheilt und ihre Krücken in Stecken aus dunklem Holz verwandelt worden waren.

Zur angegebenen Zeit erklimmen Sadiqa und ihre wenigen verbliebenen Anhänger den Zhobl und den Zhonar. Als sie die Gipfel erreichten, verschwand das Licht aus der Welt. Sie reckten ihre Stecken in die Luft und lobpreisten Sivanah. Die Göttin antwortete nicht, wohl aber etwas anderes. An diesem lichtlosen Mittag erbebten die Berge und zerbarsten, um schwachen Rauch in den Himmel zu spucken. Über die Bewohner von Schadun kam die Verheerung und die Finsternis beanspruchte die Stadt für sich.

Wochen später stieg Sadiqa Schaorhan allein inmitten der Dunkelheit und des scheinbar endlosen Ascheregens vom Zhobl herab und betrat die Ruinen von Schadun, wobei sie einen Stecken aus glänzenden Schatten als Stütze nutzte, waren ihre Beine doch wieder verkrüppelt. Wer sie sah, behauptete, das Brandmal auf ihrem Gesicht hätte sich so schwarz verfärbt wie der Himmel über Schadun und als sie versuchte, den vergifteten Bewohnern der Stadt zu helfen, wurde jeder, den sie berührte, von Schatten verzehrt. Schließlich wanderte sie nach Osten in die Wüste hinaus, aus welcher sie nicht mehr zurückkehrte.

Der *Schaorhanstecken* — oder *Schattenstecken* wie Nichtkeleschiten ihn nennen — erschien einige Jahre später auf dem Markt von Sedeq. Wie Sadiqa war auch der Stecken verdammt, ein Fluch statt ein Balsam zu sein. Die schattenbefleckten Seelen jener, die während der Sonnenfinsternis in Schadun gestorben sind, toben in seinem Inneren und brechen dem Willen des Trägers folgend, in Wellen aus Dunkelheit und kaltem Hunger hervor. Als Gegenstand der Dunkelheit hatte der *Schattenstecken* bereits Dutzend von Trägern, darunter mächtige, die Ebenen bereisenden Arkanisten, aber auch verzweifelte Schläger, doch alle verloren ihn wieder nachdem sie eine tragische Katastrophe ausgelöst hatten. Oft erscheint der Stecken dann zwischen den schattigen Marktständen von Sedeq.

Was mit seinem Zwilling passiert ist, jenem Stecken, welcher den Zhonar hinaufgetragen worden war, weiß niemand.

Folgen

Wer den *Schattenstecken* mit sich führt, riskiert, dass die Dunkelheit seine Seele verschlingt.

Bearbeitetes Relikt: Der *Schattenstecken* bietet seinem Nutzer eine Reihe finsterner Fähigkeiten, ist aber von sich aus keine Gefahr für Benutzer guter Gesinnung. Ein SL sollte für sich entscheiden, welche moralischen Folgen der Einsatz eines Artefaktes hat, dessen Macht auf derart gefolterten Seelen beruht.



SCHICKSALSTURMKARTEN

Diese abgenutzten Wahrsagekarten zeigen verträumte oder beunruhigende Bilder auf allen 54 Karten. Jede Karte gehört einem der sechs Türme an – Bücher, Hämmer, Kronen, Schilde, Schlüssel oder Sterne.

SCHICKSALSTURMKARTEN

Aura Starke, alle Schulen; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** —

BESCHREIBUNG

Für gewöhnlich wird ein *Schicksalsturmkartendeck* in Leinen oder Samt eingewickelt und verborgen in einer einfachen Holzschachtel aufbewahrt. Nichts weist darauf hin, dass es sich hierbei um mehr als einen vielgenutzten und geschätzten Fokus der varisischen Wahrsagekunst handelt. Sobald eine Karte des Decks zufällig gezogen wird, offenbart sich ihre Natur und ein von der gezogenen Karte bestimmter, oftmals lebensverändernder Effekt, welcher auf den Nutzer einwirkt.

Ein Träger eines *Schicksalsturmkartendecks*, der eine Karte zu ziehen wünscht, muss zuvor bekanntgeben, wie viele Karten er ziehen will. Diese Karten müssen jeweils binnen 1 Stunde gezogen werden. Ein Charakter kann niemals mehr Karten ziehen, als er zuvor angekündigt hat (es sei denn, der Effekt der gezogenen Karte gestattet es ihm). Sollte der Charakter nicht gewillt sein, die angekündigte Anzahl selbst zu ziehen, oder irgendwie versuchen, das Ziehen zu umgehen, springen die Karten nach 1 Stunde aus eigener Kraft aus dem Deck. Sollte jemand versuchen, mehr Karten als zuvor angekündigt aus einem Deck zu ziehen, so zieht er nur leere Karten.

Wann immer eine Karte aus dem Deck gezogen wird, wird diese sofort ersetzt. Daher ist es möglich, ein und dieselbe Karte direkt zwei Mal hintereinander zu ziehen. Ein *Schicksalsturmkartendeck* enthält 54 Karten, deren Effekte im Anschluss dargelegt werden.

ZERSTÖRUNG

Die *Schicksalsturmkarten* schützen sich auf seltsame Weise selbst. Sollte der ganze Satz Schaden erleiden – egal wie viel – so wird eine Karte zerstört und der Rest teleportiert an einen zufällig bestimmten Ort auf derselben Ebene. Sollte ihm jemand dabei folgen und binnen 1 Minute erneut Schaden zufügen, so wird eine weitere Karte zerstört und die übrigen teleportieren erneut fort. Sollte sich dies wiederholen, bis keine Karten mehr übrig sind, so ist das Deck zerstört. Andernfalls erscheinen zerstörte Karten wieder mit einer Geschwindigkeit von 1 Karte pro Stunde.

Effekte der Schicksalsturmkarten

Die 54 Karten im Deck der *Schicksalsturmkarten* besitzen stark unterschiedliche Kräfte. Viele Effekte treten augenblicklich ein und wirken permanent, andere können verzögert auftreten. Sofern nicht anders vermerkt, sind von den Karten verursachte Effekte permanent und können nur mittels *Wunder* oder *Wunsch*, den Kräften eines anderen Artefaktes oder der Intervention einer Gottheit aufgehoben werden. Viele Effekte der Karten können Elemente der Spielwelt verändern und sollten daher nach Ermessen des Spielleiters unter Berücksichtigung der Gesinnung, Ausrichtung und Absicht jeder Karte ausgelegt werden.

Der Aufstand: Beim Ziehen dieser Karte erscheinen 3W6 ungeschickte und ungehobelte Bürgerliche der 1. Stufe, um dem Charakter zu dienen. Sollten diese Anhänger getötet werden, erleidet der Charakter die üblichen Verluste auf seinen Anführerwert. Sollte er sie schlecht behandeln oder ihren Tod verursachen, so verbreitet sich die Kunde davon rasch und weit, wobei der SL die eventuellen Folgen bestimmt.

Der Bär: Der Charakter erlangt die Schablone für Lykanthropencreaturen und wird zu einem Werbären^{MHB II}.

Dabei gilt er als Natürlicher Lykanthrop, so dass *Krankheit kurieren* und *Heilung* keine Wirkung auf das Leiden haben.

Die Burg: Der Charakter erlangt eine persönliche Halbebene (wie mittels permanentem *Halbebene erschaffen*^{ABR}).

Der Bergmensch: Der Charakter wächst um eine Größenkategorie und erhält alle damit verbundenen Boni und Mali. Seine Ausrüstung wächst nicht mit.

Das Dämonenlicht: Der Körper des Charakters wird aufgelöst, zurückbleiben seine Gegenstände und ein leuchtender Edelstein, welcher seine Seele enthält. Dieser Edelstein ist 2.500 x Charakterstufe GM wert. Um den Charakter ins Leben zurückzuholen, ist *Auferstehung* oder ein mächtigerer Zauber nötig, dies zerstört den Edelstein.

Das Dornengestrüpp: Der Charakter kann ein Mal am Tag *Mit Pflanzen sprechen* nutzen und eine Pflanze ihm eine Frage wahrheitsgetreu beantworten lassen. Dies versetzt die umliegenden Pflanzen aber in Unruhe, so dass 1W4+2 Moderne Schlurfer mit der Schablone für Verbesserte Kreaturen aus dem Boden hervorbrechen und den Charakter angreifen, egal in welchem Gelände er sich befindet.

Das Einhorn: Die Karte verleiht dem Charakter die ein Mal einsetzbare Fähigkeit, eine frühere Entscheidung oder Handlung ungeschehen zu machen. Das Geflecht der Realität wird aufgeribbelt und neu geflochten. Dies könnte abhängig vom Tun des Charakters und wie er gern gehandelt hätte dazu führen, dass Kreaturen ins Leben zurückkehren oder der Verlauf der Geschichte verändert wird. Der Spieler entscheidet, in welcher Situation er gern anders





gehandelt hätte, und der SL bestimmt, wie sich die Realität dadurch verändert. Die Veränderung betrifft hauptsächlich den Charakter und wirkt sich so wenig wie möglich auf andere aus. Der Charakter kann den Effekt dieser Karte nutzen, wann er will, jedoch nur ein Mal.

Der Erdrutsch: Der Charakter wird zum Mittelpunkt eines *Erdbebens*. Neben dem normalen Rettungswurf muss er zudem einen weiteren Willenswurf ablegen; misslingt ihm dieser, wird er von *Einkerkerung* betroffen.

Die Eule: Diese Karte verleiht dem Charakter die Fähigkeit ein Mal ein beliebiges Ziel an einem beliebigen Ort 1 Minute lang auszuspähen. Das Ziel erkennt allerdings augenblicklich, dass es vom Charakter ausgespäht wird. Der Charakter kann den Effekt dieser Karte nutzen, wann er will, jedoch nur ein Mal, dann endet der Effekt dieser Karte.

Der Fremde Händler: Das mysteriöse Wesen, welches als der Fremde Händler bekannt ist, erscheint und bietet dem Charakter jeden von ihm begehrten Schatz an, will aber in Lebensjahren bezahlt werden. Sollte der Charakter annehmen, muss er eine Anzahl von Alterskategorien bestimmen, um die zu altern er bereit ist (siehe *Grundregelwerk*, S. 169). Der Charakter erhält alle Attributsabzüge passend zu seiner neuen Alterskategorie, aber keine Vorteile. Pro Alterskategorie erhält er aber 20.000 GM Guthaben beim Fremden Händler, für dieses Geld kann er von ihm nichteinzigartige magische Gegenstände erwerben. Nicht genutztes Guthaben geht verloren. Sowie der Charakter sein Guthaben aufgebraucht hat oder den Handel für beendet erklärt hat, verschwindet der Fremde Händler. Die verlorenen Lebensjahre können nicht wiedererlangt werden. Der Fremde Händler handelt nicht mit Charakteren, die nicht an Altersschwäche sterben können. Sollte der Charakter kein Interesse daran haben, mit dem Fremden Händler Handel zu treiben, verschwindet dieser in einer stinkenden, gelben Schwefelwolke.

Die Geflügelte Schlange: Dem Charakter wird ein Wunsch verliehen, welcher wie der Zauber *Wunsch* funktioniert hinsichtlich Auswirkungen auf Regeln und Spielwerte, die Realität aber über die Grenzen des Zaubers hinaus verändert – z.B. könnte der Verlauf eines Flusses verändert oder ein Krieg beendet werden. Das letzte Wort liegt aber immer noch beim SL.

Die Grille: Wenn der Charakter diese Karte zieht, kann er bis zu drei weitere Karten ziehen. Neben den Effekten dieser Karten erhält der Charakter zudem eine Erhöhung seiner Bewegungsrate am Boden um +3 m pro Karte, welche er zieht.

Der Hasenfürst: Alle Kritischen Bedrohungen des Charakters werden automatisch bestätigt. Zugleich werden aber auch alle gegen den Charakter erzielten Kritischen Bedrohungen bestätigt.

Die Hebamme: Der Charakter erhält genau so viel Erfahrung, wie er zum nächsten Stufenaufstieg benötigt.

Die Hochzeit: Ein gutaussehender Elementargeist des vom Charakter bevorzugten Geschlechts erscheint und macht ihm einen Heiratsantrag. Sollte der Charakter annehmen, muss er bis zum Ende der Woche eine exquisite Hochzeitzeremonie organisieren und dem exotischen Externaren stets treu sein. Sollte er ablehnen oder seinen Treueschwur jemals brechen, kehrt der Elementargeist mit gebrochenem Herzen auf seine (oder ihre) Heimatebene zurück und der entsprechende Elementargeisterhof reagiert erzürnt. Art, Persönlichkeit, Handlungen und mögliche Racheakte des Elementargeistes bestimmt der SL.

Der Inquisitor: Die Karte verleiht dem Charakter die ein Mal einsetzbare Fähigkeit, eine andere Kreatur zu zwingen, auf eine Frage wahrheitsgetreu zu antworten. Die Karte verleiht weder Charakter noch befragter Kreatur besondere Einsichten, d.h. eine Kreatur könnte immer noch eine Frage objektiv falsch beantworten, wenn sie dies subjektiv für die Wahrheit hält. Sollte die Kreatur unwissend sein, so teilt sie dem Charakter mit, die Antwort nicht zu kennen, und dieser Effekt ist verschwendet. Der Charakter kann den Effekt dieser Karte nutzen, wann er will, jedoch nur ein Mal.

Der Jahrmarkt: Wird diese Karte gezogen, legt der SL sie beiseite und zieht neun weitere Karten; diese werden aufgedeckt vor dem Spieler ausgelegt, dann aber vom SL umgedreht und gemischt. Der Spieler zieht sodann eine der neun Karten und erfährt wie üblich die Effekte.

Der Jongleur: Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf zwei Attributswerte seiner Wahl, muss diese sodann aber gegeneinander austauschen.

Die Königinmutter: Wenn der Charakter diese Karte zieht, erscheinen 2W4 Riesennameisen, um ihm zu ihrem Tod zu dienen. Diese Kreaturen helfen und beschützen den Charakter voller Eifer. Sie verstehen seine verbalen Befehle, können aber nicht antworten.

Die Krähen: Der Charakter muss zwischen seinem wertvollsten Gegenstand und einem wichtigen Verbündeten nach Wahl des SL entscheiden. Was er nicht wählt, wird zerstört bzw. getötet und kann mit sterblichen Mitteln nicht wiederhergestellt werden. Der Charakter weiß beim Ziehen der Karte um die Folgen seiner Entscheidung.

Die Krankheit: Der Charakter erkrankt an unheilbarer Lepra (oder einer anderen Krankheit nach Maßgabe des SL). Die Krankheit kann nur durch *Wunder* oder *Wunsch* geheilt werden, ihre Auswirkungen können hingegen mittels *Genesung* u.ä. bekämpft werden.

Die Kurtisane: Der Lieblingsgegenstand des Charakters – am besten eine magische Waffe – erlangt Intelligenz. Die Regeln für Intelligente Gegenstände im *Grundregelwerk* erzeugen die Fähigkeiten des Gegenstandes zufällig. Sollte der Charakter über keine Gegenstände verfügen, fällt ihm alsbald ein intelligenter Gegenstand in die Hände.

Der Leere Thron: Der Charakter erbt schon bald nach Ablegen dieser Karte einen Adelstitel und 15.000 GM – wann und wie bestimmt der SL.

Der Lügner: Der mächtigste, wertvollste und/oder liebste magische Gegenstand des Charakters (nach Wahl des SL) manifestiert einen Fluch. Würfle auf Tabelle 15-27 auf Seite 537 des *Grundregelwerkes*, um diesen Effekt zu generieren; wiederhole Ergebnisse für bestimmte Gegenstände.

Der Messingzwerg: Der Charakter wird gegen eine Energieart seiner Wahl immun, zugleich aber Empfindlich gegen eine andere Energieart nach Wahl des SL.

Der Narr: Der Intelligenz-, Weisheits- und Charismawert des Charakters wird um jeweils 1W4 Punkte gesenkt (würfle für jedes Attribut einzeln).

Der Paladin: Der Charakter erlangt einen *Heiligen Rächer*. Diese Waffe besitzt alle Eigenschaften eines normalen *Heiligen Rächers* und eine besondere Fähigkeit, welche nur ein Mal benutzt werden kann: Stößt der Träger die Waffe als Standard-Aktion in den Boden, verwandelt sie sich in einen Paladin, der über zwei Stufen mehr verfügt als der Träger, über einen eigenen *Heiligen Rächer* verfügt und dem Charakter 30 Minuten lang hilft, wie es seine Gesinnung erlaubt. Mit Ablauf dieser Zeit verschwindet der Paladin und das



Schwert kehrt zurück, wird aber für immer auf ein *Langschwert aus Kältem Eisen* +2 reduziert.

Der Pfau: Die Haut des Charakters verhärtet, wird steif und steinig. Er erhält einen Bonus von +2 auf seine Natürliche Rüstung und einen Malus von -2 auf Geschicklichkeit.

Die Posaune: Diese Karte verleiht dem Charakter die Fähigkeit ein Mal am Tag einen Externar seiner Gesinnung herbeizuzaubern. Der HG des Externar darf maximal der Stufe des Charakters entsprechen. Er dient ihm für eine Anzahl von Runden in Höhe der Stufe des Charakters.

Die Prügel: Im Kampf gilt der Charakter stets als in die Zange genommen. Angreifer erhalten einen In-die-Zangen-Bonus von +2 auf Angriffe gegen den Charakter und können ihn nach Belieben hinterhältig angreifen.

Der Rakschasa: Wenn der Charakter lügt, um zu täuschen, verwandelt er sich für 1 Stunde in ein zufällig bestimmtes Tier. Dieser Effekt kann nicht vorsätzlich ausgelöst werden.

Der Scherz: Wenn der Charakter diese Karte zieht, wählt er einen seiner Verbündeten. Der SL zieht sodann drei neue Karten und legt sie mit dem Bild nach oben aus (der SL entscheidet, ob er die Effekte der Karten erklärt oder nicht). Der Verbündete des Charakters muss eine dieser Karten wählen und erlangt augenblicklich ihre Effekte. Der Charakter wählt sodann eine der übrigen Karten und erhält ihre Effekte. Die letzte Karte wird dann abgelegt.

Der Schlangenbiss: Wer den Charakter berührt, muss einen Zähigkeitswurf ablegen; misslingt dieser Rettungswurf wird er mit Grünblutöl vergiftet (SG 10 + TW des Charakters + KO-Modifikator). Dieses Gift betrifft jeden, der den Charakter berührt, selbst wenn er ihm Erste Hilfe leistet oder auf ihn heilende Magie wirken will.

Der Schlosser: Diese Karte verleiht dem Charakter die Fähigkeit, eine beliebige Tür, ein Schloss, Fesseln oder eine andere verschlossene Barriere zu öffnen. Dies umfasst auch magische Tore oder Portale mit spezifischen Aktivierungsvoraussetzungen. Der Charakter kann den Effekt dieser Karte nutzen, wann er will, jedoch nur ein Mal.

Die Schmiede: Der Charakter muss eine Waffe oder Rüstung in seinem Besitz wählen, welche zu einer anderen Waffe oder Rüstung von gleichem oder geringerem GM-Wert umgeschmiedet wird. Beispiel: Ein *Langschwert* +3 (Wert 18,315 GM) könnte in einen *Krummsäbel des Grundsatzes*+1 (Wert ebenfalls 18,315 GM), eine andere Waffe oder eine Rüstung mit maximal demselben Wert umgeschmiedet werden. Sollte das Resultat einen geringeren GM-Wert besitzen als der Ausgangsgegenstand, ist die Differenz verloren.

Die Sonnenfinsternis: Von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang wird der Charakter behandelt, als hätte er eine Stufe weniger; sollte er über mehrere Stufen verfügen, muss er bei Ziehen dieser Karte wählen, welche seiner Klassen betroffen sein soll.

Die Stumme Vettel: Der Charakter verliert permanent einen seiner Sinne nach seiner Wahl – Sicht, Gehör oder Sprache und erhält entsprechend den Zustand Blind, Taub oder Stumm. Dieser Zustand kann nur mittels *Wunder* oder *Wunsch* geheilt werden.

Der Tanz: Wenn der Charakter fortan seine Initiative auswürfelt, würfelt er zwei Mal und wählt das ihm passendere Ergebnis.

Der Teufel: Ein machtvoller böser Externar bemerkt den Charakter und setzt Pläne in Bewegung, um ihn zu zerstören.

