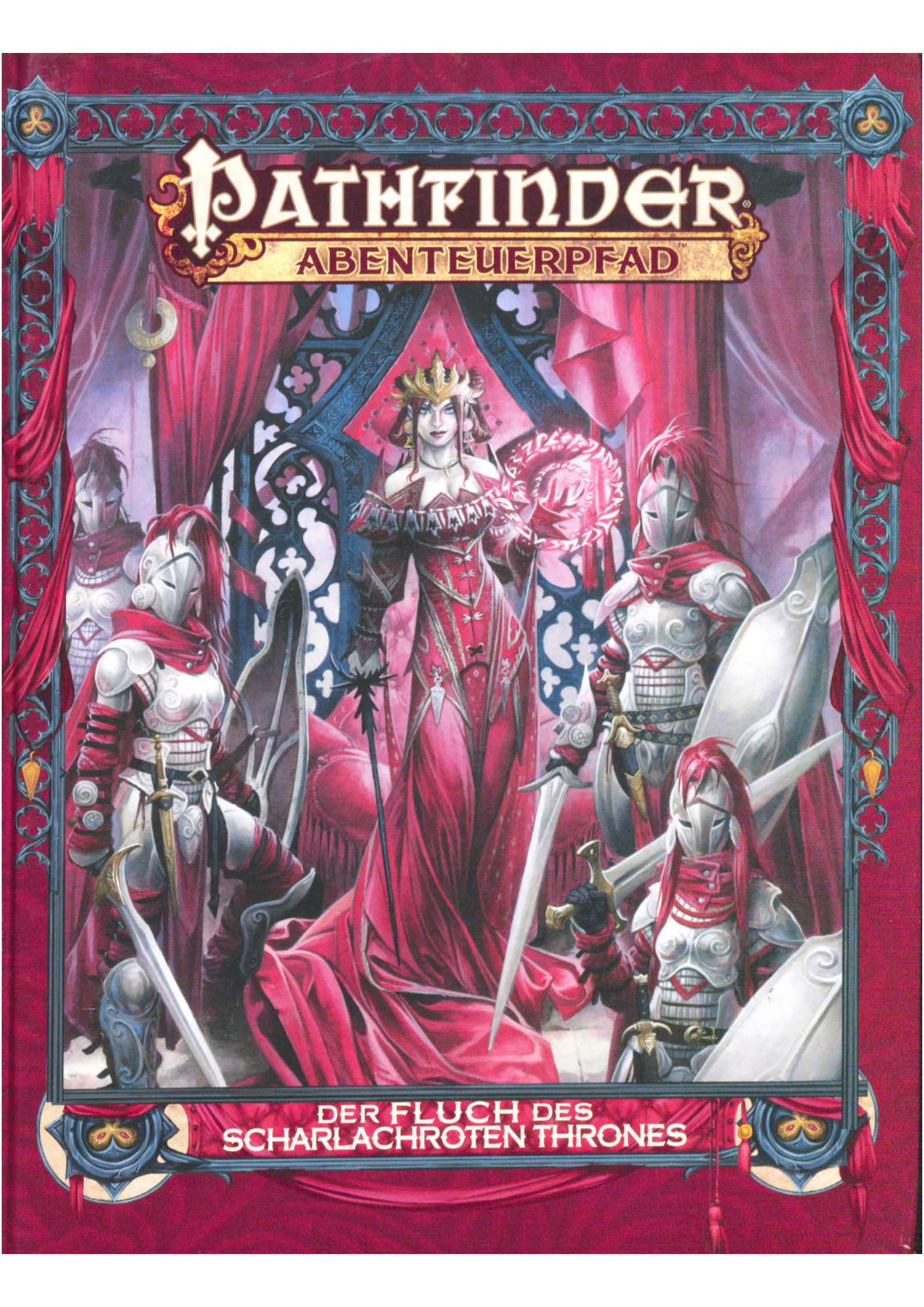
Pathfinder®

Abenteuerpfad™



Der Fluch des Scharlachroten Thrones



DER FLUCH DES SCHARLACHROTEN THRONES

17-3162

PATHFINDER
ABENTEUERPFAD

Development Lead · James Jacobs
Authors · James Jacobs, Michael Kortes, Tito Leati, Nicolas Logue, Richard Pett, F. Wesley Schneider, and Greg A. Vaughan
Additional Design · Eric L. Boyd, Brian Cortijo, Jacob Frazier, Joshua J. Frost, Edward P. Healy, Mike McArtor, Rick Miller, Mike Selinker, J. D. Wiker, and Teeuwynn Woodruff
Cover Artist · Wayne Reynolds
Interior Artists · Hazem Ameen, Eric Belisle, Subroto Bhaumik, Kremena Chipilova, Concept Art House, Taylor Fischer, Kent Hamilton, Miguel Regodón Harkness, Andrew Hou, Kyle Hunter, Imaginary Friends Studio, Irina Kuzmina, Setiawan Lie, David Melvin, Caio Maciel Monteiro, Will O'Brien, Nikolai Ostertag, Roberto Pitturru, Riccardo Rullo, Dimitri Sirenko, Bryan Sola, Firat Solhan, Richard Suwono, Eva Widermann, Ben Wootten, Kevin Yan, and Sam Yang
Cartographer · Robert Lazzaretti
Design Elements · Taylor Fischer
Editor-in-Chief · F. Wesley Schneider
Creative Director · James Jacobs
Creative Design Director · Sarah E. Robinson
Executive Editor · James L. Sutter
Senior Developer · Rob McCreary
Pathfinder Society Lead Developer · John Compton
Developers · Adam Daigle, Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz, Mark Moreland, Owen K.C. Stephens, and Linda Zayas-Palmer
Managing Editor · Judy Bauer
Senior Editor · Christopher Carey
Editors · Thomas Call, Jason Keeley, Kate O'Connor, Rep Pickard, and Josh Vogt
Lead Designer · Jason Bulmahn
Designers · Logan Bonner, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter
Art Director · Sonja Morris
Senior Graphic Designers · Emily Crowell and Adam Vick
Publisher · Erik Mona
Paizo CEO · Lisa Stevens
Chief Operations Officer · Jeffrey Alvarez
Director of Sales · Pierce Watters
Sales Associate · Cosmo Eisele
Marketing Director · Jenny Bendel
Chief Financial Officer · John Parrish
Staff Accountant · Ashley Kaprielian
Data Entry Clerk · B. Scott Keim
Chief Technical Officer · Vic Wertz
Software Development Manager · Cort Odekirk
Senior Software Developer · Gary Teter
Project Manager · Jessica Price
Organized Play Coordinator · Tonya Woldridge
Adventure Card Game Designer · Tanis O'Connor
Community Team · Liz Courts and Chris Lambertz
Customer Service Team · Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie Teter, and Diego Valdez
Warehouse Team · Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood
Website Team · Christopher Anthony, William Ellis, Lissa Guillet, Don Hayes, Julie Iaccarino, and Erik Keith
Dedicated to Mike McArtor.

Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele GmbH
Titel der Originalausgabe • *Pathfinder Adventure Path: Curse of the Crimson Throne*
Übersetzung • Fabian Fehrs, Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Peter Basedau, Christian Loch, Mara Reimers, Thorsten Naujoks, Timo Roth, Mirko Bader
Layout • Matthias Lück

ULISSES SPIELE
Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr.: US53086

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

Dieses Produkt ist mit der Open Game License (OGL) kompatibel und kann für das Pathfinder Rollenspiel der Edition 3.5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt benutzt werden. Die OGL kann auf Seite 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 game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Adventure Path: Curse of the Crimson Throne © 2016, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Curse of the Crimson Throne, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc.

Deutsche Ausgabe: *Der Fluch des Scharlachroten Throns* © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

INHALTSVERZEICHNIS







HLB
RheinMain

VORWORT 4
WILLKOMMEN ZU DER FLUCH DES SCHARLACHROTEN THRONES. DAS VORWORT ENTHÄLT EINEN ÜBERBLICK ÜBER DIE KAMPAGNE SOWIE DETAILS ÜBER KAMPAGNENWESENSZÜGE FÜR DIE SPIELER

KAPITEL 1: EINE STADT AM ABGRUND 10
EINE NEUE GRUPPE VON HELDEN ERHEBT SICH INMITTEN DES AUFRUHRS AUS DEM CHAOS, WELCHES KORVOSA NACH DEM PLÖTZLICHEN TOD SEINES HERRSCHERS ZU VERSCHLINGEN DROHT.

KAPITEL 2: MIT EINEM BEIN IM GRAB 68
EINE SCHRECKLICHE SEUCHE TRIFFT KORVOSA. KÖNNEN DIE HELDEN EIN HEILMITTEL FINDEN, BEVOR DIE STADT DER EPIDEMIE ANHEIMFÄLLT?

KAPITEL 3: FLUCHT AUS ALT-KORVOSA 132
KORVOSAS ÄLTESTES VIERTEL STEHT UNTER QUARANTÄNE. DORT BEFINDEN SICH JEDOCH DIE LÖSUNGEN, WELCHE DIE HELDEN FINDEN MÜSSEN, UM DIE STADT ZU RETTEN.











KAPITEL 4:
DIE ASCHE DER VERGANGENHEIT 190

KORVOSA STEHT UNTER KRIEGSRECHT UND DIE HELDEN MÜSSEN JENSEITS DER GRENZEN DER STADT NACH IHRER ERLÖSUNG SUCHEN.

KAPITEL 5:
DIE SKELETTE VON NARBWALL 256

DER SCHLÜSSEL ZUM BEZWINGEN VON KÖNIGIN ILEOSA LIEGT IN DER VON UNTOTEN HEIMGESUCHTEN BURG NARBWALL.

KAPITEL 6:
DIE DRACHENZAHNKRONE 332

DIE HELDEN SIND NUN MIT MÄCHTIGER MAGIE BEWAFFNET, MIT WELCHER SIE KÖNIGIN ILEOSA ZUR LETZTEN SCHLACHT HERAUSFORDERN KÖNNEN.

ANHÄNGE 392

IN DEN ANHÄNGEN FINDEN SICH WEGE ZUR FORTSETZUNG DER KAMPAGNE, EIN STADTFÜHRER KORVOSAS UND DES UMLANDS, NEUE KLASSENOPTIONEN, NSC SOWIE MONSTER.







LANG LEBE DIE KÖNIGIN!

Korvosa, das Juwel von Varisia, glitzert schon seit langer Zeit an den Ufern der Bucht der Eroberer. Nachdem die Stadt vor etwas mehr als 300 Jahren auf dem Höhepunkt des Expansionsdrangs des Imperiums von Cheliax gegründet wurde, ist sie heute ihres eigenen Schicksals Schmied. Eine lange Linie von Königen und Königinnen entstand, um die Stadt zu regieren. Sie errichteten einen berüchtigten Sitz der Macht: den Scharlachroten Thron. Seit mehr als einem Jahrhundert sitzen die Herrscher nun auf diesem Thron, während die Stadt eine Blütezeit erlebt hat. Doch die Monarchie schien immer am Rande des Abgrunds zu stehen, denn der Scharlachrote Thron ist kein Preis, den man erlangen will, sondern ein Fluch. Kein Monarch Korvosas ist je eines natürlichen Todes gestorben. Keinem wurde in seiner Regierungszeit ein Erbe geboren. König Eodred II. mag die Stadt zwar besser unter Kontrolle haben als seine Vorgänger, aber diese Macht ist immer noch schwach. Man wartet insgeheim darauf, dass der König über das stürzt, was man den Fluch des Scharlachroten Thrones nennt.

Willkommen zur erweiterten, überarbeiteten und gebundenen Ausgabe des Abenteuerpfads *Der Fluch des Scharlachroten Thrones*! Diese Kampagne erschien ursprünglich in den Bänden 7-12 von Paizos englischer Abenteuerpfad-Reihe. Spielern der älteren Ausgabe wird zwar einiges bekannt vorkommen, aber es hat sich auch vieles geändert. Die meisten Änderungen fügen der Kampagne neue Elemente hinzu: Burg Narbwall wurde erweitert (einschließlich einer neuen und ausgewogenen Methode, mit der Spielercharaktere mehr über die Geschichte der heimgesuchten Burg erfahren können). Kapitel 4 hat einen komplett neuen Teil erhalten, in welchem die Spieler die Grauen Jungfern und Assassinen der Roten Mantis direkt herausfordern können. Einige dieser Änderungen resultieren aus der Resonanz von Spielern der Originalausgabe, andere mussten damals herausgestrichen werden. Insbesondere Kapitel 2 und 4 wurden umgestaltet, damit die Ereignisse dort flüssiger ablaufen und sie den Spielstil der „Spielwiese" ermöglichen, in welchem die Spieler ihren eigenen Weg durch die Abenteuer wählen können, anstatt der Handlung nachzulaufen. Viele dieser Revisionen wurden von den zahlreichen Rückmeldungen im Forum auf **Paizo.com** inspiriert, wo zahllose Spielleiter und Spieler ihre Ideen und Erfahrungen zum Original des Abenteuerpfads äußerten.

Sollte dies das erste Mal sein, dass du *Der Fluch des Scharlachroten Thrones* spielst oder gar nur liest, hast du nun die Gelegenheit, eine Kampagne zu erleben, die unzählige berühmte Orte, Widersacher und Organisation der Welt Golarion eingeführt hat. Viele ihrer Elemente sind inzwischen zu Legenden geworden, seien es nun die Assassinen der Roten Mantis und die Grauen Jungfern oder unvergessliche NSC wie Gaedren Lamm und Laori Vaus, der kolossale Havero oder der hinterhältige Angekettete Geist sowie der mysteriöse Sternenturm von Burg Narbwall oder die unheimlichen Tiefen der Versunkenen Königin in der Moddermarsch.



KÖNIGIN ILEOSA

Fordere also deine Spieler auf, ihre Waffen zu ergreifen und Zauber vorzubereiten! Korvosa stehen schwere Zeiten bevor. Ohne eine neue Gruppe von Helden, welche die Stadt vom Rand des Abgrunds zieht, könnte Varisias größte Stadt kurz davor stehen, die vollen Auswirkungen des Fluchs des Scharlachroten Thrones zu spüren.

DER INHALT DES BUCHS

Der Abenteuerpfad *Der Fluch des Scharlachroten Thrones* enthält eine komplette Kampagne, welche eine Gruppe von SC von der ersten bis zur siebzehnten Stufe führen soll. Im Verlauf des Abenteuerpfads wird die Gruppe von vielen verschiedenen Gegnern und Hindernissen herausgefordert werden, die von Konfrontationen mit korrupten Stadtwachen und spannenden Verfolgungsjagden über Hausdächer bis hin zu Kämpfen mit mächtigen, untoten Zauberkundigen und der Erforschung legendärer Burgen reichen. Auf den folgenden Seiten warten Teufel und Drachen, Assassinen und Anarchisten, bösartige Spukerscheinungen und gewaltige Monster auf deine Spieler.

Die Kampagne ist in sechs Kapitel unterteilt, die den größten Teil des Buchs einnehmen. Du solltest dich mit einem Kapitel in seiner Gänze vertraut machen, ehe du es zu leiten beginnst, denn die Reihenfolge, in der diese Abschnitte gespielt werden können, unterscheidet sich möglicherweise stark von der Reihenfolge, in der sie hier präsentiert werden. Am Ende des Buchs befinden sich sieben Anhänge, die dazu gedacht sind, dir beim Erweitern der Kampagne zu helfen, oder die neue Regelelemente, wichtige NSC, magische Gegenstände und viele andere Optionen enthalten.

Der Fluch des Scharlachroten Thrones stützt sich vornehmlich auf die Inhalte des *Pathfinder Grundregelwerks* sowie des *Monsterhandbuchs*, aber du wirst auch viele Monster aus den *Monsterhandbüchern II-V* und NSC aus dem *NSC-Kompendium* finden. Einige der NSC wurden mit neuen, passenderen Regelelementen modifiziert (der Volksheld Schwarzer Fuchs z. B. schrie geradezu danach, mit der Klasse des Vigilanten aus den *ABR VIII - Intrigen* erstellt zu werden). Des Weiteren wurden einige Regeln aus dem *Spielleiterhandbuch* verwendet (insbesondere jene für Verfolgungsjagden, aber auch die Spielwerte für Städte). All diese Regeln kannst du gratis online als Teil des Pathfinder Referenzdokuments unter prd.5footstep.de finden. Außerdem geht der Abenteuerpfad davon aus, dass du dich mit der Welt Golarion auskennst, wie sie im *Weltenband der Inneren See* beschrieben ist.

Dieses Buch verweist daneben auf zahlreiche andere Werke. Eine Übersicht darüber findest du im Kasten auf Seite 9.

Zusammenfassung der Kampagne

Der Fluch des Scharlachroten Thrones beginnt, wenn sich eine Gruppe Charaktere zusammenfindet, um sich an Gaedren Lamm zu rächen, dessen zerstörerischer Einfluss ihre Lebensläufe auf verschiedene Weisen beeinflusst hat. Haben die SC ihre Vergeltung an dem alternden Verbrecher vollbracht, müssen sie mitansehen, wie ihre Stadt ins Chaos stürzt: Der König ist tot und seine Königin, eine launenhafte und verwöhnte Intrigantin namens Ileosa Arabasti, übernimmt die Herrschaft Korvosas.

Die SC werden von Korvosas Stadtwache angeheuert und versuchen, die Ordnung wiederherzustellen. Bei der Erledigung einiger Aufträge beginnen sie zu verstehen, dass Königin Ileosa nicht die besten Absichten für die Stadt im Sinn haben könnte. Diese Gerüchte bleiben jedoch vage, bis eine vernichtende Krankheit namens Blutschleier in Korvosa ausbricht. Nachdem die SC dabei geholfen haben, die hochansteckende Seuche zu stoppen, stoßen sie auf direkte Verbindungen zwischen der Königin und den Nöten, welche Korvosa plagen. Ileosas Pläne bleiben aber fürs Erste nebulös.

Ein Ausflug in den unter Quarantäne gestellten Teil Korvosas enthüllt mehrere schreckliche Fakten; der wichtigste von ihnen ist, dass Ileosa ein machtvolles Artefakt, die *Drachenzahnkrone*, in ihre Hände bekommen hat, welche aus den Zähnen des uralten Drachen Kazavon gefertigt wurde. Den SC bleibt nichts anderes übrig, als Korvosa zu verlassen und in die gefährliche Wildnis der Aschlande zu reisen, wo sie das Vertrauen der Ureinwohner erlangen müssen. Mithilfe dieser Schoanti erfahren sie dann die Wahrheit: Königin Ileosa hat sich die Macht des vor langer Zeit gestorbenen Kazavon zu eigen gemacht und nur die heilige Klinge, mit welche der Drache ursprünglich getötet wurde, ist in der Lage, die wahnsinnige Herrscherin zu besiegen.

Die Gruppe muss das magische Schwert aus den Tiefen der legendären, von Untoten heimgesuchten Burg Narbwall bergen und nach Korvosa zurückkehren, um sich der Königin zu stellen. Sie verfolgen sie bis zu einer uralten Pyramide, der Versunkenen Königin, wo sie Ileosa und ihre mächtigsten Untergebenen konfrontieren müssen. Dies wird verhindern, dass die Königin ein Artefakt eines der Runenherrscher des untergegangenen Thassilon verwendet, um sich auf Kosten der Leben von tausenden Einwohnern Korvosas unsterblich zu machen.

Charakterhintergründe für Der Fluch des Scharlachroten Thrones

Korvosa hat wie jede Stadt einen Anteil von nicht ganz sauberen Einwohnern. Zwielichtiges Gesindel wie Beutelschneider, Schläger, Diebe, Einbrecher und Attentäter lebt in Elendsvierteln an Flussufern, schleicht durch die Abwasserkanäle oder versteckt sich auf den Dächern Alt-Korvosas, den Schindeln. Die Korvoser Stadtwache tut ihr Möglichstes, um die Verbrecher davon abzuhalten, zu viel Schaden anzurichten. Die grausame Realität besteht aber darin, dass Kriminelle immer in der Überzahl sein werden. Das bedeutet, dass bestimmte Taten ungesühnt bleiben und manche Gauner große Erfolge feiern können.

Die vielleicht Größten dieser Verbrecher sind ihre Fürsten. Sie operieren zu Dutzenden in Korvosa, von dem durchtriebenen Anführer der Himmelblauen Gesellschaft bis zu den Sczarni der Varisischen Wanderer, die Banden aus einem halben Dutzend Freunden und Vettern vorstehen. Diese minderen Verbrecherfürsten bilden ironischerweise die Gruppe, die den rechtschaffenen Bürgern Korvosas am meisten schadet, denn die größeren Organisationen geben sich nicht mit dem gemeinen Volk ab.

Gaedren Lamm gehört zu diesem verabscheuungswürdigen Gesindel. Er hat seine Gelegenheit verpasst, eine führende Rolle in Korvosas Unterwelt einzunehmen, und seinen Zenit schon vor langer Zeit überschritten. Heute entführt er Waisen und zwingt sie dazu, seinen parasitären Lebenswandel durch kleinere Straftaten zu stützen. Der abscheuliche alte Mann hat in der Vergangenheit vielen Angehörigen der korvoser Unterschicht und sogar einigen der Mittelschicht und des Adels das Leben schwer gemacht, aber es ist ihm bisher immer gelungen, der Wache zu entkommen. Deshalb hat er sich nie für seine Verbrechen verantworten müssen. Lamms Glück wird sich allerdings bald ändern. Seine jüngsten Untaten haben das Leben von Bürgern beeinflusst, deren Schicksal es ist, einmal zu den größten Helden Korvosas zu gehören: Die Spielercharaktere des Abenteuerpfads *Der Fluch des Scharlachroten Thrones*.

Gib deinen Spielern vor Beginn des Abenteuerpfads die Liste mit den folgenden Charakterhintergründen und Kampagnenwesenszügen. Sie legen dar, wie Gaedren Lamm den SC Unrecht angetan hat. Die Kampagne beginnt, wenn die verzweifelten und wütenden zukünftigen Helden zueinanderfinden, um das zu tun, wozu die Stadtwache nicht in der Lage (oder Willens) ist: Lamm muss für seine fürchterlichen Verbrechen bezahlen, ob nun vor Gericht oder durch die Klinge eines Rächers.

Die Hintergründe bilden Verknüpfungspunkte zwischen den SC und Gaedren und erklären kurz, wie der widerwärtige Verbrecherfürst die einzelnen Charaktere beeinflusst hat. Jeweils zwei zur Auswahl stehende Wesenszüge gehören zu einem von sechs thematischen Hintergründen. Zusätzlich zu einem dieser Kampagnenwesenszüge sollten die Spieler sich für einen weiteren Wesenszug entscheiden; die Regeln dafür befinden sich in den *Pathfinder Expertenregeln*.

Drogenabhängiger

Eine dir nahestehende Person wurde süchtig nach Zitter, einer Droge, die aus dem Gift von der in den Tropen lebenden Traumspinne gewonnen wird. Das Mittel schläfert ein und löst lebhafte Träume aus, während der Konsument am ganzen Körper zappelt und zittert. Du hast immer gedacht, Zitter wäre eine Droge für die niederen Klassen, aber dann starb ein Bekannter an einer Überdosis. Mit ein wenig Recherche hast du den Namen des Schufts herausgefunden, der deinen Freund süchtig gemacht hat: der Verbrecherfürst Gaedren Lamm. Die Stadtwache ist leider nur an größeren Händlern interessiert und will keine Ressourcen für jemanden verschwenden, den sie für „ein kleines Licht" hält, das „nur für Bettler ein Problem darstellt". Es scheint, dass es an dir liegt, Gaedrens Machenschaften zu beenden.

Wähle einen der folgenden Wesenszüge:

Abstinenter Drogensüchtiger: Du bist zwar süchtig, hast aber schon eine Weile keine Drogen mehr genommen. Du gibst Gaedren die Schuld dafür, dass du beinahe gestorben wärst, und hasst es, dass seine Drogen deine Freunde in die gleiche missliche Lage bringen. Glücklicherweise erholt sich dein Körper sehr schnell von Giftstoffen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Zähigkeitswürfe.

Süchtiger Freund: Die süchtige Person, um die es hier geht, ist mit dir befreundet oder in einer Liebesbeziehung, und hat die Überdosis entweder überlebt oder nicht. Deine Nachforschungen in der Drogenszene und die lokale Politik haben dir eine gewisse Ahnung über das Leben auf der Straße gegeben. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Lokales) und Wissen (Lokales) wird eine deiner Klassenfertigkeiten.

Sündenbock

Jemand, der dir nahesteht, wurde des Mordes angeklagt. Der angebliche Augenzeugenbericht eines örtlichen Fischers schien auszureichen, um den Fall abzuschließen, aber die angeklagte Person hatte ein so dichtes Alibi, dass der Urteilsspruch sich verzögerte. Jemand drängte den Fischer in die Ecke und fand heraus, dass er vom wirklichen Mörder eingeschüchtert wurde, eine Falschaussage zu leisten und deiner Bekanntschaft die Mordwaffe unterzuschieben. Der Mörder? Ein örtlicher Verbrecherfürst namens Gaedren Lamm, dessen Schläger den Fischer umbrachten, ehe er seine Aussage zurücknehmen konnte. Zwar resultierte dies darin, dass der einzige Zeuge für die Tat nicht mehr zur Verfügung stand und somit die beschuldigte Person frei kam, aber das Stigma erwies sich als so groß, dass ihr Ruf schwer beschädigt wurde. Du bist dir sicher, dass du bei Gaedren Beweise für seine Verwicklung in den Mord finden kannst, welche die angeschuldigte Person von dem Makel befreien. Dazu musst du Lamm nur aufspüren.

Wähle einen der folgenden Wesenszüge:

Ehrenretter: Die falsch beschuldigte Person gehört deiner Familie an (vielleicht dein Vater oder deine Schwester). Es ist dir gelungen, dem Fischer mit deiner Gewitztheit die Wahrheit zu entlocken. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Bluffen wird eine deiner Klassenfertigkeiten.

Schulabbrecher: Du warst derjenige, den man des Mordes anklagte. Du hast zwar deine Freiheit wiedererlangt, nachdem ein Freund die Wahrheit aus dem Fischer herausbekam, aber der Schaden war bereits angerichtet. Du sahst dich dazu gezwungen, deine Schule oder Kirche zu verlassen. Aus diesem Grund hast du dir deine Fähigkeiten selbst beigebracht und dir das Versprechen gegeben, deine ehemaligen Mitschüler zu übertreffen, obwohl sie dich verstoßen haben. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Zauberkunde und Zauberkunde wird eine deiner Klassenfertigkeiten.

Unglückliche Kindheit

Du hast eine Zeit lang als einer von Gaedren Lamms versklavten Waisen verbracht, in der du allerlei schmutzige Dinge für ihn erledigen musstest. Du magst aus dem Haus deiner Eltern oder beim Einkaufen auf dem Markt entführt worden sein. Vielleicht hat dich die unverantwortliche Leiterin deines Waisenhauses verkauft, weil sie dringend ein Darlehen brauchte. Möglicherweise warst du auch nur ein Straßenkind und konntest dem Angebot von regelmäßigen Mahlzeiten und einem Dach über dem Kopf im Austausch für „ein bisschen leichte Arbeit" nicht widerstehen. Jedenfalls warst du einige Jahre lang eines von „Lamms Lämmchen", ehe dir die Flucht gelang. Du hegst noch heute einen Groll gegen den alten Mann.

Wähle einen der folgenden Wesenszüge:

Folteropfer: Nachdem du einen Fehler zu viel gemacht hattest, wurdest du von Gaedren gefoltert. Da er dich für tot hielt, warf er dich auf einen Abfallhaufen. Deine Narben und Erinnerungen sorgen dafür, dass du sowohl eine hohe Reaktionsgeschwindigkeit als auch große Nervosität an den Tag legst. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Rexflexwürfe.

Religiös: Du hattest ein heiliges Symbol der Gottheit, die du anbetest, gefunden während du in Gaedrens Auftrag unterwegs warst. Neugierig hast du dich in einen Gottesdienst ihrer Kirche geschlichen. Als Gaedren das herausfand, prügelte er dich fast tot und zerbrach das Symbol. Dein Glaube ermöglichte es dir, den Schmerz auszublenden und du konntest entkommen. Nachdem du in der Kirche Unterschlupf gefunden hattest, verbrachtest du dort deine restliche Jugend. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Konzentrationswürfe sowie auf Konstitutionswürfe zum Stabilisieren, wenn deine Trefferpunkte in den negativen Bereich fallen.

Verlorene Liebe

Eine von dir geliebte Person wurde eines Nachts in einer dunklen Gasse erstochen. Die Stadtwache rief dich zum Tatort, um die Leiche zu identifizieren. Der Anblick erschütterte dich zwar, aber du konntest trotzdem sehen, dass an der Hand der Person ein Ring fehlte. Du bist überzeugt davon, dass der Mörder diesen Ring an sich nahm. Durch deine eigenen Nachforschungen warst du kürzlich in der Lage, das Schmuckstück im Angebot eines örtlichen Händlers zu finden. Du magst dir die 500 GM, um ihn zurückzukaufen, vielleicht nicht leisten können, aber der Händler verriet dir wenigstens, von wem er den Ring erstanden hat: Gaedren Lamm. Es scheint, dass dieser Verbrecher deine geliebte Person ermordet hat oder weiß, wer der Täter ist. Du musst ihn nur finden.

Wähle einen der folgenden Wesenszüge:

Einsamer Liebender: Du hattest eine Liebesbeziehung mit dem Mordopfer. Ein Teil von dir ist ebenfalls gestorben, was dich verbittert hat und dich mit dunklen Gedanken plagt. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern und Einschüchtern wird eine deiner Klassenfertigkeiten.

Verwaist: Das Mordopfer war dein einziger noch lebender Elternteil. Du hast hart arbeiten müssen, um dich und deine Geschwister am Leben zu erhalten, und musstest dazu oft im Abfall wühlen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst und Überlebenskunst wird eine deiner Klassenfertigkeiten.

Vermisstes Kind

Du glaubst, dass ein dir bekanntes Kind von Gaedren Lamm entführt wurde. Du hast von „Lamms Lämmchen" und den Methoden des alten Mannes erfahren, wie er Kinder als Taschendiebe und für andere Verbrechen missbraucht. Dir sind selbst Gerüchte zu Ohren gekommen, dass das Kind, nach dem du suchst, auf den Marktplätzen der Stadt in Begleitung von bekannten Beutelschneidern und Taschendieben gesehen wurde. Die Stadtwache hat sich zwar verständig gezeigt, ist jedoch anscheinend mit „wichtigeren" Angelegenheiten beschäftigt und konnte bisher keine neuen Informationen über Gaedren herausfinden. Niemand anders ist daran interessiert, Lamm zur Strecke zu bringen und seine Opfer zu retten, daher liegt dies nun an dir. Aber wo könnte sich der alte Gauner verstecken?

Wähle einen der folgenden Wesenszüge:

Vermisstes Geschwisterteil: Das vermisste Kind ist dein Bruder oder deine Schwester. Du glaubst, dass dein Geschwisterteil immer noch lebt, auch wenn alle anderen die Hoffnung aufgegeben haben. Deine immerwährende Suche hat sich in die Fähigkeit verwandelt, Gerüchte von Wahrheit zu unterscheiden und anderen Personen Informationen zu entlocken. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen und Motiv erkennen wird eine deiner Klassenfertigkeiten.

Vermisstes Kind: Das vermisste Kind ist dein Sohn, deine Tochter, deine Nichte, dein Neffe oder dein Mündel. Es wurde während eines Ausflugs zum Markt oder eines ähnlichen, täglichen Ereignisses entführt. Dein Starrsinn und die vielen Stunden, die du auf der Suche nach Informationen verbracht hast, verleihen dir einen Wesenszugbonus von +1 auf Willenskraftrettungswürfe.

Verraten

Du bist als Kind oder Heranwachsender kaum ein rechtschaffener Bürger gewesen und es mag viele Gründe geben, warum du zum Verbrecher geworden bist. Es zählt jedoch nur, dass du irgendwann an einen berüchtigten Verbrecherfürsten mit guten Verbindungen geraten bist: Gaedren Lamm. Lamms Ruf als verräterische Schlange war dir bekannt, aber als er dir die Gelegenheit bot, für ihn zu arbeiten, hattest du durchaus eine Veranlassung, ihm zuzusagen. Du magst geglaubt haben, dass er dich schon nicht schlecht behandeln würde, dass du mit ihm umgehen könntest oder dass dein geplanter Verrat an ihm erfolgreich sein würde. Gaedren jedoch besaß die Oberhand und schlug zuerst zu. Vielleicht hast du deswegen im Gefängnis gesessen, wurdest von seinen Schlägern verprügelt und für tot gehalten oder man stahl dir deine Einkünfte. Eins ist sicher: Lamm hat sich an dir vergangen. Nun suchst du nach einer Gelegenheit, es ihm heimzuzahlen.

Wähle einen der folgenden Wesenszüge:

Geläuterter Verbrecher: Du hast dein Leben als Krimineller aufgegeben und konntest dessen Konsequenzen wie dem Absitzen einer Strafe entgehen, indem du dich herausgeredet hast. Es ist dir bewusst geworden, dass du deine Vergangenheit hinter dir lassen willst, aber dir gefällt der Gedanke, Gaedren Lamm für seine Verbrechen büßen zu sehen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Diplomatie wird eine deiner Klassenfertigkeiten.

Rachedurstig: Du konntest Gaedren seinen Verrat nie vergeben und hast geschworen, dass er für seine Taten bezahlen soll. Du hoffst, dich eines Tages an ihm rächen zu können, wobei es dir egal ist, ob er im Gefängnis oder im Grab verscharrt verrottet. Du erhältst einen Wesenszugbonus auf den Schadenswurf, wenn du einer Kreatur, welche du auf dem Falschen Fuß erwischst, mit einer Nahkampfwaffe Schaden zufügst.

BUCHVERWEISE

Dieses Buch verweist mit den folgenden Abkürzungen auf mehrere andere Bücher des Pathfinder Rollenspielsystems. Diese weiteren Bücher werden aber nicht benötigt, um den Abenteuerpfad zu spielen. Es wurde versucht, alle wichtigen Regeln in diesem Buch unterzubringen, um die Zahl der Werke zu minimieren, auf die du am Tisch zurückgreifen musst. Solltest du dich aber in die Werteblöcke vergraben oder Begegnungen, Ereignisse und Optionen dieser Kampagne erweitern wollen, folge nach eigenem Ermessen den folgenden Verweisen.

Ausrüstungskompendium	ARK
Ausbauregeln – Magie	ABR
Ausbauregeln II – Kampf	ABR2
Ausbauregeln VI – Klassen	ABR6
Ausbauregeln VII – Okkultes	ABR7
Ausbauregeln VIII – Intrigen	ABR8
Expertenregeln	EXP
Monsterhandbuch II	MHB2
Monsterhandbuch III	MHB3
Monsterhandbuch V	(*MHB5**)
Weltenband der Inneren See	WBIS

*MHB5 Monster sind bei „http://prd.5footstep.de" zu finden

Belohnungen für Kampagnenhintergründe

Die SC haben früh in der Kampagne Gelegenheit, mit bestimmten Aspekten ihrer Kampagnenhintergründe abzuschließen. Diese befinden sich im Text. Wenn die SC diese Ziele erreichen, erhält die gesamte Gruppe zusätzliche Erfahrungspunkte. Jedes erreichte Ziel verleiht der Gruppe 400 EP. Jeder Spieler erhält für seinen Charakter also 400 EP, wenn alle Gruppenmitglieder ihre Ziele erreichen. Wenn also z.B. bei fünf SC nur vier SC ihr Ziel erreichen, dann werden 1.600 EP unter allen fünf SC aufgeteilt.



STADT AM ABGRUND

VON NICOLAS LOGUE



INHALT

KAPITELHINTERGRUND 12
TEIL 1: HEIMSUCHUNGEN UND PROPHEZEIUNGEN 14
TEIL 2: FLAMMEN UND CHAOS 28
TEIL 3: BLUT UND KNOCHEN 44
ABSCHLUSS DES KAPITELS 66

KARTEN

ALTE FISCHEREI 17
FLEISCH AUS ALLER WELT 45
AALHÄUTER 51
DIE KNOCHENHALLEN 58



KAPITELHINTERGRUND

AUFSTIEGSÜBERSICHT

Die Charaktere beginnen die Kampagne auf der 1. Stufe. Jeder Charakter sollte einen der Kampagnenwesenszüge besitzen, welche auf den Seiten 8-9 aufgeführt sind. Diese Kampagne ist auf vier Charaktere ausgelegt und verwendet die schnelle Aufstiegsgeschwindigkeit.

2 Die SC sollten die 2. Stufe erreichen, nachdem sie sich mit Gaedren Lamm in der Alten Fischerei befasst haben.

3 Die SC sollten die 3. Stufe erreicht haben, bevor sie die Lage im Aalhäuter untersuchen.

3 Die SC sollten die 4. Stufe erreicht haben, ehe sie das Totenheim erkunden.

Zum Ende des Kapitels sollten die SC etwa mittig zwischen der 4. und der 5. Stufe sein.

Die Stadt Korvosa wurde im Jahre 4407 AK gegründet, als das Imperium von Cheliax nach Norden und in die varisische Wildnis expandierte. Die Chelaxianer stießen dabei auf einen Schoantistamm, welcher rund um eine gewaltige Pyramide am Ufer einer tiefen Bucht lebte – dem perfekten Ort für eine Stadtgründung. Viel Blut wurde vergossen, bis die Schoanti besiegt und in die rauen Aschlande getrieben werden konnten. Doch während die junge Stadt Korvosa wuchs und gedieh, fragte sich kaum jemand, warum die Schoanti an diesem Platz gelebt hatten. Kein Bürger Korvosas, weder Bettler noch König, erkannte, dass die Schoanti den Ort bewacht hatten. Denn tief unter dem heutigen Schloss Korvosa lag ein mächtiges, furchtbares Böses verborgen: die Fangzähne Kazavons, ein Relikt eines von Golarions mächtigsten und gefährlichsten Drachen. Seit nun schon 300 Jahren wächst Korvosa, ahnungslos, dass die Stadt auf einem Fundament aus Bösem und Grausamkeit ruht.

Der gegenwärtige König Korvosas, Eodred Arabasti II., wird von allen gefürchtet. Bislang konnte er keinen Erben zeugen, womit er der letzte in einer Linie von Herrschern ist, welche von diesem Aspekt des sogenannten Fluches des Scharlachroten Thrones betroffen waren. Gerüchte über seine Vorliebe für skandalös junge Gesellschaft verfolgen den König, seitdem er den Thron bestiegen

hat, sodass es niemanden überraschte, als er sich schließlich im fortgeschrittenen Alter eine Braut erwählte, die gerade ein Drittel so alt war wie er. Königin Ileosa war von atemberaubender Schönheit und manch ein Adeliger Korvosas fürchtete die Gefahr, welche entstehen konnte, ließ man ein „Trophäenweibchen" zu nahe an den Scharlachroten Thron heran. Ileosa schien an der Stadt aber nur zweitrangig interessiert, ihr Hauptaugenmerk galt dem Luxusleben, welches ihr die Ehe mit dem König eröffnete. Und da der überaus kompetente Seneschall Neolandus Kalepopolis sich um die Interessen von Schloss Korvosa kümmerte, glaubten die Adelshäuser der Stadt, sich keine Sorgen machen zu müssen.

Leider werden sie schon bald erfahren müssen, dass sie sich sehr getäuscht haben.

Bei einem ihrer jüngsten Ausflüge in die Schatzkammer von Schloss Korvosa – wofür sie sich immer wieder heimlich den Schlüssel vom Seneschall „ausleihen" musste – stieß die Königin auf eine Geheimtür. Da sie glaubte, ein verborgenes Schatzgewölbe gefunden zu haben, betrat sie den dahinter liegenden Raum, stellte aber enttäuscht fest, dass er nur eine alte, steinerne Truhe auf einem Podest enthielt. Sie verstand die warnenden Schoantirunen an den Wänden nicht, noch spürte sie das Böse und die Gefahr in der Luft. So öffnete Ileosa die Truhe und ihr Leben veränderte sich für immer – denn dort ruhten Kazavons Fangzähne, deren böse Macht nur auf diesen Tag gewartet hatte. Zwar war es nur ein winziger Splitter von Kazavons Geist, welcher aus seinen Zähnen hervorbrach und die junge Königin erfüllte, doch selbst dieses kleine Fragment aus Grausamkeit und blinder Ambition genügte. Ileosa schloss die Truhe, versiegelte die Geheimtür wieder und kehrte in ihre Gemächer im darüber liegenden Schloss zurück. Ihr Verstand hatte sich verdunkelt, fort war alle Vorsicht – verdrängt von Ambitionen. Fort war jeder Selbstzweifel – ersetzt durch eine grausame Vorstellungskraft, welche sich alle Art von Verderbtheiten erdenken konnte. In gewisser Weise starb Königin Ileosa an jenem schicksalshaften Tag, nur um als etwas Neues wiedergeboren zu werden, etwas ganz und gar Böses ...

Königin Ileosa entwickelte Pläne für eine persönliche Garde aus Kriegerinnen, für die Auslöschung der armen und unerwünschten Bürger Korvosas, zudem Möglichkeiten,wie sie ihren Reichtum auf dramatische Weite vergrößern könnte und überlegte sich sogar einen Weg, ihre Schönheit und Jugend auf ewig zu bewahren. Allerdings würde keiner dieser Pläne umgesetzt werden können, so lange sie nicht die vollständige Kontrolle über Korvosa besaß. Zuerst einmal muss sie Eodred II. losrolle über Korvosa besaß. Zuerst einmal muss sie Eodred II. loswerden. – Er sollte schnell sterben, allerdings musste sein Tod natürlich erscheinen oder zumindest Außenstehenden in die Schuhe geschoben werden können. Der Fluch des Scharlachroten Thrones sollte dabei zum Teil zur Erklärung herhalten, allerdings durfte es auch nicht nach Mord aussehen. Ileosa braucht eine Trauerzeit, in welcher sie Korvosas Mitgefühl und Bedauern nutzen konnte, um ihre wahren Pläne in Gang zu setzen – wobei eine Beschuldigung des Königsmordes nur hinderlich wäre. So verbündete sie sich heimlich mit zwei gefährlichen Gruppen, dem Kult der Urgathoa und den Assassinen der Roten Mantis, auch wenn weder die eine noch die andere ihr direkt beim Tod des Königs helfen konnte oder wollte. – Eodred II. musste durch ihre eigene Hand sterben.

Daher wandte sie sich an Venster Arabasti, den missgestalteten Tiefling-Stiefbruder des Königs. Dieser war schon lange von tiefer Eifersucht auf den Erfolg seines jüngeren Bruders erfüllt. Eodred II. gestattete seinem Stiefbruder auf Schloss Korvosa zu verbleiben, da er fürchtete, dass Venster auf sich gestellt nicht überleben würde. Ab und an, wenn Eodred II. Mitleid oder Langeweile verspürte, besuchte er Venster zum Kartenspiel, auch wenn diese Besuche meist in Streit und Beleidigungen endeten.

Mit Venster eröffnete sich Ileosa die perfekte Gelegenheit – sie bediente sich seines versteckten Neides und überzeugte ihn, sich an der Ermordung des Königs zu beteiligen. Hierzu übergab sie ihm eine Phiole mit Narrenlepra, einem bösartigen Gift, das die Rote Mantis entwickelt hatte (siehe Seite 432). Dieses Gift ahmt die Effekte einer schnellen Form von Lepra nach, widersteht aber allen Versuchen, die Krankheit zu heilen, denn schließlich ist es ein Gift. Mit Ileosas Hilfe bestrich Venster die obere Hälfte seiner Spielkarten mit dem Gift, sodass Eodred II. beim Kartenspiel es unwissend auf seine Finger und Fingernägel übertragen würde – und da der König unter anderem dazu neigte, zwanghaft auf den Nägeln zu kauen, würde er sich so langsam aber sicher dem Gift aussetzen. Die junge Königin musste ihren Gatten dann nur noch ein wenig dazu ermutigen, seinen Bruder zu besuchen und ihn so schließlich mit ihrem entsetzlichen Gift in Berührung kommen zu lassen.

Da Venster ihr nun nicht mehr von Nutzen war, verweigerte sie ihm seine Bitten, ihm doch Gesellschaft zu leisten. Daraufhin drohte er ihr damit, dem Seneschall die wahre Natur der „Krankheit" des Königs zu offenbaren. Da Venster relativ schwach war, konnte Ileosa ihn problemlos ermorden und die Tat sodann verbergen, indem sie seine Leiche im Gewölbe unter dem Schloss einmauerte. Sein Verschwinden wurde allerdings von Neolandus Kalepopolis, dem Seneschall des Schlosses, bemerkt. Dieser hatte schon lange vermutet, dass Ileosa etwas im Schilde führte, und sah sich mit Vensters Verschwinden bestätigt. Jedoch machte er einen tödlichen Fehler: Er konfrontierte die Königin unter vier Augen, da er immer noch bereit war, im Zweifel an ihre Unschuld zu glauben, und bei weitem unterschätzte, wozu sie imstande war. Als Reaktion hetzte sie ihm die Rote Mantis auf den Hals. Neolandus überlebte den folgenden Anschlag nur knapp. Er versteckte sich bei Kontakten in Alt-Korvosa, voller Angst und nicht imstande dazu, gegen die Königin vorzugehen, solange die mit ihr verbündete Rote Mantis zahlenmäßig stark in der Region vertreten war.

Zu Beginn dieses Abenteuerpfades ist König Eodred II. noch am Leben, aufgrund der Narrenlepra aber ein gesundheitliches Wrack. Er hat die letzten Wochen in Abgeschiedenheit auf Schloss Korvosa verbracht und trotz der Bemühungen der Dienerschaft kursieren Gerüchte über seinen Zustand. Königin Ileosa nutzt diese Zeit, um in den Augen der Öffentlichkeit zunehmend als Herrscherin wahrgenommen zu werden, allerdings zeigen sich die ersten Schwachstellen ihrer Pläne.

Königin Ileosa ist wegen Neolandus besorgt. Ihre Verbündeten, die Attentäter der Roten Mantis, haben ihr versichert, dass der Seneschall schon bald sterben werde. Sie hat aber noch andere Sorgen. Damit ihre Pläne schneller voranschreiten, vergiftet sie insgeheim den Tee, der Eodred II. serviert wird, um sein Ableben zu beschleunigen. Der König liegt im Sterben und Korvosa steht am Abgrund des Chaos der Anarchie ...

TEIL 1

HEIMSUCHUNGEN UND PROPHEZEIUNGEN

Die SC besitzen zu Beginn dieses Abenteuerpfades einen gemeinsamen Todfeind: Gaedren Lamm, den örtlichen Herrscher der Unterwelt. Im Vorwort findest du Kampagnenwesenszüge, aus denen deine Spieler für ihre Charaktere wählen sollten – diese Wesenszüge verleihen den SC kleine Boni auf ihre Spielwerte und geben ihnen zudem einen Grund, sich miteinander zu verbünden. Gaedren Lamm hat jedem der SC Unrecht zugefügt, daher sollte jeder SC einen passenden eingebauten Grund haben, auf die rätselhafte Turmkarte zu reagieren, welche mit Beginn dieses Kapitels in seinem Leben auftaucht.

Die SC sind nicht als Einzige von Gaedren in Mitleidenschaft gezogen worden. Zu seinen zahlreichen anderen Opfern gehört auch eine Varisische Wanderin namens Zellara Esmeranda, eine Wahrsagerin, welcher ein wertvolles Familienerbstück vor einem Jahr von einem von Gaedrens Taschendieben gestohlen wurde – ein wunderbar gearbeitetes Turmkartendeck. Als ihr Sohn Eran von dem Diebstahl erfuhr, wollte er die Karten zurückholen. Er wurde von Gaedrens Schlägern ermordet, die Zellara seinen Kopf und seine Hände in einer Schachtel zur Warnung schickten. Zellara wandte sich an die Stadtwache, wo man ihr zwar Mitgefühl entgegenbrachte, aber weder Zeit noch Mittel aufwenden konnte, um gegen den Unterweltherrscher vorzugehen.



ZELLARA ESMERANDA

Frustriert, verzweifelt und von wachsender Rachsucht erfüllt setzte Zellara sich auf Gaedrens Fährte. Sie verkaufte den Gutteil ihres Besitzes, erwarb einen neuen Satz Turmkarten und wandte sich an die Karten um Unterstützung. Ihre latente magische Begabung erbrachte zusammen mit ihrem Durchhaltewillen und ihrer Besessenheit Ergebnisse – doch wie sie schon bald erfahren sollte, besagen nicht alle Turmdeutungen, dass ein Vorhaben von Erfolg gekrönt sein muss. Sie entdeckte Gaedrens gegenwärtigen Unterschlupf in der Alten Fischerei, wurde aber entdeckt, als sie sich hineinschleichen wollte. Gaedrens Schläger ergriffen sie und führten sie vor ihren Herrn. Dieser war durchaus beeindruckt, was sie alles auf sich genommen hatte, um ihn zu finden, doch als sie ihn anspuckte und verfluchte, übermannte ihn der Zorn und er befahl ihren Tod. Er verfütterte ihren Körper an seinen Alligator, behielt aber ihren Kopf, welchen er seitdem zusammen mit ihren gestohlenen Turmkarten in einer Schachtel in seinem Unterschlupf verwahrt. Diese blutbefleckten und ignorierten Karten wurden zum Fokus von Zellaras Wut und Verzweiflung, sodass ihr Geist sie erfüllte und heimsuchte. Nun plant sie, mit ihren neu gefundenen übernatürlichen Kräften Gaedren Lamm zu Fall zu bringen.

Zellara ist allerdings kein echter Geist. Sie manifestiert sich eher wie ein komplexer Spuk, welcher zugleich die Karten in der Schachtel in Lamms Versteck und ihr heruntergekommenes Zuhause in Korvosas Mittlandviertel heimsucht. Dies sind ihre Verbindungen und Anker zur Welt der Lebenden, durch welche sie die Wut und die Verzweiflung all derer wahrnimmt, welche Gaedrens böses Wesen berührt und verletzt hat. Sie streckt ihre geistigen Fühler aus und begrenzt ihre Suche schließlich auf eine kleine Gruppe von Leuten, bei denen sie die größte Ehre, die größte Stärke, das größte Potential und den größten Zorn verspürt. Sie findet die SC!

Durch diesen geteilten Zorn kann Zellara Trugbilder im Verstand der SC manifestieren, die als sicht- und fühlbare Illusionen auftreten. Mittels dieser Kraft manifestiert sie für jeden SC eine kurze Botschaft auf den Rückseiten von Turmkarten, welche zu den Persönlichkeiten und Stärken der SC passen. Jede Karte taucht an einem Ort auf, wo nur der entsprechende SC sie bemerken würde. Ein Magier könnte sie auf seinem Zauberbuch liegend vorfinden, ein Kleriker auf dem Altar, den er putzen soll. Ein Schurke könnte die Karte in seiner Tasche oder der eines anderen vorfinden und ein Kämpfer in seinem Lieblingsbierkrug. Jede Schicksalskarte steht für eine der 54 möglichen Kombinationen von Attribut und Gesinnung. Wähle die Karte, welche ein SC erhält, anhand seiner Gesinnung und seines höchsten Attributwertes – sollte ein Charakter mehrere gleichhohe Attributswerte besitzen, dann orientiere dich an seiner Klasse und wähle das Attribut, welches der Klasse am nächsten ist. Das Bild der Karte ist makellos, aber auf der Rückseite steht in gut lesbarer Tintenschrift eine Botschaft. Diese Nachricht ist für jeden SC dieselbe – siehe Spielerunterlage #1-1 auf Seite 15.

Gelingt einem Charakter ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 12 oder erkundigt er sich 1W3 Stunden lang hinsichtlich der Adresse auf der Kartenrückseite, erfährt er, dass es sich um das Haus und Wahrsagergeschäft einer Varisischen Wanderin namens Zellara handelt.

ZELLARAS HEIM

Lies das Folgende vor, wenn die SC das Zuhause der Wahrsagerin betreten, oder nutze eigene Worte:

Das Innere dieses kleinen, bescheidenen Hauses besteht aus einer gemütlichen Kammer, in der es nach Blumen und Gewürzen duftet. Der Duft stammt von mehreren Weihrauchstäbchen, welche in an der Wand befestigten Gefäßen räuchern, die an Elfen mit Schmetterlingsflügeln erinnern. Der Rauch verleiht dem Raum etwas Verträumtes. An den Wänden hängen bestickte Wandteppiche; einer trägt als Motiv eine Bestie mit einem schwarzen Totenschädel, welche mit Menschenherzen jongliert, ein weiterer zwei Engel, die auf einer schneebedeckten Bergspitze tanzen. Ein dritter Wandteppich an der der Tür gegenüberliegenden Wand zeigt eine hochgewachsene, in Nebel gehüllte Gestalt in einem Kapuzenumhang, welche ein flammendes Schwert in einer Skeletthand hält. Der Boden ist von mehreren hellen Matten bedeckt, die einzigen Möbelstücke sind ein Holztisch mit einer hellroten Decke und mehrere elegante, hochlehnige Stühle. Ein mit einem blauen Tuch abgedeckter Korb steht unter dem Tisch.

Der erste SC, der das Haus betritt, findet auf dem Tisch eine Notiz, die mit einem kleinen Stein beschwert wurde. – Siehe Spielerunterlage #1–2.

Das Essen und der Wein im Korb, die Notiz und alle Einrichtungsgegenstände im Raum sind zum Teil real und zum Teil Illusionen, welche Zellaras Geist erschafft, um den Ort als bewohnt erscheinen zu lassen. Sie hat hier viele Jahre lang gelebt und die Echos ihres Lebens dienen ihr auf ähnliche Weise wie die gemeinsame Wut und der geteilte Schmerz der SC als Fokus. Das Brot ist etwas trocken, aber sättigend und der Wein ist nicht hochwertig, schmeckt aber dennoch.

Sollte ein Charakter Zweifel hinsichtlich des Essens und der Möbel ausdrücken, so gestatte ihm einen Willenswurf gegen SG 25, die mächtigen, wenn auch eher unbedeutenden Illusionen zu durchschauen. Beachte, dass der Charakter auch bei erfolgreichem Willenswurf immer noch die Illusionen sehen kann, sie aber dann geisterhafter und zerfasert anstatt als feste Realität wahrnimmt. Der gesamte Bereich strahlt durchschnittliche Illusionsmagie aus, sollte *Magie entdecken* gewirkt werden. *Untote entdecken* enthüllt zudem eine durchschnittliche Aura des Untodes. Da Zellara zu Lebzeiten von neutraler Gesinnung gewesen ist, enthüllen Zauber wie *Böses entdecken* und dergleichen nichts weiter über die Auren des Raumes. Die folgende Beschreibung der ersten Begegnung nimmt an, dass die SC nicht sofort erkennen, dass sie es mit einer Spukerscheinung zu tun haben – sollten sie es erkennen, dann improvisiere. Zellara benötigt immer noch ihre Hilfe und sie ist nicht böse. Sollten die SC erkennen, dass sie ein Spuk ist, entfällt lediglich die spätere Enthüllung, dass die Frau, welche sie angeheuert hat, zu diesem Zeitpunkt bereits tot gewesen ist. Ebenso ändert sich nichts daran, dass sie mitteilen kann, wo sich Gaedren aufhält, und ihre Gründe, nicht selbst handeln zu können, machen plötzlich Sinn. Letztendlich dient sie in diesem Abenteuer nur einem Zweck: die SC zusammen zu führen.

Ich weiß, was Gaedren dir angetan hat. Er hat auch mir Unrecht zuteil werden lassen. Ich weiß, wo er haust, kann aber nicht gegen ihn vorgehen. Komm zum Sonnenuntergang zu meinem Haus in der Schnäpperstraße 3. Auch andere Opfer Gaedrens werden da sein. Ihm muss Gerechtigkeit widerfahren.

SPIELERUNTERLAGE #1

Danke, dass ihr gekommen seid. Ich muss kurz weg, werde aber in Bälde zurückkommen. Setzt euch doch bitte, während ihr wartet. Der Korb unter dem Tisch enthält Brot und Getränke für euch.

SPIELERUNTERLAGE #2

Daher ist es keine große Sache, sollten deine SC neugierig und hartnäckig sein und das Geheimnis frühzeitig herausfinden.

Erlaube den SC, in beliebiger Reihenfolge bei Zellaras Haus einzutreffen, sich miteinander bekannt zu machen und vielleicht ihre auf unterschiedlichen Turmkarten erhaltenen, aber identischen Mitteilungen zu vergleichen.

Trotz der Notiz ist Zellara in Wahrheit anwesend, wenn die SC eintreffen. Sie möchte aber, dass die SC sich zunächst untereinander ein wenig unterhalten, damit sie sich wohlfühlen und sie sich zugleich versichern kann, die richtigen zusammengerufen zu haben. Wenn sie diese Sicherheit hat – und du bereit bist, mit der Kampagne zu beginnen - manifestiert sie sich außer Sicht draußen auf der Straße. Sie betritt ihr Haus mit einem Lächeln, dankt den SC für ihr Kommen und nimmt am Tisch Platz.

Zellara erscheint wie zu Lebzeiten – als attraktive Varisische Wanderin mittleren Alters mit langem, dunklen Haar. Sie lässt die SC sich vorstellen, während sie aus einer Tasche einen Satz Turmkarten hervorholt und routiniert mischt.

Ihr Können im Umgang mit den Karten sollte offenkundig sein, so man ihr dabei nur zusieht, scheinen die Karten doch durch ihre Finger zu fließen und zu tanzen. Sollten die SC noch nicht am Tisch Platz genommen haben, deutet sie ihnen mit einem Nicken, sich niederzulassen. Es sind genau so viele freie Stühle vorhanden wie Spielercharaktere. Sobald die SC sitzen, spricht sie mit sanfter, aber klarer Stimme. Lies das Folgende vor oder verwende eigene Worte:

„Danke, dass ihr gekommen seid, meine Freunde. Und danke, dass ihr euch auf meine unkonventionelle Methode der Kontaktaufnahme eingelassen habt. Ihr müsst wissen, dass ich aus gutem Grund verborgen bleibe – ein bösartiger Mann würde mir großes Unheil antun, wüsste er, dass ich nach Hilfe suche. Dieser Mann hat jedem von euch ebenfalls Furchtbares angetan. Natürlich spreche ich von Gaedren Lamm, dessen Grausamkeit und Bereitschaft, das Leben anderer zu zerstören, nur noch von seiner Gabe übertroffen wird, den Konsequenzen zu entrinnen. Ihr müsst wissen, dass vor einem Jahr Lamms Diebe mir meine Turmkarten gestohlen haben. Die Karten sind mir sehr wichtig, da sie seit einem Dutzend Generationen innerhalb meiner Familie vererbt werden und mir den Lebensunterhalt sichern. Als Lamms Taschendiebe sie aber entwendeten, spürte mein Sohn Eran sie auf und brachte mir die Karten zurück. Jedoch hatte Gaedren ihn beschatten lassen – und kurz nachdem er mein Haus verlassen hatte, wurde mein Sohn von seinen Schlägern ermordet!

Ich wandte mich an die Stadtwache um Hilfe, wurde aber fortgeschickt. Und so fragte ich herum. Ich zahlte Bestechungsgelder und fragte die Turmkarten um Rat. Und vor kurzem zahlten sich meine Bemühungen aus, da ich herausfand, wo Gaedren haust. Er kann in einer alten Fischerei nördlich von hier gefunden werden, am Westpier 17, wo er entführte Kinder zu Taschendieben ausbildet und seine gestohlenen Schätze zählt.

Doch ich brauche eure Hilfe. Ich habe keine Hoffnung, dass ich mich diesem Mann allein stellen könnte, und die Wache ist so langsam, dass selbst wenn sie helfen wollte, Gaedren sicherlich im Vorfeld von ihrem Kommen erfahren würde. Und selbst wenn sie ihn festnehmen, gibt es doch gar keine Garantie, dass er auch bestraft wird. Dieser Verbrecher entwindet sich dem Gesetz seit Jahrzehnten. Doch ihr kennt diese Frustrationen selbst, nicht wahr? – Auf den Straßen kursieren Gerüchte, dass Gaedren auch euch Unrecht angetan hat. Deshalb habe ich euch gerufen. Es ist an der Zeit, dass er dafür büßt."

Sobald Zellara ihre Geschichte beendet hat, bietet sie den SC eine Turmdeutung an, um sie auf die Aufgabe vorzubereiten, Gaedren in der Alten Fischerei aufzuspüren. Sie wartet nicht ab, ob die SC zustimmen, sondern teilt ihnen sofort sofort Karten aus – dies ist die Auswahl.

Die SC erhalten zu Beginn jedes Kapitels dieser Kampagne die Gelegenheit, an einer Turmkartendeutung teilzunehmen, wie Zellara sie nun für sie durchführt. Wenn du diese Deutungen durchführst, solltest du dir einen Moment nehmen, um kommende Ereignisse anzukündigen – natürlich sollten dies keine inhaltlichen Informationen sein, doch im Rahmen dieser ersten Deutung solltest du die SC vor kommenden Unruhen und Gewalt auf den Straßen warnen und dass es ihnen vorherbestimmt sei, zu Helden Korvosas zu werden. Umfassende Einzelheiten zur Durchführung einer Turmkartendeutung findest du ab Seite 416 in Anhang 3.

Zellara dient in erster Linie als Anlass, um die SC zusammen zu bringen und sie nach Gaedren Lamm auszusenden, damit sie die Brosche der Königin finden, welche der alte Mann gestohlen hat und in seinem Zimmer verwahrt. Indem du die Wahrsagerin als hilfsbereite, aber verzweifelte Frau statt als bösartige oder verdächtige Macht darstellst, solltest du dafür sorgen, dass deine Spieler sich auf Gaedren konzentrieren. Sobald Zellara die Turmkartendeutung abgeschlossen hat, drängt sie die SC, sich den Unterweltherrscher rasch vorzunehmen, nicht dass er sein gegenwärtiges Versteck aufgibt und weiterzieht. Sollten die SC darauf bestehen, von ihr zu erfahren, wie sie auf diese aufmerksam geworden ist, antwortet sie in Rätseln. Etwa in der Art, dass sie der Musik der Stadt lausche und ihre Turmkarten ihr mehr berichten würden, als den meisten anderen.

Sollten die SC nach diesem ersten Treffen später zu Zellaras Haus zurückkehren, erwartet sie eine ziemliche Überraschung – Einzelheiten zum Aussehen des Hauses, wenn Zellara spirituelle Präsenz nicht zugegen ist, findest du auf Seite 30.

A DIE ALTE FISCHEREI

Wie im Falle aller Verstecke Gaedren Lamms im Laufe der Jahrzehnte, ist auch die Alte Fischerei, in welcher er gegenwärtig haust, ein vergessenes Echo der Träume eines anderen. Gaedren wählt seine Verstecke nicht nur als Unterschlupf für sich und seine Bande, sondern auch abhängig davon, wem sie gegenwärtig gehören, bzw. nicht gehören – er zieht Gebäude vor, deren Eigentümer erbenlos verstorben sind. Nach dem Gesetz Korvosas geht ein auf diese Weise verlassenes Gebäude sofort in den Besitz der Stadt über, wobei eventuelle Erben oder andere rechtmäßige Eigentümer zwei Jahre Zeit haben, um ihre Ansprüche zu beweisen und die Kontrolle über das Eigentum zurückzuerlangen. Nach diesen zwei Jahren übernimmt die Stadt das Eigentum, ist aber traditionell sehr langsam in der Frage, wie sodann damit zu verfahren ist. Gaedren konnte daher feststellen, dass man effektiv über Jahre umsonst wohnen kann, indem man das richtige Gebäude am richtigen Ort wählt.

Die Alte Fischerei bildet dabei keine Ausnahme. Der letzte Eigentümer verstarb, als ein Teufelsfisch sein Boot angriff und Gaedren nutzt sie nun als Versteck und Basis für Betrügereien, mit denen er sich ein Nebeneinkommen zu dem sichert, was seine aus Kindern bestehende Bande von Taschendieben ihm bringt. Die Fischerei ist zudem ein Ort, an dem verzweifelte Angler ihre weniger schönen Fänge verkaufen können. Seien es Fische, die seit 3 Tagen tot in den Netzen gehangen haben, oder entstellte oder mutierte Exemplare, die auf dem Markt niemand anrühren würde. Zudem entsorgen Fischverkäufer hier ihre alte Altbestände, sobald diese nach Fäulnis zu stinken beginnen. Gaedrens versklavte Waisen knechten zwischen den Eingeweiden und dem Schleim und erzeugen einen stinkenden Matsch, welcher als Köder, Dünger oder Hauptzutat der „Hafenklöße" weiterverkauft wird.



Letzteres ist eine beliebte Mahlzeit unter ärmeren Hafenarbeitern, die sich keinen frischen Fisch leisten können. Gaedren selbst residiert in den geheimen Räumen unter der Fischerei, in welche man nur gelangen kann, indem man sich durch die schmalen Spalten unter dem Gebäude wagt, in denen die schmierigen Abfälle hoch stehen. Gaedren selbst ist trotz seines hohen Alters recht begabt darin, über die Laufstege und durch die Decks des alten Schiffes Krakenwahn zu kraxeln und so sein Versteck zu erreichen. Dort spielt er stundenlang mit seinen stumpfsinnigen Gefährten Karten, zählt seine Münzen, begutachtet Diebesgut und füttert seinen geliebten Alligator Schlingwanst eimerweise mit Fischabfällen.

Eigenschaften der Alten Fischerei

Die Alte Fischerei ist ein heruntergekommenes, knarrendes Gebäude, allerdings noch recht standfest – bis die Bodendielen nachgeben oder das Dach einstürzt, dürften noch einige Jahre vergehen. Gaedren beabsichtigt natürlich, dann schon weitergezogen zu sein. Bis dahin dient ihm und seinen Schlägern das Gebäude bestens als Operationsbasis. Alle Fenster sind mit Brettern vernagelt, wobei es genug Schlitze gibt, um hinaus zu spähen. Die Holztüren sind von Schimmel und Schmiere überzogen, aber immer noch stabil (10 TP, Härte 5, Gegenstand zerschmettern gegen SG 15). Die Fischerei liegt an einer steilen Anhöhe und wurde zum großen Teil mittels Holzbalken und -trägern über den Jeggarefluss gebaut. Von der Kuppe der Anhöhe hinab zum Fluss besteht ein Höhenunterschied von gut 4 m, die Böschung ist rutschig, kann jedoch mittels Fertigkeitswürfen für Klettern gegen SG 10 erklommen werden. Die Außenwände der Fischerei reichen beinahe bis zum Fluss hinunter, sodass die Wasseroberfläche nur ein Stück unterhalb des Bodenniveaus von Bereich **A8** liegt. Der Boden von Bereich **A13** und **A14** liegt etwas höher, allerdings stehen die Stützpfosten darunter derart eng zusammen, dass zwischen ihnen meist nur 10 cm Raum ist. Eine Kreatur der Größenkategorie Klein könnte aber einen ausreichenden Durchlass finden, um sich vom Fluss in das Becken unter Bereich **A13** zu zwängen. Dies erfordert jedoch einen Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 30 und bringt den Eindringling direkt ins Revier des hungrigen Wächters dieses Bereichs.

Die folgenden Begegnungen in der Fischerei gehen davon aus, dass die SC die Lokalität bei Tag aufsuchen. Nachts ruht der Betrieb – alle Außen- und Innentüren sind verschlossen (Mechanismus ausschalten gegen SG 20) und Gaedrens Komplize Yargin zieht sich zum Schlafen nach Bereich **A5** zurück. Gaedrens andere Schläger, Krummbein und Grinsebacke, wechseln sich bei einigermaßen regelmäßigen Kontrollgängen durch die Fischerei ab – einer um 9 Uhr abends, einer um Mitternacht und einer 3 Uhr morgens. Hauptsächlich schauen sie dahingehend nach dem Rechten, dass die Waisenkinder keinen Unsinn anstellen, achten aber auch auf Eindringlinge. Die nächtliche Sicherheit ruht ansonsten auf den Schultern von Bloo, Yargins räudigem Köter, welcher frei in Bereich **A8** umherstreifen kann und mit seinem Bellen rasch alle in der Fischerei aufscheucht.

Zu beachten sind noch die Waisenkinder, welche Gaedren „beschäftigt". Seine Schläger sprechen von ihnen als „Lamms Lämmchen" – es sind zähe Kinder, welche unter Gaedrens rasch zuschlagender Hand und durch das harte Leben auf der Straße abgehärtet wurden. Sie hassen den Bandenführer, fürchten ihn aber zugleich mehr als Asmodeus persönlich.

Die Straßenkinder sind überall in der Fischerei zu finden, wo sie unter der grausamen Aufsicht von Gaedrens widerwärtigen Genossen schuften müssen; wer sich wohl verhält, wird zum „Straßendienst" eingeteilt und ausgesandt, Beutel zu schneiden und Taschen auszuräumen. Gutherzige SC werden wahrscheinlich Interesse am Wohlbefinden der Straßenkinder entwickeln oder versuchen, sie gegen ihre Aufseher aufzuwiegeln. Wenn sie sich mit den Waisen anfreunden, können diese sie mit Informationen zu Gaedren und seinen Schlägern versorgen und die SC vielleicht sogar im Kampf unterstützen. Wenn in den folgenden Bereichen Straßenkinder arbeiten, muss einem SC, der sie aufwiegeln will, ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 15 gelingen (Einschüchtern gelingt nicht, da die Kinder dies von Gaedren zu sehr gewöhnt sind und diesen weitaus mehr fürchten). Bei mehreren Begegnungen ist ein Abschnitt „Die Waisen" zu finden, der Ideen enthält, wie die Kinder den SC helfen können, sofern dieser Fertigkeitswurf für Diplomatie erfolgreich ist. Sollten die SC dagegen an den Kindern gar kein Interesse zeigen, könnten diese allerdings ihre brutalen Meister aus Furcht für den Konsequenzen unterstützen. Die Waisen kennen die Bereiche jenseits Bereich **A9** nicht, da keiner, der zur Bestrafung zu Gaedren geschickt wird, jemals zurückgekommen ist.

Tagsüber halten sich in der Fischerei nur neun Waisenkinder auf, der Rest ist in der Stadt unterwegs. Nachts befinden sich alle 26 von Lamms Lämmchen in Bereich **A8**, wo sie in ihren Hängematten schlafen. Sollten die SC nachts in die Fischerei eindringen, so sind die Waisen zu verwirrt und verängstigt, um jemanden im Kampf zu unterstützen, egal welche Drohungen die Schläger ausstoßen; stattdessen versuchen sie, aus dem Gebäude zu entkommen und im umliegenden Elendsviertel unterzutauchen, sobald ihre Unterdrücker tot sind.

So erforderlich, greife für ein Waisenkind auf die folgenden Spielwerte zurück:

LAMMS LÄMMCHEN **HG 1/3**

EP 135

Junger menschlicher Experte 1

N Kleiner Humanoider (Mensch)

INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 11 (+3 GE, +1 Größe)

TP 5 (1W8+1)

REF +3, **WIL** +0, **ZÄH** +0,

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch –1 (1W3–2/19–20) oder Mistgabel –7 (1W6–2)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Mistgabel)

TAKTIK

Im Kampf Ein Waisenkind verbringt die erste Kampfrunde in der Regel in einem Schock- und Überraschungszustand, könnte aber schneller reagieren, sobald es in der Fischerei ein paar Kämpfe gegeben hat. Die Waisen ziehen es vor, mit den langen Mistgabeln anzugreifen, welche sie zum Ver- und Entladen der Fische verwenden (es handelt sich um improvisierte Waffen mit Reichweite), greifen aber zu ihren Dolchen, sollte jemand an den Mistgabeln vorbeikommen.

Moral Ein Waisenkind, welches Schaden erleidet, versucht, nach Bereich **A8** zu fliehen, außer Gaedrens Schläger sind allesamt tot oder nicht zu sehen. In diesem Fall flieht es aus der Fischerei ins umliegende Elendsviertel.

SPIELWERTE

ST 7, **GE** 16, **KO** 11, **IN** 11, **WE** 6, **CH** 10

GAB +0; **KMB** –3; **KMV** 10

Talente Fertigkeitsfokus (Akrobatik), Fertigkeitsfokus (Fingerfertigkeit)

Fertigkeiten Akrobatik +10, Bluffen +4, Entfesselungskunst +7, Fingerfertigkeit +10, Heimlichkeit +8, Klettern +2, Wahrnehmung +2

Sprachen Gemeinsprache

Ausrüstung Dolch, Mistgabel

Belohnung: Sobald Gaedren aus dem Weg geschafft ist, fliehen die Waisen schnell in das umliegende Elendsviertel. Dies erschwert es den SC, sie einzusammeln und in ein richtiges Waisenhaus zu bringen. Sollten die SC es dennoch angehen, so belohne sie pro geretteter Waise mit 135 EP (maximal insgesamt 1.350 EP). Falls einer der SC den Kampagnenwesenszug Vermisstes Kind besitzt, ist eine der hier angetroffenen Waisen dieses Kind. Das Kind in Sicherheit zu bringen verschafft dem Charakter ein Gefühl der Zufriedenheit und bringt der Gruppe weitere 400 EP ein.

A1 Vordertür

Der Gestank von Salzwasser und fauligem Fisch hängt schwer in der Luft. Die alte Doppeltür an der Seite dieses verwitterten Gebäudes ist geschlossen. Über ihr baumelt ein lockerer Schilderrahmen an einer rostigen Kette; was er einst enthalten hat, ist längst fort.

Die Haupttüren der Fischerei werden verschlossen gehalten (Mechanismus ausschalten gegen SG 20), da der Warenstrom in der Regel durch Bereich **A7** verläuft. Wer an der Tür klopft oder offensichtlich und erkennbar versucht, das Schloss zu knacken, provoziert damit ein sofortiges Einschreiten Yargins (siehe Bereich **A6**).

A2 Verladerampe

Eine 4,50 m breite Verladerampe befindet sich an der Seite des Gebäudes. In der Nähe stehen einige Karren, die teilweise mit teerverschmierten Fässern beladen sind, welche an der Seite einen fischförmigen roten Farbfleck aufweisen. Durch eine Doppeltür südlich der Rampe kann man das Gebäude betreten, während eine abwärts führende, wacklige Treppe einen Höhenunterschied von 3 m überwindet und etwa 90 cm oberhalb des Flussniveaus endet, wo eine einfache Tür als zweiter Eingang fungiert.

Tagsüber ist die nach Bereich **A7** führende Doppeltür angelehnt oder steht weit offen, während die Tür nach Bereich **A8** stets verschlossen ist (Mechanismus ausschalten gegen SG 20). Die Nachfrage nach billigem Fischbrei hält die Fischerei beschäftigt, sodass sie meist gegen Abend ein oder zwei

Wagenladungen mit diesem widerlichen Zeug auf die Reise bringt. Die Waisen erledigen dabei in Bereich **A7** die Schwerstarbeit, während sie von Krummbein beaufsichtigt werden.

A3 Seitengasse

An der Seite der Fischerei hängt ein glitschiger Laufsteg, der von seepockenverkrusteten Pfeilern getragen wird, die unterhalb der Wasserlinie in 6 m Tiefe bereits gut die Hälfte ihres Durchmessers verloren haben.

Die Tür nach Bereich **A6** ist verschlossen (Mechanismus ausschalten gegen SG 20).

Der Laufsteg liegt gut 4 m über dem Wasser und windet sich an der Südwand des Gebäudes entlang; dabei weist er ein Gefälle auf – nahe des Schiffes im Osten sind es nur noch 3 m bis zur Wasseroberfläche. Der Anleger ist rutschig, doch solange niemand schneller laufen will, als seine Bewegungsrate pro Runde hergibt, bestehen keine Risiken. Sobald jemand aber eine Volle Aktion zur Fortbewegung verwendet, auf den rutschigen Brettern rennt oder kämpft, muss er einen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 10 ablegen; misslingt dieser Wurf um 5 oder mehr, stürzt er ins Wasser. Das alte Holz kann zudem nicht mehr stark belastet werden – sollte eine Kreatur größer als Mittelgroß, ein Charakter in Schwerer Rüstung oder zwei oder mehr mittelgroße Charaktere versuchen, die Planken innerhalb von 1,50 m Abstand zueinander zu beschreiten, so knarren und ächzen diese alarmierend. Verbleibt so ein SC oder verbleiben solche SC länger als 1 Runde auf einem Fleck, geben die Planken nach und stürzt der bzw. stürzen die SC ins Wasser. Dieses ist tief genug und der Sturz zu kurz, als dass daraus Fallschaden erwachsen würde – allerdings erweckt es die Aufmerksamkeit des unten schwimmenden Hais (siehe Bereich **A12**).

Obwohl der Steg ziemlich heruntergekommen ist, stellt er Gaedrens Hauptmethode dar, um seine derzeitige Heimstatt (Bereich **A13**) zu betreten und zu verlassen. Um möglichst wenig in der Öffentlichkeit gesehen zu werden, verbringt er oft Tage oder gar Wochen am Stück hier unten und nutzt diesen Weg nur ein paar Mal im Monat.

A4 Eingangsraum (HG 1/3)

In der Raummitte steht ein Schreibtisch mit einem schimmligen Stuhl. Unter dem Tisch liegt ein Haufen aus Stroh und räudigen Fellen.

Dieser Raum wird nicht oft genutzt – theoretisch empfängt Yargin hier neue Kunden, um Liefertermine abzusprechen, allerdings sind neue Kunden eine wahre Seltenheit. Jede größere Lärmentfaltung in diesem Raum sorgt schnell dafür, dass Yargin und Krummbein nachsehen kommen.

Kreaturen: Yargins alter Hund, ein übellauniger Köter namens Bloo, schläft den Gutteil des Tages auf dem ekelhaften, provisorischen Lager unter dem Schreibtisch. Bloo reagiert schnell (und laut), wenn er bemerkt, dass jemand in diesen Raum eindringt, dessen Geruch er nicht erkennt. Der Hund ist furchtlos und greift Fremde an, sobald er sie sieht, egal wie groß sie sind. Die Waisenkinder fürchten Bloo sehr – solange der Hund zugegen ist, erhält ein Schläger einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern, um die Waisen zum Kämpfen zu zwingen.

BLOO **HG 1/3**

EP 135

Hund (*MHB*, S. 153)

TP 6

A5 Unterkünfte

An der Fensterwand dieses Raumes stehen zu beiden Seiten des vernagelten Fensters zwei Stockbetten.

Gaedrens Schläger – Yargin, Krummbein und Grinsebacke – teilen sich diesen Raum. Das vierte Bett ist ungenutzt. Die drei Schläger vertrauen einander nicht und verwahren daher hier auch keine Wertsachen.

A6 Yargins Kontor (HG 1)

Um sich von Bereich **A4** her durch die teilweise blockierte Westtür in diesen Raum zu zwängen, ist ein Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 20 erforderlich – der Nutzer des Raumes betritt diesen normalerweise durch die Ost- oder die Südtür.

In einer Ecke dieses Raumes steht ein hölzerner Schreibtisch, der verhindert, dass die Tür an der Westseite vollends geöffnet werden kann. Auf dem Tisch liegen Dutzende von Schiefertafeln mit Kreidekritzeleien. An der Ostwand lehnt ein Schrank.

Dies ist das Kontor der Fischerei. Die Schiefertafeln tragen Geschäftsaufzeichnungen, Kundenadressen und andere Notizen der Buchhaltung. Diese Notizen werden ein Mal im Monat unübersichtlich auf Schriftrollen übertragen, die im Schrank lagern – theoretisch soll der Papierkram als Beweis dienen, dass hier nur Fischbrei hergestellt wird, sollte die Stadtwache überraschend vorbeikommen.

Eines der Bodenbretter hinter dem Stuhl in der Nordostecke des Raumes ist in Wahrheit eine gut versteckte Falltür (Wahrnehmung gegen SG 25). Die Tür ist allerdings von unten her verriegelt und müsste von oben her aufgebrochen werden (Gegenstand zerschmettern gegen SG 15), solange der Riegel vorliegt. Einmal geöffnet bildet die Falltür ein Loch mit 30 cm Seitenlänge, das direkt nach Bereich **A13** führt; der Boden der Kammer darunter liegt 3 m tiefer, da eine mittelgroße Kreatur einen Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 30 ablegen müsste, um sich hindurch zu winden, sollte niemand versehentlich hineinfallen (eine kleine Kreatur muss nur einen Wurf für Entfesselungskunst gegen SG 15 ablegen). Sobald man sich durch die Öffnung gezwängt hat, kann man einen Flaschenzug (bzw. die daran befestigten Seile) nutzen, um sich zum Boden herabzulassen (Klettern gegen SG 5) – der Flaschenzug ist eigentlich ein improvisierter Essensaufzug.

Kreaturen: Gaedrens rechte Hand und langjährigster Spießgeselle, Yargin Balko, ist ein verbitterter menschlicher Alchemist, der Gaedren seit fast zehn Jahren je nach Bedarf

als Buchhalter, Berater, Attentäter oder Hehler dient. Yargin ist ein ständig sauertöpfischer Mann mit kurzen blonden Haaren und einer Vorliebe für teure Kleidung. Als öffentliches Gesicht der Operation achtet er sehr auf sein Äußeres, auch wenn sein Modegeschmack stets wenigstens 20 Jahre der Zeit hinterherhinkt. Yargin ist zudem dafür verantwortlich, dass Gaedren regelmäßig mittels der Falltür und dem Essensaufzug mit Nahrung, Wasser und Unterhaltung versorgt wird, da der alte Mann lieber die Zeit in seinem Versteck im Untergeschoss verbringt und es hasst, dieses zu verlassen. Wenn Yargin etwas nach unten schicken will, klopft er erst drei Mal, dann ein Mal und dann wieder drei Mal gegen die Falltür, um Gaedren in Kenntnis zu setzen, damit er den Riegel entfernt, sodass Yargin seine Lieferung nach unten schicken kann.

Yargins wahre Vorliebe gilt Säure – er hat stets mehrere Phiolen bei sich. Ihm ist es auch gelungen, selbst eine schwache Säure zusammen zu mischen, die ein Kernbestandteil des Prozesses ist, mit dem der Fisch zu Brei gemacht wird (und manchmal werden damit widerspenstige Waisenkinder bestraft).

YARGIN BALKO **HG 1**

EP 400

Menschlicher Experte 3

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Rüstung)

TP 16 (3W8+3)

REF +3, **WIL** +2, **ZÄH** +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch +2 (1W4/19–20)

Fernkampf Leichte Armbrust +4 (1W8/19–20)

TAKTIK

Im Kampf Yargin setzt im Kampf vorzugsweise seinen *Zauberstab: Säurespritzer* ein, allerdings muss er zum Aktivieren einen Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen gegen SG 12 ablegen, sodass er ihm immer wieder den Dienst verweigert – wenn dies geschieht, flucht er laut und anhaltend und schüttelt den Zauberstab frustriert. Sobald ihm dies drei Mal passiert ist, gibt er auf und wirft lieber mit Säurephiolen oder schießt mit der Armbrust. Nahkampf jagt ihm eine Todesangst ein und er kämpft nur dann mit dem Dolch, wenn er in die Enge getrieben wird.

Moral Sobald Yargin seine Säure verbraucht und sein Zauberstab ihn drei Mal enttäuscht hat oder sobald er Nahkampfschaden erleidet kreischt er panisch auf und versucht, zu Gaedren zu fliehen, um ihn zu warnen. Dass er dabei Gaedrens Feinde zu seinem Boss führen könnte, kommt ihm vor Panik gar nicht in den Sinn.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 14, **KO** 13, **IN** 11, **WE** 9, **CH** 8

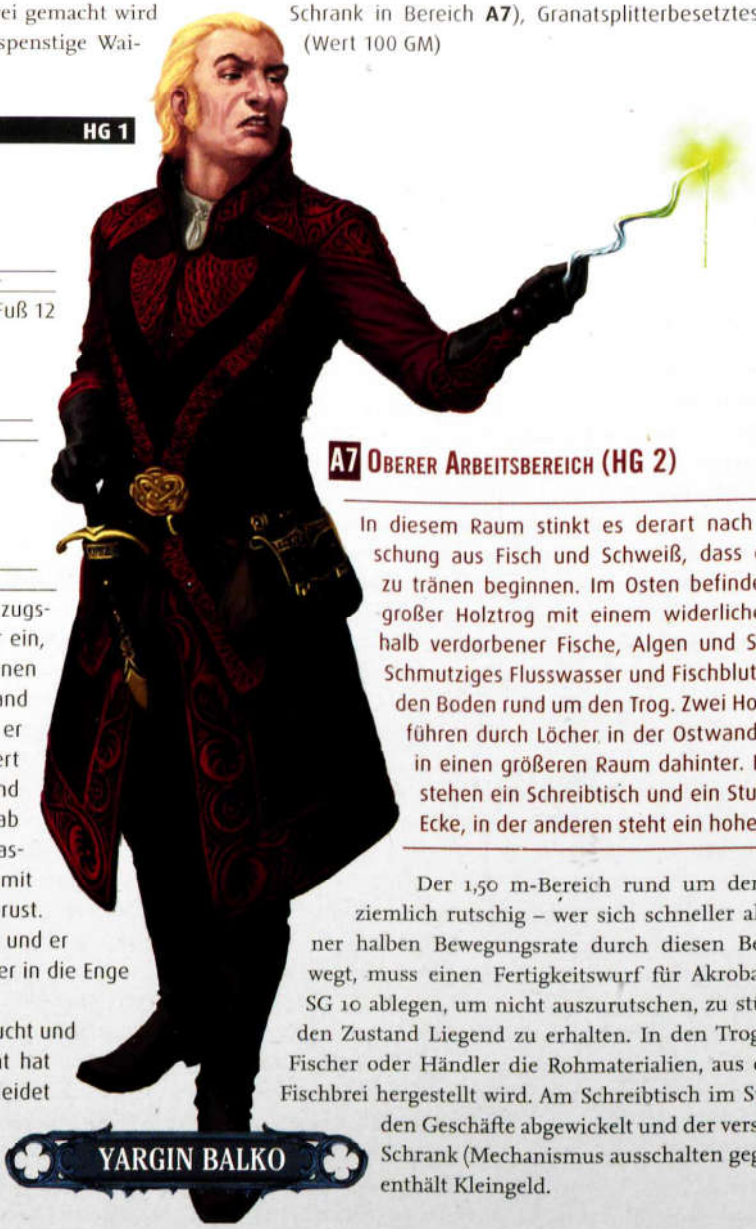
GAB +2; **KMB** +2; **KMV** 14

Talente Beredsamkeit, Fertigkeitsfokus (Magischen Gegenstand benutzen), Kernschuss

Fertigkeiten Diplomatie +5, Einschüchtern +7, Handwerk (Alchemie) +6, Magischen Gegenstand benutzen +8, Mechanismus ausschalten +5, Schätzen +4, Sprachenkunde +5, Wahrnehmung +5, Wissen (Arkanes) +6, Zauberkunde +6

Sprachen Gemeinsprache, Gnomisch, Varisisch

Kampfausrüstung *Zauberstab: Säurespritzer* (28 Ladungen), Säure (3), Donnerstein; **Sonstige Ausrüstung** Lederrüstung, Dolch, Leichte Armbrust mit 10 Bolzen, Messingschlüssel (öffnet alle Schlösser in der Fischerei), Eisenschlüssel (öffnet den Schrank in Bereich **A7**), Granatsplitterbesetztes Amulett (Wert 100 GM)



YARGIN BALKO

A7 Oberer Arbeitsbereich (HG 2)

In diesem Raum stinkt es derart nach einer Mischung aus Fisch und Schweiß, dass die Augen zu tränen beginnen. Im Osten befindet sich ein großer Holztrog mit einem widerlichen Haufen halb verdorbener Fische, Algen und Salzwasser. Schmutziges Flusswasser und Fischblut beflecken den Boden rund um den Trog. Zwei Holzrutschen führen durch Löcher in der Ostwand vom Trog in einen größeren Raum dahinter. Im Westen stehen ein Schreibtisch und ein Stuhl in einer Ecke, in der anderen steht ein hoher Schrank.

Der 1,50 m-Bereich rund um den Trog ist ziemlich rutschig – wer sich schneller als mit seiner halben Bewegungsrate durch diesen Bereich bewegt, muss einen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 10 ablegen, um nicht auszurutschen, zu stürzen und den Zustand Liegend zu erhalten. In den Trog schütten Fischer oder Händler die Rohmaterialien, aus denen der Fischbrei hergestellt wird. Am Schreibtisch im Süden werden Geschäfte abgewickelt und der verschlossene Schrank (Mechanismus ausschalten gegen SG 20) enthält Kleingeld.

Kreaturen: Vier von Lamms Lämmchen schuften hier und schaufeln mit ihren Mistgabeln Fisch in die Rutschen, welche zum Breibehälter in Bereich **A8** führen, sobald von dort Nachschub angefordert wird. Ab und an klettert einer in eine Rutsche, um eine Verstopfung zu beseitigen – dieses „Herummatschen" ist die Aufgabe jener Waisen, die in der Hackordnung der Gruppe unten stehen.

Als Aufseher fungiert hier ein elender Gnom namens Krummbein Gruller. Dieser Sklaventreiber liebt seine Arbeit, da er Menschenkinder herumschubsen kann, die zum Teil noch kleiner sind als er selbst. Krummbein ermahnt und brüllt die Kinder schnell an und droht, sie „an den Hund zu verfüttern". Selbst jene Kinder, die den Gnom überragen, haben gelernt, besser den Mund zu halten und seine Befehle zu befolgen. Krummbein kleidet sich oft selbst wie eines der Waisenkinder; ein SC kann seine Verkleidung durchschauen, wenn ihm ein konkurrierender Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen den Krummbeins Wurf für Verkleiden gelingt (gnomische SC erhalten einen Bonus von +5 auf diesen Fertigkeitswurf).

KRUMMBEIN GRULLER **HG 1**

EP 400

Gnomischer Schurke 2

NB Kleiner Humanoider (Gnom)

INI +2; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14 (+2 GE, +1 Größe, +3 Rüstung)

TP 18 (2W8+6)

REF +5, **WIL** –1, **ZÄH** +2; +2 gegen Illusionen

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Verteidigungsschulung

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Kukri [Meisterarbeit] +4 (1W3+1/18–20)

Besondere Angriffe Hass, Hinterhältiger Angriff +1W6

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 2; Konzentration +4)

1/Tag — *Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Mit Tieren sprechen*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick*

TAKTIK

Im Kampf Krummbein befiehlt den Waisen, die SC anzugreifen. Diese kommen dem Befehl nach, so ihm ein Fertigkeitswurf für Einschüchtern gegen SG 9 gelingt. Er selbst eilt zur Tür nach Bereich **A4**, um Alarm auszulösen und Bloo hineinzulassen. Er zieht es vor, im Nahkampf Eindringlingen mit dem Kukri zu Leibe zu rücken.

Moral Sollte Krummbein unter 5 TP reduziert werden, versucht er, ins Elendsviertel zu entkommen. Sollte er gefangen genommen werden, bettelt er um sein Leben und verspricht den SC, alles über die Fischerei auszuspucken, so sie ihm Gnade erweisen. Er weiß im Grunde alles über den Ort, sieht man von Gaedrens Versteck (Bereich **A14**) ab.

SPIELWERTE

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

GAB +1; **KMB** +1; **KMV** 13

Talente Täuscher, Umgang mit Kriegswaffen (Kukri)

Fertigkeiten Akrobatik +1, Bluffen +9, Fingerfertigkeit +6, Heimlichkeit +10, Klettern +5, Schwimmen +5, Verkleiden +11, Wahrnehmung +6, Wissen (Lokales) +5

Sprachen Gemeinsprache, Gnomisch, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Gnomenmagie, Schurkentrick (Kampfkniff)

Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung, Kukri [Meisterarbeit], Schminkzeug, Schrankschlüssel, 7 GM

LAMMS LÄMMCHEN (4) **HG 1/3**

EP je 135

TP je 5 (siehe Seite 18)

Die Waisen: Sollte die Gruppe die Kinder für sich gewinnen können, schleudert ein älterer Junge namens Kester, dessen Bruder letzte Woche von Krummbein abgestochen wurde, mit überraschender Zielgenauigkeit eine Mistgabel voll ranzigen Fischs direkt in das Gesicht des Gnoms, sodass dieser für 1 Runde den Zustand Blind erhält. In der Folgerunde schließen sich die Waisen dem Kampf gegen Krummbein mit Freuden an – sollte jedoch Bloo auftauchen, versuchen sie stattdessen zu fliehen.

Schätze: Der Schrank ist verschlossen (Mechanismus ausschalten gegen 20); er enthält vier Beutelchen mit jeweils 50 KM und zwei mit jeweils 50 SM. Krummbein hat den Schlüssel.

Belohnung: Belohne die SC mit 135 EP pro Waisenkind, das den Kampf überlebt.



KRUMMBEIN GRULLER

A8 Fischerei-Ebene (HG 1)

Der Boden ist mit einer glitschigen Schicht aus Flusswasser, Algenstücken und Fischblut bedeckt und die entsprechenden Gerüche liegen schwer in der Luft. Hölzerne Laufstege im Norden und Süden ermöglichen eine Verbindung zwischen dem westlichen Teil der Fischerei und dem 3 m tiefer liegenden Boden dieses Raumes. Eine breite Öffnung im Süden erlaubt den Blick auf das schlammige Dreckwasser des Jeggare, das träge einen Meter tiefer schwappt. Im Nordwesten steht ein gewaltiges, 2,40 m hohes Becken, dessen Seiten mit dicken Teerschichten abgedichtet wurden. In diesem Becken befindet sich eine widerlich anzusehende Mischung aus Fischmatsch,

Flusswasser und etwas, von dem man gar nichts genaueres wissen möchte. Im Osten stapeln sich Fässer und Kisten, auf die jeweils ein Fisch gemalt wurde. Unter den Laufstegen hängt über ein Dutzend kleiner Hängematten und jede ist mit einer zerlumpten Decke und einem Kissen ausgestattet.

Wenn Gaedren ihnen nicht soweit vertraut, sie auf Beutezug in die Stadt zu schicken, dann verbringen Lamms Lämmchen den Großteil ihrer Zeit in diesem Raum. Der gewaltige Behälter ist mit einer üblen Kombination aus Flusswasser, Algen, Fischen und einer schwachen Säure gefüllt. Tagsüber sind zwei vom Lamms Lämmchen hier mit langen, ruderartigen Löffeln zu Gange und verrühren die Mischung von den Laufstegen aus. Etwa ein Mal pro Stunde wird die obere Breischicht mit Eimern abgeschöpft und für die abendliche Auslieferung in Fässer gefüllt, während andere Kinder den Behälter mit Wasser aus dem Fluss nachfüllen und zusätzlichen Fisch aus dem Trog in Bereich A7 anfordern.

Die hiesigen Arbeitsbedingungen sind unterirdisch und viele Waisen sterben an Krankheiten und aufgrund von Misshandlungen durch die Schläger. Der typische Arbeitstag dauert 12 Stunden, es gibt eine zehnminütigen Mittagspause und eine Pause zum Abendessen, ehe es Schlafenszeit wird. Die Mahlzeiten bestehen fast immer aus schmierigem Brot und Hafenklößen. Zudem belohnt Gaedren die „lieben Kinder" jeden Sonntag mit süßem Gebäck. Letzteres ist so ziemlich alles, worauf sich die Waisen überhaupt freuen können – viele nehmen immer nur winzige Bissen davon, um das Naschwerk möglichst lange zu strecken.

Kreaturen: Fünf Waisen schufften tagsüber in dieser Kammer unter der gnadenlosen Aufsicht eines Halb-Orks namens Grinsebacke, welcher ständig lacht und kichert, während er jene Kinder prügelt, die seiner Ansicht nach nicht schnell genug arbeiten. Diese Angewohnheit hat ihm auch seinen Namen eingebracht. Vor mehreren Jahren verlor er ein Auge an einen Teufelsfisch und sein Gesicht zeigt immer noch mehrere Narben von den Saugnäpfen der Kreatur, welche er aber mit Stolz trägt. Sollte bisher niemand Alarm geschlagen haben, wird Grinsebacke dies tun, sobald er die SC erspäht; dann versucht er die Waisen zu zwingen, die SC anzugreifen (Einschüchtern gegen 9).


GRINSEBACKE

GRINSEBACKE **HG 1**

EP 400

Halb-orkischer Kämpfer 2

CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Ork)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 16 (+1 GE, +6 Rüstung)

TP 21 (2W10+6)

REF +1, **WIL** +1, **ZÄH** +5; +1 gegen Furcht)

Verteidigungsfähigkeiten Orkische Wildheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Streitflegel +6 (1W8+3)

Fernkampf Kompositlangbogen +3 (1W8+3/×3)

TAKTIK

Im Kampf Grinsebacke wird seinem Namen auch im Kampf gerecht, da er über alles lacht und gackert, was auch nur irgendwie entfernt lustig sein könnte (und er legt da sehr weite Maßstäbe an). Er konzentriert seine Angriffe stets auf denjenigen, der ihm zuletzt Schaden zugefügt hat. Zu Beginn nutzt er noch sein Talent Betäubungshieb, um nichttödlichen Schaden zu verursachen, da er die SC zum späteren Verhör gern lebend hätte. Sobald er aber unter 16 TP reduziert wird, teilt er stattdessen tödlichen Schaden aus. Wird er unter 5 TP reduziert, nutzt er seinen *Zaubertrank: Leichte Wunden heilen*, sofern er sich dazu aus dem Nahkampf lösen kann.

Moral Grinsebacke kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

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

GAB +2; **KMB** +5; **KMV** 16

Talente Betäubungshieb [ABR II], Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Streitflegel)

Fertigkeiten Akrobatik –3, Einschüchtern +6

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Besondere Eigenschaften Orkblut

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (3x); **Sonstige Ausrüstung** Kettenpanzer, Kompositlangbogen (+3 ST) mit 20 Pfeilen, Streitflegel, 72 GM

LAMMS LÄMMCHEN (5) **HG 1/3**

EP je 135

TP je 5 (siehe Seite 18)

Die Waisen: Sollten die SC hier die Gunst der Waisen gewinnen, nutzen mehrere von ihnen ihre unglaublich verdreckten, langstieligen Besen, um damit Grinsebacke zu stoßen. Diesem muss sodann jede Runde ein Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 10 gelingen, um nicht über die Besen zu stolpern und zu Fall gebracht zu werden.

Belohnung: Belohne die SC mit 135 EP pro überlebendem Waisenkind.

A9 Die Krakenwahn

Das verfaulte Deck dieses uralten Segelschiffes scheint noch gerade so zusammenzuhalten. Die Hülle ist abgenutzt und dick mit Algen und Seepocken verkrustet. Hauptsächlich wird das Schiff von mehreren Lagen alter Seile zusammengehalten, mit denen es an den Pfeilern befestigt ist, die die Fischerei und den nahen Laufsteg tragen. Der wacklige Steg führt an Steuerbord 30 cm unterhalb der Reeling parallel zum Schiff entlang. Eine Holztür führt in die Achterkabine, auf die Tür ist grob ein roter Fisch gemalt.

Dieses Wrack, die *Krakenwahn*, gehörte den früheren Eigentümern der Fischerei. Im Laufe der Jahre ist es zu einem Teil des Gebäudes geworden – seetüchtig ist es schon lange nicht mehr. Für Gaedren ist es lediglich ein Weg, um in sein Versteck und wieder hinaus zu gelangen. Sieht man von etwa 3 m vom Achterdeck ab, sind die Schiffsplanken sehr verrottet – jede mittelgroße oder größere Kreatur, die sich auf den Planken bugwärts bewegt, bricht durch, landet in Bereich **A11** und erleidet durch den Sturz 1W6 Schadenspunkte (REF, SG 12, keine Wirkung).

A10 Spinnennest (HG 1/4)

Die Luft in diesem Rau meist dick und modrig. Dichte Spinnweben hängen von den Wänden und der Boden ist von Bergen aus Decken, Kissen und Stroh bedeckt. Im Süden führt eine schmale Treppe in den Frachtraum des Schiffes hinab.

Kreaturen: Diese verdreckte Kajüte ist das Nest einer katzengroßen, langbeinigen, dunkelbraunen Spinne – einer von Korvosas berüchtigten Abflussspinnen. Solche Kreaturen hausen normalerweise in Kanalisationen, diese dagegen gehört zu einem größeren Nest im Laderaum der *Krakenwahn*. Da diese hier äußerst aggressiv ist, springt sie die erste Person an, welche hereinkommt. Diese Spinne und die übrigen im Laderaum können den Geruch des Schädlingsschutzes nicht ertragen, welchen Gaedren in seinem Versteck aufbewahrt, sodass ihnen automatisch die Zähigkeitswürfe gegen den Effekt dieser alchemistischen Paste misslingen.

ABFLUSSSPINNE **HG 1/4**
EP 100
TP 4 (siehe Seite 477)

A11 Krakenwahn-Laderaum (HG 1)

Dieser finstere, feuchte Frachtraum stinkt nach Schimmel. Mehrere Fässer, Kisten und andere Behälter sind hier und da aufgestapelt. Dort wo das Flusswasser keine Pfützen bildet, ist der Boden von Staub und Schmiere bedeckt.

Gaedren hat in den Schiffsrumpf eine Geheimtür einbauen lassen, die ihm Zugang nach Bereich **A12** und die dahinterliegenden Bereiche ermöglicht. Die Tür kann mittels eines Fertigkeitswurfes für Wahrnehmung gegen SG 20 entdeckt werden. Sollten die SC mittels eines Fertigkeitswurf für Überlebenskunde gegen SG 15 Gaedrens schwache Fußspuren im Dreck entdecken, erhalten sie einen Situationsbonus von +10 auf Versuche, die Geheimtür zu erspähen.

Kreaturen: Vier Abflussspinnen hausen in diesem aufgegebenen Frachtraum – sie sind ebenfalls sehr aggressiv und greifen alles und jeden an, der diesen Bereich betritt, solange sie nicht den abstoßenden Geruch von Schädlingsschutz wahrnehmen.

ABFLUSSSPINNEN (4) **HG 1/4**
EP je 100
TP je 4 (siehe Seite 477)

A12 Unterer Anleger (HG 1)

Unter der Fischerei gibt einen weiteren Anleger direkt über dem schaumigen Flusswasser. Er kann allerdings nur gebückt begangen werden, da sich in knapp einem Meter Höhe die Unterseite der Osthälfte des Gebäudes befindet. Das Gebäude steht auf Pfählen, zwischen denen Seile und rostige Ketten gespannt sind, von letzteren hängen dichte Spinnweben und Moosmatten. Der seitlich offene Kriechgang des unteren Anlegers führt von dem Schiff im Osten bis zur Westseite zu einer kleinen, quadratischen Tür mit 75 cm Seitenlänge, hinter welcher sich anscheinend ein Untergeschoss der landseitigen Hälfte der Fischerei befindet. Die tragenden Pfähle dieses Untergeschosses stehen dicht zusammen.

Wenn ein Waisenkind keinen Nutzen mehr einbringt, obliegt es in der Regel Grinsebacke, das arme Kind durch das Loch im Boden von Bereich **A8** auf ein darunter dümpelndes Floß herabzulassen, damit es nach Bereich **A13** zum Gespräch mit Gaedren geschickt werden kann. Diese Waisenkinder werden dann nie wieder gesehen, da sie an Gaedrens Alligator verfüttert werden.

Kreaturen: Das Wasser unter und rund um die Fischerei ist das Jagdrevier eines Mosaikhais, welcher aus Bereich **A13** heraustreibende Essensreste aufschnappt, aber auch Dinge, die aus Bereich **A8** herausfallen – Gaedrens Schläger lassen gern Fischreste durch die Öffnung fallen, um den Hai anzulocken, da dessen Anblick die Kinder verängstigt, was im Gegenzug die Schläger begeistert. Der Hai hat auch keine Hemmungen jemanden anzugreifen, der ins Wasser stürzt, attackiert jemanden auf dem unteren Anleger aber nur, sofern man ihn zuerst angegriffen und ihm Schaden zugefügt hat.

Mosaikhaie sind vor der Südküste Varisias und der Moddermarsch weit verbreitet. Man erkennt sie an ihren gezackten Markierungen, fleckiger Haut und heißblütigem Temperament. Mosaikhaie können in Salz- und Süßwasser überleben und schwimmen auf der Nahrungssuche oft Flüsse hinauf oder auch in die Tiefen der Moddermarsch.

MOSAIKHAI **HG 1**
EP 400 (AP Unter Piraten #3)
N Mittelgroßes Tier (Aquatisch)
INI +6; **Sinne** Blindgespür 9 m, Scharfe Sinne; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG
RK 14, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Natürlich)
TP 11 (2W8+2)
REF +5, **WIL** +1, **ZÄH** +4



ANGRIFF

Bewegungsrate Schwimmen 18 m
Nahkampf Biss +3 (1W6+3)

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 14, **KO** 13, **IN** 1, **WE** 12, **CH** 2
GAB +1; **KMB** +3; **KMV** 15
Talente Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Schwimmen +10, Wahrnehmung +6

A13 Gaedrens Spielwiese (HG 4)

Die Tür zwischen dem unteren Anleger und diesem Bereich hat eine Seitenlänge von 75 cm und ist verschlossen (Mechanismus ausschalten gegen SG 20; Yargin besitzt zudem einen Schlüssel). Das ungewöhnliche Format der Tür erschwert es mittelgroßen Kreaturen, sie zu passieren – entsprechend benötigt eine mittelgroße Kreatur eine Bewegungsaktion, um nach Bereich **A13** zu gelangen, oder muss einen Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 20 ablegen.

Die Luft in diesem großen Raum ist stickig und stinkt dank einer großen Öffnung im Boden nach dem Fluss – nur knapp einen Meter unterhalb der Öffnung befindet sich das Flussufer. Mehrere Pfähle ragen aus den Wasser, um die Decke des 2,40 m hohen Raumes zu tragen; zwischen den Pfählen hängen moosbedeckte Seile, an zwei Stellen aber auch rostige Handschellen über dem Wasser. Zwei 1,50 m breite Laufstege führen über das Loch hinweg zur anderen Seite der Kammer, wo eine Ansammlung alter Schränke, Truhen und Berge von Müll herumliegen. Dort liegen solch „Schätze" wie angeschlagene Porzellanteller, ein rissiger Trinkbecher, stark fleckiges Silberbesteck, ein alter Holzschild, in dem ein Armbrustbolzen steckt, ein verbeulter Helm und dergleichen. Mitten in dieser Unordnung stehen drei Tische, auf denen noch mehr Sachen liegen. In der Südwestecke ermöglicht eine Holztür, in einen abgetrennten Bereich zu gelangen.

Kreaturen: Gaedren Lamm ist eine diebische Schlange, der Schrecken von Korvosas vergessenen Kindern und ein vollkommen abartiger, verachtenswerter Mistkerl – und hier hält er sich auf. Der böse Mann verbringt seine Zeit meistens damit, an einem der Tische zu sitzen und die Beute des Tages zu sortieren, indem er übergenau jedes Stück untersucht, schätzt und katalogisiert. Jeden Sonnenuntergang kehren Gaedrens kleine Taschendiebe aus der Stadt zurück und überreichen ihre Beute Yargin, welcher sie sodann durch die Falltür Bereich **A6** nach unten in diesen Raum weitergibt. Die meisten Dinge werden von Lamm als Müll eingestuft und fortgeworfen, während echte Schätzchen in seine Truhe in Bereich **A14** wandern und grob alle vier Wochen von Yargin verhehlt werden. Alle paar Wochen verstaut Gaedren den Rest in ein paar Kisten, lädt sie auf ein Floss und lässt sie von einem seiner Schläger vor der Küste entsorgen – da der Boden wieder voll

von derartigen Dingen liegt, kann der nächste Entsorgungsausflug nicht mehr weit in der Zukunft liegen.

Gaedren nutzt die rostigen, an den Seilen hängenden Handschellen, um seinen Hausalligator namens Schlingwanst zu füttern, welcher im Wasser unter dem Untergeschoss haust. In der Regel lässt Gaedren einen todgeweihten Waisen von Grinsebacke an den Fußknöcheln festbinden und das Kind dann langsam in die wartenden, zuschnappenden Kiefer von Schlingwanst herab. Dabei verlängert er die Qualen zu seiner eigenen Unterhaltung, indem er dem Kind unglaublich komplizierte Fragen stellt und es mit jeder falschen Antwort ein paar Zentimeter tiefer sacken lässt.

Gaedren Lamm ist ein von Neid erfüllter, vom Alter gebeugter Mann, seine Augen sind gelblich verfärbt und seine Haut weist Altersflecken auf. Zudem hinkt er stark linksseitig. Seine Haut verträgt die Reibung von Rüstungen nicht mehr, sodass er einen (magischen) grauen Waffenrock trägt. Zu den seltenen Gelegenheiten, an welchen er seinen Bau verlässt, trägt er einen zerlumpten, breitkrempigen Sonnenhut, um seinen kahlen Schädel vor einem Sonnenbrand zu schützen.

Gaedren hält sich an den Grundsatz, dass Geheimnisse tödlich sein können – dieser elende Bastard wäre nie so alt geworden, wenn er anderen erlaubt hätte, etwas gegen ihn in die Hand zu bekommen. Zudem ist er ein stolzer und verbitterter Mann, der daran gewöhnt ist, mit Zähnen und Klauen zu kämpfen, um seinen Besitz zusammenzuhalten. In seiner Jugend wäre er bei den ersten Anzeichen von Ärger aus seinem Versteck geflohen und hätte seine Schläger ihrem Schicksal überlassen. Heute aber entscheidet er sich, zu bleiben und zu kämpfen – allerdings nicht aus Loyalität zu seinen Leuten, sondern weil er einfach viel zu gierig geworden ist, um etwas aufzugeben, dass er als sein Eigen betrachtet. Sollten die SC also mehrere Vorstöße benötigen, um bis zu diesem Bereich zu gelangen, werden sie den bösartigen alten Mann hier immer noch vorfinden, der sich stur an den Ort klammert, den ihm das Schicksal als letztes Versteck zugedacht hat.

Natürlich erkennt Gaedren jeden der SC, wenn sie hereinkommen, um ihn zu stellen. Abhängig von seiner vorherigen Beziehung zum jeweiligen SC kann seine Reaktion aus Beleidigungen und Drohungen („Ich hätte dich an Schlingwanst verfüttern sollen, als ich deine Rotznase zum ersten Mal gesehen habe!"), Angeboten („Ich kenne dich! Ich war immer der Ansicht, du würdest eine guten Partner abgeben – wie wär's, stichst du diese anderen Narren für mich nieder? Die Bezahlung würde sich sehen lassen.") oder auch Panik („Du! Wie zur Hölle konntest du mich finden?") bestehen. Lass ihn jeden SC wenigstens ein Mal vor oder während des Kampfes bedrohen oder beleidigen. Sollte jemand Zellara erwähnen, so kichert Gaedren und gibt eine kryptische Antwort: „Ja, ich erinnere mich an sie. So schöne Augen, so seidiges Haar. Ich konnte sie einfach nicht an mein Haustier verfüttern – sie ist im nächsten Zimmer, falls ihr mit ihr sprechen wollt ..."

GAEDREN LAMM **HG 2**

EP 600

Alter menschlicher Experte 4 / Schurke 2

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12 (+1 Ausweichen, +1 GE, +2 Rüstung)

TP 20 (6W8–10)

REF +5, **WIL** +6, **ZÄH** –1

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

Schwächen Starkes Humpeln

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,50 m

Nahkampf *Dolch +1,* +6 (1W4–2/19–20)

Fernkampf Handarmbrust [Meisterarbeit] +6 (1W4/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

TAKTIK

Im Kampf Gaedren ist von der Stufe her den SC zwar haushoch überlegen, allerdings vom Alter gezeichnet. Er weiß um seine Schwachstellen, allerdings beeinflusst seine verbitterte und grausame Persönlichkeit sein Urteilsvermögen. Als erstes schießt er mit der Armbrust auf Schlingwanst in der Annahme, dass die plötzlichen Schmerzen den knurrigen Alligator in einen Blutrausch versetzen. Dann nimmt er die SC unter Beschuss, wobei er sich vom Beckenrand fernhält und hofft, dass Schlingwanst sich ihrer schon annehmen wird. Zum Dolch greift er nur, wenn er in den Nahkampf gezwungen wird.

Moral Gaedren will zwar sein aktuelles Zuhause nicht aufgeben, weiß aber, wann er in Schwierigkeiten steckt. Sollte er unter 6 TP reduziert werden, versucht er, nach Bereich **A12** zu flüchten und mit einem der dort vertäuten Flöße zu entkommen. Natürlich könnte dies das letzte sein, was Gaedren versucht, da ein wütender Alligator ihn durchaus auf dem Weg nach draußen angreifen könnte. Es ist unwahrscheinlich, dass Gaedren den SC entkommt, doch sollte es ihm gelingen, könnte er zu einem wiederkehrenden Gegner werden – siehe auch Seite 27 hinsichtlich weiterer Einzelheiten.

SPIELWERTE

ST 5, **GE** 13, **KO** 7, **IN** 16, **WE** 15, **CH** 16

GAB +4; **KMB** +1; **KMV** 13

Talente Ausweichen, Defensive Kampfweise, Fertigkeitsfokus (Bluffen), Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Bluffen +15, Einschüchtern +12, Fingerfertigkeit +10, Heimlichkeit +10, Mit Tieren umgehen +12, Motiv erkennen +11, Schätzen +12, Schwimmen +6, Sprachenkunde +11, Verkleiden +11, Wahrnehmung +11

Sprachen Gemeinsprache, Gnomisch, Goblinisch, Halblingsch, Infernalisch, Orkisch, Schoanti, Varisisch, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentricks (Schurkenfinesse)

Ausrüstung *Waffenrock +1, Dolch +1,* Handarmbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, Messingschlüssel (öffnet alle Türen in der Fischerei), rostiger Eisenschlüssel (öffnet die Truhe in Bereich **A14**)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Starkes Humpeln (AF) Gaedren ist nicht in Würde gealtert – sein Verstand ist zwar scharf und bösartig wie eh und je, doch sein Körper lässt ihn im Stich. Das lange Verbrecherleben hat seine deutlichsten Spuren an Gaedrens linkem Bein hinterlassen, wo eine alte Verletzung seine Grundbewegungsrate auf humpelnde 4,50 m reduziert. Verbunden mit den alterungsbedingten Reduzierungen seiner körperlichen Attribute senkt dies seinen HG auf 2.

SCHLINGWANST **HG 2**

EP 600

Alligator (Spielwerte wie Krokodil; *MHB*, S. 164)

TP 22

TAKTIK

Im Kampf Sollte Schlingwanst in Zorn verfallen – z.B. wenn er von Gaedren angeschossen wird – röhrt er auf und schnappt nach allem innerhalb von 1,50 m Entfernung zum Beckenrand. Um nach jemandem zu beißen, der sich so nahe am Rand befindet, muss ihm ein Fertigkeitswurf für Schwimmen gegen SG 20 gelingen, damit er sich hinreichend genug aus dem Wasser katapultieren kann; aber selbst dann erhält sein Ziel dank Deckung einen Bonus von +2 auf die RK. Sollte es mehrere mögliche Ziele geben, so bestimme zufällig, wen Schlingwanst angreift (auch Gaedren kommt als Ziel in Frage, da der alte Mann den Alligator über die Jahre hinweg nicht wirklich nett behandelt hat). So der Alligator ein Ziel ergreift, zieht er es automatisch mit sich ins Wasser; er vollführt aber keine Todesrolle, solange noch andere potentielle Ziele sich in Bereich **A13** befinden. Stattdessen lässt er das Opfer los und greift lieber weitere Ziele am Beckenrand an.

Moral Sollte Schlingwanst unter 8 TP reduziert werden, zieht er sich ins Wasser zurück, um sich zu verstecken. Er kann allerdings nicht aus dem Becken entkommen. Sollte er in die Enge getrieben werden, kämpft er bis zum Tod.

Schätze: Von den Dingen auf dem Tisch ist kaum etwas viel wert – Gaedren hat die Wertsachen bereits in seiner Truhe in Bereich **A14** geschafft. Allerdings können insgesamt sieben Anwendungen Schädlingsschutz (*HB Rüstkammer*) auf einem Tisch gefunden werden. In einem Schrank befindet sich ein Schwarzholzkasten (Wert 100 GM), der Kasten ist verriegelt, aber nicht verschlossen, und enthält 20 Anwendungen der Droge Zittern, welche Gaedren noch nicht an Süchtige verkauft hat. Aktuell hat eine Anwendung einen Straßenwert von 25 GM.

Entwicklung: Beachte, was die SC mit Gaedrens Leiche machen, so sie ihn töten – sollten sie sie hier lassen, wird sein Sohn Rolth die Leiche bald finden. In diesem Fall stehen sie am Ende des Kapitels einer untoten Version ihres alten Feindes gegenüber!

Belohnung: Sollte einer der SC den Wesenszug Drogenabhängiger besitzen und die Gruppe das Zittern entweder zerstören oder der Stadtwache übergeben (welche die Droge ihrerseits vernichtet und die SC mit 500 GM belohnt), so belohne die Gruppe mit 400 EP pro Charakter mit diesem Kampagnenwesenszug.

Wenn die SC Gaedren der Gerechtigkeit zuführen – egal ob sie ihn töten oder der Stadtwache übergeben –, erhalten sie 400 EP pro Charakter mit dem Kampagnenwesenszug Unglückliche Kindheit, Verlorene Liebe oder Verraten, da diese Charaktere endlich einen Schlussstrich ziehen können.

A14 Gaedrens Unterschlupf

Dieser stinkende Raum scheint eine Kombination aus Schlaf- und Arbeitszimmer zu sein. An der Ostwand steht ein Bett mit einer klumpigen Matratze. Daneben findet sich ein runder Tisch auf dem sich schmutzige Teller, Brotkrusten, benutze Trinkgefäße, Obstschalen und umherhuschende Kakerlaken türmen. Am Fuße des Bettes steht eine große Truhe, welche mit einem leicht rostigen Vorhängeschloss gesichert ist. Auf der Truhe liegt ein schimmliger Aktenordner, dessen Seiten sich wegen der Feuchtigkeit wellen. In einer Ecke steht ein schiefes Schränkchen voller von Motten zerfressener Kleidungsstücke, welche ihre besten Tage seit einigen Jahrzehnten hinter sich haben. Auf dem Schränkchen erkennt man eine hölzerne Hutschachtel, die von einer kleinen Wolke Fliegen umkreist wird.

Dies ist Gaedrens Burg, der Ort, an dem er isst und schläft. Man kann die Angewohnheiten des alten Mannes problemlos erkennen – Sauberkeit gehört nicht zu seinen persönlichen Interessen. Das Bett ist voller Wanzen, der Nachttopf unter dem Bett müsste dringendst gereinigt werden und die Essensreste auf dem Tisch locken Schaben in Massen an.

In der Hutschachtel wartet eine schockierende Entdeckung in Form von Zellaras Kopf – schlecht konserviert und mit hässlicher Schminke bedeckt, als hätte jemand unbeholfen versucht, ihm einen lebendigen Ausdruck zu verleihen. Ihr Hals wirkt so, als wäre der Körper vom Kopf abgebissen worden. Mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 10 kann man problemlos erkennen, dass die Wahrsagerin schon seit Wochen tot ist. Ihr Turmkartensatz (siehe unten, „Schätze") befindet sich in einer kleineren Holzschachtel unter dem Kopf.

Schätze: Der Aktenordner auf der Truhe enthält eine überraschend vollständige und übersichtliche Aufstellung von Gaedren Lamms kriminellen Aktivitäten, ist aber verschlüsselt. Ein Charakter, welcher Varisisch spricht und dem ein Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 15 gelingt, kann den relativ einfachen Code binnen einiger Stunden entschlüsseln. Dieser Ordner ist der Stadtwache von Korvosa mehr wert als Gaedren selbst (tot oder lebendig), da die Notizen den Behörden ermöglichen, Dutzende kleiner und einige große ungelöste Fälle zu schließen. – Die Stadtwache zahlt den SC eine Belohnung von 250 GM für den Ordner, sollten die SC den Schlüssel für den Code mitliefern, steigt die Belohnung auf 500 GM.

Der Großteil der Beute, die von Lamms Lämmchen herangeschafft wird, wird recht schnell über Hehler losgeschlagen. Der alte Mann hat aber die Angewohnheit, manche Schmuckstücke seiner eigenen Sammlung hinzuzufü-



GAEDREN LAMM

gen, welche er in der Truhe am Ende seines Bettes verwahrt. Diese kann mit dem rostigen Eisenschlüssel in Gaedrens Besitz oder mittels eines Fertigkeitswurfs für Mechanismus ausschalten gegen SG 20 geöffnet werden. Jeder Schatz darin ist individuell in ein Tuch gewickelt, der mit Zwirn verknotet wurde. Es handelt sich um einen schmalen Zigarrenbehälter aus Teakholz mit winzigen Jadeintarsien (Wert 25 GM), einen Goldklumpen von 2 Pfund Gewicht mit dem Wappen von Cheliax (Wert 100 GM), eine winzige Goldkrone (Wert 250 GM), eine faustgroße Schnitzerei eines Kraken aus Walknochen mit Granataugen (Wert 200 GM), einen Silberring mit der Inschrift „Für Emmah – das Licht meiner Nächte" (Wert 150 GM), eine sehr realistische und ebenso skandalöse Elfenbeinfigur zwei miteinander verschlungener Sukkubi (Wert 450 GM), ein Schuriken [Meisterarbeit], eine Adamantpfeilspitze, ein Dolch [Meisterarbeit] mit einer an einen Schlüssel erinnernden Klinge und der Inschrift „Für die Inspiration eines Vaters" (Wert 750 GM), ein aus einer Muschel gefertigtes Heiliges Symbol der Schelyn (Wert 300 GM), ein Glasbehälter mit einer Anwendung *Öl: Schärfen*, ein *Zauberstab: Magisches Geschoss* (23 Ladungen) aus Obsidian, eine Kristallphiole (Wert 50 GM) mit einer Anwendung *Silberglanz* und eine juwelenbesetzte Goldbrosche mit beschädigter Schließe.



BROSCHE DER KÖNIGIN

Selbst ein ungeübtes Auge erkennt in der Brosche problemlos das wertvollste Stück der Sammlung. Die runde Goldbrosche zeigt einen Hausdrachen und einen Imp im Kampf ähnlich einem Yin-Yang-Muster. Das Auge des Drachen ist ein Amethyst, das des Imps ein Smaragd. Die Brosche hat einen Wert von 2.000 GM; sollte einem SC ein Fertigkeitswurf für Wissen (Adel) gegen SG 15 gelingen, so erkennt er, dass sie Königin Ileosa persönlich gehört. Sie wurde von einem der kindlichen Taschendiebe einem Dieb entwendet, welcher sie bei einem Juwelier gestohlen hatte, zu welchem eine der Dienerinnen der Königin die beschädigte Brosche zur Reparatur gebracht hatte. Gaedren hatte sie als Faustpfand behalten, sollte er jemals verhaftet werden, um sich so das Wohlwollen der Königin zu erkaufen.

Und dann wäre da noch ein spezieller Wertgegenstand im Raum: *Zellaras Turmkarten*. Auch nach dem Sieg über Gaedren wird es weiterhin von Zellaras Geist heimgesucht. Dies verleiht den Karten mehrere hilfreiche Kräfte und macht es im Grunde zu einem intelligenten magischen Gegenstand (siehe auch Seite 437). Zellaras Geist kann spüren, dass den SC Großes bevorsteht. Ihre Anleitung mittels der heimgesuchten Turmkarten wird in den kommenden Kapiteln sehr wichtig werden.

Entwicklung: Der merkwürdige, schlüsselförmige Dolch ist ein Geschenk von Gaedrens Sohn Rolth an seinen Vater, auch wenn die beiden sich zerstritten haben. Die SC werden ihm noch begegnen. Rolth ist zudem einer von Korvosas berüchtigsten Serienmördern und hat zwischen 4690 und 4697 AK über 15 Dutzend Opfer abgeschlachtet, ehe die Mordreihe rätselhafterweise endete. Ein Charakter, der die seltsame Klinge studiert und einen Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte oder Lokales) gegen SG 20 besteht, erinnert sich, dass der berüchtigte Mörder eine solche Klinge benutzt hat. (Weitere Informationen zu Rolth und dem Schlüssellochschlächter findest du auf Seite 452). Ein Zauber wie *Gegenstand lesen* [ABR VII] oder die Okkulte Fertigkeitsspezialisierung [ABR VII] Psychometrie können dem Anwender anhand der einmaligen Klinge einen Blick auf Rolth verschaffen, wie er vor zwanzig Jahren ausgesehen hat – vielleicht erhascht der Anwender aber auch einen beunruhigenden Blick auf den Mord an einer jungen Frau in deren Zuhause. Die Zeit hat aber die übersinnlichen Eindrücke auf der Klinge geschwächt. Dies sollte aber zumindest Rolths Auftauchen in Bälde ankündigen ...

Belohnung: Die SC erhalten 800 EP, wenn sie *Zellaras Turmkarten* bergen und erfahren, was mit ihr geschehen ist. Wenn die SC zudem den Aktenordner erlangen und den Code knacken, erhalten sie den Beweis, dass Gaedren für die Taten verantwortlich ist, welche Charakteren mit dem Wesenszug Sündenbock in die Schuhe geschoben wurden; belohne die Gruppe mit 400 EP pro SC, der über diesen Kampagnenwesenszug verfügt.

WAS PASSIERT, WENN GAEDREN ENTKOMMEN KANN?

Verbindet man Gaedrens aufgrund seines fortgeschrittenen Alters reduzierte Bewegungsrate und die Wahrscheinlichkeit, dass sein misshandelter Alligator sich an ihm rächt, ist es sehr unwahrscheinlich, dass der Verbrecher den SC entkommt. Sollte ihm aber die Flucht aus der Alten Fischerei gelingen – vielleicht mit Hilfe überlebender NSC-Schläger, welche die SC aufhalten, so taucht er in den Gassen und Hinterhöfen Korvosas unter. Solltest du ihn wieder in Erscheinung treten lassen wollen, so ziehe folgende Optionen in Erwägung:

Gaedrens Sohn: Auch wenn Gaedren im Laufe seines langen Lebens mehrere Kinder gezeugt hat, ist nur noch eines am Leben – ein Sohn, welcher ein definitiv noch schlimmerer Mensch ist als sein Vater. Rolth Lamm ist es bestimmt, im nächsten Kapitel den Weg der SC zu kreuzen. Sollte Gaedren aber entkommen, mag es sein, dass er seinen Sohn aufsucht – ob Rolth seinen Vater mit offenen Armen aufnimmt und sich mit ihm verbündet (sodass die SC ihm in Kapitel 2 wieder begegnen) oder ob er ihn ermordet und seinem Derro-Kumpanen Vreeg (siehe das Ende dieses Kapitels) übergibt, entscheidest du.

Nach Alt-Korvosa: Alternativ könnte Gaedren in den verworrenen Gassen Alt-Korvosas untertauchen und ein paar Gefallen einfordern. So könnte er im *Aalhäuter* Unterschlupf suchen, sich mit Devargo Barvasi, einem anderen Zittern-Drogenhändler zusammentun (siehe Abenteuermodul *Das Haus in der Hakenstraße*) oder einfach bis Kapitel 3 den Kopf unten halten, wo ihm die SC dann als einem der Berater des Kaisers von Alt-Korvosa wieder begegnen.

TEIL 2

FLAMMEN UND CHAOS

Während die SC ihren letzten Vorstoß in die Fischerei wagen und Gaedren zum Endkampf stellen, verbreitet sich in der Stadt parallel rasch die Kunde von König Eodreds II. plötzlichen Tod. Die SC erfahren davon erst, wenn sie die Fischerei mit Ileosas Brosche und Zellaras heimgesuchten Turmkarten wieder verlassen. Egal, ob dies bei Tag oder bei Nacht geschieht, es liegt auf der Hand, dass etwas Großes passiert sein muss, denn Korvosa steht zum Teil in Flammen!

Während die SC ihren letzten Vorstoß in die Fischerei wagen und Gaedren zum Endkampf stellen, verbreitet sich in der Stadt parallel rasch die Kunde von König Eodreds II. plötzlichen Tod. Die SC erfahren davon erst, wenn sie die Fischerei mit Ileosas Brosche und Zellaras heimgesuchten Turmkarten wieder verlassen. Egal ob dies bei Tag oder bei Nacht geschieht, es liegt auf der Hand, dass etwas Großes passiert sein muss, denn Korvosa steht zum Teil in Flammen!