Das Theater: Wenn der Charakter das nächste Mal eine Kreatur besiegt, erhält er einen Bonus von +2 auf den Attributswert, welcher dem höchsten Attributswert der besiegten Kreatur entspricht.

Der Tyrann: Der Charakter erhält die ein Mal nutzbare Fähigkeit, einer beliebigen Kreatur des Multiversums einen Befehl zu geben, welchen diese sodann befolgen muss. Das Ziel wird wie von *Monster beherrschen* betroffen und befolgt sogar die Anweisung, sich selbst zu töten. Die betroffene Kreatur weiß, dass sie gegen ihren Willen handelt und kennt Identität und Aufenthaltsort des Charakters. Unsterbliche Kreaturen sind nicht in der Lage, sich zu töten, und erleiden nur beachtliche, aber vergehende Schmerzen. Kreaturen, welche imstande sind, anderen Vorteile zu verleihen, besitzen in der Regel auch die Macht, diese wieder zu nehmen, und nutzen diese Macht auch, sowie sie wieder frei entscheiden können. Das letzte Wort liegt wie immer beim SL. Der Charakter kann den Effekt dieser Karte zu einem beliebigen Zeitpunkt nutzen, kann ihn aber nur ein Mal anwenden.

Der Überlebende: Wenn der Charakter das nächste Mal auf -10 Trefferpunkte reduziert wird, wird er augenblicklich auf die volle Anzahl seiner Trefferpunkte geheilt. Sollte er durch einen Effekt getötet werden, der keinen Trefferpunkteschaden verursacht (z.B. *Auflösung*), so wird er nicht getötet und ebenfalls wieder auf maximale Trefferpunkte gebracht. Sollte er durch eine feindliche Umgebung getötet werden (z.B. einen Lavastrom oder durch Teleportieren auf eine gefährliche Ebene), wird er zudem an seinen letzten sicheren Aufenthaltsort transportiert und wieder auf maximale Trefferpunkte gebracht. Diese Karte rettet den Charakter nicht vor Effekten, die ihn dauerhaft außer Gefecht setzen, z.B. Versteinerung.

Die Verborgene Wahrheit: Diese Karte verleiht dem Charakter ein Mal die Fähigkeit, einen allwissenden Geist um eine Antwort auf eine beliebige Frage oder das Lösen eines Rätsels zu bitten. Ob der Charakter mit der enthüllten Information dann aber auch etwas anfangen kann, ist sein Problem. Der Charakter kann den Effekt dieser Karte nutzen, wann er will, jedoch nur ein Mal.

Der Verlorene: Der Charakter kann keine weitere Stufe mehr in jener Klasse erlangen, in welcher er über die meisten Stufen verfügt. Dieser Effekt kann umgangen werden, sollte der Charakter getötet und ins Leben zurückgeholt werden, allerdings wird er dabei beim nächsten Mal Ziel von *Wiedergeburt*, egal welcher Zauber eigentlich genutzt wurde.

Der Verrat: Der Tiergefährte, Vertraute, Gefolgsmann oder ein anderer NSC-Verbündeter des Charakters wird diesem gegenüber für immer Feindselig eingestellt. Sollte der Charakter über keinen solchen Verbündeten verfügen, erlangt er die Feindschaft einer mächtigen Person, einer Gemeinde oder eines religiösen Ordens. Dieser Hass bleibt ein Geheimnis, bis er unter den möglichst dramatischen und für den Charakter gefährlichen Umständen enthüllt werden kann. Beim Ziehen dieser Karte weiß der Charakter, dass jemand oder etwas sich gegen ihn wenden wird, mehr aber nicht.

Die Vision: Der Charakter erlangt zwei Visionen nach Maßgabe des SL und weiß, dass die eine wahr und die andere falsch ist, aber nicht welche. Es könnten Visionen der Vergangenheit, der Gegenwart oder der Zukunft sein, kryptische Omen oder völlig Ersonnenes.



Der Vorarbeiter: Wenn der Charakter diese Karte zieht, erscheint vor ihm ein mächtiges Wesen und erteilt ihm einen gefährlichen Auftrag. Sollte der Charakter diesen ablehnen, wird er von *Geas/Auftrag* betroffen bis er den Auftrag erfüllt hat. Mit Vollendung erscheint das mächtige Wesen erneut und belohnt den Charakter großzügig und umfassend. Die Einzelheiten zu Auftraggeber, Auftrag und Belohnung bestimmt der SL.

Das Wachsfignenkabinett: Bei Ziehen dieser Karte erscheinen 1W6 exakte Duplikate des Charakters in einem 30 km-Radius, deren Gesinnung und Ziele im Widerspruch zum Charakter stehen.

Der Wanderer: Ein nichtmagischer Gegenstand im Besitz des Charakters wird zu einem magischen Gegenstand von wenigstens 20.000 GM Wert. Der SL bestimmt, welcher Gegenstand betroffen ist und welche Eigenschaften er manifestiert.

Der Weite Himmel: Der Charakter kann ein Mal am Tag einen Bonus von +10 auf seinen KMB oder seine KMV für 1 Runde addieren. Wenn er dies tut, zerbricht ein Stück Metall in seiner Nähe.

Der Wirbelsturm: Ein Älterer Luftelementar erscheint, welchen der Charakter allein bekämpfen muss. Sollte er nicht binnen 1W6+1 Runden siegen, wird der Charakter auf die Ebene der Luft transportiert.

Der Wirt: Der SL wählt einen der Feinde des Charakters aus. Dieser Feind erfährt eine völlige Wandlung, so dass er nun den Charakter unterstützt.

Die Wüste: Diese Karte verleiht dem Charakter ein Mal die Fähigkeit, augenblicklich an einen beliebigen Ort auf derselben Ebene zu reisen und dabei bis zu 10 Verbündete und 2.000 Pfund Güter mitzunehmen. Der Charakter muss genau wissen, wohin er reisen will, sei es ein von ihm bereits besuchter Ort oder ein Ort auf einer Karte. Es darf kein vages oder verborgenes Ziel sein wie z.B. das reichste Gewölbe der Welt oder die Vergessene Stadt Ird. Dieser Transport ignoriert alle Barrieren gegen Teleportation oder andere magische

Effekte. Der Charakter kann den Effekt dieser Karte nutzen, wann er will, jedoch nur ein Mal.

Der Zwilling: Der Charakter wechselt körperlich das Geschlecht.

Folgen

Wer es wagt, alles zu riskieren, indem er vom Deck der *Schicksalsturm*-Karten zieht, sollte das Folgende bedenken:

Gegen alle Widernisse: Auch wenn es natürlich meist völlig subjektiv ist, was als Segen oder Last betrachtet wird, kann man sagen, dass es 24 Karten mit eher vorteilhaften Effekten gibt, 14 mit relativ neutralen und 16 mit nachteiligen. Dies ergibt eine Chance von etwa 44%, eine vorteilhafte Karte zu ziehen, 26% für eine neutrale und 30% für eine nachteilige Karte. Diese Chance schwankt leicht, da einige der neutralen Karten das Ziehen weiterer Karten veranlassen. Dennoch könnten diese Zahlen manch einem ein Gefühl von kalkulierbarem Risiko verleihen, wenn er Karten zieht. Wer mehrere Karten ziehen will, sollte dies aber gut überlegen, da bei zwei Karten die Wahrscheinlichkeit einer gefährlichen Karte auf 50% steigt und bei drei Karten auf 65%.

Verführerische Zerstörung: Viele Effekte der *Schicksalsturm*-Karten sind zum Teil sichtbar und könnten andere anlocken. Nahezu jede Kreatur dürfte in Versuchung kommen, ihr Leben zu verändern, indem sie eine Karte zieht – doch während das Ziehen einer Karte den Eindruck vermitteln könnte, dass der Kartensatz voller Wunder sei, endet das Ziehen mehrerer Karten meistens in Tod und Zerstörung. Eine kleine Gruppe von Abenteurern könnte dies problemlos erkennen, möglicherweise aber nicht die Angehörigen einer größeren Ortschaft, wo Dutzende eine oder mehrere Karten ziehen wollen. Findet man daher einen fortgeschlossenen Satz *Schicksalsturm*-Karten, dann meistens inmitten einer solchen Gemeinde, wo ein ungewöhnliches Individuum der Versuchung widerstehen konnte, oder weil das gefährdete Deck dorthin teleportiert ist.



SCHWARZAXT

Stinkende Säure tropft von der Obsidiansklinge dieser gigantischen schwarzen Axt. Ihre Form ist so grausam und primitiv, als hätten obszöne Klauen sie aus vergiftetem Gestein herausgerissen.

SCHWARZAXT

Aura Starke Beschwörungsmagie; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 50 Pfd.

BESCHREIBUNG

Schwarzaxt ist eine riesige Zweihändige Axt des Verderbens (Pflanzen) +5 und wird als Epische Waffe behandelt, welche Epische Schadensreduzierung durchdringen kann. Hochgradig ätzende Säure quillt beständig aus der Klinge und verursacht bei einem Treffer +1W6 Punkte Säureschaden. Bei einem Kritischen Treffer verursacht die Axt sogar +2W10 Punkte Säureschaden. Der Träger kann ein Mal pro Minute auf sich selbst *Heilung* wirken, indem er mit Schwarzaxt auf einen lebenden, nichtmagischen Baum einhackt, welcher daraufhin zu Asche zerfällt. Das Artefakt steht in unauflösbarer Bindung zum Werdenden Dämonenherrscher Baumschnitter, welcher die Axt als Freie Aktion über jede Entfernung hinweg in seine Hand rufen kann, solange sie sich nicht in einem vor Teleportationseffekten geschützten Bereich befindet. Wird Schwarzaxt von einer anderen Kreatur geführt, weiß Baumschnitter stets um deren Aufenthaltsort und Zustand (wie *Aufspüren* und *Zustand*) und kann sich konzentrieren, um die Umgebung des Trägers wie durch dessen Sinne wahrzunehmen. Durch diese Verbindung kann er dann auch seine Zauberähnlichen Fähigkeiten einsetzen, wobei Schwarzaxt als Quelle der Effekte behandelt wird. Zugleich muss der Träger der Axt aber einen Willenswurf gegen SG 25 ablegen; misslingt ihm dieser, erhält er aufgrund des Kraftstromes für 1 Runde den Zustand *Wankend*. Diese Zauberähnlichen Fähigkeiten werden mit Beginn des Zuges des Trägers in der Initiativereihenfolge ausgelöst, verbrauchen aber nicht seine Aktionen in dieser Runde.

ZERSTÖRUNG

Um Schwarzaxt zu zerstören, muss die Waffe gegen einen mächtigen magischen Baum eingesetzt werden. Dann muss mit ihr – während noch frischer Baumsaft auf der Klinge ist – eine der vielen funguiden Gliedmaßen des Dämonenherrschers Cyth-V'sug abgetrennt werden. Dies lässt die Axt in einer Explosion aus Obsidianschrapnellen und Säure zerbersten, welche bei jedem innerhalb eines Explosionsradius von 18 m 20W6 Punkte Säure- und 20W6 Punkte Stichschaden verursacht (REF, SG 30, halbiert).

Geschichte

Wenn Dämonen an Macht gewinnen, erheben sie sich eher früher als später gegen ihre Meister. Baumschnitter, der Herr der Faulen Tümpel, diente zwar lange dem Dämonenherrscher Cyth-V'sug (von dem viele behaupten, er wäre Baumschnitters Vater), doch letztendlich rieb er sich an seiner untergeordneten Stellung. Er arbeitete Schwarzaxt aus fremdartigen Steinen aus den Tiefen von Cyth-V'sugs abysselem Reich, um mit der Waffe seinen Herrn zu töten und dessen Reich zu übernehmen. Allerdings konnte er mit der Axt den Dämonenherrscher nicht verletzen, war doch

alles Material seines Reiches in gewisser Weise auch Teil des Herrn der Wüsten Heide selbst.

Cyth-V'sug verbannte Baumschnitter, welcher immer noch Schwarzaxt in seinen Klauen hielt, von dessen Klinge (so sagt man) bis heut Cyth-V'sugs übler säurehaltiger Saft tropfte. Die Waffe ist Baumschnitter eine große Hilfe in seinem Kreuzzug gegen Kyonin und viele Befestigungen dieser Nation tragen die tiefen Säurenarben ihrer bössartigen Klinge.

Folgen

Als bevorzugte Waffe eines außerdimensionalen Plünderers enthält Schwarzaxt den Willen und die Verderbnis des Abyss. Wer die Waffe für sich beansprucht, muss sich mit dem Folgenden auseinandersetzen:

Baumschnitters Axt: Egal wer Schwarzaxt gerade führt, die Axt gehört dem Werdenden Dämonenherrscher Baumschnitter. Dank der starken Bindung zu seiner Waffe kann der Dämon die Welt rund um den Träger wahrnehmen und auf sie einwirken, so dass er aus der Ferne lernen und Schrecken verbreiten kann – insbesondere mittels *Dornenwand*, *Telekinese* und Dämonen herbeizaubern. Die größte Gefahr geht aber von dem Umstand aus, dass er zu fast jeder Zeit imstande ist, die Axt in seine Hände zu rufen – der Dämon liebt es, einem Gegner beim Gebrauch der Waffe zuzusehen, nur um sie zu sich zu rufen, wenn der Träger in Lebensgefahr ist.

Trophäe des Ruins: Sollte Baumschnitter besiegt werden, besäßen gern viele seine gefürchtete Waffe. Zuallererst wären das seine dämonischen Diener und Rivalen, die nur zu gern die Überreste seiner Macht beanspruchen würden. Auch die Elfen von Kyonin würden die Waffe gern gesichert, wenn nicht sogar zerstört sehen, ist sie doch das Symbol einer Plage, die jahrhundertlang ihre Nation verheert hat. Am meisten wird aber stets Baumschnitter selbst Schwarzaxt begehren, denn wie die Elfen bezeugen können, ist er schon zahllose Male dem Tod entronnen oder hat seine Vernichtung vorgetauscht, nur um im unerwartetsten Moment aus dem Dornenwird wieder aufzutauchen.





SPHÄREN DER DRACHENHERRSCHAFT

In den rauchigen Tiefen dieser perfekten Kristallsphäre schimmern Felskleckse. Die Farbschattierungen und Ausstrahlungen undefinierbarer Macht deuten auf den Odem eines dösenden Drachen hin.

SPHÄRE DER DRACHENHERRSCHAFT

Aura Starke Verzauberungsmagie; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Jede dieser berühmten Sphären enthält die Essenz und Persönlichkeit eines uralten Drachen unterschiedlicher Art. Der Träger einer Sphäre kann als Standard-Aktion Drachen der Variante der Sphäre innerhalb von 150 m Entfernung beherrschen (wie *Monster beherrschen*; WIL, SG 25, keine Wirkung). Zauberresistenz ist nutzlos gegen diesen Effekt. Jede *Sphäre der Drachenherrschaft* verleiht dem Träger die RK und Rettungswurfboni des Drachen darin. Diese Werte ersetzen jene des Trägers, egal ob sie besser oder schlechter sind. Sie können nur modifiziert werden, indem man dem Charakter die Sphäre abnimmt. Der Träger einer *Sphäre der Drachenherrschaft* ist gegen die Odemwaffe der Drachenart immun, auf welche die Sphäre justiert ist. Der Träger kann die Odemwaffe des Drachen in der Sphäre drei Mal am Tag einsetzen.

Alle *Sphären der Drachenherrschaft* können benutzt werden, um verbal und visuell mit den Besitzern der anderen Sphären zu kommunizieren. Der Besitzer einer Sphäre weiß stets, ob sich innerhalb von 15 Kilometer Entfernung Drachen aufhalten; hinsichtlich Drachen der zur Sphäre passenden Art beträgt die Entfernung 150 Kilometer. Innerhalb von 1,5 Kilometer Entfernung zu einem Drachen der passenden Art kann der Träger seinen genauen Standort und seine Alterskategorie bestimmen.

Der Träger einer dieser Sphären erlangt die ewige Feindschaft aller Drachen aufgrund seiner Beteiligung am Versklaven von Drachen, selbst wenn er später die Sphäre verlieren sollte. Jede Sphäre verfügt über eine individuelle Kraft, die ein Mal pro Runde mit Zauberstufe 10 eingesetzt werden kann.

- **Blaue Drachensphäre:** *Hast*
- **Bronzedrachensphäre:** *Ausspähen* (WIL, SG 18, keine Wirkung)
- **Golddrachensphäre:** Der Besitzer der goldenen Drachensphäre kann ein Mal am Tag die Kräfte einer anderen Sphäre nutzen, die jeweils *Monster beherrschen*- und Odemwaffe-Fähigkeiten eingeschlossen; er erhält aber nicht die RK, RW-Boni oder Immunität gegen die jeweilige Odemwaffe. Ferner kann er *Monster beherrschen* auf den Träger jeder maximal 1,5 km entfernten anderen Sphäre wirken (WIL, SG 23, keine Wirkung).
- **Grüne Drachensphäre:** *Geisterhand*
- **Kupferdrachensphäre:** *Einflüsterung* (WIL, SG 17, keine Wirkung)

- **Messingdrachensphäre:** *Teleportieren*
- **Rote Drachensphäre:** *Feuerwand*
- **Schwarze Drachensphäre:** *Fliegen*
- **Silberdrachensphäre:** *Kritische Wunden heilen* (WIL, SG 18, halbiert)
- **Weißer Drachensphäre:** *Schutz vor Energien (Kälte)*

ZERSTÖRUNG

Eine *Sphäre der Drachenherrschaft* zerbirst augenblicklich, sollte sie von der Odemwaffe eines blutsverwandten Drachen des in der Sphäre eingeschlossen Drachen betroffen werden. Jeder innerhalb von 27 m Entfernung wird bei der Explosion der Sphäre von der Odemwaffe des gefangenen Drachen betroffen.

Geschichte

Manches Wissen existiert in einem Zustand jenseits von Zeit, Raum und dem Verstand jener, die sich mühen, es zu besitzen. Zu diesen zeitlosen Mysterien zählen die *Sphären der Drachenherrschaft*. Während der Zeitalter sprach man in Imperien und Reichen auf allen Ebenen von ihnen als zugleich wundersame und zerstörerische Dinge und als körperliche Legenden, die man aufgrund ihrer welterschütternden Macht erlangen oder zerstören sollte. Die unsterblichen Historiker der Großen Bibliothek des Himmels verbinden das Entstehen der Sphären mit der in Rätseln gehüllten Geschichte und einer chaotischen Muttergottheit, deren Namen kein Drache willentlich nennt. Die Grenzen zwischen Wahrheit und Legende verschwimmen zwar, doch Bruchstücke der Epen behaupten,

dass die ersten Sphären nach einem großen Krieg erschienen seien, mit welchem die Zeit und Existenz der Drachen begonnen habe. Während ihr Sohn Dahak und ihr Partner Apsu gegeneinander kämpften und die nach ihren Abbildern geschaffenen, kaleidoskopischen sterblichen Geschöpfe einander abschlachteten, vergoss Tiamat, die Königin des Chaos, 10 Tränen. Diese fielen durch den Äther, kristallisierten sich als Ausdruck des Willens der Göttin und landeten auf verschiedenen gefallenen, drakonischen Helden. Die Seelen dieser Drachen fuhren in die Tränen und verliehen ihnen die Macht ihrer jeweiligen Drachenart – sowie Macht über eben diese Art.

Bald darauf nahmen schwächere Drachen alle diese perfekten, in den verschiedenen Farbtönen glänzenden Sphären an sich. Manche landeten in Horten, andere dienten drakonischen Tyrannen als Werkzeuge ihrer Eroberungen, doch letztendlich waren es alles Gegenstände, für welche Drachen andere Drachen töteten. Als Apsu und seine Anhänger vor Dahaks Horden durch unzählige Ebenen und über namenlose Welten hinweg flohen, folgten ihnen die Sphären und sorgten weiterhin für Konflikte. Auch heute existieren diese Verkörperungen des Willens der fast vergessenen Drachennutter weiterhin



Alternative Zerstörungsmethoden

Seit Äonen werden die Methoden zur Zerstörung einer *Sphäre der Drachenherrschaft* unter Gelehrten diverser Welten weitergegeben, allerdings könnte es noch weitere Methoden geben. Auf Golarion gibt es beispielsweise noch eine ganze Reihe anderer Wege zur Zerstörung dieser mächtigen Schätze.

Die Werkzeuge der Drachenfürsten: Anhänger der Drachengötter Apsu und Dahak suchen beide nach den Sphären und Möglichkeiten, jene Sphären zu zerstören, welche die jeweils mit ihnen verbündeten Drachen gefährden. Beide behaupten, ihre Herren besäßen Mittel, um diese Artefakte zu zertrümmern – Dahaks *Giftquell* und Apsus *Spiegelamboss* im Ewigen Wandelgang.