Der am Horizont aufsteigende Rauch bzw. der Feuerschein (so die SC die Fischerei in der Nacht verlassen) ist unmöglich zu übersehen. Hektisches Glockenläuten untermalt eine Kakophonie von Schreien aus verschiedenen Richtungen, welche von Kampflärm, ängstlichem Brüllen und ab und an sogar von arkanen Explosionen begleitet wird. Eine Abteilung der Säbelkompanie reitet auf ihren Pferdegreifen mit wahnwitzigem Tempo am Himmel auf Schloss Korvosa zu. Einer der schwerverletzten Pferdegreifen sorgt erst für einen Blutregen über der Straße rund um die SC, ehe er seinen Wunden erliegt und mit dem Kopf voran in eine Statue donnert, sodass von ihm und seinem Reiter nur ein blutiger Haufen Fleisch, Knochen und Organe übrigbleiben. Die anderen Reiter setzen ihren wilden Ritt fort, ohne sich um den Gefallenen zu kümmern. Die geübte Stimme eines Herolds durchdringt laut das Chaos: „Der König ist tot! Lang lebe die Königin!“ – doch andere Kreischende übertönen selbst dies mit Rufen wie „Hängt die Königin!“ oder „Tod der Thronräuberin!“ Offenbar ist die ganze Stadt verrückt geworden, während die SC sich den Endkampf mit Gaedren geliefert haben ...



EODRED ARABASTI II

DER KÖNIG IST TOT

Das Ableben Eodreds II. trifft die Stadt überraschend – denn auch wenn seine Gesundheit sich (dank des ihm verabreichten Giftes) zusehends verschlechtert hatte, kommt sein Tod für die meisten Bürger und Regierungsangehörigen unerwartet. Schnell verbreiten sich Gerüchte, er hätte unter einer Krankheit gelitten, welche selbst die Priester der Sarenrae und des Abadar nicht hätten heilen können. Es heißt sogar, dass selbst die Anhänger des Asmodeus mitten in der Nacht aus ihrem Tempel gerufen worden seien, um sich an der Heilung des Königs zu versuchen. Mit dem Tod des Königs besteigt nun Königin Ileosa den Scharlachroten Thron. Dies gefällt den meisten Bürgern Korvosas gar nicht, da sie in Augen der meisten kaum mehr als ein Luxusweibchen ist – wenn nicht gar Schlimmeres. Und obendrein ist der Seneschall des Schlosses verschwunden, möglicherweise wurde er bei einem der ersten Aufstände getötet, die bei Verkündung der grimmigen Kunde von Eodreds Ableben am Fuße von Schloss Korvosa ausbrachen. Verzweifelte Bürger, welche bereits durch Eodreds verschwenderische Herrschaft aufgebracht gewesen waren – Hafenarbeiter, Schmiede und alle möglichen Arbeiter und Handwerker – können die Vorstellung nicht ertragen, dass Ileosa nun herrschen soll. Die Stauer verlassen die meerseitigen Viertel und die Karawanenwachen das Nordtor, sodass frustrierte Händler ihre Schiffe und Wagenzüge kehrtmachen lassen, da sie niemanden finden, der ihre Waren entlädt oder kauft. Der Strom an Nahrung und anderen Gütern in die Stadt versiegt allmählich und Tausende grasen die Märkte auf der Suche nach den letzten Säcken Mehl oder Feuerholzbündeln ab. Wer nicht mit Knüppeln und Fackeln in Händen durch die Straßen zieht, verbarrikadiert angesichts des zusammenströmenden Mobs seine Türen. Die Bank von Abadar schließt ihre vergoldeten Tore und ein Kontingent der Münztreuen steht mit schussbereiten Armbrüsten bereit, um Möchtegern-Plünderer zurückzuschlagen. Die weltberühmte (oder auch berüchtigte) Acadamae schließt ebenfalls ihre Pforten und somit Dozenten wie Studenten in ihren Mauern ein, bis die Ordnung wiederhergestellt werden kann. Binnen eines halben Tages machen sich aufgestauter Zorn und Frustration über die herrschende Unterdrückung Luft und explodieren im Chaos. Die Stadt droht, in Anarchie zu verfallen. Die Soldaten und Stadtwachen sind

für derartige Unruhen ungenügend ausgerüstet und selbst die Pferdegreifenreiter der Säbelkompanie sind überfordert. Die Stadtwache bemüht sich nach Kräften, der Lage Herr zu werden, allerdings brechen die Kommunikationslinien schnell zusammen, sodass über die ganze Stadt verteilt Grüppchen von Wachen auf sich gestellt sind. Mehrere junge Offiziere, die erstmals wirklich Verantwortung übernehmen müssen, brechen unter dem Druck zusammen und verlassen ihre Posten oder vergrößern die Probleme noch, indem sie versuchen, das Kriegsrecht auszurufen.

Korvosa bedarf verzweifelt einer Gruppe von Helden, um wieder Ordnung in die Stadt zu bringen – sollte nicht bald jemand eingreifen, könnte die Stadt sich durchaus selbst in Stücke reißen!

Ab diesem Zeitpunkt solltest du die auf Seite 399 zu findenden Spielwerte für Korvosa im Zustand der Anarchie verwenden.

DIE KÖNIGIN

Irgendwann wird der Weg der SC im Laufe der Kampagne den der Königin kreuzen, ist diese doch letztendlich die Hauptgegnerin. Weise Charaktere werden sich schon vorher mit Königin Ileosa beschäftigt und nach Informationen gegraben haben, sei es nach Auffinden ihrer Brosche oder weil sie ein besonders interessantes Gerücht über sie vernommen haben (siehe auch die Gerüchte auf Seite 403). Einiges zur Königin ist relativ bekannt – ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Wissen (Adel) gegen SG 12 oder für Diplomatie gegen SG 20 gelingt, erinnert sich an das Folgende: Korvosas neue Herrscherin wurde als Ileosa Arvanxi in der chelaxianischen Stadt Westkrone im Jahre 4687 AK geboren. Viele gingen davon aus, dass sie in eine mächtigere Adelsfamilie des Imperiums einheiraten würde, stattdessen sorgte sie für eine Skandal, als sie Cheliax verließ und nach Korvosa reiste.

Als in politischen Dingen unterwiesene Adelige brachte Ileosa vor ihrer Ankunft in Korvosa vieles über den Geschmack, die Wünsche und Laster Eodreds II. in Erfahrung, sodass es ihr gelang, dass er sich sofort in sie verliebte, als sie sich ihm vorstellte. Die beiden heirateten nach skandalös kurzer Zeit, zudem verschmähte Eodred II. künftig zugunsten seiner neuen Königin all seine früheren Geliebten. Mit gerade 17 Jahren stieg Ileosa zur Königin auf und in den Folgejahren gelang ihr sogar ein kleines Wunder, indem sie die Abneigung und Kritik der Bevölkerung an Eodred II. auf sich selbst umlenkte, zeigte sie sich doch offen von der Stadt angewidert und bezeichnete Korvosa mehr als ein Mal als „Hinterwäldlerisches Kolonialdorf".

Entsprechend haben viele Zweifel hinsichtlich Ileosas wahren Gefühlen gegenüber der nun von ihr regierten Stadt. Die folgenden Informationen sollten für die SC in dieser Phase der Kampagne sehr schwer zu erlangen sein: Ileosa verspürte definitiv keine Liebe für Eodred, vielmehr war er für sie nur eine Prüfung ihres Durchhaltevermögens und ein notwendiger Trittstein auf dem Weg zur Herrschaft über Korvosa. Sie verachtet zwar die Stadt auch weiterhin, nicht aber ihre Reichtümer. Zum Zeitpunkt der Hochzeit war Eodred II. in ihren Augen ein alter Mann, doch hatte sie rasch erkennen müssen, dass er noch längst nicht mit einem Bein im Grab stand – dafür stand es zu gut um seine Gesundheit und auch

WIE KONNTE DIES GESCHEHEN?

Dass der König tot ist und nicht wieder zurückkommt, ist ein wichtiges Element der Handlung dieser Kampagne. Die Spieler könnten sich fragen – oder auch verwirrt darüber sein - wie ein mächtiger Adeliger so plötzlich sterben kann. Selbst wenn es mit seiner Gesundheit gegenwärtig nicht zum Besten gestanden hat, sollten Zauber wie *Krankheit kurieren* doch kein Problem gewesen sein. Ebenso könnten sie sich fragen, warum der König nicht einfach z.B. mittels *Tote erwecken* ins Leben zurückgeholt wird.

Der wahre Grund für letzteres ist natürlich, dass Ileosa es nicht zulässt. Das von ihr benutzte Gift ist eine ziemlich schlaue Mixtur der Assassinen der Roten Mantis, welche die Symptome einer Krankheit simuliert, sodass zauberkundige Heiler natürlich – aussichtslos – zu *Krankheit kurieren* greifen. Allerdings erkannte niemand, dass der König unter einer Vergiftung statt einer Krankheit litt. Er hätte mittels *Gift neutralisieren* oder *Heilung* gerettet werden können, jedoch sorgte die Königin dafür, dass niemand einen solchen Versuch starten konnte.

Die Wirkung des Giftes ahmte eine rasch fortschreitende Form von Lepra nach. Nach Eodreds Tod ließ die Königin seine Leiche in der königlichen Gruft unter dem Schloss versiegeln. Die Kunde, dass die Leiche sich in keinem Zustand für eine öffentliche Aufbahrung befände, sorgt für Verschwörungsgerüchte, zumal auch keine öffentliche Bestattung stattfand. Die Leiche zerfällt rasch, sodass *Mit Toten sprechen* keine Option mehr ist. *Auferstehung* oder noch machtvollere Magie könnten den König theoretisch ins Leben zurückholen, doch wenn die SC (oder andere wichtige NSC) über die Ressourcen dazu verfügen, wurde seine Seele bereits gerichtet und befindet sich außerhalb des Zugriffs sterblicher Magie.

Die SC können auf ihre Fragen mit der Zeit im Laufe der Kampagne teilweise oder gänzlich Antworten erhalten, doch gegenwärtig stehen sie vor einem großen Rätsel.

Anzeichen des Fluches des Scharlachroten Thrones waren nicht ersichtlich. Als Monate zu Jahren wurden, begann Ileosa zu fürchten, Eodred könnte der allererste König Kovosas sein, der an Altersschwäche sterben würde. Ihre Geduld ließ nach und sie beschäftigte sich in Gedanken immer häufiger mit einem Königsmord. Da die junge Königin aber auch nervös, misstrauisch und von Selbstzweifeln erfüllt war, blieb es nur bei wilden Fantasien. Erst als sie Kazavons Fangzähne im Gewölbe unter Schloss Korvosa fand, erlangte sie die nötige Ruchlosigkeit und Entschlossenheit, um ihre mörderischen Pläne auch umzusetzen.

STADT IN AUFRUHR

Nachdem die SC Gaedrens Fischerei verlassen und Korvosa im Chaos vorgefunden haben, müssen sie selbst entscheiden, was sie tun wollen. Du kannst einige der Beschreibungen im bisherigen Text nutzen, um aufzuzeigen, wie schnell alles gekommen ist.

DIE KORVOSISCHE GERÜCHTEKÜCHE

Im Verlauf des Abenteuerpfades sollten die SC hinreichend Gelegenheit haben, Geschwätz und Gerüchte aufzuschnappen. Manches hat nichts mit der eigentlichen Handlung zu tun, anderes könnte den SC den Weg zu wichtigen Handlungspunkten weisen.

Auf Seite 403 findest du eine große Tabelle mit Gerüchten, welche den SC zugetragen werden könnten. Beachte, dass diese Gerüchte sich zum Teil auf Geheimnisse und Geschehnisse beziehen, mit denen es die SC schon zu tun gehabt haben könnten – wenn du ein solches Gerücht auswürfelst, dann passe es entsprechend an. Da die SC zunehmend Gerüchte darüber vernehmen, wie sie ein Problem gelöst haben, erhalten sie im Spiel eine wunderbare Bestätigung ihres wachsenden Erfolges.

Egal wie oft die SC Gerüchte hören, ehe **Ereignis 11** beginnt, sollten sie davon gehört haben, dass man in der Stadt zunehmend mit Ileosa unzufrieden ist und dass der König nicht auf natürliche Weise verstorben ist, sondern durch eine Infektion oder dunkle Magie ermordet wurde ...

Sollten die SC auf eigene Faust aufbrechen, so findest du in Anhang 2 viele Informationen zur Stadt. Zwei Möglichkeiten stehen auf der Liste potentieller SC-Handlungen aber ganz oben und diese beiden lösen weitere Ereignisse des Abenteuerpfades aus: die Rückkehr zu Zellaras Haus und Nachforschungen zu der seltsamen Brosche, welche die SC in Gaedrens Versteck finden konnten. Neben diesen beiden Ereignissen werden die SC im Verlauf dieses Kapitels weiteren feststehenden Geschehnissen begegnen, während der Rest aus mehreren komplexen und oft gefährlichen Begegnungen besteht, welche du im Verlauf des ersten Kapitels nutzen kannst.

Korvosa verbleibt für den Großteil dieses Kapitels in Aufruhr und beginnt sich erst langsam zu beruhigen, wenn die SC sich an den dritten Teil wagen. Die folgenden Ereignisse sind nach zeitlicher Abfolge aufgeführt, du kannst von dieser Abfolge aber abweichen, wo und wie es am besten zu den Abenteuern der SC passt. Einige sind sogar noch nach Wiederherstellung der Ordnung möglich, da es in Korvosa noch eine Zeit lang Winkel voller Anarchie und Chaos geben wird.

Da die folgenden Ereignisse sich zudem organisch aus den Entscheidungen und Reisen der SC ergeben, gibt es keine Karten – der Ort liegt jeweils ganz bei dir. Die SC könnten der betrunkenen Stadtwache beispielsweise in einer heruntergekommenen Kneipe begegnen oder während sie über eine breite Straße wankt. Die Begegnung mit dem Otyugh könnte in einer schmalen Gasse, einer breiten Durchfahrtsstraße oder sogar im Keller eines Ladens erfolgen. Es gibt eine Reihe von Kartensets und Flipmats für städtische Umgebungen, und es könnte praktisch sein, einige davon zur Hand zu haben, während deine SC die Stadt erkunden. Alternativ kannst du auch auf die Karten für Begegnungen in Straßen und Gebäuden zurückgreifen, die über diesen Band verstreut sind.

Wie viel Zeit im Rahmen dieses Kapitels verstreicht, ist absichtlich vage gehalten. Es gibt keinen Zeitplan, an den sich die SC halten müssten – sie können die Begegnungen innerhalb einer Woche golarischer Zeit hinter sich bringen, so sie über die nötigen Ressourcen und das erforderliche Würfelglück verfügen, oder sich Zeit lassen und Wochen oder gar Monate aufwenden, um die verschiedenen Probleme zu lösen, die sich ihnen stellen. Der Abenteuerpfad geht davon aus, dass das erste Kapitel sich grob über einen Zeitraum von einem Monat zwischen König Eodred II. Tod und der versuchten Hinrichtung von Königin Ileosas Sündenbock (siehe Abschluss des Kapitels auf Seite 66) erstreckt. Wie viel Zeit aber genau verstreicht, liegt ganz bei dir und deiner Gruppe.

Ereignis 1: Rückkehr zu Zellaras Haus

Dieses Ereignis tritt ein, sollten die SC zu einem beliebigen Zeitpunkt zu Zellaras Haus zurückkehren.

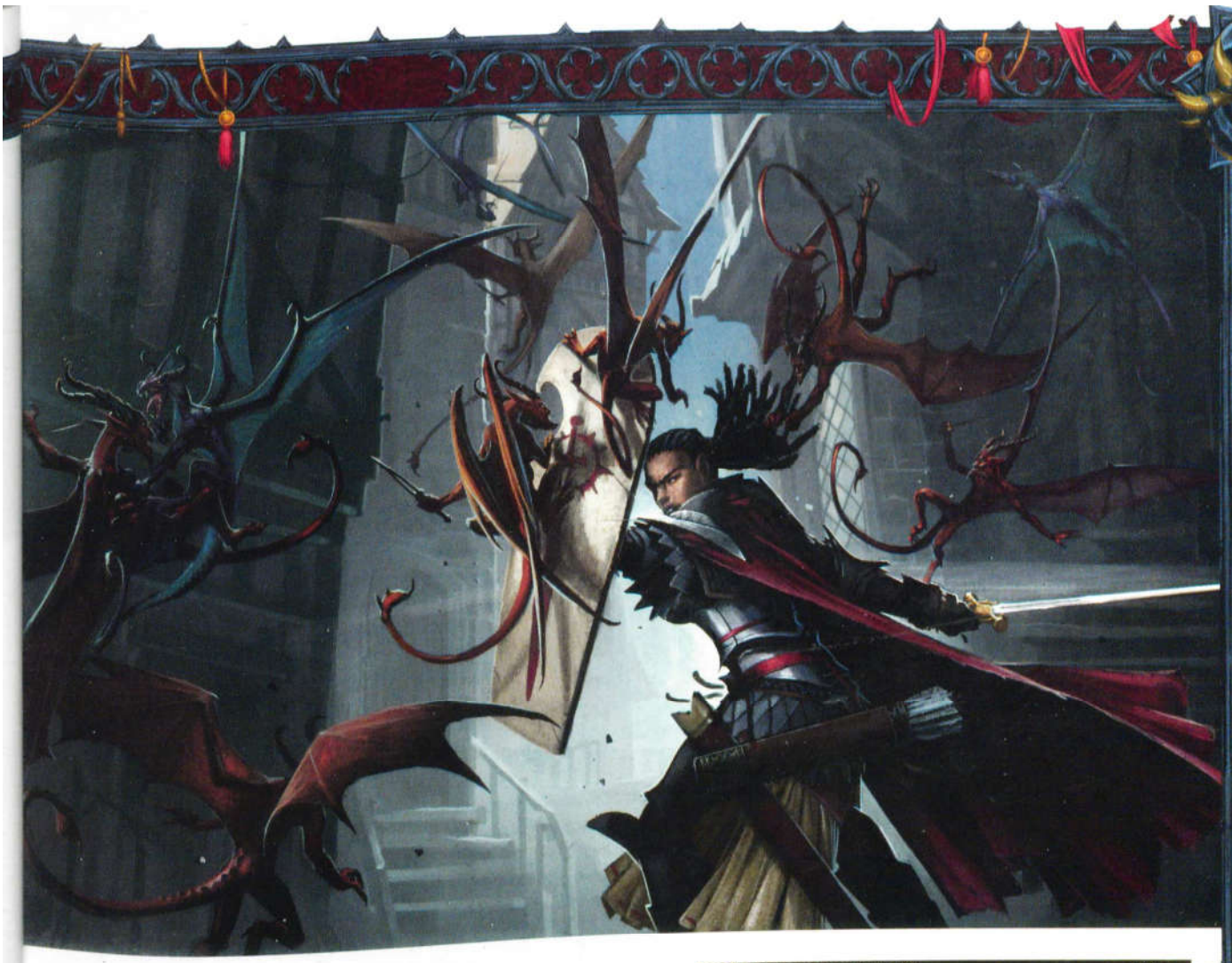
Nach dem Sieg über Gaedren sollten die SC Zellaras abgetrennten Kopf gefunden und erkannt haben, dass die Frau schon seit einiger Zeit tot ist. Selbst wenn sie die grausigen Überreste nicht gefunden haben, scheint es doch logisch, dass sie ihrer Auftraggeberin berichten. Allerdings finden sie ein verlassenes Haus vor, welches ganz klar seit Wochen leer steht und unbewohnt ist. Von den Teppichen, den Wandbehängen, Zellara oder auch der Nahrung ist keine Spur mehr zu finden, während die Möbelstücke zertrümmert unter einer dicken Staubschicht über den ganzen Raum verstreut liegen. Im Staub können die SC lediglich ihre eigenen Spuren von ihrem letzten Besuch finden.

Sollten die SC *Zellara Turmkarten* dabei haben, wäre nun ein exzellenter Moment für Zellara, um sich dank *Mächtiges Trugbild* vor den SC zu manifestieren, ihnen die Wahrheit zu berichten und zu erklären, wie sie ihnen in den kommenden finsteren Zeiten beistehen kann, indem sie die Kräfte der Karten offenlegt. Sollten die SC die Karten nicht gefunden haben, so ist Zellaras Verbindung zu dem Haus, in dem sie über 30 Jahre lang gewohnt hat, immer noch stark genug, um sich ein letztes Mal als geisterhafte Erscheinung zu manifestieren und die SC in die Alte Fischerei zurückzuschicken, um die Turmkarten zu holen. Gegenwärtig kann sie den SC aber kaum mit Rat dienen und in ihrem Haus ist nichts Verwendbares übriggeblieben. In Zukunft kann Zellara ihre Fähigkeiten nur über die heimgesuchten Turmkarten manifestieren.

Ereignis 2: Die rätselhafte Brosche

Dieses Ereignis findet statt, sobald die SC sich mit der teuren, aber mysteriösen Brosche befassen, welche sie unter Gaedrens Schätzen finden konnten.

Wie bereits unter Bereich **A14** erwähnt, ist ein Fertigkeitswurf für Wissen (Adel) mit SG 15 erforderlich, um die Brosche als Eigentum der Königin zu identifizieren. Selbst wenn dies den SC nicht gelingt, so weist sie der erste lokale Händler, dem sie sie verkaufen wollen, auf den Umstand hin, dass die Brosche der Königin gehöre, der Stadtwache als gestohlen gemeldet und für ihre Rückgabe eine Belohnung ausgesetzt sei. Der Händler hat nicht die Absicht, seine Existenz zu gefährden, indem er solches Diebesgut erwirbt, egal wie turbulent



die Zeiten sind, daher rät er den SC, die Brosche auf Schloss Korvosa zu bringen und die Belohnung von 1.200 GM zu beanspruchen. Folgen die SC diesem Ratschlag, so mache mit **Ereignis 8** auf Seite 34 weiter.

Ereignis 3: Der verrückte Prophet (HG 1)

Dieses Ereignis sollte eintreten, wenn die SC nach Verlassen der Fischerei durch die Straßen von Korvosa unterwegs sind.

Kreaturen: Der Tod König Eodreds lässt alle möglichen Unheilspropheten und Wahnsinnige aus dem Untergrund hervorkommen, die das Ende der Welt vorhersagen. Die meisten sind recht harmlose Prediger, denen es genügt, ihre „Wahrheiten" an ihren Straßenecken zu verkünden. Ein paar sind bösartiger und rufen Dinge wie „Groetus' Auge hat sich vom Beinacker ab- und Korvosa zugewandt!" und ähnlich merkwürdige Drohungen. Bei dieser Begegnung erlangt ein zottelhaariger, kränklich wirkender Irrer die Überzeugung, einer der SC wäre ihm im Traum erschienen. Erst starrt er diesen SC ausgiebig an, dann brüllt er, der SC würde während der kommenden Sieche zu Korvosas dunkelster Stunde dem Tod ins Auge sehen, nur um den Anbeginn eines neuen Zeitalters des Schreckens gerade noch zu erleben. Seinen Äußerungen fehlt jede Basis, dennoch eilt er auf den SC zu. Sollte der SC es erlauben, dass der Prophet ihn in den Ringkampf verwickelt (KMB +1), so hat er mit Schmutzfieber Kontakt (*Grundregelwerk*, S. 557).

WAHNSINNIGER PROPHET **HG 1**

EP 400

N Menschlicher Bürgerlicher 1 / Schurke 1 (Spielwerte eines Bettlers; *Spielleiterhandbuch*, S. 266)

TP 13

Ereignis 4: Imps und Drachen (HG 4)

Dieses Ereignis kann zu jeder Zeit eintreten, während die SC auf Korvosas Straßen unterwegs sind:

Um an der Acadamae einen Abschluss zu erlangen, muss ein Student mehrere gefährliche Prüfungen absolvieren. Unter anderem muss er einen Imp herbeizaubern. Viele entscheiden sich sodann den beschworenen Imp als Vertrauten zu übernehmen, manche scheitern aber oder lassen den Imp aus anderen Gründen auf die Stadt los. Daher stellen Imps ein stetiges Problem in Korvosa dar. Auf den Schindeln gibt es mehrere Nester, welche sich mit den lokalen Banden verbünden oder dies manipulieren wollen. Zum Glück stellen sich die einheimischen Hausdrachen, sehr kleine Drachen, die aus den Pseudodrachen entwickelt haben, die schon vor Gründung der Stadt in der Region gelebt haben, der Herausforderung und halten die Zahl der Imps in Korvosa unter Kontrolle.

Kreaturen: Zwei oder drei Mal im Jahr treffen sich die Imps und Hausdrachen am Himmel zur großen Schlacht. Die jüngsten Ereignisse sorgen dafür, dass es in der Stadt zu mehr Konflikten zwischen den beiden Gruppen kommt als sonst.

So schießen nun plötzlich zwei Imps aus der Luft auf die SC zu, da sie in ihnen leichte Beute sehen, um sie auszurauben und Unheil zu stiften. In der zweiten Kampfrunde kommen vier Hausdrachen hinzu, welche die Imps angreifen und die SC wahrscheinlich vor den hinterhältigen Externaren retten. Die Hausdrachen meiden in der Regel Kontakte mit Humanoiden und setzen sich daher nach Ende des Kampfes wieder ab – sollte ein SC einem der Drachen aber im Kampf helfen, könnte dieser noch einen Moment verweilen und sich mit heilender Magie dafür bedanken.

HAUSDRACHEN (2) **HG 2**
EP je 600
TP je 19 (siehe Seite 474)

IMPS (4) **HG 2**
EP je 600
TP je 16 (*MHB*, S. 256)

Entwicklung: Du kannst diese Begegnung im Laufe des Kapitels beliebig oft wiederholen – verändere die Anzahl der Beteiligten oder nach wie vielen Runden die Hausdrachen hinzukommen, wenn SC mit den Imps keine Probleme haben.

Ereignis 5: Die wütenden Mitbürger (HG 3)

Dieses Ereignis kann zu einem beliebigen Zeitpunkt eintreten, während die SC in den Straßen Korvosas unterwegs sind:

Kreaturen: Gruppen aufständischer Arbeiter bilden Mobs und verprügeln jeden in besserer Kleidung, wobei sie Dinge wie „Stirb, Geck!" oder „Tod der falschen Königin!" zischen. Du kannst Begegnungen mit diesen zornigen Banden nutzen, um die SC durch Korvosas Straßen zu lenken - allerdings auch, um sie daran zu erinnern, wie schlimm es nach dem Tod des Königs um die Stadt steht. Solltest du die SC stärker mit dem Aufstand in Kontakt bringen wollen, so lass sie Folgendes erleben: Sie stoßen auf einen wütenden Mob, der mit Schaufeln, Stuhlbeinen und anderen Arten von Knüppeln bewaffnet ist und einen bartlosen jungen Adeligen namens Amin Jalento eingekreist hat. Eine Arbeiterin - eine grobschlächtige Frau mit fettigem Haar und rundlichem Gesicht - brüllt den jungen Mann an: „Ich wette, du musstest im Leben noch keinen Tag ehrlicher Arbeit erbringen, eh, Laufbursche der Königin?! Meinem Bruder hat ein Fass bei der Arbeit am Hafen den Arm zermalmt, da war er jünger als du. Konnte niemals wieder einen Humpen anheben mit dem Arm. Willst du wissen, wie sich das anfühlt?" Wenn die SC nicht rasch zur Tat schreiten, greift der Mob Amin an. Die SC können die Menge mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 15 oder für Einschüchtern gegen SG 20 lange genug ablenken und zerstreuen, um Amin die Flucht zu ermöglichen – andernfalls könnten sie sich im Kampf gegen sechs Bürgerliche der 1. Stufe wiederfinden.



AUFSTÄNDISCHE (6) **HG 1/3**
EP je 135
Menschlicher Bürgerlicher 1
N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG
RK 10, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 10
TP je 9 (1W6+6)
REF +0, **WIL** +0, **ZÄH** +4

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Knüppel +1 (1W6+1)

TAKTIK
Im Kampf Die Aufständischen greifen das ihnen nächste Ziel an, sofern kein offenkundiger Angehöriger der oberen Gesellschaftsschichten zugegen ist – in diesem Fall konzentrieren sie sich auf den scheinbaren Adeligen.
Moral Ein Aufständischer flieht, sobald er tödlichen Schaden erleidet.

SPIELWERTE
ST 13, **GE** 11, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 9
GAB +0; **KMB** +1; **KMV** 11
Talente Abhärtung, Große Zähigkeit
Fertigkeiten Wahrnehmung +4, Beruf (Arbeiter) +4
Sprachen Gemeinsprache
Ausrüstung Knüppel

AMIN JALENTO **HG 1**
EP 400
Menschlicher Adeliger 3
RN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG
RK 12, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 10 (+2 GE)
TP 19 (3W8+6)
REF +3, **WIL** +4, **ZÄH** +1

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +5 (1W6+1/18–20)

TAKTIK
Im Kampf Amin war noch nie in einem richtigen Kampf und diese Begegnung überzeugt ihn auch davon, dass Kämpfen einfach nicht sein Ding ist; sollte er aus dem Kampf nicht entfliehen können, so kämpft er defensiv.
Moral Amin flieht aus dem Kampf, sobald er kann.

SPIELWERTE
ST 13, **GE** 14, **KO** 10, **IN** 8, **WE** 9, **CH** 11
GAB +2; **KMB** +3; **KMV** 15
Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Waffenfokus (Rapier)
Fertigkeiten Akrobatik +5, Diplomatie +6, Wahrnehmung +5, Wissen (Adel) +5
Sprachen Gemeinsprache
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** Lederrüstung [Meisterarbeit], Rapier [Meisterarbeit], Kleidung eines Adeligen, Siegelring, 12 PM

Belohnung: Belohne die SC mit EP so, als hätten sie Amin im Kampf besiegt, falls sie ihm das Leben retten. Als Dank bietet er ihnen einen Goldring (Wert 250 GM) an.

Ereignis 6: Die betrunkene Stadtwache (HG 5)

Diese Begegnung kann auf der Straße, in einer Schenke oder an einem anderen Ort stattfinden, wo die SC einem betrunkenen Soldaten begegnen könnten. Sie sollte eintreten, nachdem man sie auf die Suche nach Trinia geschickt hat (siehe **Ereignis 11** auf Seite 38).



GRAUM SOLDADO

Kreaturen: Die fragliche betrunkene Stadtwache ist ein Mann namens Graum Soldado. Dieser wurde in Sandspritze an Varisias Westküste geboren, floh aber schon als Kind vor einem alkoholabhängigen, prügelnden Vater. Er landete in Korvosa und versuchte sich ausgerechnet an einem der fähigsten Kämpfer der Stadt als Taschendieb – dies misslang. Sein Opfer, Vencarlo Orisini, nahm sich aber seiner an und besorgte ihm eine Lehre bei einem gutmütigen Schmied. Wenn Graum nicht bei der Arbeit war, unterwies der Schwertmeister ihn kostenlos im Kampf. Allerdings schlug dann das Pendel des Schicksals in die andere Richtung – Graum war nicht Vencarlos einziger Meisterschüler, stattdessen verspürte Vencarlo großes Interesse an einer jungen Frau namens Sabina Merrin. Auch wenn er sich dagegen wehrte, so fühlte er sich doch stark von ihr angezogen – und Graum ebenfalls. Dass Sabina selbst eher an Frauen interessiert war, verkomplizierte alles noch weiter und schuf eine Dreiecksbeziehung voller Frustrationen und Missverständnissen, bis Graum schließlich ein Duell zwischen Vencarlo und Sabina arrangierte. Dieses endete für Vencarlo mit dem Verlust zweier Finger und für Sabina mit einer Narbe auf der Wange. Sabina beendete den Unterricht bei Vencarlo und schloss sich der Schlossgarde von Korvosa an. Als Vencarlo erkannte, welche Rolle Graum bei allem gespielt hatte, erfasste ihn eine eher seltene Wut und er warf Graum hinaus. Der Verlust seines Lehrers und das Ende seiner unerwiderten Liebe waren zu viel für Graum, sodass er zu trinken begann. Dennoch konnte er immer noch mit dem Schwert umgehen und fand so Anstellung bei der Stadtwache, wo er schnell zum Sergeant aufstieg. Angesichts des Todes des Königs und der folgenden Aufstände ließ Graum aber selbst diese Verpflichtungen im Stich und verbringt nun seine wachen Stunden betrunken und mit der Welt im Unreinen.

Früher war Graum schlank, muskulös und durchtrainiert gewesen. Er war stets sauber rasiert gewesen und seine grünen Augen haben lebendig gefunkelt, doch nun ist er ein Wrack – seit Tage (oder Wochen, sollten die Aufstände schon so lange anhalten) hat er seine Uniform nicht mehr gewechselt und er stinkt nach schalem Schweiß und Bier. Wenn er den SC begegnet, verwechselt er einen von ihnen mit einem Jugendfreund aus Sandspitze namens Neffi und besteht darauf, diesem mehrere Biere in der nächsten Schenke auszugeben. Schon bald aber beweint er das – in seinen Augen nahe – Ende Korvosas. Der Tod des Königs hat ihn hart getroffen, die Aufstände aber noch härter. Sollten die SC ihm nicht Zuspruch spenden (in Form eines konkurrierenden Fertigkeitswurfes für Bluffen gegen Graums Wurf für Motiv erkennen oder eines Wurfes für Diplomatie gegen SG 21), so erlangt er die Überzeugung, dass einer der SC (vielleicht sogar jener, den er für Neffi hält, oder ein anderer, der ihn an Vencarlo oder Sabina erinnert) an seinem Elend schuld sei. Er zieht dann sein Schwert und fordert den betroffenen SC zum Duell. Ein SC kann ihn mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) als den beliebten Sergeanten der Stadtwache erkennen, der er vor dem Tod des Königs gewesen war. Es wäre angebracht, ihn zur Volschyenek-Zitadelle zu bringen, damit seine Kameraden ihn ausnüchtern und säubern können. Alternativ würde *Teilweise Genesung* ihn wieder nüchtern machen – in diesem Fall bedankt er sich bei den SC und erkennt, wie sehr er sich zum Narren gemacht hat. Er kehrt dann von selbst zur Volschyenek-Zitadelle zurück, um mit seinen Kameraden ins Reine zu kommen.

Falls die SC sich aber auf ein Duell gegen Graum einlassen, so ist er bereit, sofort und an Ort und Stelle mit ihnen zu kämpfen. Sollte das Duell in der Öffentlichkeit stattfinden, trifft die Stadtwache nach 3W6 Runden ein, um für Ordnung zu sorgen. Sollte jemand Graum den Vorschlag machen, sich für den Kampf jedoch z.B. in eine Seitengasse zurückzuziehen, willig er ein.

GRAUM SOLDADO **HG 5**

EP 1.600

Menschlicher Kämpfer 4 / Schurke 2

N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 17 (1+ Ausweichen, +2 GE, +6 Rüstung, +1 Schild)

TP 63 (6 TW; 2W8+4W10+28)

REF +6, **WIL** –2, **ZÄH** +6; +1 gegen Furcht

Schwächen Betrunken

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Mithral-Langschwert +1*, +6 (1W8/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

TAKTIK

Im Kampf Graums Schwert ist ein wahres Meisterwerk und der einzige Wertgegenstand, den er noch besitzt. Es repräsentiert das Können, welches er früher besessen hat, doch so lange er betrunken ist, trifft er schlechte Entscheidungen. Er nutzt immer Heftiger Angriff und ignoriert in der Regel jede Gelegenheit für Hinterhältige Angriffe. Er greift zunächst nur jenen SC an, den er zum Duell herausgefordert hat, doch sollte sich ein anderer SC einmischen, brüllt er spuckend „Idiot!

Dafür wirst du zahlen, Mistkerl!" und greift fortan jede Runde zufällig bestimmte SC an, wobei er nicht einmal sonderlich darauf achtet, Gelegenheitsangriffe zu vermeiden, während er sich von einem Gegner zum nächsten bewegt.

Moral Sollte Graum unter 10 TP reduziert werden, verliert er allen Kampfesmut, lässt sein Schwert fallen und bricht vor Selbstverachtung weinend zusammen.

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 14, **KO** 18, **IN** 10, **WE** 8, **CH** 12
GAB +5; **KMB** +4 (Gegenstand zerschmettern +6); **KMV** 19 (21 gegen Gegenstand zerschmettern)
Talente Ausweichen, Blitzartige Reflexe, Fertigkeitsfokus (Akrobatik), Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Waffenfokus (Langschwert)
Fertigkeiten Akrobatik +8, Bluffen +5, Einschüchtern +5, Fingerfertigkeit +2, Motiv erkennen +6, Wahrnehmung +6, Wissen (Lokales) +4
Sprachen Gemeinsprache, Varisisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Rüstungstraining 1, Schurkentrick (Widerstandsfähigkeit)
Ausrüstung Kettenhemd [Meisterarbeit], Leichter Stahlschild, *Mithral-Langschwert +1*, 32 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Betrunken (AF) Solange Graum betrunken ist, handelt er so, als unterläge er dem Zustand Kränkelnd – diese Mali sind bereits in seinen Spielwerten enthalten.



Belohnung: Sofern die SC es schaffen, Graum halbwegs in einem Stück zurück zum Hauptquartier der Stadtwache zu bringen, dann belohne sie mit EP so, als hätten sie ihn im Kampf besiegt.

Ereignis 7: Kommt ein Otyugh des Wegs ... (HG 4)

Dieses Ereignis sollte eintreten, während die SC in der Stadt unterwegs sind, aber bevor sie die 3. Stufe erreicht haben.

Kreaturen: Von unten her ist ein Grollen zu hören, dann bilden sich lange Risse zwischen den Pflastersteinen und plötzlich bricht die Straße auf. Gesteinsbrocken schießen in den Himmel und Pflastersteine regnen herab. Der Gestank nach Kanalisation und Unrat quillt atemraubend aus dem Loch und verkündet die Ankunft eines lauten und hungrigen Otyhugh, den der Lärm und das Chaos an die Oberfläche gelockt haben. Korvosa nutzt Otyughs eigentlich, um die Kanalisation unter Alt-Korvosa frei zu halten, doch ab und an entkommt einer und gelangt in die städtische Hauptkanalisation – genau wie dieser hier. Der Otyugh ist ebenso hungrig wie neugierig. Sollten die SC ihn schnell beschäftigen, konzentriert er seine Angriffe auf sie, andernfalls beginnt er damit, kreischende Passanten zu ergreifen und zu fressen. Sollte das Monster unter 11 TP reduziert werden, flieht es zurück in die Kanalisation.

OTYUGH **HG 4**
EP 1.200
TP 39 (*MHB*, S. 205)

Ereignis 8: Lang lebe die Königin!

Dieses Ereignis findet statt, sobald sich die SC entschließen, die zum Ende von Teil 1 unter Gaedrens Schätzen gefundene Brosche zurückzubringen:

Die ersten zivilen Unruhen und Aufstände werden schnell befriedet, da die korvosische Stadtwache, die Säbelkompanie und die Höllenritter schnell durchgreifen. Wenn die SC sich dazu entscheiden, zum Schloss Korvosa zu gehen und die Brosche der Königin zurückzubringen, sollten die Straßen wieder relativ sicher sein, auch wenn die vorhandenen Spannungen fast spürbar in der Luft hängen. Während des restlichen Kapitels kommt es immer wieder zu Aufständen, Feuern, Plünderungen und ähnlichen Geschehnissen, auch gelingt es den Autoritäten nicht, einzelne kleine Teile der Stadt unter Kontrolle zu bringen. Verwende daher fortan für Korvosa anstelle der Spielwerte „Anarchie" die Werte für „Unruhen" auf Seite 399.

Schloss Korvosa wirft lange Schatten über die Stadt - eine furchterregende Erinnerung an jene mächtige Herrscher, die vor Jahrtausenden hier regiert haben. Das Schloss ist ein Meisterwerk der Architektur mit hohen Mauern und Türmen, wirkt dank seiner uralten Fundamente noch größer und in den Himmel ragender, steht es doch auf einer gewaltigen, abgeflachten Pyramide. Eine der Ecken der Pyramide ist zwar eingestürzt, doch was die fleißigen und talentierten Baumeister und Steinmetze Korvosas auf das Fundament gesetzt haben, gehört zu den bekanntesten Orientierungspunkten von ganz Varisia. Man kann sich Schloss Korvosa aus allen vier Himmelrichtungen nähern – Rampen und Treppen ermöglichen es, die Seiten der Pyramide zu erklimmen und den Schlosshof zu betreten, der das Schloss selbst umgibt. Normalerweise nutzen Bittsteller – darunter fallen auch SC, welche eine gestohlene Brosche zurückbringen wollen – eine breite Rampe, warten in einem für die Öffentlichkeit gedachten Teil des Hofes, bis die diensthabenden Angehörigen der Stadtwache sich ihr Anliegen anhören. Dann hoffen sie, Gehör an höherer Stelle zu finden. In diesen unruhigen Zeiten sind die Tore des Schlosses geschlossen und es wimmelt auf den Mauern nur so von Schwertkämpfern und Armbrustschützen. Wenn die SC sich nähern, wollen die Wachen ihr Anliegen erfahren und beratschlagen dann schnell untereinander das weitere Vorgehen. Solange die SC einen nachvollziehbaren Grund angeben, schicken die nervösen Wachen sie nicht umgehend fort. Sollten sie erwähnen, dass sie gern die vermisste Brosche der Königin zurückbringen würden, beschleunigt dies den Ablauf nicht unwesentlich, ähnliche Resultate erbringt ein Fertigkeitswurf für Diplomatie mit SG 20.

Schon bald nickt eine der Wachen den SC zu und deutet ihn, die Treppe zum Schlosshof hinaufzusteigen. Ihre Waffen

müssen sie allerdings am Fuße der Treppe zurücklassen – es ist Fremden nicht gestattet, Waffen in Gegenwart der Königin zu tragen. Wer sich weigert, wird nicht vorgelassen. Wer den Anweisungen folgt, muss nichts befürchten, da er seine Waffen zurückerhält, sobald die Audienz beendet ist.

Den SC wird nicht aus Respekt eine Audienz gewährt oder weil sie die gestohlene Brosche zurückbringen, vielmehr hat Königin Ileosa selbst ihre Wachen beauftragt, jede Gruppe vertrauenswürdig erscheinender Abenteurer zu ihr vorzulassen, die nach Arbeit anfragt. Die Wachen halten diese Entscheidung nicht für sonderlich weise, aber Befehl ist Befehl. – Wenn die Königin auf Söldner zurückgreifen will, um den Frieden in der Stadt zu wahren, dann ist es die Pflicht der Stadtwache von Korvosa, sie bei diesem Plan zu unterstützen.

Ein mit schweren Armbrüsten und Schwertern bewaffnete Gruppe offensichtlich nervöser Wachen eskortiert die SC zum Schloss hinauf. Wenn nötig kannst du auf die Karten und Beschreibungen in Kapitel 6 der Kampagne zurückgreifen, aber vergiss nicht, dass es im Schloss am Ende der Kampagne teilweise völlig anders aussieht, als es jetzt der Fall ist. Wenn die SC die Spitze der Pyramide und die breite Treppe erreichen, die sich um das Gebäude bis zum dritten Stock hinauf windet, wo der Scharlachrote Thron steht, werden sie von einer ernst blickenden Frau in prächtiger Ritterrüstung erwartet – Sabina Merrin, Zofe, Leibwächterin und engste Vertraute der Königin (siehe Seite 454).

Sabina nickt den nahenden SC knapp zu. „Seid gegrüßt. Man sagte mir, ihr hättet etwas, das der Königin gehört, ist das korrekt?“ So die SC ihr die Brosche zeigen, tritt Sabina lächelnd zur Seite und streckt eine Hand aus, um die SC auf Schloss Korvosa willkommen zu heißen. Als die Wachen den SC folgen wollen, schüttelt sie den Kopf. „Ihr könnt auf eure Posten zurückkehren. Diese Helden stellen keine Gefahr für die Königin dar.“ Sabina hofft, auf diese Weise das Vertrauen der SC zu erlangen – für sie selbst stellen die SC definitiv keine Bedrohung dar und sie glaubt fest, sie aufhalten zu können, sollten sie Ärger im Sinn haben.

Sabina Merrin ist kein Freund großer Worte und Formalitäten. Sie fragt kurz, wie die SC der Königin vorgestellt werden möchten. Mittels ihrer Antworten versucht sie auch weiterhin, Können und Vertrauenswürdigkeit der SC einzuschätzen – und noch wichtiger, wie sehr sie der Königin gefallen wollen. Als sie um die letzte Ecke biegen, verkündet sie ihre Ankunft mit lauter und klarer Stimme, ehe sie zur Seite tritt, um den SC Einlass in den Thronsaal zu gewähren.

Königin Ileosa sitzt auf dem Scharlachroten Thron. Trotz ihres schwarzen Trauerkleides und des Schleiers zu Ehren des Todes ihres Gatten ist sie die personifizierte Schönheit. Auf ihren Oberschenkeln ruht ein kleiner, silberner Behälter. Der Thronsaal selbst glänzt und erstrahlt, ist aber seltsam leer. Es ist ein offener Bereich mit einer hohen Decke, blutroten Wandteppichen an den anderen Wänden und Buntglasfenstern in der Ostwand, welche frühere Könige und Königinnen zeigen. Ein gewaltiger Kamin sorgt für zusätzliches Licht und Wärme im Saal und ein Seidenteppich bedeckt den leicht ansteigenden Weg bis zum Fuß des Thrones. Sabina nimmt die Brosche von den SC entgegen, übergibt sie der Königin mit einer Verbeugung und bezieht dann links vom Thron Position, während Ileosa sich an die SC wendet:

„Diese Brosche wurde mir vor einiger Zeit gestohlen, und um ehrlich zu sein, hatte ich nicht mehr geglaubt, sie jemals wiederzusehen. Doch heute, an diesem meinem finstersten Tag tretet ihr vor mich voller Freundlichkeit. Die Rückgabe dieser Brosche ist mehr als nur eine ehrenvolle Tat, viel mehr – es ist eine Inspiration, es ist Hoffnung.

Ich liebe Korvosa, so wie mein Gatte die Stadt vor mir geliebt hat. Seine Tod hat die Stadt ebenso erschüttert wie mich, dennoch werde ich nicht zusehen, wie sein Vermächtnis zerstört wird und wie sich meine Stadt selbst zerreißt. Ganz Korvosa steht am Rand einer Katastrophe, welche ihre eigenen Bürger zu verantworten haben – daher können ... dürfen ... diese Aufstände nicht weiter gehen. Ihr habt bereits meinem Herzen einen großen Dienst erwiesen, indem ihr mir an diesem dunklen Tag dieses wertvolle Erbstück zurückgebracht habt. Dafür sollt ihr belohnt werden. Doch vielleicht könnt ihr eurer Stadt noch mehr dienen.

Die Stadtwache ist überall im Einsatz und entsprechend beansprucht. Sie könnte sicherlich die Unterstützung von Helden wie euch gut gebrauchen. Wenn ihr einwilligt, so wird Sabina euch eine Eskorte mitgeben, welche euch wohlbehalten zur Volschyenek-Zitedelle bringt. Ebenso werde ich Feldmarschallin Cressida Hofer über euer Kommen informieren lassen. Doch nun muss ich mich leider in meine Gemächer zurückziehen, aufgrund der Trauer um meinen Gemahl kosten mich die Dinge des Alltages im Augenblick viel Kraft. Lasst mich euch aber noch einmal für die Freundlichkeit danken, die ihr mir erwiesen habt. Ich hoffe, dass eure Tage in den Diensten der Krone gerade erst beginnen.“

Die Königin deutet Sabina, den SC die Belohnung für die Rückgabe der Brosche zu übergeben. Die Leibwächterin kommt dem rasch nach und bringt den SC den kleinen silbernen Kasten (Wert 50 GM); dieser ist innen mit rotem Samt ausgekleidet und enthält 12 Goldbarren mit dem königlichen Siegel von Korvosa (Wert je 100 GM).

Die Königin entschuldigt sich, verhüllt sich mit dem Schleier und verschwindet schnell außer Sicht. Sabina begleitet die SC aus dem Schloss und weist ihnen auch eine Eskorte zur Zitadelle zu, sofern die SC eine wünschen, ehe auch sie sich von ihnen verabschiedet.

Natürlich spielt Königin Ileosa die ganze Zeit mit den SC. Das einzige echte Gefühl, das sie gezeigt hat, war die Freude, ihre Brosche zurückzuerlangen. Die SC sollten allerdings gegenwärtig keinen Grund haben, der Königin zu misstrauen. Sie steht zudem unter dem Effekt von *Irreführung* – alle Versuche, ihre Aura zu lesen, lesen stattdessen Sabinas Aura und deuten auf einen Menschen mit rechtschaffen neutraler Gesinnung hin. Dies ist auch der Hauptgrund, darum Ileosa in der Öffentlichkeit nie ohne Sabina auftritt, dient diese ihr doch als Schild vor neugierigen Erkenntniszaubern.

Sollten die SC Sabinas Angebot einer Eskorte annehmen, werden sie ohne Probleme zur Volschyenek-Zitadelle gelangen – setze die Handlung mit **Ereignis 9** fort.

Belohnung: Belohne die SC neben den Gegenständen mit 800 EP für die Begegnung mit der Königin und die Rückgabe der Brosche.

Ereignis 9: Willkommen bei der Stadtwache

Die Volschyenek-Zitadelle liegt in Mittland oberhalb des Jeggare-Hafens und dient als Operationsbasis der Stadtwache von Korvosa. Gegenwärtig ist nur eine Rumpfbesatzung zugegen, da alle verfügbaren Wachen in der Stadt unterwegs sind und sich verzweifelt mühen, die Ordnung aufrecht zu erhalten. Am Eingang stehen zwei nervöse Wachen, doch wie von der Königin angekündigt, werden die SC bereits erwartet. Die Wachen winken sie durch und eine Mann bringt die SC in den Bergfried, wo sich hinter einem Schreibtisch eine müde und abgekämpft wirkende Frau erhebt, um die SC zu begrüßen. Dies ist Feldmarschallin Cressida Hofer, eine attraktive, dunkelhaarige Frau in roter Rüstung. Sie stellt sich vor und fragt nach den Namen der SC, dann bittet sie sie, doch Platz zu nehmen. Cressida hat seit dem Tod des Königs nicht mehr geschlafen, trägt ihre Erschöpfung aber in Würde, was nicht zuletzt an den regelmäßigen Besuchen eines Abadarpriesters liegt, welcher *Teilweise Genesung* auf sie wirkt. Sie seufzt tief, ehe sie sich an die SC wendet (Cressida Hofers Spielwerte und weitere Informationen zu Persönlichkeit und Hintergrund findest du auf Seite 442).



CRESSIDA HOFER

„Ah, ja – ihr seid diejenigen, die Königin Ileosa vorbeischicken wollte. Seid gegrüßt! Ich bin Cressida und Helden eures Kalibers sind genau das, was Korvosa jetzt braucht. Ihr war da draußen und wisst wahrscheinlich besser als ich, wie übel es an manchen Ecke aussieht. Es bricht mir das Herz zuzusehen, wie Korvosa sich derart selbst zerreißt. Daher brauchen wir jedes bisschen Hilfe, dass wir von aufrechten Bürgern wie euch erlangen können. Wenn ihr dazu bereit seid, möchte ich euch zu Mitarbeitern der Stadtwache ernennen. Natürlich werdet ihr auch für eure Bemühungen entlohnt werden."

Sofern die SC Cressida aussprechend lassen, redet sie weiter. Lies das Folgende vor oder verwende eigene Worte:

„Korvosa hat schon genug Probleme, doch auch meine Leute verlieren ihre Aufgaben und Ziele aus den Augen. Viele haben ihre Posten verlassen, da ihnen Freunde und Familie wichtiger sind als die Stadt. Ich habe dafür sogar Verständnis, allerdings haben nicht alle Deserteure Familien – einige nutzen die Aufstände vielmehr, um sich zu bereichern. Zu dieser Gruppe zählt auch Verik Vancaskerkin, der ein weitaus größeres Problem als ein einzelner Deserteuer darstellt, da er eine kleine Gruppe seiner Kameraden davon überzeugen konnte, dass Königin Ileosa die Stadt ins Verderben führen würde. Es ist völlig egal, ob sie dies tut oder nicht – gegenwärtig stehen wir vor einer stadtweiten Krise und ich benötige alle meine Leute, um der Lage Herr werden zu können. Ein Deserteur ist schlimmer als der Verlust eines Mannes, er ist vielmehr wie eine Infektion, die zu weiteren Verlusten führt. Und doch kann ich es mir nicht erlauben, eine meiner Patrouillen auf Vancaskerkin anzusetzen, damit nirgends neue Unruhen aufflackern. Ehrlich gesagt, würde ich meine Leute auch lieber von ihm fernhalten, da ich nicht will, dass Vancaskerkin sie mit seinen Ideen infiziert. Ebenso will ich nicht, dass er von seinen vielleicht übereifrigen Kameraden getötet wird. Folglich brauche ich fähige Leute, die eine gewisse Neutralität besitzen – Leute wie euch.

Vancaskerkin und seine Leute haben sich in einer verlassenen Schlachterei im Nordtorviertel verschanzt, einem Laden namens „Fleisch aus aller Welt". Dort brauche ich euch. Bitte versucht, die Deserteure lebend festzunehmen. Doch solltet ihr zu tödlicher Gewalt greifen müssen, dann muss es wohl sein und sie haben es selbst verschuldet. Ich würde nur gern Vancaskerkin persönlich verhören – sollte dies nicht möglich sein, so bringt mir zumindest seine Leiche. Sucht bitte auch Hinweise und Anzeichen, warum Verik desertiert ist – sollte es um mehr als persönliche Ansichten gehen, so muss ich das wissen. Bringt mir Verik tot oder lebendig – tot ist er mir 250 Goldmünzen wert, lebend das Doppelte."

Sollten die SC einen Platz zum Schlafen oder Rasten benötigen, so bietet Cressida ihnen einen Platz in den Unterkünften der Zitadelle an. So haben die SC nicht nur einen Ort zum Schlafen oder Essen, während sie in den Diensten der Wache stehen, sondern auch einen sicheren Rückzugsort zwischen ihren Abenteuern. Cressida hat bereits in der Vergangenheit mit Abenteurern zusammengearbeitet und weiß daher, wie sie sie behandeln sollte. Im Laufe des Abenteuerpfades wird sie zu einem der wichtigsten Verbündeten der SC. Bemühe dich daher, sie als Freund und Unterstützer der SC darzustellen.

Sobald die SC aufbrechen, um sich „Fleisch aus aller Welt" näher anzusehen, leite die Handlung an diesen Ort in Teil 3 über (ab Seite 44).

Ereignis 10: Das Geheimnis des Botschafters

Nachdem die SC sich Verik Vancaskerkins angenommen haben und die abtrünnige Stadtwache nun entweder hinter Gittern auf ihren Prozess wegen Desertation oder in einem Sarg auf ihre Beerdigung wartet, bittet Feldmarschallin Cressida Hofer sie in ihr Dienstzimmer, um eine weitere Aufgabe zu besprechen. Dieses Mal ist sie aber nicht allein – auf einem der Stühle am Schreibtisch sitzt ein gutaussehender Mann, welcher sich erhebt und verbeugt, wenn die SC eintreten. Cressida stellt ihn als alten Freund vor – Vencarlo Orsini. Ein SC erkennt ihn als einen der bekanntesten und respektiertesten Lehrer der Fechtkunst und des Schwertkampfes, so ihm

ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 15 gelingt. Vencarlo ist charmant und verbeugt sich tief, als er vorgestellt wird (weitere Informationen zu ihm findest du auf Seite 462). Cressida erklärt, dass Vencarlo zwar nie mit seiner Kritik an der Regierung hinterm Berg gehalten habe, sie ihn aber stets als Freund und Berater schätze. Insbesondere in diesen unruhigen Zeiten sind seine Meinung zu Temperament und Moral der Bürger Korvosas für die Feldmarschallin unersetzlich, möchte sie doch verzweifelt die Stadt wieder unter Kontrolle bringen. Vencarlo ist den SC gegenüber höflich und zuvorkommend, so gratuliert er ihnen zu ihren Erfolgen und vermerkt, dass die Sorgen der Stadt sicher längst vorüber wären, gäbe es nur mehr gute Leute in Korvosa wie die SC. Besonders attraktive weibliche SC erhalten dabei die meiste Aufmerksamkeit, da er sie mit Handküssen begrüßt und einer sogar seinen Stuhl anbietet. Der Mann ist recht gesellig und du solltest dich bemühen, ihn als Edelmann und Philosoph einzuführen, der sich über viele Themen intelligent unterhalten kann. Ehe er die SC aber wirklich kennenlernen kann, übernimmt Cressida sanft das Wort:



DAVAIN GIOS AMPREI

„So gern ich mich weiter unterhalten würde, fürchte ich jedoch, dass wir nicht die nötige Zeit haben. Vencarlo hat Kunde von etwas erlangt, das zu Sanktionen, Handelsembargos oder vielleicht sogar einem Krieg mit Cheliax führen könnte, wenn wir nicht rasch handeln. Das aktuelle Problem ist ein Mann namens Davain Gios Amprei, ein chelaxianischer Botschafter, dessen Verachtung für Korvosa wohlbekannt ist, auch wenn er gern alle Angebote unserer Stadt genießt. Schon vor Ausbruch der Unruhen wollte er seiner Regierung Handelssanktionen oder vielleicht sogar ein Embargo vorschlagen. Vencarlo konnte dank seiner zahlreichen Kontakte erfahren, dass Botschafter Ampreis wahre Ziele darin bestehen, Korvosas Wirtschaft derart zu sabotieren, dass er verzweifelten Landbesitzern große Teile der Stadt abkaufen kann. Er will hier eine Machtposition erlangen, ehe er dann seinen Verbündeten in Cheliax rät, die Sanktionen wieder aufzuheben. Wir dürfen nicht zulassen, dass seine Vorurteile oder persönlichen Pläne Korvosa schaden. Allerdings stehen drastische Maßnahmen außer Frage – ihn zu töten wäre nicht nur einfach falsch, sondern würde ihn in den Augen des Reiches Cheliax zu einem Märtyrer machen.

Zum Glück hat der Botschafter seine Laster. Diese Information verdanken wir Vencarlo. Botschafter Amprei besucht in Alt-Korvosa regelmäßig einen Ort namens Aalhäuter. Diese Lasterhöhle gehört einem gefährlichen Mann namens Devargo Barvasi, einem üblen Gauner, den man in den Gassen und auf den Hinterhöfen der Stadt oft nur den Spinnenkönig nennt. Ich würde gern sein Geschäft schließen, allerdings zahlt er all seine Steuern und verursacht keine Probleme, zudem achtet er darauf, dass all seine Geschäfte nur auf den fünf Schiffen stattfinden, die am Aalhäuter vor Anker liegen – daher gehört er im Augenblick zu meinen geringsten Sorgen. Um ehrlich zu sein, schwanke ich, ob Devargo eine Mücke oder ein Kraken ist – meistens wirkt er auf mich wie nervtötendes, blutsaugendes Ungeziefer, doch dann frage ich mich, wie weit seine Tentakel schon in unsere schöne Stadt hineinreichen – und wohin. In diesem Fall könnte es uns aber zum Vorteil gereichen, dass er wahrscheinlich jeden in Korvosas Unterwelt kennt.

Devargo würde niemals jemanden zum Aalhäuter hineinlassen, den er als Verbündeten der Stadtwache erkennt, doch bei eurer Gruppe sieht das anders aus. Ich möchte, dass ihr dem Aalhäuter einen Besuch abstattet und euch mit Devargo trefft. Findet heraus, was er über Amprei weiß, besorgt alle Beweise für eventuelle illegale Tätigkeiten des Botschafters und bringt sie mir. Ich werde dann damit seine weiteren Versuche sabotieren, den Handel mit Cheliax zu stören. Da Devargo seine Informationen vielleicht nicht so freigiebig teilt, wie es ein Sohn der Stadt im Interesse Korvosas sollte, gebe ich euch diesen Beutel Gold mit, damit ihr sein Reden erkaufen könnt – was übrigbleibt, könnt ihr behalten. Vergesst bitte nicht: Devargo ist gefährlich. Aber ihr könnt euch wehren, sollte es hart auf hart kommen, würde ich sein Ableben nicht bedauern."

Cressida übergibt den SC einen kleinen Beutel mit 1.000 GM – Bestechungsgeld für Devargo. Gelingt den SC ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 25, können sie Cressida überzeugen, diesen Betrag auf 1.500 GM anzuheben. Als sie den SC den Weg zum Aalhäuter weisen will, mischt sich Vencarlo ein und erklärt, er wolle ohnehin zu seiner Fechtschule in Alt-Korvosa zurück und würde die SC daher gern dorthin bringen, wenn sie bereit sind.

Die Handlung setzt mit dem Aufbruch der SC in Begleitung Vencarlos gen Alt-Korvosa wieder ein – siehe dazu Seite 49.

Entwicklung: Wenn die SC zur Volschyenek-Zitadelle zurückkehren und die skandalösen Briefe Feldmarschallin Cressida Hofer übergeben, errötet sie beim Lesen und übergibt sie dann rasch einem Schreiber zur Verwahrung. Kopfschüttelnd erklärt sie, dass diese Schreiben durchaus genügen sollten, um den Botschafter unter Druck zu setzen, sollte dies jemals erforderlich sein. Sie bedankt sich bei den SC und übergibt ihnen weitere 500 GM als Belohnung (neben dem Geld, das eventuell von der Bestechungssumme noch übrig ist und welches die SC unter sich aufteilen können). Sollte sie zudem erfahren, dass der Spinnenkönig zu Tode gekommen ist, so wirkt sie noch erfreuter, kann die SC aber nicht für etwas belohnen, von dem sie – offiziell – gar nichts weiß. Stattdessen erklärt sie, die SC allesamt für „außerordentliche Verdienste für Korvosa" mit dem Drachenorden auszeichnen zu wollen, einer Medaille, welche ihren Träger als Streiter Korvosas auszeichnet.

Jede Medaille ist 400 GM wert, doch wichtiger ist, dass sie gegenüber den Bürgern der Stadt einen Situationsbonus von +2 verleiht, sofern sie offen getragen wird.

Ereignis 11: Der Sündenbock der Königin

Sobald sich die SC mit Devargo und dem Geheimnis des Botschafters befasst haben und aus dem Aalhäuter zurückgekehrt sind, verbreitet sich ein überraschendes neues Gerücht auf den Straßen – du kannst die SC es sogar schon auf dem Rückweg vernehmen lassen. Die Gerüchte, Ileosa wäre irgendwie für Eodreds Tod verantwortlich, werden langsam von neuen Gerüchten verdrängt, welche besagen, eine örtliche Künstlerin trüge die Schuld an seinem Ableben. Kurz nachdem die SC diese Gerüchte vernommen haben, sollten sie mit höchster Dringlichkeit von Cressida Hofer zu sich gerufen werden (sofern sie nicht ohnehin auf dem Weg zu ihr waren, um Cressida hinsichtlich der Aalhäuter-Mission Bericht zu erstatten).

Da diese Gerüchte für neue Unruhen sorgen und die Stadtbewohner aufpeitschen, finden fortan wieder die Spielwerte für Korvosa in Anarchie (siehe Seite 399) Verwendung.

Natürlich stimmt das Gerücht, Königin Ileosa habe den König ermordet. Sobald Königin Ileosa von diesen kursierenden Gerüchten erfährt, erkennt sie, dass sie diesbezüglich möglichst schnell handeln muss. Ihren Überlegungen nach ist es den Bewohnern Korvosas wichtiger, einen „Schuldigen" zu haben, als sie wegen Königsmordes aufzuknüpfen. Also kam sie zu dem Schluss, einen Sündenbock zu präsentieren, dem sie den Tod Eodreds in die Schuhe schieben konnte. Da fiel ihr auch sogleich jemand ein: eine hübsche junge Malerin namens Trinia Sabor, welche keine zwei Wochen vor dem Tod des Königs diesen porträtiert hatte. Der Kammerherr Eodreds hatte das Mädchen in der Hoffnung angeheuert, dass ihre regelmäßigen Besuche zwecks Anfertigung des Bildes den König ermuntern und geistig und körperlich wieder Kraft schöpfen lassen würden. Trinia verbrachte Stunden mit dem Monarchen in privater Audienz, während Ileosa vor Eifersucht kochte. – Viele Schlosswachen starrten und flüsterten untereinander, wenn Trinia kam und ging, zogen ihre unschuldigen Augen, ihr goldenes Haar und ihre zierliche Gestalt doch viele Blicke auf sich. Ileosa war sich sicher, dass sie Eodred mehr als einmal dabei erwischt hatte, dem Mädchen sehnsuchtsvoll nachgeschaut zu haben.

Dass Ileosa Trinia als Sündenbock erwähnt, ist kein Produkt des Zufalls, werden aufgrund Kazavons Zorn doch ihre Vorurteile und ihre Eifersucht verstärkt. Dieser Hass auf potentielle Rivalen sollte nun zum Antrieb für eine von Korvosas gefährlichsten neuen Organisationen werden – den Grauen Jungfern. Noch während Ileosa alles für Trinias Festnahme und Hinrichtung in die Wege leitet, beginnt sie mit der Bildung dieser schon bald berüchtigten Gruppierung von Gardistinnen.

Um einen Sündenbock präsentieren zu können, befragt Ileosa als erstes jene Schlosswachen, welche Trinia nachgestarrt haben. Mit Sabinas Unterstützung kitzelt sie (erfundene) Augenzeugenberichte aus den Wachen, die besagen, dass Trinia sich während ihrer Besuche auf dem Schloss merkwürdig verhalten hätte. Sie selbst entreißt einer Wache unter schmerzhafter Folter ein falsches Geständnis – ihr Opfer schwört, Teil des Mordplanes der jungen Malerin gewesen zu sein und gesehen zu haben, wie sie am Abend der Fertigstellung des Porträts ein giftiges Pulver in den Tee Eodreds geschüttet hätte – am selben Abend, an welchem sein Zustand sich sodann zu verschlechtern begann.

Dieses Geständnis wird in Gegenwart Sabinas und mehrerer Offiziere der korvosischen Stadtwache wiederholt, darunter auch Cressida Hofer, welche als einzige unter den Versammelten insgeheim die Glaubhaftigkeit des Geständnisses anzweifelt. Die Enthüllung desselben löst eine stadtweite Jagd auf die junge Künstlerin aus. Die Kunde verbreitet sich wie ein Lauffeuer und erweckt Korvosas Zorn, zumal sie durch den augenscheinlichen Selbstmord der geständigen Wache untermauert wird, welche von einem der Türme des Schlosses springt (in Wahrheit wird der arme Kerl von Sabina in einem Wutanfall darüber, dass er ihr diese Dinge nicht früher berichtet hat, vom Turm geworfen). In Windeseile ist Trinias Name in aller Munde. Erneut drohen Unruhen und Aufstände in den Straßen auszubrechen. Dieses Mal verlangt jedoch niemand den Tod der Königin, dieses Mal schreit man nach dem Kopf der „wahren" Mörderin des Königs, Trinia Sabor.

In dieser Situation beauftragt Cressida Hofer die SC mit einer dritten Mission, wobei sie in ihrem Dienstzimmer privat mit ihnen spricht, ohne Anwesenheit neugieriger anderer Offiziere. Cressida ahnt, dass mehr vor sich geht, als es den Anschein hat, und möchte, dass die SC den Wahrheitsgehalt der Anschuldigungen prüfen und bestätigen, so dies möglich ist.

„Sicherlich habt ihr vernommen, dass der Mörder des Königs nun angeblich bekannt ist. Ich glaube aber, dass mehr dahinter steckt. Königin Ileosa hätte diese Trinia Sabor jederzeit in aller Stille festnehmen lassen können, doch so wie sie die Neuigkeiten gegenüber der Stadt enthüllt hat, könnte man fast meinen, sie wünsche ein Wiederaufleben der Unruhen. Im gegenwärtigen Zustand der Stadt besteht keine Aussicht auf ein gerechtes Verfahren für das Mädchen. Man wird sie lynchen, sobald man sie zu fassen bekommt. Selbst wenn sie den König wirklich getötet haben sollte, ist Selbstjustiz nicht der richtige Weg. Wenn sie unschuldig sein sollte ... noch schlimmer! Denn dann kann der wahre Mörder – sofern der König überhaupt wirklich ermordet wurde – diese Ablenkung nutzen, um uns für immer von seiner Fährte abzulenken.

Ehe Trinia eingefangen und hingerichtet wird, muss ich mir ihrer Schuld absolut sicher sein. Das bedeutet, dass wir sie fangen müssen, ehe es jemand anderer tut. Ich konnte ihre letzte bekannte Adresse herausfinden: eine Wohnung in Mittland, in der Mondstraße 42. Aber wenn mir das gelingt, dann auch der restlichen Stadtwache und dem Mob. Die Gerüchte haben die Gemüter sehr in Wallung gebracht. Sogar Gruppen des Höllenritterordens des Nagels patrouillieren die Straßen auf der Suche nach ihr. Angeblich ist Königin Ileosa den Gerüchten nach mit der Stadtwache unzufrieden, weil diese keine Resultate erbringe. Außerdem wolle sie die Säbelkompanie auflösen und eine eigene Elitegarde bilden, welche wieder für Ordnung sorgen soll. Ich habe immer noch genug Stadtwachen, deren Loyalität ich mir gewiss bin, allerdings sind sie



ständig damit beschäftigt, zu verhindern, dass sich die Dinge verschlimmern – und sollte ich sie nach Mittland schicken, löst das wahrscheinlich einen Aufstand aus.

Ich denke, ihr wisst, worauf das hinausläuft. Ich brauche euch. Ihr müsst ins Mittlandviertel gehen, Trinia finden und zu mir bringen, damit wir sie sicher und gesund an einen Ort bringen können, wo sie verhört werden kann – am besten mit Magie, damit wir wirklich sicher sein können, welche Rolle sie beim Tod des Königs gespielt hat. Geht, fangt sie ein und kommt mit ihr zurück, ohne dass der Mob, die Höllenritter oder die Gardisten der Königin sie in die Hände bekommen. Ich habe loyale Leute und Offiziere in der Nähe, um sie in Schutzhaft zu nehmen. Wenn ihr sie zu einem davon bringen könnt, ist die Sache geregelt. Irgendwelche Fragen?"

Cressida beantwortet die Fragen der SC nach bestem Wissen, ist aber deutlich besorgt – sie möchte, dass die SC so rasch wie möglich aufbrechen. Sie verspricht ihnen 1.000 GM Belohnung, so sie Trinia sicher und gesund einem Angehörigen der Stadtwache übergeben, und verweist darauf, dass jede verstreichende Minute eine weitere Minute ist, in welcher der Mob im Mittlandviertel anwachse. Sobald die SC sich einverstanden erklären, diese letzte Aufgabe zu übernehmen, gehe zu **Ereignis 12** über.

Ereignis 12: Die Schindeln (HG 4)

Dieses Ereignis beginnt, sobald die SC nach Mittland reisen, um die des Mordes verdächtigte Trinia Sabor aufzuspüren.

Sollten die SC besorgt sein, dass es schwer werden könnte, Trinia aufzuspüren, so ist es zumindest recht leicht, das Mittlandviertel zu betreten, ohne Verdacht zu erwecken. Sofern man dabei nicht die breiten Hauptverkehrswege nutzt. Du kannst es unterwegs zu einer Begegnung mit Aufständischen kommen lassen (siehe Seite 32), um Spannung aufzubauen. Allerdings sollten die SC recht schnell die Mondstraße 42 erreichen. Das Haus liegt in einem dicht bebauten Abschnitt der Stadt, sodass Sonnenlicht nur selten den Straßenbelag erreicht. In der Höhe bilden zusammengestückelte Laufstege, überhängende Dächer, Wäscheleinen und selbstgebaute Brücken aus Seilen und Brettern ein mehrgeschossiges Chaos mit Rinnsteinen, Obergeschossen und Dächern. Dies ist das Elendsviertel in der Höh', bekannt als Die Schindeln (für weitere Details siehe auch Anhang 2 ab Seite 410). Hier lebt Trinia und aus diesem Grund hat der Mob sie bislang nicht gefunden. Die Frau ist dennoch verängstigt. Ihre Nachbarn erinnern sich noch, wie aufgeregt sie gewesen war, als sie angeheuert wurde, den König zu porträtieren, und wie großzügig sie mit dem damit verdienten Gold gewesen war – aus diesen Gründen haben sie sie noch nicht verraten und dem Pöbel ausgehändigt; sie können einfach nicht glauben, dass eine freundlich, selbstlose Frau etwas so Furchtbares tun könnte, wie einen König zu ermorden.

HINDERNISSE FÜR EINE VERFOLGUNGSJAGD DURCH DIE SCHINDELN

Die folgenden Hindernisse erwarten Trinia und die SC während der Verfolgungsjagd:

Karte	Hindernis	Fertigkeit und SG		
1	Unübersichtliches Dach	Akrobatik (SG 10)	oder	Klettern (SG 15)
2	Nachgebendes Dach	Klettern (SG 15)	oder	Akrobatik (SG 20)
3	Loch in einer Mauer	Entfesselungskünstler(SG 15)	oder	Klettern (SG 20)
4	Versteckte Abkürzung	Wahrnehmung (SG 15)	oder	Entfesselungskünstler (SG 20)
5	Enges Loch in der Wand	Klettern-SG 20	oder	Entfesselungskünstler (SG 25)
6	Sprung über eine schmale Gasse hinweg	Akrobatik-SG 15	oder	Klettern (SG 20)
7	Blutmückenattacke	Einschüchtern-SG 15	oder	Wahrnehmung (SG 20)
8	Abkürzung über eine Wäscheleine	Akrobatik-SG 20	oder	Klettern (SG 25)
9	Gut versteckte Abkürzung	Wahrnehmung-SG 25	oder	Klettern (SG 30)
10	Sehr steiles Dach	Klettern (SG 10)	oder	Akrobatik (SG 15)
11	Abflussspinnennest	Überlebenskunst (SG 15)	oder	Wissen (Natur) (SG 20)
12	Frecher Obdachloser	Einschüchtern (SG 10)	oder	Bluffen (SG 15)
13	Hervorstehende Nägel	Wahrnehmung (SG 10)	oder	Akrobatik (SG 15)
14	Übellaunige Katze	Mit Tieren umgehen (SG 10)	oder	Motive erkennen (SG 15)
15	Geröllhaufen	Mechanismus ausschalten (SG 10)	oder	Stärkewurf (SG 15)

Auch wenn Nachbarn und Freunde langsam auf Distanz gehen, lassen sie Trinia dennoch nicht ganz im Stich. Während diese sich in ihrer Wohnung im zweiten Stock versteckt und hofft, dass sich der Mob wieder auflöst, sodass sie die Flucht aus der Stadt wagen kann, bemühen sich ihre Nachbarn, jeden, der nach ihr sucht, auf eine falsche Fährte zu locken. Wenn ihnen klar wird, dass die SC die Adresse kennen, schicken sie ein Alarmzeichen nach oben, um Trinia zu informieren, dass sie aufgeflogen ist. Nur wenn die SC unglaublich heimlich vorgehen oder es schaffen, alle 2W6 Nachbarn, die ihnen auf dem Weg nach oben begegnen, für sich zu gewinnen (jeweils ein konkurrierender Fertigkeitswurf für Bluffen gegen einen Wurf für Motiv erkennen mit einem Modifikator von +3), besteht überhaupt eine Chance, die Frau zuhause anzutreffen – andernfalls hat sie bei der folgenden Verfolgungsjagd (siehe Seite 41) einen Vorsprung.

Trinia lebt in einer alten Mietskaserne mit insgesamt drei Geschossen und zwei Dutzend Wohnungen; in den meisten Wohnungen leben Künstler, Sänger, Studenten und Kunsthandwerker. Trinias Unterkunft ist im zweiten Stock in der südwestlichen Ecke, was zu finden den SC dank der erhaltenen Richtungsweisungen mühelos gelingen sollte. Trinia hat ihre Wohnungstür mittels mehrerer Stühle von der anderen Seite verbarrikadiert, da diese über kein Schloss verfügt, welches wirklich Widerstand bietet; man kann die Tür mit einem Stärkewurf gegen SG 16 aufdrücken, allerdings sollte dies Trinia wenigstens 1-2 Runden geben, um einen Vorsprung bei ihrer Flucht durch Die Schindeln zu erlangen. Wenn die SC in ihre 4,50 m x 4,50 m-Wohnung gelangen, lies die folgende Beschreibung vor und mach dann mit der Verfolgungsjagd weiter.

Die Einzimmerwohnung verbindet alle Annehmlichkeiten eines Schlafzimmers mit denen einer Küche und der Werkstatt eines Maler, sodass es keinen Platz für anderes gibt. Auf dem Küchentresen stapeln sich Brot und Käse neben mehreren vollen Wasserflaschen, während die Staffelei in der gegenüberliegenden Ecke ein halbfertiges Gemälde eines Imps und eines Hausdrachen im Kampf auf einem Kirchturm trägt. Der Raum hat ein Fenster mit Blick auf die verworrenen Dächer der Stadt und unter diesem Fenster steht ein niedriges Bett.

Kreaturen: Trinia konnte noch nie gut mit Geld umgehen – sie hat die Bezahlung für das Portrait des Königs bereits ausgegeben und bewahrt in ihrer Wohnung keine Wertsachen auf. Ebenfalls gibt es hier keine Beweise, die auch nur andeuten, sie könnte den König ermordet haben. Natürlich werden die SC nicht wirklich Zeit für eine ausgiebige Durchsuchung haben, wenn sie erstmals hereinkommen. Wahrscheinlich wurde Trinia von den Nachbarn oder von den Geräuschen gewarnt, die die SC verursachten, als sie die Wohnungstür aufgedrückt haben. In diesem Fall hat sie sich die Zeit genommen, *Einfaches Trugbild* zu wirken, damit es aussieht, als schliefe sie in ihrem Bett. Sobald die SC den Raum betreten, hört sie auf, sich auf die Illusion zu konzentrieren, sodass diese noch 2 Runden lang fortbesteht. Während dieser Zeit kriecht sie langsam über die Dächer unterhalb ihres Fensters; sie muss jede Runde einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Heimlichkeit ablegen, während die SC in der Wohnung Würfe für Wahrnehmung ablegen können, um sie zu bemerken – wer aus dem Fenster sieht, erhält einen Bonus von +5 auf den Wurf. Sollten 4 Runden vergehen, ehe Trinia entdeckt wird, schafft sie es über das Dach des nächsten Gebäudes und um die Ecke, womit sie den SC effektiv entkommt – wenn auch nur, um kurz darauf der Säbelkompanie in die Arme zu laufen.

Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass die SC die Wohnung erreichen, ohne dass Trinia von ihren Nachbarn alarmiert wird, richtet sich die Zeit, die sie zur Flucht hat, nach der Zeit, welche die SC zum Aufdrücken der Tür benötigen. Sie hat in ihrer Ausrüstung geschlafen, schnappt sich noch ihren Dolch und *Zauberstab: Monsterbenommenheit* und springt dann aus dem Fenster. In diesem Fall wirkt sie auch

keine Illusion und eilt derart, dass den SC ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 5 genügt, um ihre Flucht über die Dächer zu bemerken.

Sollten die SC es nicht nur schaffen, ohne einen Alarm nach oben, sondern auch noch in die Wohnung zu gelangen, ohne ihre Tür einzutreten oder sonstigen Lärm zu machen, erwacht sie gerade aus unruhigem Schlaf – in diesem Fall lässt sie Dolch und Zauberstab zurück, da sie sofort aus dem Fenster und in Die Schindeln flieht.

TRINIA SABOR **HG 4**

EP 1.200

TP 36 (siehe Seite 460)

Verfolgungsjagd durch die Schindeln: Sowie die SC Trinia erspähen oder hören, verzichtet sie auf weitere Heimlichkeit und rennt los, so schnell sie kann. Wenn die SC sie einfangen wollen, müssen sie ihr durch das verworrene Elendsviertel auf den vollgestopften und gefährlichen Dächern folgen. Trinia hat den Vorteil, dass ihr der Bereich bekannt ist, während die SC zahlenmäßig in der Überzahl sind – indem sie gefährliche Sprünge von Dach zu Dach absolvieren, hektisch an Wänden hinaufklettern und schmale Stege nutzen, sollten sie sie schließlich einfangen.

Die Schindeln sind ein wirres und verwirrendes Labyrinth mit mehreren Ebenen, Brücken, Seilen und vollgestopften Dachflächen. Obdachlose, Schläger, Impnester, Blutmücken, einsackende Dächer und sogar der eine oder andere Würger machen diesen Ort noch gefährlicher. Trinia einzufangen ist keine Frage einfacher Schnelligkeit oder des in die Ecke Treibens, auch ist es nicht erforderlich oder effizient, mit einer Karte des Bereichs zu arbeiten, da es Spannung und Schnelligkeit einer wilden Verfolgungsjagd ausbremsen würde, die Bewegungen einer ganzen Gruppe festzuhalten.

Greife stattdessen auf die Regeln für Verfolgungsjagden auf den Seiten 246-247 des *Spielleiterhandbuchs zurück*. Die Verfolgungsjagd geht über 15 Verfolgungskarten – du kannst passende Karten aus einem der Verfolgungskartensätze wählen oder die 15 Hindernisse nutzen, die auf Seite 40 aufgeführt werden. Sollten die SC Trinia völlig überraschen können, so beginnt die Jagd plötzlich und alle Beteiligten fangen mit der ersten Karte an. Sollte Trinia die SC bemerken, aber keine Zeit mehr haben, eine Illusion zu wirken, hat sie 3 Karten Vorsprung, wird sie gewarnt und kann eine Illusion wirken, beträgt ihr Vorsprung 5 Karten plus 1 weitere Karte pro Runde, die zwischen Betreten der Wohnung durch die SC und dem Moment des Erkennens verstreicht, dass sie nicht daheim ist.

Neben dem Verlust des Anschlusses gibt es bei dieser Verfolgungsjagd eine weitere Gefahr: Sollte ein Charakter auf einer Karte feststecken, bedeutet dies, dass er auf die Straße herabgestürzt ist und 2W6 Punkte Fallschaden erleidet. Um wieder die Verfolgung aufzunehmen, hat solch ein Charakter zwei Möglichkeiten: Er kann wieder hochklettern (Klettern mit SG 15) und erreicht dann wieder die Karte, auf der er festgesteckt hat, oder er kann sich durch Gassen, über Zäune und durch Menschenmengen winden (ST- oder GE-Wurf gegen SG 15; Wahl des Spielers), um sich eine Karte weiter zu bewegen. Ein abgestürzter Charakter kann nicht versuchen, sich zwei oder drei Karten weit zu bewegen, bis er wieder zu den Dächern der Schindeln hinaufgeklettert ist.

Trinia bewegt sich in der Regel nur eine Karte pro Runde, solange sie einen Vorsprung von wenigstens drei Karten besitzt. Sie verwendet ihren *Stab: Monsterbenommenheit* gegen den ihr nächsten SC, um Verfolger zu verlangsamen und wählt stets Fertigkeitswürfe für Akrobatik, wo es ihr möglich ist. Sollte sich ein SC innerhalb von zwei Karten Entfernung befinden, geht sie Risiken ein, um sich drei Karten weit zu bewegen. Sollte sich ein SC auf derselben Karte befinden, wirkt sie *Fürchterlicher Lachanfall*, um ihn ein paar Runden lang außer Gefecht zu setzen.

Beendet ein Charakter seinen Zug auf demselben Feld wie Trinia, kann er versuchen, sie mit einem Kampfmanöverwurf für Ringkampf zu ergreifen und festzuhalten. Die Jagd endet, sobald Trinia den Zustand Im Haltegriff, Bewusstlos oder Tot erlangt. Sie endet auch, wenn es Trinia gelingt, Karte 15 zu verlassen.

Wenn die SC Trinia einfangen, bricht sie weinend zusammen und schluchzt, man hätte sie hereingelegt, dass sie den König nicht getötet hätte und dass sie nicht sterben wolle. Sie sagt die Wahrheit, allerdings müssen die SC selbst entscheiden, ob sie ihr glauben oder nicht – und wie sie dann handeln. Sollten sie Trinia den Leuten der Königin übergeben, so schaffen diese sie auf das Schloss, damit sie dort ihrem Schicksal entgegentreten kann. Übergeben sie die Bardin jedoch Cressida, bewahrt die Feldmarschallin über die Festnahme Stillschweigen und beabsichtigt, Trinia gerecht und angemessen zu verhören – doch insofern die SC ihr nicht dabei helfen, verbreitet sich schließlich die Kunde und jene Stadtwachen, welche der Königin gegenüber treu sind, mischen sich ein und zwingen Cressida, Trinia an Königin Ileosa zu übergeben. Sollten die SC Trinia laufen lassen oder sollte diese ihnen bei der Verfolgungsjagd entkommen, kann sie dem Gesetz nicht entrinnen. Sie wird dann von einer Höllenritterpatrouille erspäht, eingefangen und gegen eine hübsche Belohnung der Königin übergeben. Trinia hat nur dann eine Chance der Gefangenschaft zu entgegen, wenn die SC große Anstrengungen unternehmen, ihr in der Stadt ein Versteck zu besorgen (vielleicht mit Cressidas direkter Unterstützung). Sollten die SC sie verstecken, so musst du entscheiden, ob ihre Bemühungen ausreichen, um Trinias Sicherheit bis zum Ende des Kapitels zu gewährleisten – siehe „Abschluss des Kapitels" für weitere Informationen. Falls die SC dabei Cressida involvieren, greift diese auf ihren alten Freund Vencarlo zurück, der eine halbe Stunde später eintrifft und Trinia an einen sicheren Ort in Alt-Korvosa schafft, in diesem Fall kannst du davon ausgehen, dass sie für das restliche Kapitel automatisch in Sicherheit ist. So dies eintrifft, benötigt die Königin immer noch einen Sündenbock – einen Tag nach der Verfolgungsjagd verbreitet sich die Kunde in der Stadt, die Attentäterin sei gefasst worden und erwarte eingekerkert auf Schloss Korvosa ihre der Öffentlichkeit nicht zugängliche Verhandlung. Falls die SC besorgt nach Trinia schauen sollten, können sie sich vergewissern, dass sie immer noch sicher in ihrem Versteck ist. Ob die Gerüchte über die Gefangennahme der Meuchlerin stimmen oder nicht und welcher Unglückliche nun vielleicht im Kerker

hockt, verbleibt vorerst ein Geheimnis. Cressida hat natürlich noch mehr für die SC zu tun – siehe **Ereignis 13**.

Mit Ende dieses Ereignisses beruhigt sich die Stadt wieder. Verwende für das restliche Kapitel und zu Beginn des nächsten Kapitels die Spielwerte für Korvosa in Unruhe auf Seite 399.

Belohnung: Sollten die SC Trinia einfangen, so belohne sie mit EP, als hätten sie sie im Kampf besiegt, egal ob sie die Bardin letztendlich der Wache oder der Königin übergeben, sich entscheiden sie zu verstecken oder sie gar laufen lassen. Sollten sie Trinia fassen und Cressida überstellen, erhalten sie 1.000 GM als Belohnung. Sollten sie sie laufen lassen oder verstecken, ist Cressida mit der Entscheidung einverstanden, besteht aber auf Stillschweigen, da Zeit und Ort einfach nicht passen, diese öffentlich zu machen. Außerdem möchte sie vermeiden, verfolgbare Spuren zu schaffen, weshalb sie den SC verspricht, sie später zu bezahlen und die Summe auf 2.000 GM erhöht. Cressida hält natürlich ihr Wort, indem sie später einfach die besagten 2.000 GM zusätzlich zur Belohnung für die Bergung von Gaekhens Leiche (siehe **Ereignis 13**) hinzufügt und so den Anschein erweckt, die SC würden für diesen Dienst und nicht die subversiven Tätigkeiten entlohnt.

Falls die SC Trinia fassen und der Königin aushändigen, ist diese zwar erfreut, will aber nicht wirklich hören, was alles passiert ist. Mit einer Handbewegung weist sie Sabina an, den SC einen Seidenbeutel mit 200 PM als Belohnung zu übergeben, und lädt die SC ein, Trinias kommender Hinrichtung beizuwohnen – über einen Prozess oder dergleichen verliert sie kein Wort und beendet sodann die Audienz. Weitere Einzelheiten findest du im Abschnitt „Abschluss des Kapitels".

Ereignis 13: Eine vermisste Leiche

Dieses letzte Ereignis beginnt kurz nachdem Trinia entweder gefangen genommen oder versteckt wurde. Sobald sich die Nachricht verbreitet, dass die Meuchlerin gefasst wurde beruhigt sich die Stadt vorerst wieder – egal, ob Trinia sicher in ihrem Versteck ist und die Königin nur einen anderen Sündenbock ausgewählt hat. Nun kommt heraus, dass eine Gruppe rassistischer Schläger die Unruhen und Aufstände rund um die Verkündung der Ermordung des Königs zur Verfolgung ihrer eigenen Ziele genutzt hat.

Zwischen den Bewohnern Korvosas und den Schoanti als früheren Bewohnern der Region gibt es seit der 300 Jahre zurückliegenden Stadtgründung Spannungen. In den letzten Jahren waren jene in Korvosa lebenden Schoanti um friedlichere Verhältnisse bemüht. Unter Führung eines Visionärs namens Tausend Knochen führt eine große Gruppe Schoanti seit Jahren Gespräche mit der korvosischen Regierung, um einen Weg zu finden, der beiden Völkern eine friedliche Koexistenz ermöglicht.



TAUSEND KNOCHEN

Tausend Knochens Mission ist alles andere als einfach – schließlich haben viele Bürger der Stadt Vorurteile und betrachten die Schoanti lediglich als gewalttätige Barbaren.

Da seine eigenen Leute schnell dem Zorn nachgeben und häufig besänftigt werden müssen, führt der Mann einen stetigen Kampf gegen Rassismus und Gewalt. Doch auch Tausend Knochens Geduld erreicht ihre Grenze, als einer seiner Enkel, ein junger Krieger namens Gaekhen, von einem Mob ermordet wird, welcher die Unruhen in Korvosa als schwache Ausrede für sein Handeln nutzt.

Wenn die SC Feldmarschallin Cressida Hofer das nächste Mal besuchen, nachdem sie sich um Trinia gekümmert haben (oder vielleicht wenn sie Cressidas Hilfe suchen, um Trinia an einem sicheren Ort zu verstecken), stellen sie fest, dass die Wachen der Volschyenek-Zitadelle ungewöhnlich aufgeregt und nervös sind. Auf Nachfrage erfahren sie, dass eines dieser Schoantikinder in die Stadt gekommen und getötet worden sei und nun die anderen alle aufgebracht seien, sodass wohl der nächste Aufstand drohe, dass die Feldmarschallin in ihrem Dienstzimmer mit dem Schoanti-Botschafter konferiere und auf die SC warte.

Wenn die SC Cressida Hofers Dienstzimmer betreten, ist diese daher nicht allein; bei ihr ist ein älterer Schoanti von 60 Wintern. Dies ist Tausend Knochen (siehe Seite 458 für Einzelheiten). Er mustert die SC streng, während Cressida ihn als Schamanen der Skoan-Quah vorstellt, des Klans der Schädel. Cressida bittet die SC sich zu setzen und berichtet ihnen die Lage: Ein gewalttätiger Mob hat einen jungen Schoanti ermordet. Dann überlässt sie Tausend Knochen das Wort. Der alte Schamane spricht mit tiefer Stimme und wohl gewählten Worten, dennoch merkt man ihm an, dass er von großer Wut erfüllt ist, welche er kaum zu zügeln vermag:

„Mein Volk bemüht sich sehr, die Bewohner Korvosas zu verstehen, doch es scheint kein Tag zu verstreichen, an welchem die Stadtbewohner sich nicht bemühen, den alten Hass zu nähren. Mein Enkel ist tot. Er wurde von Feiglingen auf der Straße zu Tode geprügelt. Ich gebe euch keine Schuld, aber das macht Gaekhen nicht wieder lebendig und mein Sohn und die anderen Verwandten sind weitaus nachtragender als ich. Sie möchten, dass wir alle zu unserem Stamm in den Aschlanden zurückkehren und Korvosa den Krieg erklären. Dies wäre eine Katastrophe für unsere beiden Völker. Es muss eine Entschuldigung erfolgen.

Eure Wege sind nicht die unseren. Wir haben andere Traditionen. Wenn eine Leiche nicht vollständig verbrannt wird, kann der Rauch des Feuers den Geist des Kriegers nicht in den Himmel zu seinen Ahnen tragen. Wenn es mir möglich wäre, Gaekhens Leib ehren- und würdevoll zu verbrennen, würden sein Vater und seine Brüder mir zuhören und ihren Zorn bezähmen. Dann könnten die Friedensgespräche zwischen un-

seren Völkern fortdauern. Doch wurde mein Enkel nicht nur ermordet – seine Leiche wurde vom Ort seines Todes entfernt und von einem Leichenhändler an einen Nekromanten namens Rolth verkauft, welcher sich Verbrechen an unseren beiden Völkern schuldig gemacht hat. Ich habe mit den Geistern gesprochen und sie haben mir enthüllt, dass Gaekhens Leiche an einen Ort unter dem Friedhof der Stadt gebracht wurde, an eine Stätte, welche die Geister Totenheim nennen.

Angesichts dieses Wissens könnte ich sicherlich eine Gruppe meiner besten Krieger zum Friedhof führen, um Gaekhens Leiche zu holen. Euer Volk würde darin aber einen Akt der Aggression sehen. Daher fällt es euch zu, Abbitte für das Geschehene zu leisten. Ihr müsst mir Gaekhens Körper bringen, sonst sind wir gezwungen, ihn selbst zu holen. Und obleich mein Herz bei diesen Worten schmerzt: Sollte es soweit kommen, werden wir keine Rücksicht kennen."

Tausend Knochen erhebt sich, nickt Cressida knapp zu und verlässt den Raum, um zu seinen Leuten zurückzukehren und dort auf die Lieferung der Leiche seines Enkels zu warten. Sollten die SC überrascht wirken, entschuldigt Feldmarschallin Hofer das brüske Auftreten des Mannes, stellt aber klar, dass sie sich seiner Einschätzung anschließt. Jemand mit Verbindungen zu Korvosa muss die Leiche des toten Schoantijungen finden und als Geste des guten Willens zu seinem Volk zurückbringen. Andernfalls würde die Lage rasch richtig übel werden. Sollten die SC ihr helfen, stünden 1.000 GM Belohnung in Aussicht. Es wäre ihr lieb, wenn sich die SC sofort ans Werk machten, allerdings nimmt sie sich die Zeit, Fragen der SC zu beantworten wie z.B.:

Wer ist Rolth? „Ahh ... Rolth Lamm ist schon lange ein Stachel in meinem Fleisch. Gescheiterter Acadamae-Student, wurde rausgeworfen, nachdem aufgeflogen war, was für Experimente er anstellte – er hatte Obdachlose, Tiere und einfach alles und jeden abgeschlachtet, der ihm in die Finger gefallen war, um aus den Teilen eine Art Golem zu erbauen. Die Acadamae hat gegen ihn keine Anklage erhoben, weil sie die Sache unter den Teppich kehren wollte, sie hat ihn nur rausgeworfen und seitdem macht er Ärger. Ich selbst glaube, dass er im Laufe der letzten zehn Jahre eine große Anzahl von Morden begangen hat, bei denen die Leichen allesamt verstümmelt wurden. Allerdings ist er aalglatt – ich konnte nie Beweise gegen ihn finden. Möglicherweise hält er sich in Totenheim auf; ich wäre über jeden Beweis erfreut, der zu seiner Festnahme führt." Sollten die SC schockiert reagieren, wenn sie Rolths Nachnamen vernehmen, kann Cressida bestätigen, dass es sich bei ihm um den letzten noch lebenden Sohn des lokalen Verbrecherfürsten Gaedren Lamm handelt (ob sie weiß, dass dieser tot ist, hängt vom Verlauf der bisherigen Kampagne und den Interaktionen der SC mit ihr ab). Sollten die SC erst jetzt Cressida über ihre Vergangenheit mit Gaedren aufklären, so gratuliert sie ihnen und dankt ihnen, einen der berüchtigsten Schläger der Stadt aus dem Verkehr gezogen zu haben – zugleich bedauert sie, die SC dafür nicht offiziell belohnen zu können, da sie damals nicht im Namen der Stadtwache gehandelt haben und sie leider Vigilantismus auch in diesem Fall nicht nach außen hin gutheißen darf. Sie warnt die SC, dass Rolth vielleicht weiß, dass sie seinen Vater ausgeschaltet haben, sodass ihm gegenüber sehr vorsichtig und misstrauisch sein sollten.

Was ist Totenheim? „Korvosas Friedhof im Grauen Viertel ist voller unterirdischer Kammern – manche wurden von Ghulen und anderen Monstern gegraben, andere sind Überreste uralter schoantischer Begräbnisstätten. Die Kirche der Pharasma patrouilliert einen Teil dieser Kammern und Gänge und hält sie monsterfrei, allerdings ist das Graue Viertel groß und die Tunnelsysteme ausgedehnt und verworren. Die Pharasmiten konzentrieren sich darauf, Untoten und Nekromanten Einhalt zu gebieten, kämpfen aber an zu vielen Fronten – auch scheint es, als ob für jedes erledigte Problem zwei andere auftauchen. Besonders problematisch ist dabei stets der sogenannte Scherbenhof – der Armenfriedhof. Laut Tausend Knochen gehörte Totenheim zu den ersten Grabkammern seines Stammes. Ihr findet Totenheim in den Kammern unter dem Scherbenhof."

Wie kommen wir nach Totenheim hinein? „Wir haben den Mann festgenommen, der Gaekhens Leiche an Rolth verkauft hat – ein Einfaltspinsel namens Elkaris. Sobald wir ihm die Lage erklärt haben und in was für Schwierigkeiten er steckt, hat er alles ausgeplaudert. Er sjagt, er hätte die Leiche per Schubkarre bei einem teilweise eingestürzten Mausoleum tief im Scherbenhof nahe dem Südrand abgeliefert. Neben dem Eingang sollte die umgestürzte Statue eines kopflosen Gargylen mit einem Schwert liegen – hinter dieser Statue hat er weisungsgemäß die Leiche abgeladen. Der Ort passt zu Tausend Knochens Vermutung, wo Totenheim liegen müsste, also solltet ihr dort mit der Suche auch beginnen."

Wie erkennen wir Gaekhens Leiche? „Tausend Knochen hat ihn als Achtzehnjährigen mit kurzem, braunem Haar und einer auffälligen Narbe auf der linken Wange beschrieben, die von der Klaue eines Feuerfellpumas stammt. Außerdem hat er mehrere Schoanti-Stammestätowierungen auf Armen und Oberkörper. Es ist unwahrscheinlich, dass andere frische Schoanti-Leichen gegenwärtig in Totenheim herumliegen, also solltet ihr ihn schon erkennen können."

Ereignis 14: Ein schöner Tag für eine Hinrichtung

Das letzte Ereignis dieses Kapitels, die Hinrichtung des Sündenbocks der Königin, findet nach Abschluss aller anderen Handlungsfäden und Ereignisse dieses Kapitels statt. Sobald der Sündenbock (egal ob Trinia oder ein anderer) in Haft ist, solltest du das Datum der Hinrichtung so bestimmen, dass die SC hinreichend Zeit für die übrigen Teile dieses Kapitels haben (dabei sollte es sich theoretisch nur noch um die Erkundung von Totenheim handeln). Sollte die Hinrichtung vor Abschluss des Kapitels erfolgen, ist dies auch kein Problem, da genug zeitlicher Puffer zwischen den Kapiteln existiert, um die SC Kapitel 1 erledigen zu lassen, ehe in Kapitel 2 die Seuche ausbricht. Näheres zu Exekution findest du im Abschnitt „Abschluss des Kapitels" auf Seite 66.

TEIL 3

BLUT UND KNOCHEN

Nach dem Tod des Königs beruhigt sich die Lage in Korvosa zwar langsam wieder, dennoch wird rasch offenkundig, dass sich die Stadt durch die kurze Phase des Anarchie stark verändert hat. Stadtwachen ignorieren ihre Pflichten und werden so zu einem Teil des Problems. Etablierte Lasterhöhlen und Schlupflöcher verbrecherischer Aktivitäten werden ironischerweise zu den sichersten Orten von Korvosa. Jene, die schon immer ihre Ziele unter den Schwachen und Unglücklichen der Stadt gefunden haben, entdecken neue Möglichkeiten, ihre Opfer ins Elend zu stürzen.

Dieser Teil des ersten Kapitels des Abenteuerpfades enthält drei große Begegnungsgebiete, welche die SC sich im Laufe des Kapitels ansehen und dort jeweils Ermittlungen anstellen sollen: eine verlassene Schlachterei namens „Fleisch aus aller Welt", den zwielichtigen Sündenpfuhl namens Aalhäuter und ein gefährliches Gewölbe voller Fallen und Monster, welches den Namen Die Knochenhallen trägt.

B FLEISCH AUS ALLER WELT

Jemand muss schon recht stumpfsinnig sein, um Sergeant Verik Vancaskerkin als brillant zu bezeichnen. Allerdings war Verik schon immer ein Opportunist. Er hätte vielleicht seine Ambitionen aufgeben sollen, als er erstmals von einer Frau namens Meliya Arkona kontaktiert wurde, jedoch erwies sich die sinnliche Tochter der mächtigen Arkonafamilie als äußerst beredsam.

Die Arkonas gehören zu Korvosas ältesten Adelsfamilien und sind dank ihrer guten Verbindungen und regelmäßigen Handelsbeziehungen zum fernen Vudra auch eine der reichsten. Der Import seltener und exotischer Güter garantiert auch weiterhin den Reichtum der Familie, welche die Grundlage dafür war, dass sie de facto zu den Herrschern von Alt-Korvosa aufsteigen konnten, der großen Insel im Nordteil der Stadt. Da die Familie allen Arten von Lastern offen gegenübersteht, hat sie damit sicherlich das Wachstum von Alt-Korvosa beeinflusst; zugleich hat sie alles derart gut unter Kontrolle behalten, dass die Arkonas von Alt-Korvosas Unterschicht praktisch als Helden und vom Rest der Stadt als Unruhestifter betrachtet werden. Das wahre Geheimnis der Arkonas ist aber zugleich eines der bestgehüteten von ganz Korvosa: Denn die Oberhäupter dieser Familie sind Rakschasas!

Zu diesen Rakschasas gehört eine Frau namens Vimanda – oder Meliya Arkona, wie sie sich in menschlicher Gestalt nennt. Als Meliya hat sie klammheimlich Dutzende von Organisationen und Familien in ganz Korvosa infiltriert und sich ein Netzwerk aus Kontakten aufgebaut, welches sie eines Tages zu ihrem Vorteil zu nutzen hofft. Ihr erwählter Kontakt innerhalb der Stadtwache war ein Mann, dessen Rang ausreichte, um über einige Macht zu verfügen, der aber nicht so hoch war, dass er zu viel Aufmerksamkeit erregt hätte – Verik Vancaskerkin.

Dank Vimandas Kontakten, stieg Verik aus den niederen Rängen zum Sergeant der Wache auf. Angesichts des Umstandes, dass er im Grunde lediglich körperlich gesund ist, stechende Augen und ein gewinnendes Lächeln besitzt, läuft es damit für ihn besser, als er im Grunde je erwarten konnte, dennoch strebt er nach Höherem und weiß einfach nicht, wann er aufhören sollte.

Unmittelbar nach Königin Ileosas Thronbesteigung glaubten die Arkonas, das Ende der gegenwärtigen Monarchie kommen zu sehen. Sie hofften, Ileosa stürzen und selbst den Thron übernehmen zu können, indem sie einen Marionettenherrscher an die Macht bringen. Als also die Proteste, Arbeitsniederlegungen und Gewalttaten begannen, kontaktierte Vimanda eilig Verik (welcher sie nur für seine heimliche vudrische Geliebte Meliya hält) und überzeugte ihn, zusammen mit seinen engsten Freunden zu desertieren und die alte Schlachterei zu übernehmen. Wie von den Arkonas erwartet, wurde Nahrung schnell Mangelware in Korvosa, da die regulären Lieferungen per Schiff oder von den umliegenden Bauernhöfen nicht mehr erfolgten. Vancaskerkin und seine Schläger haben im Nordtorviertel bereits eine ansehnliche Schar von Anhängern um sich gesammelt, welche die Arkonas schließlich übernehmen und als Armee zum Umsturz mobilisieren wollen.

Vancaskerkin ist Ende Zwanzig. Er floh in jungen Jahren aus Rätselhafen, um sein Glück anderswo zu machen. Dabei ließ er mehrere Geschwister zurück, von denen er aber nur seinen älteren Bruder und Vorbild Orik vermisst. Soweit Verik weiß, musste auch Orik nach einem Skandal mit einer Tieflingprostituierten und einem Alchemisten aus Rätselhafen verschwinden. Verik hofft, eines Tages nach Rätselhafen zurückkehren und die Spur seines Bruders aufnehmen zu können, doch gegenwärtig halten ihn seine geheimen Verpflichtungen gegenüber Meliya davon ab.

Der vorheriger Betreiber von Fleisch aus aller Welt wurde wegen Steuerhinterziehung verhaftet und starb alsbald darauf im Gefängnis. Sein Geschäft verblieb für fast ein Jahr verrammelt und leer im Besitz der Regierung, bis Vancaskerkin einzog. Verik schläft im kleinen Arbeitszimmer im ersten Stock, während seine vier Komplizen die meiste Zeit ebenfalls im Geschäft verbringen und schlafen, wo sie ein bequemes Eckchen finden. Die Schlachterei liegt in der Blutmückenstraße, Nummer 22.

Sollten die SC auf der Straße Erkundigungen zu Verik und seinen Leuten einholen, so genügt ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 10 zum Informationen sammeln, um zu



erfahren, dass die fünf sich die Rinderknüppler nennen, während der Unruhen Fleisch kostenlos verteilt und viele Familien vor dem Hunger bewahrt haben. Ebenso hören die SC, dass die Rinderknüppler auch als Söldner arbeiten – wer sie anheuern will, muss nur nach der „Spezialität des Abends" fragen.

B1 Ladengeschäft (HG 1)

Über dem Ladeneingang hängt ein Schild mit dem Bild einer fetten, lächelnden Kuh. Drinnen führt ein langer Tresen durch den halben Raum, hinter ihm steht eine Tür offen. An der Ostwand steht eine niedrige Bank, während im Norden auf einem marmorgefliesten Tisch Fleischstücke vor einem breiten, verschmierten Fenster ausgestellt sind. Über dem Fleisch kreisen ein paar Fliegen in der Luft.

In diesem Raum verteilen Veriks Schläger frisches Fleisch an hungrige Einheimische. Das Fleisch in der Auslage wird jeden Tag ersetzt, doch am Ende des Tages sind Fliegen im Massen zugegen. Dies hält die ehemaligen Wachen aber nicht davon ab, diese alten Stücke an die letzten Kunden des Tages auszuhändigen.

Zu Beginn des Tages ist hier ein stetiges Kommen und Gehen, da die Einheimischen in großer Zahl ankommen, um sich kostenloses Fleisch zu holen. Auch über den Rest des Tages kommen immer wieder Nachzügler, allerdings geht das kostenlose Fleisch rasch weg und die meisten müssen spätestens ab Mittag mit leeren Händen wieder gehen.

Mit dem Sonnenuntergang werden die Türen nach Bereich **B1** und **B6** abgeschlossen. Man kann aber hinter den Fenstern der Bereiche **B4** und **B7** noch mehrere Stunden lang Licht brennen sehen. Schlachtvieh – meist verängstigte Rinder oder Schweine – werden jeden Morgen vor Öffnung des Ladens in den Pferch geführt (Bereich **B6**). Nach Einbruch der Dunkelheit werden die Tiere dann geschlachtet und das Fleisch wird in Bereich **B3** gelagert. Anhand der Anzahl an Tieren, welche den Pferch passieren, kann ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Beruf (Schlachter) gegen SG 15 oder Wahrnehmung gegen SG 25 gelingt, bestätigen, dass hier eine unerwartet große Menge an Fleisch produziert wird.

Kreaturen: Die Schlachterei wird von vier ehemaligen Wachen betrieben, welche sich für sehr wichtig halten. Die vier sind mehr von Veriks rebellischem Auftreten als von dem Plan beeindruckt, hungrige Bürger mit Essen zu versorgen. Sie nennen sich selbst die Rinderknüppler und genießen die Macht, etwas zu besitzen und entscheiden zu können, welche Familien abends etwas zu essen haben. Untereinander überlegen sie, wie sie mittels dieser neuen Macht reich werden könnten, haben sich aber noch nicht entschieden, ob sie Verik in ihre Pläne einweihen sollten oder nicht. Tagsüber hält sich eine Wache am Gebäudeeingang auf, eine steht im Laden und verteilt Fleisch und die anderen beiden kümmern sich um die Verarbeitung des Fleischs in Bereich **B4** oder um die Tiere im Pferch.

Hier halten sich zwei Wachen auf: Baldrago (ein hochgewachsener Mann mit zusammengewachsenen, buschigen Augenbrauen über einer großen, platten Nase) und Malder (ein keuchender Bursche, dessen Kettenpanzer zu eng für seine „stattliche" Gestalt ist). Wenn sich die SC nicht als Bürger der Unterschicht kleiden, sind die beiden nicht bereit, ihnen Fleisch auszuhändigen und fordern sie unhöflich auf, Land zu gewinnen.

Sollten die SC nach der „Spezialität des Abends" fragen, stellen sie die Feindseligkeiten umgehend ein; Malder nickt sodann Baldrago zu, welcher die Ladentür schließt, um ein wenig Privatsphäre zu schaffen. Die Rinderknüppler arbeiten als einfache Schläger – sie stellen keine Fragen, sondern verlangen lediglich 50 GM pro Person, die sie zusammenschlagen sollen. Die ehemaligen Wachen geben es zwar nicht offen zu, doch in der Regel prügeln sie ihre Ziele tot – sie garantieren allerdings, dass ihre Kunden sich niemals wieder Sorgen wegen ihrer Ziele machen müssten, was einen recht sicheren Hinweis auf ihr Vorgehen darstellt. Sie sprechen aber niemals darüber, wie sie die Leichen dann entsorgen.

Die Rinderknüppler lassen niemanden nach oben, um mit Verik zu sprechen. Der Grund dafür ist recht einfach: Verik weiß nichts über die kleinen Nebengeschäfte seiner Kumpane als Mietschläger und sie sind besorgt, was er mit ihnen machen könnte, wenn er erfährt, wie sie die Leichen entsorgen. Sollte jemand versuchen, sich an ihnen vorbei in den hinteren Raum zu schieben, oder sich weigert, trotz Aufforderung das Geschäft zu verlassen, greifen Baldrago und Malder nach ihren Langbögen und rufen in Richtung Bereich **B4** um Hilfe. Sie greifen nur dann zuerst an, wenn die SC weiter ins Gebäude eindringen. Sofern es zu einem Kampf kommt, eröffnen sie den Beschuss mit ihren Langbögen und greifen nur dann auf Nahkampfwaffen zurück, sollten ihre Gegner dies auch tun. Ein Rinderknüppler versucht, in die Stadt zu fliehen, sollte er unter 5 TP reduziert werden; werden wenigstens zwei getötet, lassen die anderen Verik im Stich und fliehen, sobald sie die Leichen oder ähnliche Beweise ihres Ablebens sehen.

RINDERKNÜPPLER (2) **HG 1/2**

EP je 200

Menschliche Räuber (*NSC-Kompendium*, S. 266)

TP je 15

B2 Gang

Die Treppe in diesem Korridor führt hinauf nach Bereich **B7**.

B3 Fleischlager (HG 3)

Die Luft in diesem Raum ist schal. Es stinkt nach mehrere Tage altem Fleisch und Blut. Der Boden ist mit Stroh bedeckt, um herabtropfendes Blut aufzufangen – an Wänden und Decke sind an Metallstangen Fleischhaken befestigt. Im Norden stehen zwei Fässer mit Salz und ein niedriger, blutbefleckter Tisch, während sich in der Südwand eine Doppeltür befindet. Oberhalb von dieser ragt eine Eisenstange durch ein schmales Loch unterhalb der Decke 1,50 m weit in den Raum hinein und endet an einer senkrechten Stange, welche vom Boden bis zur Decke reicht.

Das am frühen Abend geschlachtete Fleisch wird in diesem Raum gesalzen und über Nacht gelagert. Zum jeweils nächsten Mittag ist alles fort. Sollten die SC diesen Raum betreten, während Fleisch vorhanden ist, handelt es sich hauptsächlich um Schwein und Rind, allerdings ist wenigstens ein halbes Dutzend Stücke schwerer zu identifizieren. Eine nähere Untersuchung und ein Fertigkeitswurf für Heilkunde oder Wissen (Natur) gegen SG 20 enthüllen, dass es sich nicht um Fleisch von Tieren, sondern von Humanoiden handelt.

B4 Schlachthaus (HG 1 und 4)

Der Boden dieser grimmigen Kammer ist mit blutigem Stroh bedeckt und der Gestank nach Schlachthaus ist beinahe überwältigend. Hier werden offenbar Tiere getötet. Fleischhaken hängen an Metallschienen von der Decke, welche es ermöglichen, die Haken und ihre blutige Fracht leicht im Raum umher zu bewegen. In der Nordwestecke steht inmitten eines wohl nur noch schwer zu beseitigenden Blutflecks ein großer Hammer auf dem Boden. Im Süden bedeckt ein blutbeflecktes Gitter ein breites Loch im Boden; nördlich dieses Gitters stehen zwei große Wasserbecken, in einem ist kochendes, im anderen kaltes Wasser. Zwei große Schlachtblöcke stehen im Osten neben Fässern mit Salz, während im Südwesten eine stinkende Wanne voller Knochen und Fleischresten steht.

Hier schlachten die Rinderknüppler Tiere (und die Opfer ihrer inoffiziellen Söldnerarbeit) und bereiten das Fleisch für die Verteilung am nächsten Tag vor. Tiere werden aus dem Pferch geholt und in der nordwestlichen Ecke des Raumes getötet, dann an Haken aufgehangen und über dem Gitter platziert, wo sie während des Häutens ausbluten. Das Blut und die meisten Eingeweide rutschen durch das Gitter in die Grube darunter. Sobald ein Tier entsprechend vorbereitet wurde, wird es erst im kochenden und dann im kalten Wasser eingeweicht, um den Kadaver zu säubern und die Verwesung zu verlangsamen. Im Anschluss kommt es zu den Hackblöcken, wo es geschlachtet und zerlegt wird.

Das rostige Gitter in der südwestlichen Ecke kann herausgerissen oder eingetreten werden (Härte 10, 15 TP, Stärkewurf zum Anheben SG 18, Gegenstand zerschmettern gegen SG 22), um in den schmutzigen Tunnel unter dem Raum (oder aus diesem heraus nach Bereich **B4**) zu gelangen. Bei diesem Tunnel handelt es sich um einen ungenutzten Teil der Kanalisation, er führt nach Osten zum Fluss, verengt sich aber rasch auf 1,20 m Breite und ist größtenteils überflutet. Die Rinderknüppler entsorgen die grausigen Überreste ihres Schaffens durch dieses Gitter. Sollte sich jemand nach unten begeben, kann er aber feststellen, dass die Kammer darunter recht sauber ist, auch wenn das Wasser wenigstens hüfthoch (für eine mittelgroße Kreatur) steht – denn in der Kammer hausen Aasfresser (siehe „Kreaturen").

Kreaturen: Tagsüber liegt die Chance, dass sich die beiden übrigen Rinderknüppler hier aufhalten, bei 75 %. Parns ist ein breitschultriger Mann mit langen Koteletten, der schon als Metzger gearbeitet hat, ehe er sich der Stadtwache anschloss und Verik traf. Dank seines Könnens wurde er zum wichtigsten Rekruten für Veriks Plan. Parns schloss sich Verik an, da das Leben als Stadtwache doch nicht so aufregend war, wie er gedacht hatte. Seine Tätigkeit als Schlachter und Söldner verleiht ihm nun die perfekte Möglichkeit, seinem Sadismus freien Lauf zu lassen. Der andere Mann hier ist Karralo, ein dürrer, schreckhafter Mann mit talgfarbener Haut. Von den vier Abtrünnigen ist Karralo der unsicherste – er hat kein

Problem damit, Leute für Geld zusammenzuschlagen, sie allerdings dann zwecks Beseitigung der Beweise zu schlachten, macht ihn mit jedem Tag nervöser.

Sollten Parns und Karralo tagsüber nicht hier sein, so halten sie sich in Bereich **B5** oder **B6** auf und kümmern sich um den Nachschub an Schlachtvieh. Nach Sonnenuntergang sind die beiden stundenlang damit beschäftigt, die Tiere dann hier zu schlachten. Sollten Opfer ihrer Söldnerarbeit anfallen, so werden diese bewusstlos oder bereits tot in Säcken hereingeschmuggelt. Parns genießt es ganz besonders, Menschen zu zerlegen, während Karralo immer öfter bittet, von dieser Pflicht freigestellt zu werden. Diese grausige Arbeit wird meistens nach Mitternacht durchgeführt, steht allerdings nicht jede Nacht auf dem Plan – die Abtrünnigen „verarbeiten" auf diese Weise in der Regel drei oder vier Opfer pro Woche.

Charaktere, welche sich mit dem Kanal unter dem Raum befassen, werden rasch von den drei dort hausenden Riffklauen angegriffen. Diese Aberrationen sind der einzige Grund dafür, dass der Abfluss nicht längst verstopft und der Raum überschwemmt wurde. Die Kreaturen sind gut genährt und im Grunde richtig satt, sodass sie nur angreifen, sollten sie glauben,die Eindringlinge wollten ihnen das Essen stehlen – z.B. indem sie die Überreste durchsuchen.

RIFFKLAUEN (3) **HG 1**

EP je 400

TP je 13 (*MHB II*, S. 212)

RINDERKNÜPPLER (2) **HG 1/2**

EP je 200

Menschliche Räuber (*NSC-Kompendium*, S. 266)

TP je 15

Schätze: Klettert jemand in die Kanalisation unter dem Raum und legt dort einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 ab, macht er einen grausigen Fund: Zwischen zwei Steinen leicht oberhalb der Wasserlinie klemmt ein menschlicher Finger. Die Riffklauen haben ihn bislang nicht gefunden, bzw. waren mit anderen Leckerbissen beschäftigt; der Finger trägt immer noch einen Mithralring mit winzigen Obsidiansplittern (Wert 500 GM).

B5 Pferche

Zwei stinkende Tierpferche belegen den Großteil dieses Raumes. Jeder ist von einem Holzzaun mit einem Tor umgeben; drinnen steht jeweils ein großer Wassertrog und es liegen Haufen verdreckten Heus herum. Der Boden besteht aus festgestampfter Erde.

In diesen südlichen Pferchen werden eigentlich schlachtfertige Tiere verwahrt, allerdings neigen die Rinderknüppler mittlerweile aus Faulheit dazu, ihr Schlachtvieh direkt vom Hof (Bereich **B6**) zu holen.

Schätze: Die Rinderknüppler haben unter dem Wassertrog im südlicheren Pferch ein kleines Loch gegraben, in dem sie ihre Einnahme aus der Söldnerarbeit verstecken. Zum Entdecken des Verstecks ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 erforderlich. Der Hort enthält mehrere Beutel mit insgesamt 450 GM und 740 SM, sowie mit Schmuck und Edelsteinen im Gesamtwert von 800 GM.

B6 Rinderpferch

Dieser große Rinderpferch ist nach oben hin offen. Es stinkt gewaltig nach Schlamm, Tieren und Dung, auch wenn eine Brise durch den Holzzaun weht. Im Süden steht ein Schuppen mit einem heubeladenen Wagen.

Jeden Morgen werden hier 1W6-3 Kühe und 1W4-2 Schweine von Bauern angeliefert, welche trotz der wachsenden Anspannungen mutig oder verzweifelt genug sind, den Weg in die Stadt zu wagen. An manchen Tagen trifft kein Nachschub ein, sodass die Rinderknüppler gezwungen sind, selbst Fleisch zu organisieren oder hungrige Kunden fortzuschicken. Die hier befindlichen Tiere sind scheu und harmlos.

B7 Pausenraum

In diesem Raum steht ein runder Tisch mit vier Holzstühlen. Auf dem Tisch liegen Spielkarten. Im Südwesten findet sich ein Schrank mit offenen Türen, welcher ein Wirrwarr aus dreckigen Tüchern und Decken enthält. Vier Schlafsäcke lehnen zusammengerollt an der Nordwand.

Hier kommen die Rinderknüppler jeden Abend zusammen, um sich zu entspannen, nachdem das Fleisch für den nächsten Tag geschlachtet und vorbereitet wurde. Meist spielen sie bis weit in die Nacht Karten und strecken sich auf einem freien Plätzchen aus, wenn sie die Müdigkeit übermannt. Die Treppe führt hinab nach Bereich **B2**.

B8 Arbeitszimmer des Schlachthauses (HG 3)

In der östlichen Hälfte dieses großen Raumes steht ein großer Schreibtisch. Dieser wird als improvisiertes Bett genutzt, liegen doch ein Schlafsack und mehrere Kissen und Decken darauf. Unter dem Tisch steht ein Nachttopf. Im Westen findet sich ein Tisch mit drei Stühlen, auf ersterem liegen Papiere verteilt und ein Blatt ist mit einem kunstvoll gearbeiteten, silbernen Dolch auf die Tischplatte gespießt.

Kreaturen: Diesen Raum hat Verik als seine persönliche Unterkunft in Beschlag genommen. Er lebt hier, seitdem er nach dem Tod des Königs der Wache den Rücken zugekehrt hat und kommt immer seltener heraus, da er paranoider Weise fürchtet, die Stadtwache könnte versuchen, ihn aufzuspüren. Jeden Tag verbringt er mehr Zeit mit Trinken und Schlafen und überlässt die Alltagsgeschäfte seinen vier Kumpanen (welche so ganz nebenbei genug Zeit haben, um ihrem Nebenerwerb als Söldner nachzugehen). Seit Ausbruch der Unruhen hat Verik seine geliebte Meliya nicht mehr gesehen; er überlegt, sie in Alt-Korvosa aufzusuchen, hat aber noch nicht die nötige Energie aufgebracht.

Vancaskerkin ist ein gutaussehender Mann, der immer noch die Uniform und Rüstung eines Angehörigen der Stadtwache von Korvosa trägt, selbst wenn er durch das Aufstellen seiner Bande allem den Rücken zugewandt hat, wofür sie steht. Sollte er Kampflärm oder Hilferufe seiner Kumpane hören, reagiert er nicht sofort – er nimmt an, dass die Wache ihn gefunden hat und wendet mehrere Runden mit der Überlegung auf, ob er seine Rebellion offiziell machen und sich dem Kampf anschließen oder sich besser durch ein Fenster absetzen sollte. Letztendlich entscheidet er sich fürs Kämpfen und stößt hinzu, wenn der Kampf mit den anderen Rinderknüpplern gerade zu Ende geht.

Veriks anfängliche Einstellung ist Feindselig. Er weigert sich, aufzugeben, solange er nicht im Kampf besiegt oder seine Einstellung zu Freundlich verbessert wird (entweder Diplomatie gegen SG 36 oder Einschüchtern gegen SG 13; ein eingeschüchterter Verik versucht, bei erstbester Gelegenheit zu fliehen, sofern er nicht gefesselt oder anderweitig daran gehindert wird). Sollten ihm Beweise vorgelegt werden, dass seine Kumpane nebenbei für Geld Leute ermordet haben (z.B. der Schatzhort aus Bereich **B5**, der abgetrennte Finger aus Bereich **B4** oder ein Geständnis eines der vier anderen Abtrünnigen), bricht er zusammen. Ihm wird klar, welchen Schaden er eigentlich angerichtet hat, sodass er seine Waffen fallen lässt und den SC gestattet, ihn zu verhaften. Über Meliya und ihre Rolle bei der ganzen Affäre spricht er nur, wenn er hilfsbereit gestimmt wird. Dann gesteht er, dass es ihre Idee gewesen ist, die Wache zu verlassen und eine Bande zu bilden, um die hiesigen Bürger zu ernähren. Er erklärt rasch, dass dieser Plan im Grunde ja gar nicht schlecht sei, schließlich müssen die Leute ja etwas zum Essen haben, kann den SC aber keinen Grund nennen, warum die Arkonas dies wollen könnten. Sofern die SC dieser Fährte nachgehen, ist Meliya nicht zu sprechen und die Arkonas sind nicht daran interessiert, mit ihnen ihren Verbleib oder ihre angeblichen Verbindungen zu Vancaskerkin zu diskutieren; allerdings behalten die Arkonas die SC dann ihrerseits im Auge. Wahrscheinlich kommt es nicht zu sofortigen Konsequenzen, jedoch überlegt Meliyas Bruder Glorio (selbst ein Rakschasa namens Bahor, siehe Seite 440), wie die SC ihm eines Tages von Nutzen sein könnten.



VERIK VANCASKERKIN

Verik ist allerdings nicht der einzige von Vimandas Leuten im Raum. Der Silberdolch auf dem Tisch ist zwar ein Geschenk der lieblichen Meliya Arkona, in Wahrheit aber ein Raktawarna-Rakschasa, eine Art Spion, der mit Vimandas Geist verbunden ist. In Gestalt des Silberdolches behält er Verik im Auge, sollte dieser gefangengenommen werden, gilt seine weitere Aufmerksamkeit den SC. Die Kreatur hofft, dass einer der SC sie als Beute mitnimmt, sodass sie ihn für Vimanda ausspionieren und dieser später berichten kann. Unter *Magie entdecken* strahlt der „Dolch" Magie aus, allerdings erfährt man beim Identifizieren keine Kräfte oder Fähigkeiten. Der Raktawarna bleibt so lange wie möglich bei den SC; er kann normal wie ein silberner Dolch verkauft werden, versucht dann aber, seinem neuem Besitzer zu entkommen und in anderer Gestalt zu den SC zurückzukehren. Der Dolch funktioniert hinsichtlich Schadensreduzierung weder als magische noch als silberne Waffe.

Sollte der Raktawarna enttarnt werden, nimmt er seine wahre Gestalt an und greift 1W3 Runden lang an; nach dieser Zeit kommt Vimanda zu der Entscheidung, dass der Geist ihr nicht länger nützlich ist und sie trennt ihre Verbindung zu ihm, sodass er auf sich gestellt bis zum Tode kämpft. Sollte Verik mit der wahren Natur des Dolches konfrontiert werden, ist er entsetzt. Er gesteht, dass ihm der Dolch von Meliya geschenkt wurde, behauptet aber, nicht gewusst zu haben, dass es sich um einen „Schlangenspion" gehandelt hat.

VERIK VANCASKERKIN

EP 800 **HG 3**

Menschlicher Kämpfer 4
CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung –1

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 16 (+3 GE, +6 Rüstung)
TP 34 (4W10+8)
REF +4, **WIL** +2, **ZÄH** +5; +1 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Speer [Meisterarbeit] +8 (1W8+4/×3)
Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +9 (1W8+6/×3)

TAKTIK

Im Kampf Verik zieht es vor, seinen Langbogen einzusetzen. Er greift nur dann zu seinem Speer, wenn jemand ihn im Nahkampf angreift.
Moral Verik ergibt sich, sollte er unter 6 TP reduziert werden.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 16, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 8, **CH** 13
GAB +4; **KMB** +7; **KMV** 20
Talente Eiserner Wille, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelle Waffenbereitschaft, Waffenfokus (Langbogen), Waffenspezialisierung (Langbogen)
Fertigkeiten Einschüchtern +8, Mit Tieren umgehen +8, Reiten +7
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (3x); **Sonstige Ausrüstung** Kettenpanzer [Meisterarbeit], Kompositlangbogen [Meisterarbeit] (+3 ST) mit 20 *Pfeilen +1*, Speer [Meisterarbeit], 28 GM

RAKTAWARNA-RAKSCHASA **HG 2**

EP 600
TP 22 (*MHB III*, S. 208)

Belohnung: Sollte es den SC gelingen, Verik lebendig zurückzubringen, ohne dass es zu einem Kampf kommt, so belohne sie mit 800 EP.

Caalhäuter

Wenn Cressida Hofer die SC beauftragt, in Aalhäuter Erkundigungen zum chelaxianischen Botschafter einzuholen, ist Vencarlo Orisini zugegen und bietet an, die SC den Großteil des Weges zu begleiten, da er selbst nach Alt-Korvosa will. Sofern die SC darauf eingehen, mach mit „Unterwegs mit Vencarlo" weiter, ansonsten spring nach Seite 50 und den dort beginnenden Begegnungen im Aalhäuter.

Unterwegs mit Vencarlo

Vencarlo Orisini führt ein Doppelleben: Viele kennen ihn als nicht zurückhaltenden Kritiker der Regierung und Sprecher der Unterschicht, doch noch viel mehr kennen ihn wahrscheinlich in seiner Identität als den Schwarzen Fuchs, Korvosas beliebtesten und verhasstesten Volkshelden. Natürlich wissen nur wenige, dass Vencarlo und der Schwarze Fuchs ein und dieselbe Person sind. Lass dir Zeit ihn als freundlichen und sympathischen Charakter zu präsentieren, während die SC mit ihm gen Norden wandern – die SC werden ihm im Laufe des Abenteuerpfades noch mehrfach begegnen. Er widmet attraktiven weiblichen SC besonders viel Aufmerksamkeit, aber auch solchen, die in an sich selbst in seiner Jugend erinnern (vorwitzig, frech, humorvoll und im Schwertkampf begabt). Sein Interesse mag hier zwar nur als reine Höflichkeit eines Edelmannes erscheinen, dient aber ganz anderen Interessen – je älter Vencarlo wird, umso deutlicher wird ihm bewusst, dass der Schwarze Fuchs bald einen Nachfolger benötigt.

Sollten die SC Graum in **Ereignis 6** getroffen und die Lage gut geregelt haben, dankt Vencarlo ihnen, wie sie mit seinem früheren Schüler verfahren sind. Er gesteht, dass Graum früher zu seinen vielversprechendsten Schülern gehört hat – gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 20, so erinnert er sich, etwas über einen Skandal gehört zu haben, in den Graum, Vencarlo und Sabina verwickelt waren. Wird Vencarlo nach Sabina gefragt, wird sein Blick für einen Moment traurig, doch dann lächelt er und erklärt lediglich: „Sie hat ihre wahre Berufung gefunden. Ich hoffe nur, dass es auch ihre Zeit wert ist." Zu diesem Zeitpunkt hat er ansonsten nichts über seine früheren Schüler zu sagen. Stattdessen bemüht er sich, dass Thema wieder auf die SC zu lenken, wobei er auf Komplimente und Schmeicheleien zurückgreift. Seitdem er Graum und Sabina verloren hat, ist ihm keiner seiner neuen Schüler sonderlich ins Auge gefallen, daher erwecken die SC rasch sein Interesse. Von Cressida wurde er über die bisherigen Taten der Gruppe informiert und ihr Heldenmut hat etwas längst Totgeglaubtes in seiner Seele wiedererweckt. In den letzten Jahren ist das Leben in Korvosa verhältnismäßig gut gewesen, da König Eodred II. letztendlich allen sonstigen Lastern zum Trotz ein gerechter und besonnener Herrscher gewesen war. Doch nun benötigt die Stadt Helden mehr als je zuvor und Vencarlo hat keine Protegés, die dafür in Frage kämen. Er hat versucht, Graum oder Sabina darauf vorzubereiten, zu seinem Nachfolger zu werden, ist dabei aber gescheitert. In den SC sieht er Helden, die ihm vielleicht als Schwarzer Fuchs nachfolgen könnten. Vencarlo glaubt, dass er wohl am besten den nächsten Schwarzen Fuchs bei Leuten suchen sollte, die bereits in entsprechenden Bahnen denken, statt dies erst jemandem beizubringen. Der beste Kandidat wäre dabei ein chaotisch guter Draufgänger, Schurke oder Vigilant – oder einfach jeder, der Korvosa liebt und nicht blind den Gesetzen folgt. Vencarlo fühlt sich auch nicht an das althergebrachte Bild des Volkshelden gebunden – Volkszugehörigkeit und Geschlecht spielen keine Rolle, solange jemand den Willen besitzt, die Stadt und die Unterdrückten zu beschützen!

Mittlerweile solltest du einen guten Überblick über die Persönlichkeiten der SC haben. Vencarlo weiß, dass Abenteurer ein gefährliches Leben führen, daher sucht er sich anfangs jene SC aus, welche auch nur vage seine Voraussetzungen an einen potentiellen Nachfolger erfüllen. Im Laufe der kommenden Kapitel hält er ein Auge auf diese SC, um zu bestimmen, wer sich am besten als neuer Schwarzer Fuchs oder neue Schwarze Füchsin eignet. Diese Charaktere sollten weder von rechtschaffener noch böser Gesinnung sein und das Leben in der Stadt einer Existenz auf dem Lande oder in der Wildnis vorziehen.

Vorerst behält er aber seine Pläne für sich, doch irgendwann wird er seinem auserwählten Nachfolger ein passendes Angebot machen (siehe Seite 463).

Wenn die SC schließlich die Flussenge überqueren und Alt-Korvosa betreten, weist ihnen Vencarlo noch den Weg nach Aalhäuter im Osten: „An der letzten Brücke die über die Flussenge führt vorbei und dann der erste Anleger". Dann verbeugt er sich, dreht auf dem Absatz um und ist fort.

Aalhäuter

Zahlreiche Lichter und Geräusche gehen vom ersten (oder letzten, je nachdem woher man sich nähert) Anleger Alt-Korvosas aus. Von Pfählen und alten Masten hängen Laternen in Form von Traumspinnen und zusammengerollten Aalen herab und erhellen die ganze Nacht. Tagsüber ist Aalhäuter ruhiger, der Ort schläft aber niemals wirklich, sondern versorgt alle Laster und niederen Bedürfnisse von Alt-Korvosa rund um die Uhr.

Der Anleger ist 21 m lang und die letzten 9 m weiten sich zu einer großen, quadratischen Plattform auf dem Wasser. Ein Schiff und vier kleinere Wasserfahrzeuge liegen hier dauerhaft vor Anker. Das Schiff ist die *Aalhäuter* und zugleich Namensgeber dieser kleinen Vergnügungsmeile. Das ehemalige Kriegsschiff dient nun Devargo Barvasi als Stützpunkt und Verwaltungszentrum seines Ganovenimperiums. Die vier Wasserfahrzeuge gehören verschiedenen Händlern und Kapitänen, welche regelmäßig Tribut für die Ehre entrichten, am Aalhäuter ankern zu dürfen. Wer diese „Miete" nicht entrichtet oder sich nicht an Devargos Regeln hält, darf sich nicht wundern, wenn nachts alle Taue gekappt werden und sein Schiff brennend oder voller giftiger Spinnen davon treibt.

Die Bezeichnung „Aalhäuter" bezieht sich sowohl auf das Kriegsschiff als auch die ganze Ansammlung an vor Anker liegenden Schiffen. Die Händler und Rausschmeißer misstrauen natürlich besser gekleideten Besuchern, in der Regel obsiegt jedoch die Gier und sie versuchen, diese hoffentlich naiven Kunden auszunehmen. Nur Charaktere, die offensichtlich der Stadtwache Korvosas, dem Höllenritterorden des Nagels, der Säbelkompanie oder auch der noch kaum bekannten Gruppe der Grauen Jungfern angehören oder mit diesen in Verbindung stehen, sind im Aalhäuter nicht willkommen. Da Devargo ordentlich Steuern auf seine Einnahmen mit dem Laster zahlt und im Aalhäuter für Ordnung sorgt, sodass sich hiesige Probleme nicht auf die Stadt ausdehnen, hat die Stadtwache nur selten einen Grund, jemanden hierher zu schicken – Devargo liefert sogar jeden aus, bei dem er erkennt, dass er Aalhäuter als Versteck vor dem Gesetz nutzen will. Die SC sollten also eigentlich problemlos hereinkommen.

Ironischerweise gehört Aalhäuter in diesen Tagen zu den sichereren Orten Korvosas. Die Aufstände und Unruhen haben einen Bogen um diesen Ort gemacht und die Geschäfte laufen bestens, da viele versuchen, dem Schrecken der Realität zu entrinnen.

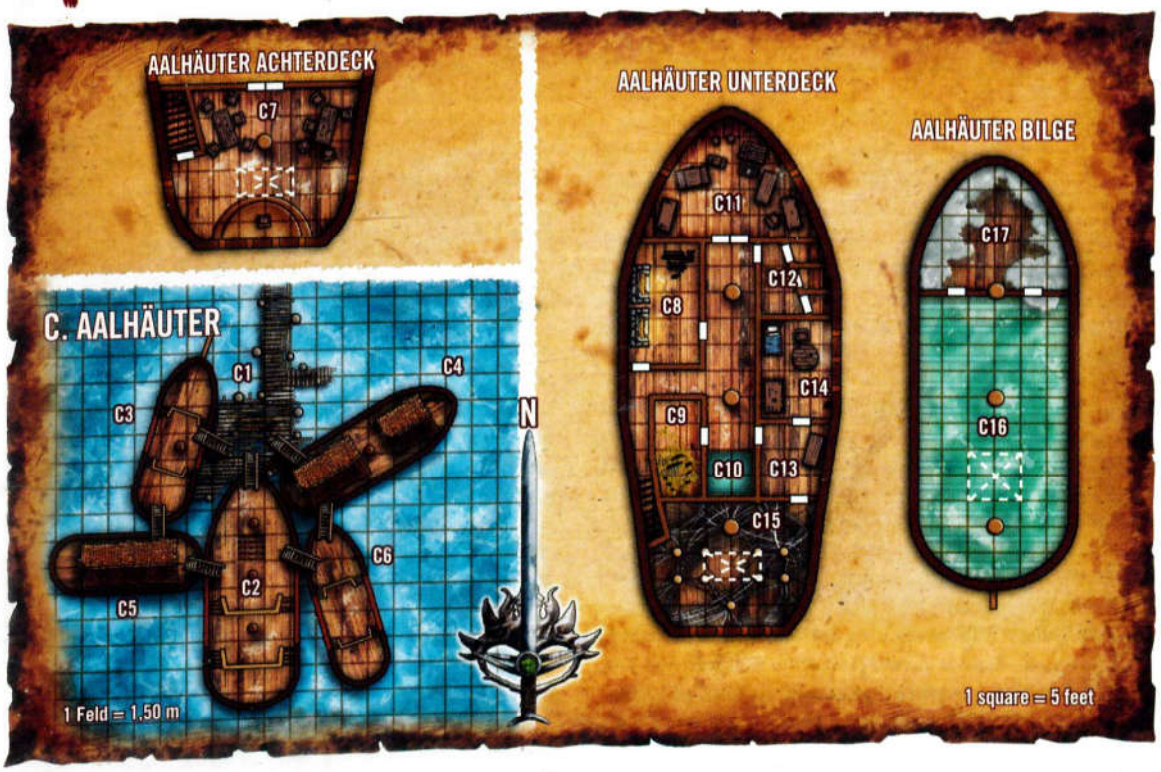
Wie die SC die hier gesuchten Informationen erlangen, liegt bei ihnen, dieses Kapitel trifft keine Annahmen hinsichtlich der genutzten Methoden. Der sicherste Wege bestünde darin, sich bei Devargo mittels Bestechung und Unterhaltung einzuschmeicheln. Eine Gruppe könnte sich auch unter Deck schleichen, um die Information aus seinem Quartier zu stehlen, oder sich alternativ sogar den Weg dorthin freikämpfen (letzteres ist für niedrigstufige SC aber nicht ungefährlich).

Was mit Devargo geschieht, ist weniger wichtig. Er ist definitiv ein böser Mann und vielen Gruppen könnte es Magenschmerzen bereiten, ihn weiterhin in Aalhäuter herrschen zu sehen. Sollten die SC auf Diplomatie zurückgreifen, um das Benötigte zu bekommen, brauchst du gegenwärtig die vollständigen Informationen zu seiner schwimmenden Festung nicht, dennoch präsentieren wir sie im Folgenden – falls die SC zu Recht von Devargos Grausamkeit angewidert sind, könnten sie durchaus später im Verlauf der Kampagne zurückkehren und in Aalhäuter aufräumen. Devargo ist ein Meister im Umgang mit dem System, was frustrierend für jeden sein mag, der der Ansicht ist, er gehöre in ein Gefängnis – diese effektive Immunität gegenüber dem Gesetz hat aber den Nebeneffekt, dass Devargo sich ungewollt auch seines Schutzes entledigt hat. Sollten die SC ihn angreifen und töten, so wird die Stadtwache definitiv nicht gegen sie ermitteln oder gar Anklage erheben – und manche Wachen werden den SC unter vier Augen sogar dafür danken, dass sie dieser peinlichen Lage ein Ende gemacht haben. Falls die SC auf den Schiffen Feuer legen, so ist dies sehr riskant, zerstören sie so doch nicht nur die Beweise, sondern werden im Anschluss vielleicht als Brandstifter oder sogar Mörder verfolgt, da Devargo selbst der Stadt vielleicht egal sein mag, nicht aber die öffentliche Sicherheit.

C1 Aalhäuterpier (HG 6)

Lauter Lärm von Feierlichkeiten hallt von den elegant angemalten Barken wieder, die entlang dieses langen Anlegers vor Anker liegen. An Pfähle sind große Schilder genagelt, welche in mehreren Sprachen beschriftet sind, weitere Schilder hängen an Seilen zwischen den Schiffen. Die nächste Barke im Osten trägt ein Schild welches besagt: „Die *Zwillingstiger* – Ergreif den Tiger am Schwanz und versuch dein Glück!" Gegenüber liegt im Westen ein Boot mit folgendem Schild: „*Zum Goldenen Habicht* – Der sicherste Platz in Alt-Korvosa!" Im Südosten liegt die *Drachenodem*: „Träum die Träume des Drachen zu günstigen Preisen!", ihr gegenüber ankert die *Haus der Wolken*: „Die Zärtlichkeiten unserer Schönheiten führen dich direkt in den Himmel." Nur das größte Gefährt von allen, ein altes Kriegsschiff im Süden ist nicht ausgeschildert. Kurze Seilbrücken oder Planken verbinden die Schiffe mit dem Anleger und untereinander.

Aalhäuter ist ein rauer Ort, an dem niemand von bewaffneten oder gerüsteten Charakteren Notiz nimmt, solange sie nicht ersichtlich Beauftragte der Stadtwache sind. Sieht man davon ab, dass den SC von Prostituieren eindeutige Angebote gemacht und sie von Betrunkenen versehentlich angerempelt werden, sollten sie diesen Bereich problemlos erkunden können, solange sie nicht versuchen, unter Deck der *Aalhäuter* zu schleichen.



Kreaturen: Zu den Dienstleistungen, die Devargo seinen „Mietern" anbietet, gehört Sicherheit. Er beschäftigt ein Dutzend menschlicher Rausschmeißer, die allesamt ihre Karrieren als Soldaten, Söldner oder Seefahrer begonnen, ihre Anstellungen aber aufgrund von Faulheit, Diebstahl oder Inkompetenz verloren haben. Sobald sie in Devargos Dienste traten, lernten sie aber schnell, wie wichtig es ist, bei der Arbeit wachsam und nüchtern zu sein, denn wer den Spinnenkönig enttäuscht, wird an seine gefräßigen Haustiere im Frachtraum der *Aalhäuter* verfüttert.

Diese Rausschmeißer und Vollstrecker schlafen unter gespannten Segeltüchern in Hängematten auf dem Achterdeck der *Aalhäuter*. Bei Sturm dürfen sie allerdings Räume an Bord der *Goldener Habicht* (Bereich C3) beziehen. Ein Rausschmeißer bekommt einen Tag Landgang pro Woche, allerdings sind nie mehr als zwei von ihren zugleich auf Landgang, sodass es stets 10 Rausschmeißer in Aalhäuter gibt, welche bereit sind, auf einen Alarm zu reagieren. Vier patrouillieren den Anleger und die Decks der fünf Schiffe, zwei sind Wachen an Deck der *Aalhäuter* und die übrigen schlafen auf ihren Hängematten bis zum Schichtwechsel.

AALHÄUTER-RAUSSCHMEISSER (4) **HG 2**

EP je 600

Menschlicher Kämpfer 2 / Schurke 1

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15 (+1 GE, +4 Rüstung, +1 Schild)

TP 29 (3 TW; 1W8+2W10+10)

REF +3, **WIL** +3, **ZÄH** +5; +1 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Totschläger [Meisterarbeit] +7 (1W6+3 nichttödlich)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

TAKTIK

Im Kampf Die Rausschmeißer geben Alarm, sobald ein Kampf beginnt. Sie versuchen, Unruhestifter von Bord der Schiffe zu drängen, ins Wasser zu stoßen oder letztendlich vom Anleger zu verscheuchen. Das Töten von Besuchern bedeutet dagegen zu viel Papierkram und meist auch Ermittlungen durch die Stadtwache, daher werden niedergeschlagene Gegner meist ignoriert oder vielleicht sogar versorgt.

Moral Die Rausschmeißer fürchten Devargo und seine unheimliche Meisterschaft über Spinnen fast so sehr, wie sie das Geld lieben, welches er ihnen bezahlt. Daher kämpfen sie, bis sie unter 3 TP reduziert werden, ehe sie versuchen, sich in Sicherheit zu bringen.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 13, **KO** 15, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 8

GAB +2; **KMB** +5; **KMV** 16

Talente Abhärtung, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Einschüchtern), Waffenfokus (Totschläger)

Fertigkeiten Einschüchtern +11, Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +7, Schwimmen +9, Wahrnehmung +7

Sprachen Gemeinsprache, Varisisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1

Ausrüstung *Beschlagene Lederrüstung +1*, Tartsche [Meisterarbeit], Totschläger [Meisterarbeit], 19 GM

C2 Deck der Aalhäuter (HG 7)

Das große, am Ende des Piers vor Anker liegende Schiff trägt den Namen *Aalhäuter*. Seine Galionsfigur ist ein zusammengerollter Aal mit dem Kopf einer Frau. Mehrere Seefahrer, betrunkene und feiernde Städter tanzen und trinken auf dem großen Hauptdeck, während das Achterdeck eher leer ist. Eine mächtige Doppeltür, auf welche eine große Spinne kunstfertig gemalt wurde, führt in den hinteren Teil des Hauptdecks.

Nur das Achterdeck wird von den Feiernden gemieden, da hier vier der Rausschmeißer in Hängematten schlafen, die an der Takelage befestigt sind. Zwei weitere Rausschmeißer stehen vor der Tür nach Bereich **C7** und hindern jeden, der nicht erwartet wird, am Eintreten – der Spinnenkönig ist an Besuchern nicht interessiert. Ein konkurrierender Fertigkeitswurf der SC gegen den Wurf der Wachen für Motiv erkennen, ein Wurf für Diplomatie gegen SG 29 oder für Einschüchtern gegen SG 13 überzeugen die Wachen, dass Devargo die SC erwartet – im Falle von Einschüchtern begleiten die Wachen die SC aber nervös zum Bereich **C7**. Sollten die SC andeuten, dass sie im Auftrag der Stadtwache gekommen, aber nicht an Devargo, sondern einem Mann interessiert sind, der sich hier vielleicht versteckt, erhalten sie einen Bonus von +15 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie, um die *Aalhäuter* zu betreten.

RAUSSCHMEISSER VON AALHÄUTER (6) **HG 2**

EP je 600

TP je 29 (siehe Seite 51)

C3 Goldfalke

An diesem kleinen Schiff wurden schon zahllose Reparaturen vorgenommen – wahrscheinlich ist es so, wie es am Pier angetäut ist, nicht mehr seetüchtig, wirkt aber noch stabil. Dem Namensschild nach heißt es *Goldfalke*.

Hierher können sich jene zum Ausruhen – und Ausnüchtern - zurückziehen, deren Ausdauer angesichts der wilden Feierei in Aalhäuter nachlässt. Die Preise auf der *Goldfalke* sind mit nur 4 SM pro Nacht günstig, allerdings sind die Stockbetten im Laderaum eng und klumpig. Dank Devargos Präsenz sind die Nächte hier aber relativ sicher. Ein lispelnder Gnom namens **Taggins** (CN Gnomischer Experte 3 / Schurke 1) leitet das schwimmende Gasthaus. Taggins hat ein Glasauge und einen fleckigen Bart, trägt einen zerknitterten Hut und besitzt eine große Sammlung an Schlüsseln (wobei er keine Ahnung hat, zu welchen Schlössern die meisten passen). Sollte in Aalhäuter ein Kampf ausbrechen, versteckt er sich unter Deck unter einem der Stockbetten.

C4 Zwillingstiger

Auf dieser Barke erheben sich zwei an Hütten erinnernde Bauwerke, aus denen Gelächter und zuweilen Jubeln erklingt.

Die *Zwillingstiger* ist eine Spielhalle. In jeder „Hütte" stehen Tische, um welche herum sich die Glücksspieler scharen. Würfel klackern, Karten werden ausgegeben, Glücksräder in Schwung versetzt und Münzen scheinen den Launen des Schicksals nach zu tanzen und zu hüpfen – ein besonders beliebtes Glücksspiel ist Geierkralle (siehe Kasten auf Seite 53). Einer der vier patrouillierenden Rausschmeißer ist stets auf diesem Schiff zu finden, da hier öfters als anderswo in Aalhäuter Kämpfe ausbrechen. Rauflustige werden in der Regel über Bord geworfen – wenn sie Glück haben, begegnen sie im Wasser weder Mosaikhaien noch Riffklauen.

Auf der *Zwillingstiger* haben zwei dunkelhäutige, rote Schleier tragende Männer das Sagen; dies sind die vudrischen Zwillinge **Anpugit** (N Menschlicher Experte 4) und **Rajiet** (CN Menschlicher Experte 2 / Schurke 1). Sie sind Geschäftsleute, die stets gern ihr Angebot an Glücksspielen erweitern. Anpugit ist der gesprächigere, während Rajiet ihm das Reden überlässt, ruhig im Hintergrund bleibt und nach Betrügern oder eine Möglichkeit Ausschau hält, bei einem Spiel den Vorteil des Hauses etwas zu verbessern.

C5 Haus der Wolken

Auf dem Hauptdeck dieser Barke befindet sich ein langes Bauwerk – die stets offene Doppeltür gewährt Einblick in einen großen Raum mit Diwanen, großen Kissen und Teppichen, wo Weihrauch schwer in der Luft hängt und rote Papierlaternen für Licht sorgen. Düfte von Anis, Rosenwasser und Zimt dringen aus Messingrauchgefäßen auf silbernen Standbeinen, die mit Bildern von schlitzäugigen Schlangen und stolzen Raubvögeln versehen sind. Mehrere knapp bekleidete Männer und Frauen treiben sich auf dem Deck der Barke herum

Die *Haus der Wolken* ist ein Bordell unter Führung von Madame **Halvara** (CN Halb-Elfische Expertin 5). Ein Kunde unterhält sich mit den hier arbeitenden Männern und Frauen, bis er jemanden findet, der oder die seinem Geschmack entspricht. Dann entrichtet er eine Gebühr von 5 GM und die beiden ziehen sich in einen der Privaträume auf dem Unterdeck für eine Viertelstunde billiger Freuden zurück. Halvara ist dafür bekannt, sich persönlich um wohlhabendere Kunden zu kümmern, verlangt aber 100 GM für ihre Zeit. Den Gerüchten nach ist sie gelegentlich auch Devargos Geliebte – ob dies stimmt oder nicht, ist im Grunde egal, da das Gerücht allein genügt, um die gewaltige Mehrheit der Kunden davon abzuhalten, Ärger zu machen.

C6 Drachenodem

Dieses einstmals stolz Wasserfahrzeug, die *Drachenodem*, wurde kitschig rot angemalt. Achtern befindet sich neben dem Eingang ein Schild mit der Aufschrift: „Zugang zu den Träumen des Drachen."

Schwerer, scharfer Rauch steht unter Deck. Der große, offene Raum ist durch Seidenvorhänge abgeteilt und mit großen

GEIERKRALLE

Geierkralle ist ein stets beliebtes Spiel unter den abgehärtetsten Piraten, Räubern, Dieben und Galgenvögeln von Rätselhafen. Da Devargo es ebenfalls mag, genießt es auch in Korvosa zunehmende Beliebtheit.

Es ist ein einfaches Spiel: Zwei Teilnehmer stehen auf der Platte eines langen Holztisches an entgegengesetzten Enden. Jedem wird die rechte Hand auf den Rücken gebunden. An ihren Hüften werden Gürteltaschen befestigt und zwischen ihnen wird ein Messer in die Tischplatte gerammt. Jemand zählt bis 10, in dieser Zeit können die Zuschauer Wetten abgeben, indem sie Goldmünzen auf den Tisch werfen und sich hinter den von ihnen jeweils erwählten Kämpfer stellen (würfle mit 3W6+20 aus, wie viele GM auf dem Tisch landen). Bei 10 beginnt das Spiel und jeder Teilnehmer legt einen Initiativewurf ab.

Es gibt zwei Möglichkeiten, um bei Geierkralle zu gewinnen: Man wirft den anderen vom Tisch oder man sammelt mehr Geld auf als der Gegner. Es bedarf einer Standard-Aktion, um 1W10 Münzen von der Tischplatte aufzusammeln, was allerdings einen Gelegenheitsangriff provoziert. Da jeder Gegner nur eine Hand frei hat, stürzen sich beide in der ersten Runde in der Regel auf den Dolch, sodass der langsamere Gegner Gold sammeln muss. Ansonsten gibt keine Regeln – meistens artet das Spiel in eine Prügelei auf dem Tisch aus und wer zuerst stürzt oder den Boden berührt, hat verloren.

Das Spiel endet, wenn ein Teilnehmer stirbt, bewusstlos wird oder vom Tisch stürzt, keine Münzen mehr auf dem Tisch liegen oder eine Münze vom Tisch herab fällt. Wenn das Spiel endet, ist ein bewusstloser, toter oder vom Tisch gefallener Teilnehmer automatisch der Verlierer. Ansonsten siegt, wer die meisten Münzen in seinem Beutel sammeln konnte. Nach Beendigung des Spieles werden die Gürteltaschen wieder auf dem Tisch entleert. Die Hälfte der Gesamtsumme erhält der Sieger und der Rest wird gleichmäßig unter denjenigen aufgeteilt, die auf seinen Sieg wetteten, indem sie Gold auf den Tisch geworfen und sich dann hinter ihn gestellt haben.

Betten und Sofas bestückt. Gäste sitzen mit glasigen Augen herum, manche sabbern, andere geben tierhafte Laute von sich, während sich ihr Verstand im Bann von Zitter, Pesch, Schinderblatt und anderen exotischen Drogen befindet. Ein dürrer kleiner Mann namens **Bezzeraty** (CN Menschlicher Experte 3) schlendert durch den verräucherten Rauch, wobei er eine große Wasserpfeife auf einem Karren vor sich herschiebt und jedem der hereinkommt zuraunt, er hätte die besten Rauchwaren. Viele halten den knapp einen Meter großen Bezzeraty irrtümlich für einen Gnom oder Halbling, was bei ihm kreischenden Zorn provoziert, welcher mehrere Rausschmeißer auf den Plan ruft. Ebenso beginnt er zu kreischen und zu zetern, sollten Besucher für den Genuss seiner Waren nicht die Gebühr von 5 GM entrichten. Wer wenigstens eine Minute in diesem verräucherten Bereich verbringt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht 1W4 Punkte WE-Schaden zu erleiden (im Anschluss ist er für 24 Stunden gegen die Nebeneffekte der Dämpfe immun). Wenn ein Kunde einschläft oder ohnmächtig wird, durchsucht Bezzeraty auf der Suche nach Gold zur Entschädigung für seine Mühen seine Taschen und ruft bei Erfolg einen der Rausschmeißer, welcher den Bewusstlosen zur *Goldener Habicht* hinüberschleppt. Andernfalls werden dem Kunden in aller Stille alle Habseligkeiten abgenommen und wird er sodann in einer Gasse von Alt-Korvosa abgeladen.

C7 Der Spinnenthron (HG 6)

Dieser große Raum war früher die Kapitänskajüte. Nun dient er quasi als Thronsaal. Die Wände sind dicht von Spinnenweben überzogen, in denen Dutzende von Spinnen herumkrabbeln, manche faustgroß, die meisten aber viel kleiner. Diese Spinnen scheinen in ihren Netzen recht zufrieden zu sein, sodass sie nicht in den übrigen Raum vordringen. Im Raum stehen zwei stabile Eichentische mit Stühlen. Achtern befindet sich ein hölzernes Podest und auf diesem steht ein großer, von Spinnweben und huschenden Spinnen bedeckter Lederstuhl. Backbord steht eine schmale Tür offen, hinter welcher eine Treppe nach unten führt. Unter der Decke hängt ein an einen Kronleuchter erinnernder eiserner Vogelkäfig.

Unmittelbar vor dem Thron befindet sich eine getarnte Falltür (Wahrnehmung gegen SG 20). Diese kann mittels eines versteckten Schalters (Wahrnehmung gegen SG 20) in der Armlehne des Thrones geöffnet werden. Wer bei Öffnung der Falltür auf dieser steht, muss einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen, um sich an den Rändern der Öffnung festzuhalten; bei Misslingen landet man in Bereich **C15** und wird von den dortigen Kreaturen angegriffen.

Kreaturen: Dies ist der Thronsaal von Devargo Barvasi, des selbsternannten Spinnenkönigs. Devargo ist ein hochgewachsener, kräftiger Mann mit struppigem Haar und brennendem Blick. Er trägt eine schwarze Lederrüstung mit spinnenförmigen Schulterstücken aus Stahl und dicken Kettensträngen vor der Brust, deren Glieder zur Form einer Spinne zusammengesetzt wurden. Seine Signaturwaffen sind Panzerhandschuhe mit Klingen zwischen den Handknöcheln, welche vor Gift glänzen. Ab und an huschen Spinnen über seine Haut, ohne dass er davon Notiz nimmt. Den Gerüchten nach ist er ein Tiefling und kann mit Spinnen telepathisch kommunizieren. Die Wahrheit ist etwas anders – zu Devargos Leuten gehört auch ein Atterkopp namens Zwitscherknack, welcher in der Kammer unter dem Thronraum lebt. Devargo versorgt Zwitscherknack mit Nahrung und Schätzen, welcher es im Gegenzug so erscheinen lässt, als könnte Devargo Spinnen kontrollieren.

Barvasi operierte früher als Schmuggler in Rätselhafen, trat dort aber den falschen Leuten auf die Füße.

Er befand sich dann mehrere Jahre auf der Flucht und tat sich schließlich mit Stanris Siebenfinger (damals noch als Stanris Flinkfinger bekannt) zusammen. Die beiden erdachten das Konzept von Aalhäuter als Vergnügungsstätte. Als Devargo sich aber zum Anführer des Unternehmens erklärte, gerieten die beiden in einen mörderischen Streit und Devargo übergab Stanris an Zwitscherknack. Devargo verdiente sich seinen Beinamen, indem er die Geheimnisse vieler mächtiger Korvosaner sammelte und nutzte, um diese zu beeinflussen. Der Schlüssel zu seinem Erfolg sind die regelmäßigen Zitterlieferungen, die er an Beauftragte der Arkonafamilie schickt. Im Gegenzug sorgen die Arkonas dafür, dass die Lastersteuern von Aalhäuter stets rechtzeitig bezahlt werden. Dank der Allianz mit den Arkonas und dem Umstand, dass die Stadtwache nicht nachhaltig gegen seine Geschäfte vorgehen kann, ist Barvasi der lebende Beweis dafür, dass sich Verbrechen manchmal auszahlt.

Mittlerweile verbringt Devargo die meiste Zeit in Aalhäuter, wo ihn Speichellecker – allesamt Kleinganoven, die nach seiner Gunst streben – unterhalten. Eine Einladung in Devargos Thronsaal ist zugleich Segen und Drohung für einen aufstrebenden Dieb, da sie kein Versprechen auf ein Bündnis bedeutet, sondern ebenso gut mit Folter, Qual und Tod enden kann. Devargo hält sich an den meisten Nachmittagen und Abenden von Mittag bis einige Stunden nach Sonnenuntergang hier auf. Manchmal geht er zum Luftschnappen nach draußen, um die anderen Etablissements zu besuchen oder auch um sich mit Beauftragten der Arkonas oder anderen Kontakten in Alt-Korvosa zu treffen. So die SC aber zwischen Mittag und Mitternacht vorbeikommen, sollten sie ihn ihr antreffen. Nach Mitternacht zieht er sich in sein Quartier (Bereich **C14**) zurück, um auszuruhen, die Geschäftsberichte des Tages durchzugehen, welche ihm jede Nacht auf Schiefertafeln gebracht werden, und schließlich zu schlafen – dies ist dann die beste Zeit, um Aalhäuter zu infiltrieren.

Sollten die SC hier eintreffen, wenn Devargo zugegen ist, schätzt er gerade sechs Schläger und Taschendiebe ein, ob diese sich als Rekruten für seine Rausschmeißertruppe eignen. Diese sechs sitzen an den Tischen und erfreuen sich eines umfangreichen Mahls und laut erzählten Geschichten. Im stählernen Vogelkäfig unter der Decke sitzt Devargos jüngster Erwerb: ein Hausdrachen namens Majenko - das Geschenk eines seiner letzten Rekruten. Die Qualen, die der eingesperrte Hausdrachen verspürt, begeistern Devargo – wenn ihm langweilig ist, beobachtet er gern, wie der Drache gegen Traumspinnen um sein Leben kämpft. Und da er den kleinen Drachen gern quält, ist er auch auf beiden Ohren taub, sollte man ihn bitten, den armen Kerl doch freizulassen. Er wäre aber bereit, die Kreatur den SC für lumpige 5.000 GM zu verkaufen. Sollten die SC diesen Raum spät in der Nacht betreten, ist dieser verlassen, nur Majenko bittet verzweifelt um seine Freilassung. Sein Käfig kann aufgebrochen (Gegenstand zerschmettern gegen SG 22) oder das Schloss geknackt (Mechanismus ausschalten gegen SG 25) werden. Auch wenn es leicht fällt, sich von Devargos Grausamkeit und bösartigem Wesen ablenken zu lassen, ist es nicht das Hauptziel der SC, ihn zu töten. Sie wurden nach Aalhäuter geschickt, um Beweise dafür zu sammeln, dass Botschafter Amprei in verbotene Aktivitäten verwickelt ist. Tatsächlich besitzt Devargo einige sehr ausführliche und bildliche Liebesbriefe der Gattin eines wichtigen chelaxianischen Adeligen an den Botschafter, welche dessen Karriere – und vielleicht auch seinem Leben – ein Ende setzen könnten, sollte besagter Ehemann sie je zu lesen bekommen. Devargo hat dem Botschafter mit den Briefen schon ein hübsches Sümmchen abgepresst und zögert daher, diese lukrative Geldquelle aufzugeben. Ehe er also davon überzeugt werden kann, den Botschafter bloßzustellen, müssen die SC ihm einen guten Grund geben.

Solange die SC nicht über Gebühr feindselig oder beleidigend gegenüber Devargo auftreten, ist er bereit, sie anhören, auch wenn es ihm im Grunde nur wichtig ist, den Ganoven im Raum aufzuzeigen, wie wichtig er eigentlich ist. Er fordert einen der SC auf, vorzutreten und das Anliegen vorzutragen – dieser SC steht dann auf der verborgenen Falltür. Lass die SC ihre Sache vortragen und dann den Charakter mit dem höchsten Gesamtmodifikator für Diplomatie einen Fertigkeitswurf für Diplomatie ablegen. Sollten die SC auf Einschüchtern zurückgreifen, so erzürnt dies den Spinnenkönig nur und löst einen Kampf aus. Die anderen SC können mittels Jemand anderem helfen diesen SC unterstützen – jeder Helfer legt einen Fertigkeitswurf gegen SG 10 ab und jeder Erfolg verschafft dem Diplomaten einen Bonus von +2, jeder Fehlschlag allerdings einen Malus von -2, da Devargo keine Geduld mit Narren hat. Wie Devargo reagiert, hängt vom Ergebnis dieses Fertigkeitswurfes für Diplomatie ab:

SG 4 oder weniger (Zorn): Devargo fühlt sich von den SC beleidigt. Er öffnet die Falltür nach Bereich **C15** und greift an.

SG 5 (Ungeduld): Die SC können Devargo nicht beeindrucken, was er ihnen auch mitteilt und darauf verweist, dass Informationen eine Handelsware und seine Zeit und Ressourcen wertvoll seien. Sollten die SC den Hinweis nicht verstehen und nun kein Geld auf den Tisch legen, wird er noch ungeduldiger und befiehlt ihnen, Aalhäuter zu verlassen. Wenn sie nicht gehen und ihm auch kein Bestechungsgeld zahlen, greift er an. Sollten sie ihn bestechen, so steigt das Ergebnis des Wurfs für Diplomatie nachträglich um 1 pro gezahlten 50 GM, bestimme dann Devargos Reaktion neu (Wenn die SC z.B. nur ein Ergebnis von 12 geschafft haben und ihm 100 GM zahlen, so steigt das Ergebnis auf 14, was nicht genügt, seine Einstellung zu verändern – Devargo hält weiter die Hand auf. Sollten sie ihm weitere 600 GM geben, ist das neue Ergebnis 25 und er ist Amüsiert).

SG 15 (Langeweile): Devargo fühlt sich leicht amüsiert und gibt zu, dass er etwas Verfängliches über den Botschafter weiß, allerdings auch etwas im Gegenzug verlange. Dies ist natürlich ein Wink, dass er Geld sehen möchte – wie man seine Reaktion mit einer Bestechung verbessern kann, findest du weiter oben. Er schlägt aber auch vor, dass die SC im Rahmen einer Partie Geierkralle (siehe Kasten auf Seite 53) zwischen einem SC und einem seiner „Freunde" im Thronraum für etwas Unterhaltung sorgen könnten. Wenn ein SC eine Partie gewinnt, steigt der effektive Diplomatiewert um 5.Dies kann wiederholt werden, bis Devargo Unterhalten ist oder die SC

aufgeben. Sollten die SC vorschlagen, gegeneinander anzutreten, so lehnt Devargo diesen Vorschlag ab.

SG 25 (Amüsiert): Devargo reagiert wie unter SG 15 beschrieben, bejaht aber zugleich, über die gesuchten Informationen zu verfügen und sie in seinem Quartier im Unterdeck aufzubewahren. Er erklärt zudem, dass es sich um Briefe handle, die ihm zwar ein nettes Sümmchen eingebracht hätten, aber wohl bald ihnen Wert als belastendes Material verlieren würden, schließlich seien Politiker wie der Botschafter ja dafür bekannt, sich aus allem herauszuwinden. Daher sei er bereit, sich für nur 1.500 GM von den Briefen zu trennen. Gelingt den SC ein weiterer Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 25, können sie ihn dazu bringen, seinen Preis auf 1.000 GM zu senken. Stimmen sie dagegen zu, ist Devargo Begeistert

SG 40 (Begeistert) So die SC an diesem Punkt angelangen, klatscht Devargo begeistert in die Hände und dank den SC für ihre Großzügigkeit und die Unterhaltung, dann ruft er vier seiner Rausschmeißer herein, damit sie ein Auge auf die SC halten, während er nach unten geht und das versprochene Material holt. Er kehrt wenige Minuten später zurück und weiht die SC dann in den Umstand ein, dass er von einer skandalösen Affäre weiß, welche Botschafter Amprei mit der Gemahlin eines wichtigen Adeligen daheim in Cheliax unterhalten hat.

Offenbar korrespondieren diese Dame und der Botschafter miteinander, seitdem Amprei erstmals nach Korvosa geschickt wurde. Als Devargo von diesen Gerüchte hörte, stattete er dem Mann einen Besuch ab; er versuchte, sich mit ihm anzufreunden, indem er ihm mehrere Phiolen mit Zitter zukommen ließ und vorschlug, doch zusammen die Droge nach Cheliax einzuführen. Der Botschafter lehnte ab und ließ Devargo aus seinem Haus geleiten, allerdings konnte Devargo dabei den Hausschlüssel einstecken. Noch in derselben Nacht kehrte er zurück, um den Schlüssel zurückzubringen und mehrere Briefe des Briefwechsels zwischen dem Botschafter und seiner Angebeteten zu entwenden. Seitdem verkauft er diese Briefe – einen alle paar Wochen – an den Botschafter zurück und erfreut sich am Unbehagen des Mannes, wenn dieser nach Aalhäuter kommt, um einen zu erwerben. Dass der Botschafter sich hinsichtlich der Erpressung nicht an die Stadtwache gewandt hat spricht Bände, wie gefährlich die Briefe für seine Karriere wären. Devargo übergibt den SC die letzten beiden Briefe und erklärt lächelnd, dass es eine Freude gewesen sei, mit ihnen Geschäfte gemacht zu haben – nun erwartet er aber, dass sie sein kleines Reich umgehend verlassen, je länger sie bleiben, umso größer wird die Wahrscheinlichkeit, dass er die Geduld mit ihnen verliert und sie angreift.

Sollte ein Kampf ausbrechen, so wollen die sechs Ganoven Devargo beeindrucken und versuchen, sich gegenseitig zu übertrumpfen – entsprechend arbeiten sie nicht zusammen. Sie könnten einander bei Kampfmanövern im Wege stehen oder einander sogar als Deckung benutzen. Zudem sind sie Feiglinge – sobald einer dieser Ganoven Schaden erleidet, flieht er aus Aalhäuter. Devargos Vorgehen findest du in seinen Spielwerten im Eintrag Taktik.



DEVARGO BARVASI

DEVARGO BARVASI **HG 4**

EP 1.200

Menschlicher Schurke 5

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 14 (+4 GE, +3 Rüstung, +1 Schild)

TP 41 (5W8+15)

REF +8, **WIL** +0, **ZÄH** +3

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Stachelhandschuh [Meisterarbeit] +7 (1W4+1 plus Gift) und Stachelhandschuh [Meisterarbeit] +7 (1W4 plus Gift)

Fernkampf Handarmbrust [Meisterarbeit] +8 (1W4/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Devargo bestreicht die Klingen seiner Stachelhandschuhe mit dem Gift einer Mittelgroßen Spinne.

Im Kampf Devargo ist mutig und selbstbewusst; er eröffnet den Kampf, indem er die Falltür öffnet, sodass jene, die auf ihr stehen, möglicherweise nach Bereich **C15** herabstürzen. Dann stürzt er sich mit einem sadistischen Grinsen in den Kampf. Seine Rausschmeißer sind an Kampflärm aus dem Thronraum gewöhnt und mischen sich daher erst ein, wenn Devargo Alarm gibt oder der erste Ganove nach Bereich **C2** flieht. – Dann aber kommt jede Runde ein Rausschmeißer hinzu, bis alle 10 Rausschmeißer zugegen sind.

Moral Sollte Devargo unter 10 TP reduziert werden, ruft er seine Rausschmeißer zu Hilfe, trinkt seinen *Trank: Unsichtbarkeit* und flieht die Treppe hinab.

Sobald es ihm möglich ist, nimmt er seinen *Trank: Mittelschwere Wunden* zu sich und verbarrikadiert sich in seinem Quartier (Bereich **C14**), während seine Leute den Kampf – hoffentlich – für ihn beenden.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 18, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 8, **CH** 13
GAB +3; **KMB** +4; **KMV** 18
Talente Kampf mit zwei Waffen, Verteidigung mit zwei Waffen, Waffenfinesse, Waffenfokus (Stachelhandschuh)
Fertigkeiten Bluffen +9, Diplomatie +9, Einschüchtern +9, Fingerfertigkeit +12, Handwerk (Alchemie) +8, Klettern +9, Motiv erkennen +7, Wahrnehmung +7, Wissen (Lokales) +8
Sprachen Gemeinsprache, Varisisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +2, Schurkentricks (Gestrecktes Waffengift[EXP], Schnelles Giftauftragen[EXP])
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Trank: Unsichtbarkeit*, Gift einer Mittelgroßen Spinne (4; *GRW* S. 559); **Sonstige Ausrüstung** *Lederrüstung +1*, Handarmbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, Stachelhandschuhe [Meisterarbeit] (2), Schlüssel zu Bereich **C9**, Schlüssel zur Truhe in Bereich **C14**, 79 GM

MAJENKO **HG 2**

EP 600
Hausdrachen
TP 19 (siehe Seite 474)

GANOVEN (6) **HG 1/2**

EP je 200
Menschliche Räuber (*NSC-Kompendium*, S. 266)
TP je 15

Belohnung: Sollten die SC Majenko befreien, dann belohne sie mit 600 EP. Aus Dankbarkeit bietet der Hausdrachen seinem Befreier für 1 Jahr seine Dienste an; er könnte sogar zum Vertrauten eines Zauberkundigen oder zu einem Gefolgsmann werden, was die Dauer entsprechend verlängert. Majenko besitzt zahllose Freunde unter den über Korvosa verteilten Hausdrachen; solange er einen SC begleitet, kann er jederzeit zum Informationen sammeln in die Stadt hinaus geschickt werden. Nach 1 Stunde legt er anstelle eines Fertigkeitswurfes für Diplomatie einen Wurf für Wahrnehmung zum Informationen sammeln ab.

Sollten die SC die Briefe von Devargo erlangen, ohne dass es zu einem Kampf kommt, dann belohne sie mit 1.600 EP.

C8 Zitter-Labor

In die gewölbte Wand des Schiffsrumpfes sind zwei große Herde eingebaut, in denen Holz verbrannt wird. Über jedem hängen an einer Eisenstange mehrere Kessel. Im Norden befindet sich ein waghalsig aufgestapelter Berg Feuerholz. Dutzende leere Glasphiolen stehen auf jedem der Herde. Im Raum herrscht ein merkwürdiger, bitterer Geruch.

In diesem Raum wird Zitter gebraut, um die Arkonas zu versorgen. Dank Zwitscherknacks Unterstützung und seines eigenen alchemistischen Könnens muss Devargo jeden Tag nur ein paar Stunden aufwenden, um Lieferungen vorzubereiten. Der seltsame, bittere Geruch entspringt den Kesseln, in denen eine Mixtur aus Alkohol, Wasser und Traumspinnengift vor sich hin köchelt – das Endprodukt sind dann nach einigen Stunden des Kochens mehrere Anwendungen der Droge Zitter.

Schätze: Zwischen den leeren stehen sechs bereits gefüllte Phiolen (jeweils 1 Anwendung Zitter, Wert je 25 GM).

C9 Das Loch

Dieser übelriechende Raum ist bis auf einen ungezieferstarrenden Berg schmutzigen Strohs leer.

Manchmal händigt Devargo Gefangene und Unruhestifter nicht einfach an Zwitscherknack aus – in manchen Fällen muss er jemanden festhalten und bringt ihn dann im alten Schiffsgefängnis unter. Gegenwärtig ist der Raum aber leer.

C10 Luke

Diese Öffnung führt in die Bilge (Bereich **C16**), der Boden liegt 2,10 m tiefer als das Deck darüber. Ein schleimiges, mit Knoten versehenes Seil hängt über den Rand, mit einem Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 7 kann man hinauf- oder hinabklettern.

C11 Vorderer Laderaum

Kisten, Fässer und reparaturbedürftige Möbel verstopfen diesen Laderaum.

In den Kisten und Fässern lagern hauptsächlich Nahrung, Wasser und Feuerholz, aber keine Wertsachen.

C12 Latrinen

Drei schmale Latrinen sind hier in die Wand eingelassen. Über die engen Rutschen könnte höchstens eine Sehr kleine Kreatur an Bord der *Aalhäuter* gelangen – und selbst diese Kreaturen müssten einen Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 30 ablegen, um sich durch die widerwärtigen Öffnungen zu quetschen.

C13 Audienzraum

Ein einzelner Schreibtisch steht an der Wand dieses Raumes. In der Südwand befindet sich eine große Holztür mit einem Spinnensymbol.

In diesem Raum trifft sich Devargo mit seinen bedeutsameren Gästen, was allerdings nicht oft passiert – er hat sogar zwei Stühle von hier nach Bereich **C7** hinaufgebracht, um dort mehr Gäste empfangen zu können.



C14 Devargos Quartier

Diese Kammer ist sauber und trocken. Ein Bett mit vier kunstfertig beschnitzten Pfosten und feinem Bettzeug steht an der gegenüberliegenden Wand, ansonsten gibt es noch einen runden Tisch mit einem Stuhl, einen Schubkastenschrank und am Fuße des Bettes eine Seemannstruhe.

Dies ist Barvasis persönliche Unterkunft; sollte es für ihn in Bereich **C7** schlecht aussehen, flieht er hierher.

Schätze: Die Seemannstruhe kann mit dem Schlüssel geöffnet werden, welchen Devargo mit sich führt; alternativ kann das Schloss mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 geknackt werden. Devargo verwahrt darin seine Lieblingsschätze: ein jaspizbeschlagenes Amulett (Wert 500 GM), eine Goldkette mit Smaragden (Wert 600 GM), ein Perlmutthorn (Wert 50 GM), einen *Federfallring* mit einer in Jade eingeschlossenen Libelle, eine *Schriftrolle: Verschwimmen*, ein *Liebeselixier*, zwei Beutel mit *Pulver des Verschwindens* und sechs Säcke mit jeweils 100 GM.

Zudem befinden sich in der Truhe die letzten beiden skandalösen Briefe, welche eine Dame namens Verania Tvastiox dem Botschafter geschrieben hat, welche die junge Frau eines der Vorgesetzten Amprei in Cheliax ist. Die Briefe sind recht detailreich, schlüpfrig und genau, sodass es keinen Raum für Fehlinterpretationen gibt. Sollten sie veröffentlicht werden, wäre Amprei entehrt.

C15 Das Spinnennetz (HG 5)

Diese dunkle Kammer ist voller dichter Spinnennetze, die Tunnel und gewundene Gänge bilden. Der Boden ist eine klebrige, klumpige Masse aus Netzmasse und Dutzenden, wenn nicht gar Hunderten von Knochen – von denen viele wohl einstmals Humanoiden gehört haben. Manche Netze scheinen so zu schimmern und zu tanzen, als würden sie Regenbögen reflektieren.

Die regenbogenfarbigen Fäden sind Traumspinnennetze und ein Kontakt mit ihnen kann Kreaturen vergiften (siehe Seite 477). Jedes Feld des Raumes enthält Traumspinnennetze, sodass jeder Charakter, der sich durch den Raum bewegt, pro Runde einen Reflexwurf gegen SG 10 ablegen muss, um nicht mit den Traumspinnennetzen in Kontakt zu kommen.

Kreaturen: Hier verwahrt Devargo Barvasi sein größtes Geheimnis – das Monster, das es ihm ermöglicht, die wilde Menagerie der von ihm so bewunderten Spinnen zu kontrollieren: einen widerlich aufgequollenen Atterkopp namens Zwitscherknack (oder kurz "Knacki"). Dieses fette Scheusal hat sich hier niedergelassen und genießt die Beschäftigung, die Barvasi ihm ermöglicht, indem dieser ihm Mahlzeiten in die dunklen, netzverhangenen Tiefen herabwirft. Das zwitschernde Geräusche von sich gebende Monster betrachtet Devargo beinahe wie einen Vater und kontrolliert die anderen Spinnen an Bord der *Aalhäuter* für ihn.



Sollte der Atterkopp getötet werden, kehren die Spinnen an Bord zu ihrem normalen Verhalten zurück und gehen auf die Jagd – selbst Devargo ist dann nicht vor ihnen sicher!

Zwitscherknack ist nicht allein – bei ihm sind eine gewaltige braune Spinne und zwei Traumspinnen (deren Gift Devargo zudem zum Brauen von Zitter nutzt.

ZWITSCHERKNACK **HG 3**
EP 800
Atterkopp
TP 30 (*MHB*, S. 19)

RIESENSPINNE **HG 1**
EP 400
TP 16 (*MHB*, S. 244)

TRAUMSPINNEN (2) **HG 1/2**
EP je 200
TP je 5 (siehe Seite 477)

C16 Bilge

Schlammiges Wasser flutet in diese schmutzige Bilge, das Wasser ist dunkel und ruhig.

Die Bilge leckt entsetzlich und stünde die *Aalhäuter* nicht auf mehreren Stützpfeilern, die früher Teile des Anlegers getragen haben, wäre das Schiff wohl schon lange gesunken. Das Wasser steht 60 cm hoch. Devargo nutzt den Bereich schon seit Jahren nicht mehr als Lagerraum.

C17 Nasser Laderaum (HG 1)

Dieser alte Frachtraum ist teilweise eingestürzt. Nur ein durchgeweichter Abschnitt des Rumpfes verbleibt in der Mitte des Raumes.

Der Boden dieses Raumes schwimmt im Grunde auf dem Wasser; jede Kreatur, die größer als Klein ist und den Boden betritt, bricht durch das verrottete Holz. Sollten die Charaktere diesen Zugang zum Schiff entdecken, können sie ihn nutzen, um sich an Bord zu schleichen – hierzu müssen sie aber unter dem Anleger schwimmen.

Kreaturen: Mit einer Wahrscheinlichkeit von 25 % ist ein Mosaikhai in der Nähe, wenn die SC diesen Zugang nutzen, um die *Aalhäuter* zu betreten oder zu verlassen. Der aggressive Hai greift in diesem Fall sofort an.

MOSAIKHAI
EP 400 **HG 1**
TP 11 (siehe Seite 23)

D Die Knochenhallen

Korvosas ausgedehnter Friedhof wird auch als das Graue Viertel bezeichnet. Selbst bei Tage ist es ein trauriger Ort. Während der Unruhen herrscht nur hier noch Ruhe und Stille, allerdings wirkt diese Stille unnatürlich, fast so, als würde sich der Friedhof auf das Erwachen großer Mengen an Untoten vorbereiten. Nirgends ist dieses unheimliche Gefühl deutlicher als im Scherbenhof, wo die Armen und Obdachlosen Korvosas ihre letzte Ruhe finden. Überall gibt es unmarkierte Gräber, zwischen denen sich zerfallende Mausoleen erheben,

welche von ihren Familien aufgegeben wurden, als das Graue Viertel sich nach Westen ausdehnte. Trauernde verirren sich kaum hierher, da die im Scherbenhof begrabenen Toten kaum Hinterbliebene haben, welche ihr Ableben bedauern.

Dank Cressidas Informationen ist der Eingang zu den Knochenhallen recht leicht zu finden. Gaekhens Leiche ist – leider – erwartungsgemäß in diesem Bereich nicht zu finden, mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 kann man aber die Spuren eines Mannes und einer Schubkarre finden. Interessanterweise wären dann da noch mehrere weitere Fußspuren von kleinen Humanoiden, welche in ein Mausoleum führen; dort kann man mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 eine nur schlecht getarnte Falltür im Boden finden, unter welcher sich jedoch Finsternis ausbreitet. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Natur) gegen SG 20 kann man die Fußabdrücke als die mehrerer Derro identifizieren.

Auch wenn die SC vielleicht damit rechnen, in den Knochenhallen auf Rolth zu stoßen, stellen die Tunnel nicht sein Hauptversteck dar, vielmehr handelt es sich nur um eines von mehreren Laboratorien, die er über die Stadt verteilt unterhält. Gegenwärtig hält er sich anderswo in Korvosa auf und organisiert dort eine wichtige Komponente für seinen allerersten Fleischgolem (eine *Schriftrolle: Begrenzter Wunsch*, die zu erlangen ihm einfach nicht gelingen will). Rolth ließ die Knochenhallen unter den wachsamen Augen einer kleinen Gruppe Derro zurück, die ihm folgt, seit er sich bereiterklärt hat, einen von ihnen als Lehrling auszubilden. Dieser Lehrling, Vreeg, ist selbst ein fähiger Nekromant; der hofft, mit dem erlangten Wissen Rolth letztendlich ersetzen und Korvosa zu seinem privaten Testgebiet machen zu können. Neben Vreeg und dessen Derrokumpanen bewachen einige von Rolths Experimenten und Schöpfungen dieses Labor, darunter ein besonders hässlicher Ogerartiger, den Rolth vor langer Zeit bezaubern konnte. Die Bezauberung ist zwar längst verflogen, Kohlkopp (wie Rolth ihn nennt) ist dem Nekromanten aber dennoch mittlerweile sehr treu und liebt seine Beschäftigung als Kerkermeister der Gefangenen, die Rolth in den Tiefen der Knochenhallen für seine üblen Experimente bereithält.

Rolth wird in diesem Kapitel nicht in Erscheinung treten, selbst wenn die SC länger als einen Tag brauchen sollten, um ihre Mission zu beenden. Er kehrt irgendwann nachdem die SC wieder abgereist sind, hierher zurück und findet das hinterlassene Schlachtfeld vor. Der erzürnte Nekromant braucht eine Weile, um herauszufinden, wer dafür verantwortlich ist, und befasst sich dann mit den SC. Näheres erfährst du im zweiten Kapitel des Abenteuerpfades und auf Seite 452.

Merkmale der Knochenhallen

Die Knochenhallen werden von unheimlichen, aber ansonsten harmlosen Leuchtschimmelflechten in kaltes, blaues Dämmerlicht gehüllt. Die Derro kultivieren diese Schimmelflechten, da sie das Licht als beruhigend empfinden und den Schimmel selbst als wohlschmeckend erachten. Die Luft in den Knochenhallen ist modrig und feucht und stets mit dem Gestank von verwesendem Fleisch unterlegt – in manchen Räumen drängt sich dieser Gestank auch stark in den Vordergrund. Mehrere Kammern und Gänge wurden vor sehr langer Zeit von den Schoanti angelegt, andere sind natürliche Höhlen, die ein mittlerweile weitergezogener Stamm von Ghulen gegraben hat. Seitengänge führen von den Bereichen **D3** und **D9** in andere unterirdische Komplexe unter dem Scherbenhof – diese Gebiete liegen aber jenseits des Umfanges dieses Kapitels, du kannst die Tunnel alternativ als eingestürzt beschreiben, wenn du vermeiden willst, dass sich die SC auf Abwege begeben. Die Deckenhöhe beträgt überall etwa 1,80 m bis 1,95 m, sofern nicht anders angegeben – mittelgroße Kreaturen könnten sich eingeengt fühlen, sollten in ihren Bewegungen aber nicht über Gebühr eingeschränkt werden.

Die SC werden rasch feststellen, dass die Bergung von Gaekhens Leiche keine leichte Aufgabe ist, da Rolth sie bereits zerlegt hat – den Kopf hat er für seinen Fleischgolem reserviert, während der Rest (Beine, linker Arm und der Torso mit dem rechten Arm) über die Knochenhallen verteilt zu finden sind. Zum Glück benötigt Tausend Knochen für das Bestattungsritual keine vollständig erhaltene Leiche sondern nur alle Einzelteile.



SKELETT-EULENBÄR

D1 Beinhaus (HG 4)

Die Decke dieses großen Raumes wird von vier breiten Steinsäulen getragen und wölbt sich zu einer Höhe von fast sechs Metern. Die Wände sind von in den Schlamm gepressten Knochen bedeckt – hauptsächlich handelt es sich um die Knochen von erwachsenen Menschen, hier und da sind aber auch kleinere Knochen wie die von Kindern oder Halblingen zu finden. Im Westen und im Osten befindet sich jeweils eine Grube mit 4,50 m Seitenlänge, die mit Hunderten von Knochen gefüllt ist. Im Süden wurde ein Loch in die Wand gegraben, durch das man in einen Tunnel gelangt.

Dies ist eines von vielen Beinhäusern, in denen Knochen gelagert werden. Seine Nutzung wurde aufgegeben, als die Kirche der Pharasma ihre Kathedrale fertiggestellt hatte, da sich das Hauptbeinhaus nun in den darunterliegenden Katakomben befindet.

Kreaturen: Da Rolth den Schutz seines Verstecks nicht allein den Derro anvertrauen will, hat er mehrere Skelette belebt und in diesem Raum postiert. Die Skelette lauern in den Knochengruben – vier menschliche Skelette in der westlichen Grube und ein Skelett-Eulenbär in der östlichen Grube. Alle sind teilweise unter den Knochen verschüttet, können aber mittels eines Fertigkeitswurfes für Wahrnehmung gegen SG 15 entdeckt werden, ehe sie klappernd zum Unleben erwachen und die Stufen hinauf wanken, um Eindringlinge anzugreifen. Die menschlichen Skelette verfolgen Gegner durch die Knochenhallen, aber nicht auf den Scherbenhof hinaus.

SKELETT-EULENBÄR **HG 2**

EP 600

Eulenbär-Skelett (*MHB*, S. 115, 239)

NB Großer Untoter

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 11 (+2 GE, -1 Größe, +2 Natürlich)

TP 22 (5W8)

REF +3, **WIL** +4, **ZÄH** +1

Immunitäten wie Untote, Kälte; **SR** 5/Wucht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +6 (1W6+4), 2 Klauen +6 (1W6+4)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

TAKTIK

Im Kampf Der Skelett-Eulenbär behandelt die schmale Treppe als Schwieriges Gelände, wenn er die Stufen hinaufklettert, und muss sich zwischen den Säulen hindurchzwängen. Ansonsten greift er jede Runde das größte Ziel innerhalb seiner Reichweite an.

Moral Der Skelett-Eulenbär kämpft bis zur Zerstörung, verfolgt aber niemanden aus diesem Raum hinaus.

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 14, **KO** —, **IN** —, **WE** 10, **CH** 10

GAB +3; **KMB** +8; **KMV** 20 (24 gegen Zu-Fall-Bringen)

Talente Verbesserte Initiative

MENSCHLICHE SKELETTE (4) **HG 1/3**

EP je 135

TP je 4 (*MHB*, S. 239)

Entwicklung: Später im Laufe der Kampagne wird sich die Kirche der Pharasma insgeheim mit der wachsenden Rebellion gegen Königin Ileosa verbünden und die Knochenhallen, insbesondere diesen Raum, als sicheren Treffpunkt zum Schmieden von Plänen anbieten.

D2 Kriechgänge

Die Derro verwenden diese Tunnel, um schnell von Raum zu Raum zu gelangen. Jede der Geheimtüren an einem Tunnelende kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 gefunden werden.

D3 Derro-Höhle (HG 5)

In dieser Höhle stinkt es nach Schweiß und Schlamm. Auf dem Boden liegen vier schmutzige Strohlager, dazu kommt ein niedriger Tisch mit Würfeln und einem Miniaturlabyrinth aus Lehmwänden.

Kreaturen: Vreegs vier Derro-Anhänger nutzen diesen Raum zum Schlafen, Ausruhen und Essen. Zu jeder Zeit können hier zwei von ihnen angetroffen werden, wie sie Rattenquetschen spielen, ein kompliziertes und grausames Spiel, für welches man ein Labyrinth, eine Ratte, eine Handvoll mit Zahlen beschriebener Steine, einen Hammer und eine Zange benötigt. Sobald die Derro Eindringlinge bemerken, ergreifen sie ihre Waffen und gehen zum Angriff über.

DERRO (2) **HG 3**

EP je 800

TP je 25 (*MHB*, S. 54)

D4 Leichenhalde (HG 4)

Der Gutteil des Raumes ist ein unschön anzusehendes Schlammbecken – ein teilweise eingestürztes Senkloch, welches von Wasserbächlein feucht gehalten wird, die aus den Wänden quellen. Ein Streifen festen Bodens reicht in den Schlamm hinein und bildet eine Insel, auf welcher ein stinkender Haufen Körperteile lagert. Im Norden lehnt eine klapprige Schubkarre an der Wand.

Kreaturen: Rolth konnte einen Otyugh hierher locken, dem er regelmäßige Leckerlies versprochen hat – von den Derro entsorgte, überflüssige Körperteile. Wenn die SC zum ersten Mal diesen Raum betreten, labt sich der Otyugh gerade an seiner letzten Mahlzeit, während er sich im Schlamm suhlt. Wenn er die SC bemerkt, ruft er sabbernd „Warmes Essen!" und greift an.

OTYUGH **HG 4**

EP 1.200

TP 39 (*MHB*, S. 205)



Schätze: Zwischen den noch nicht verzehrten Körperteilen auf der Insel in der Mitte der Kammer liegen die zerschmetterten Beine eines Menschen, welche Schoanti-Tätowierungen tragen; diese Beine gehörten früher Gaekhen.

Der Schlamm ist an den meisten Stellen einen bis anderthalb Meter tief, sodass es eine Weile dauert, ihn zu durchsuchen. Ein hartnäckiger SC, dem zudem ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 gelingt, kann ein paar interessante Dinge finden, welche der Otyugh übrig gelassen hat: eine Bernsteinhalskette (Wert 350 GM), einen Silberdolch, ein mit Wachs versiegeltes *Elixier der Wahrnehmung* in einer Metallflasche, einen *Zauberstab: Waffe des Glaubens* (48 Ladungen) und einen *Schwimmring*.

D5 Ausblutungskammer (HG 4)

In der Mitte dieses Raumes stehen drei hölzerne Tische, deren Oberflächen große, alte Blutflecken tragen. Im Osten führt eine knapp einen Meter breite Stallpforte aus Flechtwerk in einen mit Stroh ausgelegten Käfig.

Kreaturen: Viele von Rolths nekromantischen Experimenten – insbesondere seine Golems – funktionieren am besten, wenn ausgeblutete Körperteile verwendet werden. Der Stall enthält seine blutsaugenden „Werkzeuge" in Form eines Nestes von sechs Blutmücken, die er aus den Schindeln hierher umgesiedelt hat. Wenn die SC eintreffen, müht sich eine Derro gegenwärtig mit der frischen Leiche eines Obdachlosen ab. Die Derro hat gerade die vierte Blutmücke auf der Leiche platziert, sollte sie die SC bemerken, kreischt sie auf und reißt als erste Kampfhandlung die Stalltür auf. Die vier bereits an der Leiche angesetzten Blutmücken sind mit Blutsaugen beschäftigt und interessieren sich für nichts anderes, die übrigen beiden kommen aber hungrig herausgesummt und greifen die SC sofort an. Die Derro hingegen verschwindet im Geheimtunnel und versucht, nach Bereich **D3** zu fliehen, um ihre dortigen Kumpanen zu alarmieren. Sollte sie diese nur tot antreffen, verlässt sie ihren Posten und flieht durch den westlichen Tunnel aus dem Gewölbe.

DERRO **HG 3**
EP 800
TP 25 (*MHB*, S. 54)

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

D6 Schädelgang (HG 5)

In den Wänden und der Decke dieses hohen Ganges stecken Dutzende von Totenschädeln mit aufgerissenen Mäulern, die dunkle Löcher in den Wänden bilden.

Kreaturen: Zwei der Schädel gehören zu einem Paar Nekrophidii, untoten Schöpfungen, die Rolth aus älteren Opfern aus seinen Tagen als Schlüssellochschlächter gefertigt hat. Diese mit Totenschädeln ausgestatteten Skelettschlangen sind in den Wänden untergebracht, wobei jeweils eine bewegungslos an einem Ende des Ganges lauert. Wenn die Falle in diesem Raum (siehe unten) ausgelöst wird, gleiten sie aus den Wänden, um zuzuschlagen. Die Nekrophidii besitzen den Überraschungsvorteil gegenüber Kreaturen, welche das verräterische Rasseln ihrer Rippen gegen die Wände nicht vernehmen, wenn sie daraus hervor gleiten.

NEKROPHIDII (2) **HG 3**

EP je 800

TP je 36 (*MHB II*, S. 181)

Falle: Mehrere der Totenschädel in den Wänden sind Teil einer magischen Falle. Zwei Runden, nachdem eine Kreatur den Raum betreten hat, spucken diese Schädel aus ihren aufgerissenen Mündern Säure. Alle Kreaturen im Gang sind das Ziel zweier *Säurespritzer*. Rolth und seine Derro meiden die Falle, indem sie sich von der Tür nach Bereich **D7** zur Geheimtür nach Bereich **D2** bewegen und daher nicht lange genug im Gang verbleiben, um die Falle auszulösen.

SÄURE SPUCKENDE SCHÄDEL **HG 1**

EP 400

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKT

Auslöser Nähe; **Verzögerung** 2 Runden; **Rücksetzer** Automatisch (nach 10 Minuten)

Effekt Zauber (zwei *Säurespritzer* pro Person; Berührungsangriff im Fernkampf +5; jeweils 1W3 Säureschaden)

D7 Alchemielabor (HG 3)

Die Holztische in diesem Raum sind mit Phiolen, Mischbehältern und anderen alchemistischen Ausrüstungsgegenständen vollgestellt. Auf dem südlichen Tisch liegen zerbrochene Phiolen, zudem steht er dank eines zerbrochenen und grob geflickten Beines arg schief. An der Ostwand sieht man drei große Kessel, einer davon steht auf dem Kopf und sein stinkender, ranziger Inhalt – altes, ausgelassenes Fett – ist über den Boden geflossen.

In diesem Raum geht Rolth seinen alchemistischen Experimenten nach und verfeinert Reagenzien und Komponenten für seine nekromantischen Forschungen.

Kreaturen: Der vierte und letzte von Vreegs Derrodienern arbeitet hier; er ist dabei, aufzuräumen und die Schäden zu beseitigen, die ein amoklaufender Kadavergolem früher am Tag angerichtet hat (siehe Bereich **D8**). Der Derro reagiert geschockt auf den Anblick von Eindringlingen und verbringt die erste Kampfrunde damit, wirres Zeug zu stammeln, während er überlegt, ob er fliehen und Alarm schlagen oder bleiben und kämpfen soll. Letztendlich entscheidet er sich für den Kampf, flieht aber nach Bereich **D3**, sollte er unter 5 TP reduziert werden.

DERRO **HG 3**

EP 800

TP 25 (*MHB*, S. 54)

Schätze: Mehrere Wertgegenstände wurden beim Amoklauf des Golems zerstört, sucht man in den Trümmern aber 10 Minuten lang und es gelingt ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20, dann findet man einiges an brauchbaren Dingen: genug Material, um ein Alchemistenlabor [ARK] zusammenzustellen, 3 Anwendungen Schädlingsschutz [ARK] (dieselbe stinkende Mixtur, die die SC vielleicht in der Alten Fischerei gefunden haben – Rolth hat das Zeug von seinem Vater), zwei Verstrickungsbeutel, 4 Anwendungen Schwarzviperngift, ein *Alchemistischer Mischbehälter* [ARK], 2 Anwendungen *Silberöl* und ein *Praktischer Rucksack* mit drei *Tränken: Mittelschwere Wunden heilen*, einem *Trank: Teilweise Genesung*, einem *Trank: Unsichtbarkeit*, zwei *Schriftrollen: Falsches Leben* und einer *Schriftrolle: Magie bannen*.

D8 Lagerraum (HG 4)

Die Tür zu diesem Lagerraum ist verrammelt und vernagelt, kann aber mit einem Stärkewurf gegen SG 24 eingetreten werden. Alternativ können die Bretter auch binnen 1W3 Minuten Arbeit entfernt werden.- Dies ist zwar laut, dann lässt sich die Tür aber leicht öffnen.

Diese frühere Vorratskammer ist ein einziges Chaos. Zertrümmerte Kisten und Regale sind über den Boden verstreut, dazwischen liegen die Nahrungsmittel, das Feuerholz und andere Versorgungsgüter, welche früher darin und darauf gelagert haben.

Kreaturen: Früher am Tag, vor dem Eintreffen der SC und ehe Rolth sich auf den Weg gemacht hat, lief der zuletzt von ihm hergestellte Kadavergolem Amok. Die Kreatur riss sich von ihrem Tisch in Bereich **D11** los und gelangte bis hierher. Unterwegs zertrümmerte sie größtenteils die Ausrüstung in Bereich **D7**, ehe Rolth sie in diesem Raum einsperren konnte. Da der Nekromant nun die zerstörte alchemistische Ausrüstung ersetzen muss, steht ihm ein längerer Einkauf bevor, was ein weiterer Grund dafür ist, weshalb er nicht in die Knochenhallen zurückkehrt, während die SC zugegen sind.

Rolth will dem Golem ein paar Tage lang die Gelegenheit geben sich abzuregen – sollte der Berserkerzustand nicht enden, wird er sich dazu gezwungen sehen, ihn zu zerstören. Sollten die SC die Tür öffnen, kommt der Golem heraus und greift sie sofort an. Er hält immer noch einen abgetrennten Arm umklammert, den er sich gegriffen hat, als ihn die Berserkerwut ergriff – der Arm ist von Schoanti-Tätowierungen bedeckt und gehört zu Gaekhens Leiche.

KADAVERGOLEM **HG 4**

EP 1.200

TP 42 (*MHB II*, S. 119)

D9 Kerkergruben (HG 3)

Zu drei Seiten weist diese stinkende Höhle drei Meter tiefe Gruben auf, aus denen ein übler Geruch nach Exkrementen und Verwesung aufsteigt. In jeder Grube liegen ein paar Haufen schimmligen Strohs, dazu kommen jeweils ein Holztrog mit schmutzigem Wasser, ein paar verfaulende Körperteile und einige noch lebende Gefangene.

In diesen Gruben verwahrt Rolth lebende Opfer, bis er ihre Körper (oder wenigstens Körperteile) benötigt. Gegenwärtig befinden sich in jeder Grube zwei verängstigte, unterernährte und kränkliche Menschen, welche hier seit Wochen eingesperrt sind und sich ihre Kerker mit den Überresten anderer Opfer teilen müssen.

Kreaturen: Über das Gefängnis wacht einer von Rolths treueren Dienern, der Ogerartige Kohlkopp. Letzterer ist furchtbar missgestaltet und von grausamem Wesen. Er hält Rolth mittlerweile für seinen Vater und möchte fast schon verzweifelt dem Nekromanten gefallen, indem er beweist, welche treue und aufmerksame Wache er ist. Aufgrund seiner verkrümmten Gestalt kann er in der Öffentlichkeit nicht tätig werden, allerdings widmet er sich mit ganzem Herzen der Versorgung, Pflege und Folter der hiesigen Gefangenen.

KOHLKOPP **HG 3**

EP 800

Menschlicher Ogerartiger-Kämpfer 3 (*MHB II*, S. 183)

CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Riese)

INI +5; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 19 (+1 GE, +5 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 36 (3W10+15)

REF +2, **WIL** +0, **ZÄH** +9; +1 gegen Furcht)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Waffenloser Schlag +9 (1W3+5)

TAKTIK

Im Kampf Kohlkopp kreischt und brüllt beim Kämpfen, während er gnadenlos mit nackten Fäusten auf seine Gegner einprügelt. Dabei sagt er Dinge wie „Rolth gibt mir große Belohnung für deinen Kopf, hübscher Elf!" oder „Du gehst jetzt in Grube! Kriegst später Essen. Vielleicht!"

Moral Kohlkopp kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 13, **KO** 18, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 6

GAB +3; **KMB** +8; **KMV** 19

Talente Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfokus (Waffenloser Schlag)

Fertigkeiten Schwimmen +11, Wahrnehmung +7

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Dicke Haut, Rüstungstraining 1, Willensschwach

Ausrüstung *Beschlagene Lederrüstung +1*

Schätze: Sofern die SC die menschlichen Gefangenen befreien, können diese die SC nicht für ihre Tat belohnen. Eine Frau jedoch, eine halbwegs erfolgreiche Beutelschneiderin namens **Tiora** (CN Menschliche Schurkin 2), hat aber zuhause einen kleinen Schatz und da die Diebereien sie erst in diese Schwierigkeiten gebracht haben, will sie ihr Leben ändern und sucht einen Tag nach ihrer Befreiung die SC auf, um ihnen einen *Zauberstab: Mittelschwere Wunden heilen* (34 Ladungen) zum Dank zu überreichen.

D10 Bibliothek

Zwei breite, freistehende Bücherregale sind die einzigen Möbelstücke in diesem Raum. Sie sind mit sorgfältig sortierten Büchern und Schriftrollen prall gefüllt.



KOHLKOPP

Schätze: Bei den hier zu findenden Schriften handelt es sich hauptsächlich um Abhandlungen über Nekromantie und die Kunst der Golemherstellung, hinzu kommen aber auch überraschend viele Werke über Krankheiten und Seuchen. Ein Charakter, der zu diesen Themen einen Fertigkeitswurf für Wissen ablegt, während er diese Bücher als Referenz nutzt, erhält einen Situationsbonus von +2 auf den Wurf. Die Büchersammlung ist insgesamt 300 GM wert. Zwischen den Seiten eines dicken, bebilderten Werkes zur humanoiden Anatomie stecken eine *Schriftrolle: Identifizieren* und eine *Schriftrolle: Untote befehligen.*

D11 Näherei

Eine Übelkeit erregende Mischung aus Fäulnis und fremdartigen Chemikalien erfüllt die Luft dieses großen Raumes. Auf Regalen und Werkbänken entlang der Wände liegen wohlsortiert glänzende Sägen, Zangen, lange Nadeln und anderes chirurgisches Werkzeug. Auf einem stabilen Holztisch in der Raummitte liegt eine große humanoide Gestalt, ein aus Dutzenden verschiedener Leichen zusammengestückeltes und zusammengenähtes *Ding*, welches aufrecht stehend wohl an die 2,10 m messen würde.

Bei dieser Kammer handelt es sich um Rolths Werkstatt, wo er die Körper seiner Konstrukte zusammensetzt. Im Laufe der Jahre hat er mehrere Kadavergolems hergestellt, welche er an Interessenten verkauft hat oder zum Schutz anderer Verstecke einsetzt. Der fast fertiggestellte Fleischgolem auf dem Tisch ist aber sein erster Versuch, eine solche Kreatur zu erschaffen. Der benutzte Kopf ist im Vergleich zum massigen Körper seltsam klein, er hat braunes Haar und weist eine auffällige Narbe auf der linken Wange auf – dies ist natürlich Gaekhens Kopf.

D12 Rolths Raum

Diese Kammer enthält ein großes Bett und einen Schreibtisch, sowie einen mannsgroßen Spiegel, welcher gegen eine Wand lehnt.

Rolth nutzt diesen Raum, um sich auszuruhen, wenn ihn die Müdigkeit übermannt, sodass er sein Labor während langfristiger Projekt nicht völlig verlassen muss. Da er noch andere Labore über die ganze Stadt verteilt unterhält, verwahrt er hier keine Wertsachen.

Schätze: Auf dem Schreibtisch liegt ein seltsames, aber zerbrochenes Messer mit einer schlüsselförmigen Klinge. Die Klinge ist hochwertig genug, um als Meisterarbeitskomponente zu zählen, sollte sie beim Schmieden eines Dolches verwendet werden, sodass ihr Wert 300 GM entspricht. Die Waffe ähnelt jener, welche die SC möglicherweise in Gaedrens Unterschlupf (siehe Bereich **A14**) gefunden haben. Es ist weiteres von Rolths Signaturmessern. Die SC könnten die Bedeutung dieser Waffen aber vielleicht erst erkennen, wenn sie Rolth im nächsten Kapitel begegnen.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 stößt man hinter dem Spiegel auf eine versteckte Nische (sollte ein SC explizit erklären, hinter den Spiegel zu schauen, so findet er die Nische automatisch). Die Nische ist fast leer, da Rolth seine Zauberbücher darin nur verwahrt, während er sich in den Knochenhallen aufhält, zu finden sind aber ein Satz Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], eine Schnupftabakdose aus Silber und Perlmutt (Wert 250 GM), welche eine Anwendung *Pulver des Verschwindens* enthält, sowie ein *Nahrhafter Löffel.*

D13 Vreegs Kammer (HG 6)

Diese trockene, ordentliche Kammer enthält ein schmales Bett, ein recht leeres Regalbrett mit nur wenigen Büchern, Knochen und Schädeln sowie eine lange Bank. Der Torso eines Mannes mit zahlreichen Stammestätowierungen liegt auf dieser Bank. Der rechte Arm ist noch mit dem Torso verbunden und zuckt immer wieder, als wäre er noch lebendig, auch greift die Hand ab und an blind in die Luft.



Torso und Arm gehören zu Gaekhens Leiche. Vreeg hat sie an sich genommen, ehe Rolth sie zusammen mit den Beinen auf der Leichenhalde (Bereich **D4**) entsorgen konnte. Vreeg hat zwar noch nicht gelernt, wie man einen Toten vollständig belebt, konnte den Torso aber zumindest mit genug Negativer Energie aufladen, um ihn mit furchtbarem, zuckendem Leben zu erfüllen. Berührt man Torso oder Arm, schlägt letzterer um sich (Nahkampf (einmal pro Runde): Waffenloser Schlag +0 (1W3+2 nichttödlich); Fehlschlagschance 50 %, da die Leiche blind ist). Der Torso verfügt nur über 2 TP und kann mittels Positiver Energie wie ein Untoter beschädigt werden.

Kreaturen: Der wahnsinnig Derro Vreeg haust hier und führt ein recht einfaches Leben. Ist Rolth anwesend, folgt er dem Menschen wie ein Schoßhund, um diesem alle Wünsche zu erfüllen, doch wenn Rolth außer Haus ist, gibt er seinen angeborenen Trieben für Faulheit und Grausamkeit nach – er verbringt dann 2 bis 3 Stunden am Tag damit, Kohlkopp und die anderen Derro zu quälen, während er sich die restliche Zeit hier ausruht, seinen eigenen nekromantischen

Experimenten nachgeht oder aus der Bibliothek (Bereich D10) entliehene Bücher liest.

Bei Vreeg ist ein menschlicher Zombie, den Rolth als seinen Leibwächter abgestellt hat. Sollten die SC Gaedren Lamms Leiche in der Fischerei zurückgelassen haben, so handelt es sich bei diesem Zombie um die von Rolth geborgene und belebte Leiche Gaedrens. Als geistloser Untoter erkennt Gaedren die SC nicht, sein Auftauchen sollte die SC aber erschrecken und sie sich fragen lassen, wer daran Interesse haben könnte, den alten Mann ins Unleben zurückzuholen ...

VREEG **HG 6**

EP 2,400

Derro-Magier (Nekromant) 5 (*MHB*, S. 54)

NB Kleiner Humanoider

INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 18 (+1 Ablenkung, +4 GE, +1 Größe, +2 Natürlich, +4 Schild)

TP 69 (8 TW; 5W6+3W8+39)

REF +6, **WIL** +12, **ZÄH** +5

ZR 14

Schwäche Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +7 (1W3+1/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

Zauberähnliche Derrofähigkeiten (ZS 3; Konzentration +8)

Beliebig oft — *Dunkelheit, Geisterhaftes Geräusch* (SG 15)

1/Tag — *Benommenheit* (SG 15), *Geräuschexplosion* (SG 17)

Zauberähnliche Schulenfähigkeiten (ZS 5; Konzentration +8)

6/Tag — *Grabeshauch* (2 Runden)

Vorbereitete Magierzauber (ZS 5; Konzentration +8)

3. — ausgedehntes *Falsches Leben, Fliegen, Vampirgriff*

2. — *Blind- oder Taubheit-verursachen* (SG 16), *Geisterhand*, ausgedehnter *Schild, Sengender Strahl*

1. — *Furcht auslösen* (SG 15), *Kalte Hand* (SG 15), *Magisches Geschoss, Schlaf* (SG 14), *Schwächestrahl* (SG 15)

0 (beliebig oft) — *Erschöpfende Berührung* (SG 14), *Kältestrahl, Magie entdecken, Magierhand*

Verbotene Schulen Beschwörung, Illusion

TAKTIK

Vor dem Kampf Vreeg wirkt jeden Morgen ausgedehntes *Falsches Leben*. So er Eindringlinge hört, wirkt er zudem *Fliegen* und ausgedehnter *Schild*.

Im Kampf Vreeg fliegt umher, um außer Nahkampfreichweite zu bleiben, während er Zauber wirkt und mittels seiner *Knochenrobe* Untote produziert, bis er in die Ecke gedrängt oder in den Nahkampf gezwungen wird. Dann nutzt er seinen *Zauberstab: Ghulhand* oder führt Hinterhältige Angriffe gegen jene Gegner aus, auf welche er erfolgreich *Blind- oder Taubheit verursachen* wirken konnte.

Moral Vreeg kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 18, **KO** 16, **IN** 16, **WE** 5, **CH** 20

GAB +4; **KMB** +4; **KMV** 19

Talente Im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen, Untote vertreiben, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauber ausdehnen, Zauberfokus (Nekromantie), Zauberstab herstellen

Fertigkeiten Bluffen +13, Fliegen +11, Heimlichkeit +16, Wahrnehmung +5, Wissen (Arkanes) +14, Zauberkunde +14

Sprachen Aklo, Finsterländisch, Gemeinsprache, Riesisch, Terral

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (*Zauberstab: Ghulhand*), Gift einsetzen, Macht über Untote, Wahnsinn

Kampfausrüstung *Knochenrobe, Zauberstab: Ghulhand* (22 Ladungen), Blauer Ginster (3); **sonstige Ausrüstung** Dolch [Meisterarbeit], *Schutzring +1*, 38 GM

MENSCHLICHER ZOMBIE **HG 1/2**

EP 200

TP 12 (*MHB*, S. 287)

Schätze: Vreegs Zauberbuch liegt auf dem Regalbrett. Es enthält alle Zauber, die er vorbereitet hat, sowie alle Zaubertricks (mit Ausnahme von Beschwörungen und Illusionen), *Dunkelheit, Erschrecken, Federfall, Sanfte Ruhe, Schlaf, Untote befehligen* und *Wasser atmen*.

Ferner hat der Derro ein paar Wertsachen beiseite geschafft, die er bei Leichen gefunden hat: zwei Silberringe (Wert je 100 GM), ein perlmuttbesetztes Goldarmband (Wert 150 GM), einen Mithralflachmann mit einem eingravierten Hausdrachen (Wert 400 GM) und ein *Allzweckwerkzeug des Reisenden* ARK.

Gaekhens Leiche überführen

Die SC müssen Gaekhens sterbliche Überreste lediglich zu Feldmarschallin Cressida Hofer zurückbringen, welche sich um alles Weitere kümmert (z.B. das Zusammensetzen der Leiche und die Aufbereitung durch einen Bestatter, bzw. die Entlebung des Torsos, so erforderlich), bevor die Leiche dann an Tausend Knochen übergeben wird. Dies ist wichtig, da zu dem Zeitpunkt, zu welchem die SC siegreich die Knochenhallen verlassen, Trinia Sabors „Prozess" ein Ende gefunden hat und Königin Ileosa verkünden lässt, dass die Meuchlerin bei Sonnenaufgang hingerichtet werde. Viele Adelige, Militäroffiziere und andere Personen von Bedeutung sind auf Schloss Korvosa geladen, um der Hinrichtung beizuwohnen.

Cressida Hofer möchte, dass die SC zugegen sind. Etwas an der ganzen Sache gefällt ihr überhaupt nicht und so wie die Dinge gegenwärtig in Korvosa liegen, befürchtet sie, dass die Exekution einen weiteren Aufstand auslösen könnte. Wenn du bereit bist, dieses Kapitel zu beenden und die Hinrichtung zu präsentieren, so blättere um und fahre mit „Abschluss des Abenteuers" fort.

Belohnung: So die SC Gaekhens Leiche bergen und Tausend Knochen übergeben (bzw. die Übergabe in die Wege leiten), belohne sie mit 1.600 EP.

ABSCHLUSS DES KAPITELS

Korvosa wurde im Rahmen des ersten Kapitels ein schwerer Schlag zugefügt, doch als es sich dem Ende nähert, sollten die SC nicht glauben, die Probleme der Stadt gelöst zu haben. Dieses letzte Ereignis – die versuchte Hinrichtung einer Unschuldigen – dient als Wendepunkt für die SC, gibt es ihnen doch (theoretisch) die erste Gelegenheit, sich Ileosas wachsender Macht entgegenzustellen. Dieses Ereignis spielt auf einem öffentlich zugänglichen Schlosshof im Schatten von Schloss Korvosa. Es sollte nicht als Standardbegegnung, sondern vielmehr als interaktiver „Übergang" behandelt werden.

Die Hinrichtung sollte niemand verpassen! Die Crème de la Crème der Stadt ist an diesem Morgen in grellen Kleidern, hochwertigen Kostümen, edlen Anzügen und genug Schmuck aufgelaufen, um einen normalen Bürger zu blenden, sodass man den Eindruck erlangt, es wäre eher ein großer Ball oder ein Fest statt der öffentlichen Hinrichtung einer Meuchelmörderin.

Königin Ileosa tritt mit viel Pomp hervor, nachdem Herolde ihre Ankunft mit Fanfarenstößen und Trommelwirbeln verkündet haben. Sie repräsentiert sich mittlerweile vollkommen als Alleinherrscherin und tritt mit Eleganz und Stil auf. Ihr grün-weißes Seidenkleid ist Tausende von Goldmünzen wert und bei ihr ist eine kleine, beeindruckende Armee aus Gardisten. Diese werden von Sabina angeführt, auch wenn diese nicht sofort zu erkennen ist, trägt sie doch eine atemberaubende neue Ritterrüstung mit geschlossenem Vollhelm, welcher von einem großen, blutroten Federbusch bekrönt ist.

Ileosa nimmt auf einem hohen, thronartigen Stuhl an einem Ende des Hofes Platz, während am anderen Ende unheilschwanger eine Guillotine steht. Der Henker ist ein großer, muskelbepackter Mann mit einer Henkerskapuze, der lässig eine gewaltige Axt mit sich führt. Durch die Menge dringt wellenartig Geflüster – bewundernde Kommentare zur Kleidung der Königin, Annahmen, wie die Verräterin Trinia wohl auftreten wird, Spekulationen zur Identität der gepanzerten Leibwächterin an Ileosas Seite und – so du es wünschst – sogar Geschwätz über die Taten der SC im Rahmen des Abenteuers.

Dann verfallen die Schaulustigen in Stille, als eine unheildrohende Trommel geschlagen wird, welche die Marschgeschwindigkeit angibt, mit welcher Trinia zum Richtblock geführt wird. Als die Prozession mit der Verurteilten den Richtblock erreicht, entfernt eine Wache Trinias Ketten und Kapuze und enthüllt eine äußerst verängstigte Frau, welche tapfer die Tränen zurückhält. (Sollten die SC Trinia erfolgreich versteckt haben, so handelt es sich bei der Gefangenen um einen weiteren Sündenbock, welcher auf den ersten Blick Trinia sehr ähnelt, aber ebenso unschuldig ist. In diesem Fall verlaufen die folgenden Geschehnisse ohne sonderliche Veränderungen, da der Schwarze Fuchs nicht vorhat zuzulassen, dass jemand aufgrund falscher Anschuldigungen von der Königin hingerichtet wird.) Trinia wird mit hinter dem Rücken mittels einer Lederschnur gefesselten Armen die Stufen zur Guillotine hinaufgeführt. Königin Ileosa wendet sich an die Menge:

„Mitbürger! Ihr musstet in den letzten Wochen furchtbar leiden. Häuser haben gebrannt. Familienangehörige sind gestorben. Manch einer hat sein Vermögen verloren. Ich fühle euer Leid. Ich fühle mit euch. Ich habe nicht nur meinen beliebten Gemahl verloren, nein, mit jedem Akt der Anarchie, der seinem Tod gefolgt ist, blutete mein Herz mehr und stärker. Dies war eine harte, eine schwierige Zeit für uns, doch das Leiden ist nun vorbei. Vor euch steht der Grund all eurer Verzweiflung und eurer Schmerzen. Lasst euch nicht vom ängstlichen Auftreten dieser Mörderin täuschen, denn sie ist eine Meuchlerin der finstersten Art. Ich biete euch ihren Tod als heilsame Salbe gegen den Hass und das Leid, welches ihr ertragen musstet.

Daher lasst uns nicht weiter zögern. Lasst uns diesen neuen Morgen mit Gerechtigkeit beginnen! Henker, walte deines Amtes!"

Als der Henker die Hand ausstreckt, um Trinia in die Guillotine zu zwingen, schreit er plötzlich vor Schmerzen auf, bohrt sich doch ein Wurfdolch in seinen Handrücken. Sein Griff löst sich und durch den überfüllten Hof hallt ein Schrei: „Bei den Göttern! Es ist der Schwarze Fuchs!"

Im nächsten Moment erscheint ein Mann in einem Kapuzenumhang an Trinias Seite, das Gesicht hinter einer schwarzen Maske verborgen. Mit einem Dolch löst er ihre Fesseln und schleudert denselben Dolch dann so, dass er den linken Fuß des Henkers an das hölzerne Podest nagelt. Anschließend wendet er sich der erschrockenen Menge zu:

„Ja, meine Königin! Lasst Gerechtigkeit walten! Doch lasst es Gerechtigkeit für Korvosa sein und nicht dieses heillose Durcheinander, welches Ihr eine Monarchie nennt! Lang lebe Korvosa! Nieder mit der Königin!"

Die Worte des Schwarzen Fuchses versetzen die Menge in Unruhe. Manche verlangen, dass er die Meuchlerin freilässt, andere fordern den Rücktritt der Königin. Ileosa steht einige Augenblicke wie betäubt, flüstert Sabina etwas zu und eilt dann ins Schloss, während Sabina und ein Dutzend Gardisten ihren Rückzug decken. Die im Schlosshof verbleibenden Wachen setzen sich in Bewegung, um den Schwarzen Fuchs zu ergreifen, werden dabei aber von den versammelten, blutlüsternden Adeligen aber behindert. Zugleich erholt sich der Henker und schwingt seine Axt nach dem Schwarzen Fuchs, welcher den Mann augenscheinlich in seiner Begeisterung, die Königin in die Flucht geschlagen zu haben, vergessen hat ...



BETEILIGUNG DER SC

Was nun geschieht, liegt in Händen der SC. Leite diese Begegnung nicht als Kampf, sondern stelle sie dir eher als interaktive Szene vor, an der sich die SC beteiligen können. Geh um den Tisch herum und frage die Spieler, was ihre Charaktere tun wollen. Falls ihre Handlungen keine sonderlichen Auswirkungen auf die Szene haben, bemerkt der Schwarze Fuchs die heransausende Axt des Henkers noch rechtzeitig und duckt sich unter ihr hinweg, während er Trinia mit sich zieht. Er klettert an einem Banner hinauf, das an einer nahen Mauer herabhängt, und zieht dann auch Trinia hinauf. Auf der Mauerkrone angekommen, nimmt er schnell einen *Trank: Federfall* zu sich und verbeugt sich vor der Menge, während in seinem Rücken die Sonne aufgeht. Dann springen er und Trinia von der Mauer, um in die Stadt hinein zu fliehen.

Sollten die SC dem Schwarzen Fuchs helfen, so beschreibe, wie sie mit ihren Taten sein Leben retten. Wenn er die Mauerkrone erreicht, verbeugt er sich speziell in Richtung der SC und hebt sogar sein Rapier zum Salut, ehe er und Trinia entkommen.

Der restliche Abenteuerpfad geht davon aus, dass der Schwarze Fuchs und Trinia entkommen. Es kann aber auch sein, dass die SC versuchen, die beiden aufzuhalten. In diesem Fall lass sie ihre Angriffe auswürfeln – sollten sie relativ niedrig würfeln, dann beschreibe, wie der Schwarze Fuchs und Trinia trotz ihrer Bemühungen entfliehen. Sollten sie aber hoch würfeln, so lass ihre Handlungen die Lage entscheiden. In diesem Fall wird der Schwarze Fuchs gefangen genommen und als Vencarlo Orisini demaskiert, ehe er in den tiefsten Kerker des Schlosses geworfen wird. Trinia wird hingerichtet (dieses Mal allerdings in einer Kammer des Kerkers unter Ausschluss der Öffentlichkeit) und für die SC sollten die Dinge in den kommenden Kapiteln schwerer werden, ganz wie du entscheidest.

Es sollte recht leicht fallen, aus dem Chaos nach dem Abgang vom Schwarzen Fuchs zu entkommen. Selbst wenn die SC seine Flucht unterstützen, müssen sie keine Konsequenzen durch die Stadtwache fürchten. Dies liegt zum einen am Chaos, zum anderen an sich verändernden Ansichten und Einstellungen. Der Schwarze Fuchs gilt in der Stadt seit langem als Held und der Umstand, dass er direkt gegen die Königin Position bezogen hat, lässt viele bisherige Unterstützer der Monarchie nun zweifeln. Schon bald wird niemand mehr das wahre Wesen der Königin ignorieren können. Die auf das waghalsige Rettungsmanöver des Schwarzen Fuchses folgenden Wochen verbringt Königin Ileosa zurückgezogen auf Schloss Korvosa, sodass die Stadt sich von den jüngsten Geschehnissen erholen kann.

Doch auch wenn Korvosa nun sicher scheint, sind die Probleme längst nicht vorbei. Korvosa liegt gegenwärtig im Auge des Sturmes, doch die Dinge sind in Gang gesetzt und nicht fern des Ufers treibt ein schwarzer Dreimaster langsam auf die Stadt zu, auf welchem die orangen Laternen eines Seuchenschiffs entzündet wurden.

Und im Fahrwasser dieses Schiffes folgt der Tod ...



MIT EINEM BEIN IM GRAB

VON F. WESLEY SCHNEIDER



INHALT

KAPITELHINTERGRUND 70
TEIL 1: INFEKTION 72
TEIL 2: AUSBRUCH 82
TEIL 3: EPIDEMIE 110
ABSCHLUSS DES KAPITELS 130

KARTEN

DIE BEUTEJÄGER 89
WERRATTENVERSTECK 94
LAVENDEL UND VENDRAS WOHNUNG 94
ABDECKERGASSE UND GIOTORRIS SPIELZEUGLADEN 94
CAROWYN-HERRENHAUS 104
HOSPIZ DER GESEGNETEN JUNGFER 112
TEMPEL DER URGATHOA 112



KAPITELHINTERGRUND

AUFSTIEGSÜBERSICHT

Die Charaktere beginnen Kapitel 2 mit wenigstens 50 % der EP, die zum Aufstieg von der 4. Stufe auf die 5. Stufe erforderlich sind.

5 Die SC sollten die 5. Stufe erreichen, nachdem sie die erste Mission zur Bekämpfung der Seuche hinter sich gebracht haben.

6 Die SC sollten die 6. Stufe erreicht haben, bevor sie das Carowyn-Herrenhaus oder die Abdeckergasse betreten.

7 Die SC sollten die 7. Stufe erreicht haben, ehe sie den Tempel der Urgathoa unter dem Hospiz betreten.

Zum Ende des Kapitels sollten die SC die 8. Stufe erreicht haben.

Die Flammen der Rebellion glimmen nur noch als Funken, dennoch währt der Frieden für Korvosa nur kurz. Hinter den roten Glasfenstern der Galerien und Gewölbe von Schloss Korvosa starrt die neue Königin auf die dreckigen Massen der Stadtbewohner hinab und gibt sich zunehmend morbideren Gedanken hin. Was sind solche Massen und jammernden Sklaven eigentlich im Vergleich zu einer mächtigen und hochgeborenen Monarchin? Warum soll sie sich überhaupt mit den erdrückenden Pflichten und endlosen Aufgaben der Herrschaft belasten? Das Leben einer Königin könnte so ideal, so wunderbar sein, gäbe es da nicht ihre Untertanen. Schon lange überlegt sie, wie sie die Unterschicht und das ganze menschliche (und andere) Treibgut auf Nimmerwiedersehen loswerden könnte. Dank der Münzen in den königlichen Schatzkammern kann sie nun ihre finstersten Träume verwirklichen. Mittels Helfern, die für Gold zu jeder Abscheulichkeit bereit sind, und den Zeloten der übelsten Gottheiten Golarions, kann Königin Ileosas Wahnsinn Gestalt annehmen – in diesem Fall manifestiert er sich als Schiff mit zerfetzten Segeln, das den Tod an Bord hat.

Noch bevor Ileosa nach dem Tod ihres Gatten die Kontrolle über Korvosa an sich gerissen hat, träumte sie schon von einer

Stadt frei von all jenen, die sie als Unerwünschte betrachtete: Varisische Wanderer, Schoanti und natürlich ganz besonders die Angehörigen der untersten Gesellschaftsschicht. Sie hatte bereits die Rote Mantis kontaktiert, damit diese ihr bei der Herbeiführung des Todes ihres Gemahls behilflich war, musste aber frustriert erfahren, dass die Rote Mantis sich nicht aktiv an Königsmorden beteiligt – immerhin erlangte sie so das Gift, mit dem sie die Tat selbst ausführen konnte.

Der Tod Eodred II. war nicht ihr Endziel, sondern nur der Anfang. Sie wusste bereits, als sie diese erste Dosis Gift erhielt, dass sie keine Zeit verlieren durfte, die nächste Phase ihres teuflischen Planes in Gang zu setzen, sobald sie Witwe war und Korvosa ihr gehörte. Wieder kontaktierte sie die Rote Mantis und bat um Unterstützung, wie sie am besten das Gesindel beseitigen könnte – Ileosa will die Stadt nach ihren Vorstellung formen, und um dies zu erreichen, müssen alle verschwinden, die den Varisischen Wanderern oder den Schoanti angehören oder von ihnen abstammen, sowie all jene, die das Pech haben, Korvosas Unterschicht anzugehören.

Die Rote Mantis hatte die perfekte Antwort auf Ileosas Anliegen, da eine ihrer ranghöchsten Attentäterinnen, eine Frau namens Kayltanya, schon lange bösartige Krankheiten sammelt. Kürzlich kam sie in Besitz eines Pilzes, welcher mit einer tödlichen und rätselhaften Krankheit namens Vorels Phage infiziert war. Kayltanya kam zu der Ansicht, dass eine Seuche wohl Ileosas Wünsche erfüllen würde, insbesondere, wenn sie nur Angehörige bestimmter Volksgruppen betraf. Vorels Phage ist zwar tödlich, jedoch schwer zu verbreiten und recht leicht zu heilen. Also stellte Kayltanya den Kontakt zwischen der Königin und einem chelischen „Arzt" her, einem kaltschnäuzigen Soziopathen namens Rainer Davaulus. Dieser stand im Ruf, ein Mörder zu sein, der sich nicht die Finger schmutzig macht – Klingen und Blutvergießen liegen ihm fern, Gift und „Unfalltode" dafür umso näher. Als Kaytanya ihn kontaktierte, sah Doktor Davaulus in der Aufgabe eine wunderbare Herausforderung und eilte regelrecht nach Korvosa, um sich heimlich mit Königin Ileosa zu treffen. Schon bald wurde er zum Hauptverbindungsmann zwischen der Königin und der Roten Mantis. Auf seinen Vorschlag hin brachte die Rote Mantis zwei weitere Experten für Krankheiten nach Korvosa, damit diese ihm helfen sollten, Vorels Phage zu einer Waffe zu machen: den Kult der Urgathoa unter Führung der Zelotin Andaisin, welche erst vor Kurzem aus Nidal hatte fliehen müssen, sowie den Vampir Ramoska Arkminos, einem Gelehrten in Bezug auf alle Fragen zu Krankheiten und nekromantischen Seuchen, wie z.B. dem Vampirismus. Diesen finsteren Gelehrten und Kultanhängern wurden beachtliche Summen aus den königlichen Schatzkammern in Aussicht gestellt, sodass sie sich zusammen ans Werk machten, einen stadtweiten Massenmord zu ermöglichen.

Binnen Wochen waren die Grundlagen der Intrige der Königin gegen ihr Volk gesichert. Die von ihr und der Roten Mantis zusammengestellte Gruppe entwickelte schnell die perfekte Seuche, um die Stadt heimzusuchen. Das Ergebnis war machtvoller und ansteckender und wies zudem dramatische Symptome auf, welche die Bevölkerung in Panik versetzen würden. Die Anhänger Urgathoas nannten ihr Werk „Blutschleier".

Mittels Methoden, welche die Edle Andaisin perfektioniert und Ramoska Arkminos verstärkt hatte, plante Davaulus eine Infektion Korvosas auf zwei Ebenen, wobei er das Lebensblut der Stadt ins Visier nahm – den Geldverkehr. Unter Arkminos' Aufsicht wurde ein kleines Vermögen in Silbermünzen mit Blutschleier befleckt. Dabei kam ein magischer Behälter namens *Totenkopfschatulle* (siehe Seite 436) zum Einsatz. Das Silber sollte in der Stadt – insbesondere in den ärmeren Vierteln – verteilt und auch direkt in die Gewölbe der Bank von Abadar gebracht werden, sodass gerade jene Priester der Krankheit ausgesetzt wurden, welche sie am besten hätten bekämpfen können, und das Silber zudem weiter über die Stadt verteilt würde. Schlussendlich sorgten die Verschwörer für die Ankunft der *Beutejäger*, welche sodann im Jeggare sank. Das Schiff war als Seuchenschiff getarnt und sollte die Aufmerksamkeit von dem verseuchten Silber ablenken – wer nach dem Ursprung der Seuche forschte, würde auf Hinweise stoßen, welche auf die *Beutejäger* hindeuteten, und so wertvolle Zeit damit verschwenden, einer falschen Fährte zu folgen, während sich die Krankheit weiter ausbreitete.

Königin Ileosa sah ihre Wünsche erfüllt und konnte sich ihren finsteren Träumen hingeben. Sie ließ ihre neuen finsteren Verbündeten aufmarschieren und nickte den Aufbruch eines Schiffes mit schwarzen Segeln ab. So öffnete sie die Tore ihrer Stadt einer Seuche, wie Korvosa sie noch nie gekannt hat. Sollte die Blutschleierkrankheit ihren Zweck erfüllen und ihren vollen Zyklus durchlaufen, würde sie nicht nur die Fähigkeiten der Stadt zerstören, Ileosa weiteren Plänen zu widerstehen und Korvosa zu einen Ort machen, der besser zu ihrem verzerrten „Geschmack" passte. Sie würde auch Ileosas letzten Pakt mit infernalischen und uralten Mächten noch machtvoller ausfallen lassen.

NSC-ENTWICKLUNGEN

Manche der NSC, denen die Spielercharaktere in Kapitel 1 begegnet sind, spielen in diesem Kapitel keine Rolle. Dies bedeutet aber nicht, dass sie untätig bleiben. Sollten die SC diese NSC im Verlauf dieses Kapitels aufsuchen, so kannst du auf die folgenden Notizen zurückgreifen:

Amin Jalento: Nachdem die SC Amin im letzten Kapitel vor dem Mob gerettet haben, kehrt er in sein Zuhause in Alt-Korvosa zurück. Dort bleibt er für die Dauer dieses Kapitels und verbarrikadiert sich in seinem Haus. Er überlebt die Seuche und wird den SC im nächsten Kapitel erneut begegnen.

Devargo Barvasi: Devargo leitet weiterhin Aalhäuter, doch wenn Königin Ileosa die Quarantäne über Alt-Korvosa verhängt, riegelt der Spinnenkönig Aalhäuter ab. Er hofft, die Seuche auszusitzen, allerdings nimmt alles ein schlimmes Ende, sofern die SC sich nicht einmischen: Devargos Atterkopp-Verbündeter, Zwitscherknack, greift vor Hunger Devargo an und tötet ihn. Sollten die SC Aalhäuter später besuchen, finden sie den Ort größtenteils verlassen vor, wobei Devargos Leiche in Spinnennetze gehüllt im Laderaum liegt. Sollte Zwitscherknack sterben, könnte Devargo durchaus die Seuche überleben. In diesem Fall könnte Aalhäuter als sicherer Rastplatz für die SC dienen, sofern sie dies Devargo schmackhaft machen können.

Neolandus Kalepopolis: Der Seneschall des Schlosses ist in Alt-Korvosa untergetaucht, wird zu Beginn dieses Kapitels aber von den Arkonas gefangen genommen – siehe Kapitel 3 für weitere Einzelheiten.

TEIL 1

INFEKTION

Kapitel 1 gab den SC hinreichend Gelegenheit, Korvosa zu erkunden und sich mit den einzelnen Vierteln und ihren Bewohnern vertraut zu machen. Die meisten dieser Begegnungen erfolgen unter aufgewühlten Umständen und vor dem Hintergrund einer Stadt im Chaos. Nachdem sich die Stadt weitestgehend beruhigt hat und man langsam beginnt, Königin Ileosa als neue Herrscherin zu akzeptieren, kehrt beinahe wieder Normalität ein. Viele Gebäude tragen aber noch immer die Narben der jüngsten Unruhen und natürlich kursieren geflüsterte Gerüchte.

Die Blutschleierkrankheit hat zum Zeitpunkt des Beginns dieses Kapitels bereits die ersten Opfer infiziert, allerdings dauert es durchschnittlich 7 Tage, bis ein Opfer ihr erliegt. Die ersten Todesfälle treten vereinzelt auf und verteilen sich über die ärmeren Bereiche der Stadt, da Obdachlose ahnungslos die Silbermünzen aufheben, welche Beauftragte der Königin in Seitengassen und den Uferbezirken verstreut haben. Aus diesem Grund erkennt auch niemand, der normalerweise gegen ausbrechende Seuchen in der Stadt vorgehen würde, über Tage hinweg die Bedrohung und die SC werden erst jetzt eingeschaltet. Bis zu diesem Zeitpunkt musst du sie mit anderen Ereignissen und Aufgaben beschäftigen. Der erste Teil dieses Abenteuers enthält genau dafür geeignetes Überbrückungsmaterial, z.B. die zeitaufwändige Mission, Trinia Sabor aus der Stadt zu schmuggeln.

Ferner sollten die SC Zeit haben, sich von den Gefahren des letzten Kapitels zu erholen. Gib ihnen die Gelegenheit, die Stadt zu erkunden, Ressourcen aufzustocken und sich um noch offene Enden anderer Handlungsstränge zu kümmern. Da der Ausbruch der Seuche zu beträchtlichen Veränderungen in Korvosa führt, müssen die SC hinreichend Zeit haben, um sich vorzubereiten. Die Charaktere sollten ermutigt werden, Kontakte zu knüpfen und Orte und Leute liebzugewinnen, insbesondere wenn sie selbst Einheimische sind. Solche Bande vertiefen die Tragödien der kommenden Tage und machen die Suche nach einer Heilung zu etwas Persönlichem.

DIE ZWEITE TURMKARTEN-DEUTUNG

Im vorangegangenen Kapitel haben die SC mit *Zellaras Turmkarten* einen machtvollen magischen Gegenstand erlangt. Dieser Satz Turmkarten spielt in diesem Abenteuerpfad eine wiederkehrende Rolle. Dieses Kapitel ist thematisch mit der Kartenfarbe der Schilde und daher mit Konstitution verbunden. Du solltest Zellara ihre zweite Turmkartendeutung ganz zu Beginn dieses Abenteuers durchführen lassen. Sie kann spüren, dass etwas Finsteres auf Korvosa zukommt, und nutzt ihre empathische Verbindung, um bei jenem SC, der ihre Karten mit sich führt, den Drang zu wecken, eine Turmkartendeutung vorzunehmen. Sollte dieser SC dem Drang nicht alsbald nachgeben, nimmt sie die Dinge selbst in die Hand: Sobald die SC allein sind, erzeugt sie ein *Mächtiges Trugbild* ihrer selbst und nimmt die Turmkartendeutung eigenständig vor. Bemühe dich, beim Interpretieren der Karten zur Vergangenheit, um Bezüge zu früheren Erkrankungen und Todesfällen herzustellen, mit denen es die Charaktere schon zu tun hatten (z.B. anhand ihrer Hintergrundgeschichten oder Ereignissen des 1. Kapitels, wie etwa dem Kampf mit dem Kadavergolem oder den Otyughs). Wenn du zu den Karten kommst, welche die Gegenwart repräsentieren, dann konzentriere dich auf Metaphern, welche sich auf die allgemeine Unruhe in der Stadt konzentrieren. Interpretiere die Karten zur Zukunft auf grimmige, finstere Weise – dunkle Warnungen, Massengräber, Untod, Fäulnis und Verwesung, Aasfresser, die sich an den Toten nähren (als Symbol für die Ärzte der Königin) und schöne Frauen mit aschgrauer Haut und leeren Gesichtern (Symbol für die Grauen Jungfern).

Weitere Informationen zum Durchführen von Turmdeutungen findest du in Anhang 3.

CRESSIDAS SORGEN

Die SC haben weite Teile des letzten Kapitels damit verbracht, Aufträge für die Befehlshaberin der Stadtwache von Korvosa, Feldmarschallin Cressida Hofer, zu erfüllen. Zu Beginn dieses Kapitels – welches durchaus nur wenige Stunden oder gar Minuten nach der fehlgeschlagenen Exekution Trinia Sabors beginnen kann, sucht die Feldmarschallin die SC auf. Sie wirkt äußerst besorgt.

Cressida bringt beunruhigende Neuigkeiten: Ihr ist zu Ohren gekommen, Königin Ileosa plane, verschiedene Elemente der militärischen Organisationen der Stadt neu zu organisieren. Es kursieren bereits Gerüchte, dass einige oder sogar alle bestehenden Gruppen zugunsten neuer Organisationen aufgelöst werden sollen und anhand der jüngsten Ereignisse ist Hofer zunehmend besorgt, dass die unerfahrene Herrscherin schlechte oder sogar katastrophale Entscheidungen treffen könnte. Die Feldmarschallin geht nicht soweit, von Boshaftigkeit zu sprechen oder dass Ileosas Pläne etwa einer bösen Gesinnung entsprängen, ist aber der Ansicht, dass Unwissenheit und Naivität fast ebenso gefährlich wären. Insbesondere wie die Königin mit Trinia umgesprungen ist beunruhigt Hofer sehr, sodass sie sich um die Zukunft der Stadt sorgt.

Sollten die SC für Trinia eingetreten sein oder dem Schwarzen Fuchs bei ihrer Rettung geholfen haben, so wurden ihre Taten vielleicht noch nicht von Ileosa und der Stadt als solcher bemerkt, wohl aber von Cressida Hofer.

Selbst wenn die SC nicht derart gehandelt haben, so warnt sie sie, dass es in Korvosa rasch zu Veränderungen käme, deren Richtung sie nervös mache. Für die SC ist es wahrscheinlich noch wichtiger zu erfahren, dass Hofers Möglichkeiten, ihre Missionen zu finanzieren, wahrscheinlich leiden wird, wenn die Stadtwache zum Teil neu ausgerichtet und umorganisiert würde. Hofer ist sogar besorgt, dass ihre Position als Feldmarschallin gefährdet sein könnte. Daher will sie keine besondere Aufmerksamkeit auf sich ziehen und sich so gut wie möglich an ihren Posten klammern, um die Männer und Frauen der Stadtwache auch weiterhin schützen und repräsentieren zu können, für die sie sich verantwortlich fühlt.

Auf diese Weise informiert Hofer die SC, dass es in ihrer aller Interesse steht, wenn sie sich nicht länger als offizielle Beauftragte der Stadtwache betrachten. Sie hofft natürlich, dass die SC weiterhin für Korvosa und die Bürger der Stadt kämpfen werden, und verspricht, ihnen zu helfen, wo sie kann. Sie ahnt allerdings, dass die Macht der Stadtwache in naher Zukunft nicht mehr ausreichend könnte, um jene zu beschützen, die der Stadt dienen. Noch verwendet sie keine Worte wie „Revolution", es sollte für die SC aber auf der Hand liegen, dass es für die Stadt den Unterschied zwischen Existenz und Untergang bedeuten könnte, über eine Gruppe von Spezialisten wie die SC zu verfügen.

Zum Abschluss erkundigt Hofer sich, wo die SC in Korvosa zu finden sind und wie sie mit ihnen Kontakt aufnehmen kann, sollte sie etwas für sie zu tun haben. Gegenwärtig braucht sie ihre Hilfe zwar nicht, geht aber davon aus, dass dieser Zustand nicht lange anhalten wird.

DIE GEBURT DER GRAUEN JUNGFERN

Am Ende des letzten Kapitels trat Ileosas Leibwächterin Sabina erstmals in der Öffentlichkeit in einer hochwertig gefertigten Ritterrüstung mit blutrotem Federbusch und roten Akzentuierungen auf. Diese Rüstung dient zugleich als Schutz und als Uniform. Auch wenn viele Gerüchte sich mit der wagemutiger Rettungsaktion des Schwarzen Fuchses befassen, so kursieren ebenfalls welche über die rätselhafte Gestalt an der Seite der Königin.

Sabina repräsentiert die Grauen Jungfern, eine militärische Gruppe, welche Königin Ileosa geschaffen hat und die nur ihr gegenüber treu ist. Die Grauen Jungfern dienen als königliche Garde und im Laufe des Kapitels zunehmend als Vollstrecker des Willens der Königin in Korvosa. Als Befehlshaberin der Elitetruppe fungiert Ileosas Leibwächterin und Geliebte Sabina Merrin. Etwa zu der Zeit, wenn die SC die junge Brienna Soldado besuchen (siehe Seite 78), stellt Ileosa den Grauen Jungfern den Langackerkomplex als Hauptquartier zur Verfügung. Viele Angestellte dieses Gerichtsgebäudes protestieren ob der Zweckentfremdung und werden als Folge entlassen (zu ihrem Glück protestieren sie nicht zu laut, sodass sie einer Verhaftung oder Schlimmerem entgehen). Die oberste Friedensrichterin der Stadt, Zenobia Zenderholm, heißt die Grauen Jungfern dagegen offen im Langackerkomplex willkommen und verspricht, sie dabei zu unterstützen, sich in ihrem neuen Hauptquartier einzuleben. Dank der Mittel der Schatzkammer des Schlosses und der Unterstützung eines gebundenen Ifrits namens Yzahnum kann Ileosa schnell mit der Produktion von Waffen, Schilden und Rüstungen beginnen, welche schon bald für die Grauen Jungfern Symbolcharakter tragen. Der Ifrit wurde von einem ihrer neuen Verbündeten beschworen, dem Blutwanst Togomor, welcher in Abwesenheit von Neolandus als Seneschall des Schlosses fungiert. Zugleich beginnt sie persönlich mit der Auswahl neuer Rekruten für die Grauen Jungfer, wobei ihre Kandidaten allesamt schöne junge Kämpferinnen, weibliche Ritter und dergleichen sind, die von der Säbelkompanie, dem Orden des Nagels und der Stadtwache abgeworben werden. Im Laufe der Kampagne rekrutieren die Grauen Jungfern auch zunehmend unter den Gewalttätern der Unterwelt.



FUSSGARDISTIN DER GRAUEN JUNGFERN

Die Rekruten müssen die königliche Prüfung hinsichtlich Schönheit und Stärke bestehen; den Frauen, die dabei scheitern, wird mitgeteilt, dass sie eine andere Rolle im kommenden neuen Zeitalter spielen werden – nur, um dann in die Kerker unter dem Langackerkomplex geführt, entstellt und eingesperrt zu werden. Jene Frauen, welche die Prüfung bestehen, werden zum Brechen ihrer Persönlichkeit einem grausamen und furchtbaren Initiationsprozess unterzogen, bei dem ihre einst schönen Gesichter mit Narben entstellt werden und ihnen eingetrichtert wird, dass Gehorsam und Treue gegenüber der Königin der sicherste Weg seien, schmerzvolle Strafen zu vermeiden. Rekruten, welche sich nicht brechen lassen, werden eingekerkert, die übrigen erlangen hohe Positionen an Königin Ileosas Seite und die Macht und Unterstützung, um ihre Rollen als Korvosas neue Vollstrecker genüsslich auszuüben.

Während dieses Kapitels zählen die Grauen Jungfern noch wenige, allerdings füllt Sabina Merrin ihre Reihen über die Wochen hinweg schnell auf. Auch wenn diese Gruppe zu einem der Hauptgegner der SC werden wird, solltest du sie hier in diesem Kapitel noch als eine reine Notwendigkeit in verzweifelten Zeiten darstellen – sie personifizieren die Gefahr, dass angesichts einer großen städtischen Krise das Kriegsrecht ausgerufen wird. Zum Ende dieses Kapitels sollten die SC allerdings das wahre, brutale Wesen der Grauen Jungfern erkannt haben, auch wenn sie zu Beginn durchaus als potentielle Retter der Stadt erscheinen könnten. Und sicherlich sorgen die Grauen Jungfer mit ihrer disziplinierten Ausbildung und hoheitlichen Ausstrahlung auch dafür, dass Ordnung auf den Straßen herrscht.

Die Vorstellung der neugegründeten Eliteeinheit der Grauen Jungfern erfolgt auf demselben Platz, wo vor kurzem Trinia hatte hingerichtet werden sollen. Ob die SC zugegen sind oder nur über die Gerüchteküche davon erfahren, ist dir überlassen. Vielleicht erfahren sie auch erst davon, wenn sie nach dem nächsten Ereignis nach Korvosa zurückkehren. Alternativ kann Cressida Hofer ihnen alles während ihres Treffens mit den SC mitteilen – in diesem Fall ist Hofer der Ansicht, dass ihre Befürchtungen, Königin Ileosa könnte das Militär der Stadt neu strukturieren und alles auf den Kopf stellen, vollends berechtigt seien. Nachdem die Gründung der Grauen Jungfern verkündet wurde, zieht sich Königin Ileosa auf das Schloss zurück, welches für die Dauer dieses Abenteuers für die Öffentlichkeit gesperrt ist. Sie tritt erst wieder zu Beginn von Kapitel 3 an die Öffentlichkeit (siehe Seite 137).

Verwende die folgenden Spielwerte für gewöhnliche Fußgardistinnen der Grauen Jungfern, insbesondere jene, denen die SC bei Kampfszenen in diesem Kapitel begegnen:

FUSSGARDISTIN DER GRAUEN JUNGFERN **HG 2**

EP 600

Menschliche Kämpferin 3

RB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 21 (+1 GE, +9 Rüstung, +2 Schild)

TP 27 (3W10+6)

REF +2, **WIL** +2, **ZÄH** +4; +1 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Langschwert +7 (1W8+3/19–20)

Fernkampf Kompositlangbogen +4 (1W8/×3)

TAKTIK

Im Kampf Die Grauen Jungfern bevorzugen den Nahkampf, sind aber auch exzellente Bogenschützen. Treten sie in größeren Gruppen auf, so setzen einige ihre Bögen ein, um Gegner unter Beschuss zu nehmen, während ihre Schwestern mit Schwert und Schild in den Nahkampf gehen.

Moral Graue Jungfern kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

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

GAB +3; **KMB** +6; **KMV** 17

Talente Eiserner Wille, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelle Waffenbereitschaft, Waffenfokus (Langschwert)

Fertigkeiten Einschüchtern +8, Klettern +2, Wahrnehmung +2

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1

Ausrüstung Ritterrüstung, Schwerer Stahlschild, Kompositlangbogen mit 20 Pfeilen, Langschwert

EINE MAID IN NÖTEN

Nach Ende des 1. Kapitels haben die SC wahrscheinlich einige Fragen, die sich hauptsächlich um die fehlgeschlagene Hinrichtung und Trinias Rettung durch den Schwarzen Fuchs drehen dürften. Möglicherweise haben die SC sogar dem Schwarzen Fuchs bei der Flucht geholfen. Im letzteren Fall sorgt das allgemeine Chaos während der Szene dafür, dass ihre Handlungen noch nicht mit ihnen verknüpft werden, auch wenn Königin Ileosa in Bälde erkennen wird, dass die SC ihre schlimmsten Albträume und größten Feinde sind.

Die SC sind nicht die einzigen, die sich für den Schwarzen Fuchs interessieren. In den Tagen, die auf seine waghalsige Rettung der angeblichen Mörderin des Königs folgen, suchen Söldner, Soldaten und (in zunehmendem Maß) die Grauen Jungfern die Stadt ergebnislos nach den Flüchtigen ab. Die erzürnte Königin hat ein Kopfgeld von 5.000 GM auf die Ergreifung Trinia Sabors ausgesetzt. An allen Ecken erzählt man sich wild übertriebene Geschichten über die misslungene Hinrichtung und alle fragen sich, warum Korvosas Held nach langer Abwesenheit zurückgekehrt ist und warum er eine verurteilte Mörderin gerettet hat.

Nachdem der Schwarze Fuchs – das Alter Ego Vencarlo Orisinis – Trinia gerettet hatte, suchte er nach einer Möglichkeit, die zum Sündenbock gemacht Malerin in Sicherheit zu bringen, war er doch zu der Erkenntnis gekommen, dass Trinia in Korvosa nicht sicher war. Normalerweise wäre es für den Schwertmeister dank seiner guten Kontakte kein Problem, jemanden aus der Stadt zu schmuggeln, doch nach den stadtweiten Aufständen und Unruhen sind viele seiner üblichen Kontakte entweder eingesperrt oder untergetaucht und gleichsam werden natürlich die aus der Stadt führenden Wege stärker überwacht. Zudem weiß er, dass die Regierung ihn beobachten lässt, sodass er von seinen üblichen Routinen nicht abweichen darf. Dennoch ist jeder Tag, in dem er Trinia weiterhin in seinem Heim versteckt, ein Tag, an dem sie entdeckt werden könnte. Also wendet er sich an jene Abenteurer,

Meine Freunde, ich hoffe, es geht euch gut in diesen gefährlichen Zeiten. Angesichts der jüngsten Unruhen glaube ich, Abenteurern wie euch einige Ratschläge zur Selbstverteidigung geben zu können. Ich wäre daher dankbar, wenn ihr zu einer Gratisunterweisung zu mir in die Orisini-Akademie, Auf der Hügelkuppe 16, kommen würdet. Ich erwarte euch.

Vencarlo Orisini

SPIELERUNTERLAGE #2–1

denen seine Freundin Feldmarschallin Hofer derart vertraut, und schickt ihnen eine kurze, kryptische Mitteilung, in welcher er sie bitte, ihn in seiner Schule in Alt-Korvosa zu besuchen (siehe Spielerunterlage #2-1).

Wie aus der Mitteilung ersichtlich, liegt die Orisini-Akademie nahe dem Zentrum von Alt-Korvosa an einer Straße namens Auf der Hügelkuppe im Haus Nummer 16. An der Vordertür hängt ein Schild: „Der Unterricht entfällt heute." Kurz nach Eintreffen der SC – unabhängig ob sie anklopfen oder nicht - öffnet ein ernst blickender Vencarlo die Vordertür und lässt sie ein.

Der Fechtmeister dankt den SC, dass sie auf seine wenig aussagekräftige Mitteilung reagiert haben, während er sie einen Korridor hinunter in ein Arbeitszimmer führt; die Fensterläden dort sind geschlossen und die Vorhänge zugezogen. Leise erklärt er, dass er eine wichtige Aufgabe für die SC hätte – worum es sich handelt, wird offenbart, als er einen weiteren Gast hereinruft: Trinia Sabor.

Die angebliche Meuchlerin trägt einfache Reisekleidung, einen breiten Reiterhut und eine Perücke mit langen roten Locken, alles Geschenke Orisinis, um ihre Verkleidung zu unterstützen. Trinia wirkt nervös und aufgeregt. Wenn sie die SC sieht, lächelt sie. „Es tut mir leid, dass ich euch in den Schindeln vor einigen Wochen solchen Ärger bereitet habe." Vencarlo bittet seine Gäste, sich zu setzen, bleibt selbst aber stehen, während er spricht:

„Ihr wart alle beim großen Debakel der Königin zugegen, sodass ihr zweifelsohne diese charmante junge Dame erkennt. Ich war gerade von meinem Morgenspaziergang am Tag der morbiden Gala Ihrer Majestät zurückgekehrt, als dieser Unruhestifter namens Schwarzer Fuchs und diese verängstigte Frau auf meiner Türschwelle standen. Der sogenannte „Volksheld" und ich hatten in der Vergangenheit schon miteinander zu tun, allerdings lag meine letzte Begegnung mit dem Gauner schon Jahre zurück. Er richtete ein paar rasche Worte an mich, ehe er wieder forteilte – sicherlich um anderswo ein Übel zu bekämpfen – und Fräulein Sabor meiner Obhut überließ. Ich kenne zwar die Motive und Ziele des Schwarzen Fuchses nicht, vertraue aber seinem Urteilsvermögen und habe schon so manches Unrecht gesehen, welches er mit seiner Klinge korrigiert hat. Er sagte, Fräulein Sabor hätte das Verbrechen nicht begangen, dessen sie beschuldigt wird, und ich bin weitaus eher geneigt, einem Helden der Stadt zu vertrauen als dem Geschrei eines verdammten Kindes, welches Königin spielt.