Das Wissen des Wasserfürsten: Eine Wesenheit namens Ragadahn, einer der unergründlichen Ältesten der Ersten Welt und selbsternannter Vater der Drachen, behauptet, er kenne eintausend Wege zur Zerstörung einer *Sphäre der Drachenherrschaft*. Hierzu gehört es, sie unter dem genauen Gewicht aller Münzen zu vergraben, welche alle Drachen jemals gesammelt haben, einen Kobold dazu zu bringen zu glauben, sie hätte ihre Kräfte verloren, oder sie in den Kiefern eines Großen Wyrms zu zermahlen, der nie geschlüpft ist.

gewissermaßen als die Krallen ihrer Hände, welche über die Ewigkeiten hinweg greifen, um die Drachen zum Erreichen unergründlicher Ziele zu beherrschen und zu manipulieren.

Folgen

Wer eine *Sphäre der Drachenherrschaft* an sich bringen möchte, sollte das Folgende bedenken:

Drachenaugen: Der Träger einer *Sphäre der Drachenherrschaft* kann verbal und visuell mit den Besitzern anderer Sphären kommunizieren. Mehrere sind zwar in völliger Dunkelheit verwahrt und geben so keine Hinweise auf ihren Aufenthaltsort oder ihre Besitzer, doch nicht alle. Mehrere ruhen in den Klauen guten und böser Drachen, mächtiger Individuen, welche darauf achten, dass ihre Sphären nicht missbraucht werden, während sie zugleich die anderen Sphären sorgfältig im Auge behalten, ob sie störende neue Besitzer erlangen oder von Nichtdrachen entdeckt werden. Wer eine *Sphäre der Drachenherrschaft* sein Eigen nennt, muss sehr vorsichtig vorgehen, um nicht sich und seinen Aufenthaltsort den mächtigen und listigen Trägern der anderen Sphären zu offenbaren. Die Kommunikationsmethoden sind absichtlich vage gehalten, damit der SL sie definieren kann. Sie sollten aber mindestens die Effekte von *Mächtige Ausspähung* nachahmen, wobei die Sphäre, auf welche man sich konzentriert, als Ausspähensensor fungiert.

Drachenhass: Die meisten Drachen betrachten die *Sphären der Drachenherrschaft* ausschließlich als Waffen, mit denen man sie und ihre Artgenossen versklaven kann und welche Schwachstellen selbst in der besten Verteidigung eines Drachen darstellen. Wenn ein Drache eine Sphäre gegen seine Artgenossen nutzt – und sei es gegen Angehörige einer verfeindeten Unterart –, so ist dies nichts anderes als Verrat. Nutzen gar mindere Kreaturen eine Sphäre, ist dies abartig. Drachen ertragen nicht, wenn Nichtdrachen eine der Sphären besitzen; ihre Reaktion ist von Drachenart zu Drachenart (und

natürlich auch von Individuum zu Individuum derselben Art) unterschiedlich – manche verlangen die Herausgabe, andere greifen gleich zu brutalen Angriffen.

Die Schlummernden Meister: Jede *Sphäre der Drachenherrschaft* trägt die Essenz und Persönlichkeit eines uralten Paragons der Drachen in sich. Man ist sich aber uneinig darüber, wie wach, sich ihrer Umgebung bewusst und zu Interaktionen mit einem Träger einer Sphäre sie sind. Eine Theorie besagt, dass sie schlummern, während Träger, die sie nicht interessieren oder ihre Philosophien nicht teilen, ihre Kräfte nutzen. Die Sphären funktionieren wie beschrieben, sind im Grunde aber nur mächtige Werkzeuge. Sollte ein würdigerer Träger aber eine Sphäre erlangen oder sich im Rahmen der Nutzung des Artefaktes als würdig erweisen, ist es möglich, dass der Drache in der Sphäre sich bemerkbar macht. In der Regel lässt nur der Kontakt mit einem Angehörigen derselben Drachenart – und auch dann nur mit einem direkten Abkömmling dieses Drachen – den Geist der Sphäre erwachen. Allerdings könnten auch andere Kreaturen von einmaliger Würdigkeit oder jene, die sich in einer Zeit welterschütternder Not einer Sphäre bedienen, den Geist darin erwecken. Diese uralten Drachenpersönlichkeiten verfügen einerseits über die Kräfte mächtiger intelligenter Gegenstände, aber auch über überwältigende Egos. Wer eine dieser Persönlichkeiten erweckt, sollte äußerst wachsam und misstrauisch sein, dass er nicht vom zeitlosen Willen der Sphäre versklavt wird, sollte er andere Ziele als sie im Sinn haben.

Mindere Sphären der Drachenherrschaft

Die *Sphären der Drachenherrschaft* zählen zu legendärsten aller Artefakte, tauchen sie doch nicht nur in den Überlieferungen verschiedener Kulturen, sondern auch in den Epen ferner Welten und der verschiedenen Ebenen auf. Die reine Anzahl an Berichten passt aber nicht zu dem Umstand, dass es nur 10 *Sphären der Drachenherrschaft* gibt. Dieser Widerspruch erwächst wahrscheinlich aus der Existenz milderer Varianten. Diese mächtigen Kreationen besitzen das Äußere und Kräfte ähnlich der wahren Sphären. Sie sind zahlreicher und unterschiedlicher, aber auch beschränkter. Viele, die nach den *Sphären der Drachenherrschaft* suchen, stoßen dabei unwissend auf einen der folgenden Gegenstände:

SPHÄRE DES DRACHENHERRN

Aura Starke Verzauberungsmagie; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

In diesen grimmigen Sphären wirbeln hypnotisch Schatten in Blutrot und der Farbe jener Drachenart, deren Verstand sie versklaven können. Der Träger einer solchen Sphäre kann als Standard-Aktion Drachen der passenden Art innerhalb von 75 m Entfernung beherrschen (wie *Monster beherrschen*; WIL, SG 23, keine Wirkung). Zauberresistenz hilft nicht gegen diesen Effekt. Wird die Sphäre für 1 Stunde im Blut eines Wahren Drachen gebadet, welcher maximal 1 Tag tot sein darf, steigt der SG des Rettungswurfes gegen den *Monster beherrschen*-Effekt entsprechend der Alterskategorie des Drachen. (Die Sphäre im Blut eines Alten Drachen zu baden, würde den SG folglich um +8 erhöhen.) Dieser Bonus sinkt jeden Tag um -1, bis die Sphäre den normalen SG wieder erreicht hat oder erneut in Drachenblut gebadet wurde. Eine *Sphäre der Drachenmeisterschaft* kann nicht im Blut mehrerer Drachen gebadet werden, um höhere Vorteile zu erlangen. Das Blut muss lediglich von einem Wahren Drachen stammen, dieser muss jedoch nicht der Art angehören, die der Sphäre entspricht.

**ZERSTÖRUNG**

Ein Drache der Farbe, welche die *Sphäre der Drachenmeisterschaft* kontrolliert, muss diese freiwillig verschlingen – dies tötet zwar den Drachen, zerschmettert jedoch zugleich das Artefakt.

SPHÄRE DER DRACHENARTIGEN

Aura Starke Verzauberungsmagie; **ZS** 19

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Jede der *Sphären der Drachenartigen* besitzt Macht über eine bestimmte Art milderer drakonischer Kreaturen der Kreaturenart Drache (mit Ausnahme Wahrer Drachen). Der Träger einer *Sphäre der Drachenartigen* kann als Standard-Aktion eine zur Sphäre passende Kreatur innerhalb von 60 m Entfernung beherrschen (wie *Monster beherrschen*; WIL, SG 23, keine Wirkung). Zauberresistenz hilft nicht gegen diesen Effekt. Jede *Sphäre der Drachenartigen* verleiht ihrem Träger den RK-Bonus und die Rettungswurfboni der zur Sphäre passenden drakonischen Kreatur. Diese Werte ersetzen die Standardwerte des Charakters, egal ob diese besser oder schlechter sind, und können nur modifiziert werden, indem man dem Träger die Sphäre abnimmt. Der Besitzer einer Sphäre weiß zu jeder Zeit, ob sich drakonische Kreaturen der zur Sphären passenden Art innerhalb von 15 Kilometer Entfernung befinden. Jede *Sphäre der Drachenartigen* besitzt zudem eine individuelle Kraft, welche ein Mal pro Runde mit ZS 10 genutzt werden.

- *Drachenschildkröten-Sphäre*: Wetterkontrolle
- *Draka-Sphäre*: Rascher Rückzug
- *Feendrachen*^{MHB III}-Sphäre: Stinkende Wolke (ZÄH, SG 14, keine Wirkung)
- *Gorynych*^{MHB III}-Sphäre: Sengender Strahl
- *Grinderlak*^{MHB II}-Sphäre: Verwirrung (WIL, SG 16, keine Wirkung)
- *Kongamato*^{MHB III}-Sphäre: Geräuschexplosion (ZÄH, SG 13, teilweise)
- *Lindwurm-Sphäre*: Fluch (WIL, SG 16, keine Wirkung)
- *Pseudodrachensphäre*: Tiefschlaf (WIL, SG 14, keine Wirkung)
- *Stacheldrachen*^{WBIS}-Sphäre: Telekinese
- *Tatzelwurm*^{MHB III}-Sphäre: Entkräftender Strahl (ZÄH, SG 14, teilweise)
- *Wyvern-Sphäre*: Vergiften (ZÄH, SG 16, keine Wirkung)

ZERSTÖRUNG

Eine *Sphäre der Herrschaft über Drachenartige* zerbricht im Odem eines Wahren Drachen derselben Gesinnung wie die mit der Sphäre assoziierten drakonischen Kreatur.

SPHÄRE DER DRACHENGESTALT

Aura Starke Verwandlungsmagie; **ZS** 19

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der Träger einer dieser schillernden, 0,30 m durchmessenden Sphären kann sich ein Mal am Tag in einen Riesigen Drachen einer bestimmten Variante verwandeln. Dieser Effekt entspricht *Drachengestalt III*, der Träger erlangt aber zudem Zauberresistenz 21 und je nach mit der Sphäre assoziierten Drachenart die folgenden Fähigkeiten, welche jeweils drei Mal im Rahmen der Ver-

wandlung genutzt werden können. Die Verwandlung währt 10 Minuten und kann nicht vorzeitig beendet werden.

- *Blaue Drachensphäre*: Bauchreden (SG 11), Einfaches Trugbild (SG 13), Geisterhaftes Geräusch (SG 10)
- *Bronzodrachensphäre*: Mit Tieren sprechen, Nahrung und Wasser erschaffen, Nebelwolke
- *Golddrachensphäre*: Böses entdecken, Segnen, Tageslicht
- *Grüne Drachensphäre*: Einflüsterung (SG 14), Person bezaubern (SG 11), Verstricken (SG 11)
- *Kupferdrachensphäre*: Fürchterlicher Lachanfall (SG 13), Schmierer (SG 11), Steinformen
- *Messingdrachensphäre*: Einflüsterung (SG 14), Elementen trotzen, Mit Tieren sprechen
- *Rote Drachensphäre*: Einflüsterung (SG 14), Feuerwerk (SG 13), Magie entdecken
- *Schwarze Drachensphäre*: Dunkelheit
- *Silberdrachensphäre*: Böses entdecken, Federfall, Nebelwolke
- *Weißer Drachensphäre*: Nebelwolke, Windstoß (SG 13)

ZERSTÖRUNG

Um eine *Sphäre der Drachengestalt* zu zerstören, welche den Träger in einen Drachen guter Gesinnung verwandelt, muss ein böser Drache die Sphäre nutzen, um sich zu verwandeln, und dann sich opfern, um eine andere Kreatur zu retten. Um eine Sphäre zu zerstören, die den Träger in einen bösen Drachen verwandelt, muss ein guter Drache sie nutzen, um sich zu verwandeln, und dann einen Amoklauf ausführen, dem mehr als 100 Unschuldige zum Opfer fallen.

Bekannte Sphären der Drachenherrschaft

Die Aufenthaltsorte mehrerer *Sphären der Drachenherrschaft* — oder zumindest einiger Varianten und Überreste — sind gegenwärtig bekannt oder werden zumindest vermutet. Die Folgenden sind nur Beispiele für jene Sphären, welche in den jüngsten Jahren aufgetaucht sind.

Das Gebrochene Versprechen: Mengkare, der Golddrache, der Hermea beherrscht, gehört zu den wenigen seiner Art, die sich offen mit der Politik in der Region der Inneren See beschäftigen. Kaum ein Land verfährt sorglos mit dem angeblich altruistischen drakonischen Despoten, doch Andoran, Druma, und Taldor haben bereits Gesandtschaften zu seinem Inselreich geschickt und nach seiner Gunst gesucht, um Mengkare als Verbündeten zu gewinnen, aber jedes Mal nur höfliche Ablehnung erfahren. Die Botschafter sind aber auch nicht mit leeren Händen heimgekehrt – Mengkare hat jedem von ihnen bei der Abreise einen goldenen Kristallsplitter geschenkt. Er behauptet, sie seien Teile einer uralten und mächtigen

goldenen *Sphäre der Drachenherrschaft*, welche er verschenke, um den Völkern der Region der Inneren See seine edlen Absichten zu beweisen. Obwohl niemand sagen kann, wie viele Scherben existieren, legen die Nachforschungen

nahe, dass die Behauptung des Drachen der Wahrheit entspricht. Entsprechend liegen die nutzlosen Stücke dieser machtvollen *Sphäre der Drachenherrschaft* über die Schatzkammern mehrerer Nationen der Inneren See verteilt, wobei Mengkare wahrscheinlich den größeren Teil immer noch für sich behält.

Jaikzam, der Drachenbrecher: Das Mammut Jaikzam wurde zu Höherem geboren und sein gletscherweißes Fell und seine mächtige Größe machten ihn zum Lieblingsreitertier des verehrten Anführers der Eisschluchtgefolgschaft, Loakziem. Selbst als Jaikzam im Kampf gegen den Weißen Drachen Zeidz der Knochenkreischer fiel, weigern sich die Schamanen der Eisschluchtgefolgschaft, seine Legende enden zu lassen. Aus seinen mächtigen Knochen, seinem geisterweißen Fell und den Skeletten Dutzender kleinerer Mammuts erschufen sie einen gewaltigen *Tierfetisch*^{KO} in Form eines mächtigen Mammuts. Seitdem bereist die Eisschluchtgefolgschaft die tödlichsten Pässe der Hauerberge und behauptet, die dort jagenden Weißen Drachen würden Jaikzam fürchten. Die Kundschafterin Ivdra „Rotschopf“ Zarroka, welche kürzlich nach zahlreichen Jahren im Norden nach Absalom zurückgekehrt ist, beschreibt in ihren Aufzeichnungen das gigantische Mammuttotem und die „beiden Schätze in seinen Augen, der eine ein Eisdiamant größer als der Kopf eines Wolfes, der andere ein Sturm aus Zorn und Eis, welcher in einer Sphäre eingesperrt wurde...“

Lied der Aufgehenden Sonne: Im Jahre 4707 AK verstarb Scheiheth Rafzammi von Thuvia, nachdem sie auf das siebte *Sonnenorchideenelixier* verzichtet hatte. Da sie keine Nachkommen hinterließ, enthielt ihr Testament umfassende Anweisungen, wie ihr unglaublicher Reichtum zu verteilen sei. Ihr Diener waren überrascht festzustellen, dass auch die kupferne *Sphäre der Drachenherrschaft* darunter war, welche in Thuvia nur als das *Lied der Aufgehenden Sonne* bezeichnet wurde. Rafzammis Neffe Raffiet, ein Nethys verehrender Asket, lehnte bis auf die Sphäre sein beachtliches Erbe ab. Er kontaktierte die Kupferdrachin Mie-rusildas und ihre Geschwister, welche nahe der Glasklippeninsel an den Ufern der Inneren See ihre Horte unterhielten, und sorgte dafür, dass die Sphäre ihnen übergeben werden sollte. Die Karawane, welche die Sphäre aber durch die Wüste von Scheiheths Palast nahe Paschow zur Küste bringen sollte, verschwand samt dem Artefakt in einem heftigen Sandsturm. Seitdem wurde die Sphäre nicht mehr gesichtet.

Sturmesherz: In den Tiefen von Erebus, der dunklen Schatzkammer der Hölle, ist die gewaltige Sphäre *Sturmesherz* fortgeschlossen. Diese ist keine gewöhnliche *Sphäre der Drachenherrschaft* – der massive Kristall hat einen

Ur- und Kaiserliche Sphären

Manche Geschichten berichten von *Sphären der Drachenherrschaft* mit der Macht, andere Wahre Drachen als Chromatische und Metaldrahen zu kontrollieren. Sollte es solche Artefakte geben, so besäßen sie dieselben Eigenschaften wie *Sphären der Drachenherrschaft*, aber natürlich andere Kräfte in Bezug auf die jeweilige Drachenart. Hinsichtlich Urdrahen^{MHB II} und Kaiserdrahen^{MHB III} wären dies:

Kaiserdrachensphären

- *Herrscherdrachensphäre:* Brüllen (ZÄH, SG 18, teilweise)
- *Himmeldrachensphäre:* Windstoß (ZÄH, SG 16, keine Wirkung)
- *Seedrachensphäre:* Blitze herbeirufen (REF, SG 17, halbiert)
- *Untenweltdrachensphäre:* Steindornen (REF, SG 18, teilweise)
- *Walddrachensphäre:* Verstricken (REF, SG 15, teilweise)

Urdrachensphären

- *Kristalldrachensphäre:* Regenbogenspiel (SG 21)
- *Magmadrachensphäre:* Feuerschild
- *Salzdrachensphäre:* Wasseratmen (nur selbst) plus Bewegungsrate für Schwimmen 15 m
- *Wolkendrachensphäre:* Gasförmige Gestalt (nur selbst) plus Bewegungsrate für Fliegen 15 m
- *Zwieliichtdrache:* Schattenreise



Durchmesser von mehr als 75 m. Wer sich der Sphäre in ihrem kathedralenartigen Gewölbe nähert, berichtet von ohren- und gedankenbetäubender Statik. Dabei handelt es sich in Wahrheit um das ewige Brüllen von über 1.000 Seelen Blauer Drachen, welche geopfert wurden, um diese aufgequollene Gerätschaft zu erschaffen. Nur wenige Sterbliche ertragen es, sich *Sturmesherz* zu nähern, und die meisten, die zudem versuchen, die unheilige

Sphäre zu benutzen, werden von den zornigen, gequälten Drachengeistern darin in den Wahnsinn getrieben.

Wer bei Verstand bleibt, kann erkennen, dass die nahezu unbewegliche Sphäre alle Kräfte einer normenblauen *Sphäre der Drachenherrschaft* besitzt und dann man über unbegrenzte Entfernungen hinweg mit ihr andere Blaue Drachen beherrschen kann (WIL, SG 35, keine Wirkung).



STÖHNENDER DIAMANT

Ein unheilvolles Stöhnen geht pausenlos von diesem ungeschliffenen, faustgroßen Diamanten aus, als würde ein starker Wind durch die Eingeweide der Erde wehen.

STÖHNENDER DIAMANT

Aura Starke Verwandlungsmagie; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der Träger des Stöhnenden Diamanten kann drei Mal am Tag bis zu 150 m³ Stein und Erde umformen (wie *Stein formen*). Der Stöhnende Diamant kann zudem ein Mal am Tag einen Älteren Erdelementar mit maximaler Trefferpunktzahl herbeizaubern, welcher dem Träger bis zum Tod dient; jedoch kann der Träger stets nur über einen solchen Diener verfügen.

Es ist nahezu unmöglich, das Stöhnen des Diamanten zu verbergen – es verleiht Kreaturen einen Bonus von +10 auf Fertigkeitwürfe für gehörsbasierende Wahrnehmung, um die Präsenz des Diamanten (und entsprechend seines Trägers) zu bemerken.

ZERSTÖRUNG

Der Stöhnende Diamant muss von der vereinten Macht der Elementarherrscher Hschurha, Kelizandri und Ymeri zerschmettert werden. Zudem darf der Staub niemals mit Stein in Berührung kommen, andernfalls bildet sich der Stöhnende Diamant neu.