Das Problem ist relativ einfach erklärt: Korvosa ist für Fräulein Sabor kein sicherer Ort mehr. Ich habe arrangiert, dass Freunde in Harse, ein paar respektierte Viehzüchter, unsere schöne Renegatin hier bei sich aufnehmen, bis Gras über die ganze Sache gewachsen ist. Das erste Stück der Reise stellt aber eine Schwierigkeit dar – da die Königin ein Kopfgeld ausgesetzt hat, suchen natürlich Söldner, Soldaten und die neuen Grauen Jungfern der Königin unermüdlich nach der jungen Dame. Schon dreimal standen sie vor meiner Tür und ich konnte sie jedes Mal gerade so wieder wegschicken, ohne zu großes Misstrauen zu erwecken. Meine verlässlichsten Kontakte sind nach den letzten Unruhen untergetaucht und das ausgesetzte Kopfgeld macht es mir nahezu unmöglich, kurzfristig verlässliche neue Leute zu finden. Ich habe also ein paar Tage verstreichen lassen, damit sich Trinias Fährte abkühlt, doch nun wende ich mich an euch, gute Leute. – Würdet ihr eine Dame nach Hause bringen?"

Vencarlo ist sich relativ sicher, dass die SC ihm helfen werden, insbesondere falls sie bereits ihren Ruf riskiert haben sollten, um dem Schwarzen Fuchs bei der Flucht von der Richtstätte zu helfen. Aus diesem Grund geht er auch ein Risiko ein, indem er ihnen enthüllt, Trinia seitdem versteckt zu haben. Er plant, die Flucht zu finanzieren: Trinia erhält ein Pferd und Versorgungsgüter für die Reise, zudem bezahlt er alle erforderlichen nichtmagischen Ressourcen, welche die Gruppe benötigt, um sie aus der Stadt zu schaffen. Sollten die SC zögern, erklärt Vencarlo nachdrücklich, dass mehr im Gange sei, als gegenwärtig zu erkennen wäre, und dass die SC als Leute mit edlem Herzen einer Unschuldigen in Nöten helfen sollten. Sollte das nicht genügen, um sie zu überzeugen, bietet er ihnen widerwillig 500 GM für ihre Mühen.

Vencarlo ist sich sicher, dass eine einfache, subtile Flucht am besten funktionieren sollte. Angesicht der jüngsten Ereignisse bei Nordbrück schlägt er vor, langsam durch die Stadt gen Hochbrück zu spazieren und dann zum Zwergenweg hinaufzusteigen, um sich dort unter die Händler zu mischen, die nachmittags die Stadt verlassen. Für dramatischere Versuche, aus der Stadt zu entkommen, ist er nicht zu haben, da er weiß, dass man nach fliegenden Leuten oder Zurschaustellung magischer Kräfte Ausschau hält.



TRINIA SABOR

Die SC müssen Trinia auch nicht den ganzen Weg bis nach Harse eskortieren, der Ort liegt immerhin über 90 km nordöstlich von Korvosa. Sie sollen sie nur bis zu einem Rasthaus an der nach Norden führenden Straße bringen, welcher Trots Gasthof genannt wird, wo sie Trinia einem Freund Vencarlos namens Jasan Adriel übergeben, einem Pferdezüchter aus Harse. Bis Trots Gasthof sind es immer noch 18 km und Vencarlo überlässt den SC einen Beutel mit 20 GM, sollten sie nicht gleich wieder umkehren, sondern dort übernachten wollen.

Ansonsten vertraut Vencarlo den SC und überlässt ihnen die Einzelheiten von Trinias Flucht. Er weigert sich allerdings, sie zu begleiten, und erklärt, dass er in der Stadt zu gut bekannt sei und aufgrund seiner früheren Kritik am Königshaus ungewollte Aufmerksamkeit auf das Unternehmen ziehen könnte – er ist auch durchaus der erste, der zugibt, vielleicht in den letzten Monaten zu deutlich Kritik an König und Königin geübt zu haben. Daher plant Vencarlo, sich um einige Privatangelegenheiten zu kümmern und eine Weile in der Anonymität von Alt-Korvosa zu verschwinden. Dies teilt er den SC mit, wenn diese zum Aufbruch mit Trinia bereit sind, dankt ihnen für ihre Hilfe und bittet sie, nicht nach ihm zu suchen – er meldet sich, wenn die Zeit reif dafür ist.

Es sollte recht leicht fallen, Trinia aus der Stadt zu führen, sofern die SC es nicht übermäßig kompliziert anstellen. Da Trinia sich als gewöhnlicher Reisender verkleidet hat, sollte sie in der Menge nicht erkannt werden, solange sie und die Gruppe sich unauffällig verhalten – dies sollten die SC aber nicht wissen. Während die Gruppe in Korvosa unterwegs ist, wird sie immer wieder mal oberflächlicher, mal intensiver von Söldnern, Höllenrittern, Wachen (welche nun blutrote Überwürfe tragen, um ihre Treue zur Königin aufzuzeigen) und auch einer Grauen Jungfer betrachtet, doch solange die SC nichts Verdächtiges tun, kommen sie an allen vorbei.

Unterwegs versucht Trinia, die Zeit mit den SC zu nutzen, um mehr über sie in Erfahrung zu bringen. Sie ist insbesondere neugierig, weshalb sie ihr nun helfen, nachdem sie vielleicht bei ihrer Festnahme geholfen hatten, und stellt Fragen nach ihren gegenwärtigen und zukünftigen Zielen. Als Bardin ist sie von Abenteuergeschichten fasziniert und stets auf der Suche nach neuen, spannenden Geschichten. Fragen zu ihrer Person beantwortet sie recht bescheiden. Sie musste in letzter Zeit vieles durchmachen und will daher nur weg aus Korvosa und an einen sicheren Ort. Sie hat vorher noch nie viel Zeit außerhalb der Stadt verbracht und freut sich daher auf ihren Aufenthalt in Harse fast wie auf einen Urlaub. Aus Trinias Interesse an den SC könnte sogar mehr als nur Neugierde erwachsen, so könnte sie einen SC als potentiellen Lehrmeister, Freund oder sogar als Geliebten in Betracht ziehen.

Auf Fragen zum Schwarzen Fuchs oder Vencarlo reagiert sie ausweichend. Nachdem der Schwarze Fuchs und Trinia aus dem Schloss entkommen waren, flohen sie durch Gassen, über Dächer und Kanalisationstunnel nach Norden, um ihre Verfolger abzuschütteln. Schließlich erreichten sie Vencarlos Schule, wo der Schwarze Fuchs durch eine Hintertür ins Gebäude einbrach und Trinia bat, in einem Hinterzimmer zu warten, während er mit dem Fechtmeister sprach. Mehrere Minuten später stellte sich ein besorgter und rot angelaufener Vencarlo Trinia als Komplize des legendären Helden vor und erklärte ihr, dass er zugestimmt hätte, sie in seiner Schule zu verbergen, bis er ihre Flucht aus der Stadt organisieren könnte. Am nächsten Morgen wurde ein Paket mit Trinias beschlagnahmter Ausrüstung abgegeben. Sie und Vencarlo gingen davon aus, dass es ein letztes Geschenk des Schwarzen Fuchses wäre.

Trinia ist nicht dumm und ahnt, dass Vencarlo und der Schwarze Fuchs dieselbe Person sind, allerdings sind ihr Respekt und ihre Dankbarkeit groß genug, dass sie ihren Verdacht nur denen mitteilen würde, denen sie absolut vertraut. Es ist unwahrscheinlich, dass die SC diese Qualifikation bereits erfüllen, später könnte dies allerdings der Fall sein. Bis dahin antwortet sie zu dem Thema ausweichend und behauptet sogar, dass sie teilweise das Bewusstsein verloren hätte und sich daher kaum an die hastige Flucht erinnern könne.

Sobald die Gruppe Trinia durch die Stadttore eskortiert hat, sollte die Reise weitaus entspannter verlaufen. Wie von Vencarlo erwähnt, sind es 18 km bis Trots Gasthof. Du kannst es unterwegs zu Zufallsbegegnungen kommen lassen (verwende die Tabelle für Begegnungen im Hinterland auf Seite 464); ein Kampf gegen ein paar schwächere Monster stellt nicht nur eine Gelegenheit dar, dass Trinia an Seite der SC kämpft, sondern kann diesen zudem noch ein paar Erfahrungspunkte zukommen zu lassen, welche sie der 5. Stufe näher bringen.

Trots Gasthof ist ein Rasthof am Straßenrand, über den es nichts Besonderes zu sagen gibt – das Essen schmeckt eher fad, aber zumindest sind die Zimmer fast frei von Ungeziefer. Die SC werden dort von Jasan begrüßt, einem breit grinsenden Mann mit einer wahren Tonnenbrust, welcher Trinia wie eine alte Freundin begrüßt, die er lange nicht mehr gesehen hat. Er dank den SC dafür, dass sie sie begleitet haben, will sich aber rasch wieder auf den Heimweg machen. Trinia verabschiedet vorerst sich von den SC und reitet zusammen mit Jasan gen Norden. Die SC können die Nacht im Gasthof verbringen oder sogleich nach Korvosa zurückkehren.

Die SC werden Trinia erst in Kapitel 4 wieder begegnen. Sollte sie sich aber mit einem der SC angefreundet haben, könnte sie mit ihm mittels *Tierbote* in Kontakt bleiben. Falls die SC sie in Harse besuchen wollen, findest du in Anhang 2 Informationen zu diesem Dorf und dem Hinterland von Korvosa. Cressidas Bitte, die SC mögen in Korvosa bleiben, falls die Stadt sie braucht, sollte die SC vorerst aber zu einer baldigen Rückkehr drängen.

Schätze: Sollten die SC sich mit Trinia anfreunden, egal ob sie sie in Kapitel 1 versteckt haben oder während der Geleitmission, ist die Bardin dankbar für ihre Hilfe und gibt ihnen als Dank ihren Mithraldolch [Meisterarbeit] und ihren *Zau-*

GERÜCHTE ZU DEN GELBEN LICHTERN

Diplomatiewurf SG	Erlangte Information
10	Die Stadtwache hat ein Schiff voller trotteliger Piraten aus Rätselhafen beschossen und versenkt, welche sich anscheinend im Schutz der Nacht mitten in die Stadt schleichen wollten (*Falsch.*)
15	Ein unheimlich wirkendes Schiff verweigerte eine Inspektion, während es den Fluss hinauf segelte. Als es sich Nordbrück näherte und immer noch keine Antwort gab, eröffnete die Wache das Feuer und zerstörte es. (*Wahr.*)
20	Auf die Rufe und Signale der Wachen erfolgte vom Schiff her überhaupt keine Antwort. Möglicherweise war überhaupt niemand an Bord. (*Größtenteils wahr.*)

berstab: Monsterbenommenheit mit der Bemerkung, dass sie die Gegenstände wohl in Harse nicht bräuchte, vielleicht aber die SC, so sich die Lage in Korvosa weiter verschlechtert.

Belohnung: Belohne die SC mit 2.400 EP, sobald sie Trinia sicher in Trots Gasthof abgeliefert haben.

GELBE LICHTER

Eines Nachts zu Beginn des Abenteuers – am besten während die SC nicht in der Stadt sind, sondern Trinia eskortieren – segelt die „falsche Fährte" der Königin den Jeggare hinauf. Dabei handelt es sich um die *Beutejäger*, ein nidalesisches Schiff mit schwarzen Segeln, welches dem Kult der Urgathoa gehört und nun als mysteriöse Täuschung dient, um wachsame Blicke von der wahren Ursache der Seuche abzulenken. Die Verschwörer steuern das Schiff in den Hafen, wobei an der Galionsfigur eine gelbe Laterne hängt – eine gängige Methode auf den Handelsrouten der Inneren See, um ein unter Quarantäne stehendes Schiff auszuweisen. Sie hoffen, auf diese Weise Untersuchungen zum Ursprung der Seuche auf eine falsche Spur zu lenken – oder noch besser, die Ermittler auszuschalten, wenn diese bei der Untersuchung des versunkenen Wracks dem gefährlichen aquatischen Verbündeten zum Opfer fallen, den die Verschwörer im Schiffswrack platziert haben.

Die *Beutejäger* segelt kurz vor Mitternacht den Fluss hinauf. Ehe es die Anleger erreicht, wird die Nachtruhe von einem hölzernen Kreischen gestört, dem der Knall eines abgefeuerten Triboks folgt. Wieder und wieder ertönen diese Geräusche von Eodreds Mauer nahe Nordbrück und wecken fast jeden Bewohner von Nordspitze auf. Auf der anderen Flussseite wachen die Bürger von Wegsende gerade noch rechtzeitig auf, um eine schlanke Brig schnell im dunklen Wasser versinken zu sehen. Den Rest der Nacht verbringen viele in der Erwartung, dass die Geschütze auf der Mauer erneut zum Einsatz kommen, was aber nicht geschieht.

Am nächsten Morgen ist die Stadt voller Gerüchte und wilder Geschichten. An jeder Straßenecke und in jeder Schenke wird von Piraten und Geisterschiffen geredet. Der Scharlachrote Thron äußert sich zu der Angelegenheit nicht und selbst die geschwätzigsten Politiker scheinen nichts über den Zwischenfall der letzten Nacht zu wissen. Angesichts der vielen weitaus interessanteren Geschichten, welche in Umlauf sind, gehen bei all den Gerüchten die Tatsachen rasch verloren.

Dieses Ereignis sollte eintreten, während die SC nicht in der Stadt sind, sodass sie die Informationen aus zweiter Hand in Form von Gerüchten auf der Straße oder vielleicht von Graum Soldado, Cressida oder einem anderen NSC erfahren, mit dem sie nach ihrer Rückkehr sprechen. Natürlich kannst du dieses Ereignis auch stattfinden lassen, während die SC in der Stadt sind, allerdings solltest du dann darauf vorbereitet sein, dass sie sich das Wrack sofort ansehen wollen – in diesem Fall verwende die auf Seite 88 zu findenden Informationen, lass aber die Seevettel aus. Sollten die SC mittels Diplomatie Informationen sammeln, so hängen die erfahrenen Gerüchte vom Ergebnis ab. Vergleiche dazu auch die Tabelle auf dieser Seite.

Wenn die SC von dem seltsam beleuchteten Schiff erfahren, können sie mit einem Fertigkeitswurf für Beruf (Seefahrer) gegen SG 20 erkennen, dass ein einzelnes gelbes Licht am Bug eine nautische Warnung ist und ein Schiff als unter Quarantäne befindlich ausweist.

Wahrscheinlich haben die SC noch weitere Fragen zur *Beutejäger* und könnten sogar das Wrack untersuchen wollen (siehe Seite 88), im Moment sollte seine Bedeutung aber heruntergespielt werden. Präsentiere wenn möglich dieses Ereignis als Teil des Kampagnenhintergrundes. Der allgemeine Eindruck sollte sein, dass eine potentielle Gefahr gemeistert wurde, auch wenn viele Bürger der Stadt hinsichtlich der Schnelligkeit und Tödlichkeit, mit welcher man sich um den Eindringling gekümmert hat, überrascht sind. Während sich die Seuche ausbreitet, kursieren schließlich rasch Gerüchte, dass das rätselhafte Schiff die Ursache der Krankheit sei.

DIE ERSTEN SYMPTOME

Mehrere Tage vor dem Untergang der *Beutejäger* im Jeggare machte die junge Brienna „Brise" Soldado die wichtigste Entdeckung ihres Lebens: In einer Gasse nahe ihres Zuhauses in Wegsend fand sie einen kleinen, aber prallen Beutel mit 50 glänzenden Silbermünzen – dem größten Vermögen, welches das Kind bisher jemals erblickt hatte. Von ihrem Glück schockiert und Desna dankend eilte Brienna nach Nordspitze, um jede der gefundenen Münzen so schnell auszugeben, wie sie konnte. Leider aber gehörten diese Münzen zu jenen, die der Kult mit seiner *Totenkopfschatulle* infiziert hatte. Brienna wurde schon bald krank. Ihre Mutter, Tayce, tat alles was sie konnte, doch gelang es ihr nicht, dem Mädchen Linderung zu verschaffen. Trotz der Mühen der Mutter, besorgter Nachbarn und eines verkniffen blickenden, lokalen Kräuterkundigen, verschlimmerte sich Briennas Zustand bis zum Abend nur weiterhin.

Nach einer langen Nacht stand fest, dass Briennas Lage wahrlich ernst war. Tayce schickte ihre Söhne in die Stadt, um einen Kleriker aus der Bank von Abadar zu bitten, bei ihnen vorbeizukommen, während sie selbst sich an den Bruder ihres verstorbenen Gatten wandte – Graum Soldado.

Ein zweiter Gefallen

Die SC sind Graum Soldado im ersten Kapitel begegnet und konnten ihm hoffentlich helfen, Depressionen und Alkoholismus abzuschütteln. Ihre Freundlichkeit und Unterstützung hat er nicht vergessen und als nun seine Nichte erkrankt, erkennt Graum, dass diese Abenteurer vielleicht ihre Rettung sein können. Selbst wenn unter den SC keine Heiler sein sollten, sucht Graum sie auf, da er der Ansicht ist, dass sie ein Händchen dafür haben, Dinge zu erledigen, und wahrscheinlich unter seinen Kontakten auch am besten zum Helfen ausgerüstet sind.

Graum nutzt seine Kontakte bei der Stadtwache, um die SC aufzuspüren, was recht leicht fällt, sofern sie es sich nicht mit Feldmarschallin Cressida Hofer verscherzt haben. Körperlich befindet er sich in einem weitaus besseren Zustand als bei seiner letzten Begegnung mit den SC, da er ausgenüchtert, gebadet und rasiert ist. Psychologisch ist er aber immer noch in Unruhe. Sollte er einen anderen Charakter treffen als jenen, nach dem er speziell sucht, so bittet er dringlich, zu jenem SC gebracht zu werden, von dem er glaubt, er könne seiner kranken Nichte am besten helfen. Sobald Graum den gesuchten SC findet, sucht er nach einem Ort, an dem sie unter vier Augen reden können.



TAYCE SOLDADO

„Meine Nichte ist krank. Ich weiß nicht, was sie hat – niemand in Wegsend weiß es. Sie hat überall rote Pocken und behält kaum etwas bei sich, nicht einmal das Gebräu, das ihr dieser nichtsnutzige Kräuterkundige verabreicht hat. Ihre Mutter will sich an den Tempel von Abadar wenden, kann sich aber die dort verlangten Preise nicht leisten. Dann fiel mir ein, wie Ihr und Eure Freunde während der Aufstände standgehalten und mir geholfen habt, also dachte ich mir, vielleicht könntet Ihr mir noch ein Mal helfen. Ihr seid einfallsreich, ich würde wetten, wenn Ihr keine Möglichkeit habt, um meiner Nichte zu helfen, so kennt Ihr jemanden, der dazu imstande ist. Ihr werdet doch sicher nicht tatenlos zusehen, wie ein Kind leidet, oder?"

Graum erachtet seine Bitte als einfach und machbar, sodass er schockiert ist, sollten die SC sich weigern. In diesem Fall bietet er an, sie für ihre Dienste zu bezahlen, kann aber nur 100 GM anbieten (ihm fehlen 50 GM, um selbst einen Priester für *Krankheit kurieren* bezahlen zu können). Sollten sich die SC immer noch weigern, versucht er, ihnen Schuldgefühle einzureden oder beleidigt sie, um sie so zum Mitkommen zu bewegen, ehe er letztendlich aufgibt und anderswo Hilfe sucht.

Eine Familie in Not

Tayce und Brienna Soldado leben in einer kleinen Gemeinde im Nordostteil Korvosas, welche Wegsend genannt wird. Im Viertel leben hauptsächlich Varisische Wanderer, dazu kommen ein paar Schoanti und gesellschaftlich abgestiegene Chelier. Es ist ein armes und angeblich gefährliches Viertel, wirkt aber mehr wie ein kleines Dorf als der Teil einer Stadt. Die Kriminellen sind klar zu erkennen und nur schwer zu übersehen, treiben sich doch Dutzende harter Burschen und Schläger auf den Straßen herum. Die meisten sind Sczarni, die einer Bande namens Wellenbrecher angehören und nur Chelier und andere Fremde als ihre Opfer auswählen. Da die Bewohner von Wegsend die Abneigung der meisten Städter gegenüber den Ureinwohnern Varisias kennen, erwidern sie diese Vorurteile und schaffen so eine Gemeinde, welche zwar von korvosischen Münzen lebt, die Stadt zugleich aber verteufelt.

Tayce Soldado (CG Menschliche Bürgerliche 3) lebt hier mit ihren drei Kindern Brienna, Charlo und Rello. Diese sind zwar nur zur Hälfte Varisische Wanderer, die Söhne haben aber die varisischen Merkmale des Volkes ihrer Mutter geerbt – unbändiges schwarzes Haar, braune Augen und olivfarbene Haut, während Brienna mit hellerer Haut, blondem Haar und Sommersprossen mehr nach ihrem Vater schlägt. Tayce und ihre Familie sind in Wegsend bekannt und respektiert, sodass sie von den örtlichen Sczarni nichts zu befürchten haben. Tayce arbeitet als Waschfrau für ihre Nachbarn und mehrere Familien in Nordspitze, aber auch ihre Kinder bringen ein paar Münzen nach Hause – Brienna arbeitet als Zimmermädchen, während Charlo und Rello inoffiziell bei einem Wagner in die Lehre gehen, der mit der Familie befreundet ist.

Tayce ist eine alleinerziehende Mutter; ihr Gatte Bayan wurde vor langer Zeit von einem Straßenräuber ermordet und sie hat ihr Leben dem Ziel gewidmet, ihre Kinder zu guten Menschen großzuziehen. Graum besucht die Familie wenigstens ein Mal pro Woche, um sicherzugehen, dass es ihnen gut geht und sie alles haben, was sie brauchen. Er respektiert Tayce und mag sie sehr, seine Besuche erfolgen aber aus Sorge um die Familie und seine Verpflichtung gegenüber Frau und Kindern seines Bruders, nicht aus einseitigen Gefühlen für die Witwe seines Bruders.

Die Soldados wohnen in einem gedrungenen, zweigeschossigen Holzgebäude, welches arg reparaturbedürftig ist. Es wirkt wie das Zuhause einer Familie, die zu sehr mit dem Leben beschäftigt ist, um sich um derartiges zu kümmern. Drinnen ist das Haus bemerkenswert sauber und ordentlich, zwischen abgenutzten Möbeln hängen Bilder und Basteleien von Kindern. Tayce hat das Schlafzimmer schon vor Jahren den Kindern überlassen und schläft auf einem Sofa im Erdgeschoss. Seitdem Brienna erkrankt ist, nächtigen auch die Jungen unten.

Begegnungen mit Infizierten

Wenn Graum und die SC Tayces Zuhause erreichen, spielen Charlo und Rello still im Wohnzimmer, während Tayce sich oben um Brienna kümmert. Alle paar Minuten hallt krampfhaftes, abgehacktes Husten durch das Haus. In der Küche ist Ischani Dhatri, ein Akolyth aus der Bank des Abadar, und braut mit Kräutern eine Mischung, die nach Anis und Zimt riecht. Graum ist sichtlich unerfreut, den Mann im Haus

anzutreffen und geht nach oben, um ein ernsthaftes, geflüstertes Gespräch mit Tayce zu führen. Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 gelingt, kann grob verstehen, worum es geht: Graum macht Tayce Vorwürfe, bei einem teuren Heiler eine Rechnung aufzumachen, obwohl er ihr gesagt hatte, er würde sich darum kümmern, während Tayce ihre Entscheidung verteidigt und darauf hinweist, wie schlimm es um Brienna steht.

Ischani Dhatri kümmert sich um einen auf dem Küchenherd kochenden Kessel, bis Graum und Tayce wieder nach unten kommen. Er ist fast 30 Jahre alt, aber noch immer ein niedrigrangiger Priester innerhalb der Kirche vonAbadar. Seine Mutter brachte ihn und seine Schwester Vavana im Alter von nicht einmal zehn Jahren nach Korvosa, um einem Ausbruch der Karmesin-Lepra in Vudra zu entkommen, der bereits sein Vater erlegen war. Sie nahmen das erste Schiff, das sie finden konnten, doch mit Ankunft in Korvosa musste die Mutter den Preis für die Überfahrt bezahlen: 13 Jahre Schuldknechtschaft bei den Arkonas. Sie starb nur 4 Monate später, sodass Ischani und Vavana zu Waisen wurden. Nachdem Vavana in der Acadamae aufgenommen worden war, brach sie den Kontakt zu Ischani ab, womit der junge Mann völlig allein war.

Ischanis Erlebnisse in Vudra hatten ihn verängstigt und allein in einer fremden Stadt drohten ihn seine Ängste zu überwältigen. Anstatt zusammenzubrechen, fand er Unterstützung und Sinn bei der Kirche von Abadar. Seitdem verbringt er sein Leben damit, den Kranken in Korvosa zu helfen. Doch mit jedem Jahr wächst seine Frustration hinsichtlich der Einschränkungen der Kirche, für heilende Magie stets eine Bezahlung zu verlangen. Er weiß, dass er keine wirkliche Heilung anbieten kann, ohne dafür bezahlt zu werden, weshalb der Einsatz von Kräuterheilmitteln und anderen Methoden der Krankheitsbekämpfung seine Art ist, das System für jene zu umgehen, welche seine Hilfe benötigen, sich die Preise der Kirche aber nicht leisten können. Irgendwann könnte er zu einer freigiebigeren Religion konvertieren – wahrscheinlich dem Sarenrae-Glauben – ein Prozess, der stark beschleunigt werden könnte, sollte ein SC-Kleriker einer passenden Gottheit seinen inneren Konflikt wahrnehmen. Doch gegenwärtig überwiegen der Trost und die Unterstützung der Kirche von Abadar all seine anderen Bedenken.

Jeder SC, der sich die Zeit für ein Gespräch mit Ischani nimmt, kann dabei etwas über ihn und die Krankheit erfahren, unter der Brienna Soldado leidet. Seine größte Sorge erwächst allerdings nicht aus dem Umstand, dass das Mädchen krank ist, sondern dass er die genaue Kombination ihrer Symptome nicht erkennen kann – daher fürchtet er, es mit einer neuen Krankheit zu tun zu haben.

Sollten die SC fragen, warum er das Mädchen noch nicht geheilt hat, seufzt er frustriert und antwortet: „Vielleicht hätte ich es gekonnt, wenn man mich eher geholt hätte, doch so haben meine Pflichten in der Schatzkammer des Goldenen mich ihn schon den ganzen Tag um ähnliche Wunder bitten lassen. Selbst wenn ich sie heilen könnte, würden zudem die Gebote meiner Kirche fordern, eine Spende für Abadar zu verlangen, welche diese einfachen Leute sich wahrscheinlich gar nicht leisten könnten."

Tayce Soldado ist fast vierzig Jahre alt, besitzt aber eine natürliche Schönheit, welche auch von ihrer Müdigkeit und unordentlichen Erscheinung kaum verborgen wird. Sie hat seit mehr als einem Tag nicht mehr geschlafen, da die Sorge um ihre Tochter sie wach hält. Sie heißt die SC voller Ehrlichkeit in ihrem Haus willkommen, insbesondere wenn einer von ihnen nach einem Priester aussieht. Sie weiß nicht, wie ihre Tochter derart krank geworden sein könnte, da das Mädchen seit Ausbruch der Krankheit kaum bei Bewusstsein gewesen ist. Sobald Tayce sich versichert hat, dass einer der SC vielleicht helfen könnte, bittet sie den Heiler, sie nach oben zu begleiten, um sich Brienna anzusehen.

Die knarrende Treppe führt in ein Schlafzimmer unter dem Dach über dem Hauptraum des Zuhauses der Soldados. In einem der Betten liegt ein junges Mädchen, welches hinsichtlich des großen Bettes und all der Kissen und Decken, die um es herum gehäuft wurden, etwas klein wirkt. Gesicht und Arm sind von einem zornig-roten Ausschlag bedeckt und die Flecken haben keine einheitliche Form oder Größe. Briennas unruhiger Schlaf wird plötzlich von einem heftigen Hustenanfall unterbrochen, welche ihre Gestalt durchschüttelt und sie praktisch aus dem Bett hebt. Der Hustenkrampf währt nur einen Moment, danach sinkt sie in die Kissen zurück, wobei ihre Atmung immer noch so schwer geht wie zuvor.

Brienna Soldado (Menschliche Bürgerliche 1) verfügt über einen Konstitutionswert von 9 und einen Charismawert von 12, hat gegenwärtig aber 4 Punkte KO- und 5 Punkte CH-Schaden erlitten. Sollte sie nicht alsbald geheilt oder zumindest wirksam behandelt werden, stirbt sie wahrscheinlich in den nächsten Tagen.



BRIENNA SOLDADO

Die SC haben drei Möglichkeiten: Sie können Brienna mittels *Krankheit kurieren* oder einem ähnlichen Effekt heilen. Sie können in Korvosa versuchen, einen entsprechenden Zaubertrank oder die Dienste eines fähigen NSC-Zauberkundigen zu organisieren, oder sie können untätig bleiben. Mittels *Teilweise Genesung* kann das Unvermeidbare hinausgezögert werden, sofern damit ihr KO-Schaden geheilt wird. Ischani schlägt vor, einen *Trank: Krankheit kurieren* von seinem Tempel zu erwerben, alternativ könnten die SC auch 150 GM bezahlen, dann würde er am nächsten Morgen zurückkehren, um den Zauber selbst zu wirken. Mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 kann man erkennen, dass es Ischani unangenehm ist, nach Geld zu fragen, und dass er sich dessen sogar schämt. Ein folgender Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 12 würde daher genügen, ihn davon zu überzeugen, am nächsten Tag *Krankheit kurieren* kostenlos zu wirken (dies wäre natürlich gegen Abadars Lehren, sodass Ischani den Rest des Tages im Gebet verbringt, um den Herrn der Ersten Schatzkammer um Vergebung zu bitten).

Sollte Briennas Leben gerettet werden, ist Tayce von Freude überwältigt. Brienna erwacht beinahe sofort. Angesichts all der Fremden im Haus und der ganzen Unruhe leicht verwirrt, fragt sie ihre Mutter, ob das Essen schon fertig sei. Die SC werden augenblicklich zu Tayce persönlichen Helden, ihr Dank ist sehr lebhaft und voller Zuneigung – im Grunde kann niemand den Umarmungen der erleichterten Mutter entkommen. Die Soldados können es sich zwar kaum leisten, die SC zu entschädigen, dennoch möchte Tayce für sie ein Festmahl veranstalten, was angesichts ihrer beträchtlichen Kochkünste durchaus eine beachtliche Belohnung darstellt. Die SC sind fortan stets im Hause Soldado willkommen, wo rasch eine festliche Atmosphäre Einzug hält.

Brienna ist sehr froh, dass es ihr besser geht. Sie weiß nicht, dass die gefundenen Münzen sie krankgemacht haben, wohl aber, dass sie kurz nach ihrer Einkaufstour erkrankte.

Insgeheim hat sie Sorge, dass Desna sie bestraft haben könnte, weil sie die Münzen nicht mit ihrer Familie geteilt hat. Sollten die SC sie befragen, um Hinweise zu erlangen, wo sie sich angesteckt haben könnte, so schämt sie sich immer mehr und antwortet ausweichend. Mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 30 kann man sie dazu bringen, über ihre Ängste zu sprechen (auch *Gedanken wahrnehmen* fördert entsprechende Hinweise zutage). Je mehr Druck die SC ausüben, umso eher schreitet Tayce ein, deren mütterlicher Beschützerinstinkt andere Interessen überwiegt. Letztendlich geht das Abenteurer nicht davon aus, dass die SC so früh von den infizierten Münzen erfahren – sollte ihnen dies dennoch gelingen, so schadet dies der weiteren Handlung kaum. Die Krankheit verbreitet sich schließlich bereits und die magische Befleckung der Münzen ist mittlerweile abgeklungen. Sollten die SC die Stadt nach den infizierten Münzen absuchen, so ist dies im Grunde eine wilde Jagd, welche nur wertvolle Zeit verschlingt.

Egal wie der Besuch der SC bei den Soldados verläuft, die SC hinterlassen bei Ischani einen Eindruck. Er bemerkt, dass seine wohltätige Arbeit zuweilen erfordere, dass er sich an Leute außerhalb der rigiden Hierarchie seiner Kirche wendet und fragt, ob es den SC recht wäre, wenn er sich in der Zukunft an sie wendet. Bald darauf bricht er auf, um seinen weiteren Pflichten nachzugehen, teilt den SC aber mit, dass man ihn in der Bank von Abadar antreffen könnte, sollten sie die Dienste seines Gottes benötigen.

Du findest Ischanis Spielwerte im Anschluss; wenn er den SC zum ersten Mal begegnet, hat er die Zauber *Krankheit erkennen*, *Krankheit kurieren* und *Teilweise Genesung* bereits verbraucht. Du kannst ihn im Rahmen dieses Kapitels nach Belieben einsetzen – er könnte die SC auf einigen Abenteuern begleiten, solltest du z.B. glauben, dass sie einen Zweitheiler benötigen. Sobald er sich mit den SC angefreundet hat, wird er von ihnen definitiv keine Entlohnung für seine magischen Dienstleistungen verlangen und dies damit rechtfertigen, dass die SC sich für die Rettung der Stadt einsetzen und damit auch für Abadar tätig seien.



ISCHANI DHATRI

ISCHANI DHATRI **HG 4**

EP 1.200

Menschlicher Kleriker von Abadar 5

RG Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 9, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 9 (–1 GE)

TP 36 (5W8+10)

REF +2, **WIL** +10, **ZÄH** +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Dolch +3 (1W4/19–20)

Fernkampf *Leichte Armbrust +1*, +4 (1W8+1/19–20)

Besondere Angriffe Positive Energie fokussieren 5/Tag (SG 14, 3W6)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 5; Konzentration +9)

7/Tag – Flinkfuß

7/Tag – Hauch der Resistenz (+2)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 5; Konzentration +9)

3. — *Fliegen*[D], *Krankheit kurieren* (2x)

2. — *Anderen schützen*[D], *Beistand*, *Gefühle besänftigen* (SG 16), *Teilweise Genesung*

1. — *Befehl* (SG 15), *Furcht bannen*, *Heiligtum*[D] (SG 15), *Krankheit erkennen*[ABR], *Schild des Glaubens*

0. (Beliebig oft) — *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Stabilisieren*

D Domänenzauber; **Domänen** Reise, Schutz

TAKTIK

Vor dem Kampf So er die Zeit dafür hat, wirkt Ischani *Schild des Glaubens* auf sich.

Im Kampf Sollte *Schild des Glaubens* noch nicht aktiv sein, wirkt Ischani diesen Zauber als erste Handlung im Kampf, andernfalls wirkt er als erstes *Heiligtum* und versucht während der Wirkungsdauer Verbündete zu heilen und zu unterstützen. Als geborener Pazifist kämpft er selbst nur, wenn er keine andere Wahl hat.

Moral Sollte Ischani allein angegriffen werden, versucht er, zur Flucht *Fliegen* zu wirken. Wird er in die Enge getrieben, kämpft er bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 8, **KO** 13, **IN** 12, **WE** 18, **CH** 14

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

Talente Gezieltes Fokussieren, Im Kampf zaubern, Trank brauen, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Handwerk (Alchemie) +7, Heilkunde +12, Wissen (Natur) +3, Wissen (Religion) +9, Zauberkunde +9

Sprachen Gemeinsprache, Varisisch, Vudrisch

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (3x); **sonstige Ausrüstung** *Leichte Armbrust +1* mit 10 Bolzen, Dolch, silbernes Heiliges Symbol des Abadar, 12 GM

Entwicklung: Bei der Behandlung Briennas werden leider Ischani und alle SC, die mit dem Mädchen in Kontakt kommen, der Blutschleierkrankheit ausgesetzt und müssen Zähigkeitswürfe ablegen, um sich nicht anzustecken. Ihre Mutter hat bisher das Glück, ihre Rettungswürfe zu schaffen, zudem hat sie in ihrer Weisheit ihren Söhnen jeden näheren Kontakt mit Brienna verboten. Ob die Soldados der Blutschleierkrankheit noch ein Mal ausgesetzt werden, liegt ganz bei dir.

Sobald die SC Brienna gerettet haben (oder alternativ getan haben, was sie konnten), lädt Ischani sie ein, mit ihm zur Bank von Abadar zurückzukehren. Er hat ähnliche Krankheitssymptome in der ganzen Stadt gesehen und befürchtet, dass Korvosa eine Epidemie bevorstehen könnte. – Damit hat er Recht, nur leider kommen seine Beobachtungen ein paar Tage zu spät. Sollten die SC zustimmen, Ischani zum Tempel zu begleiten, dann setze die Handlung auf Seite 82 mit „Die Ungewaschenen Massen" fort. Andernfalls kontaktiert Feldmarschallin Hofer die SC schon bald und bittet um ein Treffen (siehe Seite 85, „Tu niemandem ein Leid").

Belohnung: Falls die SC Brienna von der Blutschleierkrankheit heilen, so belohne sie mit 1.600 EP.

ANZEICHEN DER SEUCHE

Für den Rest dieses Kapitels herrscht in Korvosa zunehmend die Angst vor Krankheit, Seuche und Ansteckung. Blutschleier ist eine furchtbare Krankheit und verbreitet sich trotz aller Bemühungen der städtischen Heiler wie ein Steppenfeuer. Im folgenden Kapitel werden die SC auf vielerlei Weise mit den Opfern der Krankheit interagieren und jenen, die aus der Situation Profit zu schlagen versuchen. Die vollständigen Regeln für Blutschleier findest du im Anhang auf Seite 430, zusammen mit Überlegungen, wie eine Seuche auf einer Welt ausbrechen kann, auf welcher Krankheiten mittels Magie geheilt werden können.

Ebenso kannst du weitere Begegnungen mit Seuchenbezug verwenden, während die SC nach dem Ursprung der Krankheit suchen und ein Heilmittel entwickeln. Zwei solcher Begegnungen sind im Folgenden zusammengefasst, die du beliebig einfügen oder gar zu ganzen Missionen ausarbeiten kannst, solltest du den SC weitere Gelegenheiten geben wollen, um die Ausbreitung der Krankheit zu bekämpfen.

Das Massaker ohne Gnade: Eine Gruppe der Grauen Jungfer trifft auf eine verängstigte Menschenmenge, welche sich nicht an die über einen Häuserblock verhängte Quarantäne halten will. Es kommt zum Aufstand, bei dem die Grauen Jungfern fast 100 Bürger abschlachten. Dies ist eine Situation, in der Diplomatie besser geeignet sein könnte als ein Kampf, daher stelle sicher, dass die SC Gelegenheit erhalten, die Menge zu beruhigen, ehe die Grauen Jungfern zum Angriff gezwungen sind, um die Quarantäne zu wahren.

Verbrennt die Toten: Sobald die Seuche in vollem Umfang ausbricht, wird es noch schwieriger, die Toten zu entsorgen. Die Stadt beginnt damit, die Leichen in gewaltigen Massengräbern im Grauen Viertel zu verbrennen und aufsteigende, stinkende Rauchwolken werden über dem Südteil der Stadt zu einem alltäglichen Anblick. Leider wird beim Graben eines dieser Massengräber ein Ghulbau freigelegt und die zornigen Ghule und Grule überschwemmen den Friedhof. Wenn du willst, können diese Untoten mit ihrem Biss statt Ghulfieber die Blutschleierkrankheit übertragen.

TEIL 2:
AUSBRUCH

Die Seuche ist über Korvosa gekommen und während die neue Königin und ihre Berater streiten, wie man angesichts des Unglücks verfahren soll, breitet sich die Angst auf den Straßen aus. Immer mehr Leute erkranken und die Bürger ergreifen verzweifelte Maßnahmen, um der Seuche zu entgegen – sie verbarrikadieren sich in ihren Häusern, meiden die Erkrankten oder wollen sogar die Stadt verlassen. Die Krankheit tobt besonders in den ärmeren Teilen der Stadt und nicht zuletzt in Alt-Korvosa, wo an jeder Ecke abgehackt hustende Bürger und Bettler mit fleckigen Gesichtern zu finden sind.

Im Verlauf dieses Teils des Abenteuers sollten die SC hinsichtlich anderer Anzeichen ähnlicher Erkrankungen in der Stadt stetig achtsamer werden. Was als einige zufällig auftretende Krankheitsfälle beginnt, führt schon bald zu Gerüchten über Erkrankungen, bei denen sich auffällige rote Pocken im Gesicht zeigen. Manche überstehen eine Ansteckung oder entgehen der Krankheit dank eigener Widerstandskraft, magischen Mitteln oder reinem Glück, doch ansonsten wächst die Zahl der Erkrankten rasch über die Kapazitäten der städtischen Priesterschaften hinaus, die Krankheit auf magischem Wege zu heilen. Entsprechend steigt die Anzahl der Kranken im Verlauf dieses Kapitels. Wenn die SC nichts tun sollten, um sie zu bekämpfen, werden Dank der Bemühungen Königin Ileosas und ihrer Verschwörer etwa 5.000 Einwohner Korvosas sterben, ehe die Seuche besiegt ist.

Viele Begegnungen in diesem Kapitel enden mit dem Eintrag „Überlebende". Diese Abschnitte führen auf, wie sich die Bemühungen der SC auswirken – dabei geht das Abenteuer vom schlimmsten Fall aus, dass ohne ein Eingreifen der SC 5.000 Tote zu beklagen sind. Du solltest notieren, wie viele Personen die SC jeweils retten, aber auch wie viele Todesfälle sie verursachen oder zulassen, da sich dies nicht nur auf die Gesamtzahl der Opfer der Seuche auswirkt, sondern auch ein Leitfaden dafür ist, wie effektiv die SC die Seuche letztendlich bekämpft haben.

Wenn dieser Teil beginnt, dann verwende für Korvosa die Spielwerte für „Seuche" auf Seite 399.

DIE UNGEWASCHENEN MASSEN

In einer Stadt voller politischer Intrigen, endgültiger Rechtsprechung und Handelsgeschäften wie Korvosa sollte es nicht überraschen, dass die Gemeinschaft des Abadar die größte und einflussreichste Religion darstellt. Der Bank von Abadar steht Erzbankier **Darb Tattel** (RN Menschlicher Kleriker Abadars 13) vor. Die Bank gehört zu den mächtigeren vermittelnden Faktoren in der Stadt, erinnert sie Regierung und Adel doch immer gern an deren Verpflichtungen gegenüber den Bürgern. Manchmal scheinen die Handlungen der Kirche Abadars wohltätig, doch im Allgemeinen geht es ihr mehr um die gerechte Anwendung der Gesetze und die Aufrechterhaltung des Handels – und auf letzteres griff Königin Ileosa zurück, um die Blutschleierkrankheit nachhaltig über die Stadt bringen zu können.

Die SC werden wahrscheinlich erstmals zur Großen Schatzkammer der Bank von Abadar gelangen, wenn sie Ischani dorthin begleiten, sei es, um Heilung für Brienna zu organisieren oder mit ihm über seine Befürchtungen zu reden, dass Korvosa eine Seuche bevorstehe. Die Bank ist ein sehr gepflegtes Gebäude aus weißem Marmor und glänzenden Bronzefresken im korvosischen Viertel Nordspitze. Im Erdgeschoss gibt es zwar einige kleine Nebenschreine und Beichtkammern, der Großteil der luftigen Säle wird aber für Bankgeschäfte genutzt – Akolythen bedienen bereitwillig jeden, der der Bank seine Münzen anvertrauen will, während gerüstete Kleriker nach Tunichtguten Ausschau halten. Im ersten Stock befinden sich das Heiligtum und die Unterkünfte einer Handvoll im Tempel lebender Priester, selbst wenn die meisten ermutigt werden, außerhalb des Tempels Wohnungen zu beziehen. Unter dem Tempel liegt die Schatzkammer, ein schwer bewachtes Lagerhaus, in welchem das beachtliche Vermögen des Klerus und die Investitionen Tausender Bürger sicher verwahrt werden. Die Priester genießen zudem ein derartiges Vertrauen und hohen Respekt, dass sich in den Untergeschossen schon seit Jahrzehnten auch die korvosischen Münzpressen befinden.

Wenn die SC den Tempel erreichen, stehen die Dinge aber vielleicht nicht so, wie sie es erwarten ...

Die Große Schatzkammer überragt die umliegenden Gebäude. Der Tempel Abadars ist eine strahlende Vision göttlichen Luxus' inmitten eines Meeres aus menschlichen Nöten und Problemen. Der von grauen Adern durchzogene weiße Marmor reflektiert die Mittagssonne und lässt kaum Zweifel übrig, dass dieser Ort das Haus eines Gottes ist.

Die steilen Treppen und Rampen, welche zu den großen Bronzetüren hinaufführen, bieten für einen Gott der Ordnung einen recht seltsam unordentlichen Anblick: Dutzende von Bürgern, die meisten Angehörige der arbeitenden Bevölkerung, dazwischen ein paar Händler, verstopfen den Eingang und lassen sich gerade so von einer Gruppe golden gerüsteter Abadarkleriker zurückhalten. Alle scheinen in den Tempel hinein zu wollen, jedoch weisen die Kleriker nahezu jeden ab. Die Gründe der Kleriker werden alsbald offensichtlich, als sie einen verzweifelten Gläubigen abweisen, dessen mitleiderweckendes Gesicht von üblen roten Pusteln fleckig übersät ist.



Brienna Soldado gehörte zwar zu den ersten, die an Blutschleier erkrankten, sie blieb aber nicht die einzige. Die Verschwörer hatten mehrere Beutel mit infizierten Münzen über die Stadt verteilt. Die magische Befleckung ist mittlerweile abgeklungen, sodass es wieder harmlose Silbermünzen sind, doch der Schaden ist angerichtet, denn sobald es zum Ausbruch der Krankheit kommt, ist Blutschleier hochansteckend und benötigt keine derartigen Verbreitungsmittel mehr.

Aus diesem Grund kommt es auch zu der Szene, mit welcher die SC am Tempel von Abadar konfrontiert werden. Der Klerus wird von Erkrankten regelrecht überschwemmt; er heilt jene, die dafür bezahlen können, und verweist die übrigen an lokale Kräuterkundige. Die Priester könnten theoretisch größere Hilfeleistungen erbringen, haben aber mit eigenen Problemen zu kämpfen, da auch mehrere Akolythen, Wachen und Schatzkammerwächter Symptome der selben rätselhaften Krankheit aufweisen. Das bisschen Magie, welches nach Versorgung der eigenen Leute noch übrig war, wurde rasch an ein paar wohlhabende und glücklichere Gläubige verkauft, doch insgesamt wurden so nicht einmal zwei Dutzend Bürger geheilt.

Wenn die SC eintreffen, können sie beobachten, wie die Tempelwachen jeden fortschicken, der Anzeichen von Blutschleier zeigt. Wer weniger dringende Geschäfte im Tempel zu erledigen hat, muss sich durch die Menge der Kranken kämpfen und kurz von den Wachen über seine Absichten befragen lassen – praktisch ein doppelter Spießrutenlauf, den nur wenige gesunde Besucher wagen.

Die Menge der Bittsteller ist vergleichsweise geordnet, die Beschützer des Tempels und ein paar in der Nähe versammelte Stadtwachen beäugen die Lage aber nervös.

Sollten die SC den Tempel betreten wollen, um Ischani zu treffen oder ihn hinein zu eskortieren, müssen sie durch die verzweifelte Menge. Diese ist nicht einfach, denn um sich hindurch zu drängen muss jeder SC einen Stärkewurf gegen SG 14 ablegen. Sollte ein SC ein offensichtlicher Heiler sein, so richtet sich die Aufmerksamkeit der Menge auf die Gruppe, unabhängig davon, ob die SC überhaupt imstande sind, die Erkrankten zu heilen.

Sollten die SC tatsächlich einen Erkrankten heilen oder göttliche Macht in Sichtweite der Menge zur Schau stellen, löst dies beinahe einen Aufstand aus: Die Menge umschwärmt den potentiellen Heiler, Dutzende Kranke betteln darum, geheilt zu werden und erklären, warum ihr Fall jeweils die höchste Priorität benötige. Sollten die SC Gewalt gegen die Menge einsetzen, bemerken dies die Stadtwachen sofort – die Wachen haben durchaus Verständnis für ein paar Faustschläge, sollte die Gruppe bedrängt werden, wenn aber Waffen und gefährliche Zauber zum Einsatz kommen, könnte es passieren, dass die Gruppe verhaftet wird, selbst wenn sie sich nur verteidigt.

Sowie die SC es geschafft haben, sich durch die Menge zu drängen, werden sie von den Wachen des Tempels angehalten und mit strenger Stimme nach ihrem Begehren gefragt.

DIE VERMISSTE FRIEDENSRICHTERIN

Während die Kirche Abadars gegen die Blutschleierseuche kämpft, werden die Kirchenoberen von einem Rätsel beschäftigt: Eine der bekanntesten und mächtigsten Gläubigen wird vermisst, Friedensrichterin Zenobia Zenderholm. Zenobia unterhält kein Arbeitszimmer im Tempel, sondern arbeitet als Friedensrichterin im Langackerkomplex. Als das Gebäude in aller Stille von den Grauen Jungfern übernommen wird, übergibt Zenobia es, doch dann endet ihre Spur. Ihr Verschwinden beunruhigt die Kirche von Abadar, doch da der Kampf gegen die Seuche dringlicher ist, haben die Priester weder Zeit noch Leute, um Untersuchungen anzustellen. Ehe die Kirche oder die SC der Sache aber nachgehen können, taucht Zenobia wieder auf, verkündet ihre Treue zu Königin Ileosa und schwört, den Grauen Jungfern bei ihrer Ausübung der Gerechtigkeit zu helfen. Sie trägt nicht länger das Symbol Abadars und durchtrennt alle Verbindungen zur Kirche. Alle Versuche der offenen Kommunikation werden abgewehrt und Erzbankier Tattel beachtet sie vorerst voller Bedauern als „zweifelnde, ihren Ängsten erlegene Seele". Er hofft, sie in die Gemeinde zurückholen zu können, sobald das gegenwärtige Chaos in Korvosa beigelegt werden konnte, doch gegenwärtig haben er und die Kirche größere Sorgen als ein Mitglied, das scheinbar den Glauben verloren hat.

In Wahrheit hat Zenobia mehr verloren als nur ihren Glauben – sie ist als eines der ersten Opfer an Blutschleier gestorben. Im Moment ihres Todes richtete sich ihr Flehen um Gnade jedoch an Urgathoa, nicht an Abadar. Die Göttin des Untodes erhörte Zenobia und schenkte ihr ein Leben nach dem Tode als Penanggalen (*MHB III*, Seite 194). Die SC werden von diesem furchtbaren Schicksal im dritten Teil des 4. Kapitels erfahren; bis dahin gibt sich Zenobia als lebender Mensch aus, deren Treue nun einfach den Grauen Jungfern und nicht länger Abadar gehört.

Sollten sie nicht von Ischani begleitet werden, genügt die Nennung seines Namens, um die Wachen davon zu überzeugen, dass die SC drinnen ein legitimes Anliegen haben; wenn die SC nicht offenkundig krank oder gewalttätig sind, lassen die Wachen sie zu ihrem Termin in den Tempel ein.

Belohnung: So die SC es durch die Menge schaffen, ohne jemanden zu verletzen, belohne sie mit 1.600 EP.

DIE HÄNDE DER HEILER

Auch nachdem die Abadarkleriker die Menge zerstreuen können, indem sie ihr Heilung versprechen, bleibt der Tempel unter Belagerung. In den luftigen Hallen beäugen die Priester und Bankkunden einander und jeden Neuankömmling misstrauisch und jeder Schritt hallt durch eine furchterweckende Stille. Ischani eskortiert die SC zu einem der Konferenzsäle im Westen des Tempels, ehe er seine Bedenken anspricht:

„Danke für eure Unterstützung. Ich nehme an, ihr ahnt schon angesichts der Menge draußen, warum ich euch hergebeten habe." Er schüttelt traurig den Kopf. „Die armen Leute. Sicher erkennt ihr auch die Symptome. Ich hatte gehofft, dass der Soldados-Vorfall ein Einzelfall war, doch wie es aussieht, haben wir ein noch größeres Problem, als ich ohnehin schon befürchtet hatte.

Ich bin besorgt um die Stadt, aber auch um meine Brüder und Schwestern. Als ich nach meinem ersten Besuch bei den Soldados heute Vormittag zum Tempel kam, hörte ich schon, dass drei meiner Brüder mit ähnlichen Symptomen aufgewacht seien, auch wenn sie zu diesem Zeitpunkt schon geheilt worden waren. Ich sprach mit jedem – abgesehen von ihren üblichen Pflichten im Tempel hatte keiner mit Kranken Kontakt gehabt. Im Laufe des Tages entwickelten noch mehr – Akolythen, Wachen und Wächter der Schatzkammer – Symptome und Bürger aus der ganzen Stadt begannen nach Heilung zu fragen. Das ist mehr als nur leicht beunruhigend. Viele nennen die Krankheit „Blutschleier" – eine passende Bezeichnung, fürchte ich.

Die meisten Patienten, die wir behandeln, kommen aus Nordspitze und Alt-Korvosa. Die Krankheit scheint sich bei den unteren Gesellschaftsschichten schneller zu verbreiten. Wir können hier im Tempel zwar einige Kranke heilen, allerdings fürchte ich, dass die Ausbreitung der Krankheit schon bald unsere Ressourcen überfordern wird. Es gibt nur eine Möglichkeit, die wachsende Infektion aufzuhalten – die ganze Stadt muss mobilisiert werden. Wir müssen uns organisieren. Wir müssen die Kirchen der Sarenrae, der Pharasma und sogar des Asmodeus aufrufen, sich diesem Angriff zu stellen. Erzbankier Tattel und mehrere seiner Assistenten sind bereits unterwegs, um Bündnisse mit diesen anderen Kirchen zu schließen, aber selbst das wird nicht reichen. Wir müssen auch die Stadtwache und die neuen Leute der Königin, diese Grauen Jungfern, hinzuziehen. Hier kommt ihr ins Spiel: Angesichts der wachsenden Menge an verzweifelten Seelen ist es für einen Priester auf den Straßen Korvosas nicht mehr sicher. Ich habe gehört, dass ihr gute Beziehungen zu Feldmarschallin Cressida Hofer unterhaltet – wärt ihr bereit, mich zur Volschyenek-Zitadelle zu eskortieren und mich ihr vorzustellen?"

Ischani erwartet nicht, dass ihm die SC aus Mildtätigkeit helfen und hat bereits die Zusage erhalten, dass der Tempel ihnen großzügige 200 GM pro Kopf bezahlt. Mehr allerdings will die Kirche für die inoffiziellen Interessen eines einzelnen Priesters nicht ausgeben – Ischani könnte allerdings überzeugt werden, die Bezahlung um jeweils 50 GM aus eigener Tasche aufzustocken, sollten die SC zögern.

Ischani ist zudem bereit, die Fragen der SC zur Krankheit zu beantworten, auch wenn er wahrscheinlich nicht mehr weiß als sie selbst. Seine Begegnungen mit Blutschleier waren bei den Soldados, dann im Tempel, als drei seiner Mitpriester mit frühen Symptomen geheilt wurden. Mehrere weitere Tempelangehörige erkrankten ebenfalls, wurden aber problemlos geheilt. Die ersten Vorfälle außerhalb des Tempels waren offenbar ein Schankwirt und seine Frau von der Schenke Zu den Drei Ringen in Nordspitze; die beiden bezahlten für magische Heilung und wurden ihrer Wege geschickt. Innerhalb der nächsten Stunde trafen erst drei und dann noch mehr Kranke ein. Bald hatte sich die Menge gebildet, welche

die SC beim Betreten des Tempels gesehen hatten. Ischani fürchtet, dass die Szenen auf den Tempelstufen nur ein Vorgeschmack auf kommende Gefahren seien.

TU KEINEM EIN LEID

Trotz Ischanis Bedenken erreichen die SC mit ihm die Volschyenek-Zitadelle ohne sonderliche Schwierigkeiten. Viele Stadtbewohner versuchen zwar, ihr Leben normal weiterzuführen, allerdings treten Flüstern und leise Unterhaltungen an die Stelle des lauten Geplappers, welches normalerweise die Straßen an Geschäftstagen erfüllt, fast als könnte Lärm die Seuche anlocken. Sollten die SC Ischani nicht eskortieren, treffen sie ihn hier, sobald sie auf Cressidas Bitte um Unterstützung reagieren. Ischanis Sorgen stellen aber nicht das einzige gegenwärtige Problem der Feldmarschallin dar: Vor einigen Stunden erhielt sie mit dem königlichen Siegel versehene Befehle, dass sie Mitglieder der Stadtwache zum Schutz des Leibarztes der Königin, Doktor Rainer Davaulus und einer Gruppe von Fremden abstellen solle. Bei diesen handele es sich um Ärzte, die im Auftrag des Thrones der Seuche Einhalt gebieten sollen. Hofer mag die Idee zwar nicht, ihre Truppen als Leibwächter einzusetzen, kennt aber ihre Pflicht und gehorcht. Rainer und seine Gruppe fremdartig gekleideter „Ärzte der Königin" werden zur Zitadelle eskortiert und der Wache vorgestellt – wenn die SC eintreffen, erfolgt diese Vorstellung just in diesem Moment. Sofern die SC nichts getan haben, um ihre Beziehung zur Feldmarschallin und der Stadtwache zu verderben, werden sie von den Torwachen freundlich begrüßt, welche sie darüber informieren, dass sie sich wohl beeilen müssten, wenn sie die Ärzte der Königin im Innenhof der Zitadelle noch treffen wollen. Wenn die SC die Zitadelle betreten, lies das Folgende vor:



Kraftvoll gesprochene, aber unverständliche Worte hallen von den beeindruckenden, aus Granit und Eisen errichteten Außenmauern der Volschyenek-Zitadelle wieder. Dutzende gerüstete Gardisten in Rot und Silber stehen auf dem Exerzierplatz versammelt und flüstern ernst und leise untereinander. Vor ihnen geht auf einem verwitterten Holzpodest mit streng hochgezogenen Augenbrauen Feldmarschallin Hofer auf und ab, welche gegenwärtig das Gemurmel ihrer Leute toleriert. Hinter ihr stehen drei erfahrene Stadtwachen in Habacht-Stellung, dazu kommt eine merkwürdig anmutende Gruppe: Diese Neuankömmlinge tragen Kapuzenroben aus ölig glänzendem Leder, geschmeidige Handschuhe und breite schwarze Hüte. Manche umklammern schwere Gehstöcke, andere dunkle Taschen. Zudem trägt jeder eine Maske mit dunklen Brillengläsern, welche in einem spitzen Schnabel ausläuft. Zwischen diesen Gestalten stehen ein Mann und eine Frau. Ersterer ist ein Edelmann mittleren Alters, der einen einfachen schwarzen Mantel trägt. Sein kurzes, schwarzes Haar weist an den Schläfen erste weiße Strähnen auf; er beobachtet die versammelten Wachen mit sanftem und besorgtem Blick, während seine Hände eine schwer wirkende Arzttasche festhalten. Die Frau hingegen ist wahrlich imposant, handelt es sich doch um eine Angehörige der neuen königlichen Elitegarde der Grauen Jungfern in einer prächtigen Ritterrüstung und einem blutroten Federbusch auf dem Helm.

Der entschlossene Tonfall der Feldmarschallin schneidet durch das im Hintergrund rauschende Gemurmel, als sie sich an die versammelten Stadtwachen wendet: „Ihr werdet Doktor Davaulus und seine Ärzte im Rahmen ihrer königlichen Pflichten eskortieren, wohin auch immer diese sie führen werden. Ferner werdet ihr alle Befehle einer Grauen Jungfer der Königin als ebenso bindend betrachten wie die eurer Vorgesetzten bei der Stadtwache. Ihr seid Soldaten der Stadtwache. Ihr werdet nicht murren, ihr werdet nicht zögern. Dies sind finstere Zeiten und eure Stadt benötigt diese Heiler. Eure Stadt braucht euch. Eure Patrouillenführer weisen euch zu. Weggetreten!"

Mit Ende der Versammlung teilen sich die Wachen in Gruppen auf, von denen viele sich zum Dienst melden, während andere noch verweilen, um sich ihre neuen Befehle zu verinnerlichen. Die gerüstete Frau ist Kordaitra Destaid, die Quartiermeisterin und stellvertretende Befehlshaberin der Grauen Jungfern. Sie legt weder den Helm ab, noch nimmt sie von den SC Notiz, wird ihnen aber später im Abenteuer wieder begegnen. Hofer und Ordonnanzen setzen sich in Richtung der Zitadelle in Bewegung, Dr. Davaulus und die Ärzte der Königin im Schlepptau. Wenn die SC schnell handeln, können sie jedoch leicht die Aufmerksamkeit der Feldmarschallin erlangen. Selbst wenn sie nicht versuchen sollten, Hofer einzuholen, bemerkt diese die SC, ehe sie den Bergfried betritt, und schickt eine ihre Ordonnanzen, um die SC zu holen. Die Kommandantin der Stadtwache heißt die SC willkommen und wirkt auch erfreut, sie zu sehen, ganz so, als hätte sie Wichtiges zu bereden. Sie hält sich in Gegenwart ihrer aktuellen Begleiter aber bedeckt, da Davaulus' Ärzte sie ebenso stören wie ihre Wachen. Sie stellt die SC Dr. Davaulus vor, dem Oberhaupt der Ärzte der Königin. Davaulus ist ein besonnener Mann mit äußerst analytischem Verstand und höflichem Auftreten; er begrüßt die SC freundlich und hört sich ihre Fragen an, dann erklärt er, er hoffe, in diesen schweren Zeiten die Sorgen und Nöte möglichst vieler Bürger Korvosas lindern zu können. Sollte er nach seinen Plänen gefragt werden, wie er der Stadt zu helfen gedenkt, gesteht er, dazu erst mit Feldmarschallin Hofer konferieren zu müssen, um einen vernünftigen Plan entwerfen zu können, holt aber eine öffentliche Ankündigung aus seiner Tasche – eines von zahlreichen Schriftstücken, welche schon bald in der Stadt verteilt werden sollen (siehe Spielerunterlage #2-2 auf Seite 87) - um die Erwartungen der Königin darzulegen.

Falls die SC die Ärzte der Königin selbst befragen wollen, haben diese nichts zu sagen und verweisen mit gedämpften und körperlosen Stimmen hinter ihren unheimlichen Masken auf Davaulus.

Möglicherweise will die Gruppe zudem mit Angehörigen der Stadtwache sprechen. Die gemeinen Soldaten misstrauen im Großen und Ganzen diesen seltsamen neuen Ärzten, da sie nicht den Heilern ähneln, wie sie den einfachen Soldaten bekannt sind. Ebenso fühlen sie sich beleidigt, dass Außenstehende über sie Befehlsgewalt erhalten haben. Und viele fürchten, mit der Krankheit Kontakt zu haben, wenn sie die Ärzte begleiten.

Im Anschluss an das Gespräch mit Hofer und Davaulus fragt Ischani, ob er zu Diensten sein darf, um die Bemühungen des Tempels von Abadar mit denen der Stadt zu koordinieren. Seine Beteiligung ist willkommen und er geht mit den anderen hinein, nachdem er sich überrascht und vorsichtig optimistisch hinsichtlich der neuen Pläne der Königin bei den SC bedankt hat. Es liegt bei dir, ob den SC die Teilnahme am Treffen gestattet wird – es gestaltet sich als langwierige Angelegenheit, bei welcher Hofer und ihre Ordonnanzen sich mit Berichten und Statistiken zur Seuche innerhalb der Stadt befassen und dann über Möglichkeiten konferieren, die Opfer zu behandeln und die Krankheit einzudämmen. Die einzigen wichtigen Neuigkeiten, die dabei herauskommen, sind Überlegungen, Viertel unter Quarantäne zu stellen und die Bewegungsfreiheit der Bürger innerhalb der Stadtteile einzuschränken.



REINER DAVAULUS

DR. DAVAULUS UND DIE ÄRZTE DER KÖNIGIN

Doktor Rainer Davaulus leitet Korvosas Bemühungen, die in der Stadt wütende Blutschleierseuche zu bekämpfen. Er ist ein Chelier Mitte 40, spricht mit Bedacht und verhält sich wie ein besorgter Vater, wobei er scheinbar ernsthaft an den Sorgen und Leiden um ihn herum interessiert wirkt. Er behauptet, Königin Ileosas Familie in Egorian, der Hauptstadt von Cheliax, viele Jahre lang gedient zu haben. Als sie ihn vor einigen Tagen kontaktierte und im Namen ihrer Stadt um Hilfe bat, konnte er dies nicht ablehnen. Er nahm ihr großzügiges Angebot an, mittels Magie nach Korvosa gebracht zu werden, und versammelte sodann eine Gruppe der talentiertesten Heiler der Stadt um sich, auf das sie zusammen der um sich greifenden Seuche Einhalt gebieten. Er spricht stets voller Hochachtung von der Königin und wie sie auf die ihr wichtigen Bedürfnisse der Stadt achtet (dies dürfte der größte Hinweis auf sein falsches Wesen sein).

Dr. Davaulus lügt nur, wenn er muss: Er ist tatsächlich ein Arzt, er kam auf Bitten der Königin und stammt auch aus Egorian. Er sagt aber nicht, dass er kein Diener der Familie Arvanxi, sondern ein Angehöriger der Roten Mantis ist. Er ist ein unauffälliger und unkonventioneller Meuchelmörder, der mehr an langsamen Vergiftungen und scheinbar natürlichen Todesarten interessiert ist, als jemandem im Schutz der Nacht ein Messer in den Rücken zu stoßen. Aufgrund dieser Eigenschaften haben seine Vorgesetzten ihn beauftragt, Königin Ileosas völkermörderische Wünsche zu erfüllen. Hierzu kontaktierte der werte Doktor zwei andere Experten für Krankheiten, mit denen er schon zusammengearbeitet hatte: die Edle Andaisin vom Kult der Urgathoa und Ramoska Arkminos aus Ustalav. Mit ihrer Hilfe erdachte er die Erschaffung und Verbreitung der Seuche. Gegenwärtig fungiert er als Verbindungsmann zwischen der Königin, der Roten Mantis und dem unter der Stadt verborgenen Kult der Urgathoa. Da er öffentlich zum Leibarzt der Königin ernannt wurde, gibt er sich als besorgter Heiler aus, welcher seiner königlichen Schirmherrin und dem Wohlergehen ihrer Stadt treu ergeben ist – in Wahrheit aber planen er und seine Ärzte der Königin, die Blutschleierseuche auch in den letzten Winkel Korvosas zu tragen und die Stadt von all den überschüssigen Unerwünschten zu befreien.

Dr. Davaulus angeblich handverlesener Ärztekader ist ebenso hochgefährlich und falsch wie er selbst – alle sind Anhänger der Urgathoa, auch wenn sie keine Hinweise auf ihren Glauben bei sich tragen und ihre magischen Masken ihre böse Gesinnung verbergen. Da sie damit rechnen, dass ihre Masken für einige Unruhen sorgen können, lüften die Ärzte ihre Masken, um zu zeigen, dass auch wirklich Menschen darunter stecken (dies zählt aber nicht als Ablegen der Masken, sodass sie immer noch von den Effekten der Magischen Gegenstände profitieren). Jeder behauptet, ein lokaler Heilkundiger oder ein Landarzt aus Harse, Palinsbucht oder Veldrain zu sein, der herbeigeeilt ist, sowie er von der um sich greifenden Krankheit erfahren hat.

Die Spielwerte von Dr. Davaulus findest du auf Seite 117; die Spielwerte eines typischen Arztes des Königin folgen:

ARZT DER KÖNIGIN **HG 2**

EP 600

Menschlicher Schurke 3

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +7; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 12 (+1 Ausweichen, +3 GE, +2 Rüstung)

TP 23 (3W8+6)

REF +6, **WIL** +1, **ZÄH** +4; +2 gegen Übelkeit erregende Gerüche

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1, Immun gegen Blutschleier

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Knüppel [Meisterarbeit] +5 (1W6+2)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

TAKTIK

Im Kampf Die Ärzte der Königin arbeiten im Kampf zusammen; sie versuchen, Gegner in die Zange zu nehmen, um mit ihren Knüppeln Hinterhältige Angriffe ausführen zu können.

Höret

auf weisung ihrer königlichen majestät, der strahlenden königin ileosa, haben alle bürger und angehörigen der stadtwache den neuberufenen ärzten der königin in dieser zeit der dringlichkeit unterstützung und zutritt zu gewähren. diese königlichen beauftragten werden die kranken heilen und den kampf gegen jenes um sich greifende leiden organisieren, welches als „blutschleier" bezeichnet wird. ihnen ist zugang zu allen häusern, wohnungen und gebäuden zu gewähren, die sie ihm rahmen ihrer pflichterfüllung betreten müssen. wer unter krankheit oder befindlichkeitsstörungen leidet, soll sich zur behandlung bei den ärzten melden.

um die ärzte der königin bei ihren pflichten zu unterstützen sei verkündet, dass die grauen jungfern militärische unterstützung leisten werden, wo sie benötigt wird. die jungfern unterstehen direkt dem scharlachroten thron und werden eingesetzt, um den frieden zu wahren, wo die stadtwache dazu nicht ausreicht.

die ärzte der königin oder die grauen jungfern bei der erfüllung ihrer aufgaben zu behindern, wird mit kerkerhaft bestraft. sich als arzt der königin oder graue jungfer auszugeben, wird mit dem tode bestraft. wissentlich kranke zu beherbergen oder zu verstecken, wird mit dem tode bestraft. vorsätzlich blutschleier zu verbreiten, wird erst mit folter und dann mit dem tode bestraft.

die ärzte der königin werden alle teile der stadt aufsuchen und dort patrouillieren, bis ihre majestät die seuche für beendet erklärt.

SPIELERUNTERLAGE #2–2

Dabei kämpfen sie mit unheimlicher Lautlosigkeit, koordinieren ihre Angriffe mittels Gesten und sprechen nur, wenn sie dazu gezwungen werden.

Moral In Gegenwart eines Vorgesetzten befolgen die Ärzte Befehle aus Furcht wortgenau und kämpfen bis zum Tod. Auf sich allein gestellt versuchen sie, zu fliehen und sich zu verbergen, wenn sie unter 3 TP reduziert werden.

SPIELWERTE

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

GAB +2; **KMB** +4; **KMV** 18

Talente Ausweichen, Große Zähigkeit, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Bluffen +5, Diplomatie +5, Einschüchtern +5, Fingerfertigkeit +9, Heilkunde +5, Heimlichkeit +9, Motiv erkennen +6, Verkleiden +5, Wahrnehmung +6, Wissen (Lokales) +7

Sprachen Gemeinsprache, Varisisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentrick (Kampfkniff)

Ausrüstung Lederrüstung, Knüppel [Meisterarbeit], *Seuchenbringermaske* (siehe Seite 436), Heilertasche

DIE QUARANTÄNE

Später im Laufe des Kapitels – am besten ehe die SC in Teil 3 mit der Untersuchung des Hospiz der Gesegneten Jungfer beginnen, aber nachdem sie in Teil 2 zwei oder drei Missionen erledigt haben, verbreitet sich die Kunde, dass die Blutschleierseuche in Alt-Korvosa besonders verheerend zugeschlagen habe. Dies veranlasst Königin Ileosa zu einem mutigen Zug: Während die Seuche ihren Höhepunkt erreicht und die Bewohner Alt-Korvosas zunehmend in Verzweiflung versinken, stellt sie den ganzen Stadtteil unter Quarantäne. Die Grauen Jungfern führen den Willen der Königin aus, indem sie alle in die Altstadt führenden Holzbrücken zerstören und auf der einen Steinbrücke, welche die Insel mit dem Festland verbindet, eine permanente Barrikade errichten. Viele wichtige Bürger der Stadt würden gegen dieses Vorgehen normalerweise protestieren, allerdings ist das Volk zu erschöpft und unorganisiert und die Tat vollbracht, ehe jemand die Stimme erheben kann. Den SC sollte nicht ermöglicht werden, dieses Ereignis zu verhindern, da die Quarantäne von Alt-Korvosa Voraussetzung für die Ereignisse in Kapitel 3 ist – siehe dort hinsichtlich der Frage, wie man Alt-Korvosa trotz der Quarantäne betreten und verlassen kann.

KAMPF DER SEUCHE!

Der Rest von Teil 2 umfasst fünf Mission, auf welche sich die SC begeben können, um die Ausbreitung der Blutschleierkrankheit in Korvosa zu bekämpfen. Jede Mission beginnt mit einem Aufhänger, welcher die SC über die Mission informiert und ihnen einen Grund gibt, warum sie diese angehen sollten. Jede erfolgreich abgeschlossene Mission erhöht die Anzahl der geretteten Stadtbewohner. Die Reihenfolge, in welcher diese Missionen durchgeführt werden, spielt keine Rolle.

Die erfolgreiche Bewältigung aller fünf Missionen (oder auch nur sie zu versuchen) ist keine Voraussetzung, um dieses Kapitel des Abenteuerpfades vollenden zu können. Während die SC Missionen erfüllen, retten sie nicht nur jene, die ansonsten der Seuche zum Opfer fallen würden, sondern sammeln auch Hinweise, welche letztendlich auf den Ursprung der Krankheit verweisen. Sobald sie genug Hinweise erlangt haben, wissen sie, dass sie zum Hospiz der Gesegneten Jungfer müssen, wo der Höhepunkt dieses Kapitels stattfindet. Vor Ausführung aller fünf Missionen zum Hospiz zu marschieren, ist riskant – nicht nur fehlt den SC wichtige Ausrüstung und Erfahrung, um die tödlichen Begegnungen in und unter dem Hospiz zu überleben, es kommen auch viel mehr Bewohner Korvosas zu Tode, weil keine Helden zu ihrer Rettung eilen.

MISSION 1: DAS WRACK DER *BEUTEJÄGER*

Wahrscheinlich haben die SC bereits Gerüchte über die *Beutejäger* vernommen, das versenkte angebliche Seuchenschiff. Andernfalls werden sie von Feldmarschallin Cressida Hofer darüber informiert. Sollte das Schiff tatsächlich die Hauptquelle der Seuche sein, dann enthält es vielleicht Hinweise auf ihre Ursprünge oder sogar eine Heilung. Allerdings liegt das Schiff in den Tiefen des Jeggare, sodass es zu erkunden Können, Mut und Magie erfordert. Hofer möchte gern mehr über das Wrack in Erfahrung bringen, allerdings sind ihre Stadtwachen für diese Aufgabe nicht die beste Wahl – im Gegensatz zu den SC.

Die *Beutejäger* liegt in fast 24 m Tiefe, die Masten sind gebrochen und der Rumpf ist geborsten. Zum Schiff zu gelangen ist nicht einfach, müssen die SC doch erstens schwimmend zum Grund des Flusses gelangen, wo das Wrack liegt, unter Wasser atmen und sich zudem den Weg erleuchten. Sollten die SC nicht imstande sein, selbst *Wasser atmen* zu wirken, so nutzt Cressida ihre Kontakte und versorgt sie mit zwei *Tränken: Wasser atmen* pro SC. Sollten die SC sich mit Ischani angefreundet haben, so kann dieser pro Tag zwei Mal *Wasser atmen* vorbereiten und nach Bedarf auf die SC wirken. Ist dies erst einmal geklärt, stellt das schlammige Wasser des Jeggare das nächste Problem dar – selbst zur Mittagszeit erreicht kein Licht den Grund des Flusses. Neben diversen Lichtzaubern eignen sich hier Ewige Fackeln und Sonnenzepter, da diese auch unter Wasser Licht abgeben.

Das Wrack aufspüren

Selbst angesichts der eingeschränkten Sichtverhältnisse im Jeggarefluss sollte es nicht zu schwer sein, die *Beutejäger* zu finden, schließlich kann Cressida Hofer den SC die genaue Position mitteilen, an welcher das Schiff versenkt wurde. Dennoch ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 erforderlich, um das Wrack zu finden. Ohne Lichtquelle steigt der SG auf 25. Jeder Versuch, das Wrack zu lokalisieren, erfordert 10 Minuten des Umherschwimmens im Wasser. Der Fluss ist an dieser tiefen Stelle recht ruhig, sodass Fertigkeitswürfe für Schwimmen gegen SG 10 ausreichen. Allerdings besteht pro 10 Minuten der Suche nach dem Wrack eine kumulative Chance von 20 %, die in Bereich **A1** lauernden Schlickaale anzulocken.

Wenn die SC das Schiff schließlich finden, stoßen sie auf die offenkundigen Spuren von Feuer und Tribockbeschuss. Das Schiff liegt in zwei Teile zerbrochen auf der Seite, inmitten der Splitter der Masten. Offenbar wurde der Rumpf auf einem Felsvorsprung gespalten, der Bug liegt auf der einen Seite der Felsen, der größere Achterbereich auf der anderen. In beiden Hälften gibt es zwei recht intakte Unterdecks, dazu kommt bei der Achterhälfte die Kapitänskajüte. Der Bugbereich liegt so, dass Entdecker zu allen Ebenen Zugang haben, der Achterbereich dagegen hängt praktisch an den Felsen, die das Schiff zerteilt haben, sodass die unteren Decks nur begrenzt zugänglich sind.

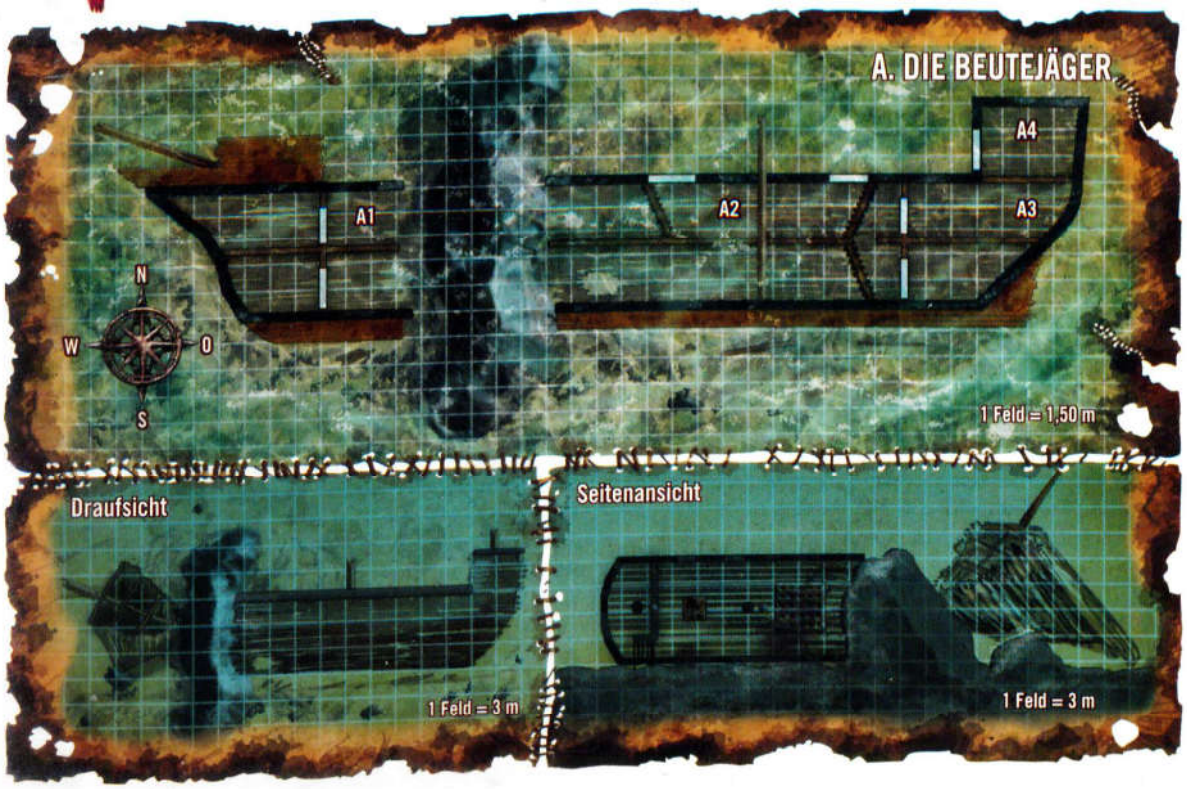
Im Oberdeck der Achtersektion gibt es die Hauptladeluke mit 3 m Seitenlänge und eine Falltür, unter welcher sich eine Leiter befindet. Beide Öffnungen führen in den Laderaum, sind aber verklemmt, da durch das Wasser das Holz gequollen ist. Um die Luke zu öffnen, ist ein Stärkewurf gegen SG 26 erforderlich, während die Falltür einen Stärkewurf gegen SG 23 erfordert. Ferner gibt es im Rumpf noch ein großes Loch von 3 m Durchmesser, dieses stammt von jenem Tribokgeschoss, das dem Schiff den Todesstoß versetzt hat – durch das Loch kann man gut nach Bereich **A2** gelangen.

Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Beruf (Seefahrer) oder Wissen (Lokales) gegen SG 20 gelingt, identifiziert das Wrack als Handelsschiff aus Nidal. Den Eigner herauszufinden, ist da schon schwerer. Stellt man Nachforschungen in den umfangreichen Aufzeichnungen der Stadtwache zum Schiffsverkehr an und schafft einen Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 30, stößt man auf Erwähnungen der *Beutejäger* aus den Jahren 4703-4711. Im Laufe dieser Zeit hat das Schiff Korvosa mehrfach besucht, wurde dann aber von seinem Eigner, Garagori Whenston aus Nisroch als „verloren" gemeldet. Dieser mittelmäßig erfolgreiche Händler verstarb 4713 AK. Weitere Nachforschungen fördern keine Ergebnisse, doch wenn die SC weiter in diese Richtung ermitteln wollen, dann lass sie ruhig ihre Zeit verschwenden, da sie so den Verschwörern in die Hände spielen und die *Beutejäger* ihren Zweck als falsche Fährte erfüllt.

A1 Bugbereich der *Beutejäger* (HG 4)

Der vordere Teil des Schiffes ist abgebrochen und hier auf der Seite gelandet, sodass zwei Unterdecks einsehbar sind. Der Bug selbst ist zerschmettert und die Decks sind voller Trümmer. Der Unheil verheißende Name des Schiffes steht auf dem von Feuer gezeichneten Rumpf: *Beutejäger*.

Nachdem das Schiff auseinandergebrochen war, wurde der Großteil der Dinge im Bugbereich von der Strömung des Flusses fortgetrieben, sodass nichts von Interesse mehr verblieben ist. Die Türen werden von der Strömung offengehalten und im Inneren sind nur Trümmer und Chaos zu finden. Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 18 führt zu der Erkenntnis, dass im vorderen Schiffsteil weder Versorgungsgüter noch persönliche Dinge zu sehen sind.



Kreaturen: Ein halbes Dutzend Schlickaale (dunkelbraune, stachelgesichtige und giftige Aale, die in der Region einheimisch sind) hat sein ursprüngliches Nest im Felsen, auf welchem das Schiff zerbrochen ist, verlassen und ist in den Bugbereich zwischen Töpfe und umgestürzte Stockbetten gezogen.

SCHLICKAALE (6) **HG 1/2**

EP je 200

Riesenmuränen-Variante (*MHB*, S. 7)

N Sehr kleines Tier (Aquatisch)

INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

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

TP 6 (1W8+2)

REF +5, **WIL** +1, **ZÄH** +4

ANGRIFF

Bewegungsrate Schwimmen 9 m

Nahkampf Biss +5 (1W4–2 plus Gift)

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

TAKTIK

Im Kampf Die Schlickaale greifen jede Kreatur an, die ihrem Zuhause zu nahe kommt. Sollten sie bemerken, dass jemand in der Nähe des Wracks herum schwimmt, kommen sie hervor, um nachzusehen, und greifen dann ebenfalls an.

Moral Verwundete Schlickaale fliehen in den Bugbereich des Schiffes. Sollten sie dort gestellt werden, kämpfen sie bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 6, **GE** 16, **KO** 14, **IN** 1, **WE** 12, **CH** 8

GAB +0; **KMB** +1; **KMV** 9

Talente Waffenfinesse

Fertigkeiten Entfesselungskunst +11, Schwimmen +11, Wahrnehmung +5

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss — Verwundung; *RW* ZÄH, SG 12; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W2 GE; *Heilung* 1 Rettungswurf.

A2 Zerschmetterter Laderaum (HG 2)

Im verkohlten Holz des Schiffes klafft eine große Wunde, durch welche schlammiges Wasser in den trümmergefüllten Laderaum dringt. Dutzende identischer Kisten treiben in der stummen Dunkelheit.

Auch wenn viele Bürger Korvosas dies annehmen, stammt die Seuche nicht von der *Beutejäger*. Das Schiff war sogar fast leer und unbemannt, als es in den Hafen einsegelte. Die Besatzung bestand aus mehreren treuen Kultanhängern Urgathoas, die von Bord gingen, als das Schiff in die Flussmündung einfuhr. An Bord blieb nur der treueste (und wertloseste) von ihnen, ein Mann namens Rois Vindmel, der das Schiff flussaufwärts steuerte, bis es versenkt wurde. Daher kann man im Bauch des Schiffes auch keine Überreste der Besatzung oder Hinweise darauf finden, dass die *Beutejäger* ein Seuchenschiff gewesen sei.

Kreaturen: Die Verschwörer hofften, dass die *Beutejäger* jene ablenken würde, welche nach dem Ursprung der Seuche suchen und sie bekämpfen werden. Sie wussten aber, dass eine erfolgreiche Untersuchung des Wracks dessen Nutzen als falsche Fährte beenden würde. Also sorgte die Edle Andaisin für eine zweite „Überraschung" : Im Wrack wartet einer ihrer aquatischen Verbündeten auf die Ermittler, eine Seevettel-Druidin namens Yvicca, mit welcher Andaisin häufig religiöse Theorien zum Wesen von Krankheiten diskutiert. Yvicca haust eigentlich im Meer leicht südlich von Korvosa und folgte dem Schiff, als dieses nach einem Schlenker südwärts ihr Versteck passierte, nach Norden und dann den Fluss hinauf. Mittlerweile hat sie zusammen mit ihrem Mosaikhai-Tiergefährten Hautreißer im Wrack Position bezogen und lauert auf die Feinde des Kultes, welche unweigerlich kommen werden und nachforschen wollen. Yvicca selbst verbirgt tiefer im Wrack, ihr Hai bewacht aber den Laderaum. Sobald es hier zum Kampf kommt, bereitet sie sich so wie in ihren Spielwerte (siehe Bereich **A3**) beschrieben vor und stößt dann hier hinzu.

HAUTREISSER **HG —**

Hai-Tiergefährte
N Kleines Tier (Aquatisch)
INI +6; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 15 (+2 GE, +1 Größe, +4 Natürlich)
TP 22 (3W8+9)
REF +5, **WIL** +2, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate Schwimmen 18 m
Nahkampf Biss +4 (1W4+1)

TAKTIK

Im Kampf Hautreißer zieht im diesem Bereich seine Kreise. Sollte er die SC bemerken, schlägt er mit dem Kopf gegen die Tür nach Bereich **A3**, um Yvicca zu alarmieren, dann greift er die Eindringlinge an.
Moral Hautreißer kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 15, **KO** 15, **IN** 1, **WE** 12, **CH** 2
GAB +2; **KMB** +2; **KMV** 14
Talente Abhärtung, Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Schwimmen +9, Wahrnehmung +5
Besondere Eigenschaften Tricks (Angreifen, Bleiben, Wachen, Zurückziehen)

A3 Mannschaftsunterkünfte (HG 7)

Im schlammigen Wasser treiben mehrere Hängematten, die an den Balken dieses Raumes befestigt sind. Im Raum wirbelt die Strömung einen Dunst aus Eingeweiden, Fischköpfen und halb verzehrten Aalen auf.

Wie im Laderaum sind auch hier keine Anzeichen für Leichen oder persönliche Besitztümer zu finden – dies legt nahe, dass sich niemand an Bord befunden hat, als das Schiff unterging.

Kreaturen: Yvicca hat diesen Teil des Schiffes zu ihrem neuen Unterschlupf erwählt. Der Fischbrei im Wasser ist ein Zeugnis ihrer miserablen persönlichen Hygiene. Sollte ihr Hai die SC nicht bemerkt haben und sie daher in diesem Raum überrascht werden, hat sie im Vorfeld *Mit Tieren sprechen* nicht wirken können und muss dies in der ersten Kampfrunde nachholen, um Hautreißer herbeizurufen, ehe sie sich selbst ins Getümmel stürzt.

YVICCA **HG 5**

EP 1.600
Seevettel-Druidin 2 (*MHB*, S. 236)
NB Mittelgroße monströse Humanoide (Aquatisch)
INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13
Aura Schreckliche Erscheinung (SG 16)

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 13 (+4 GE, +3 Natürlich)
TP 57 (6 TW; 2W8+4W10+26)
REF +8, **WIL** +10, **ZÄH** +10
ZR 15

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 12 m
Nahkampf *Kurzspeer +1*, +13 (1W6+8), Klaue +7 (1W6+3)
Vorbereitete Druidenzauber (ZS 2; Konzentration +5)
1. — *Feenfeuer, Leichte Wunden heilen, Mit Tieren sprechen*
0. (Beliebig oft) — *Aufblitzen* (SG 13), *Gift entdecken, Magie entdecken, Magie lesen*

TAKTIK

Vor dem Kampf Vor dem Kampf wirkt Yvicca *Mit Tieren sprechen*, damit sie Hautreißer und anderen herbeigezauberten Tieren leichter Befehle erteilen kann.
Im Kampf Wenn Yvicca die SC erblickt, nutzt sie ihre Fähigkeit Böser Blick, um demjenigen, der ihr am stärksten erscheint, den Zustand Benommenheit zu verleihen. Sollte sie unter 15 TP reduziert werden, nutzt sie ihren *Zauberstab: Mittelschwere Wunden heilen* auf sich selbst, sofern sie nicht eingekreist ist – in letzterem Fall kämpft sie weiter.
Moral Yvicca kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 18, **KO** 18, **IN** 10, **WE** 17, **CH** 18
GAB +5; **KMB** +12; **KMV** 26
Talente Fertigkeitsfokus (Bluffen), Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit
Fertigkeiten Bluffen +11, Heimlichkeit +11, Mit Tieren umgehen +9, Schwimmen +22, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +13, Wissen (Natur) +4
Sprachen Druidisch, Gemeinsprache, Riesisch
Besondere Eigenschaften Amphibie, Böser Blick, Bund mit der Natur (Hai namens Hautreißer), Naturgespür, Schreckliche Erscheinung, Unterholz durchqueren, Tierempathie +6
Kampfausrüstung *Stab: Mittelschwere Wunden heilen* (18 Ladungen); **sonstige Ausrüstung** *Kurzspeer +1*

A4 Kapitänskajüte

Die Tür der Kapitänskajüte ist verquollen und verklemmt, sodass ein Stärkewurf gegen SG 20 nötig ist, um sie zu öffnen.

Neben den Resten zertrümmerter Möbel schwimmen die zerfetzten Laken eines Himmelbetts wie Gespenster über dem zerbrochenen Bettgestell. In den Leinen verheddert schwimmt ein Ertrunkener im schlammigen Wasser. Am anderen Ende des Raumes steht eine Truhe.

Die *Beutejäger* war nicht völlig von ihrer Besatzung aufgegeben worden, als sie im Jeggare versank. Die Leiche hier gehört dem einzigen an Bord verbliebenen Besatzungsmitglied, einem Zeloten des Urgathoakultes, dem befohlen worden war, das Schiff in den Hafen von Korvosa zu steuern. Der kränkliche Rois Vindmel diente Urgathoa hauptsächlich, weil er ein chronischer und ausgewiesener Hypochonder war. Schicksal und Unglück führten ihn in die Dienste der Edlen Andaisin, die mit seinem weinerlichen Getue keine Geduld hatte, wohl aber eine Verwendung für seine blinde Treue sah. Als der Plan Form annahm, das Schiff in den Hafen von Korvosa zu steuern, stellte Andaisin ihren am wenigsten geliebten Diener für die Mission zur Verfügung und Rois, welcher der Urgathoa-Klerikerin verfallen war, war nur allzu begierig, sie zu beeindrucken. Unfähig, sich den Wünschen der eiskalten Hohepriesterin zu widersetzen, leitete er die Mission in der Hoffnung, vom sinkenden Schiff entkommen und an Land schwimmen zu können, wo ihn seine Herrin sicherlich belohnt hätte. Völlig allein mühte er sich mit aller Kraft, das schwerfällige Schiff nach Alt-Korvosa zu lenken, kam dem Land aber nicht nahe genug, um hinüberzuschwimmen, ehe die Stadtwache den Beschuss eröffnete. Als die ersten Treffer das Schiff erschütterten, verfiel Rois in Panik und floh in die Kajüte, wo er seine persönlichen Habe aufbewahrte. Und während das Schiff bockte und schlingerte, schlug er sich den Kopf an eben jener Truhe, die er öffnen wollte, verlor das Bewusstsein und ertrank. Seine in eine einfache schwarze Robe gekleidete Leiche treibt nun durch den Raum; untersucht man sie, findet man eine hässliche Kopfverletzung, die zwar nicht tödlich ausgefallen war, wohl aber jemanden ins Reich der Träume hätte befördern können. Die Leiche ist bereits zum Teil von Krabben und Fischen angefressen, insbesondere von seinem Gesicht ist nicht mehr viel übrig, so fehlt die Zunge, was *Mit Toten sprechen* effektiv nutzlos macht (der Zauber könnte eventuell noch „Ja“ und „Nein“ als Antworten hervorbringen, alles andere dürfte zu unverständlich ausfallen). Sollten die SC erkennen, dass Rois zum Kult der Urgathoa gehört hat, so ist dies in Ordnung, sie sollten von der Leiche aber nicht erfahren, wo der verborgene Tempel des Kultes liegt. Falls die SC die richtigen Fragen stellen, könnte die Leiche Andaisins Namen heulend ausstoßen, allerdings ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 erforderlich, um dies zu verstehen. Durchsucht man die Leiche, findet man ein silbernes Unheiliges Symbol der Urgathoa an einer Kette um ihren Hals.

Schätze: Rois silbernes Unheiliges Symbol ist 25 GM wert, größere Schätze harren aber in der wasserdichten Seemannstruhe. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10 beim Untersuchen der Truhe, findet er Hautfetzen und Haare an einer Kante der Truhe, wo Rois sich den Schädel angeschlagen hat. Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 enthüllt ferner, dass die Truhe eine intakte Versiegelung aufweist.

In der Seemannstruhe befinden sich ein Lederbeutel mit 50 PM und 38 GM, sowie einem *Resistenzumhang +2*, der mit dem unheiligen Symbol Urgathoas bestickt ist (Rois hat diesen nicht offen getragen, für den Fall, dass die *Beutejäger* von anderen geentert worden wäre, ehe er die Mission hätte ausführen können). Das Symbol auf dem Umhang kann entfernt werden, ohne seine magischen Eigenschaften zu schädigen, so ein Fertigkeitswurf für Beruf (Schneider) oder ähnliches gegen SG 20 gelingt.



Misslingt dieser Wurf erhält der Umhang den Zustand Beschädigt und funktioniert wie ein *Resistenzumhang +1*, bis er repariert wird.

In der Truhe befindet sich ferner eine Abschrift von Urgathoas heiligem Text, *Stille Deinen Hunger*. Das Buch ist hochwertig illuminiert und in schwarze Seide und Samt gebunden, die Seiten sind aber uralt und empfindlich; es ist 1.500 GM wert. Jede nichtböse Kirche in Korvosa zahlt diesen Preis quasi als Kopfgeld für die Aushändigung des Buches (Abadars Klerus archiviert das Werk, jede andere nichtböse Kirche zerstört es). Sollte die Seemannstruhe unter Wasser geöffnet werden, ruiniert dies das Buch und senkt seinen Wert auf 500 GM. Falls das Buch unbeschädigt an die Oberfläche gelangt, können die SC seinen Inhalt durchstöbern. Es handelt sich um eine Mischung aus Gebets- und Kochbuch (zur Zubereitung diverser Humanoider zum Verzehr), aber auch um einen Leitfaden zum verbindlichen Umgang mit Untoten und wie man sich selbst in einen solchen verwandeln kann. Rois hat bei seiner Abschrift eine große Blasphemie begangen: Überall im Text hat er den Namen „Urgathoa" ausgekratzt und stattdessen „Andaisin" geschrieben – dies sollte ein Hinweis sein, wie sehr er von der Hohepriesterin besessen gewesen ist.

Entwicklung: Sollten die SC den Namen Andaisin in Erfahrung bringen, können sie weitere, verstörende Informationen erlangen, sofern ihnen ein Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte oder Lokales) gegen SG 20 oder für Diplomatie zum Informationen sammeln gegen SG 25 gelingt; Cressida Hofer kennt die folgenden Informationen automatisch, so die SC ihr gegenüber den Namen fallen lassen: Vor mehreren Jahren erlagen die Bewohner des kleinen Dorfes Beorandy am Nordufer Nidals einem plötzlichen und verheerenden Ausbruch der Beulenpest. Nidaler Ermittler stießen auf Hinweise, dass der Kult der Urgathoa unter Führung einer Frau namens Andaisin dafür verantwortlich gewesen war, allerdings hatten die Hohepriesterin und ihr Kult sich bereits abgesetzt. Der Umstand, dass sie dafür wohl ein Schiff genutzt hatte, veranlasste Nidal, die Städte und Häfen an der Westküste Avistans darüber in Kenntnis zu setzen, dass Andaisin eine gesuchte Kriminelle und Massenmörderin sei – allerdings konnte sie nie gefasst werden.

Belohnung: Sofern die SC die Verbindung zum Kult der Urgathoa erkennen, belohne sie mit 1.600 EP. Belohne sie mit weiteren 1.200 EP, falls sie entdecken, dass die Edle Andaisin an der Sache beteiligt ist.

Cressida Hofer berichten

Nachdem die SC das Wrack erkundet haben, ist Cressida Hofer überrascht zu erfahren, dass das Schiff vielleicht gar kein Seuchenschiff gewesen ist. Sollten die SC zudem Beweise für eine Beteiligung des Kultes der Urgathoa gefunden haben, verdüstert sich ihre Stimmung. Falls die SC selbst noch nicht zu dem Schluss gekommen sind, folgert sie, dass das „Seuchenschiff" nur eine Ablenkung gewesen ist, welche die Ermittlungen zu der Krankheit verzögern sollte. Die Anwesenheit eines Anhängers der Göttin der Krankheiten kann kein Zufall sein und so kommt sie zu dem Schluss, dass der Kult der Urgathoa in Korvosa am Werke sei. Erfährt sie zudem, dass Andaisin beteiligt ist, wird sie noch besorgter, da die berüchtigte Kriminelle aus Nidal schon ganze Ortschaften mit Seuchen ausgelöscht hat, will man den Behauptungen aus ihrer Heimat Glauben schenken. Aus auf der Hand liegenden Gründen will Hofer die Situation in Korvosa nicht noch weiter verkomplizieren, indem sie Nidal über Andaisins mögliche Beteiligung informiert. Sie bittet die SC, die Augen nach weiteren Hinweisen offen zu halten, aber auch weiterhin gegen die Verbreitung der Blutschleierkrankheit in der Stadt anzukämpfen. So lange Kultanhänger der Urgathoa aktiv sind und die Ausbreitung der Seuche vielleicht aktiv unterstützen, ist es umso wichtiger, selbige aufzuhalten.

Überlebende: Sollten die SC für diese Mission länger als einen Tag benötigen, kostet jeder weitere Tag das Leben von 10 Bürgern, welche die SC andernfalls gerettet hätten.

MISSION 2: PESTRATTEN

Wie in vielen großen Städten locken auch in Korvosa die Tunnel und Kanalisationsanlagen unter der Stadt alle möglichen ungesunden Elemente an. Dabei verbinden die lokalen Werraten Elemente von Dieben, Ungeziefer und Monstern: sie schleichen durch die stinkenden Tiefen und leben von den Abfällen der Stadt. Die meisten Bewohner der Stadt halten die Monster für Ammenmärchen, mit denen Kinder zur Ordnung gerufen werden, sodass die Lykanthropen und ihre unwissenden Gastgeber lange in gewisser Eintracht miteinander leben konnten – bis jetzt.

Als ein Mob Bürger in Mittland auf eine Werratte stieß, welche so dumm war, in einer Gasse herumzuschleichen, machte sich die Angst vor der Seuche gewaltsam Luft und die Werratte wurde öffentlich hingerichtet. Schon bald wagten sich ein paar betrunkene Hafenarbeiter in die Kanalisation, um auf Werrattenjagd zu gehen, da sie den unter den Straßen hausenden Lykanthropen die Schuld an allen Problemen gaben. Die Werratten ihrerseits sind an Furcht und Misshandlungen gewöhnt, sodass sie ihre Nester größtenteils aufgaben und sich anderswo in der Stadt verbargen. Eine hitzköpfige Werratte namens Girrigz Schlitzkrall weigerte sich aber, diesem Beispiel zu folgen und ruft seine Artgenossen nun auf, gegen die geschwächten Menschen oben in den Krieg zu ziehen.

Sobald diese Ereignisse beginnen, sucht eine von Korvosas heimlichen Lykanthropen die SC auf: Eries Gelbaug ist eine mausgraue Fischverkäuferin mit gelbstichigen Augen; mit über 50 Jahren ist sie eine der ältesten Lykanthropen in der Stadt und hat in dieser Zeit viel Leid gesehen, darunter auch von der Regierung veranlasste Säuberungsaktionen – und mit derartigen Reaktionen rechnet sie, wenn Girrigz weiterhin kriegstreiberisch tätig bleibt. Es ist ihr nicht gelungen, der gewaltbereiten Werratte und seiner Bande Vernunft einzureden, allerdings hört Eries über ihre Kontakte bei der Stadtwache von den SC und wendet sich in menschlicher Gestalt an sie, um ihre Hilfe zu erbitten. Sie ist zwar insgeheim auf ihre Besonderheit stolz, erklärt aber, dass etwas hinsichtlich Girrigz getan werden müsse, damit nicht noch mehr Unschuldige sterben. Sie bittet die SC, mit ihm zu reden und ihm wenn nötig einen Vorgeschmack zu geben, mit welcher Gewalt die Stadt zweifelsohne auf sein rebellisches Verhalten reagieren wird. Zugleich bettelt sie, dass die SC ihre Artgenossen nicht töten, wenn es vermieden werden kann, und weist ihnen den Weg zu Girrigz' Versteck unter dem Mittlandviertel. Im Ge-

genzug verspricht sie, die anderen Werratten dazu zu bringen, sich dem Kampf gegen die Seuche aus den Schatten heraus anzuschließen, indem sie die Leichen der Infizierten entsorgen und die Ausbreitung auch sonst nach Kräften bekämpfen.

B1 Kanalisationstunnel

Der Marsch durch Korvosas Kanalisation zum Lager der Werratten kann beliebig lange dauern. Sollten die SC noch Erfahrungspunkte benötigen oder du die Reise spannender gestalten wollen, findest du auf Seite 465 Zufallsbegegnungstabellen für die Kanalisation. Die Gruppe erreicht schließlich eine Lücke, welche in die Wand des Tunnels gegraben wurde.

Der Gestank der Kanalisation steht als widerwärtiger Dunst in der Luft und durch den Kanal des schmierig-schmutzigen Tunnels wälzt sich ein Brei aus Dingen, über die man besser Schweigen bewahrt. Der Tunnel teilt sich unerwartet. Der Dreck fließt zum größten Teil auf dem normalen Pfad weiter, ein kleiner Strom versickert aber durch einen breiten Riss in der schimmelüberzogenen Tunnelmauer. Der mannshohe Riss zieht sich auch durch den Fels hinter der Wand und aus dieser Öffnung steigen feine weiße Rauchwölkchen auf.

Folgt man dem Haupttunnel weiter, biegt dieser 6 m weiter nach Osten ab, wo ihn ein großes, rostiges Gitter versperrt. Der hinter dem Gitter liegende Bereich **B4** ist leicht einsehbar.

B2 Wachposten (HG 5)

Der Kanalisationsstrom quillt von Westen her in diese grob gearbeitete Steinkaverne, sammelt sich im Süden zu einer Pfütze und fließt dann weiter durch einen primitiv gearbeiteten Kanal in der Ostwand. Fette schwarze Pilze und andere eklige Fungi wachsen kräftig um diesen Schleimtümpel herum. In die Wände wurden mehrere niedrige Nischen getrieben, die mit schimmligen Heu, dreckigen Fellen und winzigen Knochen gefüllt sind.

Dieser Raum dient als Wachtposten gegen eindringende humanoide Jäger und die zahllosen anderen Bedrohungen der Kanalisation. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wissen (Gewölbe) gegen SG 15, identifiziert er den größten Pilz im Süden des Tümpels als einen Kreischer (*GRW*, S. 416).

Wo der seichte Abwasserstrom entlang fließt, macht er die entsprechenden Felder leicht rutschig. Man kann sich problemlos mit halber Bewegungsrate durch den Matsch bewegen, doch wer sich schneller bewegt oder auf einem dieser Felder einen Angriff ausführt, muss einen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 12 ablegen, um nicht auszurutschen und den Zustand Liegend zu erhalten.

Durch mehrere Risse in der Nordwand können Kreaturen der Größenkategorie Sehr klein oder kleiner zum Bereich **B5** hindurch schlüpfen.

Kreaturen: Zwei Werratten und drei Schreckensratten halten in diesem Raum Wache. Die Schreckensratten wurden dressiert, nicht den Abwasserstrom zu überqueren, da dies meist den Kreischer auslöst. Die Werratten tun dies aber absichtlich, sollten sie Eindringlinge bemerken oder angegriffen werden.

Der Kreischer befindet sich nahe der Mitte der Südwand, allerdings näher am Durchgang nach Bereich **B3** als an der anderen Lücke in der Wand. Jede Kreatur, welche von Bereich **B1** hereinkommt und sich nicht sofort nach Norden weiterbewegt (durch die Lücke zwischen der Wand und dem Steinpfeiler in der Raummitte) lässt den Kreischer loskreischen. Dies sorgt wiederum dafür, dass die Werratten in Bereich **B3** und der Rattenschwarm in Bereich **B5** nachsehen kommen. Ferner wird der Otyugh in Bereich **B4** aufgeweckt.

WERRATTEN (2) **HG 2**
EP je 600
TP je 18 (*MHB*, S. 175)

SCHRECKENSRATTEN (3) **HG 1/3**
EP je 135
TP je 5 (*MHB*, S. 215)

B3 Gemeinschaftsnest (HG 6)

In einem kleinen Feuer in der Mitte dieser offenen Höhle mit rauen, unregelmäßigen Steinwänden brennen Möbeltrümmer, getrocknetes Heu und andere Holzstücke. Die Wände sind mit kleinen Nischen übersät, die mit übergroßen, schmutzigen Rattennestern gefüllt sind. Durch die Kammer hallt das widerwärtige Tropfen verschmutzter schwarzer Kondensflüssigkeit. Am Westrand der Kammer fließen zähe Abwässer entlang, die durch einen Riss in der Westwand hinein- und durch einen weiteren im Süden wieder hinausquellen.

Der Großteil von Girrigz' Werratten vertreibt sich hier die Zeit mit schlafen, dem Schärfen gefundener Waffen und dem Essen von dem, was in der Kanalisation als Nahrung durchgeht. Der mit Schutt übersäte Boden ist dort, wo die Abwässer entlang fließen, etwas rutschig – siehe auch Bereich **B2**.

Ein gelungener Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 in Nähe der östlichen Nische enthüllt ein Loch in der Ostwand. Kreaturen der Größenkategorie Klein oder kleiner können sich durch diese Lücke quetschen.

Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wissen (Baukunst) gegen SG 14 oder für Wahrnehmung gegen SG 20, erkennt er, dass die Wände um den Riss in der Südwand herum bröcklig sind – sollte der Stein dort weggebrochen werden (Härte 8, 40 TP) wird die Lücke nach Bereich **B4** gerade breit genug, dass der Otyugh hindurchbrechen kann.

Kreaturen: Vier Werratten hocken hier und zischen und lachen über mehrere fette schwarze Ratten, die eine Straßenkatze quälen, welche sie in einem kleinen Käfig festhalten. Sie greifen alle Nicht-Werratten an, welche den Raum betreten. Sollte es hier zu einem Kampf kommen, nimmt Girrigz seine Schreckenrattengestalt an und kommt durch die Lücke in der Ostwand aus Bereich **B6** herbei, um seinen Verbündeten zu helfen.

WERRATTEN (4) **HG 2**
EP je 600
TP je 18 (*MHB*, S. 175)



B. WERRATENNEST IN DER KANALISATION



D. ABDECKERGASSE UND GIOTORRIS SPIELWARENGESCHÄFT

C. LAVENDEL UND VENDRAS WOHNUNG

Schätze: Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 18, stößt er auf diverse primitive Schätze und Werkzeuge der Werratten. Beachtenswert sind davon drei Rauchstäbe, ein Verstrickungsbeutel, ein Donnerstein, 20 Zündhölzer, eine verbogene Trompete aus Kupfer mit dem Stadtwappen Korvosas (Wert 120 GM) und ein Satz Tischlerwerkzeug [Meisterarbeit].

B4 Gefangener Otyugh (HG 4)

Dieser Abschnitt des Kanalisationstunnels wird von zwei dicken, rostigen Eisengittern abgetrennt. Aus einem menschengroßen Riss in der Nordwand sickert ein ständiger Strom Abwasser in den größeren Kanal voll verschmutzten Wassers. Ein gewaltiger Berg aus Schmutz und Trümmern blockiert zum Teil den Strom der Ausscheidungen und bildet so einen karrengroßen Klumpen in dieser widerlichen Arterie der Stadt.

Das Gitter im Westen gehört zu den alten Einrichtungen der städtischen Kanalisation und soll verhindern, dass Unbefugte diese betreten. Das Gitter im Osten ist neuer und dient demselben Zweck, verfügt zudem aber über einen Hebemechanismus, damit Kanalarbeiter und andere städtische Bedienstete hindurch kommen – das alte Gitter wurde einfach bisher nicht von der Stadt entfernt. Beide Gitter reichen bis zur Decke in 3 m Höhe (Härte 10, 60 TP, Stärkewurf SG 26 zum Anheben)

An der Südwand befindet sich ein Mechanismus aus mehreren Zahnrädern und einem großen Handrad 3 m östlich des östlichen Gitters. Die Werratten haben etwas in den Mechanismus geklemmt, um diesen dauerhaft entriegelt zu halten, sodass sie ihn nach Belieben nutzen können. Wer eine Minute lang das Handrad dreht, lässt das Ostgitter mit lautem Knirschen und Schaben in die Decke hochfahren.

Kreaturen: Die Werratten nutzen die beiden Gitter hier, um einen einsamen Otyugh festzuhalten. Die Kreatur ist noch keine Woche hier und ernährt sich von Ratten und was an Essbarem durch ihren improvisierten Käfig treibt. Wenn der Othyugh nicht durch den Kreischer in Bereich **B2** oder ähnlich lauten Lärm geweckt wurde, schläft er, wenn die SC eintreffen. Wird er geweckt, greift er sofort alle SC in Reichweite an. Sollte sich kein SC in Reichweite befinden, blubbert das geplagte Kanalisationsmonster, es sei „sooo hun'rig" und „gefan'en von gemei'en Ratt'nmensch'n". Die SC können den Otyugh mit freundlichen Worten und einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 23 dazu bringen, ihnen beim Angriff auf die Werratten zu helfen – sollten sie ihm zudem Nahrung geben, erhalten sie einen Bonus von +4 auf diesen Wurf für Diplomatie. Der Otyugh bleibt aber nur 1 Stunde lang Freundlich und vergisst dann, wer die SC sind, sofern diese ihren Einfluss nicht mittels weiterer Würfe für Diplomatie erneuern. – Vergisst er sie, versucht er als nächstes, sie zu fressen. Die SC können den Otyugh alternativ mit einem Fertigkeitswurf für Einschüchtern gegen SG 17 zur Zusammenarbeit bewegen, aber in diesem Fall währt seine Kooperation nur 10 Minuten lang, ehe er sich gegen die SC wendet.

OTYUGH **HG 4**
EP 1.200
TP 39 (*MHB*, S. 205)

B5 Rattennester (HG 3)

Kratzer von winzigen Krallen bedecken die unebenen Wände der grob aus dem Fels heraus gehauenen Höhle. Zwischen den Spuren überziehen Dutzende dunkler, faustgroßer Löcher den Stein so, als wäre es ein felsiger Bienenstock. Zahllose Knochen – von Ratten, Pferden, Fischen und Menschen – liegen über den Boden verstreut. Ein Riss in der Wand führt nach Osten.

Kreaturen: In den ausgehöhlten Wänden hausen ein Rattenschwarm und sechs fette, schmierige Schreckensratten. Sie greifen jede Kreatur an, die diesen Raum betritt und nicht nach Nagetier riecht. Sollte der Kreischer in Bereich **B2** ausgelöst wurden sein, so eilt der Rattenschwarm zum Nachsehen durch die Lücken in der Südwestwand, während die Schreckensratten dazu viel zu faul sind.

RATTENSCHWARM **HG 2**
EP 600
TP 16 (*MHB*, S. 215)

SCHRECKENSRATTEN (3) **HG 1/3**
EP je 135
TP je 5 (*MHB*, S. 215)

B6 Girrigz' Nest (HG 6)

Mehrere Kisten, nicht zueinanderpassende Schachteln und schlecht gepflegte Waffen stehen in dieser feuchten Steinkammer gestapelt oder liegen über den Boden verteilt. An einen der Stapel ist eine grobe Karte Korvosas gepinnt. Ein erhöhter Hohlraum in der Südwand enthält ein großes Rattennest aus schimmligen Kissen.

Kreaturen: Girrigz, der Anführer der Werratten, plant von hier aus seinen Feldzug gegen die Stadt. Er und seine Anhänger haben bereits vieles von dem zusammengetragen, was sie in den kommenden Tagen zu brauchen glauben, darunter diverse Waffen, fortgeworfene Nahrungsmittel und Ausrüstungsgegenstände wie Seile, Handschellen und mehrere Flaschen Alchemistenfeuer.

Untersucht jemand die Nische in der Südwand – Girrigz' Nest – und legt dabei einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 erfolgreich ab, stößt er auf einen langen Riss, der groß genug ist, dass sich eine Kreatur der Größenkategorie Klein oder kleiner nach Bereich **B3** hindurchzwängen könnte.

Girrigz hat die Kanalisation schon immer gehasst. Als natürlicher Lykanthrop existiert er bereits seit 29 Jahren als Werratte und fühlt sich unter den Stiefeln der Bürger Korvosas an der Oberfläche eingesperrt. Mehr als ein Mal ist die rebellische Werratte nach oben geschlichen, um ihren Hass an Bettlern und anderen ahnungslosen Menschen auszulassen, wobei Girrigz sein Tun stets als Rache gerechtfertigt hat.

Vor knapp einem Jahr erwischte ihn eine gut ausgerüstete Stadtwache mit zwei silbernen Armbrustbolzen, als er gerade einen Obdachlosen im Hafen zerfleischte. Er entkam nur knapp mit dem Leben und ist seitdem ein feuriger und wortgewaltiger Angehöriger der Werrattengemeinde, welcher seine Leute drängt, gegen die schwachen Menschen oben zurückzuschlagen. Dass dem alle Logik fehlt und die älteren Lykanthropen alles andere als mutig sind, stand seiner Kriegstreiberei lange im Weg, doch die Angriffe der Oberflächenbewohner seit Ausbruch der Seuche haben ihm endlich jene Anhänger zugetrieben, welche der wilde Revolutionär braucht. Zwar fehlen ihm das Können und die Masse an Gefolgsleuten, um die Stadt wirklich zu bedrohen, sein blinder Hass könnte aber leicht zum Tod von Hunderten führen.

Girrigz reagiert nicht auf das Lärmen des Kreischers; Kampfgeräusche aus Bereich **B3** oder die Befreiung des Otyugh sorgen aber dafür, dass er nachsehen kommt. Sollte die Gruppe ihn überraschen können, studiert er gerade eine Karte der Stadt und träumt davon, Schloss Korvosa niederzubrennen. Mit Girrigz kann man leider nicht vernünftig sprechen. Er hasst alle Nicht-Werratten und greift wild an, sobald er Angreifern gewahr wird, wobei er bis zum Tod kämpft.



GIRRIGZ **HG 6**

EP 2.400

Menschlicher Natürlicher Werratten-Kämpfer 6 (*MHB*, S. 175)
CB Mittelgroßer Humanoider (Gestaltwandler, Mensch)
INI +8; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 18 (+3 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE, +5 Rüstung)
TP 67 (6W10+30)
REF +6, **WIL** +6, **ZÄH** +9; +2 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Mithral-Rapier +1*, +13/+8 (1W6+5/18–20), Biss +5 (1W4 plus Fluch der Lykanthropie plus Krankheit)
Besondere Angriffe Fluch der Lykanthropie (ZÄH SG 15, keine Wirkung), Krankheit Schmutzfieber *(GRW,* S. 558), Waffentraining (Leichte Klingenwaffen +1)

TAKTIK

Vor dem Kampf Sofern Girrigz z.B. durch Kampflärm in Bereich **B3** gewarnt wird, trinkt er einen *Trank: Ausdauer des Ochsen,* einen *Trank: Verschwimmen* und einen *Trank: Schild des Glaubens +3,* ehe er losschleicht, um sich dem Kampf anzuschließen.
Im Kampf Girrigz kämpft wild und setzt besonders gern seinen Bissangriff ein. Sollte er unter 20 TP reduziert werden, trinkt er seinen *Trank: Mittelschwere Wunden heilen.*
Moral Als Fanatiker kämpft Girrigz bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 18, **KO** 18, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 6
GAB +6; **KMB** +7; **KMV** 25
Talente Ausweichen, Eiserner Wille, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier), Waffenspezialisierung (Rapier)
Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Klettern +7, Mit Tieren umgehen +7, Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +5
Sprachen Gemeinsprache, Varisisch
Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln, Lykanthropische Empathie, Waffentraining 1
Kampfausrüstung *Trank: Ausdauer des Ochsen* (2x), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Trank: Schild des Glaubens +3, Trank: Verschwimmen;* **sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +1, Mithral-Rapier +1,* 230 GM

Schätze: Zwischen den verdorbenen Lebensmitteln, Rollen schimmliger Seile und hauchdünnen dunklen Umhängen, welche die meisten Kisten in diesem Raum füllen, kann ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 gelingt, 22 Dolche, 12 Kurzschwerter, 3 Leichte Armbrüste, 60 Armbrustbolzen, 4 Kettenhemden, 12 Flaschen Alchemistenfeuer, ein Langschwert [Meisterarbeit] und einen Kettenpanzer [Meisterarbeit] finden. Durchsucht ein SC Girrigz' Nest und es gelingt ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20, so entdeckt er vier *Tränke: Mittelschwere Wunden*

heilen, eine *Luftflasche* und eine *Perle der Macht* (2. Grad), sowie den Riss in der Südwand.

Belohnung: Schaffen es die SC, Girrigz' Kriegstrupp zu zerstreuen, ohne neben Girrigz andere Werratten zu töten, dann belohne sie pro überlebender Werratte mit Erfahrung so, als hätten sie sie im Kampf besiegt.

Überlebende: Wenn die SC Girrigz daran hindern, gegen Korvosa in den Krieg zu ziehen, retten sie so 400 Leben.

MISSION 3: DIE FARBE DES TODES

Lavendel ist eine der bekannten und berühmteren Parfümerien in Korvosa. Die Boutique befindet sich in einer Reihe dicht zusammenstehender Geschäfte in einer Seitengasse der Beschwörerstraße. Sie gehört einer opportunistischen Chelierin namens Vendra Loaggri und hat einen Ruf für Avantgarde-Kreationen und freche Werbemethoden (viele Bewohner der Anhöhen hegen immer noch finstere Erinnerungen an die Aktion „Geschenkter Imp mit jedem Kauf"). Angesicht der um sich greifenden Furcht vor der Blutschleierseuche hat Vendra sich ihren bislang cleversten Werbetrick ausgedacht: eine Heilung.

Lavendels Luxuriöses Liniment ist das Alltagselixier des gemeinen Bürgers von Korvosa. Es macht dich morgens wach und beruhigt dich zum Abend. Es hilft gegen Gelenkschmerzen, müde Füße, schwielige Hände und Kopfschmerzen. Es lindert den Schmerz bei Schnittwunden, Verbrennungen, Prellungen und blauen Flecken. Es duftet nach Keuschheit, Selbstvertrauten und Respektabilität und schmeckt wie honigsüße Tautropfen auf Schneewolken. Besonders wundersam ist aber, dass Lavendels Luxuriöses Liniment Blasen beseitigt, Schwellungen minimiert, Sonnenbrand lindert und alle Symptome von Blutschleier fortwischt.

Den völligen Betrug bekommt man natürlich gratis hinzu.

Vendra hat sich von einer skrupellosen Händlerin zu einer zweitklassigen Schlangenölverkäuferin gewandelt. Sie geht davon aus, den verzweifelten Bürgern der Stadt ein kleines Vermögen abnehmen zu können und längst fort zu sein, ehe irgendjemand erkennt, dass die Hauptzutat des Wundermittels Flusswasser ist.

Die SC könnten Gerüchte über diese Wunderheilung vernehmen und von sich aus eine Untersuchung einleiten. Alternativ könnte ein NSC-Verbündeter sie über das Gerücht informieren und bitten, den Wahrheitsgehalt dahinter zu überprüfen. Sollte die Besitzerin von Lavendel tatsächlich ein Heilmittel gefunden haben, dann sollte es frei erhältlich sein. Und wenn sie Schlangenöl verkauft, dann muss die von ihr verkaufte falsche Heilung beseitigt werden, bevor noch mehr auf ihre Tricks hereinfallen, sich unwissentlich der Krankheit aussetzen und das Verhängnis noch schneller verbreiten.

Lavendel

Sollten die SC Lavendel tagsüber einen Besuch abstatten, stoßen sie auf eine Warteschlange kaufwilliger Bürger, welche sich von den amethystfarbenen Fenstern der Parfümerie vier Häuserblöcke weit erstreckt. Viele davon wirken gesund, andere zeigen frühe, aber offenkundige Symptome von Blutschleier. Die Schlange windet sich über die Straße und in das Geschäft, wo Kunden für 2 GM eine Anwendung von Lavendels Luxuriösem Liniment erwerben. Vendra begrüßt hinter ihrem Tresen jeden Kunden, überlässt den eigentlichen Verkauf aber zwei hübschen jungen Verkäuferinnen. Zwei große, gut gekleidete Männer mit purpurnen Krawatten haben ein Auge auf die Kunden, während sie diskret Totschläger parat halten, um auf einen Wink von Vendra hin jeden Ärger zu beenden.

Sollten die SC dagegen in der Nacht vorbeikommen, stoßen sie auf eine Warteschlange aus über 50 Kunden, welche vor dem Geschäft kampieren und darauf warten, dass der Laden am nächsten Morgen öffnet, um ihre Anwendungen des Elixiers zu erwerben. Nachts stehen weitere Wachen parat, die nach Dieben Ausschau halten und allzu enthusiastische und entschlossene Kunden von gröberem Unfug abhalten.

Neben den Geschäftsräumen besitzt Vendra Loaggri die beiden Wohnungen hinter dem Laden. In einer davon wohnt sie selbst, die andere wirkt von außen verlassen – die Tür ist mit staubigen Brettern verbarrikadiert, doch in Wahrheit dient es ihr als das Labor, in welchem sie ihr „Wundermittel" herstellt. Eine Geheimtür verbindet das Geheimlabor mit Vendras Schlafzimmer.

Jede Nacht rollen zwei von Vendras Schlägern ein stabiles Fass die Gasse zwischen Vendras Wohnung und dem Geschäft entlang. Sie bringen es bis zum Jeggare hinunter, wo sie es mit Wasser füllen (manchmal haben sie auch Glück und können es unterwegs gegen eine volle Regentonne austauschen). Dann bringen sie das Wasser zurück in die Gasse und in Vendras Wohnung. Dort wird es zum Bereich **C3** gebracht und beim Brauen des falschen Wundermittels verwendet. Sollten die SC die Nacht über Wache halten, werden sie Vendras Schläger problemlos entdecken und verfolgen können, auch wenn diese von ihrer Arbeitgeberin aufgefordert wurden, diskret vorzugehen und jeden zusammenzuschlagen, der sich allzu sehr für ihre Angelegenheiten interessiert.

C1 Parfümerie (HG 7 [Tag] oder 5 [Nacht])

Zu Kopf steigende, schwere Düfte wallen durch die vollgestellte, aber stilvoll eingerichtete Parfümerie. Eine schwindelerregende Ansammlung von Flaschen – beginnend mit kitschigen Keramikbehältern bis hin zu eleganten Kristallphiolen – steht auf diversen, mit Fransendeckchen ausgelegten Tischen und Regalen.

WERRATTEN-SC

Es ist möglich, dass einer oder mehrere SC sich bei Girrigz oder einem seiner Werratten-Gefolgsleute mit dem Fluch der Lykanthropie anstecken. Sollte dies eintreten, kannst du diesen SC die Schablone für einen Werratten-Lykanthropen verleihen und die Kontrolle über die Charaktere übernehmen, wenn sie von der Verwandlung übermannt werden, wie im *Monsterhandbuch* vorgeschlagen. Alternativ kannst du auch die Verderbnisregeln in Kapitel 1 der *Ausbauregeln IX: Horror* verwenden, welche verschiedene Mechanismen vorstellen, wie Lykanthropie einen Charakter auf langsamere und natürliche Weise verändert.

Dazu kommt das als Blickfang dienende Material im breiten Schaufenster. Gegenüber den lavendelfarbenen Glasscheiben des Frontfensters verläuft ein langer Tresen, auf dem Hunderte von kleinen Tongefäßen mit runden, magentafarbenen Verschlussstopfen stehen. Hinter dem Tresen hängt ein von Blumen umrahmtes Schild: „Lavendels Luxuriöses Liniment – Du hast es oder dein Leben ist vorbei!"

Früher war Vendra stolz darauf, nur die seltensten und teuersten Dürfte vorrätig zu haben, doch ihre gegenwärtige Geschäftsmasche zwingt sie, einen Großteil ihres normalen Angebotes einzulagern, um Platz für ihr Luxuriöses Liniment zu schaffen. Bezahlt ein Charakter die geforderten 2 GM oder erlangt er auf andere Weise eine Phiole, verschafft ihm dies 1 Anwendung von Vendras Allheilmittel – es ist eine angenehm riechende, ölige Flüssigkeit mit bitterem Geschmack. Untersucht ein SC die Mixtur 1 Stunde lang in einem Alchemielabor und ihm gelingt dabei ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 22, kann er die Komponenten des Elixiers bestimmen: Zucker, billiges Parfüm und Flusswasser.

Kreaturen: Sofern die SC die Parfümerie bei Tage betreten, halten sich hier Vendra und ihre Angestellten auf, dazu kommt die Kundenschlange, die sich durch den Laden und die Straße hinunter erstreckt. Konfrontieren die SC Vendra in Gegenwart von Kunden, wird die Situation recht schnell sehr unschön. Als leidenschaftliche Verkäuferin und Schnellrednerin, kann die Betreiberin sich aus fast allem herausreden. Selbst wenn ihr dies nicht möglich ist, etwa wenn jemand ihr die Liste der Zutaten ihres Wundermittels vorhält, sie nach dem nächtlich angelieferten Flusswasser fragt oder sie mit einem Seuchenopfer konfrontiert, welches von ihrer Medizin nicht geheilt wurde, ist sie eine viel zu gute Betrügerin und bleibt stets ruhig.

Am heutigen Tage bezahlt sie einen Hafenarbeiter mittleren Alters namens Solt Carmino dafür, im Laden herum zu schlendern, sich anzustellen und bei sich bietender Gelegenheit von seinen „persönlichen Erfahrungen mit Lavendels Luxuriösem Liniment" zu berichten – nämlich dass es ihn nicht nur von Blutschleier geheilt hätte, sondern auch die Schmerzen in seinem schlimmen Bein lindern würde. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 18 kann ein SC, der sich die Menge näher ansieht, erkennen, dass Solt der einzige ist, der sich scheinbar die Parfüms ansieht. Ein SC, der ihn anspricht und erfolgreich einen Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 25 ablegt, kann ihn dazu bekommen, dass er gesteht, von Vendra bezahlt zu werden und nie unter Blutschleier gelitten zu haben – er erklärt aber kleinlaut, dass es seinem Bein etwas besser gehe, seit er eine Anwendung des Luxuriösen Liniments eingenommen habe. Sollte er diese Beichte vor den anderen Kunden ablegen, beginnt mehr als die Hälfte zu schimpfen und zu fluchen und zieht grollend davon. Vendra brüllt die SC an, aus ihrem Laden zu verschwinden, und weist ihre Wachen an, die SC rauszuwerfen, wenn diese nicht freiwillig gehen. Sodann beginnt sie Gratisanwendungen ihres Wundermittels zu verteilen, um ihre Kunden zurückzugewinnen. Sollte ein Kampf ausbrechen, kommt es zu einem wahren Chaos: Kunden fliehen aus dem Laden, Vendra kreischt, dass das Geschäft geschlossen sei, und Dutzende Phiolen mit Parfüm gehen zu Bruch. Die Besitzerin versucht nach Bereich **C2** zu fliehen, nutzt aber eine sich eventuell bietende Gelegenheit für einen Hinterhältigen Angriff gegen einen SC.