Geschichte

Die Elementarebenen waren schon uralte, ehe die Welten der Sterblichen über die Materielle Ebene verstreut wurden. Zwischen Flammen, Fels, Tornados und Wasserwirbeln meisterten urzeitliche Wesen die Kräfte der Schöpfung. Die größten unter ihnen waren die Elementarherrscher, welche über die Elementarebenen herrschten: die Tyrannen Ayrzul, der Versteinerte König, Hschurha, die Herzogin aller Winde, Kelizandri, der Brackherrscher, und Ymeri, die Königin des Infernos. Diesen entgegengesetzt waren ihre Gegenstücke, welche ebenfalls wahre Elementarherrscher waren: Sairazul, die Kristallene Königin, Ranginori, der Herzog des Donners, Lysianassa, die Herrscherin der Reißenden Strömung, und Atria, der Funkelnde Fürst. Die acht Elementarherrscher erwiesen sich als gleichmäßig ausbalanciert, glichen sich ihre Ziele und Leidenschaften doch auf jeder Elementarebene aus und sorgten in diesen nahezu unendlichen Reichen für ein Gleichgewicht.

Die Entstehung des sterblichen Lebens jedoch zerschmetterte diese Balance. Als die Gottheiten begannen, Welten zu schaffen und den Lebensfunken auf der Materiellen Ebene zu entzünden, stahlen sie dabei von den Elementarebenen. Die Transaktion wirkte zunächst einseitig, doch dann begannen sterbliche Lebensformen und Gedanken auf ihrem Weg zu den Äußerer Ebenen auch die Elementarebenen zu erreichen. Wo es zuvor nur die Unveränderbarkeit der Grundpfeiler der Realität gegeben hatte, kamen nun Vorstellungskraft, Motive und Ambitionen hinzu.

Um der Ausgewichtung des Multiversums zu entsprechen, entfernten sich viele elementare Wesen von ihrer natürlichen Neutralität und näherten sich verschiedenen Philosophien an. Dabei erwiesen sich die Mächtigsten unter ihnen als am empfänglichsten – vier übernahmen die Werte des Guten, vier die des Bösen. Das Böse handelte zuerst. In einem Krieg, der vielleicht Tage, vielleicht auch Ewigkeiten dauerte, prallten Gut und Böse auf den Elementarebenen aufeinander. Das fundamentale Gleichgewicht der Ebenen ließ sich aber nicht erschüttern, so dass die guten Elementarherrscher ihre bösen Gegenstücke im Zaum halten konnten. Kelizandri, der Brackherrscher, erkannte, dass die Elementarherrscher der einzelnen Ebenen gleichstark waren und dass sie ihre Gegner niemals völlig vernichten konnten.

So entwickelte er den Plan, dass die bösen Elementarherrscher zusammenarbeiten und ihre Gegner in Kerkern aus elementarer Quintessenz einsperren sollten. Während Feuer niemals ein Feuer löschen kann, war Atria auf Kelizandris Angriff völlig unvorbereitet und so erging es auch den anderen guten Elementarherrschern. Im Rahmen ihres kurzlebigen Bündnisses überwand die bösen Elementarherrscher ihre Feinde. Manche behaupten, sie sperren ihre guten Gegenstücke in ihren finsternen Herzen ein. In jedem Fall wurden diese Kerker versiegelt und auf die Elementarebenen hinausgeschleudert. Seitdem wurde in alle den Ewigkeiten nur eines dieser Gefängnisse wiederentdeckt – ein reiner Diamant, aus dem man das Toben von Hschurhas kreischenden Winden immer noch hören kann, die unermüdetlich auf die Essenz der noch immer darin gefangenen Sairazul, der Kristallinen Königin, einpeitscht. Dies ist der Stöhnende Diamant.

Folgen

Wer den Stöhnenden Diamanten besitzt, hält zugleich ein Stück eines der ältesten Mysterien des Multiversums in Händen.

Elementare Vierfältigkeit: In den seltsamen Stalagmitenkathedralen in den Tiefen der Ebenen der Erde zeigen zeitlose Reliefs den Stöhnenden Diamanten zusammen mit drei anderen Edelsteine. Manche Gelehrte folgern daraus, dass der Diamant ein Teil einer vergessenen Sammlung sei, und bezeichnen die anderen drei als die Japsende Perle, den Flammenden Granat und den Unberührbaren Opal. Viele gestehen aber, dass die Edelsteine möglicherweise nur Metaphern sein könnten.

Meister der Erde: Der Stöhnende Diamant macht seinen Träger zu einem Meister des Steins, gestattet er ihm doch, Hügel zu Festungen, Küstenfelsen zu Brücken usw. zu formen. Es gelten aber immer noch die Beschränkungen von *Stein formen* und alles Erschaffene bleibt primitiv, wie aus natürlichem Fels geformt. Dies macht das Artefakt zu einem nützlichen, wenn auch etwas ungenauem Werkzeug der Schöpfung. Größer noch aber ist sein zerstörerisches Potential, kann man mit ihm doch Inseln versenken, Dörfer begraben, Burgen zum Einsturz bringen und problemlos Flüsse umlenken.

STREITKOLBEN DES HL. CUTHBERT

Dieser einfache hölzerne Streitkolben trägt die Narben und Absplinterungen häufiger Nutzung und wirkt wie die Waffe eines reisenden Kriegermönchs oder Militärkaplans.

STREITKOLBEN DES HL. CUTHBERT

Aura Starke Bann-, Beschwörungs- und Verwandlungsmagie; ZS 20

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 8 Pfd.

BESCHREIBUNG

Trotz seines abgenutzten Äußeren ist der *Streitkolben des Hl. Cuthbert* ein *Heiliger Schwerer Streitkolben des Grundsatzes und des Zerschlagens +5*, welcher seinem Träger gestattet, beliebig oft *Gleißendes Licht* zu wirken. Versucht eine böse Kreatur, den Streitkolben zu führen, erleidet sie dabei jede Runde Schaden, als wäre sie von *Gleißendem Licht* getroffen worden.

Am 20. Pharast jeden Jahres nutzt der Streitkolben *Ebenenwechsel*, *Interplanetares Teleportieren*^{ABR} oder *Mächtiges Teleportieren*, um augenblicklich an einen Ort im Multiversum zu teleportieren, wo er benötigt wird – in der Regel kommt dort schon bald ein würdiger Träger von Rechtschaffen Guter Gesinnung vorbei. Der Träger des Streitkolbens hat keine Kontrolle über diesen Effekt und wird nicht mit dem Artefakt teleportiert.

ZERSTÖRUNG

Jemand, der insgesamt 3 Jahre lang den *Streitkolben des Hl. Cuthbert* mit sich geführt hat, muss mit ihm einen bösen Halbgott oder ein noch mächtigeres Wesen töten; dies lässt die Waffe zerbersten.

Geschichte

Die Ursprünge des *Streitkolbens des Hl. Cuthbert* liegen fern von Golarion auf einer fernen, magiearmen Welt. Dort wurde ein beachtenswerter Mann unter einfachen Umständen geboren, dessen Weg ihn zuerst zu einem gläubigen Soldaten, spirituellen Anführer und letztendlich Wunderwirker machte. Trotz wiederholter Prüfungen seines Mutes und Glaubens kümmerte er sich aufopfernd um die Kranken, bekämpfte Ungerechtigkeiten und entfachte erneut das Licht der Rechtschaffenheit in einer von Dunkelheit umwölkten Welt. Als der Priester in die Jahre kam, musste er akzeptieren, dass seine Zeit als Krieger hinter ihm lag. Er trug seine treue Waffe, einen einfachen hölzernen Streitkolben, auf die Spitze eines Hügels und betete, dieser möge einen anderen finden, welcher mit ihr das Gute gegen das Böse verteidigen würde. Als er seine Augen öffnete, war der Streitkolben verschwunden! Seitdem ist der *Streitkolben des Hl. Cuthbert* auf zahllosen Welten erschienen, wo er den Weg eines tugendhaften Helden oder gläubigen Seele kreuzte, welche Potential oder Bedarf hatte, zu einem Streiter gegen das Böse zu werden. Zu seinen berühmtesten Erscheinungen im Multiversum zählen die folgenden:

- Erschien unter dem Bett des Schäfers Pol, welcher ihn in den Kampf führte, um den König der Vielen Kronen zu stürzen.
- Wäre fast vom Künstler Loab Sturmkind in ein Kunstwerk verwandelt worden, welcher als Opfergabe an den Ehrwürdigen Magmadrachen Peyakiaia in den Vulkan Iomo geworfen werden sollte, den Drachen mit dem Streitkolben aber töten und unbeschadet entkommen konnte.

- Wurde von Horner, dem Hund des Fürsten Anlost ausgegraben, welcher den Legionen des Erzteufels Moloch Widerstand leistete und so die Eroberung seiner Welt durch diabolische Armeen um 3 Jahrhunderte verzögerte.
- Vom kindlichen Helden Ouphineil verwendet, um die Erlösungsmaschine zu zerstören.
- Vom Blutsklaven Durrinmad verwendet, um den Vampirkaiser Jaddienul, die Vision der Ewigen Sonnenfinsternis, keine 5 Minuten, nachdem dieser seine Welt betreten hatte, zu töten.
- Diente als Ersatz für den Nachriegel und versperrte den Würgerhorden von Unterschlund 4 Monate lang den Weg, bis das Original repariert werden konnte.
- Schlag geschleudert von Quinzhal Zhihita dem riesigen Proteaner Zolo dem Hungrigen die Zähne aus, als dieser versuchte, das elysische Reich Silbernebel zu verschlingen.

• Auf Golarion wurde der Streitkolben vom Helden Endri von Uir verwendet, um den ghol-ganischen Berater Xholakhad zu töten, dessen untote Existenz zu enthüllen und seine Manipulationen der Prophezeiungen der kaiserlichen Familie zu beenden.

Niemand kann sagen, bei wie vielen ähnlichen, weltverändernden Ereignissen der Streitkolben im Laufe der Zeitalter noch seinen Betrag geleistet hat.

Folgen

Wer den *Streitkolben des Hl. Cuthbert* findet, stößt auf die Waffe eines wahren Helden samt aller Herausforderungen, die mit solch einem Titel einherkommen.

Heldensucher: Der *Streitkolben des Hl. Cuthbert* ist eine Legende auf der Suche nach Legenden. Er erscheint stets im Leben jener, die ihn am meisten benötigten, selbst wenn seine Finder nicht erkennen, dass sie zu Helden berufen sind. Es gibt keine Aufzeichnungen, ob der Streitkolben jemals einen Fehler gemacht hat oder in die Hände eines Unwürdigen gefallen ist. Oft kommt er aber in den Besitz eines Helden, ehe er überhaupt benötigt wird. Auch wenn der Streitkolben selbst das Böse nicht verursacht, sagt sein Erscheinen häufig finstere Zeiten voraus.

Temporärer Verbündeter: Am 20. Pharast verschwindet der *Streitkolben des Hl. Cuthbert* in der Regel, um einem anderen Helden in größerer Not beizustehen – manche sagen, dass er jedes Mal den gerade würdigsten Helden oder jenen, der ihm am meisten braucht, aufsucht. Der Streitkolben lässt seinen Träger während einer Krise aber nicht im Stich, selbst wenn er dazu seine Teleportation um ein paar Tage verschieben muss. In extremen Fällen hat er seine Suche bereits sogar schon um eine Woche hinausgezögert, doch sobald sein gegenwärtiger Träger nicht mehr in unmittelbarer Gefahr schwebt, bricht er auf und macht sich auf die Suche nach seinem nächsten Träger.

Ultimativer Krieger: Manche behaupten, dass der Streitkolben gar nicht gegen die größten Gefahren im Multiversum kämpfen wolle, sondern vielmehr Helden prüfe und einen Träger suche, der so würdig ist wie sein erster. Sollte er solch einen Paragon finden, könnte seine lange Suche hypothetisch enden und seine wahre Mission endlich beginnen – sofern er auch eine hat...





SÜNDENSCHWERTER

Das Alte Thassilon wurde nicht allein von Magiern und Zaubern beherrscht, da selbst die Runenherrscher ihre weltlichen Streiter besaßen. Diese hatten sie mit den *Alara'hai* ausgestattet, die auch als *Sieben Klängen der Überzeugung* bezeichnet wurden, später aber als *Sieben Sündenschwerver* in die Geschichte eingingen. Diese Waffen verfügten über die tödliche Macht der Schulen der Magie, welche Thassilon beherrschten.

Die Sieben Sündenschwerver

Der folgende Abschnitt stellt alle *Sieben Sündenschwerver* in vollerwachtem Zustand vor, samt Details zu ihren ersten Trägern, welche als die ersten Streiter der jeweiligen Runenherrscher dienten und welche den Klängen Namen und Intelligenz verliehen haben.

Ascheia

Nachdem die Runenherrscherin Sorschen die für ihren Streiter gedachte flammende Klinge erhalten hatte, marschierte sie direkt in ihren Harem und stieß sie dem geringsten unter ihren Favoriten in den Unterleib. Den übrigen hundert ihrer Gespielen, Gespielinnen und Höflingen, welche entsetzt aufkreischten, gab sie ein einfaches Versprechen: Wer ihr die gesäuberte Klinge in ihre Privatgemächer brachte, würde als ihr treuester Diener anerkannt und neben anderen Ehrungen auch zu ihrem Streiter ernannt werden. Damit verließ sie den Harem, in welchem ein Chaos aus Schreien und Gekreische ausbrach. Nur wenige überlebten dort die Nacht und nur eine war überhaupt noch imstande, ihre Herrin zu erfreuen. Als sie die königlichen Gemächer Tage später verließen, erklärte Sorschen die exotische Schwertkämpferin Ascheia zu ihrer Streiterin.

ASCHEIA, SCHWERT DER LUST

Aura Starke Verzauberungsmagie; **ZS** 16
Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 6 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese schöne Klinge ist ein *Aufflammendes Langschwert* +5. Der Träger der Waffe ist gegen alle Effekte der Schule der Verzauberung immun. Eine Kreatur, welche einen solchen Zauber auf den Träger wirkt, erlangt den Eindruck, dass der Effekt normal funktioniert und der Träger unter ihrer Kontrolle stünde. Dies ermöglicht dem Träger, den anderen zu täuschen, so er dies will und sich nicht verrät. Wenn *Ascheia* einen Gegner trifft, muss diesem ein Willenswurf gegen SG 20 gelingen; misslingt dem Ziel dieser Rettungswurf, unterliegt es dem Effekt von *Monster bezaubern*.

Nur eine Kreatur kann zugleich von diesem Effekt betroffen sein. Sollte das Schwert eine andere Kreatur bezaubern, wird die erste von dem Effekt befreit. Erzielt das Schwert einen Kritischen Treffer, muss das Ziel dagegen einen Willenswurf gegen SG 25 ablegen; misslingt ihm dieser Rettungswurf, ist es von *Monster beherrschen* betroffen.

Baraket

Runenherrscher Xanderghul wollte ursprünglich die von seinen Dienern in der Runenschmiede gefertigte Klinge selbst führen. Er studierte die Waffe wochenlang und obwohl er dies nie nach außen zugegeben hätte, erkannte er, dass sein Können nicht ausreichte. Eine Weile suchte er nach Möglichkeiten, die Klinge so zu verzaubern, dass sie von selbst kämpfte; dann überlegte er, einen Simulakrum-Schwertkämpfer zu erschaffen; doch letztendlich entschied er sich, eine Kreatur ohne Gleichen zu versklaven, damit sie als sein Wächter fungierte. Der Runenherrscher beschwor eine Prinzessin der Ghaeöe-Azatas an seinen Hof und umwarb sie jahrelang auf subtile Weise, während er sie zugleich in aus Phantasmagorien aus meisterhaften Illusionen und Täuschungen hüllte und ihre Wahrnehmung verzerrte, bis sie den Runenherrscher als ihren Herrn anerkannte. Baraket wurde zu einem der unwahrscheinlichsten Streiter der Runenherrscher – eine getäuschte Celestische, deren Besinnung selbst dann noch verblieb, nachdem sie über ein Jahrhundert später bei einem Befreiungsversuch von Beauftragten der Himmlischen Herrscherin Chadali getötet wurde.

BARAKET, SCHWERT DES HOCHMUTS

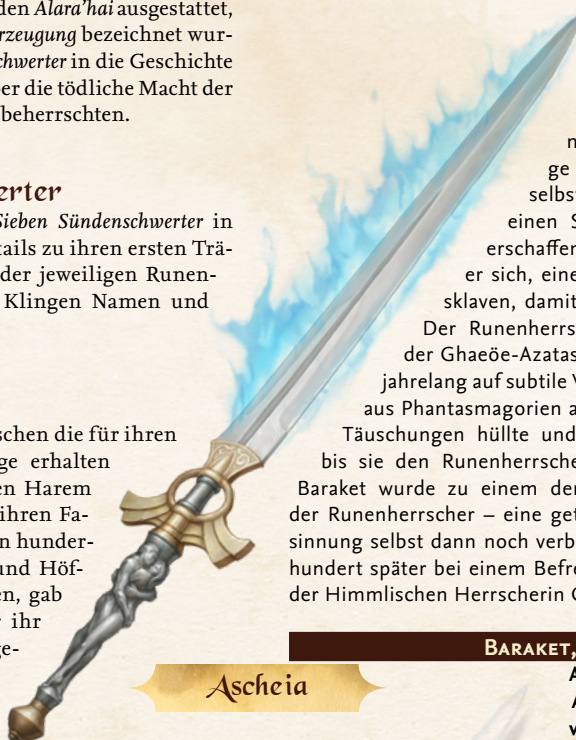
Aura Starke Illusionsmagie; **ZS** 16
Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

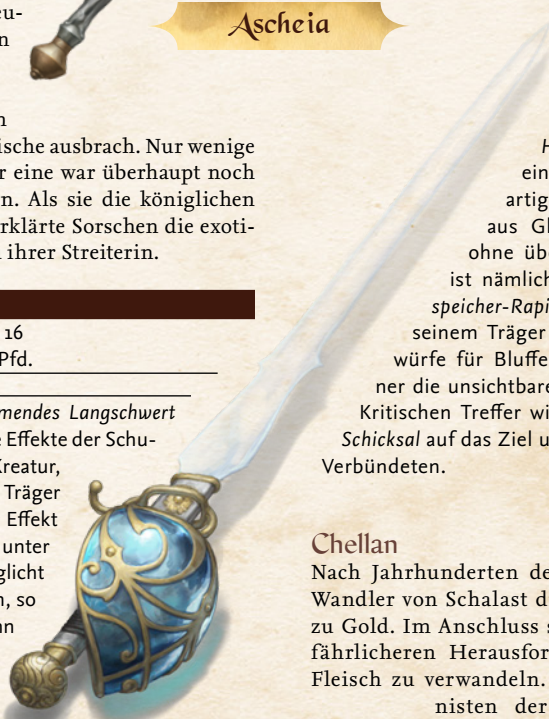
Baraket ist zwar als das *Schwert des Hochmutes* bekannt, scheint aber nur ein eleganter Schwertgriff mit korbartigem Handschutz zu sein, welcher aus Glas oder poliertem Kristall besteht, ohne über eine Klinge zu verfügen – Letzte ist nämlich unsichtbar. *Baraket* ist ein *Zauberspeicher-Rapier der Geschwindigkeit*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

Chellan

Nach Jahrhunderten der Forschung perfektionierten die Wandler von Schalast die arkane Transformation von Blei zu Gold. Im Anschluss suchten sie nach größeren und gefährlicheren Herausforderungen, z.B. Gold in lebendes Fleisch zu verwandeln. Eines Tages übergaben die Arkanisten der Runenschmiede ihrem Meister eine von ihnen geschaffene versteinerte Klinge zusammen mit einem zweiten wunderbaren Geschenk – einer Frau aus lebendem Gold, welche sie Chellan nannten. Diese war auf jedem Gebiet eine Meisterin, egal ob Kunst, Tanz, Gesang, Magie oder Schwertkampf, entsprechend war es nur passend, dass sie die Klinge führte, welche wie sie aus der Runenschmiede hervorgegangen war. Chellans Zeit war



Ascheia



Baraket



jedoch knapp bemessen; nachdem sie 5 Jahre lang Scha-lasts Feinde zertrümmert hatte, erloschen die fehlerhaften Kräfte, die sie belebten. Nur Spuren ihres berechnenden Fanatismus verblieben in der Klinge, die fort-an ihren Namen trug.

CHELLAN, SCHWERT DER GIER

Aura Starke Verwandlungsmagie; **ZS** 16
Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 25 Pfd.

BESCHREIBUNG

Chellan ist eine magisch gehärtete Klinge aus Gold von unglaublicher Widerstandskraft. Dieser *Krummsäbel der Schärfe +5* funktioniert wie eine Adamantwaffe hinsichtlich Überwinden von Schadensreduzierung und Härte. Das verzierte Schwert besitzt eine unheimliche Dichte und verursacht 1W8 Schadenspunkte wie ein Krummsäbel der Größenkategorie Groß, kann aber nur von jemandem mit Stärke 18 oder höher geführt werden – andere Charaktere müssen das Schwert beidhändig führen oder erleiden einen Malus von -2 auf Angriffswürfe mit der Waffe. Wenn *Chellan* einen Gegner trifft, muss das Ziel einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen; misslingt ihm dieser Rettungswurf, unterliegt er *Verlangsamten*. Landet das Schwert dagegen einen Kritischen Treffer, muss das Ziel einen Zähigkeitswurf gegen SG 25 ablegen; scheitert ihm dieser, wird er in eine Kristallstatue verwandelt (wie *Fleisch zu Stein*). In Kristall verwandelte Charaktere scheinen aus Rubin, Diamant oder einem anderen Edelstein zu bestehen, doch in Wahrheit handelt es sich lediglich um farbi-gen Quarz von geringem Wert.

Chellan

Garvok

Garvok war lediglich der Träger, welcher von der Klinge eingeäschert wurde, die sodann seinen Namen und Bewusstsein übernahm. Diesem besonders brutalen Angehörigen der Schoantikaste wurde die von den Thaumaturgen der Runenschmiede gefertigte Waffe ausgehändigt. Um dem Runenherrscher des Zorns die Macht der Waffe zu präsentieren, schritt Garvok in die Arena von Xin-Bakrakhan und stellte sich Welle um Welle von Soldaten. Doch nicht die Speere seiner Gegner brachten Garvok zu Fall, sondern die Explosion seines eigenen Schwertes und der folgende Einsturz der königlichen Arena. Als das Schwert aus den Trümmern gezogen wurde, kochten noch immer Tropfen von Garvoks Blut auf der zerschmetterten Klinge – das Schwert des Zorns hatte eine passende Taufe erhalten...

GARVOK, SCHWERT DES ZORNS

Aura Starke Hervorrufungsmagie; **ZS** 16
Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 10 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses pockennarbige Stück blutrot befleckten Metalls funktioniert ähnlich wie ein *Zurückkehrender Zweihänder des Werfens +5*. Statt der normalen Vorteile der besonderen Eigenschaft *Werfen* hat *Garvok* eine Grundreichweite von 7,50 m. Trifft das Schwert einen Gegner, muss dieser einen Reflexwurf gegen SG 20 ablegen; scheitert dieser Rettungswurf, erleidet das Ziel zusätzliche 5W6 Punkte Feuerschaden. Landet das Schwert einen

Garvok

Kritischen Treffer, explodiert es in einem auf den Träger zentrierten *Feuerball*. Alle Kreaturen im 6 m-Radius des *Feuerballes* – Garvoks Träger und Verbündete eingeschlossen – erleiden 10W6 Punkte Feuerschaden (REF, SG 25, halbiert). Der Träger hat über diese Ausbrüche keine Kontrolle und kann die Explosion nicht vereiteln. Das Schwert kehrt vollständig repariert direkt vor Beginn des nächsten Zuges des Trägers in dessen Hand zurück.

Schin-Tari

Als die Beschwörer der Runenschmiede dem Runenherrscher Ilthyrius die Klinge brachten, die herzustellen er von ihnen verlangt hatte, befahl er sofort ihre Hinrichtung. Die Geschichten, welche er über goldene Waffen und Festungen einebnende Kraft vernommen hatte, übertrafen bei weitem das kümmerliche Kurzschwert, welches seine faulen Magier geschaffen hatten. Da er die Runenschmiede selbst nicht betreten konnte, entfesselte er ein Kontingent Xills inmitten seiner eigenen Diener und forderte den Anführer dieser außergewöhnlichen Kriegstruppe auf, persönlich dem Obersten Arkanisten mit der enttäuschenden Klinge die Eingeweide herauszuschneiden. Die Xills taten, wie ihnen befohlen, entdeckten dabei aber die beachtlichen Kräfte der Waffe. Nach ihrem mörderischen Feldzug berichteten sie über ihren Sieg und die Vielseitigkeit des außergewöhnlichen Schwertes, welches ihr Anführer Schin-Tari getauft hatte – Quecksilberkralle. In seltener Dankbarkeit befahl Runenherrscher Ilthyrius den neuen Beschwörern, die er in die Runenschmiede geschickt hatte, die Klinge mit Abbildern ihrer getöteten Vorgänger zu verzieren, deren kollektiver Verstand nun im Schwert weiterlebte.

SCHIN-TARI, SCHWERT DER TRÄGHEIT

Aura Starke Beschwörungsmagie; **ZS** 16
Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Die Oberfläche dieses *Kurzschwertes +5* ist von Gravuren bedeckt, welche bei jeder Betrachtung anders erscheinen, stets aber eine Szene imperialer Dekadenz präsentieren.

Fügt *Schin-Tari* einer Kreatur Schaden zu, erhält es die besondere Waffeneigenschaft *Verderben* hinsichtlich der Kreaturenart des Zieles. Diese geschieht unmittelbar auf den Treffer folgend, so dass der zusätzliche Schaden erst bei weiteren Treffern anfällt, nicht aber beim allerersten. Die besondere Eigenschaft währt für den Rest des Tages, sofern das Schwert nicht vorher eine Kreatur von anderer Kreaturenart trifft.

Trifft *Schin-Tari* eine Kreatur der Größenkategorie Groß oder kleiner, muss diese einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf wird das Ziel von *Dimensionstür* betroffen – allerdings bestimmt der Träger des Schwertes, wo innerhalb seiner Sichtlinie das Ziel auftaucht. Dies kann das Ziel nicht in einen festen Gegenstand oder ein bereits belegtes Feld teleportieren. Ferner kann diese Fähigkeit maximal ein Mal pro Runde auf maximal eine Kreatur



genutzt werden; das Ziel kann in seinem nächsten Zug normal agieren. Landet das Schwert einen Kritischen Treffer, muss dem Ziel ein Willenswurf gegen SG 25 gelingen; misslingt ihm dieser Rettungswurf, wird es von *Teleportieren* betroffen. Der Träger des Schwertes bestimmt dabei den Zielort, welcher ihm sehr vertraut sein muss.

Tannaris

Runenherrscher Tannaris gehörte zu den ersten Trägern des Titels des Runenherrschers des Neids. Er strebt nach Meisterschaft bei allem, mit dem er sich befasst, war er doch voll bössartiger Eifersucht auf alle Experten, deren Spezialgebiete er nicht ebenfalls beherrschte. Tannaris war nicht gewillt, von anderen in irgendetwas übertroffen zu werden und strebte zudem danach, das endlose Potential seiner Blutlinie zu beweisen. So übergab er seinen ersten Sohn der Obhut von Edasserils besten Schwertmeistern. Er hatte ihn nach sich selbst Tannaris benannt und wurde als Streiter des Neids aufgezogen – und als Wirt des väterlichen Bewusstseins, sollte dies erforderlich werden. Das Kind wuchs auf, wie es der Runenherrscher diktierte, und wurde zu einem phänomenal begabten Krieger und seinem Vater treuen Leibwächter, dem letztendlich die frisch für seinen Vater geschmiedete Bannklinge überreicht wurde. Doch egal was sein Sohn erreichte, Runenherrscher Tannaris konnte daran nicht teilhaben, sondern neidete ihm zu sehends sein Können. So versuchte er ihn zu ermorden, doch sein Opfer war vorbereitet. Es erwartete den Verrat seines Vaters, konnte ihn überraschen und es kam zu einem langgezogenen Kampf, den beide nicht überlebten. Ein Bewusstsein allerdings wurde von der Klinge des Neids eingefangen, jedoch ist unklar, ob es der Intellekt des gefallenen Soldaten oder der intrigante Verstand seines Vaters ist.

TANNARIS, SCHWERT DES NEIDS

Aura Starke Bannmagie; **ZS** 16

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 7 Pfd.

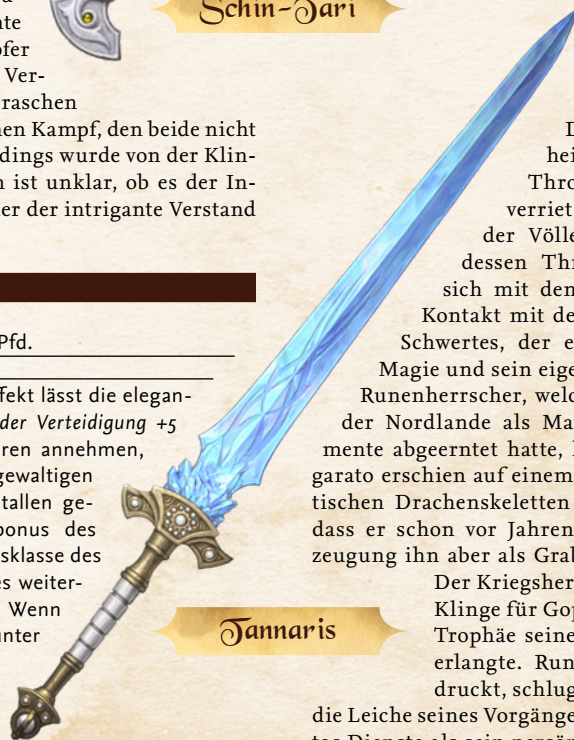
BESCHREIBUNG

Ein rein kosmetischer magischer Effekt lässt die elegante Klinge dieses *Bastardschwertes der Verteidigung* +5 unterschiedliche Farben und Texturen annehmen, so dass scheint, als wäre es aus gewaltigen Edelsteinen, Korallen oder Edelmetallen gefertigt. Wird der Verbesserungsbonus des Schwertes genutzt, um die Rüstungsklasse des Trägers zu verbessern, verbessert es weiterhin Angriffs- und Schadenswürfe. Wenn *Tannaris* eine Kreatur trifft, welche unter den Effekten eines Zaubers steht, muss das Ziel einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen; misslingt ihm dieser Rettungswurf, wird der Zauber mit dem höchsten Grad, der auf ihm liegt, augenblicklich gebannt (wie *Magie bannen*, es ist aber kein Bannwurf erforderlich). Diese Fähigkeit hat keinen besonderen Effekt bei herbeigezauberten Kreaturen oder anhaltenden Zaubereffekten. Sollte das Schwert einen Kritischen Treffer landen, muss dem Ziel ein Willenswurf gegen SG

25 gelingen; misslingt dieser Rettungswurf werden alle gegenwärtig auf das Ziel einwirkenden Zauber gebannt (wie *Mächtiges Magie bannen*, es ist aber kein Bannwurf erforderlich).



Schin-Tari



Tannaris

Ungarato

Nachdem die Nekromanten der Runenschmiede ihr Werk vollendet hatten, brachen sie zusammen mit einer Truppe ihrer mächtigsten – und auffälligsten – untoten Dienergen Xin-Gastasch auf. Während sie die nördlichen Ränder der Kodarberge umgingen, wurden sie von wilden Barbaren der Nordlande und einem Zwillingpaar Weißer Drachen attackiert. Nur wenige Magier überlebten – und diese lebten nur noch so lange, bis sie Runenherrscher Goparlis vom Verlust ihres Meisterwerkes berichtet und den Namen Anführers der Barbaren genannten hatten – Ungarato, dem die Drachen gehorchten und dessen Haar rot wie Blut war. Runenherrscher Goparlis entsandte eine Legion seiner besten Soldaten, um die Klinge zurückzuholen, und als diese fielen, schickte er Sklaven und Nekromanten, um ihre Knochen wiederzubeleben, so dass sie weitermarschieren konnten. Ungaratos Leute schlugen zu wie Äxte aus Gletschereis – tödlich, doch nach jedem Angriff fortschmelzend. Der Runenherrscher verbrachte den

Gutteil seiner restlichen Herrschaftszeit mit der Jagd auf Ungarato, konnte aber weder den primitiven Kriegsherrn einfangen, noch die Klinge erbeuten, welche für ihn gefertigt worden war.

Diese Ablenkung und Besessenheit kosteten ihn schließlich seinen Thron, da sein Lehrling, Krune, ihn verriet und selbst zum Runenherrscher der Völlerei aufstieg. Schon bald nach dessen Thronbesteigung wollte Ungarato sich mit dem neuen Tyrannen treffen. Der Kontakt mit den finsternen Energien des bösen Schwertes, der endlose Ansturm von Goparlis' Magie und sein eigener Wunsch nach Rache an dem Runenherrscher, welcher so lange schon die Stämme der Nordlande als Materialien für unheilige Experimente abgeerntet hatte, hatten Ungarato verändert. Ungarato erschien auf einem Streitwagen, der von zwei identischen Drachenskeletten gezogen wurde, und enthüllte, dass er schon vor Jahren gefallen war, Zorn und Überzeugung ihn aber als Grabesritter zurückgebracht hatten.

Der Kriegsherr bot Krune seine thassilonische Klinge für Goparlis' Leiche an, auf dass er eine Trophäe seines Kampfes gegen den Tyrannen erlangte. Runenherrscher Krune war beeindruckt, schlug aber einen anderen Handel vor: die Leiche seines Vorgängers gegen die Klinge und Ungaratos Dienste als sein persönlicher Streiter. Der Grabesritter akzeptierte und trug Goparlis' Leiche nach Norden. Später kehrte er an der Spitze einer Armee seines Volkes zurück – all diese Krieger hatten sich als Zeichen ihrer Treue seiner Klinge geopfert, um ihrem Meister selbst im Tode noch folgen zu können. Als Ungarato Jahrhunderte später letztendlich beim Untergang Thassilons fiel, während er



ein Stück des *Fraßbuches* mit sich führte, der letzten Schöpfung seines Meisters, gingen seine Essenz und Treue auf die finstere Klinge über, welche nun seinen Namen trägt.

UNGARATO, SCHWERT DER TRÄGHEIT

Aura Starke Nekromantie; **ZS** 16

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 8 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses Krummschwert der *Geisterhaften Berührung* und des *Rückschlages +5* wirkt neblig und ätherisch, als wäre es ein Geist, auch wenn es problemlos berührt und ergriffen werden kann. Wenn *Ungaratos* Träger durch die besondere Eigenschaft *Rückschlag* der Waffe Schaden erleidet, fügt er mit seinem nächsten Angriffswurf diesen Schaden zusätzlich zu. Befindet sich eine untote Kreatur innerhalb von 15 m Entfernung zum Träger, leuchtet *Ungarato* in einem kränklichen Grün. Trifft das Krummschwert einen Gegner, muss dieser einen *Zähigkeitswurf* gegen SG 20 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erleidet das Ziel zusätzliche 1W6 Schadenspunkte, welche der Träger für 1 Stunde als *Temporäre Trefferpunkte* erhält. Landet das Schwert einen *Kritischen Treffer*, muss das Ziel einen *Zähigkeitswurf* gegen SG 25 ablegen; misslingt ihm dieser Rettungswurf, wird es augenblicklich getötet und der Träger erhält die Hälfte der verbliebenen *Trefferpunkte* des Zieles als *Temporäre Trefferpunkte*. Eine von *Ungarato* getötete Kreatur kehrt 1W4 Runden später als *Juju-Zombie*^{MHB II} unter der Kontrolle des Trägers zurück. Das Schwert kann bis zu 32 TW an *Juju-Zombies* auf diese Weise kontrollieren. Wird dieser Wert übertroffen, werden Untote aus der Kontrolle entlassen wie bei *Tote beleben*.

Gemeinsame Eigenschaften

Obwohl die *Sieben Sündenschwerter* sich stark voneinander unterscheiden, haben sie verschiedene Kräfte gemeinsam:

Schlafen: Die *Alara'hai* wurden geschmiedet, um den *Runenherrschern* *Thassilons* zu dienen. In der heutigen Zeit sind diese aber tot oder ruhen irgendwo in magischem Schlummer. Ohne Herren, denen sie dienen können, ruhen auch die Waffen ihrer Streiter und sind auf *Waffen +2* mit den aufgeführten besonderen *Waffeneigenschaften* reduziert (siehe *Grundregelwerk*, S. 469), besitzen aber keine weiteren Eigenschaften. Man kann eine der *Klingen* nun erwecken, indem ihr jeweiliger *Runenherrscher* aktiv ins Leben zurückkehrt oder ein anderer rechtmäßiger Herrscher den Mantel ihres Meisters anlegt (das Schwert bestimmt, wer rechtmäßig ist). Die *Schwerter* können eine solche *Rückkehr* wahrnehmen und erwachen augenblicklich zu vollem Leben. Dann verlangen sie von Trägern, die wiedergekehrten *Runenherrscher* aufzusuchen und ihnen ewige Treue zu schwören.

Intelligenz: Neben den einzigartigen Kräften, über welche jede Klinge verfügt, ist jedes der *Alara'hai* zudem ein intelligenter Diener eines *Runenherrschers* und extremst fanatisch. Die *Schwerter* wollen ihre Träger in die Dienste

der Herren von *Thassilon* zwingen und die Ziele des uralten Reiches fördern. Um diesen Existenzzweck durchzusetzen, kann sich jedes als *Rechtschaffen Böser* magischer Gegenstand mit *Intelligenz 18*, *Ego 25*, *Telepathie*, *Sinneswahrnehmung* bis zu 9 m und der Gabe *manifestieren*, die *Gemeinsprache* und *Thassilonisch* zu sprechen und zu lesen. Ferner kann jedes Schwert 3 Mal am Tag *Elementen trotzen*, *Nahrung und Wasser erschaffen* und *Schwere Wunden heilen* wirken. Diese Eigenschaften manifestieren sich aber nur, wenn das Schwert aktiv ist.

Zerstörung: Jedes der *Sieben Sündenschwerter* kann mit dem einfachen Befehl zerstört werden, es möge zerbrechen. Dieser Befehl muss aber vom rechtmäßigen *Runenherrscher* jener Nation und Schule der Magie ausgehen, mit welcher die Klinge assoziiert ist.

Geschichte

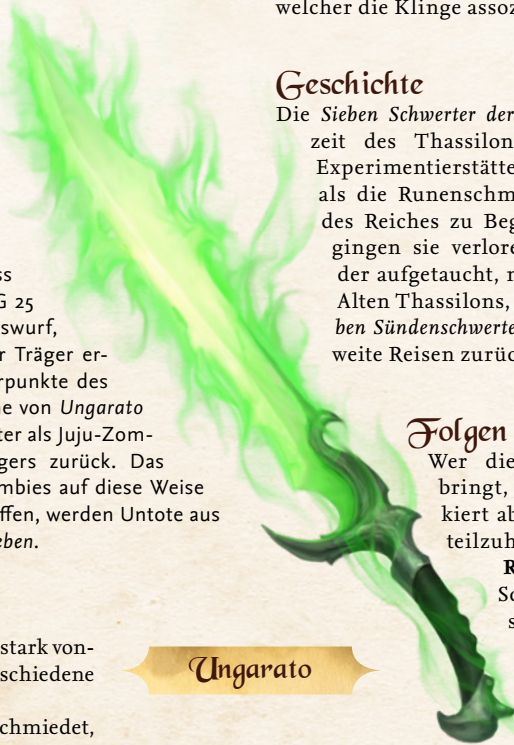
Die *Sieben Schwerter der Überzeugung* sind alle zur Hochzeit des *Thassilonischen Reiches* in der arkanen *Experimentierstätte* und *Werkstatt* entstanden, welche als die *Runenschmiede* bekannt ist. Mit Zerstörung des Reiches zu Beginn des Zeitalters der *Finsternis* gingen sie verloren. Einige sind mittlerweile wieder aufgetaucht, meist in der Nähe des Gebietes des *Alten Thassilons*, doch kennt man sie nun als die *Sieben Sündenschwerter*. Ein paar haben inzwischen aber weite Reisen zurückgelegt.

Folgen

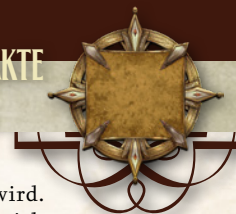
Wer die *Sieben Sündenschwerter* an sich bringt, gewinnt die Macht *Thassilons*, riskiert aber auch an dessen grimmigen Ende teilzuhaben.