Nachts halten zwei Wachen vor der Ladentür Wache. Vendra nutzt jeden Abend ihren *Stab: Krankheit kurieren* auf sich und ihre Wachen, sollten sie Symptome von Blutschleier zeigen. Sie plant, sich mit ihrem Vermögen aus der Stadt abzusetzen, sobald ihr Zauberstab nur noch eine Ladung enthält.



VENDRA LOAGGRI

VENDRA LOAGGRI **HG 5**

EP 1.600

Menschliche Expertin 2 / Schurkin 4

CN Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +3 GE, +4 Rüstung)

TP 28 (6W8–2)

REF +7, **WIL** +5, **ZÄH** +0

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch +7 (1W4/19–20 plus Gift einer Riesenwespe beim ersten Schlag)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

Zauberähnliche Schurkenfähigkeiten (ZS 4; Konzentration +7)

3/Tag — *Zaubertrick*

2/Tag — *Magierrüstung*

TAKTIK

Vor dem Kampf Vendra wirkt *Magierrüstung* auf sich; ihr Dolch ist bereits mit einer Anwendung Gift einer Riesenwespe *(GRW,* S. 559) vergiftet.

Im Kampf Die Parfümeurin bemüht sich nach Kräften, als harmlose Händlerin aufzutreten. Sie kreischt und schluchzt dramatisch, eilt hin und her und verpasst anderen gegebenenfalls auch (harmlose) Ohrfeigen.

Wobei sie in Wahrheit nach einer Möglichkeit sucht, eine Hinterhältigen Angriff mit ihrem vergifteten Dolch auszuführen. Im Fernkampf nutzt sie ihren *Zauberstab: Person bezaubern*, um Gegner für sich zu gewinnen.

Moral Sobald sie unter 11 TP reduziert wird, ergibt sich Vendra und sagt oder tut alles, um aus der Stadt zu entkommen, ohne getötet oder eingesperrt zu werden.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 16, **KO** 8, **IN** 13, **WE** 12, **CH** 16
GAB +4; **KMB** +4; **KMV** 18
Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Fertigkeitsfokus (Magischen Gegenstand benutzen), Waffenfinesse
Fertigkeiten Beruf (Parfümeur) +10, Bluffen +15, Diplomatie +15, Einschüchtern +6, Entfesselungskunst +12, Handwerk (Alchemie) +10, Heimlichkeit +12, Magischen Gegenstand benutzen +18, Sprachenkunde +6, Verkleiden +6, Wahrnehmung +10, Wissen (Lokales) +10
Sprachen Gemeinsprache, Halblingisch, Schoantisch, Varisisch, Vudrisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +2, Schurkentricks (Höhere Magie, Niedere Magie)
Kampfausrüstung *Stab: Krankheit kurieren* (3 Ladungen), *Stab: Person bezaubern* (14 Ladungen), Gift einer Riesenwespe (2); **sonstige Ausrüstung** Dolch, *Überzeugungsstirnreif*, silberne und violette Ohrringe und Armreifen (Gesamtwert 180 GM), Schlüssel für Wohnungen und Laden, 13 GM

VENDRAS HELFER (2) **HG 3**

EP je 800
Menschlicher Kämpfer 2 / Schurke 2
CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, +1 GE, +5 Rüstung, +1 Schild)
TP je 38 je (4 TW; 2W8+2W10+14)
REF +4, **WIL** +1, **ZÄH** +6; +1 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +8 (1W6+3/18–20)
Fernkampf Handarmbrust [Meisterarbeit] +5 (1W4/19–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

TAKTIK

Im Kampf Sollte ein Kampf ausbrechen, halten sich Vendras Schläger nicht zurück – sie setzen tödliche Gewalt ein und plädieren später auf Notwehr. Gegen bereits im Nahkampf befindliche Gegner setzen die Schläger gern ihre Handarmbrüste zusammen mit Tödlicher Zielgenauigkeit ein, greifen aber wenn nötig auch rasch zum Rapier. In Vendras Gegenwart dienen sie pflichtbewusst als Leibwächter und bemühen sich, die SC von ihrer Brötchengeberin fernzuhalten.
Moral Ein Schläger lässt seine Waffe fallen und flieht, wenn er unter 7 TP reduziert wird. Er kehrt später nicht an Vendras Seite zurück.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 13, **KO** 16, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 10
GAB +3; **KMB** +6; **KMV** 18
Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Kernschuss, Präzisionsschuss, Tödliche Zielgenauigkeit, Waffenfokus (Rapier)
Fertigkeiten Bluffen +7, Einschüchtern +7, Heimlichkeit +6, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentrick (Waffentraining)
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +1*, Leichter Stahlschild, Handarmbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, Rapier [Meisterarbeit, 12 GM

Schätze: Ein Charakter, dem ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie), Schätzen oder Wissen (Adel) gegen SG 18 gelingt, kann die teuersten Parfüms im Laden ausmachen – Düfte, welche den richtigen Käufern bis zu 100 GM wert sind. Insgesamt befinden sich im Laden exotische Parfüms im Wert von 800 GM. Hinter dem Tresen befinden sich eine einfache Holzkassette mit 422 GM – den Einnahmen der letzten Tage – und ein stabiler, eiserner Geldschrank. Dieser kann mittels eines Fertigkeitswurfes für Mechanismus ausschalten gegen SG 28 geöffnet werden; er enthält 65 PM, 112 GM und drei leere, aber kunstfertig gearbeitete Parfümfläschchen aus Lapislazuli (Wert je 45 GM).

C2 Vendras Wohnung

Vendras Tür ist verschlossen (Mechanismus ausschalten gegen SG 20).

Hochwertige Wandvorhänge, künstlerisch geformte Kerzen und der Duft von Kirschblüten erfüllen diese gut ausgestattete Wohnung. Auf einem mit Efeuranken beschnitzten Tisch steht ein zerbrechliches Porzellan-Teeservice, in der Küchenecke im Osten findet sich eine exotisch geformte Wasserpfeife. Neben der Küche führt eine offenstehende Tür in ein Schlafzimmer mit einem antiken Schrank und einem Bett voller runder Kissen, welches gänzlich mit purpurner Seidenbettwäsche bezogen ist.

Vendra bemüht sich, den Salon einer chelaxianischen Adeligen nachzuahmen. Hier ist alles sehr ordentlich und sauber und die Textsammlung an geschmacklosen Romanzen und rührseliger Dichtung ist bestens organisiert. Zwischen Kerzenhaltern und bemalten Wandtellern hängen zwei amateurhafte Gemälde, das eine zeigt eine beruhigende Landschaft mit einem Bergsee, das andere ist eine Skizze des berühmten chelaxianischen Opernhauses „Das Melodeum Ihrer Kaiserlichen Hoheit". Im Raum gibt es keine alchemistischen Gerätschaften.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 stößt man auf eine Geheimtür, die ins Schlafzimmer der Nachbarwohnung führt.

Sollten die SC hier in der Nacht hereinkommen, besteht eine Chance von 50 %, Vendra schlafend anzutreffen. Ansonsten ist sie in Bereich **C3** und mischt ihr Wundermittel für den nächsten Tag.

C3 Liniment-Labor (HG 3)

Die Tür dieser Wohnung ist von beiden Seiten mit Brettern vernagelt (Härte 5, 15 TP, Gegenstand zerschmettern gegen SG 24).

Der Boden dieser heruntergekommenen Wohnung ist von Teilen zerbrochener Kisten und Fässer bedeckt. In einer Ecke des Raumes steht eine etwa 1,20 m hohe Wanne mit einer öligen Flüssigkeit, aus welcher ein abgenutztes Paddel ragt. Daneben stehen mehrere Fässchen mit schlammigem Wasser und zwei Stapel kleiner Kisten. Einer davon enthält Dutzende kleiner Keramikphiolen mit magentafarbenen Stopfen, der andere eine Ansammlung von Parfümflaschen unterschiedlichster Art. In der Küchennische steht eine weitere Kiste, die mit bunten Glassplittern gefüllt ist. Trotz der Unordnung riecht es in der ungepflegten Wohnung erbaulich nach Gewürzen, Blumen und exotischen Ölen.



Vendra und ihre Helfer verbringen hier jeden Abend Stunden mit der Herstellung von Lavendels Luxuriöses Liniment, indem sie Flusswasser und andere billige Stoffe mit jenen Parfüms zu kombinieren, welche sich im Geschäft schlecht verkaufen. Die Flaschen, Parfüms und das Flusswasser in diesem Raum genügen der Stadtwache als Beweise, um die Parfümerie zu schließen und Vendra einzusperren.

Kreaturen: Tagsüber ist einer von Vendras Helfern hier zugange. Nachts stellen Vendra und zwei ihrer Schläger den Löwenanteil der Mixtur für den nächsten Tag her, wobei wenigstens drei Mal pro Nacht jeweils ein Fass Flusswasser als Nachschub geholt werden muss.

VENDRAS HELFER (2) **HG 3**

EP je 800

TP je 38 (siehe Seite 99)

Schätze: Die Ausrüstung in diesem Labor ergibt ein Alchemistenlabor. Es wird zwar zum Brauen eines falschen Elixiers verwendet, die vorhandenen Bestandteile ergeben aber dennoch Rohstoffe im Wert von 800 GM, die man zum Brauen von Tränken oder Herstellen alchemistischer Gegenständen verwenden kann.

Der Laden wird dichtgemacht!

Jede ernsthafte Untersuchung von Lavendels Wunderheilmittel enthüllt Vendras völlig haltlose Behauptungen und ihre verbrecherischen Aktivitäten. Die Stadtwache benötigt aber Beweise für die Schandtaten der Parfümeurin, um sie anklagen zu können. Der leichteste Weg besteht darin, dass die SC eine Anwendung von Lavendels Luxuriösen Liniment erwerben, einen Erkrankten finden und ihm in Gegenwart von Vertretern der Stadtwache das Allheilmittel verabreichen. Graum Soldado und auch Feldmarschallin Hofer sind bereit, einem solchen Experiment beizuwohnen, vorausgesetzt die SC können am Ende den Erkrankten auch selbst heilen. Ebenso wäre eine schriftlich vorgelegte Analyse einer Anwendung des Liniments als Beweis gültig, welche zu dem Schluss kommt, dass es keinen medizinischen Wert besitzt.

Wenn die SC Cressida berichten, was sie in Vendras geheimen Labor gesehen haben, rückt die Stadtwache aus – Hofer gibt den SC eine Eskorte mit, welche Vendra verhaften soll. Sollten die SC Lavendel auf eigene Faust unter die Lupe nehmen, wäre es ratsam, Vendra lebend abzuliefern. Falls sie dagegen eher vigilantentypisch agieren, ist die Stadtwache nicht begeistert, falls Vendra zu Tode kommt. Hofer ist zwar bereit - eingedenk der früheren Verdienste der SC - die Sache unter den Teppich zu kehren, und dankt ihnen sogar, sollten sie Beweise für die Missetaten der Ladenbetreiberin vorlegen, schlägt ihnen aber zugleich vor, sich künftig doch mehr zurückzuhalten.

Sobald Lavendel geschlossen wird, verbreiten sich rasch Gerüchte über das falsche Wundermittel und Vendras Ruf ist auf immer ruiniert.

Belohnung: Sollten die SC Vendras Betrug aufdecken und Lavendel schließen, dann belohne sie mit 1.600 EP. Belohne

sie passend mit EP für alle weiteren Beteiligten (u.a. Vendra), welche sie nicht im Kampf besiegen mussten, ganz so, als hätten die SC diese NSC im Kampf besiegt.

Überlebende: Wenn die SC dem Verkauf von Vendra Loaggris falschem Wundermittel ein Ende setzen, retten sie 700 Bürgern Korvosas das Leben, da diese sich ansonsten unwissentlich angesteckt und die Krankheit weiterverbreitet hätten, während sie sich vom Elixier geschützt glaubten.

MISSION 4: DIE HUNGRIGEN TOTEN

Während sich die Leichen zu stapeln beginnen, fängt die Kirche des Abadar damit an, jenen Nachlässe auf Heilung zu gewähren, welche mit Karren durch die Straßen ziehen, die Toten aufladen und zum Grauen Viertel zu den Massengräbern karren. Man bezeichnet diese Leute auch als Leichenkutscher. Schon bald kursieren Gerüchte, dass einige faule Leichenkutscher ihre Ladungen gar nicht wie angewiesen ins Graue Viertel bringen, sondern in abgeschiedenen Gassen von Alt-Korvosa entsorgen würden. Feldmarschallin Hofer schickt die SC zum Nachsehen an einen dieser Orte, die Abdeckergasse. Sie erklärt, dass das Problem weitaus größer sei als die potentielle Faulheit einiger Leute, vielmehr befürchtet sie, dass viele Leichen gefährliche Aasfresser anlocken oder sich gar als Untote wieder erheben könnten. Sie bittet die SC, zur Abdeckergasse aufzubrechen, um zu bestätigen, ob es sich um einen illegalen Leichenablageplatz handelt oder nicht. Sollten sich die Befürchtungen bestätigen, so mögen sie sicherstellen, dass die Region frei von Aasfressern und Untoten ist, und dann Bericht erstatten, damit sie eine Einheit der Stadtwache zum Abholen der Toten abstellen kann. Alternativ kann die Bitte, in der Abdeckergasse nachzusehen, von Seiten des Tempels von Abadar geäußert werden oder die SC könnten sich aufgrund von Gerüchten aus eigener Initiative zum Nachsehen entschließen.

Die Abdeckergasse ist dank ihres ungewöhnlichen Verlaufs und ihrer schattigen Ecken schon lange ein beliebter Ort für illegale Geschäfte, leise Morde und kriminelle Händel im Gewirr des westlichen Alt-Korvosa. Die Einheimischen meiden die Gasse und die hohen Gebäude und die nahe Stadtmauer verbergen sie dauerhaft vor dem Licht der Sonne. Entsprechend stellt sie einen perfekten Ablageplatz für einige der skrupelloseren Leichenkutscher dar. Der langsam wachsende Leichenberg in den Schatten fällt nur wenigen Lebenden auf – dies gilt aber nicht für die Untoten; Mittlerweile haben sich vier Vampirbruten in der Gasse niedergelassen. Diese gehören zu den Hundertschaften von Sklaven des Grafen Tiriac, eines mächtigen Vampirs, welcher die Grafschaft Varno in Ustalav regiert. Als die Rote Mantis seinen Untergebenen Ramoska Arkminos kontaktierte, sah Tiriac eine Gelegenheit, sein Einflussgebiet zu erweiteren, daher gestattete er Arkminos die Reise nach Ustalav, drängte ihm zugleich aber vier seiner Vampirbruten als „Assistenten" auf. Ramoska wusste natürlich, dass diese halbwilden Vampirbruten ihm nur nachspionieren und von einem Verrat abhalten sollten, hatte aber kein Interesse daran, durch ihre Gegenwart ständig gestört zu werden. Also erlaubte er ihnen praktisch gleich nach der Ankunft in der Stadt, sich frei in den Gassen und der Kanalisation bewegen zu dürfen. Die vier haben sich im Kriechkeller unter Giotorris Spielzeugladen niedergelassen, einem heruntergekommenen Laden in der Gasse. Ihren Auftrag Ramoska im Auge zu behalten haben sie im Grunde schon längst vergessen.

Die wilden Vampirbruten haben ein Loch in die Rückwand des Ladens gebrochen, durch das sie beliebig die Gasse betreten und wieder verlassen können, um sich an Opfern zu laben. Das Loch tarnen sie mit einem Leichenhaufen und ihre ausgesaugten Opfer werfen sie zu den anderen Toten in der Gasse.

D1 Abdeckergasse (HG 4 oder 8)

Die hohen Mauern der umliegenden Gebäude hüllen die eigenwillig krumme Gasse in ständige Schatten. Sie ist von Schmutz und Abfällen übersät, allerdings ist dies nicht das schlimmste Merkmal dieser heruntergekommenen Nebenstraße. Gegen einen krummen Holzzaun gestapelt, wächst ein Haufen aus mehr als drei Dutzend Seuchenopfern mit aufgerissenen Augen und von roten Flecken überzogenen Gesichtern in die Höhe. Der Geruch des Todes wird vom Fäulnisgestank überlagert, welcher andeutet, dass manche Leiche hier schon seit Tagen liegt. Selbst oberflächliche Betrachtung verrät aber, dass einige Körper im Vergleich zu den meisten Seuchenopfern seltsam blass wirken.

Faule Arbeiter, welche die Leichenkarren durch die Straßen schieben, aber auch die Vampirbruten deponieren ihre Leichen gleichermaßen in dieser schattigen Gasse. Mehr als 40 von ihnen finden sich entlang der Ostmauer aufgehäuft. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 16 kann ein SC bestätigen, dass vielen der Toten nicht nur das Blut ausgesaugt wurde, sondern dass beinahe die Hälfte der Leichen keine Anzeichen von Blutschleier zeigt, sondern lediglich jeweils zwei Einstiche an Hälsen, Handgelenken oder Oberschenkelinnenseiten aufweisen. Das Loch in der Ostwand nach Bereich **D2** fällt jedem auf, der sich dem Leichenberg auf 3 m oder weniger nähert. Die Leichen der Seuchenopfer sind immer noch ansteckend – wer mit ihnen in Kontakt kommt, wird Blutschleier ausgesetzt.

Kreaturen: Tagsüber wimmelt es in der Abdeckergasse von fetten Fliegen und Ratten, die sich an den Leichen laben und vollstopfen. Nachts verbirgt sich eine Vampirbrut auf dem Dach über der Gasse und wacht über das Versteck. Die 6 m hohen Mauern verursachen einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um die Vampirbrut von unten zu entdecken. Sobald die Vampirbrut sieht, dass jemand mit den Leichen hantiert, kreischt sie einen Alarm und klettert an der Wand hinab, um anzugreifen. Die drei anderen kommen in 1W3 Runden hinzu.

VAMPIRBRUT **HG 4**

EP 1.200

Elfischer Schurke 1 / Krieger 3 (*Monsterkompendium*, S. 244)

CB Mittelgroßer Untoter (Elf, Humanoider)

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Dämmersicht; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +3 GE, +4 Natürlich)

TP 40 (4 TW; 1W8+3W10+19); Schnelle Heilung 2

REF +6, **WIL** +2, **ZÄH** +7; +2 gegen Verzauberung

Immunitäten wie Untote, Schlaf; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 5/Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +2

Schwächen wie Vampire, Empfindlichkeit gegen Auferstehung, Schwächen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hieb +4 (1W4+1 plus Lebenskraftentzug)

Besondere Angriffe Beherrschen (SG 16), Blutsaugen, Hinterhältiger Angriff +1W6, Lebenskraftentzug (1 Stufe, SG 14)

TAKTIK

Im Kampf Die Vampirbruten koordinieren ihre Angriffe nicht, sondern zanken sich lieber und streiten um die Mahlzeiten. Daher nimmt sich jede Vampirbrut einen eigenen SC vor und tut sich mit anderen nur dann zusammen, wenn es keine andere Wahl gibt. Wenn zwei Vampirbruten einen SC angreifen, lenken sie einander derart ab, dass jede einen Malus von -2 auf ihre Angriffswürfe erhält. Sie verschwenden keine Zeit darauf, Opfer beherrschen zu wollen, außer es steht am Ende nur noch eine Vampirbrut einem SC gegenüber.

Moral Die Vampirbrut kämpft bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 16, **KO** —, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 18

GAB +3; **KMB** +4; **KMV** 18

Talente Ausweichen, Fertigkeitsfokus (Akrobatik), Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung)

Fertigkeiten Akrobatik +19, Heimlichkeit +18, Klettern +8, Wahrnehmung +13

Sprachen Gemeinsprache, Elfisch, Varisisch

Besondere Eigenschaften Elfenmagie, Fallen finden +1, Gasförmige Gestalt, Schattenlos, Spinnenklettern

D2 Werkstatt (HG 8)

Dutzende von Glasaugen mit schielendem und wahnsinnigem Blick starren aus den Köpfen missgestalteter und halbfertiger Puppen von den schiefen Regalen dieser Werkstatt herab. Von Ratten angenagte, ausgestopfte Auerochsen, einzelne Puppengliedmaße, Miniaturelefanten, seeuntüchtige, kleine Holzschiffe und Holzklötze, die mit verunstalteten oder schlecht gezeichneten Tieren bemalt sind, füllen Eimer und Regale. Eine rissige Holztür führt nach Norden und eine wacklige Falltür im Osten ist im Sägemehl auf dem Boden gut zu erkennen. In einer Ecke liegt inmitten des Sägemehls, rostiger Werkzeuge und ölverschmierter Lumpen die vertrocknete Leiche eines alten Mannes.

In dieser Werkstatt hat der unbegabte frühere Betrüger Rodolfo Giotorri seine furchtbaren Spielzeuge angefertigt. Nun liegt er tot und ausgetrocknet inmitten seiner starrenden Schöpfungen. Gelingt einem SC bei der Untersuchung seiner Leiche ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15, entdeckt er insgesamt acht punktförmige Stichwunden an seinem Hals und einen kleinen Schlüsselring – dieser trägt den Schlüssel für die Vordertür des Ladens und die Kassette in Bereich **D3**.

Die Falltür führt in einen Kriechkeller mit 1,05 m Deckenhöhe, festgestampftem Erdboden und denselben sonstigen Ausmaßen wie die Werkstatt. Für mittelgroße Kreaturen ist dieser Bereich Schwieriges Gelände. Zwischen diversen Blöcken gewöhnlichen Holzes liegen vier einfache, aber stabile Särge. Diese sind mit grauer Erde aus Ustalav gefüllt.

Kreaturen: Tagsüber ruhen hier die vier Vampirbruten. Leise und heimlich vorgehende SC könnten sich an sie anschleichen – schlafende Vampirbruten erhalten einen Malus von -10 auf ihre Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Gut zusammenarbeitende SC könnten alle vier gleichzeitig erwischen; ansonsten schlägt eine Vampirbrut aber heulend um sich, selbst wenn eine der traditionellen Methoden zum Töten einer Vampirbrut genutzt wird. Dies weckt die übrigen, welche natürlich gegen Eindringlinge um ihre Unleben kämpfen. Die Bereiche **D1** und **D2** sind schattig genug, dass die Vampirbruten sich dort sogar am Tag aufhalten und bewegen können, ohne Schaden zu erleiden.

VAMPIRBRUTEN (4) **HG 4**

EP je 1.200

TP je 40 (siehe Seite 100).

Schätze: Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 stößt man auf mehrere Gegenstände in der Erde, welche die Särge füllt: drei Lederbeutel mit insgesamt 15 PM und 300 GM aus ustalavscher Prägung, ein *Ring der Sprungkraft* (gearbeitet, dass er aussieht wie ineinander verschlungene Messingspinnenbeine) und eine aus Knochen gefertigte *Unheimliche Panflöte*.

Überlebende: Indem die SC die Vampirbruten töten oder vertreiben und bestätigen, dass die Abdeckergasse zur Entsorgung von Leichen genutzt wird, retten die SC 200 Bürgern das Leben. Die Stadtwache geht in der Zukunft gegen eine derartige Zweckentfremdung der Gasse vor.

D3 Giotorris Spielzeugladen

Unbeholfen vernähte Stofftiere, schlecht ausgerüstete Spielzeugsoldaten und Puppen mit zahllosen ungewollten Entstellungen starren leer durch das dreckverschmierte Schaufenster des Verkaufsraumes dieses Spielzeuggeschäfts. An der Decke hängen mehrere schwer wirkende Drachen mit purpur-und blutroten Stoffschwänzen, während eine Seite des Raumes von einem Puppenhaus dominiert wird, das an Schloss Korvosa mit seinen einschüchternden Türmen erinnert. Öffnet man die Vordertür, stößt diese gegen viele kleine, staubige Glöckchen. Auf dem Verkaufstresen stehen staubige Gefäße mit Süßigkeiten und gegenüber des Einganges befindet sich ein Tür mit der Aufschrift „Privat".

Giotorris Spielwarengeschäft ist seit Ausbruch der Seuche geschlossen. Überall befindet sich eine leichte Staubschicht. Die Vampire, welche sich in der Werkstatt niederließen, haben die billigen und fehlerhaften Waren nicht angerührt, damit neugierige Passanten keinen Grund zum Nachschauen hatten.

Die Vordertür ist verschlossen (Mechanismus ausschalten gegen SG 30; der Schlüssel befindet sich in Bereich **D2**).

Schätze: Theoretisch besitzen die vielen Spielzeuge hier einen gewissen Wert, allerdings haben sie weder Giotorri reich

gemacht, noch die Leben anderer irgendwie bereichert. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 14 stößt ein SC auf eine rostige, traurig klimpernde Schließkassette hinter dem Tresen. Um diese zu öffnen, ist ein Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 20 erforderlich; in der Kassette befinden sich 2 GM, 8 SM, 22 KM, ein Silberzahn (Wert 1 GM) und ein Messingschlüssel in Form des Symbols von Abadar mit der Nummer 261. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales oder Religion), erkennt er den Schlüssel als zu einem privaten Schließfach eines Abadartempels gehörig. Sollten die SC den Schlüssel einem der Angestellten der Bank von Abadar vorlegen, holt ein Priester Giotorris Ersparnisse und Besitztümer aus den Tagen seiner Jugend: 68 GM, einen Satz Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], ein Paar *Lauf- und Springstiefel* und ein Blatt Papier mit Bauplänen für Dutzende schlecht erdachter Spielzeuge.

MISSION 5: DER FALL DES VERSCHWUNDENEN VIRTUOSEN

Die Carowyns genießen schon immer das Rampenlicht – egal, ob sie Tausende von Goldmünzen für die kommende Saison des Kendall-Amphitheater beitragen, Logenplätze in der Marmorhalle reservieren oder Empfänge auf ihrem Landsitz im Südufer veranstalten, es gibt praktisch keine Gelegenheit, die den alternden Adeligen zu grell oder unangenehm ist, als dass sie sich nicht in den Vordergrund spielen würden. Als daher statt über diesen skandalösen Schauspieler oder die Geliebte jenes Adeligen zu tratschen, in den Straßen der Stadt über Tod und hastig geplante Flucht aufs Land gesprochen wurde, sah Olauren Carowyn *die* Gelegenheit. Zusammen mit ihrem Gatten Ausio entwickelte sie einen fabulösen Plan, den Schrecken der Seuche fernzuhalten, indem sie eine fantastische Feier abhielt. Binnen weniger Tage füllten sich die Keller des Carowyn-Herrenhauses mit Weinfässern, wurden neue Vorhänge aus Qadira aufgehangen und die besten Musiker angeheuert, um die Dutzenden von Gästen zu unterhalten, welche die Adeligen erwarteten. Für einen Moment vergaß die Crème de la Crème von Südufer, dass nur wenige Häuserblöcke entfernt Hunderte im Sterben lagen.

Königin Ileosa war ebenfalls von der Idee begeistert. Die Blutschleierkrankheit hatte von Anfang an die Schwachen, Kranken und Unerwünschten unter den Bürgern beseitigen sollen – doch wie sah es mit den wertlosen Reichen aus?! Die Königin hegte auch gegen diese Schicht ihres Volkes einen Groll, der praktisch von den Toren des Schlosses bis zu den Höhen reichte, egal ob ihre Beschwerden dieser einfältigen, aus dem Händlerstand aufgestiegenen Baroness galten oder jenem nervtötenden Adeligen. Also beauftragte sie Dr. Davaulus damit, diverse störende Angehörige der Oberen Zehntausend aus dem Weg zu räumen. Dieser Anfall von Mordlust passte Davaulus bestens, hatte er doch eine Schwachstelle im königlichen Plan entdeckt – er fürchtete, dass es irgendwann jemandem auffallen könnte, dass kaum Angehörige der Oberschicht unter Blutschleier litten. So wandte er sich an Rolth Lamm, einen grausamen, einheimischen Nekromanten, den der Kult der Urgathoa rekrutiert hatte, um die Todesliste der Königin abzuarbeiten – er ließ Rolth freie Hand, stellte aber nur eine Bedingung: Die Todesfälle mussten wirken, als hätte die Seuche zugeschlagen.

Rolth seinerseits war nicht sonderlich an diesem Auftrag interessiert, da ihm während der Wochen, die die Seuche nun wütete, etwas Beunruhigendes aufgefallen war: Unter den Varisischen Wanderern war etwa jeder Zwanzigste gegen die Blutschleierkrankheit immun! Da er tief in seinen Studien steckte und nur zu gern erfahren wollte, warum Varisische Wanderer eine Resistenz gegenüber der Krankheit besaßen, reichte er die Todesliste an eine von ihm geradezu besessene Verlorene Elfe namens Jolistina Susperio weiter, mit welcher er ab und an ein Techtelmechtel unterhielt. Diese perverse, peschabhängige und selbstzerstörerische Elfe, welche mit ihren fast 180 Jahren immer noch furchtbar kindisch war, schmachtete den Nekromanten an, seit er ihr halbdrohend, halbversprechend angekündigt hatte, sie eines Tages in einen Zombie zu verwandeln. Da Rolth wusste, dass Jolistina eher sterben würde, als ihn zu enttäuschen, machte er ihr ein paar zärtliche Versprechungen, drückte ihr die Todesliste der Königin zusammen mit einem *Zauberstab: Leiche verwandeln* in die Hand und schwor sie auf den Mord ein ...

Ruans Ruin

Seit Tagen wird Deyanira Mirukova an den Toren der Volschyenek-Zitadelle vorstellig und bettelt um Hilfe bei der Suche nach ihrem Bruder Ruan. Die jungen Varisischen Wanderer hatten sich eine bescheidene Wohnung am Owertonweg nicht weit von der Marmorhalle geteilt, wo sie im Orchester singt. Vor einigen Tagen war Ruan völlig begeistert heimgekommen und hatte berichtet, dass er für eine Darbietung bei einem privaten Maskenball im Carowyn-Herrenhaus als Musiker angefordert worden sei, wo wohlbekannte Kunstmäzene leben. Er kaufte sich neue Kleidung, übte ein schwieriges neues Stück ein und brach früh am Abend der Veranstaltung auf. Als Ruan am nächsten Tag nicht zurückkehrte, suchte Deyanira das Carowyn-Herrenhaus auf, welches jedoch scheinbar verlassen war – die Türen waren verschlossen, die Vorhänge zugezogen und ein übler Gestank drang durch die Türritzen. Als nächstes wandte sie sich an die Stadtwache, die ihr aber nicht helfen konnte, weil sie bereits heillos überlastet war. Sie wusste nicht, an wen sie sich noch wenden sollte.

Die SC können mit Deyanira Mirukova Bekanntschaft machen, indem das Mädchen sie aufsucht, um ihre Hilfe zu erbitten. Vielleicht erfährt auch Cressida Hofer von Deyaniras Nöten und bittet die SC, für die Stadtwache einzuspringen. Wenn Deyanira ihren Bruder erwähnt, kann sich ein SC mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 16 ins Gedächtnis rufen, dass Ruan ein Varisischer Wanderer, ein Wunderkind und bereits in jungen Jahren ein Meister eines sehr ungewöhnlichen Instrumentes ist, der Okarina. Deyanira steht kurz vor dem Zusammenbruch, während sie den SC berichtet, was sie weiß und wie sie den Familiensitz der Carowyns vorgefunden hat. Sie besitzt kein Geld, um die SC zu belohnen, bietet ihnen für ihre Hilfe aber alles an, was sie besitzt – Haushaltswaren und Familienerbstücke (Gesamtwert unter 100 GM) und Eintrittskarten für die Marmorhalle für die ganze Saison.



Das Carowyn-Herrenhaus

Das Carowyn-Herrenhaus ist ein stattliches, mit prächtigen Giebeln ausgestattetes Anwesen, das Olauren und Ausio Carowyn als Zuhause dient, wenn sie sich in der Stadt aufhalten. Das Gelände wurde für Festlichkeiten ausgelegt und enthält neben dem Herrenhaus selbst eine kleiner Dienerunterkunft und einen säuberlichst angelegten Garten samt Pavillon und einem Teich voller sehr kleiner Aschenseesalamander, welche im Dunkeln leuchten.

Die Kalksteinfassade des Herrenhauses ist zur Uferpromenade hin mit Aschbeerengirlanden und hellroten Fähnchen geschmückt. Die stabile Doppeltür an der Vorderseite besteht aus Blutschwur-Mahagoni und ist verschlossen (Härte 5, 20 TP, Gegenstand zerschmettern gegen SG 26, Mechanismus ausschalten gegen SG 30). 4,50 m über der Tür verläuft ein Balkon mit Messinggeländer, zu dem ein wendiger SC mit Fertigkeitswürfen für Klettern gegen SG 15 hinaufkraxeln könnte.

Ebenso können die SC über die Gartenhecke klettern, um das Anwesen zu betreten (Klettern gegen SG 12). Misslingt der Fertigkeitswurf um 5 oder mehr, führt dies zu 1W6 Schadenspunkten, da die Hecke um einen spitzen Eisenzaum herum wächst (Härte 10, 25 TP, Gegenstand zerschmettern gegen SG 26).

Der Dienstboteneingang und die Balkontür des Herrenhauses sind verkeilt und müssen eingetreten werden, alternativ kann man auch versuchen, die Sperre zu entfernen, mit denen Jolistina die Türschlösser blockiert hat (Härte 5, 20 TP, Gegenstand zerschmettern gegen SG 22). Auch die Schlösser der Fensterläden sind ähnlich blockiert, allerdings sind diese weniger standfest als die Tür, sodass man durch sie etwas leichter ins Haus käme (Härte 5, 10 TP, Gegenstand zerschmettern gegen SG 16, Mechanismus ausschalten gegen SG 22).

Auf dem Gelände des Anwesens gibt es nichts von wirklichem Interesse. Der Pavillon am Fischteich ist bis auf ein paar Dekorationen leer. Auch die Dienstbotenunterkunft ist verlassen, da alle beim Maskenball benötigt wurden und nun tot oder untot sind.

Egal wie die SC ins Herrenhaus hineingelangen, sollten sie sofort erkennen, dass etwas auf furchtbare Weise überhaupt nicht stimmt. Der Maskenball ist definitiv vorbei, da sich hinter jeder Pappmachémaske eine von Pusteln bedeckte Leiche verbirgt und in jedem Abendkleid eine rotfleckige Tote steckt. Sieht man von zwei Personen — Jolistina Susperio und Ausio Carowyn — ab, ist jeder im Carowyn-Herrenhaus tot, ermordet von der Elfe.

Jolistina Susperios Plan (HG 8)

Rolth überließ Jolistina die Planung des Massakers an den Carowyns und ihren Gästen, wobei er auf ihre Vorstellungskraft und ihr Können vertraute. Von seiner Warte aus musste nur eine Anforderung erfüllt werden: Es sollte so aussehen, als wären alle im Haus der Adeligen der Blutschleierseuche erlegen. Natürlich verläuft Blutschleier nicht schnell genug, um dies an einem Abend zu bewerkstelligen, daher war Jolistinas Kreativität gefragt, um die von den Verschwörern gewünschte Szene zu schaffen.

Sich als Unterhaltungskünstlerin auszugeben und so Einlass zum Maskenball zu erlangen, war ein Kinderspiel. Jolistina wandte ein paar Stunden auf, um als Jongleurin und mit anderen Vorführungen die versammelten Adeligen zu unterhalten und sich so ins Bild einzufügen. Als die Teilnehmer der Festlichkeit zum Sonnenuntergang zu Speis' und Tanz zusammenkamen, versperrte Jolistina zuerst alle nach drau-

ßen führenden Türen und Fenster und machte sich dann ans Werk – einen Gast nach dem anderen lockte sie fort und tötete ihn. Mit den Bediensteten und jedem, den sie allein antraf, verfuhr sie ebenso. Die versammelten Adeligen und Künstler waren leichte Beute für die Hinterhältigen Angriffe mit der Armbrust und immer wenn sie mehrere Tote zusammen hatte, nutzte sie eine Ladung ihres *Zauberstabes: Tote beleben*, um sie in Zombies unter ihrer Kontrolle zu verwandeln. Irgendwann stieß einer der Gäste auf eines ihrer Mordopfer, sodass sie ihre Zombiehorde auf die noch lebenden Gäste hetzte. Während diese in Panik verfielen, schlug sie wieder und wieder aus den Schatten zu und streckte die übrigen Adeligen nieder. Am Ende war sie selbst immer noch fast unverletzt und das Haus voller Leichen, die sie größtenteils selbst niedergestreckt hatte. Als nächstes nahm sie sich jeden Toten mit ihrem *Zauberstab: Leiche verwandeln* [UEXP] vor, um die tödlichen Verletzungen zu kaschieren und jeder Leiche die typischen äußeren Anzeichen von Blutschleier zu verleihen. Da Rolth sie gebeten hatte, sich Zeit zu lassen, damit er in Ruhe die Krankheit weiter studieren konnte, entschied Jolistina sich nach getanem Werk, noch ein paar Tage im Herrenhaus zu verbringen und das köstliche Essen zu genießen – schließlich wäre es doch eine Schande, derartiges verkommen zu lassen! Außerdem waren die Leichen viel zu prächtig gekleidet, um sie einfach vor sich hin verwesen zu lassen. Also nutzte sie weitere Ladungen ihres *Zauberstabes: Tote beleben*, um weitere tote Adelige in Zombies zu verwandeln und das Fest fortzusetzen. Und so trinken und tanzen und wandeln die Untoten in einer grotesken Pantomime auf Jolistinas Maskenball des Todes.

JOLISTINA SUSPERIO **HG 8**

EP 4.800

Elfische Hexenmeisterin 3 / Schurkin 6

CB Mittelgroße Humanoide (Elfe)

INI +9; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 18 (+5 GE, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 74 (9 TW; 3W6+6W8+33)

REF +11, **WIL** +3, **ZÄH** +5; –2 gegen Illusionen und Geistesbeeinflussende Effekte, +2 gegen Verzauberung

Immunitäten Schlaf; **Resistenzen** Kälte 5, **SR** 5/- gegen nichttödlicher Schaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallengespür +2, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +11 (1W4+2/19–20)

Fernkampf Handarmbrust [Meisterarbeit] +11 (1W4/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6 plus 3 Blutungsschaden

Zauberähnliche Hexenmeisterfähigkeiten (ZS 3; Konzentration +4)

4/Tag — Grabeshauch (1 Runde)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 3; Konzentration +4)

1. (6/Tag) — *Kalte Hand* (SG 12), *Schild*, *Schwächestrahl* (SG 12), *Stilles Trugbild* (SG 12)

0. (Beliebig oft) — *Geisterhaftes Geräusch* (SG 11), *Magierhand*, *Öffnen/Schließen* (SG 11), *Säurespritzer*, *Tanzende Lichter*

Blutlinie Blutlinie des Grabes

TAKTIK

Vor dem Kampf Jolistina wirkt auf sich *Schild* und nutzt ihren *Zauberstab: Katzenhafte Anmut*, dann nimmt sie vor dem Kampf eine Anwendung Pesch zu sich; daher hat sie 1 Punkt KO-Schaden und 2 Punkte WE-Schaden.

Im Kampf Jolistina spielt mit den SC Katz und Maus, indem sie sie verhöhnt und immer wieder auf ihr Schauspiel der Untoten verweist. Sie eilt unter Nutzung von Heimlichkeit und *Zaubertränken: Unsichtbarkeit* von Raum zu Raum, um nicht in den Nahkampf verwickelt zu werden, wirkt *Schwächestrahl* bzw. verschießt *Kreischende Bolzen*, um die SC weiter zu schwächen. Dabei feuert sie ein Mal aus dem Versteck, fügt so Hinterhältigen Schaden und Blutungsschaden zu und versteckt sich dann wieder.



JOLISTINA SUSPERIO

Sollte sie in den Nahkampf gezwungen werden, nutzt sie gern ihre Zombies, um die Gegner in die Zunge zu nehmen. Falls sie allein ist, versucht sie, in einen anderen Winkel des Herrenhauses zu fliehen, um sich dort zu verbergen und aus dem Hinterhalt zuzuschlagen.

Moral Jolistina ergibt sich, sollte sie unter 11 TP reduziert werden. Dann versucht sie, um ihr Leben zu feilschen, indem sie alles ausplaudert (was sie weiß, findest du auf Seite 109). Sie versucht, den SC bei erster Gelegenheit zu entkommen, um zu Rolth zu gelangen, auch wenn dieser nicht gestört werden will. Falls sie entflieht, könnten die SC ihr später im Verlauf dieses Kapitels wieder begegnen, wenn sie Rolth stellen.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 21, **KO** 14 (1 Schaden), **IN** 12, **WE** 8 (2 Schaden), **CH** 12
GAB +5; **KMB** +7; **KMV** 22

Talente Abhärtung, Im Kampf zaubern, Kernschuss, Materialkomponentenlos zaubern, Präzisionsschuss, Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +14, Auftreten (Komödie) +6, Bluffen +13, Diplomatie +7, Entfesselungskunst +13, Fingerfertigkeit +10, Heimlichkeit +17, Klettern +6, Mechanismus ausschalten +14, Verkleiden +7, Wahrnehmung +12, Wissen (Lokales) +13, Zauberkunde +8

Sprachen Gemeinsprache, Elfisch, Varisisch

Besondere Eigenschaften Elfenmagie, Geheimnis des Blutes (auf Humanoide wirkende Zauber wirken auch auf körperliche Untote), Fallen finden +3, Schurkentricks (Blutende Wunde +3, Kampfkniff, Schurkenfinesse)

Kampfausrüstung *Trank: Krankheit kurieren*, *Trank: Unsichtbarkeit* (2x), *Stab: Katzenhafte Anmut* (11 Ladungen), *Stab: Leiche verwandeln* (5 Ladungen), *Stab: Tote beleben* (ZS 7, 4 Ladungen), Alchemistenfeuer (4), Rauchbomben (4; siehe Seite 432); **sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung der Unscheinbarkeit +1*, Dolch [Meisterarbeit], Handarmbrust [Meisterarbeit] mit 17 Bolzen und 3 *Kreischenden Bolzen*, Feuerstein und Stahl, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], Handschellen [Meisterarbeit], Pesch (4 Anwendungen), Siegelwachs, gestohlener Schmuck (Wert 8 PM), 150 GM, 54 SM

Im Herrenhaus

Das Carowyn-Herrenhaus ist im Grunde eine große, komplexe Begegnung. Jolistina verfügt insgesamt über 21 Zombies, die sie über das Herrenhaus in verschiedenen Posen verteilt hat. Ihre Aufgabe hier ist beendet, sie will aber bleiben und mit den Leichen spielen, bis die Seuche vorbei ist, da sie darauf vertraut, sich nicht mit Blutschleier anzustecken, solange sie im Herrenhaus verbleibt. Sie ist bereits seit Tagen hier und genießt den angebotenen Luxus, während sie sich größenwahnsinnig daran erfreut, ihre untoten Sklaven herumzukommandieren.

Wenn Jolistina die SC bemerkt, versteckt sie sich rasch. Sie ist begeistert, neue Spielgefährten zu haben und möchte nur zu gern ihre Reaktionen auf ihre Präsentationen sehen. Sie bemüht sich, mittels Heimlichkeit so lange wie möglich außer Sicht zu bleiben. Sollte sie entdeckt werden, eilt sie durch jene Teile des Hauses, die noch Zombies enthalten, und befiehlt diesen, sie zu verteidigen. Alle Leichen, egal ob tot oder untot, wurden mittels *Leiche verwandeln* so verkleidet, dass sie wirken, als hätten sie an Blutschleier gelitten.

Die Leichen sind aber weder befallen noch ansteckend; untersucht ein SC eine Leiche und legt dabei einen erfolgreichen Willenswurf gegen SG 11 oder einen Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 20 ab, so kann er bestimmen, dass die Symptome nicht echt, sondern künstlicher Natur sind.

E1 Erdgeschoss

Die folgende Beschreibung befasst sich mit dem großen Saal des Herrenhauses (Bereich **E1a**), da dieser die erste Schreckensszene enthält, auf welche die SC wahrscheinlich stoßen, wenn sie das Gebäude durch die Vordertür betreten.

Hier hat ein Massaker stattgefunden. Auf dem Marmorboden und in den Ecken liegt über ein Dutzend Leichen, allesamt mit grellen Kleidungsstücken aus paillettenbesetztem Samt, enthüllender Seide und bunten Federn angetan. Die Toten tragen Masken in allen Formen und Größen, eine komplizierter als die andere. In vielen Fällen haben die Toten jedoch ihre Masken verloren, sodass eingefallene Gesichter mit den verräterischen roten Flecken der Blutschleierkrankheit freiliegen. Am furchtbarsten ist der Anblick dreier Paare, die langsam auf der blutverschmierten Freifläche in der Mitte des Saales tanzen und dabei wie Tänzer die frisch aus der Hölle kommen zucken – alle sind offensichtlich tot ... oder untot!

Insgesamt hat Jolistina 21 Zombies mittels ihres *Zauberstabes: Tote beleben* im Carowyn-Herrenhaus belebt. Da der Effekt ZS 7 besitzt, sind sieben dieser Zombies gegenwärtig unkontrolliert. Wo sich welche Zombies befinden, wird im Folgenden und in der Beschreibung von Bereich **E2** aufgeführt. Dies schließt auch ein, welche Zombies nicht unter Jolistinas Kontrolle stehen.

E1a. Großer Saal (HG 4): Jolistina hat die meisten Gäste der Carowyns im Großen Saal ermordet. Die eleganten Adeligen faszinierten sie derart, dass sie sechs von ihnen belebt und ihnen befohlen hat, als Paare im ansonsten totenstillen Saal zu tanzen. Die Zombies wenden sich nach 1 Runde den SC zu und greifen diese an.

MENSCHLICHE ZOMBIES (6) **HG 1/2**
EP je 200

TP je 12 (*MHB*, S. 287)

E1b. Kaminzimmer (HG 2): Zwei untote Adelige mit passenden Masken – ein Löwe und eine Löwin – sitzen vor dem kalten Kamin, während ein dritter, als Pfau verkleideter Zombie, sie von einem Silbertablett aus bedient. Sie greifen an, sobald die SC eintreten. Diese drei Zombies stehen nicht unter Jolistinas Kontrolle, weshalb sie diesen Raum meidet.

MENSCHLICHE ZOMBIES (3) **HG 1/2**
EP je 200

TP je 12 (*MHB*, S. 287)

E1c. Speisezimmer (HG 3): Acht Leichen sitzen an einem gedeckten Tisch und starren einander aus leeren Augen an. Von den acht sind vier Zombies, welche mechanisch das verdorbene Essen vor sich verzehren – sie löffeln es auf, führen es zum Mund, von wo es wieder auf die Teller zurücktropft. Diese Zombies greifen an, sowie die SC den Raum betreten.



benötigen aber eine Standard-Aktion zum Aufstehen, da ihre Stühle so weit wie möglich unter den Tisch geschoben wurden.

MENSCHLICHE ZOMBIES (4) **HG 1/2**
EP je 200
TP je 12 (*MHB*, S. 287)

E1d. Musikzimmer (HG 1/2): Ein als Engel mit blauen Flügeln verkleideter Untoter spielt eine große Standharfe, deren Saiten alle gerissen sind. Vier kostümierte Leichen – eine Seeschlange, ein Burgturm, ein Schwan und ein blaues Skelett – sitzen auf Stühlen und scheinen zu lauschen. Der Zombieharfner greift die SC an, wenn diese hereinkommen.

MENSCHLICHER ZOMBIE **HG 1/2**
EP 200
TP 12 (*MHB*, S. 287)

E1e. Küche (HG 1): Zwei Bedienstete der Carowyns sitzen hier an einem Arbeitstisch mit stumpfen Messern und stellen pantomimisch die Zubereitung einer auf dem Tisch liegenden, als riesiges Schwein verkleideten Leiche dar. Die beiden Zombies greifen sofort an, wenn jemand hereinkommt (sie stehen nicht unter Jolistinas Kontrolle).

MENSCHLICHE ZOMBIES (2) **HG 1/2**
EP je 200
TP je 12 (*MHB*, S. 287)

E2 Erster Stock

Die übrigen fünf Zombies befinden sich im ersten Stock.

E2a. Galerie (HG 2): Die Wände der Galerie über dem Saal sind mit bestens gerahmten Kunstwerken bedeckt. Im Westen und im Süden befinden sich große Fenster und im Osten liegt eine Nische mit Stühlen für Musiker. Als Hohn der Schönheit dieses Raumes sind mehrere kostümierte Leichen hier positioniert – manche wirken wie unheimliche Statuen, andere wie nachdenkliche Kritiker. Drei Zombies in metallisch funkelnden Kostümen wandern ziellos umher und tun pantomimisch so, als würden sie die Gemälde an den Wänden bewundern oder kritisieren, welche die Carowyns und Ansichten von Korvosa zeigen. Immer wieder stolpert einer der Zombies über eine der Leichen auf dem Boden, von denen über ein Dutzend herumliegen. Sobald die SC hereinkommen, greifen die Zombies an. Unter den Toten sind drei Musiker, Ruan ist allerdings nicht dabei.

MENSCHLICHE ZOMBIES (3) **HG 1/2**
EP je 200
TP je 12 (*MHB*, S. 287)

E2b. Schlafzimmer (HG 1): Olauren Carowyn, nun ein Zombie, steht als Königin von Galt verkleidet in der Mitte dieses Raum. Sie trägt ein gewaltiges perlenbesetztes Kleid und ihre kunstvolle, gepuderte Perücke streift beinahe die Decke. Ein zweiter Zombie, verkleidet als qadiranischer Prinz, bedient sie. Die Zombies greifen 1 Runden nach Eintreten der SC an, sie stehen nicht unter Jolistinas Kontrolle.

MENSCHLICHE ZOMBIES (2) **HG 1/2**
EP je 200
TP je 12 (*MHB*, S. 287)

E3 Keller

Ein gut bestücktes Weinregal und mehrere große Fässer stehen an den Wänden dieses stickigen Kellers. In der südwestlichen Ecke befindet sich eine kleine Holztür.

Der Weinkeller wurde zwar zur Vorbereitung auf den Maskenball aufgefüllt, allerdings kamen die Gäste nicht mehr dazu, davon Gebrauch zu machen.Im hinteren Teil des Raumes befindet sich eine kleine Werkstatt, welche Ausio Carowyn als sein Studio nutzt. Die Tür ist gegenwärtig von innen verschlossen (Mechanismus ausschalten gegen SG 30 oder Stärkewurf mit SG 24 zum Eintreten). Neben Malereiutensilien, einem kitschigen Diwan, einem kleinen Schelynschrein und mehreren skandalösen Porträts von Olauren Carowyn kann man hier auch Ausio Carowyn antreffen.

Kreaturen: Ausio Carowyn ist noch nie ein mutiger Mann gewesen und als Jolistina damit begann, Gäste und Bedienstete zu ermorden, verließ er eilig die Feier und entwich in seine halbverborgene Zuflucht im Keller. Seitdem versteckt er sich hier, lauscht dem Schlurfen untoter Füße und dem hohen Gelächter einer Wahnsinnigen von oben, während seine hier gelagerten Wasservorräte immer mehr zur Neige gehen und er sich von Ratten ernährt, die er einfängt. Ausio wagt es nicht, sich den Eindringlingen in seinem Haus zu stellen. Wenn die SC hereinkommen, schwingt er ein stumpfes Leinwandmesser und bemüht sich, sein Zittern zu unterdrücken. Sobald ihm klar wird, dass die SC ihm nichts Böses wollen, sackt er zusammen und verrät ihnen alles, was er weiß:

„Wir begrüßten gerade die Westerkiers, als die elfische Akrobatin, die wir zur Unterhaltung angeheuert hatten, plötzlich durchdrehte. Ich sah, wie sie mit einer Armbrust auf einen meiner Gäste schoss und dabei furchterregend und schrill lachte. Ich habe mich dann hier eingeschlossen, was nun schon Tage her ist. Jedes Mal, wenn ich den Mut gefasst hatte, hinauszuschleichen, hörte ich wieder dieses furchtbare Lachen. Ist sie tot? Ist es sicher?"

Ausio fragt auch nach seiner Frau und verliert kurz die Fassung, sollte er von ihrem Tod erfahren. Er rechnet zwar mit dem Schlimmsten, doch wenn er erfährt, dass sie als Zombie belebt wurde, reagiert er noch dramatischer: schon die Beschreibung entsetzt ihn und sollte ihm ihre vom Kampf gezeichnete Leiche (oder noch schlimmer, seine Gattin ihm als Untote) gezeigt werden, so raubt ihm dies seinen ohnehin schon traumatisierten Verstand. Falls die SC nach Ruan fragen, erinnert sich Ausio an den jungen Burschen und dass er ihn zuletzt auf der Galerie im ersten Stock gesehen hat.

Ausio trägt keine Rüstung und hat als Ausrüstung nur sein stumpfes Leinwandmesser dabei, welches wie ein improvisierter Dolch funktioniert.



AUSIO CAROWYN **HG 2**
EP 600
Menschlicher Adeliger 4
RN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI –1; **Sinne** Wahrnehmung –1

VERTEIDIGUNG
RK 9, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 9 (–1 GE)
TP 22 (4W8+4)
REF +0, **WIL** +3, **ZÄH** +2

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Stumpfes Leinwandmesser –2 (1W4+1)

TAKTIK
Im Kampf Ausio ist kein Kämpfer und weiß dies auch. Er flieht lieber und kämpft nur, wenn er in die Enge getrieben wird. Natürlich würde er keine bessere Waffe ablehnen, ist aber auch dann ein ziemlicher Feigling (er selbst würde sich eher als „Realist" bezeichnen) und daher keine sonderliche Hilfe.
Moral Ausio flieht, wenn er unter 10 TP reduziert wird; sollte eine Flucht nicht möglich sein, bettelt er um Gnade, außer dies ist offensichtlich sinnlos. Nur in diesem Fall kämpft er bis zum Tode.

SPIELWERTE
ST 12, **GE** 8, **KO** 13, **IN** 10, **WE** 9, **CH** 14
GAB +3; **KMB** +4; **KMV** 13
Talente Beredsamkeit, Fertigkeitsfokus (Handwerk [Malerei]), Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit)
Fertigkeiten Diplomatie +11, Einschüchtern +4, Handwerk (Malerei) +8, Heimlichkeit +6, Schätzen +7, Wissen (Adel) +7, Wissen (Lokales) +7
Sprachen Gemeinsprache
Ausrüstung Stumpfes Leinwandmesser (improvisierter Dolch)

Belohnung: Falls die SC Ausio retten, dann belohne sie mit EP so, als hätten sie ihn im Kampf besiegt.

Jolistinas Kenntnisse

Sollte Jolistina lebend gefangengenommen werden können, so weiß sie vieles, das den SC helfen könnte. Dummerweise ist sie zugleich vollkommen wahnsinnig. Wenn sie nicht bezaubert oder anderweitig magisch kontrolliert wird, muss einem SC ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 36 gelingen, um sie zum Reden zu bringen. Unabhängig vom Ergebnis des Wurfs kichert sie zunächst schrill und erklärt dann, dass der Tonfall des Charakters sie an die „Seidenzunge" ihres „Schätzchens Rolth" erinnere. Auch Einschüchtern kann funktionieren, ist bei der fatalistischen Masochistin aber eine ungewöhnliche Methode. Die Verlorene Elfe reagiert auf Drohungen mit Folter oder Schmerz mit Begeisterung und überzogen-skandalös klingenden Seufzern, insbesondere falls man ihr ankündigt, sie mit Blutschleier zu infizieren, um sie zum Reden zu bekommen. Wenn man ihr nicht gerade mit Kerker oder damit droht, Rolth von ihrem Versagen zu berichten, ist sie daher gegen Einschüchtern völlig immun – ein SC der die genannten Drohungen nutzt, kann sie aber mit einem Fertigkeitswurf für Einschüchtern gegen SG 17 zum Reden bringen.

Sofern die SC Jolistina zur Preisgabe ihres Wissens bringen, erzählt sie ihnen, warum sie anwesend ist: Rolth hat sie ausgeschickt, mehrere „reiche Mistkerle" zu töten, welche hier eine Feier abhielten, wobei die übrigen (die Bediensteten eingeschlossen) nur ein Bonus waren. Sie weiß nicht, warum diese Leute sterben mussten, ahnt aber, dass Rolths neuer Arbeitgeber dies wünschte, da Rolth selbst solche Leute gar nicht kenne. Jolistina weiß nicht, wer Rolths Auftraggeber ist, mag ihn aber überhaupt nicht, da er (oder sie – welche erzürnende Möglichkeit) den Nekromanten irgendwo in der Stadt in einem geheimen Labor nur noch arbeiten lässt. So hat sie auch keine Ahnung, wo dieses Labor liegt, hat sie mit Rolth doch kaum Kontakt gehabt, sieht man von einem kurzen (Kontroll-)Besuch am Morgen nach dem ganzen Blutvergießen ab. Falls sie gefragt wird, warum sie die Leichen so aussehen ließ, als hätten sie an Blutschleier gelitten, zuckt sie mit den Schultern und erklärt, es sei eine weitere Idee ihres „Schätzchens Rolth gewesen – aber eine gute." – Wäre sie entkommen, hätte man sie kaum als Mörderin verdächtigt.

Fragen die SC nach Ruan, so sagt der Name Jolistina nichts, wohl aber seine Beschreibung. Sie kichert, während sie zugibt, dass Rolth sie angewiesen hat, möglichst alle jungen, gesund wirkenden Varisischen Wanderer auf dem Fest lebend gefangen zu nehmen und zur Abholung vorzubereiten. Ruan war der einzige Kandidat auf dem Maskenball und wurde von Jolistina pflichtbewusst gefesselt, bis Rolth am Morgen nach dem Massaker mit zweien „dieser Vogelmasken tragenden Ärzte" auftauchte, erfreut wirkte und die beiden Ärzte der Königin den Jungen wegbringen ließ. Dann sagte er ihr, dass er etwas Zeit allein bräuchte und sie sich doch ein paar Tage oder Wochen im Herrenhaus der Carowyn erholen und verstecken sollte, bis die Seuche sich ausgetobt hätte – natürlich nahm sie sich diesen Rat zu Herzen.

Ansonsten weiß Jolistina eigentlich nichts. Sie kann beim Aufspüren des Nekromanten nicht helfen, da sie Rolths Aufenthaltsort nicht kennt – sie bitte die SC aber, ihm mitzuteilen, dass sie ihn vermisse, so sie ihn treffen. Sollte die Elfe freigelassen werden, verschwindet sie in einer dreckigen Peschhöhle und verbringt die nächsten Tage damit, sich nach ihrem Geliebten zu sehnen.

Vergebende SC könnten von Jolistinas Jammern berührt sein und versuchen, die wahnsinnige Elfe unter ihre Fittiche zu nehmen. Dies kann sehr gefährlich sein, da Jolistina Geisteszustand labil ist und sie zu gewalttätigen Ausbrüchen neigt. So die SC aber besonders nachsichtig sind, ihr Beistand leisten und eventuellen Frust nicht zu sehr zeigen, ist sie noch nicht derart verloren, dass sie ihr Leben nicht ändern könnte. Wenn die SC achtsam und mitfühlsam sind und Jolistina hinreichend unterstützen, könnte sie geläutert werden und dann einen nützlichen Verbündeten oder für einen hinreichend hochstufigen SC einen interessanten Gefolgsmann abgeben.

Belohnung: Sofern die SC es schaffen zu erfahren, was Jolistina weiß, belohne sie mit 2.400 EP neben den Erfahrungspunkten, die sie dafür erhalten haben, dass sie die Elfe im Kampf besiegt haben.

Überlebende: Auch wenn es nicht direkt dazu dient, der Seuche Einhalt zu gebieten, retten die SC 500 Bürgern das Leben, indem sie die Zombies im Carowyn-Herrenhaus vernichten und Jolistina Susperio daran hindern, ihre untoten Schöpfungen auf die Stadt loszulassen, oder schlimmer noch, sobald sie sich gelangweilt das nächste Herrenhaus eines Adeligen vornimmt.

Ruans Schicksal

Nachdem die SC das Carowyn-Herrenhaus erkundet haben, besitzen sie für Deyanira Mirukova im Grunde gute und schlechte Nachrichten – auch wenn das Haus voller Leichen war, ihr Bruder ist nicht darunter. Sofern die SC Jolistina verhören konnten, wissen sie möglicherweise, dass ein Nekromant namens Rolth ihn an einen unbekannten Ort verschleppt hat. Es sollte nicht überraschen, dass diese Neuigkeiten die junge Frau nicht wirklich erleichtern.

Gegenwärtig ist Ruan wohl außerhalb der Reichweite der SC, sie erhalten aber später eine Gelegenheit ihn zu retten, wenn sie im letzten Teil dieses Kapitels den Tempel der Urgathoa erkunden. Deyanira bezahlt den SC, was sie ihnen versprochen hat und bittet sie inständig, nach ihrem Bruder die Augen offenzuhalten und zu ihr zu kommen, sobald sie etwas über seinen Verblieb erfahren. Noch immer am Boden zerstört und in Sorge entschuldigt sie sich sodann und lässt die SC allein.

TEIL 3

EPIDEMIE

Während die SC sich in Teil 2 mit den diversen Missionen befassen, könnten sie auf Hinweise stoßen, dass Blutschleier absichtlich verbreitet wurde. Es gibt zwar keine greifbaren Beweise, dass die Ärzte der Königin oder Ileosa selbst mit der Seuche in Verbindung stehen, allerdings könnten die SC derartige Schlüsse durchaus selbst ziehen. Die Erkenntnis, dass der Kult der Urgathoa und die berüchtigte nidaler Kriminelle Andaisin in die Sache verwickelt sind, wäre ein weiterer Hinweis darauf, dass die Krankheit keine natürliche Ursache hat.

Es kann sein, dass die SC nun gegen die Ärzte der Königin ermitteln wollen, auch wenn diese öffentlich von der Königin eingesetzt wurden. Angeblich bekämpfen sie unter Leitung von Dr. Davaulus zwar die Seuche, der Umstand, dass Blutschleier immer noch in Korvosa wütet ist aber ein deutliches Zeichen dafür, dass die Ärzte entweder Stümper sind, es vorsätzlich vermeiden, die Krankheit zu heilen oder – im schlimmsten Fall – sie vielleicht sogar noch verbreiten. Sollten die SC die Ausrüstung eines Arztes der Königin in die Finger bekommen – insbesondere eine *Seuchenbringermaske* – so könnten sie durchaus beginnen, die letzte Option in Erwägung zu ziehen.

Falls die SC nicht selbst auf die Idee kommen, sich mit den Ärzten der Königin und Dr. Davaulus zu befassen, sollte einer ihrer NSC-Verbündeten dies vorschlagen, z.B. Cressida Hofer. Es ist kein Geheimnis, wo die Ärzte ihre Operationsbasis haben, ist es doch dasselbe Gebäude, von dem Dr. Davaulus angeblich die Einsätze gegen die Blutschleierseuche aus koordiniert – das Hospiz der Gesegneten Jungfer. Ischani und Cressida Hofer kennen beide den Standort dieses Gebäudes und weisen den SC den Weg, sollten sie gefragt werden oder als Auftraggeber fungieren. Ansonsten ist ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 15 erforderlich, um sich zu erinnern, wo das Hospiz liegt, oder ein Wurf für Diplomatie zum Informationen sammeln gegen SG 20, um diese Information zu sammeln. Alternativ können die SC auch eine Gruppe der Ärzte der Königin beschatten, sofern sie 1W4 Stunden lang unbemerkt bleiben – dies erfordert stündlich einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Heimlichkeit gegen den Wurf eines Arztes für Wahrnehmung. Die Ärzte führen sie dann unbewusst automatisch zu ihrem Hauptquartier.

F HOSPIZ DER GESEGNETEN JUNGFER

Kaum jemanden hat es gekümmert, als vor gut vier Monaten eines der Arkona-Importwaren-Lagerhäuser am Westhafen verkauft wurde – dass die gewieften Arkonas eines ihrer halbvollen Lagerhäuser verkauften, erachteten die meisten als Geschäftssinn. In Wahrheit resultierte der Verkauf aus mehreren Hinterzimmertreffen, Bestechungen und Erpressungen. Am Ende wechselte das Lagerhaus am Westhafen, einer der sichersten und geheimsten Schmuggelrunterschlüpfe der Arkonas, in den Besitz der Roten Mantis über. Die Arkonas versuchten, die Rote Mantis hereinzulegen, indem sie der Stadtwache die Existenz der geheimen Untergeschosse des Lagerhauses zu offenbaren versuchten. Dieser Versuch scheiterte, da die Rote Mantis schon hinreichend Einfluss in der Stadt hatte, um sicherzustellen, dass sowohl die Information als auch jeder verschwand, der davon wusste. Im Anschluss bauten die Verbündeten der Roten Mantis von der Kirche der Urgathoa unter Führung der schönen, eiskalten und fanatischen Edlen namens Andaisin das Schmugglerversteck zu einem Tempel um, welchen sie der Zerstörung einer ganzen Stadt weihten.

Das ehemalige Lagerhaus wurde in Hospiz der Gesegneten Jungfer umbenannt und für die Öffentlichkeit geöffnet, als die Ärzte der Königin in Korvosa gegründet wurden. Nach außen hin sollte es ein Licht der Hoffnung und des Trosts für jene sein, die an den fortgeschrittenen Stadien der Krankheit leiden, wo Angehörige aller Gesellschaftsschichten Korvosas unter der Pflege der Ärzte der Königin gerettet werden würden. In Wahrheit ist der Ort eine Heiligtum der Forschungen und Verderbnis des Kultes der Urgathoa, wo verkleidete Kultanhänger dabei zusehen können, wie ihre Krankheit sich auswirkt, um dann im darunter liegenden Tempel noch tödlichere Varianten erschaffen zu können.

Sobald die SC erkennen, dass im Hospiz etwas Schreckliches vor sich geht, können sie versuchen, sich bei der Stadtwache, der Kirche von Abadar oder einer anderen Gruppe Unterstützung zu holen. Leider hat die Seuche die Stadt vollständig im Griff und eigentlich niemand kann Leute entbehren, sodass es letztendlich deine Entscheidung ist. Solltest du denken, dass die SC bei Ermittlungen im Hospiz Hilfe brauchen, kannst du ihnen eine kleine Gruppe Stadtwachen, Akolythen oder dergleichen zur Seite stellen. Ansonsten liegen die Ermittlungen in den Händen der SC und ist es letztendlich an ihnen, die Ärzte der Königin und den Kult der Urgathoa aufzuhalten.

Das Erdgeschoss des Hospiz' steht der Öffentlichkeit weitestgehend offen. Dass sich derart viele Seuchenopfer im Gebäude aufhalten, ist die beste Sicherheitsmaßnahme, welche man haben kann, da sich kaum jemand gerne dorthin begibt. Zwar verweilen manche Kranke durchaus länger im Hospiz, die meisten „erliegen" aber schnell ihrem Leiden und ihre Leichen werden sodann nach unten in den Tempel zur weiteren Verwendung durch den Kult gebracht. Wenn jemand das Hospiz ein paar Tage lang observiert, fällt zwangsläufig auf,

dass zwar viele Patienten aufgenommen werden, aber kaum Lebende das Gebäude wieder verlassen oder Tote hinaus gebracht werden. – Und das sollte zu der beunruhigenden Frage führen, was wohl mit den Leichen passiert, die sich drinnen stapeln müssten.

Der Haupteingang ist eine Holztür, die nachts verschlossen wird (Härte 5, 15 TP, Gegenstand zerschmettern gegen SG 18, Mechanismus ausschalten gegen SG 30), tagsüber ist die Tür nur geschlossen. An der Rückseite befinden sich mehrere große Türen, die früher in die Verladerampe des Lagerhauses geführt haben, nun aber mit Brettern vernagelt sind. Um das Gebäude durch diese verstärkten Türen zu betreten, müssen sie eingetreten werden (Härte 5, 30 TP, Gegenstand zerschmettern gegen SG 25).

F1 Eingang (HG 3)

Der stechende Geruch von Alkohol und Medizin steht in diesem düsteren Empfangsraum. Der Geruch ist für Hospitäler und Hospize normal – aber auch für Leichenhallen. Gegenüber vom Eingang steht ein langer hölzerner Schreibtisch, dahinter ist der Zugang zu einem Gang mit einem fleckigen Ledervorhang zugezogen. Aus den dahinter liegenden Räumen dringt gedämpftes Stöhnen.

Dieser Empfangsraum dient als das öffentliche Gesicht des Hospiz der Gesegneten Jungfer (ehemals Arkona-Importwaren/Westhafen). Sechs arme Bürger hocken auf Stühlen und gegen die Wände gelehnt; sie warten seit Stunden darauf, dass die Ärzte der Königin sie empfangen. Alle diese Männer und Frauen zeigen Symptome von Blutschleier, einige im fortgeschrittenen Stadium.

Kreaturen: Eine kräftig gebaute, von den Ärzten der Königin angestellte „Krankenschwester" namens Bhrunlida Torthus sitzt am Schreibtisch. Die Aufgabe dieser direkten und dickköpfigen Frau ist es, die Namen aller aufzunehmen, die zum Hospiz kommen, und dafür zu sorgen, dass Patienten geordnet in den Quarantänesaal des Hospiz' eingelassen werden, wenn die Ärzte soweit sind. Schwester Torthus verspürt kein Mitgefühl für die Kranken und bemüht sich nach Kräften, sich nicht anzustecken, sodass sie Körperkontakt vermeidet und schwere Lederhandschuhe an den Händen und drei Schals vor Mund und Nase trägt. Sie hat keine Kenntnisse von den wahren Umtrieben der Ärzte der Königin oder des Kultes der Urgathoa unter dem Gebäude.

Wenn die SC eintreten, blickt Schwester Torthus desinteressiert auf und wartet, dass sie vortreten und ihre Namen auf die Liste derer setzen, welche auf eine Behandlung warten. Tun die SC dies nicht, ignoriert sie sie, solange sie nicht versuchen, durch den Vorhang nach Bereich **F2** vorzudringen.

In diesem Fall informiert sie sie mit schriller Stille, dass es eine Warteschlange gäbe und sie erst nach hinten dürften, wenn sie an der Reihe sind. Schwester Torthus ist in dieser Beziehung absolut pflichtbewusst, ein SC kann sie mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 25 oder für Einschüchtern gegen SG 15 dazu bringen, Dr. Davaulus zu holen. In diesem Fall verschwindet sie kurz hinter dem Vorhang, um einen der Ärzte der Königin zu informieren, dass der Doktor Besucher hat. Sie kehrt nach ein paar Minuten zurück und informiert die SC, dass der Doktor sie empfange. Die SC werden sodann durch das Krankenrevier und hinauf zu Bereich **F6** geführt, wo die beiden hier stationierten Grauen Jungfern, die Ärzte der Königin aus Bereich **F7** und Dr. Davaulus sie erwarten.

Sollten die SC versuchen, sich den Weg an der Matrone vorbei zu erzwingen, alarmiert ihr Brüllen und Zetern die Ärzte der Königin und die Grauen Jungfern in Bereich **F2**. Diese sind ungeduldig und warten nur auf einen Grund zum Kämpfen, sodass sie die SC sofort angreifen; die wartenden Kranken in Bereich **F1** fliehen panisch und die Wächter in Bereich **F2** bereiten sich darauf vor, diesen Raum zu verteidigen. Sollte Bhrunlida unter 15 TP reduziert werden, versucht sie, zu fliehen; ist ihr dies nicht möglich, fällt sie auf die Knie und bettelt um Gnade. Sie hat keine Ahnung von dem, was eigentlich im Gebäude passiert und kann den SC nur mitteilen, wie viele Ärzte und Graue Jungfern sich im Krankenrevier aufhalten.



BHRUNLIDA TORTHUS **HG 3**

EP 800

Scharlatan (*NSC-Kompendium*, S. 165)

TP 21

Belohnung: Sofern die SC zu einer Audienz bei Dr. Davaulus kommen, ohne Bhrunlida anzugreifen, belohne sie mit Erfahrungspunkten, so, als hätten sie diese im Kampf besiegt.

F2 Krankenrevier (HG 8)

Das Innere des Lagerhauses wurde in ein gigantisches Krankenzimmer umgewandelt. Der Gestank nach Alkohol, Krankheit und Fäkalien raubt einem den Atem und der Steinboden ist von dicht an dicht angelegten, schmutzigen Strohlagern bedeckt. Jede Schlafstätte zeigt ein weiteres Kapitel in einer Geschichte des Elends – Männer und Frauen aus allen Gesellschaftsschichten stöhnen und keuchen, während Blutschleier ihnen langsam das Leben raubt und ihr Leid in der widerhallenden Kammer vervielfacht wird.


F. HOSPIZ DER GESEGNETEN JUNGFER
Erdgeschoss
Galerien
F1
F2
F3
F4
F5
F6
F7
F8
N
W
O
S
1 Feld = 3 m
ALLERHEILIGSTES
G14
1 Feld = 1,50 m
G1
G2
G3
G4
G5
G6
G7
G8
G9
G10
G11
G12
G13
Zum Allerheiligsten
G. TEMPEL DER URGATHOA
1 Feld = 1,50 m

Ein Lagerhaus, in dem früher wertvolle seltene Importwaren aus Vudra verwahrt wurden, dient nun als Krankenrevier für die hoffnungslosesten Fälle von Blutschleier in Korvosa. Die Ärzte der Königin wandeln zwischen den Lagern und beruhigen die Kranken mit unehrlich wirkenden und unsympathischen Stimmen, während sie ihnen beim Leiden und Sterben zusehen. Mehr als 60 Schlafstätten füllen den Bereich, auf jeder liegt ein hilfloser Bürger, der meist zu schwach ist, um sich noch aus eigener Kraft von seinem stinkenden Krankenbett zu erheben. Der Großteil des Raumes ist mit Betten und Sterbenden gefüllt. Im Nordosten gibt es eine improvisierte Küche mit dem nötigen Platz und den erforderlichen Vorräten, um den Patienten ihre tägliche Ration verwässerten Haferschleim anzurühren. Jede Runde, die ein SC in diesem Raum verbringt, besteht eine Chance von 10 %, dass er Blutschleier ausgesetzt wird, die Chance steigt auf 100 % bei Körperkontakt mit einem der leidenden Patienten.

Die Deckenhöhe beträgt knapp 9 m, die Galerien liegen in 6 m Höhe.

Kreaturen: Zwischen den Kranken wandeln vier Ärzte der Königin in dunklen Kutten, die aufgrund ihrer Vogelmasken an Krähen erinnern, die darauf warten, bald speisen zu können. Auf den Galerien (Bereich **F5**) patrouillieren zwei Graue Jungfern, zwei weitere bewachen den Zugang zu Bereich **F4** und die nach oben führende Treppe.

Jeder Arzt und jede Graue Jungfer, der, bzw. die bemerkt, dass die SC ohne Eskorte hereinkommen, weiß sofort, dass etwas nicht stimmt. Der nächste Arzt der Königin geht auf die SC zu, während die Grauen Jungfern im Norden und auf den Galerien ihre Bögen spannen. Der Arzt setzt die SC lautstark darüber in Kenntnis, dass sie am Empfang (Bereich **F1**) warten müssen, bis sie an der Reihe sind. Falls die SC verlangen, mit Dr. Davaulus zu sprechen, werden aufgefordert, hier zu warten, während ein anderer Arzt nach oben eilt. So die SC sich gedulden, werden sie nach 1W4+2 Minuten nach Bereich **F6** geladen.

Die Ärzte beginnen hier keinen Kampf, weil sie ihre Tarnung aufrecht erhalten wollen. Sollten die SC sich den Weg durch den Saal erzwingen, stellen sich die Grauen Jungfern im Norden ihnen entgegen und versuchen, sie aus dem Hospiz zu geleiten. Im Gegensatz zu den Ärzten haben sie (und jene, die auf den Galerien postiert sind) keine Hemmungen, gegen die SC zu kämpfen, sollten diese Widerstand leisten. Die Ärzte beteiligen sich am Kampf nur, wenn auf der Hand liegt, dass die SC wissen, was wirklich vor sich geht, etwa wenn sie den Kult der Urgathoa erwähnen. Ebenso wehren sie sich, sollte einer von ihnen zuerst angegriffen werden oder die SC den Aufzug (Bereich **F4**) nutzen wollen.

Ein Kampf in diesem Bereich könnte sich schwierig gestalten, da jedes Bett einen kranken – und unschuldigen – Patienten enthält. Während die SC sich vielleicht um das Wohlergehen der Unglücklichen hier sorgen, sind diese den Ärzten und den Grauen Jungfern völlig egal. Als SL solltest du fehlgehende Fernkampfangriffe so behandeln, dass mit einer Wahrscheinlichkeit zu jeweils 25 % ein Patient getroffen wird. Die Patienten hier sind alle Hilflos und haben jeweils 2 Trefferpunkte.

FUSSGARDISTINNEN DER GRAUEN JUNGFERN (2) **HG 2**

EP je 600

TP je 27 (siehe Seite 74)

ÄRZTE DER KÖNIGIN (4) **HG 2**

EP je 600

TP je 23 (siehe Seite 86)

Entwicklung: Es übersteigt wahrscheinlich die Möglichkeiten der SC, den Dutzenden hilflosen und schwerkranken Patienten in diesem Raum zu helfen. Da die meisten zu krank zum Aufstehen sind und definitiv nicht gehen können, dürfte es eine schwierige Entscheidung darstellen, wie mit den Unschuldigen zu verfahren ist. Möglicherweise können die SC einige der 60 Patienten heilen, doch um weitere zu retten, müssen die Unglücklichen an einen sicheren Ort gebracht werden, wo man sich wirklich um sie kümmert. Sofern die SC zu einem der Tempel der Stadt gute Beziehungen unterhalten, z.B. weil einer von ihnen ein aktiver Kleriker der jeweiligen Religion ist, könnte dieser Tempel sich bereit erklären, bis zu 30 Opfer aufzunehmen. Ebenso können die SC auch Cressida Hofer um Hilfe bitten, diese kann 30 Kranke in ungenutzten Einrichtungen der Stadtwache unterbringen.

Sollten die SC verraten, dass sie wissen, dass etwas mit dem Hospiz nicht stimmt, und dann gehen, ohne den Kult zu zerstören, stehen sie bei ihrem nächsten Besuch vor verrammelten Türen und die Patienten sind verschwunden. Offiziell wird dann verbreitet, dass Diebe und Unruhestifter das Hospiz angegriffen hätten, weshalb die Ärzte der Königin die armen Kranken an einen geheimen Ort gebracht haben.

In Wahrheit wurden die Seuchenopfer kaltblütig ermordet und ins geheime Hauptquartier des Kultes unter dem Gebäude gebracht. In diesem Fall kannst du im Tempel der Urgathoa zusätzliche Zombies platzieren.

Belohnung: Sollten die SC für alle Patienten im Saal Hilfe organisieren, so belohne sie mit 3.200 EP.

Überlebende: Jeder Patient, welcher den Besuch der SC im Hospiz überlebt und von Blutschleier geheilt wird, zählt als ein geretteter Bürger.

F3 Verladerampe

Der Duft exotischer Hölzer und der Geruch von Sägemehl erfüllen dieses Labyrinth aus Kisten und Fässern. Unter der Decke kann man ein Netzwerk aus Seilen und Flaschenzügen erspähen; an einem dicken Kabel hängt in fast sechs Metern Höhe ein Netz voller Fässer über dem mit Splittern bedeckten Boden. In der Nordwand befinden sich drei große Holztüren, während lederne Streifenvorhänge vor den Durchgängen nach Süden und Osten hängen.

Diese Kisten und Behälter enthalten, die Reste des legitimen Importgeschäfts der Arkonafamilie, das früher das ganze Gebäude genutzt hat. Die meisten Behälter sind leer, da die enthaltenen Stoffe in andere Lagerhäuser gebracht worden waren, nachdem man die Arkonas gezwungen hatte, diesen Ort aufzugeben.

In der südwestlichen Ecke der Rampe stehen mehrere leere Käfige und Kisten zum Transport exotischer Tiere, die zum Teil noch Namen und Herkunft der einst darin transportierten Tiere tragen, z.B. „Dreiodemviper – Mwangibecken", „Kaiserkobra (Eier) – Vudra" und „Krötenmaus – Unbekannte Insel".

Sollten die SC eine der Türen von der Gasse her aufbrechen, steht jedem Arzt der Königin und jeder Grauen Jungfer in Bereich **F2** ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG -10 zu, dieser SG steigt um 1 pro 3 m Entfernung zwischen Geschehen und Lauscher. Sollte jemandem in Bereich **F2** der Lärm auffallen, kommen die beiden Grauen Jungfern von dort sofort nachsehen.

Schätze: Das Durchsuchen der Verladerampe erfordert gut eine halbe Stunde und einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20. Wer sich die Zeit nimmt, wird belohnt, indem er auf eine Kiste voller eleganter vudrischer Seidenkleidung (Roben, Saris, Stolas, Turbane usw.) stößt; ein Sari ist blutbefleckt und weist einen gezackten Riss auf. Sieht man von diesem Schaden ab, ist die bunte Kleidung insgesamt 300 GM wert.

F4 Lagerhausaufzug

An den Wänden dieser kleinen Werkstatt finden sich mehrere Holzschränke und Arbeitsplätze. Vier wacklige Stühle stehen um einen von Wasser beschädigten Tisch herum. Der Schacht eines offensichtlich häufig genutzten, aber zuverlässig wirkenden Frachtaufzuges führt durch die Decke.

Dieser frühere Pausen- und Umkleideraum für die Lagerhausarbeiter enthält einen wirkungsvollen Aufzug, welcher auch größere (und schwere) Frachtstücke nach oben oder in die versteckten unterirdischen Kammern bringen kann. Die Rote Mantis wählte dieses Lagerhaus in erster Linie aufgrund des geheimen Untergeschosses, welches bestens verborgen und über diesen Frachtaufzug zugänglich ist. Jeder Charakter, der den Aufzug erreicht, kann die Kontrollen zu seiner Steuerung sehen. Der Hebel selbst strahlt schwache Nekromantie aus. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 entdeckt man, dass neben dem Hebel ein Platz für einen weiteren Schalter ist, dessen Knopf allerdings fehlt – sollte der fehlende Knopf eingesetzt und gedrückt werden, fährt der Aufzug nach unten in das geheime Untergeschoss mit dem Tempel der Urgathoa (Bereich **G1**). Alternativ kann der Aufzug auch mit einem Fertigkeitswurf gegen Mechanismus ausschalten zum Abwärtsfahren gebracht werden, indem der fehlende Schalter überbrückt wird. Den fehlenden Schaltknopf besitzt Dr. Davaulus in Bereich **F8**.

Belohnung: Sobald die SC diesen Aufzug aktivieren, um in das geheime Untergeschoss vorzustoßen, belohne sie mit 800 EP.

F5 Galerien (HG 4)

Mehrere stabil wirkende Laufstege führen über dem Saal hinweg, die gleichmäßig angeordneten und abgelaufenen Plattformen hängen von Eisenträgern an der Decke herab.

Über diese Laufstege konnten die Lagerhausarbeiter früher die oberen Bereiche der Lagerregale erreichen, die einst Bereich **F2** gefüllt haben. Die Reihen mit seltenen Importwaren wurden zwar abtransportiert, doch die dauerhaft angelegten Laufwege 6 m über Bodenniveau blieben bestehen.

Kreaturen: Zwei Graue Jungfern patrouillieren auf den Laufstegen. Sollte unten im Krankenrevier ein Kampf ausbrechen, nehmen sie Eindringlinge mit ihren Bögen unter Beschuss. Sollten sie sehen, dass Eindringlinge zur Treppe eilen, setzen sie sich in Bewegung, um diese aufzuhalten und kämpfen entweder auf der Treppe oder eilen selbst nach Bereich **F6**, um den Doktor zu beschützen.

FUSSGARDISTINNEN DER GRAUEN JUNGFERN (2) **HG 2**
EP je 600
TP je 27 (siehe Seite 74)

F6 Korridor (HG 4)

Die grobe Funktionalität des Lagerhauses unten weicht einem geweißten Gang mit beigen Fliesen im ersten Stock. Im Süden befindet sich eine abgenutzte Doppeltür aus Teakholz, in welche die Abbilder von springenden Gazellen geschnitzt wurden, die aber schon deutlich bessere Zeiten gesehen hat.

Dieser Gang führte früher zu den Kontoren der Buchhalter und des Vorstehers. Jetzt ist er ein Wachtposten. Die Türen nach Bereich **F7** sind stets verschlossen (Mechanismus ausschalten gegen SG 30 oder Stärkewurf gegenSG 26 zum Aufbrechen, den Schlüssel besitzt Dr. Davaulus in Bereich **F8**, welcher die Tür für die Ärzte der Königin dahinter zum Schichtwechsel öffnet und dann wieder schließt).

Kreaturen: Zwei Graue Jungfern wachen in diesem Abschnitt. Sie befehlen Eindringlingen, diesen Bereich sofort zu verlassen – dies schließt auch jemanden ein, der sich als Graue Jungfer oder Arzt der Königin verkleidet hat, da auch diese nur zum Schichtwechsel mit Sonnenauf- oder -untergang einen Grund zur Anwesenheit hätten. Damit die Grauen Jungfern verkleidete SC für ihre Ablösung halten, sind erfolgreiche Fertigkeitswürfe für Bluffen und Verkleiden erforderlich; eine solche Täuschung misslingt automatisch, sollten sich mehr als zwei Charaktere als Graue Jungfern oder mehr als drei als Ärzte der Königin verkleiden. Wenn die Grauen Jungfern erkennen, dass die SC hier nichts zu suchen haben, greifen sie sofort an und geben Alarmrufe von sich, welche den Ärzten der Königin in Bereich **F7** gelten.

FUSSGARDISTINNEN DER GRAUEN JUNGFERN (2) **HG 2**
EP je 600
TP je 27 (siehe Seite 74)

Entwicklung: Sollten die SC eine Audienz bei Dr. Davaulus haben, so trifft er sich hier mit ihnen in Begleitung der Ärzte aus Bereich **F7**. Weitere Einzelheiten zum Doktor und wie er sich unerwarteten Besuchern gegenüber verhält, findest du unter Bereich **F8**. Sollte in diesem Raum ein Kampf ausbrechen, dann alarmieren die Ärzte in Bereich **F7** den Doktor und alle vier stoßen sodann in diesem Raum zum Geschehen hinzu.



F7 Versuchslabor (HG 5)

Reihen weißbezogener Betten stehen entlang der Wände. In jedem liegt ein Patient, der mittels Lederriemen an den stabilen Metallrahmen fixiert wurde. In der Mitte des Raumes stehen hölzerne Arbeitstische mit kleinen Brennern, komplexen Glasröhren, gefüllten Messbechern und anderen alchemistischen Instrumenten.

Dieser Raum war früher das Großraumkontor der Buchhalter der Arkonas, allerdings ist davon nichts mehr zu sehen, da hier nun die Urgathoagläubigen ihren unheiligen Studien nachgehen. Hier halten die Diener der Fahlen Fürstin einige Menschen unter Drogen gefangen, die von Varisischen Wanderern abstammen und allesamt eine unerklärliche Resistenz gegen Blutschleier bewiesen haben. Die Kultanhänger untersuchen ihre Gefangenen begierig, operieren an ihnen und verstümmeln sie in der Hoffnung, so den Grund dieser Immunität zu entdecken. Auf den Tischen in der Raummitte liegen neben ihren alchemistischen und chirurgischen Werkzeugen auch ihre Notizen zu den bisherigen Beobachtungen und Erkenntnissen. Gegenwärtig befinden sich hier 15 Varisische Wanderer in ebenso vielen Betten. Jeder Gefangene ist stabil, aber bei -2 TP; alle sind gegen Blutschleier immun, auch wenn sie dies nicht wissen.

Kreaturen: Drei Ärzte der Königin arbeiten in diesem Raum und versuchen herauszufinden, was manche Varisische Wanderer gegen Blutschleier immun macht. Sie halten ihre Patienten bewusstlos, um die Probleme beim Experimentieren zu minimieren.

ÄRZTE DER KÖNIGIN (3) **HG 2**

EP je 600

TP je 23 (siehe Seite 86)

Entwicklung: Die Forschungsnotizen in diesem Raum liefern klare Hinweise, warum hier Varisische Wanderer studiert werden. Sieht man die Notizen durch, stößt man auch auf den Fakt, dass die Kirche der Urgathoa in die Untersuchungen involviert ist, hinzukommen wiederholte Vermerke, Berichte seien „nach unten zu A." geschickt worden. Sollten die SC das Hospiz angreifen, sammeln die Ärzte der Königin die Notizen eilig ein und verbrennen sie, damit sie nicht dem Feind in die Hände fallen, ehe sie sich den Verteidigern anschließen; in ihrer Eile übersehen sie aber ein paar Zettelchen, aus denen gerade so hervorgeht, dass der Kult der Urgathoa unter dem Hospiz aktiv ist. Während die Ärzte die Notizen verbrennen, schneiden sie zudem den 15 Varisischen Wanderern hier die Kehlen durch.

Selbst wenn die SC das Hospiz infiltrieren und dieses Ende vereiteln können, sind die Opfer unfähig, sich zu bewegen und zu handeln, bis sie geheilt werden; doch auch dann sind die meisten aufgrund der Misshandlung durch unnötige chirurgische Eingriffe zu schwach, sodass sie bei der Flucht beträchtliche Hilfe benötigen. Keiner der Varisischen Wanderer weiß, wo sie sind oder was die Ärzte eigentlich von ihnen wollten. Alle sind Bürgerliche der 1. oder 2. Stufe.

Belohnung: Sofern die SC wenigstens die Hälfte der Gefangenen hier retten, belohne sie mit 1.200 EP.

Überlebende: Jeder Varisische Wanderer, der gerettet wird, zählt als 1 geretteter Bürger.

F8 Zimmer des Doktors (HG 9)

Blut, Gallensaft und andere Körpersäfte blubbern in seltsam geformten Messbehältern und den verdrehten Röhren dieses großen Laboratoriums vor sich hin. Jeder freie Raum an den Wänden zwischen den Schränken und überladenen Bücherregalen ist mit Pergamenten bedeckt, welche vergrößerte Aspekte der menschlichen Anatomie in grausigem Detail zeigen – in vielen stecken Nadeln und Flaggenpins, als wären es die Kriegskarten eines erfahrenen Feldherrn. In der Ecke steht in elegant gearbeiteter Schreibtisch aus Eschenholz, auf welchen das Bild einer Antilopenherde eingraviert wurde. Nun verunstalten allerdings dunkle Chemikalien- und Blutflecken das einst schöne Stück.

Kreaturen: Dieser Raum wurde Dr. Davaulus überlassen, jenem Mann, den die Königin persönlich zum öffentlichen Gesicht ihrer Bemühungen ernannt hat, die Blutschleierseuche zu beenden. In Wahrheit ist der „gute Doktor" ein Agent der Roten Mantis und hat dieses Lagerhaus höchstselbst als Versteck für den wachsenden Kult der Urgathoa ausgewählt. Zwar ist es ihm bislang nicht gelungen, in die höheren Ränge der Roten Mantis aufgenommen und zu einem richtigen Assassinen zu werden, doch gibt Davaulus die Hoffnung nicht auf. Insbesondere rechnet er damit, durch seine Zusammenarbeit mit der Kirche der Urgathoa und dem Erschaffen und Verbreiten der Blutschleierkrankheit das geneigte Wohlwollen des geheimnisvollen Anführers der Zelle der Roten Mantis in Korvosa zu gewinnen.

Normalerweise ist Dr. Davaulus zwar nicht daran interessiert, mit anderen zu interagieren, doch wenn die SC besonders fordernd auftreten, erklärt er sich bereit, sich mit ihnen in Bereich **F6** zu treffen; in diesem Fall sind die in Bereich **F4** stationierten Grauen Jungfern und die Ärzte aus Bereich **F7** bei ihm. Er begrüßt die SC freundlich mit der Absicht, sie möglichst schnell wieder aus dem Hospiz zu schaffen, damit sie nicht weiter herumschnüffeln können. Er hört ihnen ruhig und geduldig in der Hoffnung zu, ihren Verdacht z.B. auf eine von ihm erdachte Verschwörung der Werratten in der Kanalisation unter Alt-Korvosa lenken zu können und erklärt ihnen, dass er den Aufenthaltsort dieser Lykanthropen leider noch nicht ausfindig machen konnte, hauptsächlich weil ihm die nötigen Ressourcen dafür fehlen. Aber ganz sicher würden doch die SC sich an seiner Statt dieser Werratten annehmen, welche den Parasitengott Ghlaunder verehren und Korvosa in die Knie zwingen wollen?! Falls die SC auf dieses Märchen hereinfallen und sich nach Alt-Korvosa aufmachen, um sich auf die Jagd nach imaginären, Ghlaunder verehrenden Werratten zu begeben, kontaktiert Davaulus seine Mitverschwörer bei der Roten Mantis, welche die SC von ihren Leuten beschatten lassen, um sie bei sich bietender Gelegenheit zu töten. In Kapitel 3 findest du weitere Informationen zu den Aktivitäten der Roten Mantis in Alt-Korvosa. Während die SC dieser falschen Fährte nachjagen, sorgt Davaulus dafür, dass alle im Hospiz zu findenden Beweise (insbesondere seine eigenen Aufzeichnungen zur Blutschleierkrankheit) nach unten ins Allerheiligste des Tempels (Bereich **G14**) geschafft werden. Sollten die SC zu weiteren Ermittlungen später zurückkehren, werden sie entsprechend weniger Hinweise finden.



RAINER DAVAULUS

Sollte der Doktor ahnen, dass die SC nicht auf sein Ammenmärchen hereinfallen, oder sollten die SC ihn unvorbereitet in seinem Zimmer überraschen, wird er zornig und behauptet, dass sie wichtige Arbeiten behindern, schließlich sei er von der Königin selbst beauftragt worden, ein Heilmittel gegen Blutschleier zu finden, sodass ihr Tun als Hochverrat gewertet werden könnte. Sollte er erkennen, dass die SC mehr über den Ursprung der Seuche wissen oder ihnen bekannt ist, dass im Hospiz nicht wirklich an einem Heilmittel gearbeitet wird, täuscht er Selbstvertrauen und Überlegenheit vor, während er versucht, den SC ihren „dummen Kreuzzug zur Rettung der Stadt" auszureden. Er verweist darauf, dass Krankheiten der Natur dienen würden, um das Gleichgewicht wiederherzustellen und die Zivilisation nur wachsen und gedeihen könne, wenn jene Teile der Gesellschaft, die alle anderen auf- und zurückhalten, regelmäßig beschnitten würden. „Korvosa wird am Ende dieser finsteren Tage stärker sein als zuvor und ein Ort, den ihr und ich stolz unser Zuhause nennen werden." Sobald er ahnt, dass die SC wohl angreifen werden, versucht er nach unten in den Tempel der Urgathoa zu entkommen.

Dr. Davaulus zieht es vor, aus der Ferne mit Giften und Krankheiten zu töten oder sich hilflose Opfer vorzunehmen, die gefesselt oder vergiftet sind. Sollte er Kampfeslärm hören oder bemerken, dass Alarm gegeben wird, sammelt er seine Ausrüstung zusammen, wirkt *Unsichtbarkeit* auf sich und versucht, zum Aufzug in Bereich **F4** zu gelangen, um seine Verbündeten unten im Tempel der Urgathoa zu warnen. Natürlich weist dies alle SC in der Nähe des Aufzuges auf das Vorhandensein von Kammern unter dem Lagerhaus hin. Sollte Davaulus entkommen können, kann man ihn später bei Rolth Bereich **G5** antreffen.

RAINER DAVAULUS **HG 9**

EP 6.400

Menschlicher Barde 4 / Experte 3 / Schurke 3

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, +2 GE, +1 Natürlich, +5 Rüstung)

TP 62 (10W8+14)

REF +10, **WIL** +9, **ZÄH** +3; +4 gegen Bardenauftritt, Schall- und Sprachabhängige Effekte

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Rapier des Verderbens (Menschen)* +1, +10/+5 (1W6/18–20)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 13 Runden/Tag (Ablenken, Bannlied, Faszinieren [SG 15], Lied des Erfolges +2, Lied des Mutes +1), Hinterhältiger Angriff +2W6

Bekannte Bardenzauber (ZS 4; Konzentration +7)

2. (2/Tag) — *Irreführung, Unsichtbarkeit*

1. (4/Tag) — *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 14), *Leichte Wunden heilen, Person bezaubern* (SG 14), *Selbstverkleidung*

0. (Beliebig oft) — *Ausbessern, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Dr. Davaulus wirkt *Irreführung*, wenn er damit rechnet, mit der Öffentlichkeit konfrontiert zu werden; wenn er sich mit den SC trifft, wählt er einen der chaotisch guten, aber bewusstlosen Varisischen Wanderer in Bereich **F7** als Ziel des Zaubers.

Im Kampf Davaulus betrachtet sich selbst als Edelmann, auch wenn er ein Freund von Mord und Grausamkeit ist. Eine körperliche Konfrontation ist für in der absolut letzte Ausweg. Im Kampf nutzt er Defensive Kampfweise und behält sich *Fürchterlicher Lachanfall* für Gegner vor, die anscheinend über mehr Muskeln als Hirn verfügen.

Moral Davaulus versucht zu fliehen, wenn er unter 10 TP reduziert wird. Sollte ihm die Flucht nicht möglich sein, kämpft er bis zum Tod. Er ist der Roten Mantis treu und ergibt sich nicht.

SPIELWERTE

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

GAB +7; **KMB** +6; **KMV** 19

Talente Abhärtung, Ausweichen, Defensive Kampfweise, Kampfreflexe, Schnelle Waffenbereitschaft, Waffenfinesse, Wundersamen Gegenstand herstellen

Fertigkeiten Akrobatik +15, Auftreten (Redekunst) +16, Beruf (Arzt) +9, Bluffen +16, Einschüchtern +9, Fingerfertigkeit +10, Heilkunde +14, Heimlichkeit +15, Mechanismus ausschalten +12, Wahrnehmung +13, Wissen (Arkanes) +11, Wissen (Lokales) +11, Wissen (Natur) +13, Wissen (Religion) +13, Zauberkunde +16

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Nekril, Varisisch

Besondere Eigenschaften Bardenwissen +2, Fallen finden +1, Schurkentrick (Kampfkniff), Vielseitiger Auftritt (Redekunst)

Kampfausrüstung *Trank: Krankheit kurieren*; **sonstige Ausrüstung** *Mithralkettenhemd +1, Rapier des Verderbens (Menschen) +1, Amulett der Natürlichen Rüstung +1, Verfluchte Flasche* (Beschriftung „Elixier der Wahren Heilung"), Schlüssel für den Aufzug nach Bereich **G1**, Schlüssel für Schrank in Bereich **G3**, Schlüssel für Türen nach Bereich **F7**, 580 GM

Schätze: Wenn ein SC den Schreibtisch durchsucht und dabei einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 16 ablegt, fallen ihm Dr. Davaulus diverse Notizen zum Ursprung der Immunität einiger Varisischer Wanderer gegen Blutschleier ins Auge. Zusammen mit den Notizen aus den Bereichen **G5** und **G11** könnten sich diese Unterlagen für die Herstellung eines Heilmittels gegen Blutschleier als nützlich erweisen.

Belohnung: Wenn die SC Davaulus Notizen und Unterlagen an sich bringen, belohne sie mit 2.400 EP.

G TEMPEL DER URGATHOA

Unter dem Hospiz der Gesegneten Jungfer liegt ein geheimer, als Laboratorium eingerichteter Tempel der Urgathoa, der Göttin der Krankheiten. Die hiesigen Kultanhänger werden von einer Edlen namens Andaisin angeleitet und überwacht, einer in Nidal gesuchten Verbrecherin und morbiden Schönheit, welche sich mit Leib und Seele der Fahlen Fürstin geweiht hat. Unterstützt von der Roten Mantis arbeitet man hier daran, die Verbreitung der Blutschleierseuche voranzutreiben und noch tödlichere Ableger der Krankheit zu entwickeln.

Der Tempel der Urgathoa liegt 12 m unter dem Lagerhaus und ist mit der Oberfläche durch einen Lastenaufzug verbunden, dessen Schacht von Bereich **F4** nach **G1** führt. Ursprünglich handelte es sich um ein weitaus kleineres Schmugglerversteck, welches von den Priestern aber umfassend erweitert wurde, da sie für die Vorbereitung und Durchführung ihrer völkermörderischen Pläne Platz benötigten. Dabei herausgelöster Fels wurde auf Karren hinausgeschmuggelt und in den Jeggare geworfen. Die Kultanhänger haben die feuchten Wände aus Mauerwerk durch Steinpaneele und Gips ersetzt, sowie viele Wände mit Malereien von Städten verziert, in denen Seuchen toben. Dennoch hat das durch den Fels dringende Grundwasser die neuen Wände schon an vielen Stellen beschädigt. Der Großteil des Tempels ist gut erhellt, Bereich **G1** und die Bereiche **G9** bis **G12** sind allerdings dunkel.

Sofern nicht anders vermerkt, bestehen die Türen im Tempel aus widerstandsfähigem Holz (Härte 5, 20 TP, Gegenstand zerschmettern gegen SG 25, Mechanismus ausschalten gegen SG 30) und sind nur dann verschlossen, wenn dies extra erwähnt wird.

Der Tempel im Alarmzustand

Die folgenden Begegnungen gehen von der Annahme aus, dass die Kultanhänger nicht wissen, dass der Tempel angegriffen wird. Sobald aber Alarm gegeben wurde – entweder von Dr. Davaulus, welcher sich hierher zurückzieht, um die Priester zu warnen, oder von den Priestern selbst, sobald die SC eine Gruppe angreifen - reagieren die Bewohner des Komplexes wie folgt:



Ärzte der Königin: Fünf Ärzte der Königin sind im Tempel aktiv – wird Alarm gegeben, ziehen sie sich ins Erdgeschoss von Bereich **G8** zurück, um eine Verteidigungslinie zu bilden.

Dr. Davaulus: Der Doktor eilt zur Edlen Andaisin, um sie vor dem Angriff zu warnen, und schließt sich dann den Verteidigern in Bereich **G8** an.

Die Edle Andaisin: Wie die Edle Andaisin reagiert, findest du unter Bereich **G14** beschrieben.

Graue Jungfern: Die Grauen Jungfern in Bereich **G2** beziehen vor der Doppeltür in Bereich **G1** mit schussbereiten Bögen eine Verteidigungsposition – wer den Raum betritt, wird beschossen.

Kultanhänger der Urgathoa: Vierzehn Priester der Urgathoa sind im Tempel aktiv. Wird Alarm gegeben, schließen sich sechs von ihnen den Verteidigern in Bereich **G8** an, während die restlichen acht eine weitere Verteidigungslinie in Bereich **G13** bilden.

Ramoska Arkminos: Ramoska ignoriert den Alarm und arbeitet in Bereich **G11** an seinem Opfer weiter.

Rolth Lamm: Rolth schließt sich den Verteidigern in Bereich **G8** an, wobei er sich auf dem Laufsteg in der Mitte des Raumes positioniert.

Skelette: Die vier Skelette in Bereich **G7** werden zur Bewachung von Bereich **G4** abkommandiert.

Zombies: Die vier Zombies in Bereich **G9** werden zur Bewachung von Bereich **G4** abkommandiert.

Verstärkungen: Sobald der Kult angegriffen wurde, verschanzen sich die Fanatiker und hoffen, dass ihre Verbündeten in der Stadt alsbald eingreifen. So die SC die Kultanhänger an der Nutzung des Aufzuges hindern, gibt es keine leichte Fluchtroute aus dem Tempel. Die Kultanhänger sind aber nicht bereit, ihr Versteck aufzugeben, und jeder, der getötet wird, wird von der Edlen Andaisin als Zombie wiederbelebt. Zum Unglück der Kultanhänger hat die Blutschleierseuche zu diesem Zeitpunkt längst ihren Höhepunkt überschritten und ist am Abflachen, sodass die Verschwörer in der Stadt sich erstens anderen Dingen zuwenden und die Anhänger Urgathoas für sie zweitens keinen Wert mehr besitzen, weshalb auch keine Verstärkungen eintreffen wird, um ihnen zu helfen. Sollte Dr. Davaulus nach einer Woche noch am Leben sein, lässt er die Kultanhänger im Stich. Dasselbe gilt für Rolth - diese beiden NSC kannst du nach Belieben später im Laufe der Kampagne wieder auftreten lassen. Nach 2 bis 3 weiteren Wochen leitet die Edle Andaisin – sofern sie noch lebt – ihre Anhänger bei einem Selbstmordritual an, dem sie sich aber nicht anschließt; kaum ist der letzte ihrer Anhänger tot, sammelt sie ihre Ausrüstung zusammen, verbrennt alle Unterlagen zur Blutschleierkrankheit in ihrem Besitz und verlässt die Stadt.

Du kannst den zeitlichen Ablauf dieser Ereignisse anpassen, die SC sollten aber genug Zeit für mehrere Angriffe auf den Tempel erhalten, ehe Andaisin beschließt, ihn im Stich zu lassen. Es liegt bei dir, ob sie der Stadt für immer den Rücken zukehrt oder sich vielleicht ins Schädelgewölbe unter dem Langackerkomplex zurückzieht, wo die SC ihr dann in Teil 3 des 4. Kapitels wieder begegnen.

G1 Eingangsbereich (HG 8)

Die Steinwände dieser Kammer wurden mit Gips überzogen, welcher sodann mit lebensechten Wandmalereien von Skeletten geschmückt wurde, welche zwischen den Toten in einem Korvosa tanzen, das vollständig dem Blutschleier erlegen ist. Einfache Holztüren führen nach Norden, Süden und Westen, auf die allesamt ein Skelett mit einer Sense gemalt wurde. Eine große Doppeltür in der Ostwand wurde dabei so in die Wandmalereien eingefügt, dass sie in die Pyramide zu führen scheint, auf welcher Schloss Korvosa errichtet wurde. Jeder Flügel dieser Tür ist mit einem Skelett mit einer Sense geschmückt.

Falle: Die Doppeltin der Ostwand und die Tür im Norden sind beide mit mächtigen Schutzzaubern belegt, welche alle jene von den dahinterliegenden Räumen fernhalten sollen, die keine Anhänger Urgathoas sind. Berührt eine Kreatur von einer anderen Gesinnung als Neutral Böse eine dieser Türen, wird die Falle ausgelöst: Die Skelette auf den Wandmalereien atmen giftiges Gas aus und beleben ihre sensenschwingenden Arme, um aus dem Gemälde heraus wie mit echten Armen zuzuschlagen. Zugleich wird in Bereich **G8** ein *Alarm* ausgelöst, der alle Kreaturen in den Bereichen **G8** bis **G13** von der Anwesenheit der Eindringlinge alarmiert.

TODESHAUCHTÜREN **HG 8**

EP 4.800

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Automatisch (nach 1 Minute); **Umgehen** Erleidet eine der Türen wenigstens 10 Punkte Positiven Energieschaden, ohne dass jemand sie berührt, so wird die Falle für 1 Minute neutralisiert, ehe sie sich zurücksetzt.

Effekt Nahkampfangriff +10 (Sense; 2W4+5/×4; alle Ziele innerhalb von 1,50 m Entfernung zu einer Tür); Giftgas (Ungolstaub *(GRW,* S. 559); alle Kreaturen in Bereich **G1**)

G2 Wachposten (HG 6)

Mehrere Kisten füllen diesen Raum. Eine besonders große wurde in die Raummitte gerückt und dient als improvisierter Tisch, um den vier unterschiedliche Stühle und Schemel herumstehen.

In den Kisten haben sich früher exotische Importgüter befunden, mittlerweile sisie aber leer.

Kreaturen: Vier Ärzte der Königin wachen hier. Sollte einem ein Wurf für Wahrnehmung gegen SG 16 gelungen sein, um die Ankunft des Aufzuges in Bereich **G1** zu hören, oder die Fallen dort ausgelöst worden sein, bereiten sie sich auf einen Kampf vor. Sollten sie hören, dass die Fallen ausgelöst werden, warten sie 1 Runde und betreten Bereich **G1** erst, nachdem sich das Gas wieder verzogen hat.

ÄRZTE DER KÖNIGIN (4) **HG 2**

EP je 600

TP je 23 (siehe Seite 86)

G3 Versammlungsraum der Ärzte

Schränke und niedrige Bänke füllen diese Kammer. An der gegenüberliegenden Seite des Raumes hängen an zwei Haken Schnabelmasken, deren leere schwarze Augen seelenlos starren.

Wenn der Kult der Urgathoa einen neuen Arzt der Königin indoktriniert, wird er hier eingeschworen und mit der passenden Ausrüstung ausgestattet. Dunkle Lederroben, hohe Stiefel, breitkrempige Hüte und stabile Stöcke füllen die meisten Schränke. An der Westwand steht ein großer Schrank mit Glastüren, hinter denen man diverse empfindliche medizinische Instrumente sehen kann, darunter Behälter mit Lösungsmitteln, Spritzen, Vergrößerungsgläsern und dergleichen. Hinzu kommt ein Behälter voller Schwarzer Onyxe. Der Schrank ist mit einem kleinen Messingschloss gesichert.

Jeder deutliche Lärm (falls die SC z.B. die Glastür einschlagen) weckt die Aufmerksamkeit der Ärzte der Königin in Bereich G7.

Schätze: In diesem Raum befinden sich genug Ausrüstungsgegenstände für 20 Ärzte der Königin. Die Kleidungsstücke, Stiefel, Stöcke und anderen Dinge sind gut gefertigt und kaum benutzt, jeder Satz ist 5 GM wert. Hinzu kommen zwei *Seuchenbringermasken* (siehe Seite 436).

Die wertvollsten Gegenstände befinden sich hinter der verschlossenen Schranktür im Westen (Härte 1, 1 TP, Gegenstand zerschmettern gegen SG 10, Mechanismus ausschalten gegen SG 30; Dr. Davaulus hat den Schlüssel). Im Schrank lagern vier Heilertaschen und 23 Schwarze Onyxe (Wert je 50 GM). Hinten im Schrank stehen drei *Tränke: Mittelschwere Wunden heilen* und ein verfluchter *Gifttrank*.

G4 Die Zecher der Fürstin

Hinter dicken Glasscheiben verstaut schmücken Körperteile und ganze Leichen die Wände und den Boden dieser Kammer. Die verwesenden Gesichter dieser lebenden Toten starren verächtlich und ihre zerschmetterten Finger greifen nacheinander, während ihre gebrochenen Gestalten kraftlos zucken und die gesplitterten Gliedmaßen hoffnungslos um sich zu greifen versuchen. Diese Schreckensdarstellung scheint aber kein einem Albtraum entsprungenes Massengrab zu sein, sondern ein Übelkeit erregendes Kunstwerk.

Dieser Raum enthält eine urgathoanische Dekoration, welche auch als „Zecher der Fürstin" bezeichnet wird – einer perverser Totentanz, welcher eine unheilige Botschaft vermittelt: Eines Tages könntest du ein Untoter sein. Ausgestellt sind Dutzende zuckender Untoter, deren Kadaver derart beschädigt sind, dass sie nur noch zucken und kratzen können, bis ihnen das Fleisch von den Knochen fällt und diese letztendlich zu Staub zerfallen. Das Trennglas ist recht stabil (Härte 4, 10 TP pro 1,50 m-Abschnitt), aber die SC wissen dies nicht. Zum Zerbrechen sind einige Anstrengungen nötig, doch wenn dies mit den Scheiben geschieht, ergießen sich die zuckenden untoten Körperteile in die Kammer – sie sind zwar grausig anzusehen und erwecken Übelkeit, sind ansonsten aber harmlos.

G5 Operationssaal (HG 9)

Hier stehen acht unschön wirkende Betten. An den scharfen Eisengestellen baumeln abgenutzte Handschellen und fleckige Lederriemen. In mehreren liegen offensichtlich unwillige Patienten, die allesamt gefesselt und nicht ganz bei Bewusstsein sind, wie das kakophonische, unzusammenhängende Murmeln andeutet, das im Raum herrscht.

Zwischen den Betten stehen kleine Tische mit blutigen Pfannen, Flaschen mit rätselhaften Flüssigkeiten und allen möglichen, grausam wirkenden Schneidinstrumenten. Die Ostwand ist zum großen Teil von einem rotbraunen Flecken bedeckt, als wäre dort eine gewaltige Blutblase geplatzt – oder ein Körper explodiert.

Hier vollziehen die Priester der Urgathoa an den Lebenden finstere, unnötige und quälende Experimente im Namen ihrer bösen Gottheit. Gegenwärtig testen sie Krankheiten, welche andere Kultanhänger in Bereich **G13** herangezüchtet haben, insbesondere Varianten der Blutschleierseuche, welche auch den kleinen Anteil der immunen Varisischen Wanderer infizieren können. Zwei stabile, verschlossene Eisentüren (Härte 10, 60 TP, Gegenstand zerschmettern gegen SG 28, Mechanismus ausschalten gegen SG 30) führen zu den Zellen (Bereich **G6**) im Osten; jeder der Kultanhänger der Urgathoa im Tempel besitzt Schlüssel zu dieser Doppeltür und den dahinter liegenden Zellen.

Kreaturen: Gegenwärtig arbeiten in diesem Raum zwei Ärzte der Königin und zwei Kultanhänger der Urgathoa und beobachten die Ausbreitung der Krankheiten, mit denen sie ihre gefangenen Patienten hier infiziert haben. Ihre Arbeit wiederum wird von Rolth Lamm beobachtet und koordiniert, einem fähigen, aber widerwärtigen Mann, dessen nekromantisches Können vor Kurzem der Edlen Andaisin aufgefallen ist – seine Arbeiten waren wichtiger Bestandteil der Entwicklung einer Blutschleiervariante, welche ihre Opfer als Zombies wiederbeleben kann. Rolth findet die Edle Andaisin atemberaubend schön, sammelt aber noch den Mut, die dunkle Priesterin hinsichtlich seines Verlangens anzusprechen. Er hofft, sie hinreichend beeindrucken zu können, indem er die gewünschten Varianten von Blutschleier entwickelt, dass sie ihn letztendlich nicht nur mit ihrer Gunst und dem versprochenen Gold belohnt.

Insgesamt sind sechs unwillige Patienten an die metallenen Operationsbetten im Raum gefesselt. Ein Patient ist tot, die mit Blutschleier infizierte Leiche ist aber noch immer hochgradig ansteckend. Zwei weitere Patienten erlangen immer wieder das Bewusstsein, nur um gleich wieder wegzudämmern; sie husten heftig und wimmern während ihrer ruhelosen Fieberträume. Die anderen drei wurden mit einer neuen Blutschleierversion infiziert, die von den Priestern der Urgathoa als sehr erfolgversprechend eingestuft wird. Diese drei sind in den letzten beiden Tagen verstorben und als Verseuchte Zombies zurückgekehrt. Gegenwärtig werden sie weiter beobachtet und untersucht – sollte eine Blutschleiervariante perfektioniert werden können, welche die Toten als Verseuchte Zombies belebt, besäße der Kult eine wahrlich machtvolle Waffe. Diese Zombies können mit ihren Angriffen und Todesexplosionen Blutschleier übertragen, allerdings animiert die übertragene Variante entgegen den Hoffnungen der Priester noch keine weiteren Zombies.

Die beiden lebenden Gefangenen sind eine Schusterin namens Olena Hanch und ein Stallknecht der Säbelkompanie namens Dalvun Krand. Beide sind menschliche Experten der 2. Stufe, haben 0 TP und den Zustand Bewusstlos. Sollten sie von ihrer Krankheit geheilt werden, können sie den SC etwas über den Tempel berichten. Sie wissen, dass in Bereich **G6** weitere Gefangene untergebracht sind und dass die Priester der Urgathoa der Ursprung der Seuche sind, welche Korvosa heimsucht. Beide glauben, dass die Krankheit in einem Labor weiter im Osten in diesem Komplex entwickelt wurde. Sie wissen auch, dass die Priester ihre Befehle von zwei furchtbaren Individuen erhalten: einer schönen Hohepriesterin, welche vom Tod wie von einem großen Geschenk spricht, und einem beunruhigenden, kahlköpfigen Mann mit bleicher Haut und nagetierartigen Zähnen, welcher die Ärzte ständig als dumme Amateure scheltet.

Sollte hier ein Kampf ausbrechen, greifen die Ärzte der Königin sofort an. Rolth und die Kleriker lassen die drei Verseuchten Zombies frei (sie stehen unter der Kontrolle der Kleriker) und hetzen sie auf die Eindringlinge. Die Kleriker kämpfen dann, wie unten beschrieben. Rolth meidet den Nahkampf und setzt seine Zauber lieber vom Rand des Kampfschauplatzes aus ein – siehe auch seine Taktik auf Seite 452. Er beschuldigt die SC aber während des Kampfes schrill, seinen Vater, Gaedren Lamm, getötet zu haben, und verspricht ihnen, ihre Leichen zu beleben und sich an ihnen ausgiebigst zu rächen.

ROLTH LAMM **HG 8**

EP 4.800

TP 94 (siehe Seite 452)

KULTANHÄNGER DER URGATHOA (2) **HG 2**

EP je 600

Menschlicher Kleriker der Urgathoa 3

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 19 (+2 Ablenkung, +2 Rüstung)

TP je 26 (3W8+9)

REF +1, **WIL** +6, **ZÄH** +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf *Sense +1*, +6 (2W4+3/×4)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 4/Tag (SG 12, 2W6)

Zauberähnliche Klerikerfähigkeiten (ZS 3; Konzentration +6)

6/Tag — Blutige Hand (1 Runde), Schlachtenwut (+1)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 3; Konzentration +6)

2. – *Mittelschwere Wunden heilen*, *Person festhalten* (SG 15), *Waffe des Glaubens*[D]

1. – *Göttliche Gunst*, *Leichte Wunden heilen*, *Magische Waffe*[D], *Schild des Glaubens*

0. (Beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 13), *Licht*, *Magie entdecken*, *Stabilisieren*

D Domänenzauber; **Domänen** Krieg, Tod

TAKTIK

Vor dem Kampf Ehe ein Kultanhänger sich in den Kampf stürzt, wirkt er *Magische Waffe* und *Schild des Glaubens*.

Im Kampf In der ersten Kampfrunde wirkt ein Kultanhänger *Göttliche Gunst*. Dann wirft er sich in den Nahkampf. Sollte er unter 6 TP reduziert werden, heilt er sich. *Person festhalten* und *Waffe des Glaubens* hebt er sich Gegner auf, die er im Fernkampf angreifen muss.

Moral Ein Kultanhänger der Urgathoa kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 10, **KO** 15, **IN** 8, **WE** 16, **CH** 12

GAB +2; **KMB** +3; **KMV** 15

Talente Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Waffenfokus (Sense)

Fertigkeiten Heilkunde +8, Wissen (Arkanes) +4, Zauberkunde +4

Sprachen Gemeinsprache

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (4x); **sonstige Ausrüstung** *Brustplatte +1*, Sense, Gefängnisschlüssel (öffnet die Tür nach **G6** und die dortigen Zellen), silbernes Heiliges Symbol der Urgathoa

ÄRZTE DER KÖNIGIN (2) **HG 2**

EP je 600

TP je 23 (siehe Seite 86)

VERSEUCHTE ZOMBIES (3) **HG 1/2**

EP je 200

TP je 12 (*MHB*, S. 288)

Belohnung: Falls die SC die beiden Überlebenden in diesem Raum retten und heilen, dann belohne sie mit 600 EP.

Überlebende: Jeder gerettete und geheilte lebende Gefangene zählt als 1 geretteter Bürger.

G6 Patientenzellen

Eisentüren mit Sichtfenstern, wie man sie in einem Gefängnis oder einem Irrenhaus erwarten würde, ziehen sich an den Wänden dieser Kammer entlang. Die strohbedeckten Pflastersteine weisen schwache Blutflecken auf.

Hinter den stabilen Eisentüren (Härte 10, 60 TP, Gegenstand zerschmettern gegen SG 28, Mechanismus ausschalten SG gegen 30) in diesem Korridor liegen enge Zellen. Die Türen können alternativ mit den Schlüssel geöffnet werden, welche die Kultanhänger der Urgathoa mit sich führen.

In fünf der acht Zellen sitzen gefangene Männer und Frauen unterschiedlichen Alters und aus verschiedenen Gesellschaftsschichten, die allesamt der Bevölkerungsgruppe der Varisischen Wanderer angehören. Keiner ist länger als eine Woche hier und viele haben gesehen, wie andere Gefangene für die furchtbaren Experimente der Urgathoa-Anhänger fortgebracht wurden. Diese Gefangenen sind allesamt gegen Blutschleier immun und werden von den Kultanhängern benutzt, um eine potentere Variante der Seuche zu entwickeln. Die Gefangenen können den SC im Grunde dasselbe berichten wie die kranken Gefangenen in Bereich **G5**.

Belohnung: Wenn die SC alle Gefangenen in diesem Raum befreien und in Sicherheit bringen, so belohne die Gruppe mit 1.200 EP.

Überlebende: Jeder gerettete lebende Gefangene zählt als 1 geretteter Bürger.

G7 Kultistenunterkünfte (HG 8)

Betten mit schwarzen Laken füllen diesen Raum. Die Satindecken und prallen Kissen erinnern eher an den Vorführraum eines Bestattungsunternehmens, als an einen Ort, an dem die Lebenden ruhen. In die Steinwände sind in gleichmäßigen Abständen zahlreiche Totenschädel eingelassen. In diesen Schädeln befindliche Kerzen lassen sie wie morbide Kürbisköpfe leuchten und werfen dämmriges Licht in den Raum.

Kreaturen: Drei unmaskierte Ärzte der Königin und vier Priester der Urgathoa ruhen gegenwärtig in diesem Raum und werden von vier Skelettdienern bedient. Ein Skelett trägt ein Tablett mit mehreren Weinkelchen und einer Karaffe kräftigen nidaler Mitternachtweins. Wenn ein Kampf ausbricht, hetzen die Urgathoa-Anhänger die Untoten als erstes auf die SC. Zwei Priester gehen sodann in den Nahkampf, während einer sich im Hintergrund hält und unterstützende Zauber wirkt. Der Letzte eilt los, um die anderen Kultanhänger in Bereich **G8** zu alarmieren.

KULTANHÄNGER DER URGATHOA (4) — **HG 2**

EP je 600

TP je 26 (siehe Seite 120)

ÄRZTE DER KÖNIGIN (3) — **HG 2**

EP je 600

TP je 23 (siehe Seite 86)

MENSCHLICHE SKELETTE (4) — **HG 1/3**

EP je 135

TP je 4 (*MHB*, S. 239)

Schätze: Truhen und Regale neben den einzelnen Betten enthalten die spärlichen – und oftmals beunruhigenden – persönlichen Besitztümer der Angehörigen des Kultes der Urgathoa. Ein Charakter, der den Raum 10 Minuten lang absucht und einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 16 ablegt, stößt auf 12 Flaschen Mitternachtswein (Wert je 14 GM), eine *Knochenrobe*, welche noch ein Menschliches Skelett und ein Wolfsskelett trägt, sowie einen runenverzierten Totenschädel aus Onyx (Wert 35 GM), sowie 11 PM, 40 GM, 58 SM und 160 KM.



KULTANHÄNGER DER URGATHOA

G8 Die Blutbecken (HG 8)

Der scharfe, stechende Geruch von Chemikalien erfüllt diese hohe Kammer. In drei riesigen, mehr als 1,80 m hohen Metallwannen blubbert es vor sich hin. In drei Metern Höhe führen mehrere Laufstege über die Wannen hinweg und um sie herum, damit jemand sich von oben um den üble gelbbraune Dämpfe produzierenden Inhalt kümmern kann. Am oberen Rand des Raumes zieht sich unter der Decke ein komplexes Mosaik aus weißen, schwarzen und grünen Steinen entlang, welche eine riesige, halbskelettierte Frau in schwarzem Trauergewand beim Tanz zwischen den Toten, Sterbenden und Untoten zeigt.

In diesem Raum befindet sich der Ursprung der Seuche, welche Korvosa verheert. Hier haben Priester der Urgathoa mittels magischer und alchemistischer Prozesse die stinkende Trägerflüssigkeit für Blutschleier entwickelt. Die Wannen enthalten etwa 4.000 Liter einer zähflüssigen, rotzähnlichen Flüssigkeit aus konzentriertem Blutschleier. Wer mit der Flüssigkeit in Kontakt kommt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 24 ablegen, um nicht mit der Krankheit infiziert zu werden. Sollte ein Becken zerstört werden (Härte 10, 90 TP, Gegenstand zerschmettern gegen SG 30), so schwappt sein Inhalt in den Raum und bringt jeden im Erdgeschoss des Raumes mit der Krankheit in Kontakt. Zugleich wird der Inhalt aber auch für den Kult der Urgathoa ruiniert. Nach 1 Stunde verliert die vergossene, immer noch widerliche Flüssigkeit ihre Kraft und ist nicht länger infektiös. *Nahrung und Wasser reinigen* können dem Inhalt eines Beckens ebenfalls die Ansteckungskraft rauben, allerdings müsste der Zauber grob 20 Mal (bei ZS 7) gewirkt werden, um den Inhalt eines einzelnen Beckens zu entschärfen. Ein Mal *Krankheit kurieren* hat bei einem Becken denselben Effekt, sofern ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 24 gelingt. Ob andere Methoden funktionieren, liegt bei dir.

Die Türen nach Westen, Süden und Osten liegt auf Erdgeschossniveau des Raumes. Die Tür nach Bereich **G11** kann dagegen über die Laufstege erreicht werden; diese ist aber verschlossen und den dazugehörigen Schlüssel besitzt Arkminos.

Kreaturen: Das Brauen von flüssigem Blutschleier ist eine recht einfache Angelegenheit, wenn man erst einmal den Bogen heraus hat. Keiner der Anführer des Tempels muss den Vorgang überwachen und so ist es sechs Priestern der Urgathoa überlassen, sich während des langen Destillations- und Konzentrationsprozesses um das Gebräu zu kümmern. Sollten die Kultanhänger Eindringlinge erblicken, eilt einer zur Tür nach Bereich **G11**, hämmert dagegen und alarmiert den Raum dahinter, während ein weiterer nach Bereich **G14** eilt, um die Edle Andaisin zu warnen. Ein dritter öffnet die Tür nach Bereich **G9**, um die dort verwahrten Zombies freizulassen. Die übrigen Kultanhänger halten die Stellung und kämpfen bis zum Tod. Ein auf dem Laufsteg über den Wannen stehender Kultanhänger kann als Bewegungsaktion seine Sense in ein Becken tauchen, sodass die Ziele seiner nächsten 1W4 Treffer mit der Waffe Blutschleier ausgesetzt werden.

KULTANHÄNGER DER URGATHOA (6) **HG 2**
EP je 600
TP je 26 (siehe Seite 120)

Belohnung: Falls die SC alle drei Wannen mit Blutschleier zerstören, benötigt der Kult viele Wochen, um seine Vorräte an konzentriertem Blutschleier zu erneuern; belohne die SC in diesem Fall mit 2.400 EP

Überlebende: Jedes zerstörte Becken mit Blutschleier rettet 200 Bürger.

G9 Lagerraum (HG 3)

Dieser Raum enthält Fässer mit Wasser, Feuerholz und lange Rührstangen xxx

Kreaturen: Vier Menschliche Zombies stehen in diesem Lagerraum und warten, bis sie zur Verteidigung des Tempels benötigt werden. Sie greifen jeden an, der den Raum betritt und offensichtlich kein Anhänger Urgathoas ist.

MENSCHLICHE ZOMBIES (4) **HG 1/2**
EP je 200
TP je 12 (*MHB*, S. 287)

G10 Unfertiger Lagerraum

Der südöstliche Bereich dieses ansonsten leeren Raumes wirkt unfertig, liegt dort doch ein großer Geröllhaufen.