Rückkehr der Runenherrscher: Die *Schwerter* sind selbst im Ruhezustand mächtige Waffen, enthüllen ihre wahre Macht aber nur im aktiven Zustand – und dies erfordert das Erwachen der berühmtesten *Runenherrscher* von *Thassilon*. Diese sind entweder tot oder liegen in Jahrtausende währendem Schlaf. Jeder zählt zu den einflussreichsten *Übeltätern*, die jemals auf *Golarion* gewandelt sind, und selbst der egoistischste Träger eines *Sündenschwertes* will den früheren Herrn seiner Waffe erwecken – und wenn es ihm nur darum geht, seine Waffe mächtiger zu machen. Die *Schwerter* dienen aber auch als *Warnung*, sagt ein erwachtes *Sündenschwert* doch die weitaus größere Bedrohung eines erwachten *Erzmagiers* aus alter Zeit hervor.

Sklave von Thassilon: Jede Kreatur, welche ein erwachtes *Sündenschwert* führt, riskiert ständig, von der intelligenten Waffe beherrscht zu werden (siehe S. 535 im *Grundregelwerk*). Für viele Charaktere ist ein *Sündenschwert* im Grunde nur dann ein Vorteil, wenn zwei *Runenherrscher* erwacht sind und die eine Klinge im Kampf gegen den anderen benutzt wird.



Ungarato



DESPERS RAPIER

Diese elegante Klinge ist bläulich gefärbt; die Farbe wiederholt sich in den Facetten der drei Cabochons in der Parierstange. Schuppiges, grün-schwarzes Leder ist um einen Griff gewickelt, welcher scheinbar aus gewobenen, haarfeinen Metallfasern besteht.

VESPERS RAPIER

Aura Starke Beschwörungsmagie; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Trotz seines am besten bekannten Namens ist *Vespers Rapier* nicht zwangsläufig ein Rapier. Diese Waffe ist ein *Scharfes Schwert der Geschwindigkeit +3*, wobei die Art von Schwert mit dem Träger variiert. Wird die Waffe von einem neuen Besitzer ergriffen, nimmt sie die Form eines gewöhnlichen oder exotischen Schwertes nach Wahl des neuen Besitzers an und verwandelt sich fortan stets in diese Gestalt, wenn dieses Individuum sie ergreift. Der Träger der Waffe erhält Bonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen und Diplomatie zum Beeinflussen von Humanoiden und kann das Rapier beliebig oft als Standard-Aktion wie einen Kompass nutzen, um sich die Richtung zur nächsten Ansammlung von Edelsteinen, Silber oder Trinkwasser weisen zu lassen.

Das Schwert verleiht seinem Träger zudem die Fähigkeit, die Bande der physischen Welt entweder zu lockern oder zu festigen und die Fähigkeit *Dimensionsschloss*, *Dimensionstür* oder *Mächtiges Teleportieren* zu wirken. Natürlich unterliegen diese Fähigkeiten Einschränkungen, da sie dem Schwert alle magische Magie für den Tag rauben - *Dimensionsschloss* oder *Mächtiges Teleportieren* kann nur ein Mal am Tag genutzt werden, *Dimensionstür* kann beliebig oft am Tag eingesetzt werden, wobei nach dem dritten Einsatz das Schwert seine sonstigen magischen Kräfte verliert. Andererseits kann *Dimensionstür* als einzige Fähigkeit immer noch eingesetzt werden, wenn *Dimensionsschloss* oder *Mächtiges Teleportieren* dem Schwert bereits die Kraft geraubt haben. Sollte das Schwert seine Kräfte verlieren, verliert es seinen Verbesserungsbonus von +3, die Boni auf Fertigkeitwürfe und die besonderen Eigenschaften *Schärfe* und *Schnelligkeit*. All diese Eigenschaften werden mit der nächsten Mitternacht wiederhergestellt.

ZERSTÖRUNG

Vespers Rapier wird zerstört, wenn es auf eine Halbebene gebracht wird, auf welcher keine Zeit vergeht. Dies ist zwar das Ende des Schwertes, allerdings liegt es an der Existenz seines wahren Besitzers, dass frühere Inkarnationen der Waffe noch Ewigkeiten lang existieren.

Geschichte

Als schamloser Selbstbeweihräucherer erachtete der Barde Vesper seine eigene Legende als bedeutsamer als jede andere. Dabei verschleierte er aber im Grunde das bedeutsamste Element seines Abenteuerlebens, indem er ein gestohlenen Schwert nach sich selbst benannte. Seit unzähligen Zeitaltern – vergangenen wie kommenden – gehört *Vespers Rapier* nicht Vesper, sondern dem Ältesten Schyka aus Vielen.

Dabei ist „Schyka“ kein einzelnes Wesen, sondern ein Titel, welcher von jedem getragen wird, der jemals diese

Position unter den Ältesten innehatte und innehaben wird. Diese Vielzahl teilt sich die Herrschaft über Schykas Reich außerhalb des normalen Zeitablaufes, so dass jeder von ihnen Gelegenheit hat, zu jedem Zeitpunkt der Existenz für kurze Zeiträume zu herrschen – von der uraltesten Vergangenheit über die Gegenwart hin bis zur fernen Zukunft.

Die meisten Besucher von Schykas Reich stellen fest, dass das scheinbar alterslose Wesen jedes Mal anders ist und sich zum Teil mitten im Gespräch verändert.

So geschah es auch Vesper, als er Schykas Reich betrat und diesen als Wesen mit rostfarbener Haut und feuerartigem Haar antraf. Im Gegensatz zu den meisten Besuchern erfuhr Vesper aber, dass Schyka auf ihn wartete. Mit kryptischen Worten informierte der Älteste ihn, dass seine Zeit noch nicht gekommen sei, er auf Golarion noch vieles lernen müsse und einen Beschützer benötige, wenn er seinen „vorherbestimmten Moment“ überleben wolle. Dann überreichte Schyka Vesper seine Klinge – eine Waffe, welche zugleich die seine und ein wahrer Berg an Schwertern war, welche alle jene mit sich führten, die auch Schyka waren und sein würden. In Vespers Händen nahm die Waffe die Form eines Rapiers an – die Waffe jener Schyka-Inkarnation, mit welcher die Klinge ihn verwechselte.

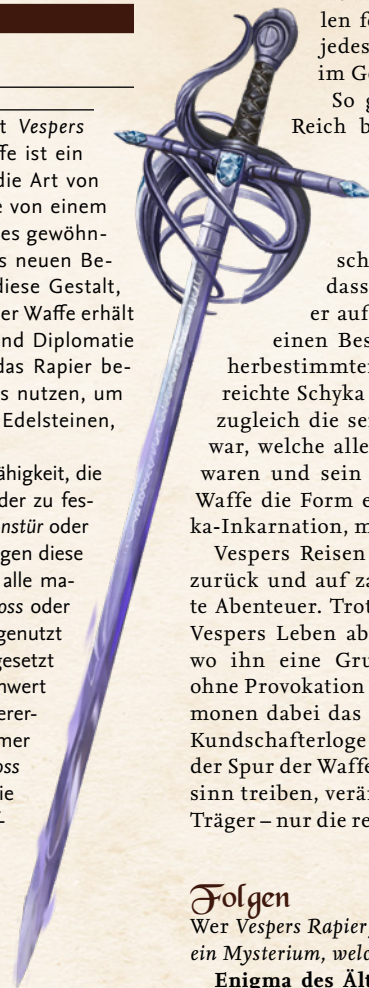
Vespers Reisen führten ihn schließlich nach Golarion zurück und auf zahlreiche weitere, bestens dokumentierte Abenteuer. Trotz Schykas prophetischen Worten endete Vespers Leben aber auf dem Nebensee im Blutschwurtal, wo ihn eine Gruppe dämonischer Meuchler scheinbar ohne Provokation attackierte. Irgendwie übersahen die Dämonen dabei das Rapier, welches Jahre später kurz in der Kundschafterloge von Waldsend auftauchte. Zu versuchen, der Spur der Waffe zu folgen, kann jemanden in den Wahnsinn treiben, verändert sich ihre Form doch von Träger zu Träger – nur die reichhaltigen Verzierungen bleiben gleich.

Folgen

Wer *Vespers Rapier* für sich beansprucht, verwickelt sich dabei in ein Mysterium, welches Leben und Zeitalter umspannt.

Enigma des Ältesten: Jedes Feenwesen, welches *Vespers Rapier* erblickt, erkennt es als Handwerksstück der Ersten Welt - eine Klinge, die mehr gewachsen ist, als dass sie geschmiedet wurde. Gnome erkennen als Verwandte der Feen diese Ursprünge zwar nicht sofort, finden die Waffe aber faszinierend und vage vertraut; Gnome erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wissen oder Zauberkunde, um die Waffe zu identifizieren.

Schykas Schwert: Vesper oder andere Sterbliche wissen dies nicht, aber Schyka hat seine Klinge nicht Vesper geschenkt – Vesper war einfach eine von Schykas Verkörperungen, die noch nicht zum Kollektiv gestoßen waren. Irgendetwas scheint aber schiefsgegangen zu sein, da Vesper starb, ehe er jene Tat vollbringen konnte, die sein Schicksal erfüllt und ihn zum Teil von Schyka gemacht hätte. Wie sich dies auf Schykas Existenz und die seines Schwertes auswirkt, verbleibt ein Rätsel.





GEWÖHNLICHE ARTEFAKTE

„OH, WELCH WUNDERBARER TAG, WELCH INTERESSANTER TAG, GENAU DIE ART TAG, DIE ICH AM MEISTEN LIEBE! EIN STRAHLEND-ÜBERRASCHEND-MAGISCHER TAG, WELCHER SOLCH EINEN UNGEWÖHNLICHEN GAST BRINGT!“ RIEF DER HASENFÜRST, WÄHREND ER BEGEISTERT UMHERSPRANG UND SICH DABEI NAHEZU ÜBERSCHLUG. SEINE FREUDE WAR DERART GROSS, DASS ER KAUM DEM SCHLAG DES RAKSCHASAS AUSWEICHEN KONNTE.

„SEI STILL, DU TÖLPEL, ODER ICH FRESS DICH. NUN, WEN HABEN WIR DENN DA? EINE BESUCHERIN AUS FERNEN LÄNDERN – SCHAUT DOCH, WIE SIE VOR FURCHT ERZITZERT.“ DER RAKSCHASA LIESS SEINE KROKODILZÄHLE BLITZEN, DOCH WIE IMMER NUTZTE ER WORTE, UM ZU ÜBERWÄLTIGEN. „ESTUT MIR LEID, MEINE LIEBE, ABER ICH HABE SCHLECHTE NEUIGKEITEN: DU WIRD UNSER TURMKARTENREICH NIEMALS VERLASSEN.“

– AUS „DAS TURMKARTENREICH“
IM VARISCHEN MÄRCHENSCHATZ DER GEBRÜDER TREJES.



Nahezu alle mächtigen Artefakte sind einzigartig, während die schwächeren „gewöhnlichen“ Artefakte in der Regel in mehreren Ausführungen existieren, aber immer noch vom Machtgrad her unter die Artefakte fallen. Das bedeutet nun aber nicht, dass sie ungefährlicher oder weiterverbreitet wären als die mächtigen Artefakte – ein SL sollte dieselben umfassenden Überlegungen anstellen, ehe er ein gewöhnliches Artefakt in seine Kampagne einführt wie bei einem mächtigen Artefakt. Auf den folgenden Seiten findest du zahlreiche gewöhnliche Artefakte aus verschiedenen Regionen Golarions. Diese reihen sich zu jenen ein, welche auf Seite 300 des *Weltenbandes der Inneren See* vorgestellt werden. Da viele von ihnen sich aber weitaus schwächer auf Golarions Geschichte ausgewirkt haben als jene in Kapitel 1, werden sie auch platzsparender und weniger umfangreich vorgestellt.

ABSCHIRMENDE SCHACHTEL

Aura Starke Bannmagie; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Ein *Abschirmende Schachtel* ist ein mächtiger magischer Behälter, welcher alle Versuche, darin verwahrte Gegenstände aufzuspüren, abwenden und stören soll. Der Behälter fasst maximal einen Gegenstand von 20 cm x 20 cm x 7,50 cm (oder von bis zu 25 Pfund Gewicht) in jedem seiner drei Fächer. Der Deckel der Schachtel und die anderen Fächer sind versiegelt, die Schachtel kann aber als Volle Aktion geöffnet oder geschlossen werden. Ist der Deckel geschlossen, sind die Schachtel und die Gegenstände darin vor allen Zaubern der Kategorie Erkenntnis- und Magie geschützt. In diesem Zustand können nur von den Göttern gewirkte Erkenntniszauber die Schachtel oder ihren Inhalt entdecken.

ZERSTÖRUNG

Eine *Abschirmende Schachtel* kann zerstört werden, indem man in ihr ein *Tragbares Loch* platziert, den Deckel schließt und dann die Schachtel in ein zweites *Tragbares Loch* steckt. Dieses zweite *Tragbare Loch* muss geschlossen und dann ein *Wunsch* genutzt werden, um die beiden *Tragbaren Löcher* auszutauschen. Dies zerstört die beiden *Tragbaren Löcher* und die *Abschirmende Schachtel* darin.

DECK DER TURMKARTENERZÄHLUNGEN

Aura Starke Beschwörungsmagie; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Das *Deck der Turmkartenerzählungen* ist ein einzigartiger Satz Turmkarten, welcher mit dem Turmkartenreich verbunden ist, einer fantastischen Halbebene, welche von launischen und böartigen Manifestationen der Figuren auf den Turmkarten bevölkert wird (siehe auch den Kasten auf dieser Seite). Der Träger des Decks kann ein Mal am Tag mit einem mentalen Befehl einen Wirbel öffnen, der ins Turmkartenreich führt (wie *Tor*). Diese Fähigkeit funktioniert nicht, wenn sich das Deck im

Turmkartenreich befindet – wer in diesem Reich festsetzt, muss dann einen anderen Fluchtweg finden. Mehr zum Turmkartenreich findest du im Abenteuermodul *Spiel der Türme*.

ZERSTÖRUNG

Das *Deck der Turmkartenerzählungen* kann nur zerstört werden, indem man 54 Questen erfüllt, welche mit den einzelnen Turmkarten in Verbindung stehen. Erst dann wird die 55. Queste enthüllt, deren Ausführung die Existenz der Karten und des Turmkartenreiches beendet.

FRÜHLINGSSCHLÜSSEL

Aura Starke Verwandlungsmagie; **ZS** 20

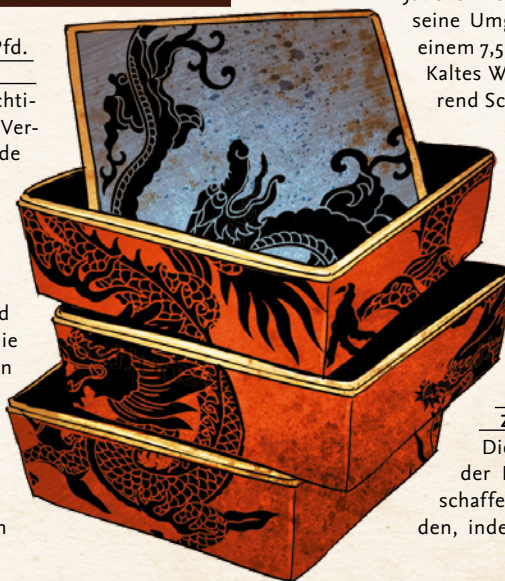
Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der *Frühlingsschlüssel* besteht aus drei ineinanderliegenden Drahtwerkugeln, die alle aus demselben Stück blauen Minerals gefertigt wurden. Der Schlüssel soll das Gefängnis eines Jarls öffnen, schützt als Nebeneffekt aber auch seine Umgebung vor der Härte des Winters. In einem 7,5 km-Radius rund um den Schlüssel wird Kaltes Wetter zu Durchschnittlicher Kälte, während Schwere Kälte zu normaler Kälte wird. Der Rand dieses Effektes wird von einem milden Wind markiert. Der Schlüssel darf nicht bewegt und nicht in Händen oder am Leib getragen werden, um diesen Effekt zu generieren. Er benötigt 24 Stunden, um sich auf einen Ort einzustimmen. Der Schlüssel mindert nur natürliche Wetterbedingungen ab und wirkt nicht gegen magische Effekte oder extraplanare Umgebungen.

ZERSTÖRUNG

Die Macht des *Frühlingsschlüssels* ist mit der Ebene der Luft verbunden, wo er erschaffen wurde. Er kann nur zerstört werden, indem man auf diese Ebene zurückbringt und dann ein *Entzauberungszauber* gegen ihn einsetzt.



Abschirmende Schachtel

HELM DES ZEHNERRATS

Aura Starke Bannmagie; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Kopf; **Gewicht** 3

Pfd.

BESCHREIBUNG

Die Mitglieder der Führungsspitze der Gesellschaft der Kundschafter, der Zehnerrat, wahren ihre Anonymität mittels magisch verstärkter Vollhelme, während sie ihre offiziellen Rollen ausfüllen. Die Helme verbergen nicht nur die Gesichter ihrer Träger, sondern fungieren zudem als *Telepathiehelme* und *Schutzamulette gegen Ortung und Ausspähung*. Der Träger eines solchen Helmes kann beliebig oft *Selbstverkleidung* wirken und profitiert ständig von *Lügen erkennen* und *Wahrer Blick*. Der Helm bietet 100%igen Schutz vor allen Blickangriffen und allen Formen magischer Kontrolle. Spezifische Helme könnten über zusätzliche Kräfte verfügen. Angeblich unterscheiden sie sich alle im Aussehen.

ZERSTÖRUNG

Es ist unklar, welchem Zweck die *Helme des Zehnerrats* ursprünglich dienen sollten, sie scheinen aber als Rangabzeichen gedacht gewesen zu sein. Sollten fünf oder mehr unterschiedliche Wesen einen Helm im selben Zeitraum von 24 Stunden tragen, stellt er



Planare Merkmale des Turmkartenreiches

Das Turmkartenreich besitzt die folgenden Eigenschaften:

Normale Schwerkraft

Zeitlos: Die Zeit vergeht hier normal, allerdings altern Kreaturen im Turmkartenreich nicht. Sie müssen aber normal essen, trinken und schlafen.

Geschlossene Form: Die flache Weite des Turmkartenreiches erstreckt sich grob über 120 Kilometer hinweg, allerdings sind die Ränder miteinander verbunden.

Leicht Neutral gesonnen

Begrenzte Magie: Zauber, welche einen Charakter auf eine andere Ebene transportieren, z.B. *Ätherischer Ausflug*, *Ebenenwechsel* oder *Schattenreise* funktionieren nur, wenn dem Zauberwirker ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 30 gelingt. *Beschwörungsauber* der Unterschule der *Herbeizauberung* funktionieren nur, wenn dem Zauberwirker ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 20 gelingt. Ein gescheiterter Zauber produziert keine Effekte, der Zauberplatz wird aber verbraucht.



Deck der Turmkartenerzählungen

Kreatur besteht. Sollte das Ziel über einen Charismabonus verfügen, können weitere Duplikate in Höhe des Charismamodifikators erschaffen werden. Jedes Duplikat repräsentiert ein Alter Ego des Zieles. Manche Wesen können über mehrere Alter Egos verfügen. In diesem Fall bestimmt die Zielkreatur, wie viele Duplikate erschaffen werden sollen (maximal entsprechend dem Charismamodifikator).

Ein Id-Duplikat kann eine andere Klasse besitzen als die Zielkreatur und verfügt dann über die für diese Klasse durchschnittliche Anzahl an Trefferpunkten. Die Anzahl der Trefferwürfel, die Ziele und das Grundwissen der Zielkreatur besitzen aber alle Duplikate. Jedes Duplikat ist ein durchschnittlicher Angehöriger seiner Klasse mit passenden Fertigkeiten und Talenten. Verteile die Attributswerte der Zielkreatur passen zur gewählten Klasse des Duplikats um.

Ein Duplikat kann vom Original gewünschte Aufgaben ausführen. Sollten alle Duplikate zerstört werden, wird das Original aus dem *Id-Porträt* ausgestoßen und verliert permanent 1 Punkt Charisma; dieser Punkt kann nur mittels *Wunder* oder *Wunsch* zurückerlangt werden. Zudem steht das Original für die nächsten 24

Stunden unter den Effekten von *Verlangsamten* und *Dimensionsanker*; diese Effekte können nicht gebannt werden. Das Porträt wird normalerweise an einem sicheren Ort verborgen oder von Wachen beschützt, da die Zielkreatur deutlich geschwächt ist,

bis sie sich von den magischen Effekten erholt. Hat ein Duplikat seine Lebenszeit verbraucht, stirbt es. Selbst wenn das Duplikat vorher getötet wird oder stirbt, bleibt eine normale Leiche zurück. Zauber wie *Auferstehung*, *Tote beleben* und *Wunder* scheitern aber an einer solchen Leiche.