Der Tempel ist zwar beinahe fertiggestellt, dieser Lagerraum ist allerdings noch im Bau. Und da nun in der Stadt die Seuche wütet, sind die Priester derzeit zu beschäftigt, um die Arbeit zu beenden.

G11 Arkminos' Laboratorium (HG 14)

Ein eleganter Operationstisch dominiert das Zentrum dieses grimmigen Labors. Die makabere Gerätschaft ist mit eisernen Fesseln ausgestattet und von einem blutverkrusteten Abflussgitter umgeben. Sie verfügt über mehrere Winden und Hebel, um sie zu verstellen, und ist groß genug für einen Oger. An den Wänden stehen mehrere Tische mit allen möglichen alchemistischen Gerätschaften. Alles wirkt sehr alt – so stehen und liegen rostige Eisenwerkzeuge und Messbecher aus purpurn verfärbten Glas zwischen den großen Wachslachen zahlloser geschmolzener Kerzen.

Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30, so stößt er auf die Geheimtür in der Westwand.

Kreaturen: Ramoska Arkminos, ein mächtiger und uralter Nosferatu-Vampir, nutzt diesen Raum als sein persönliches Labor, nachdem er seine liebsten Ausrüstungsgegenstände aus seinem eigenen Laboratorium unter Schloss Corvischoir nach Korvosa hat bringen lassen – dem Heim des zurückgezogen lebenden Ristomaur Tiriac, Graf von Varno in der Nation Ustalav, viele Kilometer östlich von Varisia.

Auf dem Operationstisch liegt Ruan Mirokova, Deyaniras vermisster Bruder. Er hat gegenwärtig 0 TP und den Zustand Bewusstlos. Drei schwere eiserne Querbalken halten ihn auf dem Tisch, der eine Kombination aus Operationstisch und Foltergerät zu sein scheint und dessen Fesseln dazu imstande sind, ein Opfer zu zerquetschen. Drei identische Hebel an der Tischseite kontrollieren die drei Querbalken und heben oder senken sie entweder um jeweils 2,5 cm. Jeder Hebel hat insgesamt 20 Einstellungen und kann so seinen korrespondierenden Balken bis zu 50 cm weit heben. Die Hebel sind auf Varisisch beschriftet – „Hoch" zur Linken und „Runter" zur Rechten. Verschiebt man die Hebel nach und nach nach links, lockern sich die Fesseln und Ruan wird freigelassen. Verschiebt man einen Hebel dagegen um eine Einstellung nach rechts, zerquetscht der ohnehin schon enganliegende Metallstab den Gefangenen (pro Hebel und Einstellung erleidet Ruan 1W6 Punkte zerquetschenden Schaden). Gegenwärtig befinden sich alle drei Hebel in Einstellung 10 und um einen Hebel um eine Einstellung zu bewegen, ist eine Bewegungsaktion erforderlich. Andere Stellräder am Tisch justieren Höhe und Winkel der Tischoberfläche.

Ramoska Arkminos existiert seit Jahrhunderten als Nosferatu und hasst diese Existenz schon seit langem. Er erinnert sich schwach, einst treu einem Gott gedient zu haben, kann sich aber nicht mehr daran erinnern, welcher dies war. Er bedauert all die vergessenen Entscheidungen, die zu seinem untoten Zustand geführt haben und wünscht sich nichts sehnlicher, als das Ende seiner Existenz – jedoch nicht als Untoter. Er glaubt, dass der Tod als Vampir ihm die Belohnung im Nachleben oder die Wiedervereinigung mit jemandem verwehren würde, daher sucht er nach einer Heilung für Vampirismus, wenn auch nur, damit er als Mensch sterben kann.

Gegenwärtig hat ihn sein vampirischer Meister, Graf Tiriac an die Rote Mantis ausgeliehen und diese hat ihn in die Dienste des Kultes der Urgathoa entliehen. Dank Jahrhunderten alchemistischer Forschungen ist der Nosferatu zu einem Gelehrten für Krankheiten geworden, dem kaum jemand gleichkommt. Arkminos ist erzürnt, seine Experimente in Varno unterbrechen zu müssen, aber seinem Schutzherrn und Meister gegenüber gehorsam. Gegenwärtig dienen seine Forschungen den Bemühungen des Kultes der Urgathoa, Blutschleier zu verbessern, während er zugleich weiterhin am Wesen des Vampirismus forscht. Der Umstand, dass manche Varisischen Wanderer offenbar gegen Blutschleier immun sind, fasziniert ihn, sodass er nun die Ausmaße dieser rätselhaften Widerstandskraft testen will. Sein gegenwärtiger Patient ist Ruan Mirukova. Nachdem Arkminos den Jungen mehreren Abarten von Blutschleier ausgesetzt hat, die ihn allesamt nicht infizieren konnten, bereitet der Nosferatu nun eine Testreihe mit anderen, ähnlich ansteckenden Krankheiten vor. Sollte der Varisische Wanderer auch diese Ansteckungen überleben, so plant Arkminos, ihn mit Vampirismus zu infizieren. Der Vampir hat diese Testreihe schon an mehreren Varisischen Wanderern durchgeführt, welche sich als immun gegen Blutschleier, aber nicht gegen die anderen Krankheiten erwiesen haben.

Er wiederholt die Testreihen aus wissenschaftlicher Gründlichkeit, um empirische Daten zu gewinnen, aber auch aus verzweifeltem Optimismus, bei den früheren Tests irgendeinen Fehler gemacht zu haben und daher manche Varisische Wanderer doch noch eine umfangreichere Immunität gegenüber Infektionen besitzen könnten.

Wenn die SC eintreten, bereitet Arkminos gerade einige Tests mit ansteckenden Krankheiten an Ruan vor. Der Vampir ist zwar offenkundig ein Monster, aber nicht daran interessiert, mit den SC zu kämpfen, da er nur seine Experimente fortsetzen will. Er verspürt keine Zuneigung für den Kult der Urgathoa, die Rote Mantis, die Grauen Jungfern oder Königin Ileosa und sagt dies auch, so er kann, ehe die SC ihn angreifen. Sollten die SC ihn in Ruhe lassen, erwidert er den Gefallen, vorausgesetzt, sie verlassen sein Labor auf der Stelle.

Wahrscheinlich verkompliziert Ruans Anwesenheit die Lage. Arkminos möchte zwar ungern sein gegenwärtiges Testsubjekt verlieren, nutzt die Wünsche der SC aber rasch zu seinem Vorteil, vor allem wenn sie bereits im restlichen Tempel aufgeräumt haben sollten: Er bietet den SC an, ihnen den Jungen zu übergeben und zu gehen, ohne irgendwelche Schwierigkeiten zu machen, so sie ihm 2.000 GM bezahlen. Sollten die SC zustimmen, hält er sich an den Handel und macht seine Ausrüstung reisefertig. Ansonsten ist er auch einem Gegenangebot gegenüber aufgeschlossen, solange die SC ihm wenigstens 1.000 GM in Münzen, magischen Gegenständen oder nützlichen, künftigen Gefallen anbieten. Sollten die SC und der Vampir zu keiner Einigung kommen, erklärt der Nosferatu, dass sie irgendwie in einer Sackgasse gelandet seien und wartet ab, was die Gruppe tut. Sollte er glauben, dass die SC dazu imstande sind, könnte er ihnen auch Ruan gegen einen Gefallen anbieten: Er würde gern nach Ustalav zurückkehren und sollte die Edle Andaisin gezwungen sein, ihre Pläne aufzugeben, z.B. aufgrund eines plötzlichen Anfalls von Tod oder eines anderen, unvorhersehbaren Zwischenfalls, würde ihn nichts in Korvosa halten. Allerdings möchte Ramoska auch etwas mitnehmen, damit sich die ganze Reise für ihn gelohnt hat: Zu den interessanteren magischen Gegenständen, welche er in letzter Zeit gesehen hat, gehören die *Totenkopfkassetten*, mit denen der Kult Silbermünzen infiziert – leider wurden alle bis auf eine benutzt. Sollten die SC ihm diese letzte Kassette bringen, ist der Vampir bereit, Ruan gegen sie einzutauschen. Natürlich befindet sich diese letzte Kassette im Allerheiligsten des Tempels und natürlich wird die Edle Andaisin kaum tatenlos zusehen, wie die SC sie an sich nehmen. Ramoska kann durchaus den SC erklären, wie der Kult diese Behälter benutzt hat, um Blutschleier zu verbreiten, wird aber nicht seine Pläne enthüllen, dass er austesten möchte, wie der Gegenstand mit Vampirismus interagiert.

Der Vampir ist der gefährlichste Gegner, mit dem die SC es in diesem Kapitel zu tun bekommen; sollten sie darauf bestehen, ihn anzugreifen, zögert er nicht, sich zu wehren. Zum Glück für die SC ist der Nosferatu nicht daran interessiert, in Korvosa zu sterben, und besitzt zahlreiche Fluchtwege, falls nicht alles nach seinem Plan läuft.

RAMOSKA ARKMINOS — HG 14

EP 38.400

Menschlicher Nosferatu-Alchemist EXP 4 / Magier 9 (*MHB IV*, S. 266)

RB Mittelgroßer Untoter (Humanoider, Mensch)

INI +8; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +24

VERTEIDIGUNG

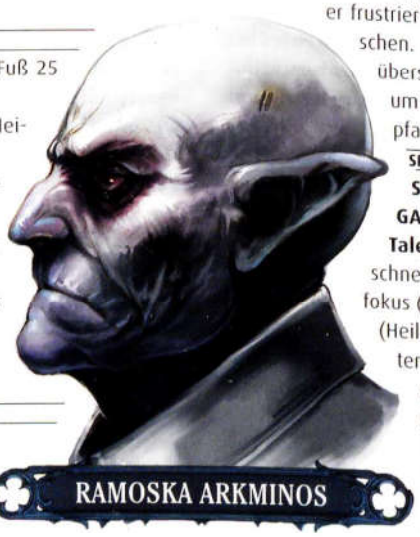
RK 29, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 25 (+4 GE, +11 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 139 (13 TW; 9W6+4W8+87); Schnelle Heilung 5

REF +15, **WIL** +16, **ZÄH** +14; +4 gegen Fokussierte Energie, +2 gegen Gift

Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10, Schall 10, Giftresistenz EXP; **SR** 5/Holz- und Stichwaffen; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4

Schwächen wie Vampire



RAMOSKA ARKMINOS

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +7 (1W6)

Fernkampf Bombe +12 (2W6+5 Feuer) oder Rauchbombe +12 (2W6+5 Feuer)

Besondere Angriffe Beherrschen (SG 21), Blut saugen (1W4 KO und 1W4 WE), Bombe 9/Tag (2W6+5 Feuer, SG 17), Hand des Lehrlings (8/Tag), Telekinese (SG 21)

Vorbereitete Alchemistenextrakte (ZS 4; Konzentration +9)

2. — *Energien widerstehen, Unsichtbares sehen*

1. — *Rascher Rückzug, Schild, Selbstverkleidung, Untote entdecken, Zielsicherer Schlag*

Vorbereitete Magierzauber (ZS 9; Konzentration +14)

5. — *Kältekegel* (SG 20), *Teleportieren*

4. — *Detonation* EXP (SG 19), *Tiefe Verzweiflung* (SG 20), *Tödliches Phantom* (SG 19)

3. — *Blitz* (SG 18), *Magie bannen, Stinkende Wolke* (SG 18), *Tiefschlaf* (SG 19)

2. — *Hauch des Schwachsinns, Schwarm herbeizaubern, Sengender Strahl, Spinnennetz* (SG 17), *Unsichtbarkeit*

1. — *Gedächtnislücke* EXP (SG 17), *Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schockgriff, Schwächestrahl* (SG 16), *Stilles Trugbild* (SG 16)

0. (Beliebig oft) — *Botschaft, Geisterhaftes Geräusch* (SG 15), *Magie entdecken, Magierhand*

TAKTIK

Vor dem Kampf Ramoska wirkt lange vor Beginn eines Kampfes *Magierrüstung* auf sich.

Im Kampf Ramoska ist ehrlich überrascht, sollten die SC so dumm sein, ihn anzugreifen. In der ersten Kampfrunde trinkt er sein Mutagen, um einen Bonus von +4 auf seine Geschicklichkeit (und einen Malus von -2 auf Weisheit) zu erhalten. In der nächsten Runde wirkt er *Schild*. Erst in der dritten Runde greift er seinerseits die SC an, außer diese erweisen sich als durchaus dazu imstande, ihm Schaden zuzufügen. Ramoska zieht es vor, einen Kampf mit Sklaven statt mit Leichen zu beenden, und versucht über mehrere Runden hinweg die SC zu beherrschen, während er ihnen Vorhaltungen macht, dass es sehr waghalsig sei, sich jemanden zum Feind zu machen, der viel mächtiger ist. Sollte Ramoska unter 90 TP reduziert werden, lässt er diese Taktik fallen und wirkt *Stinkende Wolke* und *Schwächestrahl*, um SC aus dem Kampf zu entfernen, ohne sie gleich zu töten.

Moral Sollte Ramoska unter 60 TP reduziert werden, seufzt er frustriert: „Gut, dann nehmt euch halt den Burschen. Diese Seuche hat ohnehin ihren Zenit überschritten." Dann wirkt er *Teleportieren*, um sowohl Korvosa als auch den Abenteuerpfad selbst zu verlassen.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 19, **KO** —, **IN** 20, **WE** 20, **CH** 20

GAB +7; **KMB** +7; **KMV** 21

Talente Abhärtung, Beredsamkeit, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Handwerk [Alchemie]), Fertigkeitsfokus (Heilkunde), Im Kampf zaubern, Improvisierter Fernkampf, Materialkomponentenlos zaubern, Meisteralchemist EXP, Schnell zaubern, Schriftrolle anfertigen, Trank brauen, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit, Zauberfokus (Verzauberung), Zaubermeisterschaft

Fertigkeiten Diplomatie +21, Einschüchtern +21, Fliegen +11, Handwerk (Alchemie) +29, Heilkunde +17, Heimlichkeit +21, Magischen Gegenstand benutzen +11, Motiv erkennen +20, Sprachenkunde +10, Wahrnehmung +24, Wissen (Adel) +12, Wissen (Arkanes) +20, Wissen (Die Ebenen) +12, Wissen (Geschichte) +12, Wissen (Religion) +12, Zauberkunde +20

Sprachen Aklo, Alt-Osirisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Hallit, Infernalisch, Nekril, Varisisch; Telepathie 18 m

Besondere Eigenschaften Alchemie (Alchemistische Gegenstände herstellen +4), Arkane Verbindung (Ratte namens Andrzej), Entdeckungen (Präzisionsbombe [5 Felder], Rauchbombe), Erholung, Gift einsetzen, Metamagische Meisterschaft (1/Tag), Mutagen (+4/–2, +2 Natürliche Rüstung, 40 Minuten), Schnelle Alchemie, Schwarmgestalt, Spinnenklettern

Ausrüstung *Ionenstein (Rosa und grüne Kugel), Amulett der Natürlichen Rüstung +3, Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2, Resistenzumhang +2*, Schlüssel für verschlossene Truhe in Bereich **G12**, 80 PM

RUAN MIRUKOVA — HG 5

EP 1.600

Menschlicher Barde 6

CG Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 10 (+1 Ausweichen, +2 GE)

TP 42 (aktuell 0; 6W8+12)

REF +7, **WIL** +4, **ZÄH** +3; +4 gegen Bardenauftritt, Schall- und sprachabhängige Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Waffenloser Schlag +6 (1W3 Nichttödlich)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 18 Runden/Tag (Ablenken, Bannlied, *Einflüsterung* [SG 17], Faszinieren [SG 17], Lied des Erfolges +2, Lied des Mutes +2)

Bekannte Bardenzauber (ZS 6; Konzentration +10)

2. (4/Tag) — *Einfaches Trugbild* (SG 16), *Katzenhafte Anmut, Mittelschwere Wunden heilen, Spiegelbilder*

1. (5/Tag) — *Leichte Wunden heilen, Person bezaubern* (SG 15), *Schlaf* (SG 15), *Unauffälliger Diener*

0. (Beliebig oft) — *Botschaft, Instrument herbeizaubern, Magie entdecken, Magierhand, Tanzende Lichter, Zaubertrick*



TAKTIK

Im Kampf Ruan hasst Kämpfe und geht ihnen daher aus dem Weg, wo er kann. Er wirkt *Schlaf* und Illusionszauber, um Kämpfe zu beenden, ehe jemandem etwas passiert. Sollte er zum Kämpfen gezwungen werden, wirkt er *Spiegelbilder* und *Katzenhafte Anmut*, um seine Verteidigung zu verbessern. So er die Wahl hat, kämpft er am liebsten mit einem Dolch oder einem Rapier. Sofern er Verbündete dabei hat, hält er sich von der Frontlinie fern und wirkt lieber Heilzauber, um seine Verbündeten am Leben zu erhalten, damit sie ihn verteidigen können.

Moral Ruan flieht aus jedem Kampf, sollte er unter 10 TP reduziert werden.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 14, **KO** 12, **IN** 13, **WE** 8, **CH** 18

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

Talente Arkaner Schlag, Ausweichen, Im Kampf zaubern, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +11, Auftreten (Blasinstrumente) +13, Auftreten (Gesang) +13, Entfesselungskunst +11, Fingerfertigkeit +11, Heimlichkeit +11, Verkleiden +13, Wahrnehmung +8

Sprachen Gemeinsprache, Tien, Varisisch

Besondere Eigenschaften Bardenwissen +3, Gelehrter 1/Tag, Vielseitiger Auftritt (Blasinstrumente, Gesang)

Schätze: Die alchemistischen Vorräte hier umfassen sechs Säureflaschen, Phiolen mit destilliertem Blutschleier, Schmutzfieber und Roter Qual, sowie diverse alchemistische und medizinische Ausrüstungsgegenstände im Wert von 500 GM. Ebenfalls werden hier mehrere Notizbücher mit Ramoskas Beobachtungen zu Blutschleier aufbewahrt; diese Aufzeichnungen können helfen, ein Heilmittel zu entwickeln.

Entwicklung: Ramoska akzeptiert zu jedem Zeitpunkt die Kapitulation der SC. Ebenso bricht er den Kampf ab, sollten alle SC beherrscht oder kampfunfähig sein. In diesem Fall informiert er sie darüber, dass sie sich ihre Leben erkaufen können, indem sie ihm die *Totenkopfschatulle* aus dem Allerheiligsten des Tempels bringen. Ob er Ruan tötet oder ihn den SC übergibt, sobald sie ihm diesen Dienst erwiesen haben, liegt in deiner Hand.

Sollten die SC Ruan retten, so ist er nur allzu bereit, aus dem Tempel zu fliehen und zu seiner Schwester zurückzukehren. Selbst wenn die SC seine Verletzungen heilen, wäre er ihnen bei Konfrontationen, die vielleicht noch im Tempel auf die Gruppe warten, keine große Hilfe.

Belohnung: Sofern die SC Ramoska dazu bringen, Ruan freizulassen und ihn wieder mit seiner Schwester zusammenführen, belohne sie mit 4.800 EP.

G12 Arkminos' Zimmer

Aus mehreren offenen Kisten quellen Bücher in diesen staubigen Raum. Stapel von teilweise recht alten Werken wurden zwar ordentlich, aber eigentlich viel zu hoch auf jede freie Fläche gestapelt - sieht man von einem eleganten, schwarzen Himmelbett ab.

Vor der Sonne verborgen benötigt Arkminos keinen Schlaf. Die wenige Freizeit, die er sich leistet, verbringt der Nosferatu mit dem Studium von alten Werken über Heilkunde, legendären Berichten über Vampire und Büchern zu religiösen Themen.

Bis auf eine Reisekiste stehen alle offen; diese eine aber ist verschlossen (Mechanismus ausschalten gegen SG 30; Arkminos besitzt den Schlüssel, alternativ können die SC die Truhe mit einem Stärkewurf gegen SG 22 aufbrechen, zerstören dabei aber den Inhalt). Die Truhe enthält mehrere gepolsterte Unterteilungen und Einlagen, auf und in denen jeweils über zwei Dutzend elegante Kristallphiolen stehen oder liegen, die mit einer blutroten Flüssigkeit gefüllt sind – jede enthält genug Blut, um einen Vampir für 1 Tag zu sättigen. Von den 150 Phiolen sind 32 leer. Ganz unten liegt zwischen den Phiolen ein kleines goldenes Medaillon, allerdings ist das eingravierte winzige Bild derart abgenutzt, dass man nur noch androgyne Umrisse erkennen kann.

Gelingt einem Charakter eine Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 12, erkennt er, dass es sich bei dem Bett lediglich um ein Gestell ohne Matratze handelt – das schwarze Satinlaken ist straff gespannt und verbirgt einen von Arkminos' Reisesärgen. Sollte er auf 0 TP reduziert werden, flieht er hierher.

Schätze: Die vollständige Büchersammlung hat einen Gesamtwert von 1.500 GM, viele sind aber sehr alt, sodass die Bindungen sich auflösen und sie mit extremer Sorgfalt behandelt werden müssen. Die Phiolen in der verschlossenen Truhe besitzen (leer) einen Materialwert von insgesamt 1.000 GM, während das alte Medaillon nur 100 GM wert ist.

G13 Saal der Pestilenz (HG 9)

Der Gestank von brennendem Wachs treibt durch diese morbide Kammer. Er geht anscheinend von mehreren hohen, unförmigen Kerzen aus. In großen Nischen in der Nord- und der Südwand befinden sich Arbeitsplätze mit hohen Messbechern voll eklig farbigen Flüssigkeiten, Pergamenten, die mit rätselhaften Symbolen bedeckt sind, und Käfigen mit wimmernden Nagetieren. Im Osten steht eine riesige steinerne Doppeltür offen, dahinter führt ein langer Gang ins Dunkel.

In der Mitte des Raumes stehen vier große, zylindrische Glasbecken, in welchen eine smaragdgrüne Flüssigkeit blubbert und dem Licht im Raum einen giftgrünen Stich verleiht. In jeder Lösung treibt eine missgestaltete Abscheulichkeit, etwas das teilweise Mensch, Engel und Pferd sein könnte– Dinge aus zur Hälfte ausgebildeten Muskeln mit toten, fleischlosen Pferdeschädeln. Drei der Gestalten bewegen sich nicht, die vierte zuckt dann und wann.

Hinter der offenen Doppeltür im Osten liegt ein 30 m langer Gang mit deutlicher, aber nicht gefährlicher Neigung, welcher sich langsam auf 4,50 m verbreitert und schließlich in Bereich **G14** endet.

Kreaturen: Hier halten sich zu jeder Zeit zwei Kultanhänger der Urgathoa auf, welche pflichtbewusst die vier Glasbehälter säubern und schrubben oder auf Gebetsmatten aus geflochtenem Menschenhaar zwischen den vier Behältern beten.

Die vier Becken sind magische Gefängnisse, welche Königin Ileosa der Edlen Andaisin geschenkt hat, um sie bei der Entwicklung von Blutschleier zu unterstützen. Jedes Gefängnis enthält einen Leukodaimon, dessen Anwesenheit Wachstum und Entwicklung der diversen Krankheiten fördert, an denen die Kultanhänger arbeiten. Die Behälter hindern die Daimonen daran, über die Kultanhänger herzufallen, behindern aber ihre infektiösen Auren nicht daran, im Tempel geschaffene Krankheiten zu verstärken.

Drei der Leukodaimonen wurden bereits von Andaisin bereits während der Schaffung immer ansteckenderer Varianten von Blutschleier geopfert. Sobald ihre Diener eine Variante entwickeln, welche auch die bislang immunen Varisischen Wanderer betrifft, wird sie auch den letzten Daimonen opfern. Bis dahin bleibt das Scheusal in dem magischen Behälter gefangen, welcher wie ein nach innen gerichteter *Schutzkreis gegen Böses* funktioniert. Leider ist der Behälter aber auch recht zerbrechlich (Härte 1, 2 TP), sodass ihn bereits ein fester Schlag zerbrechen und so seiner Magie berauben kann. Der zornige Leukodaimon kann dann als Standard-Aktion aus seinem Käfig ausbrechen. Sollte einer der Kultanhänger hier besiegt werden, lässt der andere den Leukodaimonen auf eben diese Weise in der Hoffnung frei, dass er sich die SC vornimmt. Natürlich sieht der Leukodaimon in jedem Humanoiden Beute und ist daher für den Kultanhänger ebenso gefährlich wie für die SC. Clevere Spieler könnten dies sogar zu ihrem Vorteil nutzen und den Leukodaimonen zu anderen Begegnungen mit Kultanhängern oder vielleicht sogar der Edlen Andaisin locken.



LEUKODAIMON

LEUKODAIMON **HG 9**
EP 6.400
TP 95 (*MHB II*, S. 61)

KULTANHÄNGER DER URGATHOA (2) **HG 2**
EP je 600
TP je 26 (siehe Seite 120)

G14 Allerheiligstes (HG 9 und 8)

Der lange Gang weitet sich zu einer runden Kammer mit hoher Kuppeldecke. In gleichmäßig entlang der Wand verteilten Nischen befinden sich sieben Bassins, die jeweils randvoll mit einer abscheulichen Brühe gefüllt sind – Blut, Galle, Milch und andere, unidentifizierbare Flüssigkeiten. Von jedem Becken her steigt ein eigener Gestank auf, der sich mit den anderen zu einem widerlichen Geruch vermengt, welcher die Tränen in die Augen treibt. Auf dem Boden vor jedem Bassin liegen mehrere leere Metallkästen, welche mit Totenschädelmotiven versehen sind.

In der Mitte des Raumes erhebt sich aus einem breiten Becken mit kristallklarem Wasser eine zugleich erotische wie entsetzliche, goldene Statue einer schönen nackten Frau, welche von der Hüfte aufwärts menschlich, abwärts aber ein Skelett ist.

Hier, im Allerheiligsten des Tempels, schlägt das Herz der Verderbnis. Die Becken enthalten Urgathoas sieben Geißeln, jene sieben Flüssigkeiten, welche dem Glauben ihrer Anhänger nach ständig aus dem nekrotischen Leib der Fahlen Fürstin quellen: Blut, Eiter, Galle, Milch, Rotz, Schweiß und Tränen. Die widerlichen Flüssigkeiten entstehen spontan in Urgathoas Schreinen in speziell vorbereiteten Bassins in den Tiefen ihrer Tempel, wo sie als Foki für die Verehrung durch ihre Anhänger dienen, als Komponenten in verschiedenen obszönen Riten und als Medien zur Schöpfung und Verbreitung von Krankheiten.

In diesen Nebenschreinen liegen über zwei Dutzend benutzte (und nun nichtmagische) *Totenkopfschatullen*, welche von Beauftragten der Roten Mantis zusammengetragen wurden. In jeder befindet sich etwas, das mit einer furchtbaren Krankheit infiziert ist, seien es Ratten, verseuchtes Blut, das Fleisch von Seuchenopfern oder dergleichen. Eine dieser Schatullen enthält Proben von Vorels Phage, welche als Grundlage der späteren Blutschleierkrankheit gedient haben.

Jede der sieben Flüssigkeiten im Raum wurde als Medium zur Erschaffung und Verbreitung von Blutschleier genutzt, sodass gegenwärtig alle sieben Bassins die Krankheit enthalten. Eine Kreatur, die mit einer der Flüssigkeiten in Kontakt kommt, muss einen

Zähigkeitswurf gegen SG 30 bestehen, um sich nicht mit Blutschleier zu infizieren. In diesem Fall gibt es keine Inkubationszeit und der fragliche Charakter erleidet sofort den Schaden des ersten Tages.

Die Statue der Urgathoa in der Raummitte ist der Fokus von *Entweihen* mit 12 m Radius, der allen Gläubigen Urgathoas im Wirkungsbereich *Bewegungsfreiheit* verleiht.

Kreaturen: Die Edle Andaisin, Hohepriesterin der Urgathoa und gesuchte nidaler Verbrecherin, beschäftigt sich in diesem Raum mit Gebeten und Meditation. Sollte sie hören, dass außerhalb des Allerheiligsten Alarm gegeben wird oder Schreie erklingen, wendet sie mehrere Runden auf, um sich auf einen Kampf vorzubereiten, ehe sie vor der Statue weiter meditiert. Sie vertraut darauf, dass die vier Juju-Zombies, welche sie als Beschützer stets an ihrer Seite hat, schon auf sie aufpassen. Wenn die SC diese Kammer betreten, begrüßt sie sie mit eisigem Lächeln und heißt sie unter den Augen der Fahlen Fürstin willkommen. Die Hohepriesterin ist absolut selbstbewusst und hält sich als wahre Fanatikerin im Heiligtum ihrer Göttin für wahrlich unbesiegbar. Lies die folgende Begrüßung vor oder nutze eigene Umschreibungen:

„Ihr habt also zu mir gefunden, hoffnungsvolle Helden. Wisset, dass ihr vor der Architektin des Todes eurer Stadt steht. Ihr nennt diese Heimsuchung Blutschleier, doch ich kenne sie als den Sanften Kuss der Fahlen Fürstin. Eure Belohnung soll gewaltig sein – wählt eine der Sieben Geißeln, um eins mit der Göttin zu werden. Jene, die trinken, werde ich nur verkrüppeln und am Leben lassen, damit sie sich an ihr erfreuen können, während sie sich in ihren Leibern ausbreitet. Doch wer dies nicht tut, ist ein Narr und nicht würdig, die göttliche Gabe aufzunehmen. Diese dürfen sich mir zu Füßen werfen, damit ich ihnen ein schnelles Ende bereiten kann – welches in jedem Falle schneller als das erbauliche Ende ausfällt, das ich im Auftrag eurer lieblichen Königin erschaffen durfte!"

Die Edle Andaisin betrachtet Blutschleier als ihr persönliches Meisterwerk, als einen Dolch, der zum morbiden Ruhm der Fahlen Fürstin bei einer Massenopferung benutzt wurde. Wenn sie genug davon hat, die SC zu verspotten, spielt sie mit ihrer Sense herum und verspricht, nur einen oder zwei von ihnen zu verkrüppeln, damit sie die tödliche Ekstase ihrer Seuche in den kommenden Tage als ihre Spielzeuge erfahren können.

Im Gegensatz zu den meisten Fanatikern ist die Edle Andaisin nicht völlig realitätsfremd. Urgathoas Blick ruht wohlwollend auf den Verheerungen, welche Blutschleier in Korvosa angerichtet hat. Die Göttin ist erfreut über den Einfallsreichtum ihrer hiesigen Diener und deren effektive Vorgehensweise. Daher zieht sie in Erwägung, die Edle Andaisin mit einer ihrer größten Segnungen zu belohnen: die Verwandlung in eine untote Heilige ihrer unheiligen Kirche – eine Tochter Urgathoas! Die Edle Andaisin weiß noch nichts von diesen Überlegungen und auch nicht von der Entscheidung ihrer Gottheit, die Verwandlung herbeizuführen, wenn Andaisin schließlich auf dem Thron in den von Seuchen heimgesuchten Ruinen von Schloss Korvosa Platz nimmt. Sollte die Edle Andaisin allerdings getötet werden, ehe sich das ihr zugedachte Schicksal erfüllt, schenkt die nun erzürnte Göttin der Leiche ihrer Dienerin sofort diese Gabe, da der Tod die Göttin des Untodes kaum aufzuhalten vermag. Eine Runde nach dem Tod der Edlen Andaisin knistert ihre Leiche vor unheiliger Energie und wird dabei in die Luft gehoben. Auf ihrer Haut bilden sich Beulen und Pusteln, während Wirbel von Urgathoas üblen Körperflüssigkeiten herbeiströmen und einen neuen Leib für das Unleben der Heiligen ausbilden. Die Edle Andaisin wird sofort als Tochter Urgathoas wiedergeboren und hat nur eines im Sinn: Rache!

ANADAISIN **HG 9**

EP 6.400

Menschliche Klerikerin Urgathoas 10
NB Mittelgroße Humanoide (Mensch)
INI –1; **Sinne** Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 24 (+3 Ablenkung, –1 GE, +4 Natürlich, +8 Rüstung)
TP 100 (10W8+52)
REF +4, **WIL** +13, **ZÄH** +13, +1 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Umarmung des Todes



ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, *Luftweg*

Nahkampf *Sense des Rückschlags +2*, +12/+7 (2W4+3/×4 plus 2W6) 2

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 4/Tag (SG 16, 5W6), Waffenmeister (10 Runden/Tag)

Zauberähnliche Klerikerfähigkeiten (ZS 10; Konzentration +14)

7/Tag — Blutige Hand (5 Runden), Schlachtenwut (+5)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 10; Konzentration +14)

5. — *Mächtige Ansteckung*[ABR] (SG 20), *Mächtiger Befehl* (SG 19), *Schneller Tod*[D] (SG 20)

4. — *Göttliche Macht*[D], *Kritische Wunden heilen* (2x), *Luftweg*, *Mächtige Magische Waffe*

3. — *Ansteckung* (SG 18), *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 18), *Magie bannen*, *Magisches Schutzgewand*[D], ausgedehnter *Zustand*

2. — *Beistand*, *Mittelschwere Wunden heilen* (3x), ausgedehnter *Schild des Glaubens*, *Waffe des Glaubens*[D]

1. — *Furcht auslösen*[D] (SG 16), *Heiligtum* (SG 15), *Leichte Wunden heilen* (3x), *Verhüllender Nebel*

0. (Beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 15), *Göttliche Führung*, *Licht*, *Stabilisieren*

D Domänenzauber; **Domains** Krieg, Tod

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Edle Andaisin wirkt jeden Morgen erweiterten *Zustand* auf einen der Kultanhänger in Bereich **G13**, Rolth und Dr. Davaulus. Sobald sie erkennt, dass Eindringlinge im Tempel sind – wahrscheinlich, weil Alarm gegeben wurde oder eine der Personen verletzt wird, auf die sie *Zustand* gewirkt hat, wirkt sie *Luftweg*, *Magische Waffe* sowie *Magisches Schutzgewand* auf sich und trinkt einen *Trank: Rindenhaut*. Sollte sie Kampflärm aus Bereich **G13** vernehmen, wirkt sie zudem *Beistand* und erweiterten *Schild des Glaubens* auf sich. Sollten dann binnen 4 Minuten keine Gegner in Bereich **G14** eintreffen, eilt sie rasch durch alle Räume des Tempels, um sie zu suchen oder sicherzugehen, dass sie besiegt wurden.

Im Kampf Andaisin wirkt im Kampf als erstes *Göttliche Macht* auf sich, um einen Glücksbonus von +3 auf Angriffs-, Waffenschadens-, Stärke- und stärkebasierende Fertigkeitswürfe zu erhalten, sowie 10 temporäre Trefferpunkte (diese Effekte sind noch nicht in ihren Spielwerten enthalten). Im Anschluss nutzt sie *Luftweg*, um auf 3 m Höhe aufzusteigen, und wirkt dann die nächsten Runden Kampfzauber auf die SC. In der Regel beginnt sie mit *Mächtiger Befehl* und weist ihre Gegner an, vor ihr zu Boden zu fallen, gefolgt von *Blind- oder Taubheit verursachen* auf einen offensichtlichen Kleriker, *Magie bannen* auf einen SC unter offenkundigen magischen Effekten, oder aber *Waffe des Glaubens* auf einen Magier oder anderen schwächlich wirkenden SC. Sie wirkt dann *Schneller Tod*, hält die Ladung und lässt sich ins Getümmel herabfallen. Sollte sie unter 30 TP reduziert werden, zieht sie sich in die Luft zurück, wirkt *Verhüllender Nebel* auf den Boden unter sich, um es Nichtfliegern zu erschweren, sie ins Ziel zu nehmen. Sie verbringt dann mehrere Runden damit, sich zu heilen, ehe sie in den Kampf zurückkehrt.

Moral Die Edle Andaisin kämpft bis zum Tod und wird dann in eine Tochter Urgathoas verwandelt.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 8, **KO** 18, **IN** 10, **WE** 19, **CH** 13

GAB +7; **KMB** +9; **KMV** 20

Talente Im Kampf zaubern, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenfokus (Sense), Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauber ausdehnen, Zauberfokus (Nekromantie)

Fertigkeiten Diplomatie +14, Wissen (Religion) +13, Zauberkunde +13

Sprachen Gemeinsprache

Kampfausrüstung *Trank: Rindenhaut +4* (2); **sonstige Ausrüstung** *Brustplatte +2*, *Sense des Rückschlags +2*, *Gürtel der Großen Körperkraft +2*, *Resistenzumhang +2*, *Stirnreif der Erwachten Weisheit +2*, Unheiliges Symbol der Urgathoa aus Onyx (Wert 200 GM), 27 GM, 3 SM, 3 KM

VERWANDELTE ANDAISIN HG 8

EP 4.800

Tochter Urgathoas (*Weltenband der Inneren See*, S. 309)

NB Große Untote

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17

Aura Entweihende Aura (6 m)

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 18 (+3 GE, –1 Größe, +9 Natürlich)

TP 115 (11W8+66)

REF +7, **WIL** +11, **ZÄH** +9

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf Wuchtige Klaue +16 (2W6+9/×4 plus Krankheit), Klaue +16 (1W8+9)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Wuchtige Klaue

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11; Konzentration +16)

Immer — *Ort entweihen* (auf sich selbst konzentriert)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 6; Konzentration +9)

3. – *Ansteckung* (SG 16), *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 16), *Magie bannen*, *Magisches Schutzgewand*[D]

2. – *Energien widerstehen*, *Geräuschexplosion* (SG 15), *Person festhalten* (SG 15), *Totenglocke*[D] (SG 15), *Waffe des Glaubens*

1. – *Befehl* (SG 14), *Furcht auslösen*[D] (SG 14), *Heiligtum* (SG 14), *Schild des Glaubens*, *Verhüllender Nebel*

0. – *Ausbluten* (SG 13), *Göttliche Führung*, *Licht*, *Resistenz*

D Domänenzauber; **Domänen** Krieg, Tod

TAKTIK

Im Kampf Als Teil ihrer Verwandlung erlangt die Edle Andaisin viele ihrer Zauber zurück, verliert aber die übrigen. Ferner enlandet zusammen mit ihren sonstigen Überresten auf dem Boden. In der ersten Kampfrunde wirkt sie *Schild des Glaubens* auf sich, dann wirkt sie ihre Fernkampfzauber, außer die SC kreisen sie sofort ein und zwingen sie in den Nahkampf.

Moral Die frischverwandelte Edle Andaisin kämpft bis zur Zerstörung.

SPIELWERTE

ST 27, **GE** 17, **KO** —, **IN** 18, **WE** 16, **CH** 21



GAB +8; **KMB** +18; **KMV** 30
Talente Fähigkeitsfokus (Krankheit), Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Konzentrierter Angriff, Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Akrobatik +14, Bluffen +16, Einschüchtern +19, Fliegen +23, Heimlichkeit +0, Motiv erkennen +17, Wahrnehmung +17, Wissen (Religion) +18, Zauberkunde +18
Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Nekril

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit (ÜF) *Blutschleier*: Wuchtige Klaue — Verwundung; *RW* ZÄH, SG 22; *Inkubation* Sofort; *Frequenz* 1/Tag; *Effekt* 1W4 KO-Schaden und 1W4 CH-Schaden
Wuchtige Klaue (AF) Die größere, sensenförmige Hand der Edlen Andaisin richtet bei einem kritischen Treffer vierfachen Schaden an und wird hinsichtlich der Überwindung von Schadensreduzierung als böse Waffe behandelt.
Zauber Die verwandelte Edle Andaisin wirkt Zauber wie eine Klerikerin der Urgathoa der 6. Stufe. Obgleich sie zwei Domänen auswählen kann, aus der ihre zusätzlichen Zauber stammen, erhält sie jedoch keine Domänenfähigkeiten.

JUJU-ZOMBIES (4) **HG 2**
EP je 600
TP je 15 (*MHB II*, S. 291)

Schätze: Untersucht ein SC die Statue der Urgathoa und ihm gelingt dabei ein Fertigkeitswurf für Willenskraft gegen SG 25, so stößt er an ihrem Fuß auf ein verborgenes Fach. Dieses enthält diverse zeremonielle Gegenstände für verschiedene Rituale: zwei grausige Kerzenhalter aus mit Silber überzogenen, menschlichen Händen (Wert je 150 GM), mehrere Weihrauchstäbchen (Gesamtwert 450 GM), ein *Stab: Schwere Wunden heilen* (37 Ladungen), ein *Stab: Krankheit kurieren* (8 Ladungen), eine *Schriftrolle: Genesung*, eine *Schriftrolle: Tote erwecken* und drei Blöcke *Meditationsweihrauch*.

Zwischen den benutzten Schatullen steht eine leere, unbenutzte *Totenkopfschatulle* (siehe Seite 436). Die Edle Andaisin wollte sich diese aufheben, bis ihr eine Blutschleiervariante zur Verfügung stand, welche auch die Immunität der Varisischen Wanderer überwinden konnte – solange die Schatulle aber nicht genutzt wurde, kann sie noch verwendet werden und ist daher für den Nosferatu Arkminos interessant.

Entwicklung: Die Edle Andaisin ist eine Fanatikerin und wird daher nicht fliehen. Sollten die SC sie aber töten und dann vor der entstehenden Tochter Urgathoas aus dem Tempel fliehen, könnte diese ebenfalls den Tempel aufgeben, um sich den Grauen Jungfern im Totenkopfgewölbe anzuschließen. Die SC würden ihr dort dann im Laufe des 4. Kapitels wieder begegnen können.

ABSCHLUSS DES KAPITELS

Mit dem Sieg über Dr. Davaulus und die Edle Andaisin endet die Produktion und aktive künstliche Verbreitung von Blutschleier. Natürlich werden davon bereits Erkrankte nicht schlagartig gesund und sie bleiben auch ansteckend, es kommt auch weiterhin zu Todesfällen, bis die Stadtwache und die Priesterschaften der Stadt die Lage unter Kontrolle bekommen. Die SC sollten aber glücklicherweise beim Vorstoß ins Hospiz der Gesegneten Jungfer und dem darunterliegenden Tempel der Urgathoa auf die Grundlagen eines Heilmittels gestoßen sein.

Ein Heilmittel für Blutschleier ergibt sich aus den Forschungen drei genialer, aber zweifelsohne wahnsinniger Personen: Dr. Davaulus, Ramoska Arkminos und der Nekromant Rolth. Jeder ist auf den Umstand gestoßen, dass etwa einer von zwanzig Varisischen Wanderern gegen Blutschleier immun ist, allerdings konnte keiner die Art dieser Immunität bestimmen. Die drei wissen nicht, dass die ursprünglichen Proben von Vorels Phage vor dem Einsammeln mit machtvoller spiritueller Energie aufgeladen worden waren: Im Jahre 4644 AK hatte ein Mann namens Vorel Fingerhut versucht, zu einem Leichnam zu werden, allerdings störte seine Frau, Kasanda Miromia-Fingerhut, das letzte Ritual. Ein Stück von Kasandas Geist erfüllte den verderbten Pilz, was zu Vorels fehlgeschlagener Verwandlung führte – und dieses Fragment wacht heute noch über Kasandas Volk. Jene Varisischen Wanderer, welche gegen Blutschleier immun sind, wurden im Grunde von Kasanda persönlich gerettet. Leider ist ihr übernatürlicher Einfluss begrenzt, sodass sie nur einem Bruchteil der Varisischen Wanderer Immunität verleihen kann, welche mit der Krankheit in Kontakt kommen. Und dieser Einfluss allein genügt auch nicht, um die Stadt zu retten, stellt aber eine Schwäche im Aufbau der Krankheit dar, welche fähige Alchemisten oder kluge Zauberkundige nutzen können, um ein Heilmittel herzustellen. Hätten Dr. Davaulus, Arkminos und Rolth ihre Beobachtungen und Aufzeichnungen einander verfügbar gemacht, hätten sie die Schwachstelle der Krankheit wahrscheinlich entdeckt und als Folge eine weitaus schwerer zu heilende Variante von Blutschleier hergestellt.

DAS HEILMITTEL

Glücklicherweise muss man die Geschichte hinter dieser Unregelmäßigkeit nicht kennen, um die Notizen und Aufzeichnungen zur Herstellung eines Heilmittels für Blutschleier nutzen zu können. Sofern die SC die Aufzeichnungen wenigstens eines der drei Forscher in die Finger bekommen konnten, können sie ein Heilmittel herstellen. Haben sie nur einen Satz Aufzeichnungen, erfordert dies 1 Woche Arbeit und einen Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 30. Besitzen sie die Aufzeichnungen von zwei Forschern, brauchen sie 1W4+1 Tage und der SG liegt bei 25. Haben sie jedoch alle drei Sätze an Aufzeichnungen und Notizen, benötigen sie nur 1 Tag und der SG liegt bei 20. Ob sie dabei auf den Einfluss stoßen, den Kasanda Miromia-Fingerhut ausübt, liegt bei dir (solltest du die Spieler nicht mit zusätzlichen Details ablenken wollen, dann lass diese Information aus, es sei denn, die SC greifen auf Magie wie *Heiliges Gespräch, Sagenkunde* oder *Weissagung* zurück).

Einmal entwickelt, kann jeder das Heilmittel brauen, der über das Talent Trank brauen oder Fertigkeitsränge in Handwerk (Alchemie) verfügt. Die übernatürlichen Ursprünge der Krankheit sind dabei auch ihr Verderben, da das Heilmittel nicht nur die Krankheit beendet, sondern ein Geheilter auch für 1 Woche die Heilung so weiterverbreitet, wie er zuvor andere mit Blutschleier angesteckt hat oder hätte. Um die ersten Anwendungen des Heilmittels herzustellen, muss man über das Talent Trank brauen oder Fertigkeitsränge in Handwerk (Alchemie) verfügen. Mittels Trank brauen kann man am Tag 4 Anwendungen für insgesamt 200 GM herstellen. Bei Alchemie ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 20 für 1 Anwendung erforderlich, die herzustellen 100 GM kostet. Wird das Heilmittel mit weiterer Nutzung von *Krankheit kurieren* und *Teilweise Genesung* verbunden, um die Verbreitung der Krankheit zu bekämpfen, verliert die Seuche jeden Tag mehr an Boden und endet schließlich nach weiteren 1W4+1 Wochen.

Überlebende: Wird das Heilmittel binnen 1 Monats entdeckt, rettet dies 100 Bürger. Benötigen die SC nur 1 Woche, retten sie 500 Bürger, benötigen sie nur 1 Tag, so werden 1.000 Bürger gerettet.

ÜBERLEBENDE

Sobald die SC die Edle Andaisin und den Kult der Urgathoa besiegt haben, verlangsamt sich die Ausbreitung der Seuche, kommt aber nicht zum Stehen.

Mit jedem folgenden Tag versterben so lange 1W6 Bürger, bis entweder ein Heilmittel gefunden und in Umlauf gebracht wird, oder aber die Seuche nach ein paar Monaten schließlich ausbrennt und dann insgesamt 5.000 Leben gefordert haben wird.

Tritt eine dieser Bedingungen ein, so addiere die Anzahl der Bürger zusammen, welche die SC gerettet haben, und ziehe jene Anzahl ab, die sie getötet oder deren Tod sie zugelassen haben (siehe die jeweiligen Abschnitte „Überlebende").

Dann ziehe die folgende Tabelle hinzu, wie die Stadt sie für ihre guten Werke belohnt. Mit Ausnahme der EP-Belohnung sind alle Belohnungen kumulativ. Sollten die SC mehr als 2.800 Bürger retten, so erhalten sie alle aufgeführten Belohnungen:

700 oder weniger Bürger gerettet (Freunde der Familie): Um den SC für ihre Anstrengungen im Kampf gegen die Seuche zu belohnen, organisiert Tayce Soldado zusammen mit anderen in Korvosa heimischen Varisischen Wanderern ein Dankesfest in ihrem Heim. Viele bringen bescheidene Geschenke mit, wie etwa kunstvoll bestickte Schals, schönen Schmuck, wunderbar bemalte Turmkarten oder feine Kleidungsstücke im Gesamtwert von 250 GM pro Charakter. Belohne die SC mit 2.400 EP.



701–1.900 Bürger gerettet (Gute Nachbarn): Dutzende von Familien sehen in den SC die Retter von Familienangehörigen oder Nachbarn. Jeder SC erlangt einen Gefallen eines fähigen Kunsthandwerker, ansässigen Künstlers oder anderen Angehörigen einer NSC-Klasse. Ein Gefallen könnte die Form eines Geschenkes im Wert von maximal 1.000 GM (z.B. dreier identischer Dolche von Meisterarbeitsqualität, eines edelsteinbesetzten Ringes oder eines *Resistenzumhanges +1*, welcher mit dem Wappen oder dem Symbol der Gottheit des Charakters bestickt ist), eines Verstecks für eine Nacht, Hilfe bei Nachforschungen zu einem Thema (verleiht einen Situationsbonus von +5 auf die nächsten fünf Fertigkeitswürfe für Wissen, die der SC ablegt, sofern der fragliche NSC auch um Hilfe gebeten wird) oder anderer nützlicher Dienstleistungen nach deiner Maßgabe annehmen. Belohne die SC mit 3.200 EP.

1.901–2.800 Bürger gerettet (Helden der Stadt): Feldmarschallin Cressida Hofer dankt den SC persönlich für ihren umfangreichen Einsatz während der Seuche. Sie ernennt die SC offiziell zu Angehörigen der Stadtwache und öffnet ihnen die Rüstkammer der Volschyenek-Zitadelle. Jeder SC kann Ausrüstung im Wert von bis zu 2.500 GM wählen (magische Waffen und Rüstungen eingeschlossen). Belohne die SC mit 4.800 EP.

Wenn die SC diesen Grad an Erfolg (oder höher) erreichen, fallen sie sofort Königin Ileosa auf. Noch tut sie nichts, um den SC direkt Steine in den Weg zu legen, allerdings könnte es mit höherer Wahrscheinlichkeit zu Zufallsbegegnungen mit Grauen Jungfern oder Meuchlern der Roten Mantis kommen.

2.801 oder mehr Bürger gerettet (Retter der Stadt): Nahezu jeder in der Stadt kennt die SC oder hat zumindest schon von ihnen gehört. Sie erhalten gegenüber Bürgern Korvosas einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern. Zudem ist Königin Ileosa gezwungen, ihre Arbeit anzuerkennen und ihnen zu Ehren eine kurze (und widerwillige, wie man mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 feststellen kann) Rede zu halten. Ferner erhält jeder SC als Lohn einen Kreditbrief über 5.000 GM, mit dem man Erwerbungen innerhalb Korvosas tätigen kann. Sollten die SC offen und nachhaltig ihre Theorien zur Beteiligung der Königin an der Seuche vertreten, übergibt stattdessen Sabina, die Befehlshaberin der Grauen Jungfern, die Belohnung, während die Königin sich entschuldigen lässt – die Ereignisse der letzten Wochen hätten sie doch sehr mitgenommen und sie benötige Ruhe. Belohne die SC mit 6.400 EP.

DIE AUFGEDECKTE VERSCHWÖRUNG

Die Entdeckung eines Heilmittels gegen die Seuche und die Rettung Korvosas sind beachtliche Errungenschaften, doch sollten die SC dieses Abenteuer überleben, kommt es zu einer weiteren, wichtigen Entwicklung: Der Umstand, dass Beauftragte der Königin – namentlich Doktor Davaulus und seine Ärzte der Königin – mit den finsteren Schöpfern der Blutschleierkrankheit unter einer Decke gesteckt und – schlimmer noch – aktiv diese verbreitet haben, statt nach einer Heilung zu suchen, ist gefährliches Wissen.

Die SC können Königin Ileosa zwar zu diesem Zeitpunkt nicht direkt mit Anschuldigungen konfrontieren, eine Seuche herbeigeführt zu haben, um die Stadt im Anschluss nach ihrem Willen zu formen, doch die Kunde von der Beteiligung der Krone an der Epidemie verbreitet sich, sobald klar wird, dass Rainer Davaulus und die Ärzte der Königin falsches Spiel getrieben haben. Die Königin lässt offiziell verbreiten, der charmante Arzt hätte sie getäuscht, zudem würden seine Taten und die seiner maskierten Diener nicht ihre Wünsche widerspiegeln. Im Hospiz Dienst leistende Graue Jungfern behaupten, nicht gewusst zu haben, was wirklich in den Kammern darunter vor sich gegangen sei. Sollte Dr. Davaulus seine Begegnung mit den SC überlebt haben, so wird er öffentlich hingerichtet oder zum Verräter an der Stadt erklärt, falls er geflohen sein sollte. Ohne greifbare Beweise zur Beteiligung der Königin, fällt es den meisten Bürgern der Stadt schwer, in ihr einen Quell derartigen Übels zu sehen, egal für wie eitel sie Ileosa einstufen und wie wenig sie mit ihrer Herrschaft zufrieden sind. Die meisten Bürger sind einfach nur dankbar, dass die Seuche nicht länger wütet, und wollen in ihre alten Leben zurückkehren. Die Stadt ist zu angeschlagen, um über eine Rebellion nachzudenken.

Dennoch wächst die Unruhe. Je mehr sich die Stadt erholt, umso mehr und stärker kursieren die Gerüchte hinsichtlich der Beteiligung der Königin. Leider treten zugleich ihre Grauen Jungfern immer deutlicher und zahlreicher auf den Straßen in Erscheinung und erlässt die Königin zunehmend einschränkendere Gesetze und Edikte. Die SC behalten ihre Verbündeten in der Stadt (wie z.B. Cressida Hofer, Ischani, Graum Soldado, Vencarlo und andere), sollten sich aber zunehmend unerwünschter in Korvosa fühlen. Der Grund dafür wird schon bald ersichtlich: Königin Ileosa weiß nun, dass die SC ohne Zweifel zu ihren Feinden zählen. Die SC werden schon bald erfahren, wie gefährlich es werden kann, weiter in Korvosa zu verweilen ...



FLUCHT AUS ALT-KORVOSA

VON RICHARD PETT



INHALT

KAPITELHINTERGRUND 134
TEIL 1: DIE STERBENE STADT 136
TEIL 2: DER KAISER VON ALT-KORVOSA 150
TEIL 3: DER ZORN DER ARKONAS 162
ABSCHLUSS DES KAPITELS 188

KARTEN

VENCARLOS HAUS 143
DAS VERSTECK DES KÜNSTLERS 143
PILTS PALAST 152
PALAST DER ARKONAS 166
DAS LEBENDE LABYRINTH 178



KAPITELHINTERGRUND

AUFSTIEGSÜBERSICHT

Die Charaktere beginnen Kapitel 3 auf der 8. Stufe.

9 Die SC sollten die 9. Stufe erreicht haben, nachdem sie sich um Pilts Swastel, den selbsternannten Kaiser von Alt-Korvosa, gekümmert haben.

10 Die SC sollten die 10. Stufe erreicht haben, bevor sie das Lebende Labyrinth unter dem Palast der Arkonas betreten

Zum Ende des Kapitels sollten die SC kurz davor stehen, auf die 11. Stufe aufzusteigen.

Der Wahnsinn der Königin wächst. Ihre Paranoia und ihr Zorn erblühen. Ihre neugefundenen, aus der Verschmelzung ihrer Seele mit einem Fragment des großen Blauen Wyrms Kazavon resultierenden Kräfte erwachen. In ihren Augen leben in Korvosa nur noch zwei Arten von Wesen: Sklaven und Feinde. Die Anarchie und die Unruhen nach dem Tod ihres Gatten hatten die Stadt bereits geschwächt und nun wankt sie durch die Nachwehen einer künstlich herbeigeführten Seuche. Korvosas Verteidiger haben sich entweder verbarrikadiert oder sind nach den letzten Ereignissen derart erschöpft, dass es für Königin Ileosas neue Armee aus Grauen Jungfern ein Leichtes ist, das Kriegsrecht zu verhängen. Alt-Korvosa ist dabei ihr erstes Opfer; der Stadtteil wird vom Rest der Stadt abgeschnitten und unter Quarantäne gestellt, auf dass er an seinen internen Streitigkeiten krepiere. Und doch wartet in diesem verfallenden Stadtteil die Rettung der Stadt – sofern sie rechtzeitig aus Alt-Korvosa entkommen kann!

Korvosa wurde auf einem Fundament des Bösen errichtet. Auch wenn Kazavons Fangzähne lange in einem verborgenen Gewölbe unter dem Schloss versiegelt gewesen waren, haben sie all die Jahrhunderte nicht friedlich

geruht. Die Bruchstücke des Geistes des Drachen, die in diesen Relikten steckten, wussten, dass man sie eines Tages finden und freisetzen würde. Doch im Gewölbe gefangen, konnte sein Geist keinen Einfluss auf so schmerzlich nahen Tausenden von Wesen ausüben, welche in der über ihm wachsenden Stadt lebten. Ab und an fand sich jemand in Korvosa ein, dessen Geist besonders empfänglich war für die nachhallende Präsenz des uralten Drachen. Wenn diese Personen schliefen, konnte Kazavon ihnen zuflüstern – er hoffte, so jemanden ins Schloss zu locken, der ihn befreien und zum Gefäß seiner Macht werden würde.

Wieder und wieder blieben Kazavons Versuche erfolglos. Statt Anhänger zu gewinnen, schuf er nur Wahnsinnige. Hätte er seine Opfer in Ruhe gelassen, wären sie zu talentierten Künstlern oder Dichtern geworden, doch unter seinem Einfluss wurden sie zu Mördern oder schlimmeren. Dass Königin Ileosa auf Kazavon Fangzähne stieß, war ein unvorhergesehener Zufall, den der in Stücke zerschmetterte Geist des Drachen sogleich zu seinem Vorteil nutzte. Er gab seine gegenwärtigen „Projekte" in der Stadt auf – sieben Männer und Frauen, bei denen er langsam Fortschritte gemacht hatte. Der Verlust ihrer Muse war für die Gruppe eine Tragödie, hatten sie sich doch an seine leise Stimme in ihren Träumen, umsorgend und verängstigend zugleich, gewöhnt. Das Verstummen dieser Stimme trieb sechs der sieben in den Selbstmord, sodass sie sich zu all den anderen namenlosen Opfern von Anarchie und Seuche gesellten. Einer aber lebt noch – ein seinen Launen unterworfener, aber fähiger Maler namens Salvator Schrei.

Geboren als Salvator Bevery, wurde der um Anerkennung kämpfende junge Künstler von seinem Vater aus dem Haus geworfen, einem Abadargläubigen, welcher die grauenvollen Gemälde seines Sohnes als sadistisch und unbekömmlich einstufte. Salvator fand Unterschlupf bei einigen Künstlerfreunden in einer Wohnung in Alt-Korvosa und fand rasch Arbeit als Maler von Bühnenbildern und anderem bei Pilts Swastel, Freund aller gräulichen und bösartigen Dinge, im berüchtigtsten Theater der Stadt, Außerordentliche Abscheulichkeiten. Auf Pilts Vorschlag hin änderte er seinen Nachnamen zu „Schrei", da Pilts so seine brutalen Kunstwerke noch besser vermarkten konnte.

Salvator Schreis Werke fanden viele Bewunderer, die nicht ausschließlich zu den Stammgästen von Außerordentliche Abscheulichkeiten gehörten. Sie wurden zu Favoriten bei Adelsfamilien und anderen prominenten Bürgern, welche sie schockierend und skandalös fanden, allerdings auf sichere Weise. Zu Schreis Förderern gehörte auch der Seneschall von Schloss Korvosa, Neolandus Kalepopolis. Neolandus war allerdings mehr am Künstler als an der Kunst interessiert und traf ihn schließlich nach einer Aufführung von „Tränen von Abendego" im Außergewöhnliche Abscheulichkeiten, welche er bestenfalls als geschmacklos bewertet hätte. Die beiden freundeten sich rasch an und trafen sich fortan wöchentlich in diversen Lokalen, um über Kunst, Geschichte und sogar Religion zu diskutieren. Salvator hatte ansonsten kaum Freunde und Kalepopolis sprach über diese Zusammenkünfte ebenso wenig wie über sein sonstiges Privatleben.

Nachdem Neolandus einen Anschlag der Roten Mantis auf sein Leben überlebt hatte, floh er verwundet und vergiftet zu Salvator. Dank dessen Hilfe und seiner Kontakte in der Künstlergemeinde von Alt-Korvosa konnte er sich von seinen Verletzungen erholen und der Roten Mantis aus dem Weg gehen. Doch während sich die Lage in Korvosa verschlechterte, kamen die Attentäter Neolandus langsam auf die Spur. Dieser erkannte, dass er ein neues Versteck benötigte, und Salvator fielen die Arkonas ein. – Glorio Arkona (der eigentlich ein Rakschasa namens Bahor ist) war schon lange ein Freund von Salvators grausigen Werken und erklärte sich großmütig bereit, Neolandus auf seinem Besitz zu verbergen, um dem Künstler einen Gefallen zu tun. Natürlich passte es den Arkonas wunderbar ins Spiel, den Seneschall unter ihre Kontrolle zu bekommen, um die Königin in Unruhe zu versetzen, da dem Gesetz Korvosas nach nur der Seneschall einen korrupten Monarchen legal absetzen kann. Gegenwärtig ist Neolandus im Grunde nur ein gefangenes Haustier der Arkonas und eine Absicherung, die zu nutzen sie geduldig abwarten, während in Alt-Korvosa die Verzweiflung wächst.

Zum Beginn der Handlung ist Alt-Korvosa vom Rest der Stadt abgeschnitten. Die Insel steht unter Quarantäne und wurde sich selbst überlassen. Die Arkonas konnten die Kontrolle über ihr Herrenhaus und das umliegende Gelände bewahren, während der Großteil der Insel Endrin vom Mob beherrscht wird, welcher zunehmend dem Einfluss Pilts Swastels erliegt, der sich nun als Kaiser von Alt-Korvosa bezeichnet. Der Einfluss des „Kaisers" auf Alt-Korvosa wächst täglich, und mittlerweile hat er Salvator Schrei zum Kaiserlichen Maler ernannt. Der gequälte Künstler ist der einzige Bürger Korvosas, der weiß, dass Neolandus die Wahrheit hinter Königin Ileosas Wahnsinn erahnt und weiß, was nötig ist, um sie zu stoppen. Solch ein Geheimnis zu bewahren, ist recht gefährlich – und sollte sich die Information verbreiten, wird die Königin keine Mühen scheuen, den Seneschall zum Tode zu befördern, selbst wenn sie dafür Alt-Korvosa niederbrennen muss.

NSC-ENTWICKLUNGEN

Sollten die SC NSC aus dem vorherigen Kapitel im Rahmen des 3. Kapitels aufsuchen, kannst du auf die folgenden Notizen zurückgreifen:

Ischani Dhatri: Ischani arbeitet weiterhin für die Kirche Abadars, um den Opfern der Seuche beim Wiederaufbau ihrer Leben zu helfen, wird aber zunehmend frustrierter mit der hinderlichen Bürokratie der Kirche.

Rolth Lamm: Sollte Rolth im letzten Kapitel entkommen sein, stellt er nun den SC wie besessen nach, da sie sich nun schon zweimal in seine Angelegenheiten eingemischt haben. Wie er die SC weiterhin behelligen kann, entnimmst du seinem NSC-Eintrag auf Seite 452.

Die Soldado-Familie: Die Soldados verlassen zu Beginn dieses Kapitels die Stadt, um in Magnimar ein neues Leben anzufangen. Sie könnten den SC aber einen Abschiedsbesuch abstatten, um ihnen noch einmal zu danken.

TEIL 1

DIE STERBENDE STADT

Nach dem Sieg über die Seuche leckt Korvosa ihre Wunden. In der Stadt herrscht Stille, als könnten die Bürger nicht ganz glauben, dass die Epidemie vorbei ist. Zuerst scheint es, als würde die Stadt langsam heilen und sich von den erlittenen Tragödien erholen. Doch schon bald wird offenbar, dass die Schäden, welche Korvosa während der Aufstände nach dem Tod Eodreds II. und der Zeit der Seuche erlitten hat, vielleicht weitaus größer sind als befürchtet – und dass sie vielleicht nur der Anfang einer noch dunkleren Bedrohung sind.

Korvosa hat die entsetzliche Seuche überstanden, aber Narben davongetragen. Die Straßen sind grau und still und seltsam leer, sieht man von den ruhigen Markttagen ab. Die Bürger scheinen mehr daran interessiert, daheim zu bleiben. Wer hinaus geht, eilt rasch an sein Ziel und erledigt schnell seine Geschäfte. Der Orden des Nagels hat sich zum ersten Mal in der Geschichte der Stadt aus Korvosa zurückgezogen und sammelt sich in der Zitadelle Vraid. Manche wispern, die Höllenritter würden eine Invasion Korvosas planen, um die Kontrolle zu übernehmen, kundigere Quellen wissen aber, dass Dutzende Höllenritter während der jüngsten Ereignisse gefallen sind oder ihre Posten verlassen haben, sodass Liktor Severs seine Truppen zurückgerufen hat, um die Stadt für dieses Versagen zu strafen. Die Tempel der Stadt haben alle Hände voll zu tun, um die letzten Winkel mit kranken Bürgern aufzuspüren und die Leichen fortzuschaffen, während die Acadamae sich weiterhin abschottet und weigert, mit ihren Ressourcen etwas zur Linderung der Lage beizutragen, will man dort die Probleme doch einfach aussitzen. Die Säbelkompanie fällt auseinander, und die Stadtwache hat schwere Verluste an Personal und Moral hinnehmen müssen. Feldmarschallin Hofer zieht umfassende Rekrutierungen in Betracht, um die Lücken in den Rängen aufzufüllen, doch vorerst hat es oberste Priorität, die Erholung der Stadt zu unterstützen – was wiederum erschwert wird, da Königin Ileosa ihre eigene Unterstützung reduziert.

Dennoch ignoriert die Königin die Stadt nicht. Die Kraft und Unterstützung, welche bislang die Stadtwache und die Säbelkompanie erhalten haben, genießen nun die rätselhaften Grauen Jungfern. Während die Anzahl an Stadtwachen auf den Straßen schwindet, werden diese gepanzerten Frauen immer präsenter. Reguläre Patrouillen der Grauen Jungfern marschieren auf den Hauptstraßen, und es verbreiten sich Gerüchte, dass sie auch in Häuser und Gebäude eindringen, in denen jene wohnen, welche bekanntermaßen ihre Unzufriedenheit mit der Monarchie geäußert haben. Alt-Korvosa steht weiterhin unter strikter Quarantäne und Truppen der Grauen Jungfern sind entlang der Flussenge positioniert und patrouillieren den Jeggare mit schnellen Barken, um sicherzustellen, dass niemand die Insel Endrin verlässt. Immer wieder sind Rauchwolken über Alt-Korvosa zu sehen, wenn Gebäude brennen, und der Lärm von Unruhen hallt zu den anderen Stadtteilen hinüber.

Gib den SC so viel Zeit, wie sie wollen; um sich von den Geschehnissen des 2. Kapitels zu erholen, ehe dieses Kapitel beginnt. In Korvosa sollte weiterhin eine Atmosphäre der Unterdrückung und Furcht herrschen, und immer wieder sollten Gerüchte über eine neue Seuche aufkommen, selbst wenn die SC ein Heilmittel gegen Blutschleier gefunden haben (oder noch daran arbeiten). Zudem könnte es den SC nicht einmal möglich sein, sich offen auf den Straßen zu bewegen, je nachdem wie sie mit den Grauen Jungfern und der Entdeckung verfahren sind, dass es Verbindungen zwischen der Seuche und Königin Ileosa gibt. Sollten sie die Königin öffentlich beschuldigt und versucht haben, ihr die Schuld an der Seuche nachzuweisen, finden sie schnell heraus, dass Ileosa die Stadt noch besser und stärker im Griff hat, als es den Anschein hat. Selbst wenn sie ihren Verdacht für sich behalten – was Verbündete wie Feldmarschallin Cressida Hofer, Ischani und Graum Soldado ihnen nahelegen, sollte man sie zu Rate ziehen, weiß die Königin, dass die SC für den Niedergang der Ärzte der Königin und des Kultes der Urgathoa verantwortlich sind, sodass sie ihnen schon bald Assassinen der Roten Mantis auf den Hals hetzt.

DIE DRITTE TURMDEUTUNG

Die beste Gelegenheit, um Zellara ihre dritte Turmdeutung ausführen zu lassen (damit die SC die für dieses Kapitel verfügbaren Turmpunkte generieren können), ist kurz nachdem die SC die Kultanhänger der Urgathoa besiegt und Korvosa vor der Seuche gerettet haben. Zellara spürt, dass Ileosas Stärke wächst, weiß aber noch nicht, was das bedeutet. Sie nutzt ihre empathische Verbindung, um beim Träger ihrer Turmkarten den Drang zu wecken, den SC die Karten zu legen und zu deuten. Sollte dieser SC dem Drang nicht rasch nachgeben, nimmt sie die Angelegenheit selbst in die Hände und erzeugt ein *Mächtiges Trugbild*, sobald die SC allein sind, und nimmt selbst die Deutung vor. Wenn du die Karten legst, so bemühe dich, bei den Karten der Vergangenheit Bezüge zu Weltereig-



nissen oder aus den Leben der SC herzustellen, bei denen Despoten und grausame Diktatoren eine Rolle gespielt haben. Bei den Karten der Gegenwart beziehe dich dagegen auf die gegenwärtigen Leiden Korvosas, insbesondere auf das wachsende Gefühl von Unterdrückung, das Kriegsrecht und den Umstand, dass die Königin persönlich den Tod der SC wünschen könnte. Sei hinsichtlich der Karten der Zukunft grimmig und düster und interpretiere sie als Geister und dämonische Tiere, insbesondere Tiger und Mantiden, welche die Lebenden plagen – Metaphern für das Leben als grausames Schauspiel oder anderes Kunstwerk –, und als wiederkehrendes Thema schöne Frauen mit aschfahler Haut und leeren Gesichtern, um die Graumen Jungfern zu symbolisieren. Sollte der Rakschasa umgedreht werden, so verleihe dieser Karte besondere Aufmerksamkeit und konzentriere dich auf Beherrschung oder Befreiung aus Versklavung in Abhängigkeit von der Position der Karte. – Weiteres zu Turmkartendeutungen findest du im Anhang auf Seite 416.

DIE KÖNIGIN TRITT HERVOR

Königin Ileosa verbringt den Großteil des 2. Kapitels des Abenteuerpfades in den Mauern von Schloss Korvosa. Offiziell sucht sie Schutz vor der Seuche, in Wahrheit erkundet sie ihre Kräfte, übt und verbessert sich, wobei sie sich besonders auf Kazavons Fangzähne konzentriert. Dabei nutzt sie ihre eigenen Gaben, um die Zähne in eine neue Krone zu integrieren. Die fertige Schöpfung erfüllt Kazavon mit seiner Essenz, sodass mit der *Drachenzahnkrone* ein mächtiges Artefakt entsteht.

Sobald die Krone fertiggestellt ist, kündigt Königin Ileosa überraschend an, vor ihr Volk zu treten, als klar wird, dass die Seuche besiegt ist. Die SC sollten davon hinterher hören, aber nicht vor Ort sein – die Gelegenheit hat viel zuviel Potential, dass die SC sich richtig tief in Schwierigkeiten bringen. Am besten sollte dieser Auftritt erfolgen, nachdem die SC Dr. Davaulus besiegt haben, aber noch gegen die Kultanhänger der Urgathoa kämpfen, insbesondere, wenn dabei mehrere Tage vergehen. Wenn die SC nach dem Sieg über die Edle Andaisin den verborgenen Tempel verlassen, ist die ganze Stadt in Unruhe. Die SC könnten auch von Cressida Hofer erfahren, was sich zugetragen hat, wenn sie ihr Bericht erstatten.

Zwischen Ankündigung und Auftritt der Königin hat die Stadt gerade eine Stunde, um sich vorzubereiten, dennoch kommt eine große Menschenmenge zusammen, um ihre Worte zu hören, insbesondere wenn es mittlerweile allen bekannt ist, dass Dr. Davaulus hinter der Krankheit gesteckt hat. Wie immer steht die Leibwächterin und Geliebte der Königin, Sabina Merrin, in ihrer atemberaubenden und einschüchternden Grauen Jungfer-Rüstung an ihrer Seite. Anwesend ist auch ihr neuer Berater und Verbün-

deter Togomor (den sie als neuen Seneschall des Schlosses ankündigt), die Kommandantin der Stadtwache von Korvosa, Cressida Hofer, und Marcus Endrin, der Kommandeur der Säbelkompanie. In den kommenden Tagen werden viele darüber sprechen, dass Marcus sich sichtlich unwohl gefühlt haben muss, als ob sie die ganze Zeit über gewusst hätten, was der verzweifelte Kommandant geplant hatte ...



Königin Ileosa beginnt ihre Ansprache – zu der sie ihre neue, mit Drachenzähnen geschmückte Krone trägt – mit der triumphalen Verkündung, dass die Seuche besiegt wurde, auch wenn es leider Doktor Davaulus' Leben gekostet habe. Die Leiche des guten Doktors sei bereits mit dem Schiff nach Cheliax unterwegs, damit er dort in der Familiengruft beigesetzt werden könne. Auch der Orden der Ärzte der Königin sei nicht mehr erforderlich und werde daher aufgelöst. – Sollten die SC dagegen erfolgreich und öffentlich Davaulus' wahre Rolle enthüllt haben, so schiebt sie ihm stattdessen gekonnt alle Schuld zu und verkündet, er sei für seine Verbrechen hingerichtet worden. – Dennoch sei Korvosa stark angeschlagen. Sie fährt fort, dass der Orden des Nagels Farbe bekannt habe und die Höllenritter sich wie Feiglinge in die Zitadelle Vraid zurückgezogen hätten. Schlimmer noch, die Stadtwache und die Säbelkompanie hätten in den letzten Wochen furchtbare Verluste erlitten und seien gegenwärtig nicht imstande, die Stadt umfänglich zu beschützen. Um diese Schwachstelle zu beseitigen, ernenne sie die Grauen Jungfern zu den offiziellen neuen Beschützern Korvosas und Sabina Merrin zum neuen General der Stadt. Während besorgtes Flüstern aufkommt, wendet Königin Ileosa sich der Säbelkompanie zu. Sie beruft sich auf die Tatsache, dass die Pflege und Versorgung der Pferdegreifen die Mittel der Stadt zu sehr belaste (eine Übertreibung), die Kompanie bei den jüngsten Unruhen ziemliche Inkompetenz gezeigt habe (keine sonderliche Übertreibung) und der Befehlshaber der Kompanie, Seneschall Neolandus Kalepopolis, lieber aus der Stadt geflohen ist, statt in der Zeit der Not an ihrer Seite zu verweilen (eine Lüge, die aber niemand in der Stadt widerlegen kann, da Neolandus definitiv seit Beginn der Kampagne vermisst wird). Ileosa habe daher entschieden, die Organisation aufzulösen und ihre Besitztümer zu beschlagnahmen. Und so fordert sie Kommandant Endrin auf, seine Dienstmarke abzugeben.

Als Endrin dem nachkommt, zittert er am ganzen Leib. Er greift nach seiner Marke, doch statt sie zu übergeben, wirft er sie der Königin ins Gesicht und trifft sie an der Wange. Einen Moment lang sind alle, die Königin eingeschlossen, vor Schreck gelähmt. Endrin nutzt die Zeit, um zu brüllen: „Eure peinliche Herrschaft ist vorbei! Korvosa wird wieder frei sein!" Im nächsten Moment hat er auch schon seinen Bogen in Händen und auf die Königin angelegt. Er schießt und trifft – der Pfeil trifft Königin Ileosa in die rechte Schläfe und bohrt sich tief in ihren Schädel.

Aber sie fällt nicht um!

Mit unglaublicher Geschwindigkeit erlangt sie ihre Haltung zurück und reißt sich den Pfeil aus dem Kopf. Noch ehe aus der Wunde Blut bis zu ihrem Kiefer hinabrinnen kann, steht sie vor Endrin. Mit der freien Hand packt sie ihn blitzartig an der Kehle, hebt ihn in die Luft und präsentiert ihn ihrem Publikum. Dann rammt sie Endrin den Pfeil von unten her in den Kiefer, dass er seitlich wieder aus dem Schädel hervortritt. Blut spritzt.

Während Endrin auf dem Boden zusammensackt und Ileosa sich hoheitlich sein Blut von der Hand schüttelt, ruft sie mit lauter, klarer Stimme: „Dieses Schicksal wird allen Feinden Korvosas widerfahren! Merkt euch seine Strafe, denn er ist nur der Erste!" Einen Moment später tritt Togomor vor, nimmt Ileosas Hand und teleportiert mit ihr zurück ins Schloss. Der folgende Aufstand wird von den Grauen Jungfern rasch und brutal niedergeschlagen. Feldmarschallin Cressida Hofer flieht in die Volschyenek-Zitadelle, entsetzt und wie betäubt ob des Erlebten; ihr ist klar, dass die Ereignisse sich für die Stadt zum Schlechteren entwickelt haben. (Endrin stirbt bei diesen Geschehnissen nicht; die SC erhalten in Kapitel 4 Gelegenheit, ihn aus dem Langackerkomplex zu befreien.)

HILFERUFE AUS ALT-KORVOSA

Bald nachdem die SC von dem gescheiterten Mordanschlag gehört haben, erhalten sie von Cressida die dringliche Bitte um ein Treffen. Sollten die SC in letzter Zeit der Volschyenek-Zitadelle keinen Besuch abgestattet haben, könnten sie überrascht oder sogar schockiert sein, wie unterbesetzt das Hauptquartier der Stadtwache ist. Am Eingang steht nur eine Wache und auf dem großen Innenhof trainiert niemand. Die Korridore sind still und leer, hier und dort liegt Abfall, Staub sammelt sich in den leeren Unterkünften und alles wirkt zunehmend vernachlässigt.

Cressida Hofer wirkt ausgezehrt und müde, wenn die SC eintreffen. Sie führt sie eilig in den Bergfried und dort durch eine Tür, in welcher Nebel zu stehen scheint. Auf der anderen Seite dieses seltsamen Durchganges liegt eine gewöhnliche Kammer mit einem langen Tisch und genug Stühlen für alle SC und Hofer selbst. Auf dem Tisch steht eine kleine, geschlossene Kassette. Der Raum wird von einem permanenten *Des Magiers Privates Heiligtum* geschützt. Sobald alle sitzen, beginnt Cressida leise zu sprechen:

„Korvosa stirbt. Nein, vergesst das – Korvosa wird ermordet. Und dies von unserer Königin. Die Beweise, die ihr gefunden habt, welche sie mit der Seuche in Verbindung bringen, sind bereits furchtbar genug, doch nun hat sie auch die Säbelkompanie aufgelöst und das Budget der Stadtwache den Grauen Jungfern zugeschlagen. Sie hat mehr Kontrolle über die Stadt als je zuvor. Ich wage nicht, gegen sie vorzugehen, da meine Leute von den Grauen Jungfern bis zum letzten Mann niedergemacht werden würden, noch ehe die Sonne untergegangen ist. Aber sie muss aufgehalten werden. Und ich kenne niemanden außer euch, der dazu imstande wäre.

Die Königin hüllt sich offensichtlich in finstere Magie der machtvollsten Art. Endrins Schuss ging mitten ins Schwarze und hätte sie töten sollen. Ich hatte befürchtet, dass er die Sache in die eigenen Hände nimmt – doch ich hatte gehofft, er würde einen besseren Weg finden. Wenn er doch nur gewartet hätte...

Ihr müsst wissen, dass ich heute Morgen neue Informationen erlangt habe.

Vencarlo Orisini gehört seit jeher zu meinen vertrauenswürdigsten Quellen hinsichtlich der Stimmung im Volk; einem Offizier der Stadtwache gelingt es oft nicht, von Bürgern ehrliche Meinungsäußerungen zu erlangen, sodass Vencarlos Beobachtungen ein wahres Geschenk der Götter sind, insbesondere seit Ausbruch der Seuche. Als die Königin Alt-Korvosa unter Quarantäne gestellt hat, fürchtete ich, von ihm nicht mehr zu hören, doch schaffte er es weiterhin, mir jeden Tag neue Kunde zukommen zu lassen. Vor kurzem schrieb er, er sei auf etwas sehr Wichtiges hinsichtlich der Königin gestoßen; er erwähnte dunkle Magie und einen Teufelspakt, doch bis heute Morgen konnte ich das kaum glauben. Außerdem deutete er an, eine Spur gefunden zu haben, die zu Seneschall Kalepopolis führen könnte, und dass der Mann sich vielleicht in Alt-Korvosa verberge.

Seitdem habe ich nicht mehr von ihm gehört. Mittlerweile sind mehrere Tage verstrichen und ich bin ernsthaft besorgt. Die Gerüchte über Aufstände und Banden, die ganze Häuserblöcke in Alt-Korvosa übernehmen, sind sehr beunruhigend. Und die Rauchwolken, die wir über der Insel aufsteigen sehen, dürften belegen, dass es in Alt-Korvosa noch schlimmer aussieht als andernorts in der Stadt.

Wahrscheinlich wird auch die Stadtwache in naher Zukunft aufgelöst werden. Schon jetzt fehlen mir die Mittel, eigene Ermittlungen durchzuführen. Jetzt brauche ich euch. Wahrscheinlich ist es meine beste Entscheidung in den letzten Monaten gewesen, euch zu vertrauen, da ihr Korvosa vielleicht retten könnt. Bitte, sucht Vencarlo in Alt-Korvosa auf und bringt in Erfahrung, was er über die zunehmend gewalttätigeren und zerstörerischen Persönlichkeitsveränderungen der Königin in Erfahrung bringen konnte. Ironischerweise solltet ihr in Alt-Korvosa sogar sicherer sein, da die Königin die Insel vom Rest der Stadt abgeschnitten hat und sie angeblich verrotten lassen will. Wenn ihr euch unauffällig verhaltet und Konfrontationen mit den Grauen Jungfern aus dem Weg geht, wird sie euch dort nicht suchen lassen. Sobald ihr mit Vencarlo Kontakt aufgenommen hat, weisen uns seine Entdeckungen hoffentlich einen Weg, um die Stadt zu retten!"

Cressida schlägt vor, dass die SC Vencarlos Haus in der Nähe seiner Fechtschule (welche die SC zu Beginn des 2. Kapitels besucht hatten) aufsuchen und dort mit der Suche nach ihm beginnen. Ihr sind Gerüchte zu Ohren gekommen, dass auf der Insel ein neuer Anführer an die Macht gekommen ist, der sich selbst als „Kaiser von Alt-Korvosa" bezeichnet, jedoch konnte sie diesbezüglich noch nicht mehr in Erfahrung bringen. Sollte Vencarlo nicht zuhause sein, so könnte dieser selbsternannte Herrscher vielleicht etwas wissen, wo er ist, allerdings rät Cressida zu höchster Vorsicht – wer auch immer dieser „Kaiser" sei, er dürfte wahrscheinlich ein gefährlicher Mann sein...

Cressida fährt fort, indem sie betont, wie wichtig es sei, Vencarlo zu finden, dass es aber noch wichtiger für die Stadt sei, herauszufinden, was Seneschall Kalepopolis zugestoßen ist. Kalepopolis könnte nicht nur wertvolle Erkenntnisse besitzen, was mit der Königin vor sich geht, sondern zudem ihren Gegnern einen legalen Weg eröffnen, ihr einen Teil ihrer Macht wieder zu entreißen, wenn nicht sogar sie vom Thron zu stoßen.

Die Schatzkammer der Zitadelle ist fast leer, Cressida verfügt aber über einen kleinen Vorrat an Zaubertränken und -stäben, den sie den SC für den Einsatz in Alt-Korvosa übergibt: vier *Tränke: Schwere Wunden heilen*, drei *Tränke: Teilweise Genesung*, ein *Stab: Unsichtbarkeit* (10 Ladungen) und ein *Stab: Mittelschwere Wunden heilen* (30 Ladungen). Nachdem sie den SC die Ausrüstung übergeben hat, drängt Cressida die SC zur Eile, dass sie nach Alt-Korvosa aufbrechen und Vencarlo suche. Sie bezweifelt, dass die Königin lange braucht, um sich von dem gescheiterten Mordversuch zu erholen – und dann, befürchtet die Feldmarschallin, wird es für alle innerhalb der Stadtmauern sehr schwer werden. Sollten die SC nachfragen, wie sie die unter Quarantäne stehende Insel infiltrieren sollen, schlägt sie vor, zu schwimmen oder mit einem Floß vom Nordufer des Jeggare im Schutz der Dunkelheit überzusetzen.

Alt-Korvosa - Heute

Die letzten Wochen gehören zu den furchtbarsten Zeiten, welche die guten Bürger Alt-Korvosas jemals erleben mussten. Der Tod des Königs und die Seuche sind bereits schlimm genug gewesen, doch die Zerstörung der Brücken zwischen der Altstadt und den anderen Stadtteilen lösten den Zusammenbruch von Recht und Ordnung in Alt-Korvosa aus. Von der Regierung im Stich gelassen, verfiel das Viertel in Chaos. Wo einst ehrliche Arbeiter schufteten, herrscht nun der Pöbel, welcher zunehmend unter den Einfluss des selbsternannten Kaisers von Alt-Kovosa, Pilts Swastel, fällt. Doch auch dieser Kaiser ist mehr Symptom als Ursache. Die wahren Hintermänner des sich rasch ausbreitenden Wahnsinn sind die angeblichen Repräsentanten der Stadt – die Arkona-Familie.

In den Augen vieler Bürger Alt-Korvosas sind die Arkonas die Streiter des Viertels, welche möglichst viele Bürger mit ihren eigenen Hausgardisten beschützen und das Viertel bei den Regierungsversammlungen repräsentieren. Allerdings spricht niemand offen darüber, dass die

Arkonas zugleich die meisten kriminellen Geschäfte in Alt-Korvosa finanzieren und unterstützen. Als das Viertel vom Rest Korvosas abgeschnitten und unter Quarantäne gestellt wurde, riefen die Arkonas ihre Leute zum höchsten Teil der Insel, Kastell Korvosa, zurück und überließen den Rest des Viertels der Anarchie. Pilts Swastel nutzte diesen Umstand als Teil seiner Kampagne, indem er versprach, die verräterischen Arkonas aus Alt-Korvosa zu verjagen und alles wieder dem Volke zu übergeben. Natürlich sind die Arkonas weise genug, in Pilts nur eine momentane Ablenkung zu erkennen – sobald der Pöbel all seine Energie verbrannt hat, sollte es ihnen leicht fallen, Alt-Korvosa unter noch umfassendere Kontrolle zu bekommen als zuvor und dann der Königin selbst die Herrschaft zu entreißen. Viele Bewohner Alt-Korvosas trauen den Arkonas solche Intrigen und Pläne durchaus zu, doch niemand ahnt etwas von ihrem größten Geheimnis: Die Arkonas sind Rakschasas und leben schon seit Jahrhunderten in Korvosa.

Alt-Korvosa besteht aus vier Bereichen: Kastell Korvosa, der höchste Punkt des Stadtteils, übersteht die Quarantäne bislang dank des Einflusses der Arkonas am besten. Im Schatten der relativen Ordnung von Kastell Korvosa genoss der Garnisonshügel diesen Schutz leider nicht; mehrere Feuer haben dort Gebäude zerstört und die Bürger verlassen ihre Häuser nur, um nach Versorgungsgütern zu suchen. Das Brückenviertel leidet am stärksten unter der Quarantäne, da die Zerstörung der Brücken über die Flussenge der Moral und geistigen Gesundheit der Bürger dort einen schweren Schlag zugefügt haben. Dennoch ist das Brückenviertel nicht der gegenwärtig gefährlichste Ort in Alt-Korvosa – diese Ehre gebührt dem Alten Hafen, wo der wahnsinnige Kaiser von Alt-Korvosa über seinen Mob herrscht.

Alt-Korvosa betreten und verlassen

Die Grauen Jungfern haben Alt-Korvosa befehlsgemäß unter Quarantäne gestellt und verhindern, dass irgendjemand den Stadtteil verlässt. Truppen der Grauen Jungfern patrouillieren auf dem Weg entlang der Nordseite von Nordspitze, von wo aus man einen guten Blick auf Alt-Korvosa hat, während weitere Graue Jungfern auf der Mauer wachen, die parallel zum Nordufer von Nordspitze verläuft. Sie rufen jeden an, der Alt-Korvosa zu verlassen versucht, und fordern ihn zur Umkehr auf. Sollte dieser Befehl ignoriert werden, eröffnen sie das Feuer auf jeden, der weitergeht, bis sie ihn zurückgejagt oder getötet haben.

Die Grauen Jungfern haben zudem alle Holzbrücken über die Flussenge verbrannt und zerstört, sodass nur noch die steinerne Jeggarebrücke die Insel Endrin mit dem Festland verbindet. Auf der Brücke wurde mittels mehrerer *Steinmauern* eine 4,50 m hohe Barrikade errichtet, hinzu kommt ein hölzerner Laufsteg an der Südseite; die Blockade erstreckt sich quer über die Brücke an ihrem südlichen Ende. Die Brücke wird von allen Hindernissen freigehalten, damit niemand irgendwelche Deckung besitzt, der die Brücke betritt. Auch hier wird jeder unter Beschuss genommen, der sich weigert, in die Altstadt zurückzukehren.

Diese Maßnahmen sind äußerst effizient, und hindern die meisten Bürger Alt-Korvosas an der Flucht. Alt-Korvosa zu betreten, ist daher relativ einfach, zumal die Grauen Jungfern niemanden daran hindern. Sollte jemand es bevorzugen, aus der Stadt auf die Insel zu fliehen, so bedeutet dies in ihren Augen ein Unruhestifter oder Aufwiegler weniger. Wenn die SC einen halbwegs nachvollziehbaren Plan haben, musst du dir auch den Kopf hinsichtlich ihres Kommens und Gehens zerbrechen. Magie, z.B. Fliegen oder Teleportieren, ist im Grunde die perfekte Lösung für jeden, der zwischen Alt-Korvosa und dem Festland hin und her wechseln will. Ebenso kann man aber auch im Dunkeln an der Nordseite den Jeggare überqueren und dann über Nordbrück oder Hochbrück die Stadt betreten – auf der fernen Seite der Flussenge von St. Alika wurden viele Gebäude niedergebrannt oder teilweise von Plünderern zerstört, sodass dieser Uferabschnitt nachts dunkel bleibt und man dort leichter unentdeckt an Land gehen kann.

Seltsame Zeiten in Alt-Korvosa

Während die SC Alt-Korvosa erkunden, solltest du die Ahnungslosen, die Verlassenen und die Verzweifelten erwähnen, welche nun in dieser sterbenden Stadt leben. Die folgenden Beispielbegegnungen können dir dabei helfen, wenn die SC mit jemandem auf der Straße reden wollen oder einem Einheimischen auffallen:

Kinder: Eine Gruppe unverständlicherweise fröhlicher Kinder sammelt sich um etwas mitten auf der Straße und singt dabei einen merkwürdigen Reim: „Kopflos, kopflos, das werdet ihr sein, neue Puppen auf des Kaisers Friedhof. Chop-chop-chop, das große Messer kommt herab mit lautem Knall, wartet auf Korvosas Fall." Eines der Kinder hat eine primitive Guillotine aus Stöcken und Stuhlbeinen gebaut, mit welcher die Kinder nun Puppen köpfen. Wenn die SC mit den Kindern reden, geben sie damit an, dass sie das echte „große Messer" des Kaisers in dessen Palast gesehen hätten, auch wenn all dies nur vorgetäuschter Mut und Großmäuligkeit ist.

Schimpfender Einheimischer: Olmer Bliversin (CG Menschlicher Experte 2) wendet sich von einem Balkon aus an die weitestgehend leere Straße und verlangt zu wissen, was die Königin hinsichtlich des Mobs zu tun gedenke, wann sie die Brücken reparieren werde und wie lange die Quarantäne noch Bestand haben soll. Dass er ein Nachthemd trägt und immer wieder kichert, verleiht seinen Worten ein zweifelhaftes Gewicht...

Tollkühner Held: Tesch Zobberdin (N Menschlicher Krieger 1) schreitet mit weit aufgerissenen Augen in einer schlecht sitzenden Lederrüstung zielgerichtet mit dem Schwert in der Hand auf den Alten Hafen zu. Seine Familie wurde vom Kaiser hingerichtet, weil sie sich geweigert hatte, ihre Nahrungsvorräte und Ersparnisse herauszugeben, und als letzter Überlebender will er blutige Rache. Leider wäre er dem Kaiser oder dessen Schlägern klar unterlegen. Dennoch könnte er den SC helfen, sich in Alt-Korvosa zurechtzufinden, wenn du dies wünschst.

Traurige alte Frau: Das **Alte Mütterchen Mifeg** (CN Alte menschliche Expertin 2) schlurft am Straßenrand entlang

und versucht ihrem Lebenserwerb nachzugehen, indem sie nicht zu farbenfrohe Pilze für Pigmente verkauft. Sie murmelt und schluchzt dabei, dass sie ihre sechs Kinder nicht ernähren könne. Die Wahrheit ist aber noch deprimierender, da sie die letzte Überlebende ihrer Familie ist, die anderen sind allesamt der Seuche erlegen, und die alte Frau kann sich nicht eingestehen, dass die verwesenden Leichen, um welche sie sich daheim liebevoll kümmert, vielleicht nicht einfach nur schlafen, um sich von der Krankheit zu erholen.

Wahnsinniger Pestarzt: Lass alle SC einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung ablegen – wer am besten würfelt, vernimmt ein seltsames Zirpen und Glucksen aus einer nahen Seitengasse, welches weitaus mehr nach Mensch denn nach Tier klingt. Schauen sie nach, stoßen sie auf **Krähe** (siehe Seite 86 zu den Spielwerten eines Arztes der Königin), welcher eine schmutzige Schnabelmaske und ebenso dreckverschmierte Kleidung trägt. Krähe konnte die Schrecken nicht ertragen, mit denen er während der Seuche konfrontiert wurde, sodass sein Verstand nachgab und ihn alle Erinnerung an sein vorheriges Leben verließen. Er hält sich nun für einen Seelenbegleiter namens „Krähe". Sollten die SC ihn ansprechen, bietet er ihnen an, ihre Krankheiten einzuatmen, und verspricht ihnen, dass sie niemals wieder krank werden würden, sobald er die üblen Dämpfe aus ihrem Atem gezogen hätte. Natürlich heilt er so niemanden – Kontakt mit dem wahnsinnigen Arzt könnte die SC sogar anderen Krankheiten aussetzen.

Zufallsbegegnungen in Alt-Korvosa

Man darf nie die Gefahr vergessen, welche mit dem gegenwärtigen Zustand Alt-Korvosas einhergeht. Dies kannst du am besten simulieren, indem die SC es mit mehreren Zufallsbegegnungen zu tun bekommen – dabei muss es nicht immer zu Kämpfen kommen, und die Spieler sollten Spaß haben, daher übertreibe es nicht. Eine Zufallsbegegnung sollte anstehen, wenn die SC eine neue Örtlichkeit betreten und wenn sie den Stadtteil verlassen. Die erste Zufallsbegegnung sollte mit Pilts' Mob erfolgen (siehe unten), danach nutzt die Tabelle für Zufallsbegegnungen auf Seite 465, um weitere Begegnungen mit dem Pöbel und gefährlichen Gegnern zu generieren.



KAISERLICHER SCHLÄGER

Pilts' Mob (HG 8)

Von den Hunderten an Bewohnern des Alten Hafens haben sich die meisten Pilts' Mob angeschlossen, schon allein um vom Kaiser nicht zu Verrätern erklärt und dann für seine blutigen Vergnügungen zwangsverpflichtet zu werden. Jene aber, denen das Chaos gefällt, steigen rasch zu Soldaten auf, die als Anführer und Befehlshaber fungieren und denen die meisten gemeinen Schläger aus Angst gehorchen. Außer die SC bemühen sich sehr, nicht bemerkt zu werden, besteht jede Stunde eine Chance von 10%, dass der Mob sie bemerkt (im Alten Hafen steigt dies auf 50% alle 10 Minuten). In diesem Fall treten vier Schläger auf die SC zu und wollen wissen, warum diese das „Reich des Kaisers" betreten.

Kaum jemand hat sich Pilts' Mob bisher offen widersetzt, sodass die Schläger ihre eigene Kraft und Stärke weit überschätzen. Sie treten Fremden gegenüber arrogant und voller Verachtung auf und machen anzügliche und rassistische Bemerkungen und haben Beleidigungen schnell zur Hand, während sie den Eindringlingen befehlen, ihre Anwesenheit zu erklären. Jede Antwort, die nicht sinngemäß „Wir wollen euch beitreten" lautet, erweckt höhnisches Gelächter, dem der Befehl folgt, die Waffen zu übergeben. Kommen die SC dem nach, werden sie in Pilts' Palast nach Bereich **C3** (siehe Seite 151) geführt, damit der Kaiser über sie urteilt. In diesem Fall wird ihre Ausrüstung neben dem Thron des Kaisers als Geschenk gestapelt.

Sicher ist es auch eine Möglichkeit, die Schläger anzugreifen – in diesem Fall verbreitet sich die Kunde rasch in Alt-Korvosa, und nach dem Sieg über die erste Vierergruppe vergehen 3W6 Minuten, bis zwei weitere Gruppen eintreffen, um die SC aufzuhalten. Können die SC auch diese zweite Welle besiegen, erscheint 3W6 Minuten später die dritte Welle aus vier Gruppen, welche aber eine Einladung an den Kaiserhof überbringt. In diesem Fall werden die SC von zahlreichen Schlägern aus den umliegenden Straßen beobachtet, dürfen aber ihre Ausrüstung behalten.

WAS IST MIT VENCARLO PASSIERT?

Vencarlo mag die Königin hassen, doch sein Ehrenkodex hindert ihn daran, einen Mord auch nur in Erwägung zu ziehen, um Korvosas Regierung wieder in geordnete Bahnen zu lenken. Entsprechend stehen ihm wenige Möglichkeiten offen. Als er erstmals Gerüchte vernahm, dass Seneschall Neolandus Kalepopolis noch am Leben sei und sich in Alt-Korvosa verberge, suchte Vencarlo mit zunehmender Verbissenheit nach dem Mann. Seine Ermittlungen führten ihn zu Salvator Schrei, allerdings war der Künstler recht wortkarg, sodass mehrere Treffen, ein nettes Bestechungssümmchen und Vencarlos Zusicherung nötig waren, dass er Salvators Freund Neolandus nur helfen wolle, bis Schrei schließlich enthüllte, Neolandus in den Schutz der Arkonas übergeben zu haben. Vencarlo drehte beinahe durch. Sein Zorn schlug Salvator verängstigt in die Flucht und kurz darauf griff die Rote Mantis Vencarlos Fechtschule im Rahmen ihrer eigenen Suche nach Neolandus an – deren Nachforschungen hatten zu der Erkenntnis geführt, dass Vencarlo wahrscheinlich der Schwarze Fuchs ist und daher mit hoher Wahrscheinlichkeit den Seneschall verstecke. Vencarlo überlebte den Hinterhalt, doch als er am nächsten Tag in den Palast der Arkonas eindringen wollte, nahmen ihn die Rakschasas gefangen. Vencarlo fand so zwar Neolandus – schließlich wurde er in denselben Kerker geworfen – ist nun aber auch ein Gefangener und zugleich Beute...

KAISERLICHE SCHLÄGER (4) **HG 4**

EP je 1.200

Menschlicher Kämpfer 2/Schurke 3

CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

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

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 15 (+2 GE, +3 Rüstung, +2 Schild)

TP je 46 (5 TW; 3W8+2W10+18)

REF +5, **WIL** +2, **ZÄH** +8; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Streitaxt [Meisterarbeit] +9 (1W8+3/×3) oder Waffenloser Schlag +7 (1W3+3)

Fernkampf Wurfaxt +6 (1W6+3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

TAKTIK

Im Kampf Diese Schläger nutzen zu Anfang Waffenlose Schläge, um die SC niederzuschlagen und dann dem Kaiser lebend vorzuführen, doch sollten die SC tödliche Angriffe gegen sie führen, greifen auch sie zu ihren Äxten.

Moral Sollte ein Schläger unter 11 TP reduziert werden, flieht er in Altstadt hinein, um seine Wunden zu lecken und sich vor der Rache des Kaisers zu verbergen, weil er seinen Posten aufgegeben hat.

SPIELWERTE

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

GAB +4; **KMB** +7 (Ringkampf +9); **KMV** 19 (21 gegen Ringkampf)

Talente Abhärtung, Athlet, Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfokus (Streitaxt)

Fertigkeiten Einschüchtern +8, Klettern +12, Motiv erkennen +9, Schwimmen +12, Wahrnehmung +9, Wissen (Lokales) +5

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentrick (Waffentraining)

Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Schwerer Holzschild [Meisterarbeit], Streitaxt [Meisterarbeit], Wurfäxte (5)

A VENCARLOS HAUS (HG 10)

Vencarlos Haus ist ein bescheidenes Gebäude im Osten seiner Fechtschule – oder zumindest östlich des Ortes, an dem seine Schule sich früher befunden hat, da das stolze Gebäude nicht mehr existiert. Es wurde vor kurzem von der Roten Mantis als Warnung niedergebrannt, nachdem Vencarlo einen ihm geltenden Hinterhalt lebend entkommen konnte. Da die Schule aber im Territorium der Arkonas lag, weckte dies den Zorn jener Familie auf die Rote Mantis und ihre Beauftragten, sodass die Assassinen nun doch subtiler vorgehen. Daher steht Vencarlos Haus am Südrand von Kastell Korvosa noch, auch wenn der Hausherr bei Eintreffen der SC nicht zugegen ist.

Die einzige Tür des Hauses ist geschlossen, aber nicht verschlossen. Drinnen ist es warm, aber still und dunkel. Klopfen und Rufe an der Tür bleiben unbeantwortet. Die Einrichtung verweist auf einen Mann, der trotz seines Erfolges ein einfaches Leben führt (sieht man von dem Geheimversteck in Bereich **A8** ab). Während die SC sich in den einzelnen Räumen umsehen, können sie hier und dort Hinweise finden, dass etwas nicht stimmt, ehe plötzlich die Hölle losbricht.

Sobald die SC Bereich **A7** oder **A8** betreten, gestatte ihnen einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20, um seltsam scharfen Rauchgeruch in der Luft zu bemerken; ein Charakter mit der Fähigkeit Geruchssinn erhält einen Situationsbonus von +10 auf diesen Wurf. Wer den Geruch bemerkt, kann ihn mit einem Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 15 als Rückstand von Alchemistenfeuer identifizieren. Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 enthüllt, dass die Wände, der Boden und sogar die Möbel an mehreren Stellen schwach mit dieser Substanz bestrichen wurden.

Während die SC das Haus durchsuchen, können sie mit einem Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 20 erkennen, dass das Gebäude in letzter Zeit kaum betreten wurde (entsprechend der Zeit, die seit Vencarlos letztem Brief verstrichen ist). Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 30 gelingt, bemerkt ein paar frische Schlieren im Staub oder frische Kratzer am Holz, was darauf hindeutet, dass sich in der Zwischenzeit je-



mand sehr heimlich zumindest ein Mal im Gebäude umher bewegt hat (die Spuren wurden ungewollt von jenen Assassinen der Roten Mantis hinterlassen, welche nun im Gebäude auf Vencarlos Rückkehr lauern).

A1. Eingangsbereich: Eine elegante und farbenfrohe vudranische Matte bedeckt den Boden des ansonsten leeren vorderen Raumes.

A2. Werkstatt: Diese Werkstatt ist gut bestückt, um Klingenwaffen zu reparieren und zu dekorieren. Auf dem Tisch liegen mehrere teilweise reparierte Dolche und Rapiere, die aber keinen sonderlichen Wert besitzen.

A3. Bad: Dieser Raum enthält eine freistehende Badewanne und eine Toilette.

A4. Studierzimmer: An einem Schreibtisch steht ein Lederstuhl, während an der Ostwand zwei hohe Regale mit Werken über Schwertkampf und Philosophie stehen. Die Unterlagen auf dem Tisch sind hauptsächlich Dokumente und Akten zu Vencarlos Schule. Offenbar liefen die Geschäfte dort bis zum Tod Eodreds II. recht gut, brachen dann aber ein, da die Schüler nicht zum Unterricht erschienen und Vencarlo zunehmend den Unterricht aussetzte.

A5. Speisekammer: Hier lagern Wasser und Lebensmittel, allerdings ist die Nahrung mittlerweile verdorben. Vencarlo besitzt keine Küche, da er sich in der Regel Essen bringen lässt und dann im Wohnzimmer oder in der Werkstatt isst.

A6. Wohnzimmer: Vor dem gemauerten Kamin stehen zwei große Sofas. Im Kamin brennt ein Feuer, obwohl das Gebäude verlassen wirkt.

A7. Übungszimmer: Dieser offene Raum dient dem Training im Schwertkampf. Übungspuppen stehen in den westlichen Ecken zu beiden Seiten des Kamins. Auch hier brennt der Kamin. Die Deckenhöhe beträgt 4,20 m, aber die freiliegenden Deckenbalken lassen den Raum größer wirken.

A8. Schlafzimmer: Vencarlos Schlafzimmer wirkt benutzt, das Bett ist aber bezogen und ordentlich. Neben dem Bett stehen ein Schreibtisch samt Stuhl und im Norden steht ein schmaler Kleiderschrank.

Kreaturen: Vencarlo ist nicht mehr hier gewesen, seitdem er aus seiner brennenden Schule entkommen konnte (und kurz darauf von den Arkonas gefangen genommen wurde). Seitdem wohnen hier insgeheim zwei Assassinen der Roten Mantis für den Fall, dass Vencarlo zurückkommen sollte – sie greifen aber nur zu gern jeden aus dem Hinterhalt an, der das Haus betritt.

Die geduldigen und professionellen Assassinen wachen in 8-Stunden-Schichten, bis sie von einem anderen paar ersetzt werden, die aus ihrem geheimen Hauptquartier unter dem Langackerkomplex geschickt werden (siehe Kapitel 4).

Eine Rote Mantis versteckt sich in der Nische hinter dem nördlichen Sofa in Bereich **A6** (unter der Treppe), während die andere im Obergeschoss in Bereich **A7** auf den Deckenbalken hockt. Sowie sie hören, dass jemand das Gebäude betritt, wenden sie Ladungen ihrer Masken auf, um den Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und die Effekte von *Unsichtbares sehen* und *Totenwa-*

che (oder Dunkelsicht, so es Nacht sein sollte) zu erhalten, dann wirken sie weitere Zauber, während sie ihren Hinterhalt vorbereiten.

Die Beauftragten der Roten Mantis wollen ihre Aufgabe vollenden: Neolandus Kalepopolis finden und töten. Da ihn gegenwärtig aber die Arkonas festhalten und Königin Ileosa die Ressourcen der Roten Mantis ziemlich gestreckt hat, kommen die Assassinen nur langsam voran. Sie brauchten schon Wochen, wenn nicht Monate, um an die Information zu gelangen, dass Vencarlo wissen könnte, wo sich der Seneschall aufhält, und durch das Eintreffen der SC wird die ganze empfindliche Operation der Assassinen gefährdet. Obwohl die SC noch nicht auf der offiziellen Liste der Roten Mantis sind, sind sie diesen bereits bekannt und ihre Ermittlungen zu Kalepopolis' Schicksal führen sie rasch mit der berüchtigten Assassinengilde ins Gehege.

ASSASSINEN DER ROTEN MANTIS (2) **HG 8**

EP je 4.800

Menschlicher Kämpfer 3/Schurke 3/Assassine der Roten Mantis WBIS 3

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +4 GE, +3 Rüstung, +1 Schild)

TP je 78 (9 TW; 6W8+3W10+30)

REF +11, **WIL** +5, **ZÄH** +8; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1, Roter Schleier (2/Tag, 3 Runden)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Zahnsäbel +1*, +11/+6 (1W8+8/19–20), *Zahnsäbel +1*, +11 (1W8+6/19–20)

Fernkampf Dolch +11 (1W4+5/19–20)

Besondere Angriffe Gebetsangriff (SG 16), Hinterhältiger Angriff +3W6

Bekannte Assassinenzauber (ZS 3; Konzentration +4)

1. (4/Tag) — *Federfall, Magische Waffe, Rascher Rückzug, Verschwinden* EXP

TAKTIK

Vor dem Kampf Sobald die Assassinen erkennen, dass jemand das Haus betritt, trinkt jeder einen *Trank: Feuer widerstehen* und einen *Trank: Bärenstärke*, wirkt *Magische Waffe* auf seine Waffen und wendet Ladungen seiner Maske auf, um alle Fähigkeiten der Maske zu aktivieren (tagsüber *Totenwache*, nachts Dunkelsicht). Sie bleiben in ihren Verstecken, bis sie entdeckt werden oder wenigstens ein SC die Treppe nach Bereich **A7** hinauf steigt.

Im Kampf Die Assassinen sind zahlenmäßig unterlegen, haben aber einen hochgefährlichen Vorteil: Wie bei ihrem letzten Versuch, Vencarlo zu ermorden, haben sie den Ort des Hinterhaltes im Vorfeld mit destilliertem Alchemistenfeuer vorbereitet. In der ersten Kampfrunde wirft jeder Assassine eine Phiole mit Alchemistenfeuer in den Kamin auf seinem Stockwerk, sodass Flammen hervorbrechen und rasch den jeweiligen Raum in Brand setzen. Die 3 Felder, die der Kamin belegt, stehen nun in Flammen und jede Runde dehnt sich das Feuer rasch auf 1W4 angrenzende Felder aus. Ein Charakter auf einem brennenden Feld erleidet 1W6 Punkte Feuerschaden und muss einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen, um nicht Feuer zu fangen. Die Assassinen dagegen müssen von dem Feuer nichts befürchten, solange ihre Zaubertränke wirken, und können es entsprechend zu ihrem Vorteil nutzen. Sobald der Kampf beginnt, aktiviert jeder Assassine seine Fähigkeit Roter Schleier und bemüht sich, seinen Partner zu erreichen, damit sie zusammenarbeiten und Gegner in die Zange nehmen können. Sollten die Assassinen zu Kampfbeginn nur einen Gegner sehen können, versucht einer von ihnen, seinen Gebetsangriff gegen diesen SC zu nutzen, ehe er Feuer legt.

Moral Die Assassinen kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 18, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 12

GAB +7; **KMB** +11; **KMV** 26

Talente Abhärtung, Arkaner Schlag, Ausweichen, Kampf mit zwei Waffen, Umgang mit Exotischen Waffen (Zahnsäbel), Verteidigung mit zwei Waffen, Wachsamkeit, Waffenfinesse, Waffenfokus (Zahnsäbel), Waffenspezialisierung (Zahnsäbel)

Fertigkeiten Akrobatik +16, Bluffen +10, Einschüchtern +10, Heimlichkeit +16, Klettern +16, Motiv erkennen +2, Wahrnehmung +14

Sprachen Gemeinsprache



ASSASSINEN DER ROTEN MANTIS

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Rüstungstraining 1, Schurkentrick (Schurkenfinesse)
Kampfausrüstung *Trank: Bärenstärke* (2x), *Trank: Feuer widerstehen*, Alchemistenfeuer (2); **sonstige Ausrüstung** *Lederrüstung +1*, *Zahnsäbel*[ARK] *+1* (2), Dolche (4), *Resistenzumhang +1*, *Maske der Mantis* (siehe Seite 434), 27 PM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gebetsangriff (ÜF): Auf der 2. Stufe erlernt der Assassine der Roten Mantis, seine Mordtechnik mit einer persönlichen Note zu versehen. Um einen Gebetsangriff zu beginnen, muss er seinen Zahnsäbel (oder seine Zahnsäbel) mit der Spitze nach unten vor sich halten und ihn dann im Kreis in der Luft bewegen. Er muss sich dabei innerhalb von 9 m zu seinem Opfer befinden und für dieses sichtbar sein. Die Einleitung eines Gebetsangriffes ist eine Standard-Aktion und fasziniert das Opfer (WIL, SG 16, keine Wirkung). Solange der Assassine der Roten Mantis sich konzentriert, kann er die Faszination aufrecht erhalten und nach 3 Runden einen Coup de Grace ausführen, sofern das Opfer immer noch fasziniert ist. Dem Opfer steht jedes Mal ein neuer Rettungswurf zu, wenn sich ihm eine potentielle Gefahr nähert (außer dem Assassinen der Roten Mantis). Die Einleitung eines Gebetsangriffs und das Konzentrieren auf seine Wirkung provozieren keine Gelegenheitsangriffe.
Roter Schleier (ÜF): Auf der 3. Stufe erhält der Assassine der Roten Mantis die Fähigkeit, einen Schleier aus rotem Nebel zu erschaffen. Er kann diese Fähigkeit zwei Mal am Tag als Bewegungsaktion ausführen. Der Rote Schleier währt 3 Runden lang und verleiht einen Ausweichbonus von +1 auf die RK und Schnelle Heilung 2. Der Nebel kann nicht durch Wind aufgelöst werden. Wird ein Assassine der Roten Mantis getötet, während diese Fähigkeit aktiv ist, kann er sich im Moment seines Todes entscheiden, entweder in seiner körperlichen Gestalt zu verbleiben oder sich in roten Nebel aufzulösen. Sollte er sich für Letzteres entscheiden, bleiben nur seine Ausrüstungsgegenstände und keine sterblichen Überreste zurück.

Schätze: Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 beim Untersuchen von Bereich **A8** stößt man auf ein bewegliches Paneel in der Ostwand des Kleiderschrankes. Die Assassinen der Roten Mantis haben es übersehen, weil sie nicht plündern sollten und es daher nicht gründlich durchsucht haben. Hinter dem Paneel befindet sich ein kleines Fach mit einer verschlossenen metallenen Schließkiste (Härte 10, 40 TP, Gegenstand zerschmettern-SG 23, Mechanismus ausschalten-SG 40; der Schlüssel befindet sich bei Vencarlos übriger Ausrüstung im Arkona-Palast in Bereich **D16**, siehe Seite 171). In dem Behälter befindet sich ein *Nimmervoller Beutel* (Typ I), welcher einen schwarzen *Elfenumhang* mit Kapuze, mehrere schwarze Masken, ein Dutzend Dolche [Meisterarbeiten] mit einem kunstvollen Fuchskopf in den Knauf graviert, eine schwarze *Elfenlederrüstung der Schlüpfrigkeit +2*, ein Paar schwarze *Elfenstiefel*, ein *Schutzamulett gegen Ortung und Ausspähung*, ein Paar schwarze lederne *Kletter- und Schwimmhandschuhe* (zwei Finger des rechten Handschuhs enthalten falsche, biegsame Holzfinger) und ein exquisites *Mithralrapier der Schärfe +2* enthält. Charaktere, die am Ende des 1. Kapitels an der beabsichtigten Hinrichtung Trinia Sabors teilgenommen haben, erkennen die Kleidungsstücke sofort, ansonsten genügt ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 15, um die bekannte Rüstung und Waffen vom Schwarzen Fuchs zu erkennen.



VENCARLOS GEHEIMNIS

Mit dieser Ausrüstung könnte ein SC im Grunde zum nächsten Schwarzen Fuchs werden. Die Identität des berühmten korvoser Volkshelden Schwarzer Fuchs wurde im Laufe der Generationen von Held zu Held weitergegeben. Vencarlo ist der gegenwärtige Schwarze Fuchs, doch da er im Kerker der Arkonas gefangen ist und die SC nun diese Kleidungsstücke entdeckt haben, könnte jemand anders den legendären Mantel übernehmen.

Entwicklung: Sollten die SC nicht das Feuer löschen, geht Vencarlos Haus in Flammen auf. Feuer gehört zu den wenigen Dingen, die die Bürger Alt-Korvosas gegenwärtig aus ihren Häusern holen. Zusammen mit Löschtrupps der Arkonas bemühen sie sich nach Kräften, das Feuer einzudämmen. Dies gelingt ihnen auch, allerdings können sie das Haus nicht retten. Sollte das Haus niederbrennen, kann Vencarlos Eisenbehälter in den Trümmern mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 gefunden werden (der Inhalt ist von den Flammen unberührt geblieben).

Der Besorgte Schüler

Es könnte die SC verwirren, so früh im Verlauf des Abenteuers bereits in einer Sackgasse zu landen, doch glücklicherweise spricht sie ein Verbündeter mit weiteren Hinweisen an, kurz nachdem sie Vencarlos Haus verlassen haben. Vielleicht wurde er von den Flammen oder dem Kampflärm angelockt oder hat gesehen, wie die SC das Haus seines Lehrmeisters betraten, und hat dann auf sie gewartet. Jedenfalls werden sie von einem verzweifelten



und besorgten Schüler Vencarlos namens Amin Jalento angesprochen. Möglicherweise haben die SC ihn bereits getroffen und im 1. Kapitel vor einem wütenden Mob gerettet – in diesem Fall kann man ihm seine Erleichterung ansehen, wenn er die SC erkennt. Sofern Amin damals nicht überlebt haben sollte, tritt stattdessen sein besorgter Vetter, Gerran, auf die SC zu.

Sobald Amin die SC an einen Ort geführt hat, an dem sie ungestört reden können, z.B. das teilweise eingestürzte Gebäude gegenüber der abgebrannten Fechtschule, in dem er seit Tagen haust, erzählt er ihnen seine Geschichte: Als die Quarantäne verhängt wurde, hatte er gerade eine Lehrstunde bei Vencarlo genommen und konnte nun nicht wieder nach Hause zurückkehren. Vencarlo war so großzügig gewesen, ihn als Gast im Gebäude der Schule wohnen zu lassen. Dies währte aber nicht lange, da die Assassinen der Roten Mantis in das Haus eindrangen. Vencarlo stellte sich ihnen und konnte einen erledigen, allerdings war die Übermacht zu groß, und er musste fliehen. Amin nimmt an, dass die Assassinen sodann die Schule als Warnung niedergebrannt haben.

Amin weiß nicht, wohin Vencarlo gegangen ist, hat aber eine Ahnung, wer es wissen könnte. In den Tagen nach Verhängung der Quarantäne, die er als Vencarlos Hausgast verbracht hatte, wurde der Lehrer immer ruheloser und abgelenkter. Er verließ oft sein Haus zu seltsamer Stunde in der Nacht und kehrte oft erst morgens zurück. Einmal waren seine Kleider blutig, weil er angeblich einen Dieb hatte abwehren müssen, allerdings denkt Amin, dass mehr dahintersteckte. Und in den Tagen vor dem Angriff der Roten Mantis hatte Vencarlo mehrfach einen seltsamen Gast – einen Mann mit farbverschmierten Händen, ungekämmten Haaren und zittrig-nervösem Verhalten. Vencarlo stellte ihn als einen Freund vor, doch Amin erkannte ihn als den leicht berüchtigten Künstler Salvator Schrei. Vencarlo und Salvator trafen sich stets hinter verschlossenen Türen – insgesamt drei Mal – und beim letzten Mal, so schwört Amin, wurde Vencarlo vor Wut laut. Leider verfügt er ansonsten über keine Informationen. Er hatte schon überlegt, Salvator zu suchen, um ihn nach Vencarlo zu fragen, konnte bislang aber nicht den Mut aufbringen, sich in den Alten Hafen zu wagen, wo Salvator wohnt (Amin ist nun einmal kein Kämpfer trotz der Fechtstunden, die er nimmt).

AMIN JALENTO **HG 1**

EP 400

TP 19 (siehe Seite 32)

Belohnung: So die SC von Salvator Schrei erfahren, belohne sie mit 2.400 EP. Sollten sie Amin sicher auf das Festland zurückbringen, belohne sie mit weiteren 4.800 EP.

B DAS VERSTECK DES KÜNSTLERS

Amin weiß, dass Salvator im Alten Hafen wohnt. Er konnte sogar durch Herumfragen die Adresse ermitteln: Wellenstraße 140. Er weiß zudem, dass der Alte Hafen unter der Kontrolle des Kaisers von Korvosa steht. Über diesen hat er viele Gerüchte vernommen – er sei ein Kannibale, hätte mehr Leute geköpft, als die Blutschleierseuche getötet hat, dass er in Wahrheit ein Teufel in Menschengestalt wäre und dass seine Diener fast ebenso schlecht seien wie er selbst. Auch wenn Amin den Gerüchten keinen Glauben schenkt, geht er davon aus, dass sie ein Körnchen Wahrheit enthalten dürften, weshalb er auch nichts mit dem Alten Hafen zu tun haben will.

Ein Charakter, dem ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) oder ein Wurf für Diplomatie zum Informationen sammeln gegen SG 15 gelingt, weiß, dass Salvator Schrei ein berüchtigter Maler ist, dessen grauenvolle und oft skandalöse Werke von diversen Adeligen Korvosas hochgeschätzt werden. Bei den Unterschichten ist er noch weitaus beliebter, da diese mit seinen Arbeiten vertraut sind, die im Außerordentliche Abscheulichkeiten, einem Theater im Alten Hafen als Bühnenbilder brutaler Unterhaltungsstücke dienen.

Salvator hält sich aber von der Öffentlichkeit fern, sodass kaum jemand mehr als seinen Namen kennt. Er wohnt in einem schiefen, heruntergekommenen Gebäude an der Flussenge nicht weit von einer der vielen, nun zerstörten Brücken, die einst Alt-Korvosa mit dem Festland verbunden haben. Nach Verhängung der Quarantäne hat Salvator noch weiter in diesem Gebäude gelebt, doch nach seinem letzten Besuch bei Vencarlo (und lange nachdem er Neolandus in die Obhut der Arkonas übergeben hatte) schickte der Kaiser von Alt-Korvosa eine Gruppe seiner Schläger vorbei, um den Künstler „einzusammeln". Der Kaiser möchte gern seine Sammlung brutaler und chaotischer Kunst wieder aufbauen, nachdem sein Theater bis auf die Grundmauern niedergebrannt ist – er konnte aber vieles wiedererlangen oder aus den Ruinen bergen, sodass Salvator Schrei nur seine jüngste Erwerbung ist. Der Kaiser hat Salvators Gefangennahme nicht an die große Glocke gehängt, aber *Kreatur aufspüren* sollte die SC direkt zu dem Künstler führen.

Salvator war zwar seit vielen Tagen nicht mehr zuhause, aber das Gebäude ist nicht verlassen: Gegenwärtig haust hier Laori Vaus, welche einer Geheimgesellschaft namens Bruderschaft der Gebeine angehört. Sie kam auf der Fährte der nidaler Kriminellen nach Korvosa und blieb dann aus anderen Gründen. Obwohl Laori denselben Schirmherrn verehrt wie der legendäre Kazavon selbst, könnte sie zu einer der nützlicheren Verbündeten der SC im Laufe der Kampagne werden.

Verwende die Karte auf Seite 143 für diese Örtlichkeit.

B1 Vorderer Raum

In diesem Eingangsbereich stinkt es nach Moder und Schimmel, der Geruch stammt hauptsächlich von den matschigen Fußspuren auf den Dielenbrettern, die von einer kleinen Armee stammen könnten. Im Süden steht ein leeres Regal.

Die Fußabdrücke stammen von den Kaiserlichen Schlägern, die vor einigen Tagen das Gebäude gestürmt haben. Ein Charakter kann mit einem Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 20 bestimmen, dass sechs Personen hereinkamen und eine siebte Person heraus schleiften – schwache Schleifspuren und Abdrücke baumelnder Füße deuten auf eine Entführung hin.

B2 Schlafraum

Ein Bett steht im Süden dieses Raumes, Decken und Kissen liegen über den Raum verstreut. Schlammige Stiefelabdrücke verunstalten den Holzfußboden, und auf einem Kissen ist ein getrockneter Blutspritzer.

Als die Kaiserlichen Schläger das Haus stürmten, fanden sie Salvator hier schlafend vor. Einer schlug ihn K.O. und die übrigen schleiften ihn mit sich zu Pilts Palast. Ein Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 20 bestätigt, dass die Abdrücke zum Bett führen und das Opfer wohl geschlafen hat, als es entführt wurde.

B3 Salvators Atelier (HG 10)

Bei beiden Fenstern dieses Raumes sind die Fensterläden geschlossen, dennoch riecht die Luft seltsam frisch und duftend, was zweifelsohne an den sechs großen Kerzen liegt, die im Raum brennen. Jede Kerze wurde mit einem Wachsklumpen an der Stirn eines glänzenden, polierten Totenschädels befestigt. Diese improvisierten, grausigen Kerzenhalter wurden auf einem ansonsten sauberen Schreibtisch im Westen in einem Halbkreis platziert. Vor dem Tisch steht ein Stuhl, und inmitten der Totenschädel liegt ein sorgfältig gestapelter Berg Papiere und Schriftrollen. Im Süden steht ein beinahe leerer Schrank, auf dessen Regalbrettern nur ein paar Pinsel und eine gesprungene, getöpferte Urne stehen.

Diese Kammer diente Salvator als Atelier, wo er den Großteil seiner Zeit verbrachte und die gewalttätigen Visionen in seinem Kopf auf die Leinwand bannte. Seine Malerutensilien, fertigen Werke und seine Staffelei wurden kurz nach seiner Entführung ebenfalls geholt, sodass nur die wenigen Möbel zurückblieben.

Kreaturen: Gegenwärtig nutzt diesen Raum eine Elfe namens Laori Vaus, eine Priesterin des Gottes der Dunkelheit und der Schmerzen und eine Angehörige einer Geheimgesellschaft namens Bruderschaft der Gebeine – und vielleicht eine der wichtigsten Verbündeten der SC im Laufe dieses Kapitels. Näheres zu dieser ungewöhnlichen Anhängerin Zon-Kuthons findest du auf Seite 450 in ihrem NSC-Eintrag.

Die Bruderschaft der Gebeine besteht aus Zon-Kuthongläubigen aus ganz Avistan; diese Fanatiker haben ein Ziel: Sie wollen die Relikte Kazavons sichern, damit niemand den Kriegsherrn aus alter Zeit ins Leben zurück-

holen kann. Die Bruderschaft der Gebeine ahnt schon lange, dass eines dieser Relikte in Varisia zu finden ist. Als es hieß, eine gesuchte nidaler Verbrecherin namens Andaisin sei nach Korvosa geflohen, meldete sich Laori freiwillig, nach Korvosa zu reisen, um sie aufzuspüren. In Wahrheit nutzte sie dies als Ausrede, um nach Kazavons Relikten suchen zu können, ohne dies der nidaler Regierung mitteilen zu müssen.

Laori traf in Korvosa ein, als die Blutschleierseuche sich gerade auszubreiten begann. Das Chaos der Seuche diente ihr als Tarnung für ihre Nachforschungen. Sie erfuhr schon frühzeitig, wo sich die Edle Andaisin versteckte, ignorierte sie aber vorerst, um ihre Zeit in Korvosa möglichst in die Länge zu ziehen und Ermittlungen zu Kazavons Einfluss auf die Stadt anzustellen. Sie stieß auch auf die gesuchten Beweise – sieben Künstler und Kunsthandwerker, deren Werke unzweifelhaft Kazavons Einfluss verrieten. Doch noch unglaublicher war es für sie festzustellen, dass sein Einfluss am machtvollsten bei der neuen Königin war. Als die SC Andaisin besiegten und Königin Ileosa kurz darauf mit einer neuen Krone an die Öffentlichkeit trat, welche mit Kazavons Fangzähnen geschmückt war, fehlten Laori die Worte. Nun bleibt sie in Korvosa als Beobachterin, während ihre Vorgesetzten bei der Bruderschaft noch die nächsten Schritte überdenken.

Während Laori wartete und die Königin beobachtete, suchte sie nach den sieben Künstlern. Leider zeigte sich, dass sechs davon Selbstmord begangen hatten, also stöberte Laori die Leichen auf und sammelte ihre Totenschädel ein – welche nun als Kerzenhalter auf dem Tisch dienen. Ab und an wirkt sie *Mit Toten sprechen*, um mit den Schädeln zu sprechen, allerdings sind die Antworten nur verworrenes Gebrabbel, das keinen Sinn ergibt. Von links nach rechts gehörten die Totenschädel Jeonia Chirco (einer Kostümdesignerin), Boathar Kaay (einem Spielzeugmacher), Velaka Hoon (einer Schriftstellerin), Maxtel Erns (einem Bildhauer), Yvos Tanguany (einem Tätowierer) und Imon Vernell (einem Dichter).

Laori hob sich Salvator als letzten bei ihrer Suche auf, da sie anhand seiner Werke ahnte, dass dieser Künstler Kazavons Wispern am lautesten hörte. Obwohl sie enttäuscht feststellen musste, dass Salvator fort war, als sie endlich seine Adresse ausfindig gemacht hatte, konnte sie ihre Enttäuschung wenigstens durch das Wissen ausgleichen, dass der Künstler im Gegensatz zu den anderen sechs noch am Leben war, wenn auch ein Gefangener des Kaisers von Alt-Korvosa. Laori überlegt noch, wie sie am besten vorgehen sollte, um den Kaiser dazu zu bringen, dass er sie zu Salvator zwecks einer Befragung lässt. Sie hat die letzten Nächte in Salvators Zuhause verbracht, dort meditiert und versucht, letzte Schatten von Kazavons Einfluss zu erhaschen – sie fand keine, hofft aber mehr zu erfahren, wenn sie persönlich mit Salvator sprechen könnte.

Laori ist zwar eine Sadistin und auch leicht irre, aber keine Feindin. Bis zu einem gewissen Grad verfolgen die SC und die Bruderschaft der Gebeine dasselbe Ziel, Königin Ileosa und die Stadt Korvosa von Kazavons Einfluss zu befreien. Gegenwärtig sieht Laori im Eintreffen der Abenteurer ein Zeichen Zon-Kuthons – da sie überlegt, wie sie den Kaiser von Alt-Korvosa am besten überreden kann, ihr Zugang zu Salvator Schrei zu gewähren, und prompt kommt eine Gruppe von Spezialisten herein, die dasselbe will. Sofern die SC sie nicht sofort angreifen, begrüßt sie sie fröhlich, stellt sich als Laori Vaus vor und fragt, ob die SC ebenfalls nach Salvator suchen.

Laori hält ihre Loyalität zu Zon-Kuthon nicht geheim und gibt auf Nachfrage frei zu, dass sie mit Salvator sprechen möchte, weil seine Werke viele Themen widerspiegeln, die auch für ihren Glauben von Bedeutung sind. Über die Bruderschaft der Gebeine spricht sie dagegen nicht und erwähnt die Organisation erst gar nicht. Ebenso spricht sie nicht freiwillig über ihren Verdacht hinsichtlich Königin Ileosa und erwähnt Kazavon definitiv nicht. Sie hofft, dass die SC ihr zu einem Treffen mit Salvator verhelfen können, ist sich aber nicht sicher, wie weit sie ihnen vertrauten kann, insbesondere falls Paladine oder Priester der Schelyn zur Gruppe gehören. Nur unter magischem Zwang enthüllt Laori diese Informationen. Dass die neue Krone der Königin aus den Zähnen eines berüchtigten Kriegsherrn Zon-Kuthons besteht, werden die SC voraussichtlich am Ende des Kapitels erfahren, wenn sie Neolandus Kalepopolis retten, allerdings stellt es auch kein Problem dar, sollten sie es früher von Laori hören. Die SC müssen den Seneschall immer noch retten, denn schließlich könnte er wissen, wie derart machtvolle Magie zu bekämpfen ist.

Sollten die SC Bedenken äußern, dass Laori Salvator vielleicht Schaden zufügen möchte, wischt sie dies lachend beiseite und erzählt ihnen die Wahrheit: „Warum sollte ich ihm schaden wollen? Er ist ein talentierter Künstler! Ich möchte ihn nur fragen, was ihn inspiriert." Es sollte dann nicht mehr lange dauern, bis Laori eine Zusammenarbeit vorschlägt, um Salvator zu finden. Sie erwähnt, dass sie bereits wisse, wer ihn mitgenommen habe, und ahne, wo er sich befinde. Um ihren Vorschlag interessanter zu gestalten, deutet sie zudem an, etwas gefunden zu haben, woran die SC vielleicht sehr interessiert sind. – Dabei bezieht sie sich auf ein Stück Stoff, das sie in Salvators Schlafraum gefunden hat: ein Stück der Uniform des Seneschalls!

Als Neolandus nämlich verletzt und vergiftet nach seinem Zusammenstoß mit der Roten Mantis in Salvators Heim wankte, war seine Uniform in einem furchtbaren Zustand. Salvator versorgte die Verletzungen des Seneschalls nach besten Kräften, musste aber einen Ärmel seiner Jacke aufreißen, um seinen gebrochenen Arm zu schienen. Laori fand einen Fetzen des Ärmels unter dem Bett und erkannte ihn als Teil der Uniform eines Regierungsbeamten, auch wenn sie die ganze Bedeutung noch nicht erkannt hat. Sie geht aber davon aus, dass ein blutbeflecktes Fragment der Kleidung eines Politikers durchaus die SC interessieren könnte. Sofern sie einer Allianz zustimmen, übergibt sie den Stoffstreifen und enthüllt sodann, dass Salvator vom Kaiser von Alt-Korvosa festgehalten werde.

Der Fetzen gehört offensichtlich zur Uniform eines hochrangigen Beamten, da das Stadtwappen aufgenäht ist. Um ihn aber als Teil der Uniform des Seneschalls von Schloss Korvosa zu identifizieren, ist ein Fertigkeitswurf für Wissen (Adel) gegen SG 15 erforderlich.

LAORI VAUS **HG 10**

EP 9.600

TP 108 (siehe Seite 450)

Entwicklung: Falls die SC an dieser Stelle nicht mit Laori zusammenarbeiten wollen, wirkt sie leicht verletzt, erholt sich aber schnell und kehrt zu ihrem gutgelaunten Auftreten zurück. Sie sagt: „Ist schon in Ordnung – vielleicht trifft man sich ja mal wieder" und macht sich auf den Weg. Dabei entfernt sie sich nicht weit, sondern folgt den SC und „taucht wieder auf", sowie diese Salvator gefunden haben. Sollte ein Kampf für die SC schlecht verlaufen, könnte sie sogar eingreifen und ihnen Schützenhilfe geben, um so ihre guten Absichten zu beweisen.

Belohnung: Sofern die SC mit Laori friedlich interagieren und mit ihr ein Bündnis eingehen, belohne sie mit Erfahrungspunkten, als ob sie sie im Kampf besiegt hätten.

B4 Pilzbefall (HG 6)

Früher scheint dieser Raum als Kombination aus Küche und Lagerraum gedient zu haben, doch nun wuchern hier Pilze und Schimmelkulturen in allen möglichen Farben überall auf Tischen, Schränken, Wänden und Boden. Am dichtesten sind die Kulturen im Südwesten, wo gelbe Pilze mehrere Gegenstände derart vollständig in mehreren Schichten überwuchert haben, dass man unmöglich erkennen kann, was sich unter ihnen befindet.

Um für seine seltsamen Visionen genau die richtigen Farben zur Hand zu haben, hat Salvator hier helle Fungi kultiviert, aus denen er mit einigem Erfolg eigene Pigmente herstellen konnte. Seit seiner Entführung kümmert sich allerdings niemand mehr um die Pilze und gebietet ihrem Wachstum Einhalt, sodass sie sich über den Gutteil der sonstigen Dinge ausgebreitet haben, die Salvator hier verwahrt.

Gefahr: Neben den harmlosen Pilzarten, welche diesen Raum größtenteils übernommen haben, gibt es in der nordöstlichen Ecke eine Kolonie Gelber Schimmelpilz (*Grundregelwerk*, S. 416). Salvator war von den lebhaften, kräftigen Farben, die er aus dieser Pilzsorte destillieren konnte, begeistert, achtete aber stets darauf, dass der Pilz von der Sonne beschienen wurde. Nun aber bedecken die Sporen eine Fläche von 1,50 m x 1,50 m in der Nordostecke, wohin die Strahlen der Sonne nie direkt gelangen.

GELBER SCHIMMELPILZ **HG 6**

EP 2.400

Grundregelwerk, S. 416

Schätze: Der Gelbe Schimmelpilz hat Salvators Malerutensilien hier zu einem guten Teil überwuchert, darunter auch ein volles Glas mit *Wunderfarben*.

B5 Senkloch (HG 7)

Früher hat hier ein kleines Haus oder ähnliches gestanden, allerdings ist alles in einem sechs Meter durchmessenden Senkloch verschwunden. Wasser aus der Flussenge füllt das Loch und erschafft eine Schlammgrube, in welcher kantige Holztrümmer und anderes treiben. Die Ränder des Loches sind rutschig und pilzbedeckt. Unmittelbar südlich des Loches ist auch der hölzerne Gehweg weggesackt und bildet ein gefährliches Gewirr aus Bauholz und schräg stehenden Latten.

Das Senkloch ist nicht ganz so tief, wie es scheint, auch wenn unter den 1,50 m stehenden Wassers noch eine meterdicke Schlammschicht liegt. Die Seiten des Loches sind nicht sonderlich steil, allerdings erschweren die lockere Erde und der Schlamm das Hinaufkraxeln, sodass Fertigkeitswürfe für Klettern gegen SG 5 erforderlich sind. – Dies dürfte für geübte Kletterer kein Problem darstellen, vielleicht aber für schwer gerüstete Charaktere (und vor allem wenn die Bewohner des Senkloches sich zu Wort melden).

Kreaturen: Durch die über Alt-Korvosa verhängte Quarantäne können die Soldaten, die normalerweise die einheimische Otyughenpopulation der Insel im Griff halten, ihrer Aufgabe nicht nachkommen. Die Otyughen Alt-Korvosas kommen langsam zu der Erkenntnis, dass sie frei sind. Das Senkloch hier entstand, als mehrere Otyughen sich den Weg aus der Kanalisation durch einen Entwässerungsschacht erzwangen. Da sie kaum in diesen passten, verursachten sie durch ihre Anstrengungen den Einsturz des Schuppens, der hier früher gestanden hat, und zerstörten dann den Gehweg. Nun suhlen die Monster sich im Wasser und Schlamm des Senkloches und kommen immer wieder hervor, um jeden anzugreifen, der dem Loch zu nahe kommt.

OTYUGHEN (3) **HG 4**

EP je 1.200

TP je 39 (*MHB*, S. 205)

Entwicklung: Sollten die SC Laori noch nicht getroffen haben, wenn die Otyughen angreifen, kommt sie in der zweiten Kampfrunde aus Bereich **B3** und quietscht begeistert beim Anblick des Kampfes, während sie den SC zu Hilfe eilt in der Hoffnung, sie so als Helfer bei der Suche nach Salvator zu gewinnen. Sowie der Kampf vorbei ist, interagiert sie mit den SC wie oben unter Bereich **B3** beschrieben.

TEIL 2:

DER KAISER VON ALT-KORVOSA

In seinem bisherigen Leben war der Kaiser von Alt-Korvosa als Pilts Swastel der Besitzer von Außerordentliche Abscheulichkeiten, einem berüchtigten Theater, welches auf brutale und grausame Stücke spezialisiert war, bekannt. Schon ehe Korvosa auseinanderfiel stand es um Swastels geistige Gesundheit nicht zum Besten, doch die Aufstände, die Blutschleierseuche und die Quarantäne stießen ihn völlig in den Abgrund und ließen ihn wahnsinnig werden. Angesichts seiner Gabe für bombastische Auftritte, Selbstvermarktung und dem Organisieren von Mengen und seiner furchtbaren Vorstellungskraft fiel ihm die Verwandlung von Theaterdirektor zum Bandenboss sehr leicht.

Die Vorstellungskraft des Kaisers hat ihm die Bewunderung des von ihm regierten Pöbels verschafft – seien es die blutigen, aber unterhaltsamen Theaterstücke, welche er produziert, oder neue Dinge wie das sehr beliebte Spiel „Blutschwein", seine Anhänger schauen zu ihm auf, versorgt er sie doch mit Ablenkungen von den Schrecken der Gegenwart. Zugleich ist der Kaiser aber auch eine bedeutende Quelle eben dieser Schrecken: Seine Obzession mit einer extravagant gefertigten Guillotine schafft einen stetigen Bedarf an neuen Opfern und wenn der Pöble dem Kaiser niemanden liefern kann, den er mit der Klinge seines liebsten Spielzeuges bekannt machen kann, so ist er sehr kreativ im Finden von Gründen, um zufällig ausgewählte Anhänger mit seinem „Großen Messer" zu bestrafen. Pilts Machtposition wächst sogar noch. Jeden Tag absorbiert oder ermordet sein Mob weitere Bürger Alt-Korvosas, womit auch sein Einfluss ständig wächst.

WER IST DER KAISER?

Nachdem Pilts Theater teilweise niedergebrannt war, entschied er sich, in eine Gebäudegruppe umzuziehen, die näher am Zentrum des Alten Hafens lag, sodass er seine Machtbasis zentralisieren konnte. Pilts hat diese früheren Mietskasernen zu einem „Palast" umgebaut. Er konnte viele seiner alten Requisiten und grausamen Bühnenmotive retten und verwahrt sie nun in seinem Palast, während er Pläne für ein neues, größeres Theater schmiedet. Da er aber nicht alles retten konnte, ließ er Salvator Schrei holen, um den Wiederaufbau seiner Sammlung in die Wege zu leiten.

Der Kaiser von Alt-Korvosa ist rasch zur berüchtigsten Person in der Quarantänezone geworden. Sollten die SC sich die Zeit nehmen, speziell zu ihm Informationen zu sammeln, können sie viel über ihn erfahren, ehe es zu einer Begegnung kommt. Jeder Versuch, an Informationen zu gelangen, erfordert 1W4 Stunden und einen Fertigkeitswurf für Diplomatie; außerhalb von Alt-Korvosa ist der Kaiser weniger bekannt, weshalb Würfe für Diplomatie einem Malus von -20 unterliegen. Die Ergebnisse erfolgreicher Fertigkeitswürfe werden auf der Tabelle „Nachforschungen über den Kaiser" auf Seite 151 zusammengefasst.

C PILTS PALAST

Die Straßen rund um den Palast sind mit Leichen, Schutt und Abfällen bedeckt. Wilde Hunde, Blutmücken, Abflussspinnen und anderes Ungeziefer huscht mit einer Tapferkeit umher, welche man vor der Quarantäne in der Stadt nicht gesehen hat. Je weiter man in den Alten Hafen vorstößt und sich dem Palast nähert, umso weniger Bürger sind hinter den vernagelten Fenstern zu erspähen und umso mehr Anzeichen des Mobs werden ersichtlich. Vandalismus, zur Schau gestellte Erhängte und geschändete Leichen, Spuren von Bränden und andere Hinweise auf öffentliche Gewalt sind überall zu finden.

Der Palast des Kaisers von Alt-Korvosa im Alten Hafen hat die Adresse Seidenstraße 11; es handelt sich um eine Reihe von Mietskasernen und verlassenen Läden, welche gerade so der Zerstörung durch einen Brand entkommen sind, welcher den Häuserblock im Westen fast völlig verzehrt hat. Der Palast besteht aus sechs Gebäuden, deren untere Etagen vom Mob zerlegt und zerstört wurden (siehe die Karte auf Seite 152). Nur die Obergeschosse der nördlichen Gebäude sind noch intakt, die Gebäude im Süden sind dagegen entkernte Hüllen mit Dächern. Davon abgesehen sind diese Holzgebäude aber stabil und nicht einsturzgefährdet trotz der vielen optischen Schäden in Form von Graffiti, Brandspuren und Spuren von Waffen.

Es hausen auch nicht alle Bürger des Kaisers in seinem Palast – die Mehrheit verteilt sich vielmehr über den Alten Hafen. Der Kaiser behält aber einige Schläger als seine persönliche Garde in seiner Nähe, wo diese positioniert sind, findest du auf den folgenden Seiten bei den Beschreibungen der Begegnungsgebiete. Sollten diese Wachen besiegt werden, verfügt Pilts über Hunderte von weiteren Anhängern auf der ganzen Insel, die er als Ersatz herbeirufen kann. Sollten die SC von einem Mob zum Palast eskortiert werden (siehe Seite 141), kündigt dieser ihre Ankunft mit lauten Rufen an, zwingt die SC, den Palast in Bereich C1 zu betreten und dann zu Bereich C4 hinaufzugehen, um vor den Kaiser zu treten. In diesem Fall sind alle weiteren Schläger im Palast aufmerksam und bereit, den Ort zu verteidigen.

Sollten die SC nicht eskortiert werden, können sie selbst wählen, wie sie den Palast betreten. Sobald die Wachen sie bemerken, geben sie Alarm und stellen die SC, um nach dem

NACHFORSCHUNGEN ÜBER DEN KAISER

Diplomatie Ergebnis	Gesammelte Informationen
SG 10	Der Kaiser von Alt-Korvosa herrscht über den Alten Hafen von seinem Palast in der Seidenstraße aus. Er hat dort mehrere Mietskasernen übernommen und verlässt den Ort kaum. Gruppen seiner fanatischen Anhänger ziehen durch die Straßen des Alten Hafens auf der Suche nach weiteren Rekruten. Wer sich weigert, wird stattdessen zu anderen Zwecken mitgenommen.
SG 15	Der Kaiser betrachtet Alt-Korvosa als seine Bühne. Er zwingt manche seiner Gefangenen, an brutalen, tödlichen Spielen oder grauenvollen Darbietungen teilzunehmen, bei denen sie gegen seine wildesten Haustiere und Anhänger antreten müssen. Andere köpft er einfach mit seinem Lieblingsspielzeug, einer extravaganten Guillotine, die „das Große Messer" genannt wird.
SG 20	Wer mit dem Kaiser sprechen möchte, muss zuerst seinen Respekt erlangen, indem er ihn unterhält. Angeblich ist die aktuelle Lieblingsunterhaltung des Kaisers ein von ihm erfundenes, brutales Spiel namens Blutschwein. Er hat sogar eine große Dachfläche seines Palastes zu einem Spielfeld umgewandelt. Das Johlen und Schreien der Spieler und Zuschauer kann man jeden Abend im Alten Hafen hören.
SG 30	Vor der Quarantäne war der Kaiser noch ein Mann namens Pilts Swastel, der Besitzer eines berüchtigten Theaters in Korvosa namens Außerordentliche Abscheulichkeiten.

Grund ihres Hierseins zu fragen. Ein SC kann die Wachen mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 25 oder für Einschüchtern gegen SG 16 davon überzeugen, die SC mit dem Kaiser sprechen zu lassen; sollten die SC den SG um 10 oder mehr übertreffen, verlangen die Schläger nicht, dass die SC ihre Waffen aushändigen, ehe sie sie nach Bereich **C4** eskortieren. Ein Kampf mit einer Gruppen Wachen könnte recht schnell zu einer Massenschlägerei quer durch den Palast ausarten, wobei der Kaiser von seinem Thron aus Befehle brüllt und seine Leute nach Kräften unterstützt. In diesem Fall müssen die SC aber nicht jeden Schläger vor Ort besiegen, sondern es genügt, den Kaiser zu besiegen, um den gesamten Mob einzuschüchtern (siehe Bereich **C3**).

C1 Palasteingang

Das Innere dieses Hauses wurde herausgerissen. In der Mitte des Raumes liegt ein gewaltiger Haufen Geröll – Holztrümmer, Mauerstücke, zertrümmerte Möbel und anderer Schutt. Eine wacklige Holztreppe windet sich hinauf zu einem zersplitterten Loch in der Wand dicht unter dem Dach.

Die Bereiche **C1** und **C2** sind mittels einer Seilbrücke verbunden, die 4,50 m über dem Boden hängt.

C2 Wachposten (HG 8)

Dieser frühere Dachboden wurde leergeräumt, sodass ein großer offener Bereich unter den freiliegenden Balken und dem Dach selbst geschaffen wurde. Seilbrücken führen in andere Bereiche außerhalb des Raumes nach Nordosten und Südwesten, während eine Treppe im Nordwesten in ein tieferliegendes Stockwerk führt.

Beide Enden der Seilbrücke im Nordosten sind auf demselben Höhenniveau. Die Brücke im Südwesten dagegen steigt um 3 m aufwärts nach Bereich **C3** an, was die Brücke in eine beunruhigende, aber relativ sichere „Seiltreppe" verwandelt. Die Holztreppe führt hinab in ein fast völlig mit Schutt gefülltes Stockwerk, welches ansonsten nicht zugänglich ist.

Kreaturen: Solange kein Alarm gegeben wurde, halten hier vier Kaiserliche Schläger Wache, die sich locker gegen die Wände lehnen und in eine Diskussion vertieft sind, ob Würger über Skelette verfügen oder nicht. Solange sie streiten, sind sie abgelenkt und erleiden einen Malus von -5 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

KAISERLICHE SCHLÄGER (4) **HG 4**
EP je 1.200
TP je 46 (siehe Seite 142)

C3 Der Kaiserliche Thron (HG 12)

Dieser Freiluftbalkon wird mittels heller, bunter Stoffbahnen vor Sonne und Regen geschützt, welche mittels eines Holzgerüstes wie eine Halbkuppel aufgespannt sind. Die Stoffbahnen tragen auf der Innenseite Szenen grauenhafter Abartigkeit: Leichenbedeckte Schlachtfelder, Hinrichtungen, Folterkammern und menschenfressende Monster konkurrieren miteinander um den Platz. Der Balkon verfügt über zwei wichtige Merkmale: Da wäre ein hochlehniger Thron, der an eine Billigfassung des Scharlachroten Thrones mit blutroten Kissen, Seidenbahnen und Dornen erinnert. Westlich des Thrones steht eine einschüchternde Gerätschaft, eine große Guillotine aus geschnitztem Holz und Knochen, deren Füße nach dem Vorbild krallenbewehrter Dämonenfüße gearbeitet sind; das Gehäuse der glänzenden Klinge ist ein grinsendes Dämonengesicht.

Von diesem Balkon aus hält der Kaiser von Alt-Korvosa Hof. Der Balkon liegt 7,50 m über dem Bodenniveau und überschaut ein großes Flachdach. Die Guillotine gehört zu den größten Schätzen des Kaisers; er ließ sie unter großem Aufwand und hohen Kosten nach dem Vorbild der *Letzten Klin-*



gen von Galt fertigen. Man kennt die Guillotine als das Große Messer, Jabbyrs Zunge und das Dämonenmaul. Sie war das erste, das Pilts aus seinem brennenden Theater rettete, und ist immer noch seine Lieblingsmethode zum Entsorgen nicht benötigter Gefangener. Es dauert 3 Runden, einen dazu willigen oder hilflosen Charakter im Dämonenmaul zu platzieren; sobald ein Charakter an die Guillotine gefesselt wurde, muss er einen Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 30 ablegen (oder 3 Runden aufwenden, um die Riemen zu lösen), um zu entkommen. Die Guillotine kann als Bewegungsaktion ausgelöst werden, dann rast die Klinge aus ihrem Gehäuse nach unten, um den Hals des Opfers zu durchtrennen. Behandle dies als Coup de Grace durch eine Kreatur mit Stärke 26, die eine Große Zweihändige Axt führt. Das Opfer erleidet 9W6+36 Schadenspunkte und muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + durch die Klinge erlittenen Schaden ablegen, um dem Tod zu entgehen. Bis heute hat niemand den Kuss des Großen Messers überlebt.

Kreaturen: Der Kaiser von Alt-Korvosa hält hier jeden Tag Hof. Nachdem er aufgestanden ist und in seinem Schlafzimmer (Bereich **C11**) gefrühstückt hat, nimmt er hier meist eine Stunde nach Sonnenaufgang Platz und verbleibt bis zum Sonnenuntergang. Während dieser Zeit lauscht er den Berichten seines Pöbels und die Bitten der Bürger vom Alten Hafen um mehr Nahrung, Unterschlupf oder Sicherheit. Den Großteil seiner Zeit lässt er sich aber unterhalten – entweder führt er bei seinem neuesten grotesken Theaterstück Regie oder beobachtet einen Wettstreit, ein Spiel oder eine Hinrichtung.

Pilts ist ein abscheulicher Mann, ein dürrer Chelier, der seit seiner Kindheit unter Akne leidet, die sich noch verschlimmert hat, nachdem er kürzlich unter Blutschleier gelitten hat. Pilts verfügt über eine umfangreiche Kostümsammlung und liebt es, seine diversen Kostüme zu vermischen und zu vermengen, um endlose Varianten dessen zu schaffen, was er für die Kleidung eines Königs hält. Da seine Kostüme aber in der Regel fadenscheinig und verlottert sind, wirkt er mehr wie ein Bettlerkönig als ein echter Herrscher – wer ihn darauf hinweist, darf allerdings dann innige Freundschaft mit dem Großen Messer schließen. Trotz seinem ungepflegten Äußeren besitzt Pilts eine fast hypnotische Stimme und eine große Gabe für Auftritte und bewegende Reden – dies sind seine mächtigsten Werkzeuge, um die Verzweifelten und die Grausamen unter seinem Banner zu sammeln.

Wenn der Kaiser Hof hält, sind stets vier Schläger und sein Gefolgsmann zugegen, ein wahnsinniger Gnom namens Jabbyr. Pilts fand Jabbyr vor mehreren Jahren in einer Lieferung Folterwerkzeuge aus Cheliax; er war dem Tode nah, man hatte ihm die Zunge herausgerissen und ein Auge mit einem heißen Schürhaken herausgebrannt. Pilts konnte nie herausfinden, wie der Gnom in der Kiste gelandet war und ob seine Verletzungen selbstzugefügt oder das Werk eines grausamen früheren Meisters gewesen waren. Zuerst hielt er Jabbyr für tot, doch als Pilts ihn aus den Foltergeräten lösen wollte, kreischte das gequälte Wesen auf und begann zu brabbeln. Pilts nahm den fast toten Gnom unter seine Fittiche. Jabbyrs

Verstand erholte sich nie völlig von den Foltern, die er hatte erleiden müssen, wurde aber zu einem treuen Diener jenes Mannes, den er nun „Onk'Pit" nennt. Heute bedient Jabbyr meistens das Große Messer, was ihm große Freude bereitet, zumal Pilts ihn als Kaiserlichen Henker ausstaffiert hat samt Henkerskapuze, bei welcher ein Auge passend zu Jabbyrs fehlendem Auge zugenäht wurde.

PILTS SWASTEL **HG 10**

EP 9.600

Menschlicher Barde 11

CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 19 (+3 GE, +4 Natürlich, +5 Rüstung)

TP 97 (11W8+44)

REF +13, **WIL** +8, **ZÄH** +7; +4 gegen Bardenauftritt, Schall- und sprachabhängige Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Kriegsmesser [Meisterarbeit] +13/+8 (1W4/19–20)

Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +13 (1W8/19–20)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 28 Runden/Tag (Bewegungsaktion; Ablenken, Bannlied, *Einflüsterung* [SG 19], Faszinieren [SG 19], Klagelied, Lied der Größe, Lied des Erfolges +4, Lied des Mutes +4)

Bekannte Bardenzauber (ZS 11; Konzentration +15)

4. (3/Tag) — *Dimensionstür, Erinnerung verändern* (SG 18), *Mächtige Unsichtbarkeit*

3. (5/Tag) — *Monster bezaubern* (SG 17), *Redegewandtheit, Standort vortäuschen, Verwirrung* (SG 17)

2. (5/Tag) — *Gedanken wahrnehmen* (SG 16), *Katzenhafte Anmut, Person festhalten* (SG 16), *Spiegelbilder, Zungen*

1. (6/Tag) — *Alarm, Gesinnung verbergen, Leichte Wunden heilen, Person bezaubern* (SG 15), *Schmieren* (SG 15), *Unauffälliger Diener*

0. (beliebig oft) —*Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Magie entdecken, Magierhand, Öffnen/Schließen* (SG 14), *Tanzende Lichter, Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Pilts wirkt jeden Morgen auf Salvators Zellentür *Alarm*. Sobald er morgens auf seinem Thron Platz genommen hat, wirkt er *Unauffälliger Diener* und *Gesinnung verbergen*. Sobald er erkennt, dass Besucher kommen, wirkt er zudem auf sich *Redegewandtheit* und *Zungen*. Ehe Pilts sich an einem Kampf beteiligt, nimmt er einen *Trank: Rindenhaut +4* zu sich und wirkt *Katzenhafte Anmut*.

Im Kampf Pilts befiehlt seinen Dienern den Angriff und unterstützt sie in der ersten Kampfrunde mit Lied des Mutes. Dann wirkt er abwechselnd Zauber wie *Monster bezaubern, Person festhalten* und *Verwirrung* und aktiviert sein *Zepter der Überraschung*. Jedes Mal wenn er diesen unberechenbaren Gegenstand aktivieren kann, kreischt er vor Begeisterung und gibt improvisierte Kommentare zum jeweiligen Ergebnis ab. Sobald erkennbar wird, dass er in Bälde angegriffen werden wird, wirkt er *Standort vortäuschen* auf sich und wehrt sich mit seinem Kriegsmesser.

Moral Sollte der Kaiser unter 20 TP reduziert werden, wirkt er *Dimensionstür*, um in sein Schlafzimmer (Bereich **C11**) zu teleportieren, wo er sich 3W6 Runden nimmt, um seine wertvollsten Stücke einzusammeln, ehe er *Dimensionstür* erneut anwendet (oder durch Bereich **C7** flieht), um sich im Alten Hafen zu verstecken, seine Wunden zu lecken und seine Rache an den SC zu planen. Sollte er unter 10 TP reduziert werden und *Dimensionstür* nicht einsetzen können, verliert er alle Tapferkeit, fällt auf die Knie und bettelt elendig um sein Leben, wobei er den SC so ziemlich alles anbietet, so sie ihn nur verschonen. In beiden Fällen fällt sein Mob auseinander, wenn Pilts getötet wird oder sich ergibt, bzw. 2W6 Runden nach seiner Flucht. Die Schläger laufen auseinander, um nach sicheren Verstecken zu suchen, an denen sie sich erholen und überlegen können, was sie nun tun sollen.



PILTS SWASTEL

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 18, **KO** 14, **IN** 13, **WE** 8, **CH** 19

GAB +8; **KMB** +8; **KMV** 22

Talente Abhärtung, Anführen, Auftreten (Komödie) +18, Auftreten (Redekunst) +18, Auftreten (Schauspielkunst) +18, Beredsamkeit, Umgang mit Kriegswaffen (Kriegsmesser), Waffenfinesse, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberzepter herstellen

Fertigkeiten Diplomatie +18, Einschüchtern +18, Fingerfertigkeit +15, Heimlichkeit +15, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +13, Wissen (Lokales) +20

Sprachen Gemeinsprache, Gnomisch, Varisisch

Besondere Eigenschaften Bardenwissen +5, Gelehrter 2/Tag, Tausendsassa, Vielseitiger Auftritt (Komödie, Redekunst, Schauspielkunst)

Kampfausrüstung *Trank: Rindenhaut +4* (2x), *Zepter der Überraschungen*; **sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd der Unscheinbarkeit +1*, Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, Kriegsmesser WBIS [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +2*, *Stirnreif des Verführerischen Charismas +2*, 291 GM

JABBYR **HG 8**

EP 4.800

Gnomischer Barbar 9

CB Kleiner Humanoider (Gnom)

INI +6; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 13 (+1 Ausweichen, +2 GE, +1 Größe, -2 Kampfrausch, +1 Natürlich, +3 Rüstung)

TP 118 (9W12+54)

REF +5, **WIL** +8, **ZÄH** +11; +2 gegen Illusionen

SR 1/—; **Verteidigungsfähigkeiten** Fallengespür +3, Verbesserte Reflexbewegung, Verteidigungsschulung

ANGRIFF

Bewegungsrate 10,50 m

Nahkampf kleine *Zweihändige Axt +1*, +17/+12 (1W10+8/×3)

Besondere Angriffe Hass, Kampfrausch (23 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Kein Entkommen, Schneller Fuß, Starker Geist, Wachsame Kampfhaltung +2)

TAKTIK

Vor dem Kampf Jabbyr verfällt in Kampfrausch, sowie ein Kampf ausbricht.

Im Kampf Jabbyr befolgt Pilts Befehle genau und greift immer den an, auf den ihn der Kaiser schickt. Erhält er keine Befehle, greift Jabbyr den ihm nächsten Gegner an. Die einzige Ausnahme sind dabei andere Gnome, diese greift er nur an, wenn sie ihn zuerst angegriffen haben. Pilts weiß dies und würde dem wahnsinnigen Barbaren nie befehlen, einen anderen Gnom anzugreifen.

Moral Jabbyr kämpft bis zum Tod. Sollte er bemerken, dass Pilts getötet wurde, erstarrt er 1 Runde lang vor Schock, ehe er weiter wütet (diese Runde zählt aber normal gegen seine Runden, die er im Kampfrausch am Tag verbringen kann). Sollte Pilts sich dagegen in Jabbyrs Gegenwart ergeben, dreht der Gnom vollends durch und er entlädt seine Wut gegen den ehemaligen Kaiser. Für ihn bedeutet Aufgeben Hochverrat und er tötet seinen Meister lieber mit eigenen Händen, als mit dieser Schande zu leben. Er könnte die SC sogar auffordern, ihm dabei zu helfen, Pilts unter das Große Messer zu verfrachten, ob die allerdings mit seinem zungenlosen Gebrabbel etwas anfangen können, ist dir überlassen (im Zweifel ist wenigstens ein Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 erforderlich).



JABBYR UND DAS GROSSE MESSER

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 14, **KO** 20, **IN** 4, **WE** 12, **CH** 5
GAB +9; **KMB** +13; **KMV** 24
Talente Ausweichen, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Zweihändige Axt)
Fertigkeiten Wahrnehmung +15
Sprachen Gemeinsprache, Gnomisch, Sylvanisch
Besondere Eigenschaften Gnomenmagie, Schnelle Bewegung
Ausrüstung *Lederrüstung +1*, kleine *Zweihändige Axt +1*, *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Gürtel der Riesenstärke +2*

KAISERLICHE SCHLÄGER (4) **HG 4**

EP je 1.200
TP je 46 (siehe Seite 142)

C4 Die Kaiserliche Bühne

Das große Flachdach dieses langen Gebäudes wurde zu einem seltsamen Aufmarschplatz oder Spielfeld umgewandelt. Zwei große, quadratische Bereiche wurden mit etwas gezeichnet, bei dem es sich um Blut handeln könnte. Jeweils an der West- und Ostseite eines Feldes stehen kleine Holzkäfige neben einem Loch im Dach, das in das darunterliegende Stockwerk führt. Eine Treppe führt vom Dach zu einem Balkon im Norden, eine weitere auf das leicht geneigte Dach eines Gebäudes im Süden.

Gegenwärtig ist die Hauptablenkung des Kaisers ein von ihm erfundenes, brutales Spiel, das er Blutschwein getauft hat. Dieser Sport erfordert eine ständig wachsende Anzahl kleiner Tiere, um es zu spielen, und der Name ändert sich ganz nach Bedarf (frühere Namen waren Bluthund, Blutkatze und Blutratte), aber das Quieken von Schweinen ist Pilts am liebsten, sodass Blutschwein seine Lieblingsvariante ist. Die Markierungen gehören ebenso zum Spiel wie die anderen Dinge – die Spielregeln findest du auf Seite 160.

C5 Dächer (HG 8)

Von zwei leicht geneigten Dächern kann man ein Flachdach im Norden überschauen. Die Nordseite dieser Dächer ist mit Brettern, Ziegelhaufen und anderen improvisierten Sitzen bedeckt, was den Bereich in die Ränge einer Arena verwandelt. Die Südhälften dagegen wirken vernachlässigt, und das Material der Sitze wurde offenbar von dort entfernt.

Während Aufführungen und Spielen wimmelt es hier nur so von Gaunern und rauen Burschen, die begierig sind zu sehen, welche Unterhaltung sich der Kaiser für sie ausgedacht hat. Dutzende Zuschauer kommen dann hier zusammen. Wenn dagegen nichts los ist, wachen auf jedem Dach jeweils zwei Schläger.

KAISERLICHE SCHLÄGER (4) **HG 4**

EP je 1.200
TP je 46 (siehe Seite 142)

C6 Lagerraum

Verschiedengroße Kisten und Fässer füllen diesen langen Lagerraum und erschweren es, die wahren Ausmaße des Raumes einzuschätzen.

Schätze: Das meiste, was Pilts an Requisiten, Werkzeugen und sonstigem aus seinem alten Theater bergen konnte, lagert hier. Kaum etwas besitzt Wert, und das meiste wurde vom Feuer beschädigt. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 stößt ein SC auf eine kleine, unverschlossene Schmuckschatulle; der Inhalt besteht hauptsächlich aus wertlosem Theaterschmuck, einer der Ringe ist aber ein *Chamäleonring*, den Pilts zuweilen zur Unterstützung ihrer Verkleidung Schauspielern leiht. Leider funktioniert der Ring nicht perfekt und hat eine seltsame Macke: Wird der Ring aktiviert oder abgelegt, nehmen die Haare des Trägers eine merkwürdige und unnatürliche, zufällig bestimmte Farbe an. Dieser seltsame Nebeneffekt hat keine spieltechnischen Auswirkungen, gefiel Pilts aber gar nicht, sodass er den Ring nie selbst benutzt hat.

C7 Nest der Würger (HG 8)

Dieser große Raum war vielleicht einmal ein Lagerbereich auf dem Dachboden, doch die Dachbalken erstrecken sich nun über einer leeren Kammer. Im Nordwesten sind ein großer Teil des Daches und des Bodens vollständig eingestürzt, sodass man durch das entstandene Loch über die Häuser von Alt-Korvosa blicken kann.

Dies könnte ein potentieller Zugang zu Pilts Palast für die SC sein, sofern sie die 7,50 m Höhenunterschied zum Boden mit Fertigkeitswürfen für Klettern gegen SG 20 überwinden können. Der Randbereich von 1,50 m um die Einsturzstelle ist instabil und sollte eine Kreatur der Größenkategorie Mittelgroß oder größer auf ein Feld in diesem Bereich treten, bricht auch dort der Boden weg. Der Charakter kann sich mit einem Reflexwurf gegen SG 15 auf festeren Boden retten, andernfalls stürzt er ab, erleidet 2W6 Punkte Fallschaden und das war's wahrscheinlich mit einem heimlichen und unbemerkten Eindringen.

Kreaturen: In diesem Raum hausen sechs gutgenährte und besonders grausame Würger. Früher lebten sie auf dem Dach von Außerordentliche Abscheulichkeiten und haben sich mit Swastel Pilts quasi angefreundet. Er griff oft auf diese Würger zurück, um bei seinen Aufführungen anfallende, unerwartete Tote zu entsorgen und verlässt sich mittlerweile auf ihre Effizient – die Monster fressen normalerweise die leckeren Teile und schleppen die Überreste dann über Korvosas Dächer fort, um sie in Nischen, Hohlräumen und anderen Verstecken in den Schindeln unterzubringen, wo sie dann von Aasfressern wie Spinnen und Ratten verspeist werden. Nach dem Brand des Theaters bot Pilts ihnen diese neue Unterkunft an, was sie annahmen und nun weiterhin für ihn Leichen entsorgen. Die Würger kümmern sich nicht darum, dass die meisten Leichen, die sie nun verschwinden lassen sollen, keine Köpfe mehr haben.

BRUTALE WÜRGER (6) **HG 3**

EP je 800

Würger-Schurke 1 (*MHB*, S. 280)

CB Kleine Aberration

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 15 (+2 GE, +1 Größe, +4 Natürlich)

TP 34 (4W8+17)

REF +5, **WIL** +6, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Klettern 3 m

Nahkampf 2 Tentakel +8 (1W4+5 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Ergreifen (Mittelgroß), Hinterhältiger Angriff +1W6, Knebeln, Würgen (1W4+5)

TAKTIK

Im Kampf Die Würger lauern zwischen den Schatten der Dachbalken und achten darauf, ob jemand den Raum betritt und durchquert. Sobald jemand von draußen die Tür öffnen will oder 3 Runden, nachdem von Süden her die Tür geöffnet wurde und Eindringlinge sich in den Raum begeben haben, lassen sie sich von oben herabfallen und gehen zum Angriff über.

Moral Die Würger kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 14, **KO** 18, **IN** 6, **WE** 16, **CH** 5

GAB +2; **KMB** +6 (Ringkampf +10); **KMV** 18

Talente Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +8, Heimlichkeit +15, Klettern +18, Wahrnehmung +10

Sprachen Finsterländisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schnelligkeit

Schätze: Die Würger haben einige Schätze angesammelt, welche sie in einem Lederbeutel verwahren, der zwischen zwei hohen Balken in der Südostecke des Raumes klemmt; um den Beutel zu entdecken, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 nötig. Der Beutel enthält 3 PM, 44 GM, einen Seidenhandschuh mit Perlenstickereien auf dem Handrücken (Wert 250 GM), eine Handarmbrust [Meisterarbeit] und einen *Zauberstab: Verlangsamen* (13 Ladungen).

C8 Eingebrochene Treppe

Dieses Treppenhaus ist mit Geröll gefüllt. Um die Treppe freizuräumen und in das aufgegebene Stockwerk tiefer zu kommen, sind 1W4 Stunden Arbeit erforderlich.

C9 Materiallager

Gegen die Wände wurden hier mehrere Fässer und Kisten aufgestapelt. Oben auf einigen Stapeln liegen blanke Leinwände und Behälter aus Keramik oder ähnlichem. Gegen die Ostwand lehnen mehrere Gemälde auf Holzrahmen, welche mit Laken bedeckt sind.

Die Gemälde, welche gegen die Ostwand lehnen, sind allesamt brandneue Werke Schreis, wie man mit einem Fertigkeitswurf für Handwerk (Malerei) oder Schätzen gegen SG 20 erkennen kann. Sollte dieser SG um 10 übertroffen werden, liegt auf der Hand, dass diese Gelände von der Qualität her früheren Werken des Künstlers unterlegen sind – sie wirken gekleckst und herkömmlich im Vergleich zu den brillanten Werken aus der Zeit vor dem Tod König Eodred II. Insbesondere die Anwendung von blauem Pigment, an welcher man Salvators Werke gut erkennen kann, wirkt schlampig und schlecht. Der Grund dafür ist einfach: Als Kazavons Geist sich mit dem Königin Ileosas verband, ließ er zugleich Salvator und die anderen Künstler und Kunsthandwerker im Stich, die er sich aufgezogen hatte – Salvator hat seine Muse verloren!

Schätze: Salvators Anhänger sind oft bereit, für seine Gemälde hohe Preise zu zahlen. Diese elf Gemälde enthalten alle Dinge, die von jenen Sammlern geschätzt werden: Schattenhafte Drachen, Folter, Gewalt, Dunkelheit und Szenen voller Schmerz und Verzweiflung in lebendigen Farben. Diese Gemälde sind aber nicht so gut wie frühere Werke und daher jeweils nur 20 GM wert.

Sollte Laori bei der Gruppe sein, wenn diese Gemälde entdeckt werden, schaut sie sich mit anfänglicher Begeisterung freudig an, ist aber rasch enttäuscht, wie *gewöhnlich* sie sind, und will dann nichts mehr mit ihnen zu tun haben.

C10 Trophäenraum

Die Luft in diesem Raum hat ein widerlich süßliches Aroma wie eine Mischung aus Blumen und Essig. Der unangenehme Geruch stammt von vierzehn schlecht konservierten Köpfen, die an den Wänden dieses grausigen Trophäenraumes hängen. Die meisten stammen von Menschen, zwei von Elfen und der letzte von einem Zwerg, dem der Bart passend zum Schnitt durch den Hals abgetrennt wurde. Im Norden steht ein kleines Kinderbett an der Wand gegenüber einem Holztisch, auf dem wunderbares Silberbesteck liegt.

Dieser Raum dient mehreren Zwecken: In dem kleinen Bett schläft Jabbyr, der Gefolgsmann des Kaisers. Am Tisch nimmt der Kaiser seine Mahlzeiten ein, wobei von einem seiner Schläger bedient wird – das Essen wiederum wird anderen Bürgern abgepresst. Die scheußlichen Trophäen an den Wänden sind die Köpfe von Feinden, welche ganz besonders den Zorn des Kaisers erweckt haben, sie wurden in einer Mischung aus Salzlake, Parfüm und anderen Kräutern teilweise konserviert. Spät in der Nacht, wenn der Kaiser nicht schlafen kann, führt er zuweilen höhnische Gespräche mit ihnen.

Die Tür nach Bereich C11 ist mittels eines *Alarm*zaubers geschützt; sollte dieser ausgelöst werden, wird Pilts per mentalem Alarm informiert, dass jemand in sein Heim eindringt.

Schätze: Das Silberbesteck auf dem Tisch ist das beste, das Pilts stehlen konnte – der Komplettsatz hat einen Wert von 500 GM. Eine mit Platin verzierte Kristallkaraffe (Wert 750 GM) mit hochwertigem Branntwein steht ebenfalls auf dem Tisch.

C11 Die Kaiserlichen Gemächer

Dieses extravagant eingerichtete Schlafgemach könnte sich ebenso gut in einer Villa des reichen Hochadels oder dem

Schloss eines Monarchen befinden – zumindest bis man näher hinsieht und beispielsweise erkennt, wie fleckig und mottenzerfressen die Laken auf dem Bett und wie schimmelig und fadenscheinig die Bettvorhänge und Wandteppiche sind. Ein hohes, gut bestücktes Bücherregal im Süden würde zusammenbrechen, wäre es nicht gegen die Wand gelehnt und der Inhalt der sich durchbiegenden Regalbretter erweist sich als schlecht gearbeitete Bücher mit Namen auf ihren verschimmelten Buchrücken, die auf bluttriefenden und/oder erotischen Inhalt hinweisen. Alles ist leicht modrig, trägt Altersflecken und hat seine beste Zeit längst hinter sich gelassen. Nur die drei Gemälde an den Wänden besitzen Wert, dürften aufgrund ihrer grausigen Motive sich aber in meisten Ausstellung schlecht machen. Im Norden befindet sich eine einfache Holztür, die mit einem Schloss und einem schweren Holzbalken gesichert ist.

Die meisten Möbelstücke in diesem Raum sind Requisiten, die schon bei zahllosen Theaterstücken und -produktionen zum Einsatz gekommen sind. Pilts stört sich aber nicht daran, dass sie abgenutzt und heruntergekommen sind. Nach Einbruch der Dunkelheit kann der Kaiser hier unruhig schlafend oder eines seiner skandalösen Bücher voller Gewalt und billiger Erotik lesend angetroffen werden. Jeden Abend entriegelt er für etwa eine Stunde die Tür nach Bereich **C12**, um sich mit Salvator zu unterhalten, ihm Essen zu bringen, seinen Nachttopf zu leeren und fertiggestellte Werke zum Einlagern nach Bereich **C9** zu bringen.

Schätze: Die drei Gemälde an den Wänden sind echte Schreis aus der Zeit, bevor Salvator seine Muse verloren hat – Pilts konnte sie aus seinem früheren Zuhause retten.

Das erste zeigt ein Ganzkörperporträt eines dünnen, in Schatten gekleideten Humanoiden vor einem gewaltigen Dolmen. Die strahlend blauen Augen der Gestalt stellen die einzigen wahren Farbpunkte auf dem Werk dar und scheinen beinahe vor Zorn zu glühen. Dieses Gemälde ist 450 GM wert, mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 25 kann man es als Darstellung Zon-Kuthons identifizieren, wie er durch ein Portal das alte Nidal betritt.

Das zweite Gemälde zeigt eine zerklüftete Bergkette oberhalb einer Wüste unter einem gnadenlosen blauen Himmel. Im Vordergrund eilen vier vudrische Hauerkamele über die Dünen, welche von Stammesangehörigen der N'darr geritten werden. Sieht man näher hin, erkennt man, dass die Dünen in Wahrheit aus zahllosen kleinen Totenschädeln bestehen. Dieses Bild ist 1.100 GM wert. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 30 kann ein SC das Bild als unbedeutende, aber unheimliche Szene aus Zon-Kuthons unheiligem Text, *Die Schattenblätter*, interpretieren.

Das letzte Gemälde ist das beunruhigendste, da es einen gutaussehenden Mann zeigt, der sich gerade die Haut von den Armen zieht, als würde er ein Paar Handschuhe abstreifen. Darunter sind die Arme muskulös und von glänzenden blauen Schuppen bedeckt. Der Mann hat einen freudig-begeisterten Gesichtsausdruck, seine Augen sind aber leere, schwarze Löcher. Halb in den Schatten einer undefinierbaren Gestalt verborgen, kann man hinter ihm tausende Menschen erkennen, die auf gewaltigen Holzpfählen aufgespießt wurden. Bei dem schattenwerfenden Gebilde könnte es sich um ein Schloss, einen Berg oder etwas noch Größeres handeln. Dieses Werk ist beeindruckende 2.000 GM wert. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geographie) gegen SG 30 kann ein SC die unscharfe Form am Horizont als eine Burg erkennen (übertrifft er den SG um 10, kann er die Burg als Narbwall in Belkzen identifizieren). Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 30 kann ein SC Muster und Form der blauen Schuppen als die eines Blauen Drachen einstufen. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen allein kann man aber nicht herausfinden, dass der dargestellte Mann Kazavon ist – die SC werden ihn aber



SALVATOR SCHREI

später wiedererkennen, wenn sie Narbwall besuchen und die dortigen Gemälde sehen, von denen einige wenige Kazavons menschliche Gestalt abbilden.

Sollte Laori bei den SC sein, bittet sie darum, die drei Gemälde behalten zu können. Sie ist auch bereit, mit den SC zu teilen, bietet ihnen aber bald an, ihnen die anderen abzukaufen.

C12 Salvators Zelle (HG 4)

Die Luft in diesem Raum ist eine unangenehme Mischung aus Körpergeruch und Farbe. In einer Ecke liegt eine teilweise von einigen Decken bedeckte, klumpige Matratze, in der anderen steht eine große Staffelei mit einem fast fertiggestellten Gemälde eines gewaltigen Scheusals, das ein Dorf angreift.

Kreaturen: Hier versteckt der Kaiser Salvator Schrei. Der Künstler konnte diesen Raum schon seit Tagen nicht mehr verlassen. Zu Beginn war er verzweifelt, mittlerweile akzeptiert er auf stumpfsinnige Weise, dass er für einen Wahnsinnigen malen muss, während ihn seine Muse verlassen hat. Dennoch müht er sich verzweifelt, zu seiner alten Form aufzulaufen, um dem Kaiser zu gefallen, wird dieser doch mit jedem missratenen Werk frustrierter und zorniger, sodass er Salvator dann meist verprügelt. Da Salvator aber keine Hoffnung auf Rettung hat, knechtet er sich weiterhin vor der Staffelei im Wissen, dass jeder Pinselstrich ihn eigentlich nur den nächsten Prügeln näherbringt, die schlimmer ausfallen werden als die letzten. Insgeheim hofft er, dass der Kaiser ihn schließlich totschlagen und so das Problem seiner fehlenden Muse dauerhaft beenden wird.

Salvator ist ein unauffällig wirkender Mann in farbverschmierten Lumpen. Flohbisse bedecken seine Haut, und seine Augen liegen tief in den Höhlen, da er kaum mehr als ein oder zwei Stunden Schlaf am Stück findet. Der Mann ist verzweifelt und möchte diesem ganzen Albtraum nur entfliehen. Sollte jemand anderer als der Kaiser seine Zelle betreten, fällt er vor ihm sofort auf die Knie und bricht in verzweifeltes, herzzerreißendes Schluchzen aus und bettelt um Rettung. Er tut und sagt alles, um seine Retter zu belohnen, ist aber noch nicht verrückt genug, dass er all sein Wissen einfach jedem erzählen würde. Ehe er die Fragen der SC beantwortet, verlangt er daher zwei Dinge: Der Kaiser muss sterben und die SC müssen ihn von Alt-Korvosa aufs Festland bringen. Ein SC kann ihn mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 10 dazu bringen, sein Wissen zu enthüllen, sofern er Salvator verspricht, ihn zu retten. Auch Einschüchtern und Magie können ihn zum Reden bringen – Laori befürwortet und empfiehlt diese Optionen, sollte sie bei den SC sein.

Sofern die SC Salvator zum Reden bringen können, gesteht er, mit Vencarlo wiederholt gesprochen zu haben, doch wenn die SC nach dem Thema ihrer Unterhaltungen fragen, wird der Maler nervös. Er möchte darüber eigentlich nur an einem sicheren Ort reden, wo niemand sonst zuhören kann. Sobald diese Bedingungen zutreffen, erzählt er flüsternd, dass Vencarlo wissen wollte, was Salvator ihm über das Schicksal des Seneschalls von Schloss Korvosa, Neolandus Kalepopolis sagen konnte.

Salvator erklärt, dass er mit Neolandus befreundet sei, und beschreibt, wie der Mann bei ihm früh an jenem Morgen zuhause verzweifelt, blutend und vergiftet aufgetaucht ist, an dem Eodred II. gestorben ist. Neolandus sprach wirres Zeug, konnte Salvator aber mitteilen, dass er ein Versteck brauchte. Salvator pflegte ihn gesund und dieser vertraute ihm an, dass Königin Ileosa ihren Gatten ermordet und ein Bündnis mit der Roten Mantis geschlossen habe. Diese hätten auch versucht, Neolandus zu ermorden und er habe nur durch Glück entkommen können. Schlimmer noch, Neolandus sagte, dass etwas mit der Königin nicht stimme, dass sie sich in letzter Zeit verändert hätte, sie ein „Wachstum zum Schlimmeren" mitmache – was immer das heißen soll. Mehr wollte Neolandus Salvator nicht mitteilen, da er Zeit brauchte zum Nachdenken und Nachforschungen anstellen wollte, was er tun sollte – außerdem sei Salvator „umso sicherer, je weniger er wisse".

Dennoch wussten Neolandus und Salvator, dass das bescheidene Zuhause des Künstlers kein sicheres Versteck war. Salvator verfügte über Kontakte zu den Arkonas, gehörten diese doch zu seinen größten Mäzenen; als er Neolandus vorschlug, diese um Zuflucht zu bitten, willigte der Seneschall widerwillig ein. Salvator begleitete seinen Freund also wenige Tage vor Verhängung der Quarantäne spät abends zum Palast der Arkonas und hat ihn seitdem nicht mehr gesehen.

Salvator betont, dass die Arkonas in seinen Augen recht freundlich waren, weshalb er damals meinte, ihnen Neolandus anvertrauen zu können, damit sie ihn vor der Königin verbargen. Doch im Rahmen seiner jüngsten Treffen mit Vencarlo konnte dieser ihn davon überzeugen, dass die Arkonas weitaus krimineller denken, als er jemals vermutet hätte. Nun fürchtet Salvator, seinen Freund der nächsten Gefahr ausgehändigt zu haben. Ebenso ahnt er, dass Vencarlo wahrscheinlich versucht hat, in den Palast der Arkonas einzudringen. Sollte er informiert werden, dass Vencarlo ebenfalls vermisst wird, erbleicht der Künstler und bittet die SC, die beiden zu finden. „Korvosa ist kein sicherer Ort für sie – sie müssen die Stadt verlassen!" ruft er unter Tränen. „Ich auch. Und ihr ebenfalls!"

Laori hat selbst Fragen an Salvator, möchte sie aber nicht in Gegenwart der SC stellen. Sollten diese ihr aber keine andere Wahl lassen, fragt sie zögernd. Ihr Hauptinteresse an Salvator gilt der Frage, woher seine Ideen kommen. Wenn er ihr verrät, dass vor dem Tod Eodred II. seine Muse ihn in lebhaften Träumen inspirierte, die er dann nur noch malte, wird sie ganz aufgeregt und bittet ihn, ihr seine Erinnerungen an diese Träume zu beschreiben. Im Anschluss fragt sie ihn, warum seine gegenwärtigen Werke nicht mehr so beeindruckend sind, und ist enttäuscht zu erfahren, dass seine Muse ihn offenbar verlassen hat. Sie verspürt aber keinen Wunsch, Salvator zu bestrafen, schließlich könnte seine Muse eines Tages zurückkehren. Egal wie das Gespräch verläuft, erklärt sie sich bereit, Salvator auf das Festland zu bringen. Obwohl sie den Gott der Schmerzen verehrt, kann man ihr soweit vertrauen, dass sie dieses Versprechen einhält.

Sobald die seltsame Elfe von Salvator alles erfahren hat, was sie kann, verabschiedet sie sich von der Gruppe (und



nimmt gegebenenfalls Salvator mit, so die Gruppe ihn ihr anvertraut). Sie bedankt sich für ihre Hilfe, erklärt aber, nun ihren Vorgesetzten berichten zu müssen. Ehe sie geht, sagt sie den SC voraus, dass man sich sicher wiedersehen würde. Dann verschwindet sie in den länger werdenden Schatten von Alt-Korvosa.

SALVATOR SCHREI **HG 4**

EP 1.200
Menschlicher Experte 6
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG
RK 11, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 10 (+1 GE)
TP 39 (6W8+12)
REF +3, **WIL** +6, **ZÄH** +5

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Waffenloser Schlag +4 (1W3 Nichttödlicher Schaden)

TAKTIK
Im Kampf Salvator ist kein Kämpfer und weiß dies auch. Im Kampf versteckt er sich und kämpft nur, wenn er keine andere Wahl hat.
Moral Salvator flieht, sollten alle seine Verbündeten besiegt oder er selbst unter 25 TP reduziert werden. Sein Hauptziel ist es dann, eine kleine dunkle Ecke zu finden, in der er sich verstecken kann, dann schleicht er nach Hause (wo ihn dann die Otyughen fressen, sofern die SC diese nicht besiegt haben).

SPIELWERTE
ST 10, **GE** 13, **KO** 12, **IN** 14, **WE** 8, **CH** 9
GAB +4; **KMB** +4; **KMV** 15
Talente Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Handwerk [Malerei]), Große Zähigkeit, Wachsamkeit
Fertigkeiten Beruf (Künstler) +8, Bluffen +8, Handwerk (Malerei) +12, Motiv erkennen +10, Schätzen +11, Wahrnehmung +10, Wissen (Die Ebenen) +11, Wissen (Geschichte) +11, Wissen (Religion) +11
Sprachen Aklo, Drakonisch, Gemeinsprache
Ausrüstung Malerutensilien, fleckige Kleidung

Belohnung: Wenn die SC erfahren, was Salvator weiß, dann belohne sie mit 4.800 EP.

Ein Spannendes Spiel

Heimlichkeit und Gewalt sind zwei Möglichkeiten, wie die SC zu Salvator vorstoßen können, es gibt aber auch noch den diplomatischen Ansatz. Wenn die SC eine Audienz beim Kaiser von Alt-Korvosa erlangen können, egal ob als Gefangene oder als Gäste, könnten sie den Wahnsinnigen vielleicht davon überzeugen, sie zu seinem Hausmaler zu lassen. Sollte der Kaiser nach Salvator gefragt werden, gibt er stolz zu, dass der Künstler sein „Hausgast" sei und vorerst nirgend-

wohin gehe. Weder Diplomatie noch Drohungen können den Kaiser dazu bewegen, eine Audienz mit dem Künstler zu gewähren. Magie wie *Einflüsterung* oder *Person beherrschen* könnte funktionieren, sofern die SC sie unauffällig wirken – sollten sie das nicht schaffen, erkennt der Kaiser, was die SC im Schilde führen, und befiehlt ihre sofortige Hinrichtung – dann greifen er und seine Diener an. Der Kaiser ist aber nicht völlig dagegen, jemanden Salvator besuchen zu lassen. Nach einigen Verhandlungen klatscht der Irre ein Mal in die Hände, als wollte er die Diskussion beenden, gibt den SC dann aber eine Chance, sich die verzweifelt gewünschte Audienz beim Künstler zu „verdienen". Wenn sie ein Spiel Blutschwein gegen seine besten Spieler gewinnen, lässt er sie 5 Minuten lang zu Salvator (natürlich unter seiner Aufsicht). Die Gegenseite besteht aus acht Schlägern, welche sich die „Schindelschießer" nennen. Sollten die SC ihre Ausrüstung abgegeben haben, verspricht der Kaiser im Falle ihres Sieges ihnen sogar für später die Rückgabe und sicheres Geleit aus dem Alten Hafen heraus.

Sollten die SC diesen Bedingungen zustimmen, fordert er sie auf, sich in der Mitte des westlichen Quadrats im Blutschwein-Spielfeld (Bereich **C4d**) einzufinden. Die Schindelschießer bauen sich im östlichen Quadrat (Bereich **C4c**) auf, während der Kaiser die Spielregeln erklärt.

Blutschwein!

Die Regeln für Blutschwein sind recht einfach, entspringen aber der Vorstellungskraft eines Wahnsinnigen. Entsprechend sollte Verwirrung die natürliche Reaktion auf die Spielregeln sein. Die Regeln wurden nie niedergeschrieben und verändern sich praktisch wöchentlich. Am besten präsentierst du die unten folgenden Regeln, indem du Pilts spielst – und es ist kein Problem, wenn die SC (und deine Spieler) sie nicht gleich verstehen. Schließlich könnten sogar die Schindelschießer Nachfragen stellen und um Klarstellungen zu verschiedenen Elementen bitten oder etwas falsch verstehen, da Pilts ständig die Regeln verändert.

Nutze für Blutschwein die normalen Kampfregeln, nur dass die SC nicht zum Kämpfen dabei sind.

Ziel: Das erste Team, welches 5 Punkte erlangt, gewinnt.

Punkte erlangen: Ein Spieler erlangt einen Punkt für sein Team, indem er ein Schwein in die Grube seines Teams wirft, tritt, fallen lässt oder anderweitig hineinbekommt. Die Grube der SC liegt in Bereich **C4f**, die der Schindelschießer in Bereich **C4b**. In jeder Grube hockt ein ausgehungerter Vielfraß. Landet ein Schwein in einer Grube, erleidet es einen brutalen und lautstarken, wenn auch schnellen Tod – alles Teil der makabren Unterhaltung zu Ehren des Kaisers. Zu Beginn des Spieles wird ein Schwein in einen von zwei Käfigen (entweder Bereich **C4a** oder **C4e**; siehe unten „Spielbeginn") gesteckt. Wird ein Punkt erzielt, wird das nächste Schwein in den Käfig auf der Seite gesteckt, welche jener Grube gegenüberliegt, in welcher das letzte Schwein zu Tode gekommen ist (Bereich **C4a**, falls die SC einen Punkt erlangen, indem sie ein Schwein nach Bereich **C4f** bringen, oder Bereich **C4e** falls die Schindelschießer ein Schwein nach Bereich **C4b** befördern).

Startpunkte: Alle Mitglieder eines Teams müssen sich zu Spielbeginn in der Mitte des Feldes aufhalten, das ihrem Team zugewiesen wurde. Die SC müssen in Bereich **C4d** beginnen, während das Team des Kaisers in Bereich **C4c** beginnt. Wo sich die Spieler im jeweiligen Feld positionieren, ist ihre Sache. Ein Team besteht maximal aus acht Spielern, sollten die SC nicht so viele Leute aufbringen können, zuckt der Kaiser nur mit den Schultern und erklärt: „Wenigstens ist das Feld dann nicht so voll am Anfang."

Einschränkungen: Bei Blutschwein sind keine Waffen erlaubt. Man darf vor oder während des Spiels keine Zauber wirken, verstößt ein Team gegen eine dieser Regeln, erhält die gegnerische Mannschaft einen Punkt. Fäuste und waffenlose Angriffe zählen nicht als Waffen, daher ist es den Spielern erlaubt, während des Spieles aufeinander einzuschlagen (egal ob dabei Tödlicher oder Nichttödlicher Schaden verursacht wird; dies wird sogar erwartet, weil es so natürlich für die Zuschauer spaßiger ist). Natürliche Angriffe sind erlaubt, wenn auch nur, weil es bislang keine Präzedenzfälle gegeben hat. Sollte das Spiel zu einem „Zwei von Drei" oder ähnlichem ausarten (siehe Seite 161, „Entwicklung") wird Pilts die Regeln für die folgenden Spiele überarbeiten, um „Klauenbetrug" künftig zu verbieten.

Wetten: Die Zuschauer wetten oft auf den Ausgang des Spieles und setzen meist Münzen, manchmal aber auch Gefallen oder Versprechen. Die Wetten werden von den Kaiserlichen Schlägern angenommen, welche ein Verhältnis von 2:1 gegen die SC ansetzen. Jeder SC kann bis zu 100 GM setzen.

Spielbeginn: Sobald alle Spieler in Position sind, wirft der Kaiser eine Münze. Bei Kopf öffnet sich eine Falltür in Bereich **C4a** und wird von unten her ein verängstigtes Schwein in den Käfig geladen, bei Zahl geschieht dies in Bereich **C4e**. Das Spiel beginnt 1 Runde später, wenn der Kaiser brüllt: „Holt euer Schwein!" Nun legen alle SC und jeder Schindelschießer einen Initiativewurf ab, um die Handlungsreihenfolge zu bestimmen (würfle ausnahmsweise für jeden Gegner die Initiative aus statt für die ganze Gegnergruppe).

Das Schwein: Pilts und seine Schläger sprechen zwar von Schweinen, aber im Spiel werden Sehr kleine Ferkel genutzt. Ein Schwein holen, tragen und werfen wird wie folgt abgehandelt:

Ein Schwein aufnehmen: Ein Schwein aus einem Käfig holen ist eine Standard-Aktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert. Ein lebendes Schwein, das auf das Spielfeld fallengelassen wurde, zu ergreifen, erfordert zudem einen Angriff gegen RK 15. Sollte ein Kaiserlicher Schläger ein Schwein aus dem Käfig holen und die Zeit dazu haben, schlägt er es mit einem Waffenlosen Schlag K.O., um es leichter tragen zu können.

Ein Schwein tragen: Ein Schwein wiegt 15 Pfund. Ein Charakter, der ein lebendes und bei Bewusstsein befindliches Schwein trägt, würfelt jede Runde mit 1W6 und zieht die Tabelle „Sich windendes Schwein" auf Seite 161 zu Rate, um sein Verhalten zu bestimmen.

Ein Schwein fallen lassen: Erleidet ein Charakter Schaden, während er ein lebendes Schwein trägt, muss er einen Kampfmanöverwurf gegen SG 10 + erlittener Schaden ablegen, um es nicht fallen zu lassen. (Ein totes Schwein ist davon nicht betroffen.)

Ein fallen gelassenes Schwein rennt bei Initiative 0 jede Runde von der ihm nächsten Person mit Bewegungsrate 9 m in gerader Linie fort. Ein Schwein rennt weder in eine Grube noch über die Dachkante.

Ein Schwein weiterreichen: Ein Charakter kann ein Schwein einem Teamkameraden als Standard-Akion übergeben, sofern dieser sich innerhalb seiner Reichweite befindet.

Ein Schwein werfen: Ein Schwein ist eine Improvisierte Waffe und generiert daher einen Malus von -4 auf Angriffswürfe. Es hat eine Grundreichweite von 3 m. Zum Fangen eines Schweins ist ein Kampfmanöverwurf gegen SG 12 erforderlich.

Ein Schwein in eine Grube werfen: Um ein Schwein in eine Grube zu werfen, muss der Werfer mit dem Schwein einen Fernkampfangriff gegen RK 6 ausführen. Ein Schwein in eine angrenzende Grube fallen zu lassen, ist eine Freie Aktion und gelingt automatisch.

Ein Schwein abfangen: Ein Charakter kann versuchen, ein geworfenes Schwein im Flug abzufangen, sofern es seinen Bedrohungsbereich durchquert. Hierzu muss dem SC ein Kampfmanöverwurf gegen SG 18 gelingen (ein Schwein abzufangen ist schwerer, als ein zugeworfenes Schwein aufzufangen). Dies ist eine Augenblickliche Aktion.

Ein Schwein stehlen: Ein Charakter kann ein Schwein einem anderen gegen dessen Willen abnehmen, so ihm ein Kampfmanöverwurf für Entwaffnen gelingt. Würfle mit 1W6 auf der Tabelle für Sich windendes Schwein auf dieser Seite, um die Reaktion des Schweins zu bestimmen.

Die Gruben: Jede Grube ist 3 m tief und enthält einen besonders hungrigen und aggressiven Vielfraß, allerdings durchmisst die Öffnung jeder Grube nur 0,30 m und ist am Rand mit Holz- und Metallplatten verkleidet. Dies erschwert es einer mittelgroßen Kreatur (z.B. einem Vielfraß) aus der Grube hinauszuklettern, während eine Sehr kleine Kreatur (z.B. ein Ferkel) gut hindurchpasst. Sollte ein Charakter einen der Vielfraße töten, gewinnt automatisch die andere Mannschaft. Die Vielfraße in den Gruben können zwar aus ihren Käfigen nicht entkommen, springen aber an den Wänden der Grube hinauf, sowie das Spiel beginnt. Sobald ein Vielfraß ein Ferkel geschnappt hat, verbringt er 1W3 Runden damit, es zu fressen, ansonsten führt die Kreatur jede Runde einen Klauenangriff gegen eine beliebige Kreatur aus, welche sich innerhalb von 1,50 m Entfernung zum Grubenrand befindet.

KAISERLICHE SCHLÄGER (8) **HG 4**
EP 1.200 je
TP 46 je (siehe Seite 142)

VIELFRASSE (2) **HG 2**
EP je 600
TP je 22 (*MHB*, S. 270)

FERKEL (SOVIELE WIE NÖTIG!) **HG —**
Junges Schwein (*MHB III*, S. 279, 291)
TP je 4

SICH WINDENDES SCHWEIN

Ein lebendes Schwein mag nicht getragen werden. Würfle in jeder Runde, in welcher ein lebendes, bei Bewusstsein befindliches Schwein getragen wird, mit 1W6 und bestimme seine Reaktion mittels folgender Tabelle:

W6	Reaktion des Schweins
1	**Zusammengesunken**: Das Schwein tut nichts und hängt nur kraftlos im Griff des Charakters.
2	**Winden**: Der Träger muss einen Stärkewurf gegen SG 12 ablegen, um das Schwein nicht fallen zu lassen.
3	**Quieken**: Der Lärm ruft heftiges Gelächter beim Kaiser und der Menge hervor.
4	**Beißen**: Das Schwein führt einen Bissangriff +0 gegen seinen Träger aus, der bei einem Treffer 1W3-2 Schadenspunkte verursacht; dies könnte dazu führen, dass das Schwein fallen gelassen wird (siehe „Ein Schwein fallen lassen").
5	**Treten**: Das Schwein beginnt zu treten. Der Träger muss einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 ablegen, um es nicht fallen zu lassen.
6	**Panik**: Das Schwein explodiert regelrecht vor Aktivität und quiekt, beißt, tritt und windet sich zugleich.

Entwicklung: Der Kaiser ist ein schlechter Verlierer. Sollten die SC das Spiel gewinnen, steht er schnaufend auf und brüllt: „Zwei von Drei!" Zudem schickt er seinen Gefolgsmann Jabbyr als Verstärkung für die Schindelschießer aufs Feld, selbst wenn damit die Acht-Personen-Grenze überschritten wird. Sollten die SC zwei von drei Partien Blutschwein gewinnen, brüllt der Kaiser: „Drei von Fünf!" – doch dann berichtet ihm ein nervöser Schläger, dass ihnen die Ferkel ausgegangen sind. Einen Moment lang scheint es, als würde der Kaiser den Schläger zum Großen Messer schleifen, doch dann gewinnt er seine Haltung zurück, gratuliert den SC zum Sieg und lädt sie zu sich auf den Balkon ein. Jabbyr und zwei Schläger geleiten sie nach oben.

Dann bittet er die SC, in Bereich **C10** zu warten, wohin er einen nervös wirkenden Salvator bringt, um mit ihnen zu sprechen. Natürlich wird Salvator höchstens unter magischem Zwang oder bei erfolgreicher Einschüchterung etwas sagen, solange der Kaiser lebt. Wie die SC mit der Situation umgehen, liegt ganz bei ihnen, allerdings könnte dies die beste Gelegenheit sein, um den Kaiser anzugreifen, da der Bereich vergleichsweise geschlossen ist und er nicht all seine Schläger dabei hat, die ihn verteidigen könnten.

Belohnung: Gewinnen die SC zwei Partien Blutschwein und erlangen so eine Audienz bei Salvator, belohne sie mit 9.600 EP neben jenen Erfahrungspunkten, die sie für das Besiegen von Schlägern während des Spieles erhalten haben.

TEIL 3

DER ZORN DER ARKONAS

Neolandus Kalepopolis und Vencarlo Orisini sind beide Gefangene in den Kerkern unter dem Palast der Arkonas. Dort werden sie zwar – zumindest gegenwärtig – vor Königin Ileosa geschützt, sind aber alles andere als sicher. Im Rahmen dieses Kapitels können die SC auf verschiedene Weise in Erfahrung bringen, dass die Gesuchten von den Arkonas festgehalten werden. Doch sobald die SC entscheiden, sich mit der Adelsfamilie anzulegen, sollten sie zum Kampf bereit sein – denn in Wahrheit sind die Arkonas Rakschasas, welche von einem mächtigen Vertreter ihrer Art namens Bahor angeführt werden.

DAS GEHEIMNIS DER ARKONAS

Dass die Arkonas in Alt-Korvosa das Verbrechen kontrollieren, ist nicht ihr wahres Geheimnis. Die Regierung weiß, dass die Arkonas umfassende Unterweltkontakte besitzen, doch da ihre Untaten hinter den Kulissen geschehen und das Leben in Alt-Korvosa nicht stören, blicken die Behörden traditionell fort – man glaubt, dass das Gute, welches die Arkonas tun, das Schlechte überwiege. Allerdings würde es diesen Glauben mehr als erschüttern, kämen ihre wahren Abartigkeiten und das wohlverborgene Böse, das sie über die Stadt bringen, ans Licht. Die ursprünglichen (und sehr menschlichen) Arkonas fielen schon vor vielen Jahren einer Gruppe Rakschasas zum Opfer, als die Familie eine Handelsroute zum fernen Vudra einrichten wollte. Allerdings fanden sie nur den Tod. Die gesamte Besatzung des Handelsschiffes wurde ermordet und der Kapitän und seine Familienmitglieder von Rakschasas ersetzt, welche der Verfolgung in ihrem Heimatland entfliehen wollten, während bezauberte Diener die Mannschaft ersetzten. Als die Rakschasas Korvosa erreichten, stießen sie auf eine ganze Stadt reif für die Ernte. Dank der neuerrichteten Handelsroute nach Vudra konnten die neuen Arkonas – als Menschen verkleidete Rakschasas – zu einer der mächtigsten Familien Korvosas aufsteigen. Im Laufe der Jahrzehnte haben die Rakschasas interne Machtkämpfe geführt, aber weiterhin alles unter Kontrolle gehalten, was sie sich aufgebaut haben.



MELIYA ARKONA

Gegenwärtig herrschen zwei Rakschasas über die Arkonafamilie, es sind die Kinder der ursprünglichen Rakschasas, welche vor langer Zeit die Arkonas ersetzt haben. Von den beiden hat Bahor die Rolle des Patriarchen Glorio Arkona übernommen, während seine Schwester Vimanda die Rolle Meliya Arkonas, Glorios jüngerer Schwester, angenommen hat. Insgeheim sind die beiden ständig in kleinere Machtkämpfe verwickelt, um Vorteile über den jeweils anderen zu erlangen, doch bislang war noch keiner derart tollkühn, dass er oder sie die Errungenschaften der Familie bedroht hätten.

Neben diesen beiden hausen noch mehrere andere, ihnen untergeordnete Rakschasas im Palast, von denen die meisten aus dem fernen Vudra nach Korvosa gekommen sind, um sich am großen Experiment der Arkonas zu beteiligen. Den Rakschasas unterstellt sind „verwahrte" Familienangehörige – Menschen, welche mittels magischer Kontrolle und honigsüßen Worten unterdrückt werden. Diese Menschen ahnen nicht, dass die Arkonas irgendetwas anderes sind als kriminelle Genies.

DER PALAST DER ARKONAS

Der Palast der Arkonas wurde auf der höchsten Spitze der Insel Endrin in Kastell Korvosa errichtet. Hier wohnt allein die Familie selbst, während Diener und Wachen in einem der zwei Nebengebäude wohnen und in diesem Abenteuer keine direkte Rolle spielen (es handelt sich bei ihnen um Menschliche Experten oder Krieger der 1. und 2. Stufe). Das umliegende Parkgelände ist weitestgehend offen und hier und dort mit kleinen Baumgruppen, exotischen Formgehölzen (hauptsächlich Elefanten, Kobras und Tigern), schönen Blumengärten und exquisiten Springbrunnen geschmückt. Der im vudranischen Stil errichtete Palast ist ein atemberaubender Anblick mit seinen goldenen Säulen, hohen Fenstern, die sich nach oben hin zuspitzen, Minaretten und Kuppeln, welche mit schlanken Türmchen geschmückt sind. Die Innenwände bestehen aus Ebenholz und tragen eingeschnitzte Darstellungen von Elefanten, Tigern, Affen und Pfauen, die allesamt über Perlmutt-Intarsien als Augen verfügen. Mahagoni-Türen tragen das Abbild der vudranischen Gottheit Chamidu, Göttin der Wilden Tiere (zu identifizieren mit einem Fertigkeitswurf für Wissen [Religion] gegen SG 30). Chamidu wird als sechsarmige, viergesichtige Riesin dargestellt, die auf einem Tiger mit menschlichen Händen anstelle von Pfoten reitet. Alle Räume werden nachts von Ewigen Fackeln erhellt. Überall stehen exotische Pflanzen in Tontöpfen, und in jedem Raum duftet es nach diesen Pflanzen und Sandelholzweihrauch, welcher in Messingrauchfässern unter der Decke verbrennt. Die Innenräume sind groß und geräumig, sofern nicht anders vermerkt, beträgt die Deckenhöhe 6 m.

Eine Audienz bei den Arkonas

Die Arkonas haben die Anzahl der Patrouillen ihrer menschlichen Wachen in Kastell Korvosa verstärkt – jenem Teil, den sie während der Quarantäne unter ihrer Kontrolle halten. Allerdings haben sie nicht zugleich die Pforten ihres Palastes gänzlich für Besucher geschlossen. Tagsüber werden Besucher von einer sechsköpfigen Patrouille angesprochen und höflich, aber bestimmt nach dem Grund gefragt, aus dem sie sich dem Anwesen nähern. Solange die SC eine glaubwürdige Antwort geben können, z.B. dass sie mit Glorio Arkona sprechen müssen und um eine Audienz ersuchen wollen, eskortieren die Wachen sie durch den makellosen Palastgarten zum Empfangsbereich (Bereich **D1**). Die Wachen nehmen dann ihre Patrouille wieder auf, während die SC von einem hochgewachsenen, freundlichen Mann mit einer Augenklappe begrüßt werden. Er stellt sich als Carnochan, Haushofmeister des Palastes, vor und hört sich das Anliegen der SC an. Sollten sie eine Audienz bei Glorio suchen (Meliya ist nicht verfügbar), bringt er sie in den Besucherraum (Bereich **D2**), wo er sie zu warten bittet, während er nachfragt, ob der Herr des Hauses Zeit für sie hat. Nachdem er die SC alleingelassen hat, könnten diese vermuten, beobachtet zu werden, was definitiv stimmt – zwischen Carnochan und Bahor besteht ein permanentes *Telepathisches Band* und der Haushofmeister verständigt seinen Vorgesetzten telepathisch, sobald die SC eintreffen, und gibt ihnen eine kurze Beschreibung der SC. Bahor nutzt dann sein *Überwachendes Auge*, um mittels *Hellhören/Hellsehen* Bereich **D2** zu beobachten. Sollten die SC nicht warten, sondern sogleich tiefer in den Palast vorstoßen, informiert Bahor sofort die anderen und es herrscht im Palast Alarmzustand. Sollten die SC dagegen warten, werden nach etwa 5 Minuten mit dem Erscheinen des Hausherrn persönlich belohnt. Bahor begrüßt die SC in seiner Verkleidung als Glorio Arkona warmherzig und erteilt Carnochan einen sanften Verweis, dass dieser ihnen zur Überbrückung der Wartezeit nicht Wein und Käse gebracht hat. Während Carnochan davon eilt, um sein Versäumnis auszugleichen, setzt sich Bahor zu den SC auf eines der Sofas im Raum und fragt, was er für sie tun könne.

Als Glorio spielt der Rakschasa die Rolle eines besorgten Adeligen, der sagt, er hätte alles getan, was im Rahmen seiner begrenzten Ressourcen liege, um zu verhindern, dass Alt-Korvosa völlig in Anarchie versinke, gesteht aber, das mehr getan werden könnte. Um den Schein nach außen zu wahren, äußert er sich nur freundlich über die Königin und erklärt, sie hätte seine volle Unterstützung, so man ihn fragt, zudem sei die Quarantäne wohl ihre einzige Option gewesen, er hoffe aber, dass sie bald ende. Während der Unterhaltung deutet er immer wieder unterschwellig an, dass er denke, die Königin würde die Stadt in den Ruin treiben und sollte nicht länger auf dem Thron sitzen. Sollte er direkt darauf angesprochen werden, täuscht er Überraschung vor und verneint, dass er derartiges hätte sagen wollen – er nutzt aber weiterhin Bluffen, um entsprechende geheime Botschaften zu übermitteln.

Bahor will Königin Ileosa wahrhaftig stürzen und hofft, dazu Seneschall Kalepopolis nutzen zu können, wenn die Zeit gekommen ist, selbst nach dem Thron zu greifen. Noch ist er aber mit der komplizierten Aufgabe beschäftigt, seine Leute und Speichellecker in den Behörden, der Stadtregierung und den anderen Adelsfamilien zu positionieren, was seiner Schätzung nach noch einige Monate dauern dürfte. Bis dahin hofft er, Neolandus weiterhin seinen *Gast* nennen zu können, um dann im genau richtigen Moment dessen politischen Status nutzen zu können – oder zumindest hatte er dies bis vor kurzem noch so geplant.

Königin Ileosas Machtdemonstration zu Beginn dieses Kapitels macht Bahor sehr nervös. Er ahnt nun, dass die Königin eine große Quelle der Stärke erlangt hat, die wahrscheinlich mit ihrer neuen Krone in Verbindung steht. Seine von Gedankenlesen unterstützten Verhöre des Seneschalls haben seine Sorgen bestätigt, sodass er nun nicht sicher ist, wie er weitermachen soll. Er will nicht sein Leben riskieren, indem er sich direkt gegen die Königin stellt, zugleich sieht er sich aber unter Handlungszwang, ehe die Kräfte der Königin zu umfangreich werden. - Mit den SC könnte ihm eine Lösung ins Haus gekommen sein...

Bahor nutzt *Gedanken wahrnehmen* parallel zum Gespräch, um die Einstellung der SC zu verschiedenen Themen einzuschätzen. Er ahnt, dass sie Vencarlo, Neolandus oder beide retten wollen, kann sie aber nicht einfach übergeben, ohne vor seinen Leuten schwach zu wirken und damit Vimanda in die Hände zu spielen, welche nur zu gern die Kontrolle über die Familie an sich reißen würde. Nachdem er sich eine Weile mit den SC unterhalten hat, deutet Bahor an (wobei er wieder Bluffen nutzt), dass er wisse, dass bei der Königin nicht alles mit rechten Dingen zugehe. Ferner deutet er an, dass er die SC mit jemandem zusammenbringe könnte, der ihnen vielleicht helfen kann – sofern sie zuerst ihm helfen.

Neben seinen anderen Plänen möchte Bahor Alt-Korvosa wieder unter volle Kontrolle bekommen und ein Hindernis

WO SIND DIE GEFANGENEN?

Vencarlo und Neolandus sind beide Gefangene der Arkonas und werden in Kammern unter dem Palast festgehalten (Bereiche **E20** und **E21**). Die Arkonas sind Meister der Täuschung und scheuen keine Mühen, den Kerker selbst und seine Insassen verborgen zu halten. Die Region liegt unter dem dauerhaften Effekt von *Des Magiers Privates Heiligtum* (ZS 9), sodass man keinen der Männer ausspähen kann. *Traum* kann einem der Männer eine Botschaft übermitteln und auch wenn der Empfänger nicht antworten kann, wüsste der Zauberwirker zumindest, dass er am Leben ist und schläft. Nach deiner Maßgabe könnten besonders clevere erkenntnismagische Methoden die SC zu einem der Gefangenen führen, dennoch muss man ihn erreichen und dann mit ihm auch fliehen.

Der Kerker unter dem Palast der Arkonas ist im Detail auf den Seiten 176-187 zu finden.

dabei ist der Kaiser von Alt-Korvosa. Bahor lässt nun alle Subtilität fallen und erklärt frei heraus, dass der Mob im Alten Hafen auseinanderfallen dürfte, wenn die SC den Kaiser töten, sodass seine Leute dann dort die Kontrolle übernehmen können – zum Wohle aller, selbstverständlich. Im Gegenzug verspricht, alles zu tun, was in seiner Macht steht, um den SC dabei zu helfen, ihre Freunde zu finden. Sollten die SC den Kaiser bereits beseitigt haben, lächelt er breit und hilft ihnen, wie weiter unten beschrieben.

Solange Pilts lebt, hat Bahor den SC nichts weiter zu sagen und führt sie schließlich zur Eingangstür, von wo aus Wachen sie vom Gelände führen. Bahor bittet sie, erst zurückzukehren, wenn die fragliche Angelegenheit erledigt sei, und wünscht ihn Glück; dann zieht er sich ins Obergeschoss des Palastes zurück, um weiter an seinen umfangreichen Plänen zu arbeiten.

Bahors Angebot

Sobald die SC den Kaiser von Alt-Korvosa aus dem Weg geräumt haben, hört Bahor recht schnell davon. Wenn die SC zum Palast der Arkonas zurückkehren, werden sie wärmstens empfangen und rasch nach oben ins Bad (Bereich **D15**) gebracht, wo Bahor sich im Wasser aalt. Aus dem Wasserbecken heraus gratuliert er den SC für ihren Erfolg. Als Dank für die geleisteten Dienste liegt eine weitere Belohnung auf einem nahen Regalbrett parat: ein *Ring des Entrinnens*, der mit einem dunkelgrünen Blutstein besetzt ist. Natürlich ist der Blutstein mit Bahors *Überwachendem Auge* (siehe Seite 437) verbunden – der Wert eines derart mächtigen magischen Gegenstandes verblasst im Vergleich zu dem neuen Blickwinkel, den Bahor erlangen könnte, wenn die SC das Geschenk annehmen.

Als nächstes fragt Bahor abrupt und direkt, was die SC nun von ihm möchten. Sofern sie nach Vencarlo oder Neolandus fragen, lächelt er bedauernd und erklärt, dass es „etwas kompliziert" sein könnte, den SC diese beiden „Gäste" einfach auszuhändigen. Er fügt hinzu, dass die beiden Männer nach unten in das Lebende Labyrinth geschickt wurden. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 25, erinnert er sich an Gerüchte über dieses berüchtigte Gewölbe, in dem die Arkonas angeblich Gefangene foltern und ihre eigenen Leute prüfen. Bahor bittet um Entschuldigung ob der Komplikationen und dass er keinen der „Gäste" deshalb für die SC holen lassen könne, bietet ihnen aber die nächstbeste Lösung an: Er teilt ihnen das Geheimnis der Elefantenstatue in Bereich **D4** mit, wie sie in die Höhlen unter dem Palast gelangen können und wo sie nach der Geheimtür ins Labyrinth suchen müssen. Er erzählt den SC sogar, dass das Labyrinth mittels bestimmter Hebel ausgerichtet werden kann, welche die vier Abschnitte rotieren lassen, und versichert ihnen, dass sich die beiden gesuchten Personen dort befinden.

Er erzählt ihnen (natürlich) nicht, dass er zudem Vimanda ins Labyrinth schicken wird, um sie aus dem Hinterhalt anzugreifen. Er nutzt eine *Schriftrolle: Verständigung*, sowie die SC das Bad verlassen haben, und Vimanda nutzt ihren *Stab: Dimensionstür*, um von ihrem gegenwärtigen Aufenthaltsort Bereich **E21**, wo sie aktuell viel Zeit verbringt, nach Bereich **E13** des Gewölbes zu reisen. Gegenüber Vimanda bezeichnet er alles als großes Spiel und dass er ihr die Ehre zukommen lasse, die SC zu erledigen. In Wahrheit hofft er aber, dass die SC seine Schwester töten, sodass er die volle Kontrolle über die Familie übernehmen kann, ohne zuvor vor der unangenehmen und geschmacklosen Aufgabe zu stehen, eine Blutsverwandte eigenhändig töten zu müssen.

Bahor rechnet damit, dass die SC auf sein Angebot mit Wut, Unglauben und Feindseligkeit reagieren, meint aber auch, dass sie keine andere Wahl hätten. Sollten die SC ihn angreifen, wehrt er sich, wie in seinen Spielwerten beschrieben (siehe Seite 440), er hofft aber, dass es nicht soweit kommt – schließlich wäre es eine Schande, derart nützliche Spielfiguren zu verschwenden!

Belohnung: Sollten die SC mit Bahor verhandeln und von ihm erfahren, wo Neolandus und Vencarlo festgehalten werden, ohne dass es zu Gewalttätigkeiten kommt, belohne sie mit 19.200 EP.

In den Palast eindringen

Da Bahor die SC benutzen will, um seine eigenen Ziele zu erreichen, reagiert er recht unorthodox auf Eindringlinge in seinem Palast. Sollten seine Wachen ihn darüber informieren, weist er sie an, die Fremden zu verjagen, mischt sich selbst aber nicht ein. Der Rakschasa ist neugierig, wie seine Verteidigungsmaßnahmen funktionieren. Nur wenn die SC ihn schließlich in seinen Gemächern konfrontieren oder sich über seine Schätze in Bereich **D16** hermachen wollen, nimmt er zu ihnen Kontakt auf, um sie mit seinem Angebot zu locken, wie auf dieser Seite beschrieben.

GLORIO ARKONA

Die folgenden Begegnungsbereiche gehen davon aus, dass der Palast sich nicht im Alarmzustand befindet, sodass die üblichen Standorte und Aktivitäten der im Palast hausenden und anwesenden Wachen und Rakschasas aufgeführt werden. Sobald Alarm gegeben wird, fliehen alle Diener und menschlichen Wachen aus dem Gebäude, da sie wissen, dass ihre Herren auf Angestellte bei der Verteidigung ihres Zuhauses keine Rücksicht nehmen. Bahor zieht sich in diesem Fall in seine Gemächer zurück und schickt Vimanda ins Lebende Labyrinth, um auf die SC zu warten, sollten sie dorthin vorstoßen. Die Marai-Rakschasas im Palast bilden zwei Zweiergruppen, die eine (Avischandu und Nudhaali) geht in den Garten (Bereich **D4**) und beziehen dort Verteidigungspositionen, während die andere (Carnochan und Vennaschti) die übrigen Räume patrouillieren (sie arbeiten die Räume entsprechend der Nummerierung ab und verbleiben in jedem ein paar Runden, um nach Eindringlingen zu suchen). Die Marai behalten ihre menschlichen Gestalten stets bei, bis einer von ihnen getötet wird und seine wahre Gestalt annimmt. Sobald diese offenbart wurde, kämpfen sie bis zum Tod, um ihr Geheimnis zu wahren.

Sollten die SC gezwungen sein, sich während einer Infiltration zurückzuziehen, verfolgen die Rakschasas sie nicht. Sie nehmen wieder menschliche Gestalt an und beseitigen die Leichen, indem sie sie Avidexu in Bereich **D24** übergeben. Sie wissen, dass ihr Wort gegen das der SC steht, so dass die Wahrheit über die Situation verbreiten, daher bemüht sich Bahor, den Schaden so rasch wie möglich zu begrenzen. Als erstes kontaktiert er die fliehenden SC mittels einer *Schriftrolle: Verständigung* und der folgenden Botschaft:

„Seid gegrüßt. Ich bin Glorio Arkona. Ich entschuldige mich für das Missverständnis mit meinen ungewöhnlichen Dienern. Ich würde gern unter vier Augen in meinem Palast mit euch sprechen."

Sofern die SC die Einladung annehmen, begrüßt er sie in menschlicher Gestalt und hält eine Rekrutierungsansprache – er erklärt, dass er gebundene Rakschasas als Leibwächter verwendet, und bittet die SC, dies für sich zu behalten.

Sollten die SC die Einladung nicht annehmen, zieht Bahor sich in seine Gemächer (Bereich **D18**) zurück und weist die Palastwachen an, die SC bei ihrer Rückkehr aufzuhalten und ihnen den Zutritt zum Palast zu verwehren. Er schickt seine Schwester zur Bewachung des Kerkers, doch sollten die SC die oberirdischen Stockwerke Raum für Raum durchsuchen, macht er sich schließlich auf, um sie selbst zu töten. Wie seine Wachen, bemüht er sich nach besten Kräften, das Geheimnis seiner wahren Gestalt zu bewahren, doch sobald einer der Arkonas getötet wird und seine furchtbare wahre Gestalt annimmt, nehmen auch die übrigen Rakschasas im Palast ihre wahren Gestalten an und verdoppeln ihre Bemühungen, keinen entkommen zu lassen, der die Geschichte verbreiten könnte.

Langfristig können die Arkonas Verstärkung aus Vudra anfordern, allerdings dürfte diese nicht im Verlauf dieses Kapitels des Abenteuerpfades eintreffen.

D1 Palasteingang

Ein schwarzer Marmorbogen mit Dutzenden von Elefantenmotiven dient als Rahmen einer großen Tür aus Ebenholz in der Südwand dieser breiten und luftigen Eingangshalle. Über der Tür überblickt ein Elefant die Halle, dessen Auge ein apfelgroßer Blutstein ist. Durch hohe Fenster hat man einen wunderbaren Blick auf den Park um den Palast und ein hochwertiger, drei Meter breiter und flauschiger roter Teppich dient als Weg zu den Türen, die nach Norden und Westen abgehen, ferner führt er nach Osten um die Ecke. Jede dieser Türen und drei weitere, kleinere westlich der nördlichen Doppeltür, sind mit Bildern einer sechsarmigen, viergesichtigen Frau geschmückt, welche auf einem Tiger mit menschlichen Händen reitet.

Die Palasttüren sind in der Regel sogar nachts unverschlossen, da die Arkonas sehr arrogant sind und glauben, dass jemand, der so dumm ist, in ihren Palast einzudringen, nicht daran gehindert werden sollte, dass ihm zustehenden Schicksal durch die Hände ihrer Palastwachen zu erleiden. Diese Arroganz schwindet etwas, sollten die SC einen Rakschasa töten und sich dann aus dem Palast zurückziehen – kommen sie zurück, sind die Türen verschlossen (Härte 5, 20 TP, Gegenstand zerschmettern-SG 25, Mechanismus ausschalten-SG 30).

Die Tür ist aber mit einem permanenten *Magischen Mund* versehen, welcher einen hörbaren Alarm in Form des Trompetens eines Elefanten samt der Illusion erzeugt, das sich der Elefantenkopf über der Tür belebt, sollte sich jemand in die Reichweite des Effektes begeben, der nicht sichtbar das Familienwappen der Arkonas trägt. Dieser Alarm wird nicht ausgelöst, wenn wenigstens eine Person in einer Gruppe das Wappen trägt.

Schätze: Der Blutstein in der Augenhöhle des Elefanten ist einer von mehreren verschieden großen Blutsteinen, die mit Bahors *Überwachendem Auge* verbunden sind. Er kann durch den Stein blicken, als wäre er eines seiner eigenen Augen, und tut dies auch, sollte ein Alarm ertönen. Die schwache Aura der Erkenntnismagie des Blutsteins wird wie bei allen Blutsteinen des *Überwachenden Auges* mittels *Magische Aura* (ZS 10) verborgen. Der Blutstein besitzt einen Wert von 1.000 GM.

D2 Besucherraum

Der komfortable Raum wird von einem großen Kamin gewärmt, dessen Seiten und Mantel Reliefs mit Tigern und umher tollenden Affen zeigen. An der Nordwand steht ein großes Sofa, und bequem wirkende Stühle stehen an der Südwand.

Hier treffen sich die Arkonas mit Besuchern. Wahrscheinlich begegnen die SC hier Bahor zum ersten Mal, wenn sie um eine Audienz bei ihm ersuchen.

D3 Statue der Chamidu

Unter einer Buntglaskuppel steht eine 4,20 m hohe Marmorstatue einer sechsarmigen Frau mit vier Gesichtern, die in alle vier Himmelsrichtungen blickt. In ihren sechs Händen


D. PALAST DER ARKONAS
D1
D2
D3
D4
D5
D6
D6
D6
D7
D8
D9
D10
D11
ERDGESCHOSS
1 Feld = 1,50 m
D12
D13
D14
D15
D16
D17
D18
N
OBERGESCHOSS
1 Feld = 1,50 m
D19
D20
D20
D20
D20
N
OBERERE HÖHLEN
1 Feld = 1,50 m
D20
D20
D21
D22
D23
D24
D25
G
UNTERE HÖHLEN
1 Feld = 1,50 m

führt sie verschiedene Waffen, und am Fuß der Statue befindet sich eine kleine Bank, auf welcher jene niederknien können, welche der Gottheit Respekt bezeugen wollen, die durch die Statue dargestellt wird. Jedes der acht Augen der Statue ist ein funkelnder grüner Stein.

Die Statue ist eine Darstellung der vudranischen Gottheit Chamidu, welche den wilden Tieren nahesteht. – Man kann diese exotische Göttin mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 30 identifizieren.

Schätze: Das linke Auge des nach Westen blickenden Gesichts der Statue ist ein Blutstein, welcher mit Bahors *Überwachendem Auge* verbunden ist und einen Wert von 200 GM hat.

D4 Garten (HG 8 oder 11)

Diese Kammer wirkt mehr wie eine Lichtung im Zentrum eines gewaltigen Dschungels, in dem das Leben tobt, als ein Teil eines Palastes. Der wolkenlose Himmel ist tiefblau, und in der Ferne erheben sich dunstige Türme über die immergrünen Wipfel. Exotische Vogelrufe schallen durch die Luft und der Geruch Dutzender unvertrauter Pflanzen und Blumen überwältigt den Geruchssinn, während das Auge von einer Farbenpracht gebannt wird, seien es die Schwingen eines tropischen Vogels, die Blütenblätter einer hellen Blume oder die glänzenden, vielfarbigen Fliesen des runden Springbrunnens im Norden. Das Mittelstück des Brunnens ist eine runde Säule, um die sich zwei Kobras winden, in deren Mäulern grüne Edelsteine stecken. Südlich des Brunnens steht die lebensgroße Jadestatue eines Elefanten samt Tragesänfte auf dem Rücken, während Rüssel und Stoßzähne gehoben sind und in Richtung der Tür im Südosten weisen.

Im Raum wirken die Türen mehr wie Tore in einem eisernen Gartenzaun, der diesen Garten umgibt. Andere Tore führen wohl in andere Teile des Palastes. Beobachtet man eine Weile, erkennt man das statische Wesen des Dschungels und der Landschaft – die Wände sind in Wahrheit sehr realistische und gelungene Gemälde einer vudranischen Dschungellandschaft.

Die Gelände an den Wänden tragen schwache Illusionen, um sie realistischer zu gestalten, eine nähere Inspektion ergibt aber, dass sie, der „Zaun" rund um den Bereich und sogar die Gartentore nur gute Täuschungen sind. Die Vögel und Kleintiere, die hier hausen, sind aber real. Magie sorgt für konstante Temperaturen und Luftfeuchtigkeit, sodass das Ökosystem hier einen vudranischen Dschungel nachahmt. Die Arkonas kommen insbesondere während kalter Wintertage oft hierher, um in vertrauter Umgebung auszuruhen.

Die Fenster in den Wänden sind alle mit einem permanenten *Stillen Trugbild* belegt, welches sie daran hindern, die Illusion zu stören, zugleich aber immer noch Sonnenlicht für die Pflanzen hereinlässt, wie es auch die Dachfenster und die große Glaskuppel über dem nördlichen Teil des Raumes tun. In 7,50 m Höhe führt ein Balkon im Südteil des Raumes an der Wand entlang – um ihn von unten zu entdecken, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 erforderlich, da er sich perfekt in den Hintergrund und die Illusionen einfügt. Sollte jemand auf dem Balkon stehen, erleichtert dies ungemein, den Rand des Balkons zu entdecken.

Bei der Elefantenstatue handelt es sich um einen der Wächter dieses Raumes in Form einer *Zauberstatuette* (siehe unten, „Kreaturen" und „Schätze"). Die 3 m durchmessende Steinplattform, auf der er steht, ist eine runde, nach unten führende Geheimtür (Wahrnehmung-SG 25). Diese Tür kann sogar geöffnet werden, wenn die Statue auf der Plattform steht, indem eine 15 cm durchmessende Druckplatte in der Mitte der Plattform gedrückt wird – dies lässt die gesamte Scheibe langsam um 180° rotieren, dabei öffnet sich der Zugang zu einer Wendeltreppe, welche nach Bereich **D19** hinab führt. Von unten kann die Geheimtür mittels eines versteckten Schalters in Höhe der zwanzigsten Stufe (Wahrnehmung-SG 25) geöffnet werden. Die Tür schließt sich 10 Minuten nach dem Öffnen automatisch wieder. Ebenso kann sie manuell geschlossen werden, indem eine der verborgenen Druckplatten ein zweites Mal betätigt wird.

Die beiden in den Park hinausführenden Doppeltüren sind stets verschlossen (Mechanismus ausschalten-SG 30) und mit einem *Magischen Mund* geschützt, der ähnlich wie jener in Bereich **D1** Alarm schlägt – sie sind aber nicht mit einem Blutstein ausgestattet, welcher mit Bahors *Überwachendem Auge* verbunden ist.

Kreaturen: Der Brunnen füllt sich beständig mit kühlem, reinem Wasser. Der Springbrunneneffekt scheint auf Wasserdruck oder einer verborgenen Pumpe zu beruhen, wird aber von einem Großen Wasserelementar erzeugt, welcher hier gebunden ist. Dieser erkennt die Arkonas, wenn er sie sieht, greift Eindringlinge aber nur an, wenn sie die Geheimtür öffnen oder von den Arkonas angegriffen werden; in diesem Fall verlässt der Elementar den Brunnen und verfolgt Gegner in diesem Raum, aber nicht aus ihm hinaus. Haben alle Eindringlinge den Raum verlassen, kehrt der Elementar in den Brunnen zurück, ansonsten kämpft er bis zum Tod.

Der Marmorelefant bleibt passiv, bis ihm der Angriff befohlen wird oder jemand die Geheimtür benutzen will, ohne das Kennwort „Chamidu ist blind" auszusprechen. Einmal aktiviert, befolgt der Elefant die Anweisungen des Aktivierenden nach bestem Können. Sollte er sich selbst aktivieren, weil Eindringlinge zugegen sind, greift er jeden an, der die Geheimtür nutzen will, und kehrt auf das Podest zurück, wenn sich die Geheimtür schließt. Sollte er getötet werden, verwandelt er sich in eine kleine Statuette.

Sollte im Palast Alarmzustand herrschen, lauern zwei der Arkona-Rakschasas (Avischandu und Nudhaali) in der Sänfte auf dem Rücken des Elefanten, um jeden Eindringling aus dem Hinterhalt anzugreifen, der in den Raum hineinkommt oder den Balkon in Bereich **D12** passiert. Sobald sie in Position gegangen sind, wirken sie *Unsichtbarkeit* und erneuern den Effekt nach 5 Minuten, wenn bis dahin niemand den Garten betreten hat. Sollte nach weiteren 5 Minuten niemand hereingekommen sein, geben die beiden ihre Posten auf und schließen sich der anderen Patrouille beim Durchsuchen des Palastes an, bis sie den Auslöser des Alarms ge-

funden haben. Wenn ein Kampf beginnt, aktiviert Avischandu den Elefanten und befiehlt ihm, die SC anzugreifen, während Nudhaali *Sengender Strahl* wirkt. Die Marai-Rakschasas verbleiben in Menschengestalt und nutzen Zauber, doch sobald die SC wissen, dass sie es mit Rakschasas zu tun haben, nehmen sie ihre wahre Gestalt an und setzen ihre Energiebolzen gegen ihre Gegner ein.

AVISCHANDU UND NUDHAALI **HG 8**
EP je 4.800
Marai-Rakschasas (*MHB III*, S. 207)
TP je 94

MARMORELEFANT **HG 7**
EP 3.200
TP 93 (*MHB*, S. 95)

GROSSER WASSERELEMENTAR **HG 5**
EP 1.600
TP 68 (*MHB*, S. 102)
Schätze: Die Edelsteine in den Mäulern der Kobras sind Blutsteine (Wert je 100 GM). Der nach Westen ausgerichtete ist mit Bahors *Überwachendem Auge* verbunden.

Wird der Elefant besiegt, nimmt er seine Ruhegestalt als *Zauberstatuette* an. Diese Figur besitzt neben den Kräften eines *Marmorelefanten* noch eine weitere Fähigkeit: Man kann ihr befehlen, die Gestalt eines lebensgroßen Elefanten aus Marmor anzunehmen statt der normalen Statuettenform. Behandle dies, als stünde der Elefant unter dem Effekt von *Statue*. Statuengestalt anzunehmen zählt als eine der Aktivierungen für den Monat, der Elefant kann aber unbegrenzt lange in dieser Form verweilen. Aufgrund dieser zusätzlichen Funktion ist dieser Marmorelefant etwas wertvolle als andere *Zauberstatuetten* dieser Kategorie , nämlich 26.000 GM.

D5 Gartenlagerraum

Der Garten in Bereich **D4** verlangt nach Unmengen an Wasser, Arbeit und Landschaftspflege. In diesem Raum werden alle erforderlichen Werkzeuge gelagert, darunter fünf riesige Wasserfässer und Dutzende von Eimern und anderen Behältern, damit die Diener die erforderlichen Arbeiten ausführen können.

D6 Lagerräume

Diese Lagerräume enthalten alle möglichen Werkzeuge, Brennholz, Nahrung und andere Notwendigkeiten. Sieht man davon ab, dass die Kistenstapel und Fässer sind als Verstecke eignen, gibt es nichts Interessantes in diesen Kammern.

D7 Bibliothek

An der Süd- und der Westwand dieser Kammer steht jeweils ein vom Boden bis zur Decke ragendes Bücherregal gegenüber der rundverlaufenden Nordwand, an welcher ein halbes Dutzend grotesker Gemälde hängen, welche Folter, Mord, Kannibalismus und sogar Nekrophilie zeigen. Von der Decke hängen zwei glitzernde Kronleuchter, die jedem ausreichend Licht spenden, der sich zum Lesen auf einem von den Dutzenden Kissen niederlässt, welche über den Raum verteilt sind.

Die Bibliothek der Arkonas ist klein, aber gut bestückt mit Bücher zu den verschiedensten Themen von Dichtkunst über Philosophie und Essays bis hin zu fiktionalen Werken. Wilde Romanzen stehen neben umfangreichen Abhandlungen über Beschwörungsmagie, ohne dass sich eine Ordnung erschließt. Viele Bücher sind auf Vudrisch geschrieben und befassen sich mit Themen, die für dieses ferne Land alltäglich sind, doch selbst diese Bücher decken zahlreiche Themen ab.

Schätze: Die sechs Gemälde an der Wand sind allesamt Werke Salvator Schreis und gehören zu den widerlichsten und Übelkeit erweckendsten Stücken aus seinem Gesamtwerk. Wie üblich spielt die Farbe Blau eine prominente Rolle bei den Gemälden. Jedes Werk ist 800 GM wert.

D8 Raucherzimmer (HG 8)

Eine lange Couch und zwei Polsterstühle stehen um einen eleganten Teppich herum. Die Wände des Raumes tragen Schnitzereien, welche Luftgeister beim Herumtollen in den Wolken zeigen. In der Luft hängt der Geruch nach exotischem Rauch und auf dem Boden stehen vier juwelenbesetzte Wasserpfeifen – an jedem Ende der Couch eine und jeweils eine neben jedem Stuhl. Eine Treppe führt ins Obergeschoss. Unter die Treppe ist eine Glasvitrine eingebaut, in welcher eine große Sammlung Zigarren, Töpfergefäße und Bündel getrockneter Blätter in unterschiedlichen Farben zur Schau gestellt sind.

Die vier Wasserpfeifen sind allesamt wertvoll, der wahre Schatz in diesem Raum ist aber die Sammlung exotischer Tabaksorten und Zigarren in der Vitrine. Die Vitrine ist verschlossen (Mechanismus ausschalten-SG 40; Bahor hat den einzigen Schlüssel); das Glas kann aber leicht zerschlagen werden.

Falle: Dieser Raum und die teure Sammlung in der Vitrine werden von einer magischen Falle geschützt, die ausgelöst wird, versucht jemand das Glas zu beschädigen oder das Schloss zu knacken. In diesem Fall quillt Rauch aus den Wänden, da zwei Belkers zur Verteidigung der Kammer herbeigezaubert werden. Die Belkers erscheinen dicht unter der 6 m hohen Zimmerdecke. Dank ihrer Reichweite können sie Kreaturen am Boden angreifen, während kaum jemand sie unter der Decke erreichen kann.

HUNGRIGER RAUCH **HG 8**
EP 4.800
Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 30; **Mechanismus ausschalten** SG 30
EFFEKT
Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Reparatur



Effect Zaubereffekt (*Monster herbeizaubern VI*-Variante, ZS 11, 2 Belkers)

BELKERS (2) **HG —**

TP je 68 (*MHB II*, S. 37)

Schätze: Jede Wasserpfeife ist 350 GM wert. In die Pfeife der Wasserpfeife neben dem südwestlichen Stuhl ist ein Blutstein eingesetzt, der mit Bahors *Überwachendem Auge* verbunden ist. In der Vitrine lagern 10 Pfund an exotischen Zigarren, Rauchkraut und andere relativ harmlose Narkotika im Gesamtwert von 1.400 GM.

D9 Trophäenraum

Glasvitrinen stehen entlang der Nord- und der Südwand dieses Raumes. Die Vitrine im Norden enthält exotische Waffen, von denen viele an Schwerter, Speere und Sternmesser erinnern, welche um eine Rüstung aus hellblauem Leder und Elfenbein herum hängen. Die südliche Vitrine enthält eine grausige Szenerie in Form eines ausgestopften Tigers, welcher an einer extrem realistischen Skulptur eines toten vudranischen Mannes frisst.

Beide Vitrinen sind verschlossen (Mechanismus ausschalten-SG 20), aber nicht mit Fallen gesichert. Der Tiger war einst eine lebende Bestie, ist nun aber mit Sägemehl gefüllt. Der Mensch, dessen Innereien heraushängen, wirkt realistisch, ist aber eine Wachsfigur. Das freiliegende Herz ist ein großer, in Herzform zurechtgeschnittener Blutstein, den man mit einem Fertigkeitswurf für Schätzen gegen SG 20 als solchen identifizieren kann.

Schätze: Der Blutsteinherz ist mit Bahors *Überwachendem Auge* verbunden und 500 GM wert. In der nördlichen Vitrine sind ein *Kama der Geisterhaften Berührung +1*, 12 Dolche [Meisterarbeit], ein Krummschwert [Meisterarbeit], sechs Stoßdolche [Meisterarbeit], zwei Sais [Meisterarbeit], zwei Sianghams [Meisterarbeit] und zwei Speere [Meisterarbeit] ausgestellt. Die Lederrüstung ist eine *Beschlagene Lederrüstung des Leichten Bollwerks +2*.

D10 Statuenzimmer

Eine elegant gerundete Wand mit hohen Fenstern ermöglicht einen atemberaubenden Blick auf den Park westlich des Palastes. Im Raum stehen drei menschengroße Statuen vudranischer Krieger, welche glitzernde blaugrüne Wurfspeere mit aus Blutstein gefertigten Spitzen wurfbereit halten.

Diese Statuen stellen vudranische Soldaten dar; diese Darstellungen wurden von den Arkonas importiert als Erinnerungen

an ihr Heimatland. Jede Statue ist mit *Magischer Mund* belegt, der aktiviert wird, sollte eine Kreatur eine blanke Waffe in der Hand tragen oder mit sich führen, wenn sie diesen Raum betritt. Einmal aktiviert, rufen die drei Statuen auf Vudrisch Beleidigungen, welche die Hauswachen alarmieren sollen (insbesondere jene, die sich vielleicht noch in Bereich **D14** aufhalten.

Schätze: Die Wurfspeere der Statuen können entfernt werden (was nach Vollzug der Tat den *Magischen Mund* aktiviert). Die Blutsteinspitze des Speers der mittleren Statue ist mit Bahors *Überwachendem Auge* verbunden. Jede Speerspitze ist 150 GM wert.

D11 Bankettsaal

Ein wunderbarer Mahagoni-Tisch dominiert diesen Raum. Auf ihm liegt eine Tischdecke aus der Decke verschiedener hellfarbener, großer Schlangen.

In diesem Raum nehmen die Arkonas die meisten Mahlzeiten ein und genießen große Festmähler, die von der kleinen Armee ihrer Diener zubereitet werden, welche im Nebengebäude wohnen. Als Teil eines besonders restriktiven vudranischen Brauches dürfen sich während des Abendessens keine Diener im Haus aufhalten. Ab und an nehmen die Arkonas zum Speisen gern ihre natürlichen Gestalten an, sodass die Mahlzeit weitaus lebendiger, lauter und feuchter ausfällt. Diese Mahlzeiten erfolgen aber meist hinter verschlossenen Türen in den Schlafgemächern oder den Unterkünften im Falle der vier Wachen – anschließend wird mittels *Zaubertrick* saubergemacht.

Die in den Park hinausführende Doppeltür ist verschlossen (Mechanismus ausschalten-SG 30) und mit einem *Magischen Mund* geschützt wie die Tür in Bereich **D1**, es gibt aber keine Blutsteine, die mit Bahors *Überwachendem Auge* verbunden sind.

D12 Oberer Balkon

Dieser Balkon liegt in 7,50 m Höhe über dem Garten. Hier ist es in der Regel wärmer als anderswo im Gebäude, da die warme Luft von unten her aufsteigt. Man vernimmt auch Vogelrufe und das sanfte Plätschern des Springbrunnens.

D13 Waschraum

Ein großer, verzierter Spiegel hängt an der Westwand dieses Waschraums mit angeschlossener Latrine. Die Luft ist bemerkenswert frisch und das wassergefüllte Porzellanbecken im Osten wirkt bequemer als es eigentlich sein dürfte.

Mehrere mindere magische Effekte im Raum halten die Luft frisch und die Toilette sauber. Im Wasser landende Fäkalien werden sofort in reines Wasser verwandelt, welches über ein cleveres Rohrsystem abgeleitet und zur Bewässerung des Gartens genutzt wird.

Schätze: Die große Toilette ist quasi ein ästhetisches Wunder im Wert von 150 GM, wiegt aber fast 300 Pfund, was den Transport dieses Schatzes erschweren dürfte und vielleicht auch peinlich gestaltet.

D1 Wachunterkünfte (HG 12)

Auf dem Boden dieses Raumes liegt ein dicker Teppich, auf dem zahlreiche Kissen und Felle verstreut liegen. Die Wände tragen Reliefs von erotischen Darstellungen, bei den Männer und Frauen alle möglichen sexuellen Handlungen ausführen. Die einzigen richtigen Möbel im Raum sind die beiden Betten an der Westwand.



MARAI-RAKSCHASA

Kreaturen: In diesem Raum wohnen vier „Verwandte" der Arkonas – Marai-Rakschasas, die eigentlich keine Blutsverwandten der Arkonas, aber erst kürzlich aus Vudra ausgewandert sind. Die Arkonas bezeichnen sie als entfernte Vettern, sodass man sie in Korvosa zum Adel rechnet. Die vier Marais erfüllen im Palast jeweils zwei Aufgaben – sie fungieren als Wachen und dienen entsprechend dem Temperament des einzelnen Rakschasas. Die Rakschasas achten zwar sehr darauf, in der Öffentlichkeit ihre menschliche Verkleidung zu wahren, nehmen hier aber meist ihre wahre Gestalt an, wenn sie außer Dienst sind – meist haben sie dann ein bis vier attraktive Opfer bei sich, die sie zur Unterhaltung und zum Fressen entführt haben. Die Quarantäne stört ihre Jagden natürlich, sodass sie neue „Mahlzeiten" nicht mehr einfach einsammeln können und nun untereinander recht ungeduldig und rasch hochfahrend sind. Solange kein Alarm gegeben wurde, streiten sie untereinander und hacken aufeinander herum, was in einem Malus von -5 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung resultiert, um den Alarm aus den Bereichen **D1**, **D4**, **D10**, oder **D11** zu vernehmen. Avischandu ist aufgrund ihrer scharfen Augen und künstlerischen Verstandes die ideale Besetzung für eine Landschaftsgärtnerin und kümmert sich auch um andere delikate künstlerische Fragen im Palast. Der einäugige Carnochan dagegen weiß stets das Richtige zu sagen, was ihn zur idealen Wahl für den Posten des Haushofmeisters macht, der mit Besuchern den Erstkontakt durchführt. Nudhaalis Obsession mit Nahrung ergibt den perfekten Küchenchef, welcher die Angestellten im Griff hat und den Umstand verbirgt, dass das meiste für die Arkonas bereitete Fleisch von Humanoiden stammt. Vennaschtis Expertise schließlich ist Sicherheit, sodass er die Patrouillenrouten und -taktiken ausarbeitet und als Sicherheitschef im Palast wirkt. Wenn der Alarm ausgelöst wird, wenden sich die anderen drei an Vennaschti.

MARAI-RAKSCHASAS (4) **HG 8**

EP je 4.800

TP je 94 (*MHB III*, S. 207)

D15 Bad

Die Luft in dieser Kammer ist unglaublich warm und feucht. Dampf steigt aus dem blubbernden, ovalen Becken im Boden im Südosten auf. Boden, Wände und Decke sind polierte Marmorfliesen von abwechselnd blauen und grünen Farben, sodass die ganze Kammer wie unter Wasser wirkt. Nördlich des Beckens stehen drei lackierte Holzbänke.

Mehrere mindere Verzauberungen sorgen für konstante Temperaturen in diesem Bad, halten das Wasser heiß und schützen das Gebäude selbst vor der Feuchtigkeit. Wer im Wasser eintaucht, kann seine Temperatur mental kontrollieren, egal ob er es kalt oder beinahe kochend haben will. Im Gegensatz zur Toilette in Bereich **D13** ist dieses magische Wunder aber nicht transportable und kann daher von gierigen Eindringlingen nicht geplündert werden.

D16 Güldenglitzernde Blätter

Die Tür dieses Raumes scheint aus Ebenholz zu bestehen, ist in Wahrheit aber aus Eisen gefertigt (Härte 10, 60 TP, Gegenstand zerschmettern-SG 28, Mechanismus ausschalten-SG 50). Hinter der Tür liegt die Schatzkammer der Arkonas, weshalb es sich auch um einen der sichersten Räume des Palastes handelt. Das Türschloss ist mittels *Arkanes Schloss* (ZS 15) von einer Schriftrolle verstärkt. Ferner wird sie von einem dauerhaften *Alarm* geschützt; im Gegensatz zu den anderen im Palast handelt es sich um einen stummen mentalen Alarm, der Bahor alarmiert, sollte jemand den Raum dahinter betreten.

Die schmucklosen Ebenholzwände dieser Kammer scheinen feucht zu glänzen. Die Kammer ist 12 m hoch und von einer Kuppel bekrönt, in welcher acht dreieckige Fenster sitzen. Im Norden, Osten und Süden befindet sich jeweils ein weiteres Fenster, das vom Boden bis zur Decke reicht. Der Raum ist leer bis auf einen neun Meter hohen Baum mit funkelnden goldenen und grünen Blättern, dessen Wurzeln sich in den Boden bohren und teilweise auch aus diesem herausschauen. Eine Brise fährt durch das Geäst und die Blätter erzeugen das Geräusch kristalliner Glocken.

Bahor hat keine Kosten und Mühen gescheut, um diese Schatzkammer anzulegen. Ironischerweise könnten diese Kosten den Wert der verwahrten Schätze durchaus überstiegen haben. Die „Feuchtigkeit" auf Wänden, Boden und Fenstern besteht in Wahrheit aus permanenten *Energiewänden*, die nur von der Türöffnung unterbrochen werden. Ferner wird die Kammer von *Zutritt verwehren* (ZS 13, WIL-SG 21) geschützt, der Effekt ist auf Rechtschaffen Böse eingestimmt. Der dritte Schutzmechanismus ist der „Baum"; diesen kann man mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 30 als Baum der Ewigen Morgenröte identifizieren, einem legendären Baum, der angeblich auf einer vergessenen Insel vor der vudranischen Nordküste wächst und dessen Blätter der Legende nach ewiges Leben schenken, wenn auch zu einem furchtbaren Preis (verschiedene Versionen der Legende sprechen vom Verlust aller Emotionen, ewigem Leben ohne ewiger Jugend oder das man in einen Baum verwandelt wird und auf ewig Teil des umliegenden Hains wird). Der Baum ist aber nur eine Illusion, die durch einen anhaltenden *Abschirmung*-Effekt erzeugt wird und den wahren Inhalt des Raumes verbirgt: eine eiserne Truhe im Schrankformat. Einem Charakter, der mit dem Baum interagiert, steht ein Willenswurf gegen SG 23 zu, um die Illusion zu durchschauen.

Schätze: Die Eisenkiste in der Mitte des Raumes ist verschlossen (Mechanismus ausschalten-SG 40), aber nicht mit einer Falle gesichert. Auf der Truhe liegt ein Blutstein (Wert 100 GM), der mit Bahors *Überwachendem Auge* verbunden ist, sodass der Rakschasa nach Belieben in seine Schatzkammer blicken kann, wenn seine Paranoia ihn übermannt. Die Kiste enthält den Großteil der Reichtümer der Arkonas – mit denen Plünderer aber kaum etwas anfangen können, da es sich um Treueschwüre, Schuldanerkenntnisse und andere Schriftstücke handelt, die aufzeigen, welch umfangreichen Einfluss die Arkonas wirklich auf Korvosas Unterwelt besit-

zen. Dies ist Bahors letzte Schutzmaßnahme, da die Arkonas ihren Reichtum im Grunde über Dutzende, wenn nicht Hunderte unterschiedliche Schatzkammern in der ganzen Stadt verteilt haben. Selbst wenn der Palast vollständig ausgeraubt werden würde, könnte die Familie mit Leichtigkeit all diese Schulden und Gefallen einfordern, um ihr gewaltiges Vermögen wieder aufzustocken.

Gehen die SC diese zahllosen Dokumente durch, können sie feststellen, dass die Arkonas die gesamte Diebesgilde der Stadt (die Himmelblaue Gesellschaft) in der Tasche haben – dieses Wissen könnte von Nutzen sein, wenn die SC in Kapitel 4 Gildenmeister Bulé begegnen. Laut der letzten Korrespondenz zwischen Glorio Arkona und dem Gildenmeister sollte die Himmelblaue Gesellschaft während der Quarantäne „dicht machen" und den Dingen ihren Lauf lassen, damit die Bürger „hinreichend verzweifelt" seien, wenn die Arkonas schließlich „den dummen Seneschall" nutzen, um die Königin zu stürzen und die Kontrolle über die gesamte Metropole zu erlangen. Zudem verspricht Glorio in seinem Brief der Gesellschaft Alt-Korvosa nach dieser Machtübernahme, um dort nach Belieben zu schalten und zu walten. Selbst wenn die SC nicht alle Rakschasas im Palast töten sollten, würde dieser Stapel Papiere genügen, um die Arkonas politisch zu zerstören – nachdem man sich um die Königin gekümmert hat, natürlich.

In der Truhe sind aber dennoch ein paar Wertsachen, darunter drei Lederbeutel mit Münzen (500 PM, 2.000 GM und 4.000 SM), Edelsteine und Schmuck im Gesamtwert von 5.500 GM und eine lackierte *Heilige Leichte Armbrust +1* aus Kirschholz und Elfenbein, welche ein Möchtegern-Attentäter tatsächlich vor einigen Jahrzehnten gegen Bahor einsetzen wollte. Bahor weiß, dass die Waffe eine Gefahr darstellt, kann etwas derart Schönes aber nicht zerstören, sodass er sie hier verwahrt, im sichersten Raum des Palastes. Seine Logik basiert auf der Annahme, dass er ohnehin tot oder längst geflohen ist, sollten seine Feinde es bis hierher schaffen. Sofern Bahor den SC nicht den *Ring des Entrinnens* übergeben hat, kann auch dieser hier gefunden werden.

Neben der Truhe liegen die sorgfältig zusammengelegte Kleidung eines Adeligen, ein Beutel mit 34 PM und 29 GM, ein Messingschlüssel für die Schließkassette in Bereich **A8** in Vencarlos Haus, ein *Rapier +1* und ein goldener Siegelring (Wert 250 GM). Diese Gegenstände gehören Vencarlo und können sofort von jedem SC als seine Sachen identifiziert werden, der mit dem Mann etwas Zeit verbracht hat.

D17 Vimandas Zimmer

Diese nüchterne Kammer ist offenbar das Schlafgemach einer sehr ordentlichen Person. Das Bett ist gemacht, das Laken bildet keine Falten und die Kissen am Kopfende sind säuberlich arrangiert. Neben dem Bett stehen ein Ankleidetisch und ein Stuhl, welche beide staubfrei und auf Hochglanz poliert sind.

Diese Kammer gehört Bahors Schwester Vimanda. Nach außen spielen sie die Rolle miteinander harmonisierender Geschwister, doch in Wahrheit hassen und verachten sie einander mittlerweile, verhalten sich aber weiterhin rein aus Tradition zivilisiert und kooperativ. Vimanda hat in den letzten Jahren eigene Kontakte zur Unterwelt der Stadt aufgebaut, um ihre Übernahme der Familiengeschäfte vorzubereiten. Der Tod König Eodred II. warf diese Pläne aber über den Haufen, sodass sie in letzter Zeit immer mehr Zeit in den Kerkern unter dem Palast verbringt und ihren Frust an den Gefangenen auslässt.

D18 Bahors Zimmer (HG 14)

Die Krönung dieser atemberaubenden Kammer ist zweifelsohne das große Himmelbett, welches ein Viertel der Kammer in Anspruch nimmt. Seidene Laken, hauchdünne Vorhänge, Bettpfosten aus Ebenholz, die Tiger und Kobras bei der Jagd auf Affen in einem endlosen Reigen zeigen, und ein halbes Dutzend riesiger Kissen erschaffen zusammen ein wahrlich königliches Schlafgemach. An den Wänden hängen die Köpfe fremdartiger wilder Tiere mit beinahe lebendigen Augen. An der Ostwand steht ein riesiger Schrank aus Rotholz, an der Westwand ein ebenso gewaltiger Schreibtisch, der mit Büchern, Schriftrollen und einem apfelgroßen Briefbeschwerer bedeckt ist. Neben dem Schreibtisch steht ein exotisch wirkendes, 1,50 m langes Saiteninstrument auf einem Bronzeständer. In der Raummitte hängt ein kugelförmiger Vogelkäfig mit mehreren farbenfrohen Singvögeln darin von der Decke.

Bahors persönliches Gemach ist wahrscheinlich die prächtigste Kammer im ganzen Palast der Arkonas. Allein die exquisiten Möbel sind zusammen 3.000 GM wert, allerdings auch recht unhandlich. Die transportablen Schätze werden unten aufgeführt.

Bei den Unterlagen auf dem Tisch handelt es sich um astrologische Tabellen, Landkarten (darunter mehrere aus Vudra) und diverse harmlose Schriftstücke aus dem Alltag des Oberhauptes einer Adelsfamilie. Die Trophäen an den Wänden tragen alle Plaketten mit den Namen vudranischer Tiere: ein Barakot-Pfau, ein Ukhrul-Vielfraß, ein Khar-Skink, eine Kothar-Riesenfledermaus, ein Vimerianischer Tiger und eine Johar-Großviper. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wissen (Natur) gegen SG 25, kommen ihm die Köpfe irgendwie „seltsam" vor, als wären es gar keine echten Tierköpfe. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 30 erkennt man, dass es sich um konservierte Rakschasaköpfe handelt. Bahor hat gern Erinnerungen an seine Vorgänger und seine Kinder um sich – von letzteren haben ihn bislang alle enttäuscht.

Kreaturen: Bahor verbringt immer mehr Zeit brütend in dieser Kammer. Er wartet geduldig auf das Ende der Quarantäne, damit er endlich mit seinen Plänen zum Sturz der Königin weitermachen kann. Die Neuigkeiten vom gescheiterten Mordversuch berunruhigen den ansonsten selbstbewussten Rakschasa aber sehr, sodass er nun auch Verzweiflungsaktionen in Erwägung zieht.