Ein Id-Duplikat hat einen Herausforderungsgrad in Höhe des HG der Zielkreatur -1.

ZERSTÖRUNG

Das *Id-Porträt* kann nur zerstört werden, wenn mit *Wunderfarben* eine neue Person in den Stuhl gemalt wird. Dabei muss es sich um ein Gemälde des ursprünglichen Erschaffers des Artefaktes handeln.

KNOCHENHAUS

Aura Starke Beschwörungsmagie und Nekromantie; **ZS** 17

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Bei dem *Knochenhaus* handelt es sich um eine Variante einer *Flotten Festung*, die

häufig von Eliteagenten aus Nidal sowie einflussreichen Anhängern der Religion Zon-Kuthons genutzt wird. Diese düsteren, faustgroßen Statuetten stellen eine Festung dar, die von einem Schädel gekrönt wird. Sie werden über ein Befehlswort aktiviert. Ein aktiviertes *Knochenhaus* wächst zu einem Turm heran, der einen Bereich von 6 m x 6 m abdeckt und 9 m in die

für 1 Tag die Funktion ein. Sollte der Helm innerhalb der 24 Stunden, die auf die Rückerlangung seiner Kräfte folgen, erneut von fünf oder mehr unterschiedlichen Wesen getragen werden, verliert der Helm permanent seine magischen Eigenschaften.

ID-PORTRÄT

Aura Starke Nekromantie, Verzauberungsmagie und Universal; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 50 Pfd.

BESCHREIBUNG

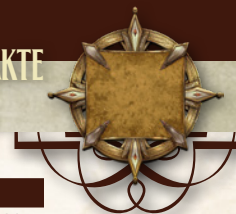
Dieses 1,20 m x 2,40 m, auf Holz gemalte Ölgemälde von Meisterarbeitsqualität zeigt einen eleganten, hochlehnigen Polsterstuhl in einem gotischen Studienzimmer mit schweren Vorhängen, polierten Tischen mit dekorativen Lampen, Plüschteppichen und vielen hundert Büchern auf Regalen. Auch der gold- und silberverzierte Rahmen ist elegant und mit schwach glühenden arkanen Symbolen graviert.

Das Gemälde ist ein machtvoll gewöhnliches Artefakt, welches eines oder mehrere Duplikate einer lebenden Kreatur mit einem Charismawert von 10 oder mehr erzeugen kann. Berührt die Zielkreatur das Gemälde und spricht ein Befehlswort, wird sie ins Gemälde gezogen und erscheint auf dem Stuhl sitzend, wo es unter der Wirkung von *Magische Bande* steht.

Das Gemälde greift auf das Unterbewusstsein der Kreatur zurück, um ein Duplikat zu schaffen, welches 1 Tag pro TW der



Helm des Zehnerrats



Höhe ragt. An allen Seiten befinden sich Schießscharten und an der Spitze ist ein mit Zinnen bewehrter Wehrgang. Die Knochenmauern bohren sich 3 m in den Boden, sodass der Turm fest mit seinem Standort verwurzelt ist. Dies verhindert, dass der Turm umgestürzt werden kann. Die Festung besitzt eine kleine Tür, die sich nur auf Befehl des Besitzers hin öffnet. Selbst der Zauber *Klopfen* vermag diese Tür nicht zu öffnen.

Die Knochenmauern wurden magisch verstärkt, so dass sie hart wie Stein sind. Sie besitzen 100 Trefferpunkte und haben Härte 10. Ein *Knochenhaus* kann mit Hilfe *Wunden verursachen*-Zaubern wieder repariert werden. Je 10 Punkte Negative Energie reparieren 1 Schadenspunkt. Ein Knochenhaus benötigt lediglich 1 Runde, um sich zu entfalten, wobei sich die Tür an der Seite ausbildet, wo der Besitzer steht. Die Tür öffnet und schließt sich augenblicklich auf seinen Befehl hin. Kreaturen jedweder Art, die sich in der Nähe befinden (sieht man vom Besitzer ab), müssen darauf achten, dass sie nicht von dem plötzlichen Auftauchen der Festung fortgerissen werden. Jeder, der sich in diesem Bereich befindet, erhält 10W6 Schadenspunkte (REF, SG 19, halbiert). Das Innere eines Knochenhauses steht unter dauerhaftem *Entweihen* Zauber und wird als Altar des Zon-Kuthon behandelt, um die Modifikationen des *Entweihen*-Zaubers zu bestimmen.

Wenn ein Knochenhaus erst einmal die Größe des Turms angenommen hat, kann sein Besitzer bis zu vier Mumien pro Monat aus den Überresten der Knochenasche und dem Schutt, der sich in den Räumen im Inneren befindet, erschaffen. Eine Mumie auf diese Weise zu erschaffen, dauert 10 Minuten. Zudem muss sich der Besitzer während der gesamten Zeit im Inneren des *Knochenhauses* befinden. Aufgrund des *Entweihen*-Effektes besitzen Mumien, die im Inneren erschaffen wurden 2 Trefferpunkte mehr pro Trefferwürfel. Diese Untoten bewachen das Innere des *Knochenhauses* ohne dass man es ihnen extra befehlen muss. Sollte der Besitzer den Mumien andere Aufgaben übertragen wollen, muss er sich anderer Mittel bedienen. Es können niemals mehr als vier Mumien gleichzeitig aktiv sein. Ein *Knochenhaus* wird mithilfe eines weiteren Befehlswortes wieder deaktiviert. Es kann erst dann deaktiviert werden, wenn es leer ist.

ZERSTÖRUNG

Da ein Knochenhaus Trefferpunkte und Härte besitzt, kann es größtenteils mit weltlichen Mitteln zerstört werden. Allerdings muss der letzte Trefferpunkt durch einen positiven Energieeffekt genommen werden, damit das Knochenhaus auch wirklich zerstört wird. Ein *Wunden heilen*-Zauber oder ein ähnlicher Effekt, der auf die fast zerstörte Struktur gewirkt wird, würde ausreichen.



Knochenhaus

KOSTSCHITSCHIES WENDELRING

Aura Überwältigende Beschwörungs- und Verzauberungsmagie [Böse]; **ZS** 25

Ausrüstungsplatz Hals; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser goldene Halsreif enthält ein Stück der sterblichen Seele des Dämonenherrschers Kostschitschie, welches dort von der Hexe Baba Jaga eingeschlossen wurde. Der Wendelring verleiht seinem Träger Immunität gegen Kälte und die Fähigkeit, nach Belieben Frostriesen zu befehligen (wie *Monster beherrschen*, aber nur Frostriesen, diese erleiden einen Malus von -10 auf ihre Rettungswürfe). Ferner kann der Träger drei Mal am Tag *Riesengestalt II* wirken. Wer den Wendelring 1 Woche lang trägt, erlangt zudem die Fähigkeit, ein Mal am Tag einen Aspekt von Kostschitschies finsternem Hunger in Form eines Wendigo^{MHB II} herbeizuzaubern, welcher dem Träger 1 Stunde lang treu dient. Dies informiert aber auch zugleich Kostschitschie darüber, wo sich der Wendelring befindet.

Wird eine der Kräfte des Artefakts genutzt, besteht eine kumulative Chance von 5%, dass der Träger in Kampfrausch verfällt wie ein Barbar mit allen Vor- und Nachteilen; er greift dann die jeweils nächste Kreatur an, bei der es sich um keinen Riesen handelt, bis er tot oder bewusstlos ist oder sich keine lebenden nichtriesischen Ziele mehr innerhalb von 9 m Entfernung befinden.

ZERSTÖRUNG

Kostschitschies Wendelring löst sich auf, wenn er 24 Stunden lang im Kessel in *Baba Jagas Tanzender Hütte* gekocht wird.

KRONE DES SIMURG

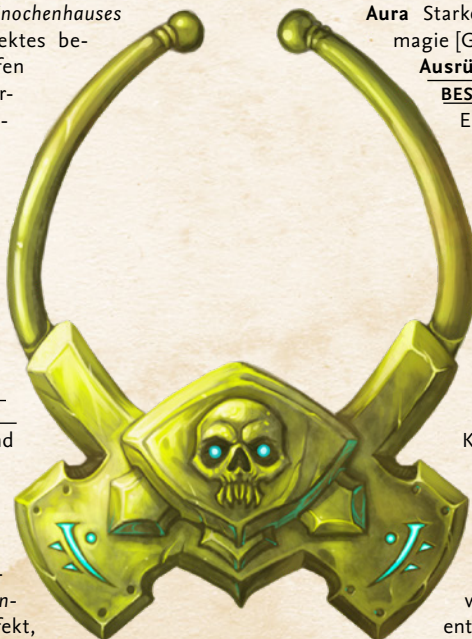
Aura Starke Erkenntnismagie und Verwandlungsmagie [Gut]; **ZS** 18

Ausrüstungsplatz Kopf; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Eine *Krone des Simurg* verleiht dem Träger den Schutz des Simurg^{MHB III}, der sie hergestellt hat. Die Krone funktioniert nur für jene Kreatur, für die sie erschaffen wurde. Ein Simurg kann eine solche Krone alle 500 Jahre anfertigen.

Der Träger untersteht dem Effekt von *Schutz vor Bösem*. Ein Mal am Tag kann der Träger eine Volle Aktion aufwenden, um mental den Simurg zu kontaktieren, welcher die Krone gefertigt hat. Sofern der Simurg auf die Kontaktaufnahme reagiert, erfährt der Träger sofort Richtung und Entfernung, in der er sich aufhält und kann mit ihm wie mittels *Verständigung* kommunizieren. Sollte der Simurg sich auf derselben Ebene aufhalten und beide Parteien dies wünschen, so kann der Träger zum Aufenthaltsort des Simurg teleportieren; zehn Minuten später wird er aber an seinen



Kostschitschies Wendelring

Ausgangsort (oder auf das nächste sichere Feld) zurückgebracht, egal ob er dies wünscht oder nicht.

In einer Zeit großer Not kann der Träger die Krone als Volle Aktion in Richtung der Sonne halten und den Simurg rufen, der die Krone erschaffen hat. Dies zaubert den Simurg herbei (wie *Monster herbeizaubern IX*). Der Simurg bleibt für 1 Minute und gehorcht den Befehlen des Trägers. Nach dieser Zeit verschwindet er wieder und die Krone wird zerstört.

ZERSTÖRUNG

Sieht man von der Herbeizaubern-Fähigkeit der Krone ab, wird sie auch zerstört, wenn man sie auf die Schattenebene bringt.

MALEFICUS-NAGEL

Aura Starke Bannmagie; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 16 Pfd.

BESCHREIBUNG

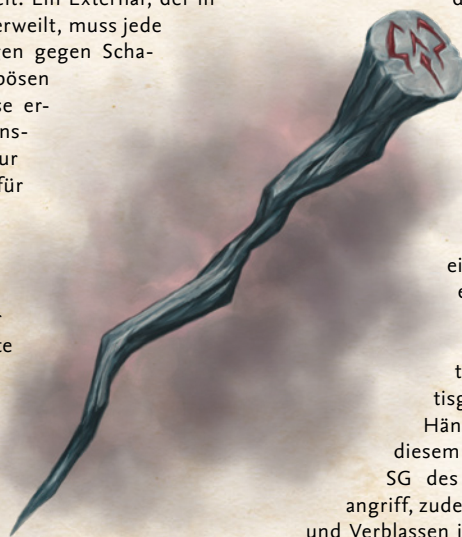
Ein *Maleficus-Nagel* ist ein uralter Gegenstand, der aus Kaltem Eisen mit einem Adamantkern geschmiedet wurde, um Dämonen fernzuhalten. Wird er in die Wand eines Gebäudes genagelt, erfüllt er die Wände des Gebäudes mit einem *Dimensionsschloss*-Effekt und einem Schutzzauber, welcher böse Externare fernhält. Ein Externar der Unterart Böse, welche das geschützte Gebäude betreten oder beschädigen will, muss einen Willenswurf gegen SG 30 ablegen. Misslingt ihm dieser Rettungswurf, erleidet der Externar 12W6 Schadenspunkte und erhält für 1 Stunde den Zustand Übelkeit. Ein Externar, der in einem derartig geschützten Gebäude verweilt, muss jede Runde einen neuen Willenswurf ablegen gegen Schaden und Übelkeit. Der Effekt fällt bei bösen Nichtexternaren schwächer aus – diese erhalten einen Bonus von +4 auf ihre Willenswürfe, erleiden bei einem Misserfolg nur 4W6 Schadenspunkte und erhalten nur für 1 Minute den Zustand Übelkeit.

Das Gestein und die Türen eines von einem *Maleficus-Nagel* geschützten Gebäudes werden als magisch betrachtet (+20 auf den SG von Würfeln für Gegenstand zerschmettern, verdoppelte Härte und verdoppelte Trefferpunkte). Das Gebäude repariert sich zudem mit einer Geschwindigkeit von 5 Schadenspunkten pro Runde, sofern der erlittene Schaden eintritt, während der Nagel aktiv ist, vorherige Schäden repariert der Nagel nicht.

Ein *Maleficus-Nagel* verbraucht eine gewaltige Menge an magischer Energie. Er verfügt über genug Energie, um ein Gebäude 24 Stunden lang zu schützen und wird danach inaktiv, bis er wieder aufgeladen ist. Hierzu muss ein Zauberwirker 10 Minuten lang zum Nagel Kontakt halten und Zauberplätze in Höhe von wenigstens 24 Zaubergraden aufwenden, um das Artefakt mit genug Ener-



Krone des Simurg



Maleficus-Nagel

gie für weitere 24 Stunden zu versehen. In diesen Zauberplätzen vorbereitete Zauber gehen für einen Tag verloren, bei spontanen Zauberwirken sind diese Zauberplätze für einen Tag verloren. Der Nagel kann nicht mit zauberähnlichen Fähigkeiten aufgeladen werden.

ZERSTÖRUNG

Um einen *Maleficus-Nagel* zu zerstören, muss er im Abyss mit einem Werkzeug, welches das unheilige Symbol eines Dämonenherrschers trägt, in eine Struktur geschlagen werden.

MANTISKLINGE

Aura Starke Hervorrufungsmagie; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 2 Pfd.

SPIELWERTE

Gesinnung RB; **Ego** 16

Sinne 18 m, Dunkelsicht

IN 10, **WE** 12, **CH** 14

Kommunikation Telepathie

Besonderer Zweck Alle töten

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20, Konzentration +22)

3/Tag — *Dunkelheit*, *Gestaltwandel*, *Spinnenklettern*, *Zielsicherer Schlag*

1/Tag — *Dimensionstür*, *Hellhören/Hellsehen*, *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Tiefere Dunkelheit*

BESCHREIBUNG

Die *Mantisklinge* ist ein intelligenter *Zahnsäbel*^{JARK} des Grundsatzes +2 aus rotem Chitin in Form einer gekrümmten, kantigen Klinge. Sie verleiht ihrem Träger die Fähigkeit, einen hinterhältigen Angriff +1W6 auszuführen; diese Fähigkeit funktioniert wie die gleichnamige Schurkenfähigkeit und ist mit hinterhältigem Schaden kumulativ, den der Träger möglicherweise bereits verursachen kann. Wird eine Kreatur von der Klinge verwundet, kann der Träger ihr als schnelle Aktion ein Mal am Tag für 10 Minuten die besondere Waffeneigenschaft *Verderben* verleihen. Die Klinge erhält diese Waffeneigenschaft hinsichtlich Angriffen gegen Vertreter derselben Kreaturenart wie sie die getroffene Kreatur besitzt. Da die *Mantisklinge* dem Mantisgott Achaek geweiht ist, verleiht sie in Händen eines Assassinen der Roten Mantis diesem Boni in Form eines Bonus von +2 auf den SG des Rettungswurfes gegen seinen Gebetsangriff, zudem kann er seine Fähigkeiten *Roter Schleier* und *Verblissen* jeweils ein weiteres Mal am Tag einsetzen (siehe auch das *Abenteurer-Kompandium* zu weiteren Informationen zur Prestigeklasse des Assassinen der Roten Mantis).

ZERSTÖRUNG

Sollte ein Träger die *Mantisklinge* nutzen, um neun rechtmäßige Monarchen zu töten, kann die Waffe mit einem Kampfmanöver für Gegenstand zerschmettern zerstört werden.

**OVINRBANN, FEIND ALLER FEINDE**

Aura Starke Hervorrufungsmagie; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 12 Pfd.

SPIELWERTE

Gesinnung CN; **Ego** 25
Sinne 18 m.

IN 11, **WE** 12, **CH** 15

Kommunikation Empathie

Besonderer Zweck Besiege oder töte alle

Gewidmete Kraft Der Träger erhält *Bewegungsfreiheit* und *Magie bannen* (ZS 20) gegen Angriffe und Effekte (die Kraft *Magie bannen* wendet sich gegen einen offensiven Effekt nur ein Mal und auch nur, wenn dieser erstmals den Träger betrifft)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 17, Konzentration +19)

3/Tag — *Beistand*

1/Tag — *Erinnerung verändern*

BESCHREIBUNG

Ovinrbann („Feind aller Feinde“) ist ein verfluchter, intelligenter *Zweihänder der Blutung* +3. Gelingt ihm ein Willenswettbewerb, setzt er *Erinnerung verändern* ein, um seinen Träger glauben zu machen, dieser sei der Barbarenkriegsherr *Armag* und dass jeder in seiner Nähe, der nicht offenkundig zu seinem Stamm gehört, ein Todfeind sei. Der verfluchte *Zweihänder* verändert zudem im Laufe mehrere Tage oder Wochen das Aussehen des Trägers, damit dieser dem ursprünglichen *Armag* ähnlicher wird. Wird dem Artefakt nicht Einhalt geboten, holt es scheinbar den Kriegsherrn ins Leben zurück, um den wilden Krieger wiederzuerschaffen, den es als würdig erachtet, es zu führen.

ZERSTÖRUNG

Um *Ovinrbann* zu zerstören, muss der Träger es auf den *Beinacker* bringen und dort drei Mal gegen seinen eigenen Grabstein schlagen; dies lässt das Schwert zerbrechen.

RABENKOPF

Aura Starke Beschwörungsmagie (Heilung); **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 8 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser goldbesetzte *Schwere Streitkolben des Verderbens* (Untote) +3 ist der Kirche der *Pharasma* heilig. Er war das Amtszeichen des Bischofs von *Caliphas*, bis *Prinz Adamondais Virholt* ihn im Kampf gegen den *Wispernden Tyrannen* verlor. Ein Träger mit der Fähigkeit *Positive Energie fokussieren* erhält das *Bonustalent Fokussiertes Niederstrecken*, solange er *Raberkopf* führt, sofern er noch nicht über dieses Talent verfügt. In Händen eines *Pharasmaklerikers* erhält die Waffe die besondere Waffeneigenschaft *Zerschlagen*, zudem kann der Träger *Fokussiertes Niederstrecken* mit einer um 4 Stufen höheren effektiven *Klerikerstufe* nutzen (+2 auf den SG und +2W6 Schaden) und drei zusätzliche Male am Tag einsetzen.

ZERSTÖRUNG

Sollte *Raberkopf* als Komponente bei der erfolgreichen Erschaffung eines Leichnams oder anderen Untoten genutzt werden, wird seine Kraft auf immer gebrochen.

SEELengeFÄSS DES GESCHEITERTEN

Aura Starke Nekromantie [Böse]; **ZS** 18

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Nicht jeder, der den Weg des Leichnams beschreitet, hat bei der Verwandlung in einen Untoten Erfolg. Für die meisten bedeutet dies einen schmerzvollen Tod in einer Explosion freigesetzter Zauberkräfte, für ein paar dagegen eine meist kurze, aber leid-erfüllte Existenz als *Gescheiterter Leichnam*. Und für einige wenige bedeutet dieser Fehlschlag eine Existenz irgendwo dazwischen. Die Wahrscheinlichkeit des Entstehens eines *Seelengefäßes des Gescheiterten* ist verschwindend gering (etwa 1%), wenn einem Zauberkundigen die Verwandlung in einen Leichnam misslingt. In solchen Fällen wird der Körper des Zauberschwärzers zerstört, während das von ihm vorbereitete Gefäß weiterbesteht und ein Teil seines zerschmetterten Bewusstseins in es einfährt. Öffnet eine Kreatur das Gefäß, muss sie einen Willenswurf gegen SG 30 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf wird sie von einem krankheitsartigen Fluch namens *Seelenparasit* befallen (siehe unten). Wer unter *Seelenparasit* leidet, dessen Persönlichkeit und geistige Gesundheit werden von den Ambitionen und Erinnerungen des *Möchtegern-Leichnams* überwältigt, welcher das *Seelengefäß* erschaffen hat. Sollte die verfluchte Kreatur durch den *Seelenparasiten* getötet werden, wird die Leiche 1 Tag später als Leichnam mit den Erinnerungen und Fähigkeiten des Zauberschwärzers belebt, welcher das *Seelengefäß* erschaffen hat, so dass dieser im Grunde doch noch zu einem Leichnam wird. Eine derart verfluchte Kreatur kann nicht ins Leben zurückgebracht werden, ehe der Leichnam zerstört wurde.

Sollte der *Seelenparasit* exorziert werden, kehrt er in das *Seelengefäß* zurück und lauert auf die nächste Kreatur, welche das Behältnis öffnet. Der *Seelenparasit* kann stets nur eine Kreatur zugleich befallen. Während eine Kreatur vom *Seelenparasiten* befallen ist, ist das *Seelengefäß* ungefährlich und kann keine anderen Kreaturen infizieren.

Dieses Artefakt hat die Erschaffung verschiedener anderer magischer Gegenstände inspiriert, z.B. der *Totenkopfschatulle* (siehe Abenteuerpfad *Der Fluch des Scharlachroten Thrones*).

Seelenparasit Fluch und Krankheit; RW WIL, SG 30; *Frequenz* 1/Tag; *Effekt* 1W6 Intelligenzschaden; *Heilung* Ein *Seelenparasit* kann nur ausgetrieben werden, wenn sein Opfer Ziel von *Fluch brechen* und eines Zaubers wird, der magische Kontrolle vereitelt (z.B. *Schutz vor Bösem*).

ZERSTÖRUNG

Wird *Auferstehung* auf ein *Seelengefäß des Gescheiterten* gewirkt, holt dies den *Möchtegern-Leichnam* ins Leben zurück mit den Spielwerten, über die er vor der versuchten Verwandlung in einen Leichnam besaß. Dies zerstört das *Seelengefäß*, holt aber auch einen mächtigen bösen Zauberkundigen ins Leben zurück.



Ovinrbann



Raberkopf

SERISTIAL

Aura Starke Bannmagie; **ZS** 17

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 5 Pfd.

SPIELWERTE

Gesinnung RG; **Ego** 14

Sinne 18 m.

IN 13, **WE** 10, **CH** 13

Kommunikation Empathie

Besonderer Zweck Besiege Anhänger des Zon-Kuthon

Zweckgebundene Kraft Der Träger erhält gegen Angriff und Effekte von Anhängern Zon-Kuthons *Todesschutz* und *Bewegungsfreiheit*.

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 17; Konzentration +18)

3/Tag — *Mittelschwere Wunden heilen*, *Zone der Wahrheit* (SG 13)

BESCHREIBUNG

Seristial ist ein *Heiliges Bastardschwert des Verderbens* (Zon-Kuthon) +4, welches im Rahmen mehrerer von Cheliox gegen Nidal geführter Kreuzzüge eingesetzt und schließlich vom Helden Mundraivus bei seinem Angriff auf Narbwall geführt wurde. Obwohl das Schwert aus Stahl besteht, wird es hinsichtlich Schadensreduzierung als aus Kaltem Eisen und Silber bestehend behandelt. *Seristial* glüht mit *Dauerhafter Flamme*, allerdings kann sein Träger dieses Licht als Bewegungsaktion deaktivieren oder reaktivieren. Ferner erhält die Waffe einen Verbesserungsbonus von +2 gegenüber Dienern oder Anhängern Zon-Kuthons und fügt solchen Wesen auch zusätzliche 2W6 Schadenspunkte zu.

Seristial ist von rechtschaffen guter Gesinnung, doch solange sein Träger danach strebt, den Drachen Kazavon und von diesem verdorbene Kreaturen zu bekämpfen, versucht das Schwert nicht, von ihm Kontrolle zu ergreifen. Sollte der Träger gegen seine Wünsche handeln, so versucht es, ihn zu zwingen, ihn einem passenderen Träger zu übergeben.

ZERSTÖRUNG

Seristial kann nur von einem ins Leben zurückgekehrten Kazavon oder einem Großen Schatten-Drachen-Wyrm, welcher Zon-Kuthon dient, zerstört werden, indem er seine Odemwaffe gegen die Klinge einsetzt, während diese niemand am Leib trägt oder in Händen führt.

SPÄHSPIEGEL

Aura Starke Erkenntnis-, Illusions- und Verzauberungsmagie; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 50 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser verzierte Spiegel hat einen Durchmesser von 1,20 m. Der Rahmen besteht aus Gold mit silbernen Akzenten und zeigt Dutzende stilisierter Augen von Feenkreaturen, welche sich ab-

wechselnd wach öffnen oder schlummernd schließen. Tagsüber wirken sich diese Augen auf den Spiegel aus wie eine *Kristallkugel* mit *Telepathie*. Nachts können die Augen stattdessen *Ausspähen* und *Albtraum* wirken und in die Träume der jeweiligen Ziele blicken. Während der Zwieltstunden kann den Augen befohlen werden, einen der folgenden Effekte auf eine Person zu wirken, die in den Spiegel blickt:

- *Geas* (SG 21)
- *Irrgarten* (SG 22)
- *Vision*

Der Spiegel funktioniert nur in der Ersten Welt und auf Halbebenen, welche dieselben Merkmale aufweisen wie die Erste Welt – z.B. das Reich der Finstersten Nacht.

ZERSTÖRUNG

Der *Spähspiegel* zerbricht, wenn jemand *Wehgeschrei der Todesfee* auf ihn wirkt, der ein *Falsches Gedankenmedaillon* trägt.



Seelengefäß des Gescheiterten

STUNDENGLAS DER SCHATTEN

Aura Starke Nekromantie [Böse]; **ZS** 17

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 350 Pfd.

BESCHREIBUNG

Das *Stundenglas der Schatten* ist ein übles Artefakt, welches dem Benutzer gestattet, die Überreste einer Kreatur in einen untoten Schatten zu verwandeln.

Diese unhandliche, 1,50 m hohe Gerätschaft befindet sich in einem eisenbeschlagenen Gerüst, das über Drehpunkte verfügt, so dass der Benutzer eine zentrale Kammer aus graviertem, rauchfarbenem Glas rotieren kann. Der Benutzer muss zunächst die Asche einer intelligenten Kreatur der Größenkategorie Klein, Mittelgroß oder Groß zusammen mit einem zerstoßenen Onyx im Wert von 100 GM in die Glaskammer füllen. Nachdem die Asche die Kammer drei Mal passiert hat – dies dauert 3 Stunden – kann der Inhalt ausgekippt werden. Wird er in einen Tontopf voller Grabeserde und Brackwasser gefüllt, verwandelt die Asche den nichtmagischen Behälter in eine *Schattenerne*. Eine Kreatur, deren Überreste derart geschändet wurden, kann nur mittels *Wunder* oder *Wunsch* ins Leben zurückgeholt werden, solange die diesen Geist beherbergende *Schattenerne* existiert.

Eine *Schattenerne* enthält einen rastlosen Geist, welche durch das *Stundenglas der Schatten* befleckt wurde. Diese zerbrechlichen Urnen können mit einer Grundreichweite von 3 m geworfen werden und zerbrechen bei Kontakt mit einer Kreatur oder einer



Seristial



festen Oberfläche. Beim Zerschlagen entweicht ihr ein Höherer Schatten. Dieser Schatten ist frei und schuldet dem Besitzer des Stundenglases oder demjenigen, der die Urne zerbrochen hat, nichts, sondern hungert nur nach Lebensenergie und greift daher in der Regel die ihm nächste Kreatur an. Eine *Schattenurne* wird bei Benutzung zerstört, ansonsten kann sie die Seele auf unbegrenzte Zeit halten.

ZERSTÖRUNG

Wird ein Zauber der Kategorie Licht auf das *Stundenglas der Schatten* gewirkt, wird es für 1 Tag pro Grad des Zaubers funktionsunfähig. Wird im Licht der Mittagssonne *Sonnenfeuer* auf das Stundenglas gewirkt, zerplatzt es. Sollte eine *Schattenurne* im vollen natürlichen Sonnenlicht zerbrochen werden, zerstört dies den enthaltenen Schatten, statt ihn freizusetzen.

TOTEM DES ANGAZHAN

Aura Starke Nekromantie und Verwandlungsmagie; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 150 Pfd.

SPIELWERTE

Gesinnung CB; **Ego** 18

Sinne 9 m, Gehör und Erschütterungssinn, *Wahrer Blick*

IN 7, **WE** 14, **CH** 13

Kommunikation Empathie

Besonderer Zweck Töte alle, die nicht Angazhan anbeten

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20, Konzentration +21)

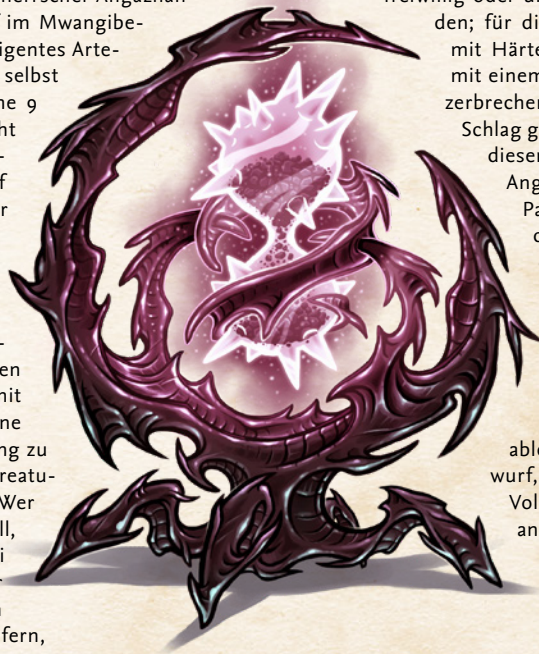
Beliebig oft — *Unheimliches Schicksal* (SG 20)

1/Tag — *Wiedergeburt* (Charau-ka; siehe Beschreibung)

1/Jahr — *Wiedergeburt* (Schreckensaffe; siehe Beschreibung)

BESCHREIBUNG

Diese gefährlichen, vom Dämonenherrscher Angazhan geschaffenen Artefakte liegen tief im Mwangibeken verborgen. Jedes ist ein intelligentes Artefakt, welches sich weitestgehend selbst kontrolliert. Ein Totem strahlt eine 9 m-Aura aus, die alle, welche nicht Angazhan anbeten, im Wirkungsbereich zu einem Willenswurf gegen SG 15 zwingt; wem dieser Rettungswurf misslingt, der erhält für 1 Runde den Zustand Panisch. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Ein Totem kann zudem seine zauberähnlichen Fähigkeiten nach Belieben selbst einsetzen und greift oft mit *Unheimliches Schicksal* an. Seine Größe und seine direkte Verbindung zu Angazhan vereiteln, dass andere Kreaturen es leicht verwenden können. Wer die Kräfte des Totems nutzen will, muss es dazu berühren. Wer dabei kein Chaotisch Böser Anhänger Angazhans ist, muss sich mit dem Totem einen Willenswettbewerb liefern, um für den fraglichen Tag dessen Kräfte einsetzen zu können. Sollte



Stundenglas der Schatten

die Kreatur siegen, kann sie das Totem anweisen, seine Kräfte einzusetzen. Ferner wird die Kreatur gegen die Panikaura des Totems für 24 Stunden immun und das Totem kann seine Kräfte außerdem nicht gegen die Kreatur einsetzen.

Ein *Totem des Angazhan* kann ein Mal am Tag *Wiedergeburt* auf eine Kreatur wirken, welche innerhalb von 9 m Entfernung verstirbt. Allerdings kehrt die wiedergeborene Kreatur stets als Chaotisch Böser Charau-ka^{WBIS} wieder. Diese Kreatur erhält dabei +4 ST, +2 GE und +4 KO. Ein Mal im Jahr kann das Totem alternativ eine Kreatur statt als Charau-ka als Chaotisch Bösen Schreckensaffen wiederkehren lassen – aus solchen Kreaturen geht schlussendlich der Gorillakönig hervor; die Kreatur erhält +8 ST, +4 GE und +6 KO. Wird ein neuer Schreckensaffen-Streiter auf diese Weise erschaffen, verspürt er das Verlangen, den gegenwärtigen Gorillakönig aufzusuchen und zum Kampf auf Leben und Tod herauszufordern – der Sieger herrscht das nächste Jahr lang als Gorillakönig. Wie im Falle aller *Wiedergeburt*-Effekte muss die Kreatur willig sein, unter diesen Bedingungen ins Leben zurückzukehren – sie weiß, dass sie bei Annahme des Effektes ihre Seele Angazhan verschreibt (dies führt zum Gesinnungswechsel nach Chaotisch Böse und ggf. dem Verlangen, den gegenwärtigen Gorillakönig zu stürzen).

Wird ein Totem auf oder angrenzend zu einem Altar Angazhans platziert, auf welchen *Entweihen* von einem Angazhangläubigen gewirkt wurde, steigt die sensorische Wahrnehmung des Totems auf 90 m und es kann seine Fähigkeiten über diese Entfernung nutzen, sofern es über Sichtlinie zum Ziel verfügt.

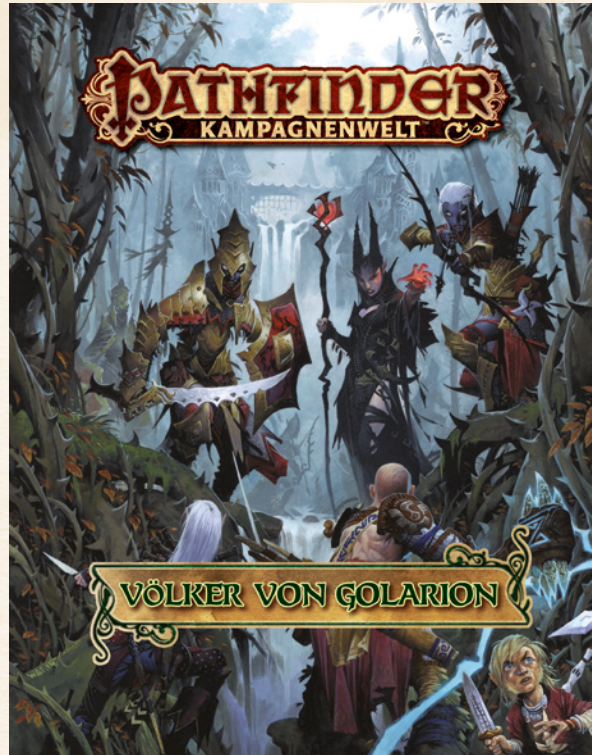
ZERSTÖRUNG

Ein *Totem des Angazhan* kann nur durch einen Gorillakönig freiwillig oder unter magischer Kontrolle zerstört werden; für diesen ist es ein normaler Gegenstand mit Härte 8 und 100 TP (alternativ kann er es mit einem Stärkewurf gegen SG 30 in zwei Teile zerbrechen). Sobald ein Gorillakönig den ersten Schlag gegen ein Totem geführt hat, zählt er ob dieser Blasphemie natürlich nicht mehr als Angazhangläubiger und unterliegt nun der Panikaura des Totems. Schlimmer noch, der Affront ermöglicht dem Totem, ein Mal pro Runde zu versuchen, die *Wiedergeburt* des Gorillakönigs rückgängig zu machen. Jede Runde, die der blasphemische Gorillakönig innerhalb der Reichweite der Sinne des Totems verbleibt, muss er einen Zähigkeitswurf gegen SG 25 ablegen; misslingt ihm dieser Rettungswurf, nimmt er wieder seine ursprüngliche Volkszugehörigkeit vor der Wiedergeburt an. Geschieht dies, ist er nicht länger ein Gorillakönig und kann dem Totem keinen Schaden mehr zufügen. Das Totem dagegen kann weiterhin *Unheimliches Schicksal* nutzen, um die Kreatur zu töten, solange es ihr möglich ist.

VÖLKER VON GOLARION

Die Bewohner der Pathfinder-Kampagnenwelt haben mächtige Reiche errichtet, die größten Geheimnisse der Magie gemeistert und ihre Welt und das Dahinterliegende erkundet – und manche sind immer noch dabei. Mit dem vorliegenden Werk kannst Du in ihre Geschichte und Kulturen eintauchen und mehr über ihre Fähigkeiten erfahren. Du findest ausführliche Informationen zu den wichtigsten Völkern, welche der Region der Inneren See ihren Stempel aufgedrückt haben, darunter Elfen und Zwerge, aber auch von den hohen Mächten berührte Aasimare und unterirdisch lebende Dunkelelfen. Hinzu kommen Einzelheiten über kleinere, von Geheimnissen umwitterte Gruppierungen. Schlag dieses Buch der Geheimnisse auf und entdecke:

- ◆ Ausführliche Informationen zum Wesen, der Geschichte und den Kulturen der sieben Völker des *Grundregelwerkes* – darunter auch 12 verschiedene menschliche Bevölkerungsgruppen – plus Völker wie die menschlichen Goblins, krähköpfigen Tengus, von finsternen Mächten gezeichnete Tieflinge und mehr!
- ◆ Neue Talente, Zauber, magische Gegenstände, Waffen und Rüstungen für Charaktere aus der Region der Inneren See.
- ◆ Zusammengefasste Regeln zum Erschaffen eines Charakters, der einem der enthaltenen Völker angehört, sowie alternative Abstammungen für Völker mit unterschiedlichen Herkünften.
- ◆ Charakterwesenszüge, um das Maximum aus den Ansichten, der Hintergrundgeschichte und den kulturellen Einflüssen zu erlangen, die einen Charakter beeinflussen.
- ◆ Seltene Völker, wie man sie in der Region der Inneren See kaum antrifft!



Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to

include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Zombie, Juju from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Campaign Setting: Artifacts & Legends © 2012, Paizo Publishing, LLC; Author: F. Wesley Schneider. Deutsche Ausgabe Pathfinder Almanach der Artefakte © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



Überwältigende Macht

Von Legenden geschmiedet und mit der Macht der Unsterblichen ausgestattet, besitzen Artefakte welterschütternde Fähigkeiten weit jenseits der Kräfte selbst der verheerendsten Magie der Sterblichen. Artefakte werden jedoch geboren und nicht einfach nur hergestellt. Hinter jedem unglaublichen Artefakt steht eine bemerkenswerte Erzählung – jene Sorte von Geschichte, die Zeit und Verblüffung zur Legende machen. Unglaubliche Waffen wie die *Axt der Zwergenfürsten* und die *Sieben Sündenschwerter* verleihen ihren Trägern die Mittel, Nationen zu schaffen oder zu zerstören. Magische Wunder wie der *Kodex der Unzähligen Ebenen* und das *Buch der Verdammten* eröffnen Geheimnisse, welche kein Sterblicher kennen sollte. Und unglaubliche Schätze wie die *Sphären der Drachenherrschaft* und das zeiterschmetternde *Äonenzepher* verleihen Macht über die Gesetze der Realität. Gottgleiche Macht und die Wahrheiten hinter einigen der bestgehütetsten Geheimnisse der Pathfinder-Kampagnenwelt warten in diesem Band auf die Mutigsten der Mutigen! Der vorliegende Almanach enthüllt Dutzende der berüchtigtsten und beachtlichsten magischen Schätze, Waffen, Rüstungen und Gerätschaften. Auf den Seiten dieses Bandes findest du:

- ▶ Neue, überarbeitete und erweiterte Regeln für über 60 mächtige und gewöhnliche Artefakte, die teils den Annalen der Rollenspielgeschichte entspringen, teils im Fokus beliebter Abenteuer und Abenteuerpfade standen.
- ▶ Die Folgen des Einsatzes der mächtigen Artefakte auf die Spielwelt samt Rat schlägen und Abenteureraufhängern.
- ▶ Neue Möglichkeiten, Nachforschungen zu Artefakten anzustellen und ihre Geheimnisse zu enthüllen.
- ▶ Metaebenen-Artefakte, welche Spielleitern kampagnenverändernde Werkzeuge an die Hand geben, um am Spieltisch verbreitete Probleme wie vergessene Vertraute oder Umbauten an Charakteren anzugehen.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



Artikelnummer: US51052PDF