Bahors Pläne hinsichtlich der SC findest du auf den Seiten 163-164 unter den Abschnitten „Eine Audienz bei den Arkonas" und „Bahors Angebot", weitere Einzelheiten zu diesem gefährlichen Externaren findest du auf Seite 440. Sollten die SC in seinen Palast eindringen, so wartet er hier geduldig in seiner Menschengestalt auf sie, um ihnen ruhig sein Angebot zu unterbreiten. Sollten die SC ihn stattdessen angreifen, seufzt er bedauernd und tut sein Bestes, um sie zur Strecke zu bringen. Bahor ist ein gefährlicher Gegner – wahrscheinlich der gefährlichste im ganzen Kapitel –, sodass die SC wohlberaten wären, sich sein Angebot anzuhören.

BAHOR **HG 14**

EP 38.400

TP 207 (siehe Seite 440)

Schätze: Der Blutstein-Briefbeschwerer ist mit Bahors *Überwachendem Auge* verbunden und 500 GM wert. Das exotische Saiteninstrument ist eine Jawassanische Sitar und mit Golddrähten geschmückt, welche Krokodile beim Fressen von Störchen abbilden, ihr Wert beträgt 350 GM. Alle sonstigen Schätze trägt Bahor am Leib bei sich oder verwahrt sie in seiner Schatzkammer.

D19 Verborgener Garten (HG 11)

Die Luft in dieser großen Grotte ist kühl. Eine Wendeltreppe mit Eisengeländer führt im Nordwesten von einem Loch in der Decke zu einem halbkreisförmigen Vorsprung hinab. Diese Vorsprung führt abschüssig an der Höhlenwand zu einer Reihe von Seilbrücken, die zu immer tieferhängenderen Vorsprüngen führen. Der oberste Vorsprung ist atemberaubend und seltsam schön, ist er doch von diversen Pilzen, Moosen und Schimmeln verschiedenster Farben bewachsen. Die Fungi wurden kultiviert, sodass sie in symmetrischen Mustern wachsen, die man normalerweise in der Natur nicht sieht – der Vorsprung ist eine Art unterirdischer Pilzgarten. Hier und da hängen brennende Fackeln in Wandhalterungen über den Pilzen, während aus der Dunkelheit das leise Plätschern von Wasser erklingt, das gegen ein nicht zu erkennendes Ufer schlägt.

Dies ist der verborgene Garten der Arkonas, eine natürliche Höhle, die schon vor der Errichtung des Palastes hier existierte. Tatsächlich waren diese Höhle und der Zugang zum Wasser die Hauptgründe für die Arkonas, damals sich hier niederzulassen.

Vom Fuß der nach Bereich **D4** hinaufführenden Treppe bis zur Wasseroberfläche in Bereich **D23** sind es 30 m Höhenunterschied. Der Vorsprung neigt sich in Richtung der südwestlichen Ecke, wo der Höhenunterschied nur noch 15 m beträgt. Die Seilbrücke dort führt nach Bereich **D20**, dann Bereich **D22** und schließlich nach Bereich **D23**.

Die Pilze sind zwar farbenfroh, aber harmlos – von den in den Beeten lauernden Wächtern kann man dies aber nicht behaupten...

Kreaturen: In Vudra ist der Einsatz von Elementargeistern weitverbreitet. Sie werden oft als Leibwächter, Diener und (mit zunehmender Häufigkeit) Liebhaber in die Dienste von Königen, Königinnen und Kriegsherren gebunden. Den Arkonas fehlt zwar das magische Können, um auch nur Dschanni in ihre Dienste zu zwingen, allerdings nutzte Bahor die nächstbesten Optionen: Mit der Hilfe mehrerer Gelehrter konnte er vier importierte Dschannisklaven in treue Wächter verwandeln – dass sie sterben mussten, um diese Pilzwächter zu erschaffen, war bedauerlich – fast so bedauerlich wie der Umstand, dass der Magier Innachi Naven, welcher die Verwandlung erdacht und durchgeführt hat, ungewollt die wahre Natur der Arkonas entdeckte. Bahor übergab diesen früheren Verbündeten Senschiir als Spielzeug (siehe Bereich **E21**), wünscht sich mittlerweile aber, ihn noch etwas länger um sich behalten zu haben, um weitere dieser ergötzlichen Gartenwächter zu erschaffen. – Da es ihm selbst nicht gelungen ist, hat er dies nach mehreren Fehlschlägen aufgegeben.

Die Wächter besitzen noch viele Merkmale von Dschanni, sind im Kern aber nur eine Fungusmasse, welche aus den Leibern ihrer längst toten Wirte heraus- und über diese hinweggewuchtert ist. Die Pilze beleben diese Körper nun und können auf ihre Gedanken und Erinnerungen zurückgreifen, sind aber im Rahmen ihrer Erschaffung an den Willen der Arkonas gebunden worden. Die Gartenwächter wirken wie fungusverkrustete Skelette mit schmierigem Schlick und Schimmelflechten anstelle von



GARTENWÄCHTER

Fleisch. Sie greifen jeden an, den sie nicht als den Arkonas zugehörig erkennen.

GARTENWÄCHTER (4) **HG 7**

EP je 3.200

Pilz-Dschann (*MHB IV*, S. 202, *MHB*, S. 104)

NB Mittelgroße Pflanze (Einheimischer, Externar)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Dämmersicht; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 21 (+1 Ausweichen, +1 GE, +3 Natürlich, +7 Rüstung, +1 Schild)

TP 80 (9W8+27)

REF +7, **WIL** +5, **ZÄH** +9

Immunitäten Betäubung, Geistesbeeinflussende Effekte, Gestaltwandel, Gift, Krankheit, Lähmung, Schlaf; **Resistenzen** Feuer 10; **Verteidigungsfähigkeiten** Giftiges Blut

Schwächen Weltgebunden



GEWALTIGE RIFFKLAUE

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung), Fliegen 1,50 m (perfekt)

Nahkampf *Krummsäbel +1*, +16/+11 (1W6+6/15–20)

Besondere Angriffe Giftige Sporenwolke

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8; Konzentration +9)

3/Tag — *Mit Tieren sprechen*, *Unsichtbarkeit* (nur selbst)

2/Tag — Größe verändern

1/Tag — *Nahrung und Wasser erschaffen*

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Gartenwächter werden unsichtbar, sobald sie hören, dass sich jemand oder etwas dem von ihnen beschützten Bereich nähert.

Im Kampf Diese Pilzkreaturen eröffnen den Kampf mit ihren Giftigen Sporenwolken und greifen dann im Nahkampf an. Sie nutzen ihre Fähigkeit Größe verändern nicht bei sich selbst, um auf dem Vorsprung mobiler zu bleiben, zögern aber nicht, starke Gegner zu schrumpfen.

Moral Die Pilz-Dschanni kämpfen bis zum Tod und verfolgen Gegner durch die gesamte Höhle, nicht aber nach Bereich **D24**, Bereich **D25** oder nach oben).

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 13, **KO** 16, **IN** 14, **WE** 15, **CH** 13

GAB +9; **KMB** +14; **KMV** 26

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Krummsäbel), Waffenfokus (Krummsäbel)

Fertigkeiten Fliegen +17, Handwerk (Waffen) +12, Heimlichkeit +9, Reiten +6, Motiv erkennen +14, Schätzen +14, Wahrnehmung +14, Zauberkunde +14

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch, Terral, Vudrisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Elementare Ausdauer, Pilzstoffwechsel, Wiederkehr

Ausrüstung *Kettenpanzer +1*, Leichter Stahlschild [Meisterarbeit], *Krummsäbel +1*

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Weltgebunden (AF) Die Gartenwächter sind verwandelte Dschanni, welche mittels vudranischer Magie an die Materielle Ebene gebunden wurden. Daher können sie weder *Ätherischer Ausflug* noch *Ebenenwechsel* als zauberähnliche Fähigkeiten anwenden. Aufgrund ihrer Einzigartigkeit können sie im Gegensatz zu vielen Pilzkreaturen auch keine Brut erschaffen

D20 Die Katzenwiege

Diese Vorsprünge erheben sich von einem felsigen Strand oberhalb des unruhigen Wassers einer Meereshöhe. Drei Seilbrücken führen tiefer in die Höhle hinein und verbinden drei zunehmend tiefer liegende Vorsprünge an der Wand, bis sie schließlich einen Steinvorsprung auf Bodenniveau erreichen.

Die Arkonas bezeichnen diese stabilen Seilbrücken als die „Katzenwiege"; sie erlauben es, problemlos aus dem Palast oben zum Höhlenboden zu gelangen.

D21 Avidexus Raum

In dieser einfachen Kammer steht ein Bett. Mehrere Regalflächen wurden in die Steinwände gehauen. Auf diesen Regalen stehen Tierfiguren, manche primitiv aus Holz geschnitzt, andere hochwertig und aus Stein oder sogar Metall. An der Westwand liegt ein Haufen Rohmaterialien zum Herstellen weiterer Tierfiguren.

Diese Kammer gehört Avidexu, einem Rakschasa, der aus Vudra nach Korvosa gekommen ist, um Bahor und Vimanda bei ihrem großen Experiment zu unterstützen. Avidexu ist allerdings nicht an Politik interessiert, sondern findet das lokale Tierleben sehr faszinierend. Er verbringt hier viel Zeit mit der Fertigung von Figuren diverser varisischer Tiere aus unterschiedlichen einheimischen Materialien. Gegenwärtig hält er sich aber in Bereich **D24** auf und versorgt seine Haustiere.

Schätze: Mehrere von Avidexus Skulpturen sind kleine Kunstwerke – da wären ein 0,30 m langer Gecko aus blauer Koralle (Wert 300 GM), ein Feuerfellpuma aus Rotholz (Wert 200 GM) und ein goldener Flammendraka mit winzigen Perlenaugen (Wert 1.200 GM).

D22 Geheimer Kerkereingang

Eine Geheimtür in der Wand (Wahrnehmung-SG 25) verbirgt einen langen Tunnel, welcher sich 30 m nach Südosten windet bis Bereich **E1** der Kerker unter dem Palast.

D23 Anleger (HG 10)

Am Boden dieser großen Höhle führt ein hölzerner Steg hinaus auf einen Teich blauen Meereswasser, das sanfte Wellen schlägt. Am Anleger ist eine Barke für seichte Gewässer angebunden, an derem Bug eine nicht brennende Laterne hängt. Nach Westen und Süden kann man Tragebalken und -mauern erkennen, wo die ursprüngliche Meereshöhle stark erweitert wurde. Nach Norden führt ein 7,50 m breiter Wassertunnel aus der Höhle hinaus – man kann aus dieser Richtung die ferne Brandung hören.

Die Arkonas nutzen diese Meereshöhle, um *prekäre* Fracht zum Palast oder aus dem Palast zu bringen, z.B. bewusstlose Opfer, die für ein Festmahl der Arkonas von den Straßen der Stadt entführt werden. Das Meerwasser in der Höhle ist 4,50 m tief, der Tunnel führt etwa 36 m weit nach Nordwesten und endet an einer Steinmauer – diese ist aber nur eine *Illusionswand* (ZS 11), welche den Zugang zum Jeggarefluss hin tarnen soll. Wer mit der Wand interagiert, kann einen Willenswurf gegen SG 16 ablegen, um die Illusion zu erkennen.

Kreaturen: Im Wasser der Höhle haust eine gewaltige Riffklaue, welche als Wächter fungiert. Das gewaltige Meeresmonster wurde zu Anfang noch von Avidexu bezaubert, hat im Laufe der Jahre die Höhle aber als sein Revier übernommen, das es freiwillig bewacht, da die Arkonas es schön regelmäßig füttern. Zuweilen schwimmt die Riffklaue auch hinaus, um zu jagen oder das freie Meer zu genießen. Wenn die SC erstmals diesen Bereich durchqueren, besteht eine Chance von 50%, dass die Riffklaue nicht zuhause ist. Sollten sie später zurückkehren, z.B. auf dem Rückweg mit den geretteten Vencarlo und Neolandus, ist die Riffklaue zurückgekehrt, um der Gruppe einen Endkampf zu liefern.

GEWALTIGE RIFFKLAUE **HG 10**

EP 9.600

Einzigartige Riffklaue (*MHB II*, S. 212)

CN Große Aberration (aquatisch)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Dämmersicht; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +2 GE, –1 Größe, +9 Natürlich)

TP 151 (10W8+70)

REF +5, **WIL** +10, **ZÄH** +10

Resistenzen Kälte 5; **Verteidigungsfähigkeiten** Wildheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,50 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf 2 Klauen +14 (1W8+8 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Ergreifen (jede Größe), Gift (SG 22), Todesrausch, Würgen (1W8+8)

TAKTIK

Im Kampf Die Riffklaue weiß, dass die Barke und der Anleger ihren Arkona-Verbündeten gehören, und bemüht sich, ihnen keinen Schaden zuzufügen. Dies gilt aber nicht für die SC, da die Riffklaue jeden mit wildem Zorn angreift, den sie als Eindringling einstuft.

Moral Die Gewaltige Riffklaue gibt den Kampf auf, wenn sie unter 20 TP reduziert wird, und schwimmt schnell ins Meer hinaus, um sich neue Verbündete zu suchen; sie kehrt nicht zurück.

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 15, **KO** 24, **IN** 9, **WE** 16, **CH** 17

GAB +7; **KMB** +16 (Ringkampf +24); **KMV** 29 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Ausweichen, Verbesserte Initiative, Verbesserte Natürliche Rüstung (3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Schwimmen +29, Wahrnehmung +16,

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Amphibie

D24 Tempel der Arkonas (HG 11)

Vier brennende Kohlebecken erhellen diese große, kathedralenartige Kammer, die durch das Fehlen von Bänken oder anderen Annehmlichkeiten noch gewaltiger wirkt. Der Boden besteht aus poliertem, beigen Marmor, und die Wände vereinen sich in 18 m Höhe zu einer Kuppeldecke. In den Wänden befinden sich insgesamt sechs Nischen, in jeder steht die Statue eines tigerköpfigen Mannes. Im Süden führen ein paar Stufen zu einem kanzelartigen Bereich hinauf, wo drei weitere dieser Statuen stehen. Die mittlere davon ist doppelt so groß wie die anderen und hält zwei Lanzen, an

denen Fahnen wehen: links die Flagge Korvosas, rechts das Wappen der Arkonas.

Diese große Kammer könnte ein Tempel sein, allerdings verehren die Arkonas keine Götter, stattdessen sind sie (wie die meisten Rakschasas) der Ansicht, man müsste eigentlich sie verehren. Dieser tief unter dem Palast versteckte Ort ist ein Ausdruck von Bahors ansonsten unterdrücktem Ego und Stolz, zeigen die Statuen ihn doch als Gottherrscher Korvosas.

Kreaturen: Der Rakschasa Avidexu bat darum, mit der Verteidigung des Tempels betraut zu werden, und Bahor übertrug ihm diese Aufgabe, auch wenn der älteste Arkona wusste, dass Avidexu eigentlich nur einen Platz für seine Lieblingshaustiere suchte, zwei gewaltige Kaiserkobras, die unter hohem Aufwand und Kosten aus Vudra importiert wurden. Die beiden 5,40 m langen Schlangen hausen in dieser Kammer, und Avidexu verbringt den Gutteil seiner Zeit hier und bewundert ihre Schönheit oder schaut ihnen zu, wie sie Tiere und Obdachlose jagen und fressen, die er ihnen bringt. Wenn die SC diesen Tempel erstmals betreten, können sie Avidexu hier antreffen – eine der Kobras hat sich gehäutet und der Rakschasa ist dabei, die abgelegte Haut zusammen mit seinen beiden Haustieren zu verzehren.



AVIDEXU

AVIDEXU **HG 10**
EP 9.600
Rakschasa (*MHB*, S. 214)
TP 115

KAISERKOBRAS (2) **HG 5**
EP je 1.600
TP je 51 (*MHB II*, S. 224)

D25 Tunnel zu den Kerkern

Dieser sich windende Tunnel führt nach Osten in den Bereich **E1**.

E Das lebende Labyrinth

Der Höhepunkt dieses Kapitels findet im Lebenden Labyrinth statt, einem tödlichen Hindernisparcours, den die Arkonas zu ihrer Unterhaltung erbaut haben. Hier trainieren und prüfen sie neue Rekruten und bestrafen und foltern Gefangene. Bahor schickt gern Gefangene ins Labyrinth, die nur einen Lendenschurz tragen und mit einem Messer bewaffnet sind. Diesen verabreicht er ein langsam wirkendes Gift und erzählt ihnen, im Herzen des Irrgarten wäre ein Becken mit einem Heilmittel, sofern der Gefangene es dorthin schafft (bislang hat kein Gefangener diese Herausforderung überlebt). Das Durchqueren des Kerkers wird von zahlreichen Hindernissen und Wächtern erschwert, die an seine Mauern gebunden sind. Am schlimmsten ist aber der Umstand, dass der Aufbau des Labyrinths verändert werden kann.

Vier kreisrunde Bereiche des Lebenden Labyrinths sind innerhalb von riesigen Zahnrädern erbaut worden und können in Richtung der Pfeile gedreht werden, welche auf der Karte eingezeichnet sind, um den Aufbau des Labyrinths zu verändern – pro Hebelbewegung werden diese Bereiche um 90° gedreht. Im Labyrinth gibt es fünf dieser Hebel (einer ist versteckt); wird einer gezogen, rastet er ein und kann 1 Minute lang nicht benutzt werden. Mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 als Volle Aktion kann ein Hebel vorzeitig entriegelt werden. Die vier Kerkerabschnitte rotieren simultan und benötigen 1 Runde für eine Vierteldrehung. Öffnungen zwischen den Abschnitten schließen sich sehr rasch. Ein Charakter auf einem Übergangsfeld zwischen zwei Sektionen muss einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen, um sich 1,50 m in eine Richtung fortzubewegen und dieses zu verlassen. Misslingt ihm der Rettungswurf zerquetschen ihn die sich bewegenden Wände, fügen ihm 10W6 Schadenspunkte zu und zwingen ihn auf ein zufällig bestimmtes Feld, das sich nicht zwischen zwei Sektionen befindet. Wer in einem Zahnradbereich steht, während diese rotieren, muss einen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 10 ablegen, um nicht zu stürzen und den Zustand Liegend zu erhalten. Die Räume selbst produzieren ein

lautes, mahlendes Geräusch, welches alle Kreaturen in den Bereichen **E1–E20** hören können.

Da die Hauptkammern des Lebenden Labyrinths beweglich sind, kann es schwierig und verwirrend sein, den Überblick zu behalten, welche Teile des Kerkers zugänglich sind. Der Kerker hat im Grunde vier unterschiedliche Ausrichtungen – das Layout auf der Karte repräsentiert die erste Ausrichtung und ist die einzige, bei der man von Bereich **E2** aus den Kerker betreten kann, ohne auf Teleportation oder andere alternative Reisemethoden zurückzugreifen

Die Deckenhöhe im Lebenden Labyrinth ist 3 m hoch, sofern nicht anders angegeben. Die Räume sind unbeleuchtet. Zwei gefährliche Gegner warten auf die SC im Labyrinth: die Rakschasa Vimanda und die Dunkelsphinx Sivit. Diese beiden sind zu Beginn im Kerker, doch sobald die SC damit beginnen Sektionen rotieren zu lassen, setzen auch diese beiden sich in Bewegung und beginnen ihre eigenen Katz' und Maus-Spiele. Daher werden diese beiden Gegner separat vorgestellt, statt in bestimmten Räumen platziert.

Der Rotierende Kerker

Dieser Abschnitt des Abenteuers kann schwierig zu leiten sein, da sich nicht nur das Gewölbe selbst bewegt, sondern auch seine beiden Hauptwächter. Die folgenden Tipps können das Ganze etwas erleichtern:

Tipp 1: Wenn die SC das Lebende Labyrinth erkunden, lass sie die Initiative auswürfeln, wenn sie in Bereich **E3** die erste Rotation auslösen. Würfle auch für Sivit und Vimanda und verfolgt ihre Bewegungen durch das Gewölbe insgeheim auf deiner Version der Gewölbekarte.

Tipp 2: Schneide im Vorfeld vier Kreis mit jeweils etwa 20 cm Durchmesser zurecht und zeichne auf ihnen ein Raster ein, sodass du sie auf dem Spieltisch platzieren kannst. Während die SC den Kerker erkunden, kannst du die Karte des Gewölbes mitzeichnen und die eigenständigen Kreise um jeweils 90° rotieren, wenn das Gewölbe rotiert.

Tipp 3: Sollten die SC es schaffen, sich in einem Bereich einzusperren, wo sie keinen Hebel erreichen können, lass einen der NSC einen Hebel betätigen, um das Spiel im Fluss zu halten (außerdem erhalten die SC so eventuell eine Ahnung, dass sie nicht allein sind).

Tipp 4: Wenn du glaubst, die Rotationsbereiche könnten deine Gruppe frustrieren oder überfordern, dann streiche sie einfach – verbinde in diesem Fall die Bereiche **E3** und **E4**, **E14** und **E15** und **E17** und **E18** durch Tunnel und verzichte auf die ganze Verwirrung.

Vimanda (HG 12)

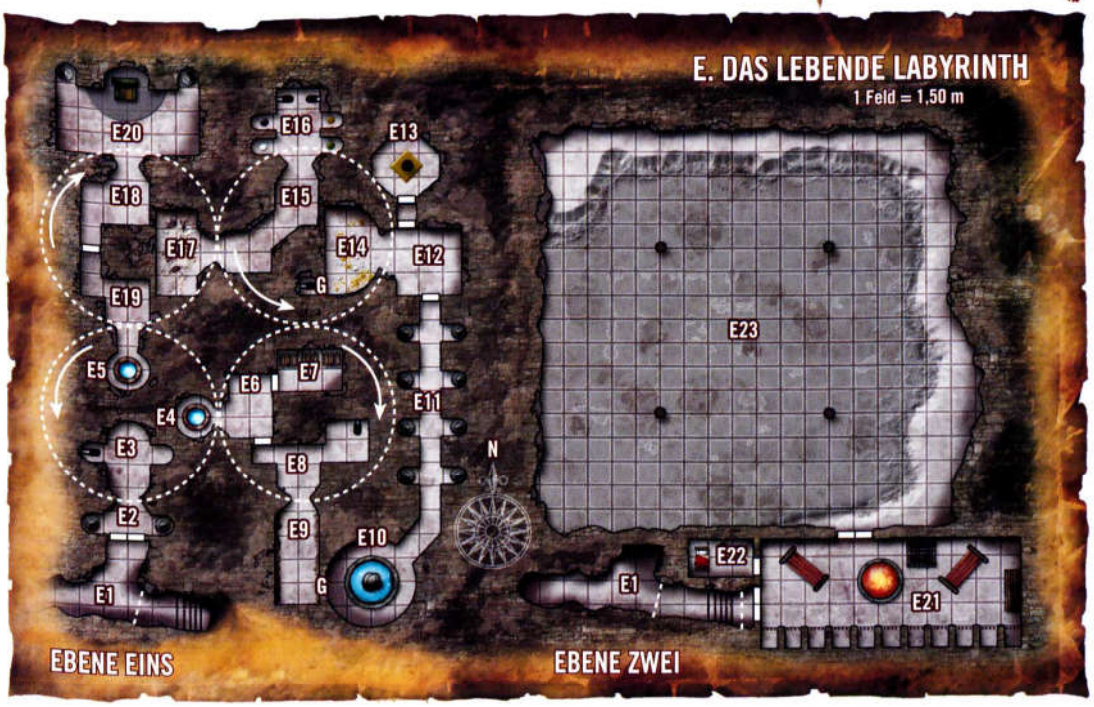
Vimanda, die stellvertretende Befehlshaberin der Arkonafamilie, plant insgeheim, Bahor abzusetzen. Natürlich ahnt Bahor dies und hofft, dass die SC sie besiegen können, auch wenn er Vimanda erzählt, dass er die SC ins Labyrinth schicke, damit sie ihnen auflauern und sie abschlachten könne. Rakschasas denken allerdings äußerst kompliziert und da diese geborenen Verräter stets selbst mit Verrat rechnen, ahnt Vimanda, was ihr Bruder vorhat und hofft ihrerseits, ihn übertrumpfen zu können, indem sie die SC entweder besiegt oder gegen ihn rekrutiert.


VIMANDA

In ihrer wahren Gestalt ist Vimanda eine attraktive Humanoide mit einem Fuchskopf. Sie ist elegant, graziös und selbstbewusst und strahlt eine gefährliche Sinnlichkeit aus, die sie nicht zögert, im Kampf oder zu diplomatischen Anlässen zu ihrem Vorteil zu nutzen. Nur zu seltenen Gelegenheiten – z.B. im Rahmen ihres gegenwärtigen Planes, die SC zu täuschen – nimmt sie eine andere Gestalt als die einer wohlgeformten Frau an.

Vimanda verbringt aktuell die meiste Zeit in Bereich **E21**, doch sobald Bahor sie mittels einer *Schriftrolle: Verständigung* informiert, dass die SC nach unten ins Labyrinth unterwegs sind, nutzt sie ihren *Stab: Dimensionstür*, um nach Bereich **E13** zu gelangen, sobald sie erstmals die Mechanik des Labyrinths mahlen hört. Sollte sie von Bahor gewarnt worden sein, nimmt Vimanda das Aussehen eines Menschenmannes mittleren Alters an und nutzt Verkleiden, um als der schmutzige, ungepflegte Vencarlo Orisini zu erscheinen – sie hofft, die SC glauben, ihren Freund gerettet zu haben, wenn sie sie finden. Sie wirkt ferner *Fliegen* auf sich, greift auf diese Bewegungsart aber erst zurück, wenn ein Kampf ausbricht. Sobald die Zahnräder mahlen und vermelden, dass die SC offenbar mit der Erkundung des Kerkers begonnen haben, sucht sie nach ihnen, indem sie im Uhrzeigersinn beginnend in Bereich **E13** durch das Labyrinth patrouilliert. Wenn sie weiß, dass Bahor die SC geschickt hat, wirkt sie *Gegenstand aufspüren*, um sie über den *Ring des Entrinnens* aufzuspüren, den er ihnen gegeben hat. Vimanda möchte Sivit dabei nicht in ihren Plan involvieren – die Dunkelsphinx ist Bahor viel zu treu ergeben. Sollte Sivit ihr über den Weg laufen, zieht Vimanda sich daher sofort zurück. Vimanda weiß, dass im Kerker mehrere Symbolzauber platziert wurden; diese betreffen sie als rechtschaffen böse Kreatur zwar nicht, dennoch könnte sie die SC vor einigen warnen, um ihr Vertrauen zu erlangen.

Wenn sie in ihrer Tarnung als Vencarlo erstmals die SC trifft, versucht Vimanda diese davon zu überzeugen, dass Bahor sie zum Sterben in den Kerker geschickt hätte. Sie warnt sie vor Sivit und versucht die SC zu ermutigen, dass Labyrinth zu verlassen und nach oben in den Palast zurückzukehren, um Bahor anzugreifen (sie erklärt den Besitz ihrer Wurfspeere damit, dass sie sie im Labyrinth gefunden hätte. Sofern dies funktioniert, hält sie sich bei einem Kampf gegen



Bahor zurück. Sobald Bahor erkennt, was vor sich geht – was nicht lange dauern sollte, insbesondere wenn er Vimandas Gedanken liest, versucht er, ihre Tarnung auffliegen zu lassen, um die SC wieder für sich zu gewinnen. Außer die SC greifen beide Rakschasas an, sollten sie beim folgenden Kampf die Unterstützung eines der höllisch-bösartigen „Geschwister" genießen. Während des 1. Kapitels haben die SC möglicherweise unwissentlich einen von Vimandas Spionen mitgenommen, einen Raktavarna-Rakschasa. Sollte es dieser Kreatur gelungen sein, im Besitz der SC zu verbleiben, lässt sie ihrer Herrin auch weiterhin Informationen zukommen, sodass Vimanda die SC aufspüren und sich auf einen Kampf vorbereiten kann. Sollten die SC Vimanda schließlich gegenüberstehen, befiehlt sie ihrem treuen Raktavarna, seine wahre Gestalt anzunehmen und zu ihr zurückzukehren – der Dolch kommt dem sofort nach und versucht dabei, seinen bisherigen Besitzer wenigstens ein Mal zu beißen.

VIMANDA **HG 12**

EP 19.200

Weiblicher Rakschasa-Mönch 5 (*MHB* 231)

RB Mittelgroßer Externar (Einheimischer, Gestaltwandler)

INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 19, auf dem Falschen Fuß 22 (+1 Ausweichen, +5 GE, +9 Natürlich, +3 WE)

TP 202 (15 TW; 5W8+10W10+125)

REF +16, **WIL** +15, **ZÄH** +15; +2 gegen Verzauberung

Immunitäten Krankheit; **SR** 15/Gut und Stich; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen; **ZR** 25

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf *Kukri des Blitzes und des Ki-Schocks* +1, +17/+12/+7 (1W4+7/15–20 plus 1W6 Elektrizität) und Waffenloser Schlag +11 (1W8+6) oder Waffenloser Schlag-Schlaghagel +19/+19/+14/+9 (1W8+6)

Fernkampf *Blitz-Wurfspeer* +18 (1W6+6)

Besondere Angriffe Betäubender Schlag (7/Tag , SG 19), Gedanken wahrnehmen, Schlaghagel

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 7; Konzentration +12)

3. (5/Tag) — *Einflüsterung* (SG 18), *Fliegen*

2. (7/Tag) — *Gegenstand aufspüren, Sengender Strahl, Unsichtbarkeit*

1. (8/Tag) — *Magisches Geschoss, Person bezaubern* (SG 16), *Rascher Rückzug, Schwächestrahl* (SG 16), *Zielsicherer Schlag*

0. (beliebig oft) — *Ausbessern, Botschaft, Geisterhaftes Geräusch* (SG 15), *Gift entdecken, Magierhand, Säurespritzer, Zaubertrick*

TAKTIK

Im Kampf Sollten die SC Vimandas Täuschung durchschauen, zischt sie und greift an. Im Kampf hebt sie ab in die Luft und schleudert ihre Wurfspeere, zudem wirkt sie *Sengender Strahl* und *Magisches Geschoss*. Sollte sie in den Nahkampf gezwungen werden, wechselt sie zu physischen Angriffen und nutzt Betäubender Schlag mit ihrem Kukri beim ersten Angriff in jeder Runde. Sie nimmt im Kampf ihre wahre Gestalt nicht an.

Moral Sollte Vimanda unter 50 TP reduziert werden, versucht sie, mit den SC zu verhandeln. Sie gratuliert ihnen zu ihrem

Können und fragt sie, ob sie ihr nicht helfen wollen, gegen den wahren Feind vorzugehen – Bahor. Falls die SC darauf nicht eingehen, nutzt sie eine wertvolle Ladung ihres *Stabes: Dimensionstür*, um nach Alt-Korvosa zu fliehen und sich von dem Kampf zu erholen. Irgendwann sucht sie dann nach den SC, um sich zu rächen.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 20, **KO** 26, **IN** 11, **WE** 15, **CH** 20
GAB +13; **KMB** +21; **KMV** 38
Talente Arkaner Schlag, Ausweichen, Betäubender Schlag, Eiserner Wille, Geschosse abwehren, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Kukri), Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfokus (Kukri)
Fertigkeiten Akrobatik +18, Auftreten (Tanz) +18, Bluffen +22, Diplomatie +18, Heimlichkeit +18, Motiv erkennen +15, Verkleiden +26, Wahrnehmung +15; **Volksmodifikatoren** Bluffen +4, Verkleiden +8
Sprachen Gemeinsprache, Vudrisch
Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (beliebiger Humanoider; *Gestalt verändern*), Hochsprung, *Ki*-Vorrat (4 Punkte, Magisch), Manövertraining, Schnelle Bewegung, Sturz abbremsen 6 m
Kampfausrüstung *Stab: Dimensionstür* (3 Ladungen); **sonstige Ausrüstung** *Kukri des Blitzes und des Ki-Schocks +1, Blitz-Wurfspeere* (2), Goldarmbänder (Wert 1.400 GM)

Sivit, die Herrin des Labyrinths (HG 10)

Sivit, die berüchtigte Herrin des Labyrinths, wurde mittels *Bindender Ruf* (ZS 15) von Bahors Rakschasa-Vorgänger an den Kerker gebunden. Sie ist eine Dunkelsphinx, eine gefährliche Externare aus einem der tieferen Kreise der Hölle. Auf den Äußeren Ebenen sind die Dunkelsphingen Hüter verborgener Geheimnisse und verbotenem Wissens, doch im Lebenden Labyrinth ist sie kaum mehr als eine Wächterin.

Sivit verspürt keine Loyalität gegenüber Vimanda. Sollte sie erfahren, dass diese Bahor betrügen will – z.B. wenn sie entdeckt, dass Vimanda sich als Vencarlo ausgibt und die SC zurück in den Palast zu führen versucht –, konzentriert sie ihre Angriffe auf die Rakschasa, da dieselbe uralte Magie, welche sie an das Lebende Labyrinth fesselt, auch zwingt, ihren gegenwärtigen Herrn zu beschützen. Sivit kann das Labyrinth nicht verlassen; solange der *Bindende Ruf* wirkt, sind ihr Bereich **E2** und alles dahinter verboten. Im *Bindenden Ruf* war keine Entlassungsklausel enthalten.

Sivit beginnt in Bereich **E20**. Sobald das Labyrinth erstmals rotiert, wirkt sie *Hellhören/Hellsehen* auf Bereich **E8**, um die SC zu beobachten, sobald sie hereinkommen. Dann wirkt sie *Gegenstand aufspüren*, um einen der ungewöhnlicheren Gegenstände der SC im Auge zu behalten. Wenn Bereich **E18** oder **E19** sich das nächste Mal in ihre Kammer öffnen, wechselt sie über und macht sich auf den Weg zu den SC. Sivit kennt den Aufbau des Lebenden Labyrinths bestens und wie sich die Rotationen auswirken, sodass sie es ab und an selbst rotieren lässt, um einen Vorteil zu erlangen und die Gruppe aufzuspalten.

Sivit hat diverse Symbolzauber in verschiedenen Kammern des Lebenden Labyrinths platziert und versucht ihre Angriffe so einzurichten, dass die SC bereits mit den Effekten eines *Symbols* zu kämpfen haben. Jeder Symbolzauber ist auf die Gesinnung Rechtschaffen Böse eingestimmt und betrifft Kreaturen anderer Gesinnungen normal. Sollte Sivit glauben, dass die SC das Labyrinth verlassen hätten, nutzt sie ihren *Stab: Dimensionstür*, um nach Bereich **E20** zurückzukehren und auf ihre Rückkehr zu warten.

SIVIT **HG 10**

EP 9.600
Weibliche Dunkelsphinx
RB Großer Externar (Böse, Extraplanar)
INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Magie entdecken, Magie lesen, Unsichtbares sehen*; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 21 (+3 GE, –1 Größe, +8 Natürlich, +3 Rüstung, +1 Schild)
TP 126 (11W10+66)



REF +6, **WIL** +11, **ZÄH** +13
Immunitäten Gift; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; **SR** 10/gutes; **ZR** 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (schlecht)
Nahkampf *Kukri +1* +16/+11/+6 (1W6+7/15–20), *Kukri +1* +16 (1W6+7/15–20), Schwanzschlag +11 (1W6+3)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m
Besondere Angriffe Anspringen, Krallen (2 Klauen +16, 1W6+6)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +15)
Immer — *Magie entdecken, Magie lesen, Sprachen verstehen, Unsichtbares sehen*
3/Tag — *Dunkelheit, Hellhören/Hellsehen, Vergiften* (SG 19)
1/Tag — *Fluch brechen, Gegenstand aufspüren, Magie bannen, Ort entweihen, Sagenkunde, Unheilige Plage* (SG 19)
1/Woche — *Symbol der Betäubung* (SG 22), *Symbol der Furcht* (SG 21), *Symbol des Schlafes* (SG 20), *Symbol des Schmerzes* (SG 20)

TAKTIK

Vor dem Kampf Sivit hat ihre vier *Symbole* bereits benutzt, wie im Begegnungstext beschrieben.
Im Kampf Sivit wirkt zu Kampfbeginn *Unheilige Plage*, dann geht sie in den Nahkampf, um in der Kampfrunde einen Gegner anzuspringen und ihre Krallen einzusetzen. Im Fernkampf nutzt sie ihren *Stab: Magisches Geschoss*.
Moral Sivit kämpft bis zum Tod, kann Gegner aber nicht aus dem Lebenden Labyrinth hinaus verfolgen.

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 16, **KO** 23, **IN** 22, **WE** 19, **CH** 20
GAB +11; **KMB** +18; **KMV** 31 (35 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Bedrohliche Darbietung, Doppelschnitt, Kampf mit zwei Waffen, Verbesserter Kritischer Treffer (Kukri), Verteidigung mit zwei Waffen, Waffenfokus (Kukri)
Fertigkeiten Akrobatik +17, Bluffen +19, Diplomatie +19, Fliegen +11, Heilkunde +15, Heimlichkeit +13, Magischen Gegenstand benutzen +16, Motiv erkennen +18, Überlebenskunst +18, Wahrnehmung +18, Wissen (Baukunst) +17, Wissen (Die Ebenen) +20
Sprachen Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Sphinx, Vudrisch; *Sprachen verstehen*
Kampfausrüstung *Stab: Dimensionstür* (19 Ladungen), *Stab: Magisches Geschoss* (ZS 9, 18 Ladungen); **sonstige Ausrüstung** *Lederrüstung +1, Kukris +1* (2)

E1 Kerkereingang

Der Tunnel windet sich hier scharf nach Norden und endet an einer großen Doppeltür aus Bronze. Die beiden Türflügel tragen ein Relief, das Tiger beim Verfolgen anderer Tiger in vier Kreisen zeigt, die wie die Ecken eines Quadrats angeordnet sind. In der Mitte jedes Kreises befindet sich ein fauchender Tigerkopf.

Die Türen sind unverschlossen und bestens gepflegt. Sie schwingen lautlos auf, wenn man sie berührt. Die gestrichelte Linie im Gang nach Osten ist eine *Illusionswand* (ZS 7); wer mit der Wand interagiert, kann einen Willenswurf gegen SG 16 ablegen, um sie als Illusion zu erkennen.

E2 Labyrinth-Eingang

Zwei Statuen tigerköpfiger Männer stehen in Nischen zu beiden Seiten der Türen. Ihre Arme sind ausgebreitet, als wollten sie Besuchern den Weg in den nächsten Raum weisen.

Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 gelingt, bemerkt eine Lücke in Boden, Wänden und Decke zwischen diesem Raum und Bereich **E3**. Beide Statuen stellen Bahor (Glorio Arkona) in seiner wahren Gestalt dar und können als dieselbe Figur wie in Bereich **D24** wiedererkannt werden.

E3 Erster Hebel

Zwei Nischen befinden sich zu jeder Seite des ansonsten leeren Raumes. In einer ragt ein langer Hebel mit einem Griff aus Ebenholz aus der Wand.

Dieser Hebel gehört zu jenen, welche eine teilweise Rotation der vier zentralen Sektionen des Lebenden Labyrinths auslösen.

E4 Vergiftetes Becken

Ein 1,50 m durchmessendes Becken voller kristallklarem Wasser füllt diesen kleinen, kreisrunden Raum fast vollständig aus.

Gefahr: Das „Wasser" in diesem 3 m tiefen Becken ist magisch. Wer davon trinkt, wird von *Vergiften* (SG 16, ZS 7) betroffen. Eine permanente *Magische Aura* verhüllt die Aura des Beckens und lässt es nichtmagisch erscheinen. Wird mit einem Behälter Wasser aus dem Becken entnommen, verliert es sofort seine magischen Eigenschaften und wird zu normalem Wasser. Sollte es hier oder in der Nähe zu einem Kampf mit Vimanda kommen, könnte diese mittels *Einflüsterung* einen SC zwingen, davon zu trinken

E5 Erfrischendes Becken (HG 7)

Ein 1,50 m durchmessendes Becken voller algengrünem Wasser füllt diesen kleinen, kreisrunden Raum fast vollständig aus.

Das Wasser in diesem 3 m tiefen Becken wirkt verunreinigt, enthält in Wahrheit aber mächtige heilende Effekte: Ein Mal am Tag erlangt eine Kreatur, welche davon trinkt, die Effekte von *Heilung* (ZS 11). Vimanda und Sivit wissen beide um die Eigenschaften dieses Beckens; sollte eine von ihnen schwer verletzt oder anderweitig zu Schaden gekommen sein, könnte sie versuchen, dieses Becken zu erreichen, um daraus zu trinken. Aus dem Becken entfernte Flüssigkeit wandelt sich

rasch zu nichtmagischem, schmierigem, widerwärtig schmeckendem Wasser.

Falle: Sivit hat ein *Symbol der Furcht* an der Wand gegenüber dem Eingang platziert. Das Symbol wird aktiviert, sobald es jemand ansieht.

SYMBOL DER FURCHT **HG 7**

EP 3.200

Art Zauber; **Wahrnehmung** SG 31; **Mechanismus ausschalten** SG 31

EFFEKT

Auslöser Sicht; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Zaubereffekt (*Symbol der Furcht*; ZS 10, SG 21)

E6 Korridor der Schmerzen (HG 6)

Zwei Türen führen aus diesem rechteckigen Raum hinaus.

Falle: Sivit hat ein *Symbol des Schmerzes* auf dem Boden dieses Raumes platziert. Das Symbol wird aktiviert, sobald es jemand ansieht.

SYMBOL DES SCHMERZES **HG 6**

EP 2.400

Art Zauber; **Wahrnehmung** SG 30; **Mechanismus ausschalten** SG 30

EFFEKT

Auslöser Sicht; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Zaubereffekt (*Symbol des Schmerzes*; ZS 10, SG 20)

E7 Drei Arten von Gift (HG 9)

An einer Wand dieses Raumes stehen drei große Holztruhen, deren Deckel mit Schnitzereien spielender Tiger geschmückt sind. In jeden Deckel ist zudem eine Botschaft geritzt. Farbenfrohe Fresken an der Wand gegenüber den Truhen zeigen Hunderte von Tigern, welche in Kreisen um einen grünen, faustgroßen, in die Wand eingesetzten Edelstein herummarschieren, welcher so geschnitten wurde, dass er einem Tigerkopf ähnelt.

Dies ist einer von mehreren Räumen, die Bahor so angelegt hat, dass im Lebenden Labyrinth ausgesetzte Gefangene ihn mit etwas mehr Unterhaltung versorgen können, als einfach nur Sivit oder den diversen aktiven Hindernissen zu entgehen. Die drei Kisten sind optisch identisch, sieht man von der Schrift auf dem Deckel ab. Die Nachrichten sind auf Vudrisch – Bahor wollten denen eine kleine Hilfestellung zukommen lassen, welche seiner Muttersprache mächtig sind. Da diese Hinweise aber etwas irreführend sind, sind sie eigentlich selbst eine Gefahr.

Auf der linken Truhe steht: „Mit sanfter Berührung erfahre die Wahrheit", auf der mittleren „Lebe damit, doch sterbe ohne es" und auf der rechten „Atme tief deine Errettung ein".

Kreaturen: In der mittleren Kiste sind mehrere Zaubertränke (siehe unten, „Schätze"), aber auch eine recht ungehaltene, blutrote Kobra. Bahor füttert die Kobra regelmäßig, gibt ihr aber nicht genug, um sie glücklich zu machen. Die Schlange ist zornig und greift sofort die erste Person an, die sie sieht.

BLUTKOBRA **HG 1**

EP 400

Giftschlange (*MHB*, S. 229)

TP 13

Fallen: Die linke Kiste ist dem Gift der Terinavwurzel bestrichen und leer. Die rechte Kiste ist luftdicht verschlossen und mit Wahnsinnsnebel gefüllt (und ansonsten ebenfalls leer). Wird die rechte Kiste geöffnet, wird jeder im Raum dem Gift gesetzt; die Giftwolke hält 1 Runde lang.

TRUHE MIT WAHNSINNSNEBEL **HG 7**

EP 3.200

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKT

Auslöser Berührung (Öffnen der Kiste); **Rücksetzer** Keiner

Effekt Giftwolke (Wahnsinnsnebel; alle Kreaturen im Raum; ZÄH, SG 15)

MIT TERINAV BESTRICHENE TRUHE **HG 7**

EP 3.200

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Gift (Terinavwurzel; ZÄH, SG 16)

Schätze: Bahor verwahrt einen hilfreichen Gegenstand oder eine Waffe in der mittleren Truhe, um Gefangenen einen falschen Hoffnungsschimmer zu verschaffen. Gegenwärtig enthält die mittlere Truhe neben der Kobra drei *Tränke: Schwere Wunden heilen* und drei *Tränke: Teilweise Genesung*. Der Edelstein in der Wand ist ein Blutstein (Wert 750 GM), der mit Bahors *Überwachendem Auge* verbunden ist.

E8 Zweiter Hebel

Aus der Wand der Seitenkammer dieses Raumes ragt ein Hebel zum Rotieren des Lebenden Labyrinths.

E9 Die Beissenden Tiger (HG 10)

Beide Wände dieses 6 m langen Ganges sind mit Reihen um Reihen von Tigerköpfen geschmückt; jeder Kopf scheint einst einem richtigen, lebendigen Tiger gehört zu haben. Die Köpfe sind bemerkenswert gut konserviert – die aufgerissenen Mäuler und starrenden Augen wirken sogar noch feucht.

Dieser Raum ist der erste von vieren, die als gefährlicher Hindernisparcours angelegt wurden. Alle vier Kammern gehen auf Mapras, Bahors Vater, zurück. Obwohl dieser von seinem Sohn getötet wurde, nahm Bahor keine Umbauten vor, sodass sie Mapras' einzige Hinterlassenschaft im Kerker der Arkonas geblieben sind – sie sind nämlich derart grausam-genial, dass selbst sein mordlustiger Sohn sie nicht ignorieren konnte.

Alle vier Hindernisse können vorübergehend mittels eines verborgenen Schalters deaktiviert werden. Neben jedem Eingang zu den Räumen **E9** bis **E12** ist ein Schalter an der Wand angebracht, welcher einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 erfordert. Sobald ein Schalter betätigt wurde, wird die Falle im entsprechenden Raum 3 Runden deaktiviert. In der vierten Runde wird die Falle reaktiviert, sie kann durch Betätigen des jeweiligen Schalters aber wieder deaktiviert werden.

Die nach Bereich **E10** führende Geheimtür kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 entdeckt werden.

Falle: Die Tigerköpfe entlang der Wände erwachen 1 Runde, nachdem die erste Person einen Fuß in den Raum gesetzt hat, zum Leben und winden sich an langen, schlangenartigen Hälsen in einem furchtbaren Sturm aus Schuppen, Fangzähnen und Fell aus den Wänden. Diese Tigerköpfe könnten wie lebende Kreaturen wirken, sind in Wahrheit aber Teil einer magischen Falle (jeder besitzt RK 20, Härte 3 und 20 TP).

BEISSENDE TIGER **HG 10**

EP 9.600

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

EFFEKT

Auslöser Sicht (*Arkanes Auge*); **Rücksetzer** Automatisch; **Umgehen** (versteckter Schalter oder Schaden)

Effekt Nahkampfangriff +15 (2W6+3); mehrere Ziele (vier zufällig bestimmte Ziele in Bereich **E9**)

E10 Diomazuls Fänge (HG 10)

Ein drei Meter breiter, 0,60 m hoher Brunnen befindet sich in der Mitte dieses runden Raumes. Tintenschwarzes Wasser füllt ihn fast bis zum Rand, sodass es nicht möglich ist, seine Tiefe abzuschätzen. In der Mitte des Brunnens erhebt sich eine steinerne Statue einer aufgerichteten Schlange mit Dutzenden von Armen – jeder Arm endet in einer Hand und jede Hand hält eine lange, gebogene Klinge. Der Schlangenkopf befindet sich in etwa dreieinhalb Metern Höhe und richtet den starren Blick seiner Amethystaugen gen Nordosten.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 30 kann man die vielarmige Schlange als Statue der obskuren vudranischen Gottheit Diomazul identifizieren, der Schlange mit den Achtzig Klingen, eine für ihren ruchlosen Zorn und ihre Grausamkeit im Kampf bekannte Gottheit.

Falle: Der „Brunnen" ist in Wahrheit ein seichtes Becken – das Wasser ist nur 10 cm tief, aber dunkel genug, um zu verbergen, dass der untere Teil des Brunnens eine tödliche Falle enthält. Zwei Runden nachdem die erste Person den Raum betreten hat, stößt die Statue ein lautes Zischen aus, dann springen Dutzende lange Sichelklingen aus dem Fuß des Brunnens und wirbeln wild herum – sie treffen jeden innerhalb von 1,50 m Entfernung zum Brunnen, der auf dem Boden steht. Die Klingen rotieren 5 Runden lang, ehe sie wieder eingezogen werden. Die Falle setzt sich dann automatisch zurück; verbleibt jemand im Raum, wird sie nach 2 Runden erneut ausgelöst. Solange die Klingen rotieren, wird der Bereich rund um den Brunnen als Schwieriges Gelände behandelt.

DIOMAZULS FÄNGE **HG 10**

EP 9.600

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKT

Auslöser Ort; **Verzögerung** 2 Runden; **Rücksetzer** Automatisch; **Umgehen** (verborgener Schalter)

Effekt Klingen wirbeln um den Brunnen herum (alle Ziele innerhalb von 1,50 m Entfernung zum Brunnen; 3W6 Schaden pro Runde; REF, SG 15, keine Wirkung für diese Runde; Klingen wirbeln 5 Runden lang)

Schätze: Die Amethystaugen der Statue können jeweils als Volle Aktion aus der Statue herausgebrochen werden, jedes ist 500 GM wert.

E11 Die Aufheulenden Jungfrauen (HG 10)

Dieser lange, schmale Gang weist acht Nischen auf. In jeder steht hochkant ein menschengroßer Eisenbehälter, dessen Deckel mit dem Bild einer schluchzenden Frau geschmückt ist. Der Boden des Ganges leuchtet hellrot; ein Mosaik aus winzigen roten Steinen verleiht den Eindruck, dass der Gang in Blut gebadet ist,

Falle: Dies ist eine grausame, zweistufige Falle, welche sich 3 Runden, nachdem eine Kreatur auf ein Feld zwischen zwei Nischen mit eisernen Jungfrauen getreten ist, aktiviert. Wird die Falle aktiviert, heben sich jene 1,50 m-Felder, die nicht an die Nischen angrenzen, in die Höhe und kippen im 45°-Winkel gen Süden. Jeder Kreatur auf einem dieser Feld muss einen Reflexwurf gegen SG 12 ablegen, um nicht auf ein Feld zwischen den Eisernen Jungfrauen zu rutschen. Eine Kreatur, die in ein belegtes Feld rutscht, fällt zu Boden und erhält den Zustand Liegend. Im nächsten Moment fangen die Eisernen Jungfrauen im Westen zu kreischen und zu heulen. Eine Kreatur, die zu einer kreischenden Jungfrau angrenzend, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht für 1W4 Runden die Zustände Betäubt und Taub zu erhalten. Eine Runde später klaffen die östlichen Jungfrauen auf und enthüllen ein mit Metallstacheln ausgekleidetes Innenleben. Diese Stacheln schießen an langen Schäften hinaus, die beinahe bis zu den gegenüberliegenden Jungfrauen reichen und alles dazwischen aufspießen. Die nächsten 4 Runden lang ziehen sich die Stacheln ein Mal pro Runde zurück und stoßen wieder zu; nach 4 Runden kehrt wieder Normalität ein. Die Falle benötigt 5 Runden, um sich zurückzusetzen, in denen es im Bereich unheilvoll klickt und mahlt.

AUFHEULENDE JUNGFRAUEN **HG 10**

EP 9.600

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

EFFEKT

Auslöser Ort; **Verzögerung** 3 Runden; **Rücksetzer** Automatisch (nach 5 Runden); **Umgehen** (verborgener Schalter)

Effekt Betäubendes Klagen (Betäubt und Taub für 1W4 Runden; ZÄH, SG 15, keine Wirkung); Stachelbeschuss (Nahkampfangriff +12, 2W6+3 Schaden, Angriff wiederholt sich ein Mal pro Runde für 4 Runden); mehrere Ziele (alle Ziele zwischen den Nischen mit den Eisernen Jungfrauen)

E12 Die Stechenden Wespen (HG 8)

Wände, Boden und Decke dieser Kammer sind mit einem komplexen Mosaik geschmückt, welches einen gewaltigen Schwarm zorniger Wespen zeigt.

Falle: Diese aktiviert sich 1 Runde, nachdem eine Kreatur den Raum betreten hat. Dann stoßen ohne Vorwarnung tausende 15 cm lange Nadeln mehrmals pro Runde aus den Wänden, dem Boden und der Decke und ziehen sich wieder zurück. Die Nadeln stoßen in Wellen hervor und erzeugen dabei einen schön anzusehenden Welleneffekt. Jede Kreatur, die durch den Raum geht oder an den Wänden entlang klettert, wird zum Ziel der Nadeln. Die Nadeln stechen wieder und wieder zu, solange jemand im Raum verbleibt; während sie stechen, wird dieser Raum als Schwieriges Gelände behandelt. Wenn eine Kreatur durch die Nadeln Schaden erleidet, muss ihr ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingen oder 2 Punkte GE-Schaden erleiden, da magisch erzeugtes Gift Arme und Beine taub werden lässt.

STECHENDE WESPEN **HG 8**

EP 4.800

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKT

Auslöser Ort; **Verzögerung** 2 Runden; **Rücksetzer** Automatisch; **Umgehen** (verborgener Schalter)

Effekt Betäubende Nadeln (Nahkampfangriff +15, 1W6+2 Schaden plus 2 GE-Schaden; ZÄH, SG 15, keine Wirkung); mehrere Ziele (alle Kreaturen in Kontakt mit Wänden, Boden oder Decke)

E13 Meditationskammer

Ein 15 cm hohes Bronzepodest in der Mitte dieses ansonsten leeren Raumes trägt eine polierte Säule aus schwarzem Marmor. Der schwere Stein scheint leicht zu vibrieren und die Luft mit einem schwachen Summen zu erfüllen.

Diese schwarze Steinsäule ist ein weiterer Import aus Vudra; dieser magische Stein ist auch als *Klingender Stein* bekannt. Die Magie ist zugleich mit der sechseckigen Kammer und dem Stein selbst verbunden – nach der Erschaffung benötigt er ein Jahr, um sich auf seine Umgebung einzustellen, dann beginnt er zu vibrieren und sanft zu summen. Diese Vibrationen sind beruhigend und erholsam, sodass jede Kreatur, welche 1 Minute innerhalb von 1,50 m Entfernung zum Stein verbringt, die Vorteile von *Gefühle besänftigen* erlangt. Berührt eine Kreatur den aktiven Stein, wird sie zum Ziel von *Genesung* und kann sich bis zu 3 Zaubergrade ins Gedächtnis zurückrufen, bzw. erlangt entsprechend bis zu drei verbrauchte Zauberplätze zurück – die Zauber werden erneut vorbereitet, bzw. die Zauberplätze werden wieder verfügbar, als wären sie gar nicht genutzt worden.

Ein *Klingender Stein* kann zu diesem Zweck bis zu vier Mal pro Monat aktiviert werden, danach verfällt er für 1 Monat in Ruhezustand, um seine Ladung wieder aufzubauen. Die Effekte des Steins können mit einem Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 25 entdeckt werden, sofern er von jemandem studiert wird, der magische Auren beobachten kann (z.B. mittels *Magie entdecken* oder *Arkaner Blick*). Der Stein kann nicht aus der Kammer entfernt werden, ohne dass dabei der Gegenstand zerstört wird.

E14 Versteckter Hebel

Der Boden dieses leeren Raumes ist mit Knochen und Schimmelflechten übersät.

Ein SC kann die Geheimtür in diesem Raum mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 entdecken. In der Nische hinter der Tür befindet sich ein weiterer Hebel, um die Kammern des Lebenden Labyrinths rotieren zu lassen.

E15 Bedrohliche Reliefs

Die Wände dieses ungleichmäßig geformten Ganges sind mit einem komplexen Relief geschmückt, die einen heißen, dampfenden Dschungel voller heißhungrigem Leben zeigen. Raubtiere aller Art jagen und zermalmen Dutzende wehrloser Leute. In den Wipfeln darüber scheinen Affen, Schlangen und Vögel und schnattern und die Opfer unten zu verhöhnen.

Wer sich diese Reliefs näher ansieht, findet rasch heraus, dass er selbst unter den Opfern abgebildet ist. Dies ist eine relativ schwache Illusion ohne sonstigen Effekt – sie soll Betrachter lediglich beunruhigen und verängstigen.

E16 Transportraum

Vier Nischen in den Wänden dieses Raumes enthalten schwebende Nebelkugeln, die jeweils einen Meter über dem Boden schweben. Jede Sphäre durchmisst 30 cm und besitzt eine andere Farbe – schwarz, weiß, grün und golden. Gleich nördlich der seltsamen, schwebenden Sphären ragen zwei Hebel aus gegenüberliegenden Wänden.

Diese Kammer dient als Möglichkeit, eines von vier bestimmten Bereichen des Lebenden Labyrinths zu errei-

chen. Wer den Aufbau des Labyrinths kennt, gewinnt so erhöhte Beweglichkeit, wer ihn nicht kennt, könnte sich so in einem Raum festsetzen, aus dem es kein Hinaus gibt.

Die vier Sphären sind Teleporter – es genügt, eine Kugel zu berühren, um an den Zielort geschickt zu werden, ebenso werden durch den Nebel geworfene Gegenstände teleportiert (wie *Mächtiges Teleportieren*). Die weiße Sphäre teleportiert nach Bereich **E2**. Die schwarze Sphäre teleportiert nach Bereich **E13**. Die grüne Sphäre teleportiert nach Bereich **E20**. Und die goldene Sphäre teleportiert nach Bereich **E5**.

Der östliche Hebel lässt das Lebende Labyrinth rotieren, der westliche dagegen verändert die Zieleinstellungen der Teleporter: Weist er nach oben, funktioniert er wie oben beschrieben; weist er nach unten, teleportieren alle vier Sphären jeden, der sie berührt, in eine zufällig bestimmte, leere Zelle in Bereich **E21** – wenn die SC den Raum betreten, weist der Hebel nach unten. Sollten alle Zellen belegt sein, funktionieren die Teleporter nicht, solange der Hebel nach unten zeigt.

E17 Abstellkammer

Der schmutzige Boden dieser Kammer ist mit einer dicken Schicht Geröll, Knochen und anderen Abfällen bedeck. Aus der Mitte der gegenüberliegenden Wand ragt ein Hebel.

Opfer, die dem Lebenden Labyrinth erliegen, werden in der Regel von Sivit in diesem Raum entsorgt. Die Überreste werden einige Zeit später von den Arkonas fortgeholt und landen meist auf dem Esstisch. Gegenwärtig ist nichts Interessantes in dieser Kammer.

Ein Hebel zum Rotieren des Lebenden Labyrinths ragt aus der Wand gegenüber diesem Eingang.

E18 Korridor des Schlafes (HG 6)

Ein kurzer Gang führt aus diesem kleinen Raum.

Falle: Sivit hat ein *Symbol des Schlafes* auf dem Boden dieses Raumes platziert. Das Symbol wird aktiviert, sobald es jemand ansieht.

SYMBOL DES SCHLAFES **HG 6**

EP 2.400

Art Zauber; **Wahrnehmung** SG 30; **Mechanismus ausschalten** SG 30

EFFEKT

Auslöser Sicht; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Zaubereffekt (*Symbol des Schlafes*; ZS 10, SG 20)

E19 Korridor der Betäubung (HG 8)

An einem Ende dieses krummen Ganges befindet sich eine Tür.

Falle: Sivit hat ein *Symbol der Betäubung* auf dem Boden dieses Raumes platziert. Das Symbol wird aktiviert, sobald es jemand ansieht.

SYMBOL DER BETÄUBUNG **HG 8**

EP 4.800

Art Zauber; **Wahrnehmung** SG 32; **Mechanismus ausschalten** SG 32

EFFEKT

Auslöser Sicht; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Zaubereffekt (*Symbol der Betäubung*; ZS 10, SG 20)

E20 Sivits Thron

Auf einem Podest am Nordende des Raumes steht ein großer grüner Thron. Zu jeder Seite steht die Statue eines tigerköpfigen Mannes, jede hält zwei Ketten in die Höhe, von welcher Handschellen baumeln. Getrocknete Blutspritzer sind an Wänden, dem Boden und sogar auf dem Thron und den Statuen zu finden und erfüllen den Raum mit schalem Blutgestank.

In dieser Kammer verbringt die Dunkelsphinx Sivit den Großteil ihrer Zeit; sie lümmelt dann auf dem grünen Marmorthron und hängt Tagträumen nach über den Tag, an welchem sie dem *Bindenden Ruf* entgeht und sich an den Arkonas rächt. Die Handschellen können mit einem Schlüssel geöffnet werden, den Sivit unter dem abgenutzten Kissen ihres Thrones versteckt (Wahrnehmung-SG 20), alternativ können sie auch mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 geknackt werden.

Kreaturen: Wenn Gefangene ins Lebende Labyrinth geworfen werden, fängt Sivit sie oft lebend ein, bringt sie hierher zurück und kettet sie an einer der beiden Statuen Bahors an. Sie müht sich nach Kräften, ihre Spielzeuge möglichst lange am Leben zu halten; sobald sie aber versterben, lässt sie die Leichen in Bereich **E17** zurück. Ihr gegenwärtiges Opfer ist an die westliche Statue gekettet: Vencarlo Orisini trägt zerfetzte Lumpen und ist von Prellungen und teilweise verheilten Schnitten und Schürfwunden überzogen, da er seit Tagen hier hängt. Gegenwärtig ist er bewusstlos und leidet unter Hunger und Entkräftung, erwacht aber, sobald jemand bei ihm genügend Schaden heilt. Er wurde zwar verprügelt und hat Schmerzen, sein Gesichtsausdruck hellt sich aber auf, wenn



VENCARLO ORISINI

er die SC sieht, und er schafft sogar ein Lächeln, während er sagt: „Es ist eine wahre Freude, euch zu sehen." Dass der Schüssel zu seinen Handschellen unter dem Kissen des Throns versteckt liegt, erzählt er den SC nur allzu gern, sofern sie ihn noch nicht gefunden haben.

Vencarlo ist übel zugerichtet. Verletzt und ohne Ausrüstung ist er in einem Kampf keine Unterstützung, dennoch will er helfen, wo er kann. Sollten die SC ihn ausrüsten und heilen, kann er sie in den übrigen Kämpfen des Kapitels unterstützen. Sicherlich möchte er die Geschichte der SC hören, weiß aber, dass gerade nicht die beste Zeit zum Plaudern ist.

Sofern die SC Neolandus noch nicht aus Bereich **E21** gerettet haben, schlägt Vencarlo vor, dies zur ihrer Hauptpriorität zu machen.

Da Vencarlo einige Zeit in der Folterkammer verbracht hat, kann er den SC zeigen, wo *Illusionswände* den Zugang zur unteren Gewölbeebene verbergen.

Falls die SC Vencarlo mit seiner anderen Identität als Schwarzer Fuchs konfrontieren, lacht er und tut so, was wäre es ein Scherz. Sollten die SC Beweise vorlegen – z.B. dass er als Schwarzer Fuchs gekleidet ist –, wird er ernst und sagt schließlich: „Sieht so aus, als hättet ihr mich erwischt. Gut gemacht. Aber wir haben keine Zeit, uns darüber zu unterhalten. Lasst uns Neolandus retten und dann erst einmal aus Korvosa verschwinden. Danach haben wir viel Zeit zum Reden – mein Wort darauf."

VENCARLO ORISINI **HG 10**

EP 9.600

TP 68 (aktuell 0; siehe Seite 462)

Belohnung: Sollten die SC Vencarlo retten, dann belohne sie mit 9.600 EP.

E21 Folterkammer (HG 9)

Dieser große Raum wird von einer kräftig brennenden Feuergrube in der Mitte des Raumes erhellt. Käfige hängen an Ketten von Haken in der Decke und Streckbänke, Galgen, Wippen und andere Folterwerkzeuge stehen über den Raum verteilt. In der Nordwand befindet sich eine gewaltige Doppeltür, während im Süden Türen in mehrere enge Zellen führen.

Kreaturen: In dieser gutbestückten Folterkammer enden die meisten Gefangenen der Arkonas. Gefangene verweilen meist eine Weile in den Zellen, doch irgendwann nimmt sich die Herrin der Folterkammer jeden ihrer *Gäste* vor. Bei dieser Person handelt es sich um Senschiir, eine Upasunda-Asura. Vor einigen Jahren ist Senschiir mit Bahor einen Handel eingegangen – sie erklärte sich bereit, ihm als Folterknecht zu dienen, solange er sie mit frischen Opfern versorgte. Während die Mehrheit ihrer Artgenossen durch brutalen Kampf und Meisterschaft todbringender Waffen nach Erleuchtung suchen, konzentriert Senschiir sich eher auf die Beobachtung von Schmerzen und ihrer Wirkung auf den sterblichen Verstand. Dabei geht sie so gefühllos und unvoreingenommen vor, wie es wohl nur einer Kreatur möglich ist, die in der Hölle geboren wurde.



NEOLANDUS KALEPOPOLIS

Aktuell hat Senschiir nur einen Gast, da sie seit Verhängung der Quarantäne und des Rückzuges der Arkonas nach Kastell Korvosa keinen Nachschub an Gefangenen mehr erhalten hat. Da Bahor zudem noch verlangt, dass diesem Gast keine Schmerzen zugefügt werden, ist das Scheusal sehr zornig, sodass es nun zu Foltermethoden greift, welche keine erkennbaren Spuren auf der Haut hinterlassen.

Wenn die SC eintreffen, hat sie den schluchzenden Neolandus Kalepopolis gerade auf einer Streckbank festgezurrt, aber noch nicht mit ihrer sadistischen Arbeit begonnen.

Sofern die SC bis hierher gekommen sind, ohne dass Alarm geschlagen wurde oder sie mit Bahor interagiert haben, treffen sie Vimanda hier an, welche über die Feinheiten der Folter mit Senschiir diskutiert. Die Rakschasa ist in diesem Fall über die Besucher sehr überrascht, erholt sich aber rasch genug, um Senschiir im Kampf zu unterstützen.

Auch wenn Neolandus ein langjähriger Abadargläubiger und zutiefst patriotischer Bürger Korvosas ist, weiß er, dass er tief in Schwierigkeiten steckt. Seitdem er vor der Königin und der Roten Mantis geflohen ist, fühlt er sich wie ein Schiff im Sturm. Sollte Senschiir besiegt werden, ist es ein Leichtes, Neolandus von der Streckband zu holen. Er erkennt die SC nicht, da er sich während ihres Aufstieges zu lokalen Berühmtheiten in Alt-Korvosa versteckt hat. Außer Vencarlo ist bei den SC, gibt Neolandus seine Identität nicht bekannt. Er behauptet stattdessen, ein Dieb namens Valak zu sein, der von den Arkonas gefangen genommen wurde, weil er einen Händler unter dem Schutz der Familie überfallen hätte. Als Valak bettelt der Händler darum, gerettet zu werden, erzählt den SC aber auch, dass ein „Freund" von ihm ins Lebende Labyrinth geschickt worden sei, der ebenfalls gerettet werden müsse.

Natürlich sind die Lumpen und der Dreck auf Neolandus' Haut keine effektive Verkleidung, selbst wenn die SC Neolandus nicht sofort erkennen. – Er kann mittels eines Fertigkeitswurfes für Wissen (Adel) oder Wissen (Lokales) gegen SG 15 identifiziert werden. In diesem Fall gibt Neolandus sich zu erkennen, besteht aber weiterhin darauf, dass die SC seinen Freund Vencarlo aus dem Labyrinth retten. Neolandus bietet ihnen alle Hilfe an, die er erbringen kann, wäre aber natürlich eine weitaus größere Unterstützung, wenn er geheilt und mit Ausrüstung ausgestattet wird.

Sobald Neolandus sich sicher ist, dass die SC nicht im Dienst der Königin stehen und vertrauenswürdig sind, wird er recht aufgeregt, da ihm die Leute gegenüberstehen, die er zu finden gehofft hat – Helden, welche sein Wissen

über Königin Ileosa nutzen können, um Korvosa zu retten! – Was er über die wahre Gefahr berichten kann, vor welcher Korvosa steht, findest du im Abschluss des Kapitels auf Seite 188.

SENSCHIIR **HG 9**

EP 6.400

Weibliche Upasunda-Asura (*MHB III*, S. 24)

TP 114

NEOLANDUS KALEPOPOLIS **HG 5**

EP 1.600

Menschlicher Adeliger 3/Waldläufer 3

RG Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +7; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 10 (+3 GE)

TP 34 (aktuell stabil bei 0 TP; 6 TW; 3W8+3W10)

REF +7, **WIL** +6, **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Waffenloser Schlag +4 (1W3–1 Nichttödlich)

Besondere Angriffe Erzfeind (Riesen +2), Kampfstil (Armbrust) [EXP]

TAKTIK

Im Kampf Neolandus wurde zwar als Waldläufer ausgebildet, sein wahres Können liegt aber auf dem Gebiet der Diplomatie. Daher kämpft er nur, wenn er keine andere Wahl hat; dann zieht er den Einsatz der Bevorzugten Waffe seiner Gottheit vor – die Leichte Armbrust.

Moral Neolandus lässt keinen Verbündeten im Stich. Sollte er allein sein, bringt er sich in Sicherheit, sowie er unter 15 TP reduziert wird.

SPIELWERTE

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

GAB +5; **KMB** +4; **KMV** 17

Talente Ausdauer, Beredsamkeit, Fertigkeitsfokus (Diplomatie), Große Zähigkeit, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Bluffen +11, Diplomatie +16, Einschüchtern +4, Mit Tieren umgehen +8, Motiv erkennen +11, Reiten +12, Überlebenskunst +11, Wahrnehmung +11, Wissen (Geographie) +7, Wissen (Adel) +7

Sprachen Gemeinsprache, Varisisch

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Berge +2), Spurenlesen +1, Tierempathie +5

Belohnung: Wenn die SC Neolandus vor seinem Schicksal bewahren, belohne sie mit 6.400 EP.

E22 Heim des Folterknechtes

Ein schmales Bett, ein Schemel und ein Tisch sind die einzigen Möbelstücke in diesem Raum. Nichts davon scheint in letzter Zeit benutzt worden zu sein.

Dieser Raum gehörte einst einem bösartigen Mann, der Bahors Vater als Folterknecht gedient hatte, aber schon bald nach dem Ableben seines Meisters selbst den Kopf verlor. Seitdem wird der Raum nicht mehr genutzt, sieht man davon ab, dass sich Senschiir zuweilen zur Meditation hierher zurückzieht.

E23 Der Bauch (EL 11)

Diese ausgedehnte Höhle erstreckt sich in die Schatten, ihre Ausdehnungen sind schwer zu erkennen, da sich ein dichtes Labyrinth aus hölzernen Trägern in die Höhe erstreckt, um die Decke zu stützen. An der Ost- und Nordseite der Höhle führt ein Vorsprung entlang, wo der Boden ansonsten weggebrochen ist und ein neun Meter tiefes Loch liegt. Vier gewaltige Steinsäulen tragen die drei Meter hohe Decke. Wo die Säulen die Decke berühren, fächert schirmartig eine Konstruktion aus Hölzern auseinander, sodass vier zwölf Meter durchmessende Scheiben sich gegen die Höhlendecke pressen. Von diesem Balkenwerk hängen Dutzende von Ketten herab, die an den Säulen selbst befestigt sind und größtenteils mit mehreren Reihen Glocken behangen sind.

Das Gewirr der Trägerbalken ist auf der Karte dieses Raumes nicht angezeigt, da die untersten 3 m offen genug sind, um den Bewohnern dieses Bereiches genug Raum zum Schuften zu geben. Oberhalb dieser 3 m-Marke kann sich eine Kreatur aber nur durch dieses Gewirr von Holzbalken bewegen, wenn ihr Fertigkeitswürfe für Akrobatik oder Klettern gegen SG 10 gelingen.

Kreaturen: Dieser Raum ist die Quelle der Macht des Lebenden Labyrinths – der Bauch. Die vier Säulen sind in Wahrheit die Achsen der vier rotierenden Sektionen des Kerkers. An jede Säule ist ein spezielles Skelett-Mastodon angebunden, ein Rajambari. Die blasphemischen Methoden zur Erschaffung dieser untoten Elefanten sind vielen nekromantischen Kulten im fernen Vudra bekannt. Diese Geheimnisse waren den ursprünglichen Arkonas bekannt, welche nach Korvosa gekommen waren, diese haben sie aber mit ins Grab genommen. Obwohl ihre Schöpfer schon lang tot sind, dienen die vier Rajambaris der Arkonafamilie weiterhin treu trotz ihrer fehlenden Intelligenz. Jeder Arkona kann ihnen Befehle geben zu tun, was ein Skelett-Mastodon eben machen kann, doch in der Regel sind sie hier und bewegen die rotierenden Bereiche des Labyrinths.

Jedes untote Mastodon ist an eine Säule gekettet. Wenn die Hebel im Lebenden Labyrinth oben bewegt werden, bewegen sich die Ketten und werden die Mechanismen entriegelt, zugleich läuten die Glocken und signalisieren den Skelett-Mastodonten, einen Viertelkreis um jede Säule zu laufen, was dann auch die gewaltigen Zahnräder oben mahlen und rotieren lässt. Sobald eine 90°-Drehung abgeschlossen ist, rasten die Mechanismen wieder ein und die Skelette verharren bewegungslos, bis sie wieder zum Handeln angetrieben werden.

RAJAMBARI (4) **HG 7**

EP 3.200

Skelett-Mastodonten-Elefantenvariante (*MHB*, S. 95, 239)

NB Riesiger Untoter

INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 13 (+4 GE, –2 Größe, +5 Natürlich)

TP 63 (14W8)

REF +8, **WIL** +9, **ZÄH** +4

Immunitäten wie Untote, Kälte; **SR** 5/Wucht

Schwächen unterwürfig

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Durchbohren +22 (2W8+14), Hieb +22 (2W6+14)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Kriegsstampfen

TAKTIK

Im Kampf Solange keine Kreatur den Rajambaris oder den Mechanismen im Bauch Schaden zuzufügen versucht, bleiben die untoten Elefanten passiv. Tritt aber eine dieser Bedingungen ein, so gehen sie sofort zur Verteidigung des Bauchs über. Jedes Mastodontenskelett kann sich bis zu 4,50 m weit von seiner Säule entfernen, um Eindringlinge anzugreifen; während sie kämpfen, straffen sich die Ketten, mit denen sie den Säulen festgemacht sind, und die Räume oben erbeben auch, doch solange die Mechanismen nicht entriegelt werden, rotieren auch die Räume nicht mit. Sobald zwei der Skelettmastodonten zerstört wurden, sind die übrigen nicht mehr kräftig genug, um die Kammern des Lebenden Labyrinths bewegen zu können, sodass die Räume in der gegenwärtigen Konfiguration feststecken.

Moral Die Skelettelefanten kämpfen bis zur Zerstörung.

SPIELWERTE

ST 38, **GE** 18, **KO** —, **IN** —, **WE** 10, **CH** 10

GAB +10; **KMB** +26; **KMV** 40 (44 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Verbesserte Initiative[B]

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Kriegsstampfen (ÜF) Ein Rajambari wird bei seiner Erschaffung mit der Fähigkeit versehen, ein Kriegsstampfen auszuführen. Der geistlose Untote kann ein Kriegsstampfen als Standard-Aktion ein Mal pro Minute ausführen und nutzt diese Fähigkeit generell erstmals, wenn sich die Gelegenheit dazu ergibt, egal ob die Taktik Sinn macht oder nicht. Nutzt ein Rajambari sein Kriegsstampfen, hämmert er mit beiden Vorderfüßen auf den Boden und erzeugt eine Schockwelle, welche Gegner zu Boden werfen kann – er führt ein Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen gegen alle Kreaturen aus, die innerhalb eines 6 m-Radius Bodenkontakt haben, andere Rajambaris eingeschlossen.

Unterwürfig (AF) Die Erschaffungsmethode eines Rajambaris erleichtert es, ihm Befehle zu erteilen. Die Wikungsdauer von Zaubern und Effekten, welches es ermöglichen, untote Kreaturen zu befehligen, wird bei ihnen verdoppelt. Ein Rajambari versteht die gesprochenen Befehle jeder Kreatur, die ihm erfolgreich Anweisungen gibt, unabhängig von der genutzten Sprache.



RAJAMBARI

ABSCHLUSS DES KAPITELS

Die Rettung von Neolandus und Vencarlo ist ein Wendepunkt in diesem Abenteuerpfad. Sowie der Seneschall in Sicherheit ist, verfügen die SC über ein mächtiges politisches Werkzeug gegen die Königin und um die Bürger Korvosas und den Adel zusammenzurufen. Dennoch genügt Neolandus allein nicht, um Korvosa zurückzuerobern, da die Zeit längst vorbei ist, in denen legale Bedenken Ileosas Pläne noch hätten verlangsamen oder aufhalten können. Wenn die SC Korvosa retten und die Königin vom Scharlachroten Thron vertreiben wollen, benötigen sie mehr als Politiker auf ihrer Seite.

Wie die SC die verschiedenen Situationen und Begegnungen in diesem Kapitel angehen, kann sehr unterschiedlich ausfallen, doch letztendlich bleibt das Ziel identisch: Rettet Neolandus und Vencarlo und helft ihnen, aus der Stadt zu entkommen. Selbst wenn die SC noch nicht als Staatsfeinde auf Königin Ileosas wachsender Liste „zu lösender Probleme" gelandet sind, so steht Neolandus unter Garantie darauf. Er kann nicht in Korvosa bleiben, was er und Vencarlo beide wissen. Auch Vencarlo möchte aus der Stadt heraus, um Zeit zum Nachdenken und Planen seines nächsten Zuges zu haben. Er empfiehlt dies auch den SC – im nächsten Kapitel werden aber Gründe für die SC aufgeführt, ihre Verbindungen zu Korvosa aufrechtzuerhalten, selbst wenn sie sich entscheiden, aus der Stadt zu fliehen.

Zum Glück hat Vencarlo Freunde im nahen Städtchen Harse – wohin er zu Beginn des 2. Kapitels bereits Trinia Sabor geschickt hat. Er schlägt vor, dass er, Neolandus und die SC die Stadt auf dem schnellsten Weg verlassen – z.B. indem sie die Barke in Bereich **D23** stehlen. Sobald die dortige riesige Riffklaue aus dem Weg geschafft wurde, ist der Weg die Küste hinauf über mehrere Kilometer sicher, solange die SC den Schutz der Nacht nutzen oder Magie einsetzen, um unentdeckt zu bleiben. Vencarlo schlägt schließlich vor, landeinwärts nach Harse zu ziehen, wo sie Atem holen und die nächsten Züge planen können. Unterwegs befragen Vencarlo und Neolandus die SC, wie sie nach Alt-Korvosa gekommen sind, und fragen sie aus, was während der letzten Tage in der Stadt geschehen ist. Wenn sie von dem gescheiterten Mordanschlag hören, werden ihre Augen groß und Vencarlo unterdrückt heftige Flüche – dies ist der Beweis dafür, dass Neolandus' Ängste sich bewahrheiten:

Königin Ileosa ist nicht mehr menschlich – sie ist die Reinkarnation eines drakonischen Kriegsherrn, der seit langer Zeit für tot gehalten wird. Und solange sie die *Drachenzahnkrone* trägt, behält sie diese Macht und es könnte nur wenige Wege geben, sie zu besiegen. Neolandus glaubt zu wissen, wer vielleicht weiß, wie man diese böse Präsenz besiegen und – möglicherweise – die Königin vor ihrem Schicksal bewahren könnte. Viele, viele Jahre, ehe Cheliax in Varisia Kolonien zu gründen gedachte, war die korvosische Region Stammesland der Schoanti. Neolandus erklärt, dass nur wenige wissen, dass jene, die einst im Schatten der Pyramide gelebt haben, auf welcher Schloss Korvosa errichtet wurde, glaubten, in diesen uralten Steinen wäre ein großes Böses verborgen. Die Hüter dieses Wissens leben heute verdeckt unter den Schoantistämmen der Aschlande. Leider haben die Schoanti auch gelernt, die Bewohner Korvosas zu fürchten und ihnen zu misstrauen, sodass es wohl schon ein eigenes Abenteuer sein dürfte, ihre Hilfe zu erlangen.

ILEOSAS PLÄNE

Mit Ende dieses Kapitels verschlechtert sich die Lage für Korvosa erneut, insbesondere für jene, welche sich der Königin entgegenstellen könnten, wie die SC oder ihre alte Verbündete Cressida Hofer. Wenn die SC Korvosa vor der neuen Tyrannin retten wollen, dann müssen sie in den Aschlanden nach Antworten suchen. Dennoch könnte es den SC missfallen, ihre Heimat zu verlassen. Vielleicht wollen sie sogar in der Stadt bleiben, um den Kampf gegen Königin Ileosa dort fortzuführen. Tatsächlich könnten sie viele Leben retten, wenn sie den Grauen Jungfern, der Roten Mantis und den anderen Plänen der Königin die Stirn bieten. Natürlich können die SC nicht an zwei Orten zugleich sein, andererseits sind sie mittlerweile hochstufig genug, um Zugang zu machtvollen Reisemethoden wie Teleportation, *Schattenreise* oder *Windwandeln* haben. Selbst wenn dies nicht der Fall ist, werden sie bald seltsame neue Verbündete finden, welche über solche Fähigkeiten verfügen. Selbst wenn sie also in die Aschlande und andere Regionen reisen, wären sie imstande, immer wieder nach Korvosa zurückzukehren, um ihren Verbündeten bei der Verteidigung der Stadt und dem Widerstand gegen die zunehmende Macht der Königin zu helfen.

Diese Rebellion wird nicht leicht, da Königin Ileosa nicht mehr die launenhafte, unverschämte Adelige wie zu Beginn der Kampagne ist. SC, die direkt gegen die Königin vorgehen wollen, werden einem mächtigen Barden mit einem Artefakt gegenüberstehen, das sie vor dem Tod schützt, und einer treuen Gruppe von Anhängern, die sich aus hochstufigen Kämpfern, Teufeln und bald sogar einem Schwarzen Drachen zusammensetzt. Zu Beginn des nächsten Kapitels geht Korvosa einen Schritt weiter vor die Hunde: Die Steuern werden unbezahlbar hoch für die Bürger der Stadt und Sklaverei ersetzt ehrliche Arbeit. Weiterhin gilt das Kriegs-



recht, und die Grauen Jungfern werden jeden Tag brutaler und gewalttätiger beim Durchsetzen der Edikte der Königin, welche selbst mit zunehmendem Wahnsinn seltsamer und grausamer wird.

Feldmarschallin Cressida Hofer wandelt derweil weiterhin auf der dünnen Linie zwischen Rebellin und Loyalistin, und SC, welche sich um zurückgelassene Freunde und Familienangehörige sorgen, können versichert sein, dass Cressida alles in ihrer Macht tut, um deren Sicherheit zu gewährleisten.

DIE ARKONAS

Der restliche Abenteuerpfad geht davon aus, dass die Arkonas in den weiteren Geschehnissen keine Rolle mehr spielen und dass Bahor, Vimanda und der Rest entweder von den SC getötet oder als die Unholde enttarnt wurden, die sie sind. Bahor ist aber schlau, und es ist wahrscheinlich, dass er die Ereignisse in diesem Kapitel überlebt hat, selbst wenn er den Palast der Arkonas aufgeben musste. Im Folgenden findest du einige Vorschläge und Ideen, wie Bahor und die Arkonas weiterhin in der Kampagne eine Rolle spielen könnten, sollten einige oder vielleicht sogar alle überlebt haben.

Das Geheimnis der Arkonas bleibt sicher: Sollte der unwahrscheinliche Fall vorliegen, dass die SC nie erkannt haben, dass die Arkonas in Wahrheit Rakschasas sind, so zieht Bahor Schadenskontrolle der Rache vor. Hinsichtlich Neolandus und Vencarlo wäscht er seine Hände in Unschuld, und wenn die SC mitspielen, lässt er Vergangenes vergangen sein. So die SC sich nicht in seine Angelegenheiten einmischen, lässt er sie ebenfalls in Ruhe. In diesem Fall halten die Arkonas in ihrem Palast die Köpfe unten und sitzen die restlichen Ereignisse des Abenteuerpfades aus, ohne noch eine weitere Rolle zu spielen.

Das Geheimnis der Arkonas wird enthüllt: Wahrscheinlicher aber ist es, dass die SC die Wahrheit über die Rakschasas erfahren haben. In diesem Fall bleibt Bahor nach Ende dieses Kapitels nicht untätig. Solange nur die SC Bescheid wissen, arbeitet er gegen sie und schickt seine verbliebenen Familienmitglieder aus, um sie umzubringen. Ebenso nutzt er seine weltlichen Ressourcen, um weitere gewöhnliche und übernatürliche Attentäter anzuheuern. Sollten die SC mit der Erklärung an die Öffentlichkeit gehen, dass die Arkonas Monster seien, wird Bahor in die Defensive gedrängt. Die Arkonas wissen, dass sie nur noch wenig Zeit haben – sobald sich die Lage in der Stadt zum Besseren ändert, werden die Behörden dieser Behauptung der SC auf den Grund gehen. Bahor sammelt alle Mittel, die ihm noch verbleiben und bereitet sich auf die Flucht aus der Stadt mit seinen restlichen Familienmitgliedern vor. Doch selbst wenn er all seine Ressourcen und seinen Palast verliert, ist der Rakschasa nachtragend. Er könnte sogar Teleportationsmagie nutzen, um nach Vudra zurückzukehren, dort Verstärkungen zu sammeln und einen letzten Schlag gegen die SC zu führen!



DIE ASCHE DER VERGANGENHEIT

VON MICHAEL KORTES
UND JAMES JACOBS



INHALT

KAPITELHINTERGRUND 192
TEIL 1: DIE STRASSE NACH NORDEN 194
TEIL 2: PRÜFUNGEN DES RESPEKTES 200
TEIL 3: MANTIS UND JUNGFER 234
ABSCHLUSS DES KAPITELS 254

KARTEN

DIE AKROPOLIS DER SKLAVENHALTER 213
FUNKENSCHLUNDS JAGDREVIER 220
FLAMMENFURT 227
SCHÄDELGEWÖLBE 237



KAPITELHINTERGRUND

AUFSTIEGSÜBERSICHT

Die Charaktere sollten zu Beginn des 4. Kapitels die 10. Stufe besitzen und kurz vor Erreichen der 11. Stufe stehen.

9 Die SC sollten die 11. Stufe früh im Verlauf dieses Kapitels erreichen – am besten ehe sie irgendwelche Questen angehen, um den Respekt der Schoanti zu erlangen.

10 Die SC sollten die 12. Stufe nach Erfüllung der meisten Questen erreicht haben, sie sollten das Schädelgewölbe erst angreifen, wenn sie die 12. Stufe erreicht haben.

Zum Ende des Kapitels sollten die SC die 13. Stufe erreicht haben

Vor mehreren Jahrhunderten eroberte ein brutaler Kriegsherr Zon-Kuthons namens Kazavon den Großteil von Belkzens Boden. Schon bald führte er Angriffe gegen die Nachbarlande Ustalav und Finismur, um sein Reich zu erweitern, welche weitaus gefährlicher und furchtbarer verliefen als die kleineren Scharmützel mit den Orks von Belkzen, an welche die Verteidiger der Nachbarländer gewöhnt waren. Von seiner Burg Narbwall aus drohte Kazavon jedem mit dem Tode, welcher es wagte, sich gegen ihn zu erheben. Er war ein brillanter Taktiker und verfügte über wilde Armeen aus Orks und Barbaren, welche jede Armee zerschmetterten, die Ustalav und Finismur gegen ihn aufstellten. Und da niemand seiner Macht widerstehen konnte, schien es, als könnte seine blutige und grausame Herrschaft ewig währen.

Kazavon wurde schließlich nicht auf dem Schlachtfeld, sondern in seiner eigenen Festung besiegt. Dort gelang einer Gruppe von Helden und Söldnern des Esoterischen Ordens des Pfalzgräflichen Auges, woran Armeen gescheitert waren: Angeführt von Mandraivus, einem Helden aus Finismur, drangen diese Streiter unbemerkt in die Burg Narbwall ein. Die Gräueltaten, welche sie dort vorfanden,

verlangten ihnen alles ab, und als sie schließlich Kazavon erreichten, kam es zu einem furchtbaren Kampf. Während dieses Kampfes entrissen sie Kazavon seiner menschlichen Maske und enthüllten Zon-Kuthons Streiter als Blauen Drachen. Schlussendlich streckte Mandraivus diesen mit seinem legendären Bastardschwert *Seristial* (siehe Seite 435) nieder, doch noch im Tode zuckte, erbebte und röchelte Kazavons Kadaver. Feuer und Säure zerstörten den Großteil der Drachenleiche, aber sieben Fragmente erwiesen sich als unzerstörbar für die Mittel der Helden. Diese grausigen Relikte waren derart vom Bösen erfüllt, dass sie sich weigerten, zu brennen oder zu schmelzen – während die Helden zusahen, zuckten die Knochen, als wollten sie ins Leben zurückkehren! Mandraivus wies jeden seiner überlebenden Kameraden an, eines dieser sieben Relikte mit sich zu nehmen, Abstand zu Narbwall zu gewinnen und sich dann damit zu verbergen. Niemand sollte wissen, wohin diese Sieben sich wandten – erst recht nicht ihr Anführer, welcher mit *Seristial* auf Burg Narbwall zurückbleiben wollte, um zu vereiteln, dass Kazavon oder seine Diener die Festung jemals wieder nutzten.

Zu den Helden, welche Mandraivus nach Narbwall gefolgt waren, hatte auch ein mächtiger Schoanti-Schamane gezählt. Als die Überlebenden die Relikte des Drachen an sich nahmen, wählte dieser Kazavons Reißzähne. Er kehrte in sein Heimatland Varisia zurück und entschied sich, die Zähne in einem uralten thassilonischen Monument am Ufer der Stammeslande seines Volkes zu verstecken. Er verbrachte den Rest seines Lebens damit, über dieses Monument zu wachen, sodass niemand dessen geheime Kammern betrat. Kurz vor seinem Tod übertrug er diese Pflicht weiter auf seinen Sohn, und so wachten die Nachfahren des inzwischen vergessenen Schamanen über Kazavons Zähne und vereitelten ihre Entdeckung. Irgendwann vergaßen sie, was sie eigentlich genau bewachten, fühlten sich von Tradition und Ehre aber weiter an ihre Aufgabe gebunden.

Als Cheliax Korvosa gründete, gegen die Schoanti zu Felde zog und sie nach Norden in die Aschlande trieb, starben viele Wächter der Zähne. Ein paar Schoanti-Schamanen überlebten die Jahrzehnte des Krieges und beobachteten voller Furcht und Sorge aus der Ferne, dass die Eroberer auf dem Monument und den verborgenen Kammern ein Schloss errichteten. Dennoch trat das Ende der Welt nicht ein und mit den Jahren wagten die Schoanti zu hoffen, dass das Böse in der Pyramide in tiefen Schlaf gefallen war. Seit kurzem bemühen sich Botschafter der Schoanti um einen Friedensschluss mit Korvosa, doch eigentlich dient dies nur einem Zweck: die Hüterschamanen näher an das Monument zu bringen und ihnen so ihre Pflichterfüllung zu ermöglichen, auf dass sie wachen können und bereit sind, sollte das Undenkbare eintreten!

Doch das Undenkbare war bereits passiert und die ersten Auswirkungen blieben unbemerkt, da sie von Aufständen, Unruhen und einer Seuche überschattet wurden. Als Königin Ileosa Kazavons Zähne fand, erfüllte der Geist des uralten Kriegsherrn sie mit unglaublicher Macht. Das von den Schamanen befürchtete Szenario war eingetreten, ohne dass Wächter vor Ort waren, um es zu verhindern oder auch nur zu bemerken. Da die Schoanti nach all den Unruhen und der Seuche sehen, dass die Stadt schwach ist und unter der despotischen Herrschaft eines neuen Tyrannen wankt, bereiten sie sich auf den Krieg vor. Sie hoffen, die Invasoren vertreiben und ihre traditionelle Rolle als Wächter über das uralte Böse wieder aufnehmen zu können, wissen aber nicht, dass die Zeit der Wacht längst vorbei ist. Sollte ihnen gestattet werden, auf Korvosa zu marschieren, so wäre das folgende Gemetzel mit zahllosen Toten auf beiden Seiten sicherlich eine wahrhaft ruhmvolle Krönung von Königin Ileosa und ihrem neuen Schutzherrn Kazavon…

NSC-ENTWICKLUNGEN

Verwende die folgenden Informationen hinsichtlich der NSC aus dem vorherigen Kapitel, sollten die SC sie im Verlauf des 4. Kapitels aufsuchen:

Amin Jalento: Sofern die SC Amin aus Alt-Korvosa herausgebracht haben, gehört er nun zu der wachsenden Rebellengruppe unter Cressida Hofer, die sich im Grauen Viertel versteckt. Die SC könnten ihm in Teil 3 dieses Kapitels wieder begegnen. Sollten die SC ihn nicht in Sicherheit gebracht und ihn auf sich gestellt zurückgelassen haben, ist Amin nun wahrscheinlich einer Bande mörderischer Würger oder Räuber zum Opfer gefallen und tot.

Pilts Swastel: Sollte Pilts noch leben, so herrscht er weiter über Alt-Korvosa, solange die Stadt unter Kriegsrecht steht. Die Grauen Jungfern bemühen sich nicht, Alt-Korvosa zu befrieden, und falls die SC die Arkonas zerstört haben, sieht Pilts eine Möglichkeit, den Stadtteil besser unter Kontrolle zu bekommen. Vertreter der Himmelblauen Gesellschaft wenden sich im Verlauf dieses Kapitels an ihn, um die Hackordnung klarzustellen, jedoch ist Pilts nicht daran interessiert, sich unterzuordnen, und zwingt die Diebe zu einer Partie Blutschwein – diese Diebe sind aber bei weitem nicht so erfolgreich wie die SC es wohl waren, und überleben das Ganze nicht. Wenn Gildenmeister Bulé vernimmt, dass seine Leute mit dem Großen Messer Bekanntschaft schließen mussten, schwört er Rache, sodass er theoretisch die SC bitten könnte, nach Alt-Korvosa zurückzukehren und Pilts auszuschalten. Ob Pilts am Ende des Abenteuerpfades der mächtigste Kriminelle in Alt-Korvosa ist oder nicht, liegt in deiner Hand – doch solange die SC untätig bleiben, geht der Kaiser von Alt-Korvosa nirgendwohin.

Salvator Schrei: Salvators Schicksal hängt davon ab, ob die SC (oder vielleicht Laori) ihn aus Alt-Korvosa herausgebracht haben. Sollten die SC den Künstler bei Pilts gelassen haben, wird er nicht lange überleben – vielleicht haben ihn die Taten der SC ermutigt, vielleicht hat er auch einfach nur genug, jedenfalls unternimmt er einen Fluchtversuch. Wie er dabei zu Tode kommt, liegt bei dir, vielleicht wird er von den Würgern ermordet (und gefressen), vielleicht endet er auch unter dem Großen Messer als weiteres Opfer Pilts'. Sollten die SC Salvador dagegen aus Alt-Korvosa herausgebracht haben, wird Laori Vaus bald mit ihm Kontakt aufnehmen (so sie ihn nicht ohnehin selbst eskortiert hat); als nächstes schmuggeln Beauftragte der Bruderschaft der Knochen ihn nach Nidal in der Hoffnung, dort seine künstlerische Visionen wiederzuerwecken.

TEIL 1

DIE STRASSE NACH NORDEN

Die SC haben bereits vieles getan, um die Bürger Korvosas zu beschützen und die Pläne und Intrigen der Königin aufzuhalten, doch mit der Verhängung des Kriegsrechts könnten sie den Eindruck bekommen, keine Fortschritte zu machen. Dies beginnt sich aber zu verändern, wenn die SC mehr über die Wahrheit hinter Ileosas wachsender Macht erfahren und schließlich eine Gelegenheit erlangen, sich den Verbündeten und Beauftragten der Königin direkt entgegenzustellen. Das nächste Ziel liegt aber außerhalb der Mauern Korvosas – die SC müssen nach Norden in die Aschlande reisen!

Dieses Kapitel beginnt mit der Annahme, dass die SC Vencarlo Orisini und Neolandus Kalepopolis auf ihrer Flucht aus Korvosa zu Vencarlos Verbündeten in Harse begleiten. Sollten die SC die beiden Männer stattdessen allein nach Harse aufbrechen lassen und lieber in Korvosa bleiben, kannst du Cressida Hofer die SC nach Harse schicken lassen, damit sie in Erfahrung bringen, was die beiden über Ileosa wissen. Sollten die SC ungern Korvosa verlassen, bemüht sich Cressida nach Kräften, ihnen zu versichern, dass sie über genug Leute verfüge, um die Lage in ihrer Abwesenheit stabil zu halten, die SC aber aufbrechen müssten, um eine Lösung zu dem Problem zu finden, welches Ileosa darstellt. Auch wenn die Stadtwache kaum noch über Ressourcen verfügt, kann Cressida die SC mit einigen magischen Gegenständen ausrüsten, um Kontakt zu halten: einen *Zauberstab: Verständigung* (10 Ladungen) und zwei *Schriftrollen: Traum*. Sollte kein SC diese Gegenstände benutzen können, verspricht sie, dass zauberkundige Verbündete (Bischöfin de Beer, lokales Oberhaupt der Pharasmakirche) alle paar Tage mittels *Verständigung* zu ihnen Kontakt aufnehmen. Ebenso kann Cressida die SC für Notfälle mit vier *Schriftrollen: Teleportieren* (ZS 12) ausstatten, sollten die SC befürchten, die Reise könnte zu lange dauern. Die ersten beiden Teile dieses Kapitels und das ganze nächste Kapitel spielen außerhalb von Korvosa, doch wenn die SC zwischendurch zur Stadt zurückkehren und z.B. Vorräte aufstocken wollen, ist das völlig in Ordnung. Zum Ende des zweiten Teiles oder direkt im Anschluss an den zweiten Teil werden die SC nach Korvosa zurückgerufen, um gegen Ileosas Streitkräfte vorzugehen (siehe Teil 3 ab Seite 234).

DIE VIERTE TURMDEUTUNG

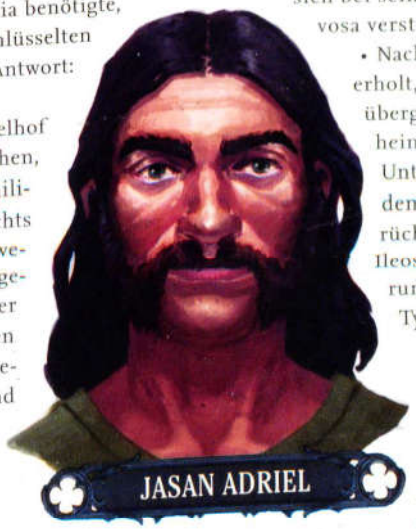
Zellara sollte die vierte Turmdeutung, in deren Rahmen die verfügbaren Turmpunkte für dieses Kapitel generiert werden, während der Reise der SC von Korvosa nach Harse durchführen. Ob Vencarlo und Neolandus Zeugen der Turmdeutung werden, liegt ganz bei dir, keiner der beiden ist allerdings schockiert festzustellen, dass die SC übernatürliche Unterstützung besitzen.

Die Karten zur Vergangenheit sollten die frühen Tage der Gründung von Korvosa symbolisieren und den Umstand, dass vor der chelischen Kolonialisierung Schoanti dort gelebt haben. Die Karten der Gegenwart sollten Metaphern für die SC sein, die nun Rebellen oder auf der Flucht sind – du kannst sogar Parallelen zwischen der Flucht der SC aus Korvosa und der Vertreibung der Schoanti vor Jahrhunderten ziehen und so betonen, dass die SC den Spuren der Schoanti folgen (sodass die Reise in die Aschlande letztendlich nicht überraschend kommt). Die Karten der Zukunft sollten Korvosa als gefährlichen Ort darstellen, wo allerdings diverse Elemente vor dem Umsturz stehen. Du kannst auch einen Ausblick auf bestimmte Ereignisse in diesem Abenteuer geben, insbesondere die Begegnung mit Funkenschlund, den Kampf am Mondtempel, die Prüfungen auf dem Blitzfelsen und den Angriff auf das Schädelgewölbe. Nutze die Karten, um anzudeuten, dass die SC in der nahen Zukunft stark sein müssen, aber noch nicht stark genug sind, um sich Königin Ileosa selbst zu stellen. – Weitere Informationen zu Turmdeutungen findest du in Anhang 3 ab Seite 416.

DER SCHWARZDROSSELHOF

Fünf Minuten zu Pferd liegt der Schwarzdrosselhof nördlich von Harse am Flusse Sarwin. Es ist ein mittelgroßer Pferdehof zwischen zwei kleinen Hügeln, auf denen Fichten wachsen. Der Hof gehört einem kräftigen Mann namens Jasan Adriel, welcher hier mit seiner Frau, drei Söhnen und zwei Töchtern lebt. Jasan ist einer von zwei Überlebenden einer Abenteurergruppe, welche bei ihren Erkundungen der Storvalhöhen und der Irrsinnsberge ein kleines Vermögen gemacht haben. Die Abenteurergruppe nannte sich selbst „die Schwarzdrosseln". Der andere Überlebende ist Vencarlo Orisini. Auch nachdem die Schwarzdrosseln sich getrennt hatten, blieben Jasan und Vencarlo weiterhin gute Freunde, die einen regen Schriftwechsel führten. Dabei nutzten sie einen Code, den sie während ihrer Abenteurerzeit entwickelt hatten – zunächst war dies eher ein Jux gewesen und nicht dem Wunsch entsprungen, ihre Korrespondenz zu verschleiern, doch als der Inhalt ihrer Schreiben sich immer wieder – kritisch – mit der aktuellen politischen Lage in Korvosa beschäftigte, achteten sie immer stärker darauf, dies zu verbergen. Das System zahlte sich schließlich aus – da es keine offensichtlichen Verbindungen zwischen Jasan

und Vencarlo gab, konnte auch kein Diener der Königin Jasan aufspüren und gegen Vencarlo einsetzen. Als daher Orisini ein sicheres Versteck für Trinia benötigte, schrieb er Jasan einen kurzen, verschlüsselten Brief und erhielt eine noch kürzere Antwort: „Ja."



Wenn die SC den Schwarzdrosselhof mit Neolandus und Vencarlo erreichen, begrüßt Jasan alle, als wären sie Familienmitglieder, von denen er lange nichts gehört hat. Auch Trinia Sabor ist anwesend; sie hat in der Zwischenzeit eigene Abenteuer erlebt und besitzt daher eine höhere Stufe als bei der letzten Begegnung mit den SC. Sie ist begierig, sich mit den Helden zu treffen und ihnen vielleicht ein wenig mit der neuen Magie unter die Arme zu greifen, welche sie entdeckt hat – siehe auch ihren NSC-Eintrag auf Seite 460.

Jasan lädt alle ein, sich zum Abendessen zu seiner Familie zu gesellen, danach führt er seine Gäste in den Keller, um sich frei mit ihnen unterhalten zu können, ohne seine Familie zu beunruhigen. Wenn Vencarlo Neolandus namentlich vorstellt, weiten sich Jasans Augen und er pfeift bewundernd angesichts der Frechheit, den Seneschall von Korvosa in seinem Haus verstecken zu können.

Der Schwarzdrosselhof ist groß, aber nicht groß genug, um über längere Zeit eine Abenteurergruppe aufnehmen zu können. Vencarlo und Neolandus sprechen es zwar nicht aus, aber sie sorgen sich, dass Königin Ileosa keine Mühen scheuen wird, sie als gesuchte Flüchtlinge aufzuspüren. Sollten die SC die Ausrüstung des Schwarzen Fuchses geborgen haben, bittet Vencarlo um sein *Schutzamulett gegen Ortung und Ausspähung* – Neolandus soll es tragen, sodass man ihn besser verbergen kann.

Spät in der Nacht trifft man sich schließlich erneut in Jasans Keller, und Neolandus berichtet, was er weiß – siehe unter „Kazavon". Wenn Königin Ileosa besiegt werden soll, so muss jemand in die Aschlande reisen und mit den Schoanti Kontakt aufnehmen, um herauszufinden, was sie über Kazavons Zähne wissen und wie man dieses uralte Böse am besten bekämpft. Sofern die SC dies nicht selbst vorschlagen, weist Vencarlo darauf hin, dass Neolandus' Sicherheit sehr wichtig sei. Er meldet sich freiwillig, beim Seneschall zu bleiben und Jasan dabei zu helfen, dass Neolandus nicht auffliegt, bis es Zeit ist, gegen Ileosa zuzuschlagen. Dann fragt er ohne Umschweife, wenn auch mit einem Funkeln in den Augen, ob die SC bereit sind, mit dem Sonnenaufgang in die Aschlande aufzubrechen.

KAZAVON

Neolandus weiß das Folgende über Kazavon:

- Als Neolandus Königin Ileosa wegen des Todes König Eodreds II. konfrontierte, hetzte sie ihm zur Antwort die Assassinen der Roten Mantis auf den Hals – für Neolandus ein hinreichender Beweis ihrer Schuld. Dank seines Wissens um den Grundriss des Schlosses und seines Glücks konnte Neolandus entkommen und sich bei seinem Freund Salvator Schrei in Alt-Korvosa verstecken.
- Nachdem Neolandus sich von dem Angriff erholt, aber ehe Salvator ihn den Arkonas übergeben hatte, verbrachte er viel Zeit mit heimlichen Befragungen, dem Studium von Unterlagen in der Endrin-Akademie und dem Versuch, anhand der kursierenden Gerüchte Rückschlüsse zu ziehen, was Königin Ileosas plötzliche Persönlichkeitsveränderung von bockiger Königin zu intriganter Tyrannin herbeigeführt haben könnte.
- Neolandus weiß, dass Königin Ileosa sich den Schlüssel zur Schatzkammer wiederholt „ausgeliehen" hat, um die Schätze Korvosas durchzugehen. Neolandus kennt auch mehrere alte und obskure Legenden über die Räume unter den Kammern Schloss Korvosas – diese Kammern, so heißt es, sollen etwas von großer Macht oder ein furchtbares Böses verbergen. Er hat auch bereits von „Mitternachtszähnen" gehört, bei denen es sich um ein heiliges Relikt von großer Bedeutung für die Schoanti handeln soll. Die Umstände legen nahe, dass die Schoanti diese Zähne wohl in der Pyramide verwahrt haben, welche als Fundament von Schloss Korvosa dient.
- Weitere Nachforschungen führten zu einer beunruhigenden alten Legende: Vor mehreren hundert Jahren zwang ein Zon-Kuthon dienender Blauer Drache namens Kazavon die Orks von Belkzens Boden in die Knie, ehe er Ustalav und Finismur angriff, bis er schließlich besiegt wurde und seine Überreste in alle Winde verstreut wurden. Der Legende nach enthielten einige seiner Körperteile - darunter seine Zähne - Bruchstücke der Essenz des Drachen.
- Neolandus vermutet, dass die Mitternachtszähne und Kazavons Zähne identisch sind. Die Beschreibung der neuen Krone der Königin klingt für Neolandus, als würde sie nun die Zähne auf dem Haupt tragen, was ihm sehr große Sorgen bereitet.
- Es gibt kaum nachvollziehbare Informationen über die Mitternachtszähne, da die Gründer Korvosas es nicht als wichtig erachteten, Aufzeichnungen über die Kultur der Schoanti anzulegen. Allerdings geben die Schoanti alles mündlich weiter, wenn also jemand die Wahrheit hinter den Mitternachtszähnen kennt, dann kennen sicherlich die Geschichtskundigen in den Aschlanden diese Wahrheit.

DIE REISE BEGINNT

Der nächste Schritt sollte auf der Hand liegen: Die SC müssen in die Aschlande reisen und Kontakt zu den Geschichtskundigen der Schoanti herstellen. Leider misstrauen die Schoanti den Bewohnern Korvosas seit langem und werden zweifelsohne die SC als Feinde betrachten. Neolandus weiß aber Rat, wo die SC beginnen sollten: bei

den Skoan-Quah, dem Schädelclan. Dieser Stamm ist am ehesten zu Friedensgesprächen mit Korvosa bereit, und Neolandus erinnert sich an einen alten Schamanen namens Tausend Knochen, der recht vernünftig und freundlich ist. Ehe die Arkonas Neolandus geschnappt hatten, hatte dieser versucht, ein nächtliches Treffen mit dem Schamanen zu arrangieren, doch zu diesem Zeitpunkt hatte Tausend Knochen bereits Korvosa verlassen und war in die Aschlande zu den Kallowhügeln zurückgekehrt.

Die SC sind Tausend Knochen gegen Ende des ersten Kapitels bereits begegnet; sofern sie dem Schoanti die Leiche seines Enkels Gaekhen zurückgebracht haben, sollten sie gut mit dem Schamanen stehen. Neolandus glaubt nun, dass jemand zu seinem Stamm reisen, Tausend Knochen finden und von ihm in Erfahrung bringen sollte, worum es sich bei den Mitternachtszähnen wirklich handelt – außerdem wäre es gut zu erfahren, ob die Schoanti wissen, wie man gegen eine Fähigkeit vorgehen kann, die es Königin Ileosa erlaubt, eine tödliche Wunde zu überleben.

Wenn die SC aufbrechen, verabschieden sich Vencarlo, Neolandus und Trinia (außer, die SC möchten, dass letztere sie begleitet) von ihnen, wünschen ihnen Glück und erklären, dass sie um eine sichere Reise der SC beten werden. Jason kann ihnen Reiseproviant für mehrere Wochen und genug Leichte Streitrösser (sowie ein paar Packpferde) mitgeben, falls sie reiten wollen. Die Reise nach Norden in die Aschlande sollte recht schnell verlaufen. Am leichtesten kommt man über die anarchistische Stadt Kaer Maga durch die gefährlichen, hohen Klippen, welche Varisia und die Aschlande trennen. Mehr zu Kaer Maga findest du im *Almanach zu Kaer Maga*, allerdings finden dort keine Ereignisse im Rahmen dieses Kapitels statt. Die Stadt der Fremden eignet sich dennoch bestens, um magische Gegenstände zu verkaufen, Ausrüstung zu erwerben und sich ansonsten auszustatten und vorzubereiten, zumal Korvosa unter Kriegsrecht steht und es möglicherweise nicht ratsam erscheint, in allzu naher Zukunft zurückzukehren. Neben Kaer Maga gibt es nicht viele einfache Überlandrouten, allerdings würden Magie wie Teleportieren und Fliegen es natürlich noch schneller ermöglichen, die Klippen zu überwinden, Sobald die SC die Storvalhöhen hinter sich bringen, betreten sie die Aschlande selbst.Auf Seite 414 in Anhang 2 findest du weitere Einzelheiten zu dieser zerklüfteten, feindseligen Region, sowie auf Seite 412 eine Karte mit den Hauptspielorten dieses Kapitels. Die Tabelle für Zufallsbegegnungen auf Seite 464 enthält mehrere mögliche Begegnungen, welche die SC bei ihren Reisen durch dieses gefährliche Land haben könnten.

Die Schoanti

Drei Schoanti-Stämme leben in den Aschlanden, welche allesamt eigene Traditionen und Lebensstile befolgen:

Lyrune-Quah (Mondclan): Die Lyrune-Quah sind nomadische Desnagläubige. Eine große Gruppe von ihnen besucht gegenwärtig einen uralten Desnaschrein namens Haus des Mondes, diese traditionelle Lagerstätte ist aber nun das Versteck eines gefährlichen lokalen Raubtieres.

Sklar-Quah (Sonnenclan): Der größte und kriegerischste Schoanti-Stamm stellt seine Mitglieder vor gefährliche Prüfungen, ehe sie sich Krieger nennen dürfen. Ihre Schamanen sind die einzigen, die noch Informationen über Kazavons Zähne weitergeben.

Skoan-Quah (Schädelclan): Die Skoan-Quah hausen in den östlichsten Regionen der Aschlande. Viele ihrer Schamanen, darunter auch Tausend Knochen, bemühen sich, mit Korvosa Frieden zu schließen, weshalb die anderen Stämme die Skoan-Quah zunehmend meiden. Da die Schoanti aber glauben, dass die Skoan-Quah die engsten Kontakte zum Reich der Toten besäßen und ihre Ahnen vor bösen Geistern beschützen würden, lassen sie bislang widerwillig von anderen Maßnahmen gegen den Stamm ab.

Die Bruderschaft der Gebeine

Die Bruderschaft der Gebeine ist eine Geheimgesellschaft bestehend aus Anhängern Zon-Kuthons, Fanatikern aus ganz Avistan, die auf ein gemeinsames Ziel hinarbeiten: Kazavons Relikte zusammenzutragen, um sicherzustellen, dass der uralte Kriegsherr niemals wiedergeboren wird. Ihre Existenz wird selbst in Nidal vor anderen Kultanhängern geheimgehalten. Die Bruderschaft der Gebeine ahnt schon lange, dass sich eines dieser Relikte in Korvosa befindet. Angesichts Kazavons Erwachens in Korvosa geht mittlerweile die nächste Beauftragte der Bruderschaft, Laori Vaus, den Omen und Vorzeichnen nach. Auf Laoris Tat hin entsenden die Anführer der Bruderschaft einen ihrer Schattengrafen (eine Art Botschafter zwischen der Bruderschaft und den Kytonen in Diensten Zon-Kuthons), um Laori zu unterstützen. Schattengraf Sial trifft zu Beginn dieses Kapitels mit seinem Kyton-Eidolon in der Region ein und trifft sich mit Laori in Kaer Maga, wo sie ungestört Nachforschungen anstellen können, ohne zu riskieren, dass Königin Ileosa auf sie aufmerksam wird. Sie unterhalten sich auch darüber, auf die SC zurückzugreifen, damit diese der Bruderschaft helfen, der Königin Kazavons Zähne abzunehmen, wenn die Zeit reif ist. Laori ist wütend angesichts der Entscheidung der Bruderschaft, ihr Hilfe zu schicken – als ob sie mit der Situation nicht allein zurechtkäme! – außerdem ist Schattengraf Sial ein alter Bekannter, mit dem sie in der Vergangenheit aneinandergeraten ist. Sial wiederum betrachtet Laori als unmündiges Kind, welches gewichtige Fehler gemacht hat, sodass er nur hoffen kann, die Lage noch zu retten. Wo Laori sich durchaus mit den SC beraten und ihre Ansichten schätzen würde, geht Sial davon aus, dass sie durch den Kontakt mit Ungläubigen (oder besser: Leuten, die nicht der Bruderschaft angehören) die gesamte Geheimgesellschaft in Gefahr bringt aufzufliegen.

Für den Gutteil dieses Kapitels verbleiben die beiden in Kaer Maga und verfolgen die Fortschritte der SC mittels *Ausspähung*, auch wenn es an Sials Nerven zehrt, dass er die Informationen stets aus zweiter Hand erfährt, da ja Laori die Zauber wirkt. Sie werden sich an die SC erst per-

sönlich wenden, wenn diese sich im 5. Kapitel in der Nähe von Narbwall befinden. Du kannst in der Zwischenzeit dem SC, welchen du als Ziel von Laoris *Ausspähung* ausgewählt hast, immer wieder eine Gelegenheit geben, den Effekt zu bemerken. Falls die SC den Effekt bemerken und dadurch zu sehr abgelenkt werden, nutzt Laori eine Ladung ihres *Zauberstabes: Verständigung*, um sie zu kontaktieren und sich für das Ausspionieren zu entschuldigen – sie erklärt, sie sei neugierig gewesen, was sie so anstellen. Ob dies zu einem frühzeitigen Kontakt zwischen den SC und den Gesandten der Bruderschaft führt, bleibt aber dir überlassen.



Die Rote Mantis

Da Königin Ileosa sich zunehmend Sorgen hinsichtlich der SC macht, weist sie ihre Verbündeten bei der Roten Mantis an, sich um diese rebellischen Emporkömmlinge zu kümmern, ehe sie ihre Pläne wirklich stören können. Entsprechend modifiziert sie ihre bisherigen Befehle: Neolandus soll zwar immer noch sterben, allerdings hat sie die Kompetenzen, welche die Charta der Stadt dem Herrscher zubilligt, bereits derart überschritten, dass der Seneschall für sie keine echte politische Gefahr mehr darstellt. Die SC dagegen bereiten ihr immer größere Sorgen, sodass sie Zinnober, die lokale Anführerin der Roten Mantis, beauftragt, die SC aus dem Weg zu räumen.

Vom geheimen Versteck der Roten Mantis in Korvosa aus organisiert Zinnober ihre Leute und gibt bekannt, dass die SC nun anstelle Neolandus' ganz oben auf der Todesliste stehen. Sobald sie erfährt, dass die SC in die Aschlande unterwegs sind, heuert sie eine lokale Legende an: einen schoanti-jagenden Waldläufer, den man nur als den Aschländer kennt. Dank seiner genauen Kenntnisse der Region können Zinnobers Leute mehrfach die SC im Rahmen des zweiten Teiles dieses Kapitels angreifen – zwei dieser Mordversuche werden im Text beschrieben, du kannst dir noch weitere ausdenken. Zinnober selbst verlässt Korvosa nicht, sondern kommuniziert mit ihren Attentätern mittels *Verständigung* über Koriantu, eine Klerikerin der Roten Mantis. Die SC werden aber im Rahmen des dritten Teiles Gelegenheit haben, Zinnober zu stellen.

Die Aschflügel-Gargylen

In den Aschlanden hausen zahlreiche Stämme monströser Humanoider und andere primitive Kreaturen. Zahlenmäßig sind sie den Schoanti zwar unterlegen, individuell aber gefährlicher als der durchschnittliche Mensch. Ein Stamm solcher Kreaturen, der schon lange in den Aschlanden haust und bereits mit allen drei lokalen Schoanti-Quahs in Konflikt geraten ist, ist der Stamm der Aschflügel-Gargylen. Diese Gargylen sind allesamt verbesserte Vertreter ihrer Art; sie wirken felsiger und verwitterter als jene Artgenossen, die näher an der Zivilisation leben – wenn sie ihre Fähigkeit Starre nutzen, wirken sie wie erodierte Statuen oder finstere Steinklötze.

Die Aschflügel geben wunderbare Verbündete für die Rote Mantis in den Aschlanden ab, sodass Zinnober schnell einen Waffenstillstand mit ihnen aushandelt und ihnen eine größere Menge auf Mediogalti geprägten Goldes zukommen lässt. Die Gargylen begleiten die Rote Mantis beim letztendlichen Angriff auf Flammenfurt, allerdings könnten die SC schon im Vorfeld einer Gruppe von ihnen über den Weg laufen. Verwende die folgenden Spielwerte für diese mächtigen und ungewöhnlichen Gargylen:

ASCHFLÜGEL-GARGYL **HG 5**

EP 1.600

Verbesserter Gargyl (*MHB*, S. 121, 295)

CB Mittelgroßer monströser Humanoider (Erde)

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

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 16 (+4 GE, +6 Natürlich)

TP 52 (5W10+25)

REF +8, **WIL** +6, **ZÄH** +6

SR 10/Magie

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich)

Nahkampf Biss +9 (1W4+4), 2 Klauen +9 (1W6+4), Durchbohren +9 (1W4+4)

TAKTIK

Im Kampf Aschflügel-Gargylen hassen Menschen – und am meisten hassen sie Schoanti. Im Kampf greifen sie diese daher bevorzugt an. Oft nutzen sie Angriff im Vorbeifliegen, um ein Stück aus einem Gegner herauszubeißen, ohne sie Vollen Angriffen auszusetzen.

Moral Ein Aschflügel flieht, wenn er unter 5 TP reduziert wird.

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 18, **KO** 20, **IN** 10, **WE** 15, **CH** 11

GAB +5; **KMB** +9; **KMV** 23

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Kampfreflexe, Schweben

Fertigkeiten Akrobatik +4, Fliegen +12, Heimlichkeit +14 (zwischen Steinen +20), Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +10

Sprachen Gemeinsprache, Terral

Besondere Eigenschaften Starre

Der Aschländer

Seit langen steigen immer wieder Räuber der Sklar-Quah von den Storvalhöhen herab, um über Orte wie Sarwin und Abken herzufallen. Sie nehmen aber auch die kleineren Dörfer zwischen den Yondabakari und dem Eschenhain ins Visier. Der Aschländer stammt aus einem dieser Dörfer, welches von den Schoanti ausradiert wurde. Er gab seinen Namen auf und widmete sich fortan aus Rache der Jagd auf Schoanti. Die Stämme der Region bezeichnen ihn mittlerweile als den „Teufels-Tschamek" und viele Schoanti glauben, dass der berüchtigte Aschländer kein Sterblicher, sondern ein Rachegeist sei, der seine Kraft aus den Seelen jener ziehe, welche während der Raubzüge in die südlichen Tieflande getötet werden. Während der Jahre des Jagens und Tötens von Schoanti kam der Aschländer zu zwei zynischen Erkenntnissen: Egal wie viele Schoanti er in seinem Leben töten würde, es würden immer mehr kommen, und dass die Kultur der Schoanti eigentlich bereits zum Untergang verdammt sei, wird sie doch Stück für Stück zwischen den wachsenden Städten und Nationen im Süden und Westen und den weitaus brutaleren Orks und Riesen im Norden und Osten zermalmt. Sein rechtschaffener Zorn ist längst ermüdet, und er arbeitet nun als ortskundiger Führer für jene Südländer, die die trockene Region sicher durchqueren wollen. Insgeheim verabscheut er den Umstand, dass er mit den Jahren den Schoanti, welche er jagt, ähnlicher geworden ist als den Cheliern, deren Erbe er zu verteidigen glaubte – er kennt aber kein anderes Leben mehr.

Scheußliche Trophäen seiner Opfer tauchen immer wieder in der Landschaft auf, meist handelt es sich um die Köpfe von Schoanti-Jägern, die ihn als Beute auserkoren hatten. Diese Köpfe spießt er auf Äste auf und hämmert ihnen Armbrustbolzen in die Augen – dies drückt die Drohung aus, dass jene, die vom Aschländer getötet werden, den Weg ins Jenseits nicht mehr finden könnten.

Während die SC durch die Aschlande reisen, sollten sie über wenigstens eine solche Zurschaustellung stolpern – den verwesenden Kopf eines Schoanti auf einem spitzen Holzpfahl, welcher in eine Lücke zwischen zwei Felsen gerammt wurde, sodass der Kopf an eine Fahne an der Seite eines Gebäudes erinnert. Hellrote Armbrustbolzen wurden in die Augenhöhlen getrieben. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 30, erkennt er, dass dieses Totem eine Hinterlassenschaft des Aschländers ist – sollten die SC in Begleitung eines Schoanti-NSC sein, so erhalten sie von ihm diese Information automatisch. Der NSC erklärt weiter, dass diese geheimnisvolle Gestalt schon seit vielen Jahren die Aschlande heimsuche. Der Aschländer greife niemals größere Gruppen an sondern nur einsame Jäger und verwende eine „seltsame, kreischende Armbrust". Es gibt viele Legenden über den Aschländer – wer er sei, woher er komme und warum er die Schoanti jage. Die Skoan-Quah halten ihn für den rastlosen Geist eines korvoser Generals, welcher diese Lande heimsuche und weiterhin Schoanti töten werde, bis er ebenso viele getötet hat, wie er selbst an Freunden und Verwandten durch Schoanti verloren hat. Die beiden Armbrustbolzen in den Augen sind die Visitenkarte des Aschländers, der Zustand des Kopfes deutet aber an, dass der rätselhafte Jäger längst nicht mehr in der Nähe ist. – Natürlich stimmt letzteres überhaupt nicht...

Als Zinnober den Aschländer als Führer anheuert, verdient der verbitterte Einzelgänger mehr Geld als in den letzten Jahren zusammen, um eine seltsame, finstere Gruppe von Assassinen durch die Region zu führen. Zynisch wie er ist, kümmert es den Aschländer nicht, dass diese Assassinen wahrscheinlich andere Leute chelischer Abstammung jagen, wie er einer ist. Mit dem verdienten Geld könnte er endlich in die Tieflande zurückkehren und einen neuen Hof errichten, wie ihn die Schoanti vor all den Jahren zerstört haben. Doch in seinem Herzen weiß er auch, dass die zerklüfteten Aschlande nun seine Heimat sind, und dass er ebenso von ihnen geprägt wurde wie die von ihm gehassten Schoanti.

Während des Höhepunktes des zweiten Teiles kämpft der Aschländer an der Seite der Roten Mantis. Die SC können aber auch vorher schon versuchen, ihn aufzuspüren, um den Respekt der Schoanti zu erlangen. In diesem Fall sollten die SC ihm zusammen mit einigen Angehörigen der Roten Mantis begegnen.

DER ASCHLÄNDER **HG 12**

EP 19.200

Menschlicher Waldläufer 10/Weltengänger EXP 3
CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE, +3 Natürlich, +6 Rüstung)
TP 151 (13W10+75)
REF +12, **WIL** +5, **ZÄH** +13
Immunitäten Entkräftung, Erschöpfung; **Resistenzen** Feuer10; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Beil [Meisterarbeit] +15/+10/+5 (1W6+1/×3)
Fernkampf *Verteidiger* +15/+10/+5 (1W10+1/17–20)
Besondere Angriffe Erzfeinde (Riesen +6, Magische Bestien +2, Menschen +2), Kampfstil (Armbrust) EXP,
Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 7; Konzentration +8)
2. — *Rindenhaut*
1. — *Durchschlagende Geschosse* EXP, *Spurloses Gehen*, *Tier bezaubern* (SG 12)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Aschländer wirkt vor jeder Spähmission *Spurloses Gehen*. Ehe er sich an einem Kampf beteiligt, wirkt er *Rindenhaut* auf sich.
Im Kampf Der Aschländer zieht den Fernkampf mit *Verteidiger* vor; er wirkt *Durchschlagende Geschosse* auf die Armbrust und nimmt stets Schoanti ins Visier, wenn er eine Wahl hat. Bei berittenen Gegnern wirkt er gern *Tier bezaubern* auf ein Reittier, um ihre Beweglichkeit zu schmälern. Auf sein Beil greift er nur zurück, wenn er in

den Nahkampf gezwungen wird. Sein Tiergefährte Nimmerfern bleibt stets an seiner Seite – der Aschländer setzt den Feuerfellpuma lieber als Wächter ein, während er schläft, denn als Leibwächter oder Attentäter.

Moral Der Aschländer ist zwar kein Feigling, mag die Rote Mantis aber nicht wirklich. Daher könnte er gekauft werden – für wenigstens 500 GM überlässt er Zinnober und die Attentäter ihrem Schicksal und könnte sogar mitten im Kampf die Seiten wechseln. Da er aber gesehen hat, wozu sie fähig sind, ist er nicht daran interessiert, sich mit der Roten Mantis anzulegen. Sollte er unter 20 TP reduziert werden, flieht er in jedem Fall.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 18, **KO** 18, **IN** 10, **WE** 13, **CH** 8

GAB +13; **KMB** +14; **KMV** 30

Talente Abhärtung, Ausdauer, Aus vollem Lauf schießen, Ausweichen,Kritischer Treffer (Blutend), Kritischer-Treffer-Fokus, Präzisionsschuss, Tödliche Zielgenauigkeit, Umgang mit Exotischen Waffen (Schwere Repetierarmbrust), Unverwüstlich, Verbesserter Kritischer Treffer (Schwere Repetierarmbrust), Waffenfokus (Schwere Repetierarmbrust)

Fertigkeiten Einschüchtern +15, Heilkunde +17, Heimlichkeit +20, Mit Tieren umgehen +15, Sprachenkunde +5, Überlebenskunst +17, Wahrnehmung +17, Wissen (Geographie) +14

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch, Schoanti

Besondere Eigenschaften Bevorzugte Gelände (Wüste +6, Berge +2, Ebenen +2, Städtisch +2), Bund des Jägers (Feuerfellpuma namens Nimmerfern), Geländebeherrschung (Wüste), Geländemeisterschaft (Wüste), Schneller Verfolger, Spuren lesen +5, Tierempathie +9, Unterholz durchqueren

Kampfausrüstung *Trank: Hast, Stab: Mittelschwere Wunden heilen* (8 Ladungen); **sonstige Ausrüstung** *Mithralkettenhemd +2, Verteidiger (Schwere Repetierarmbrust des Verderbens (Menschen) +1)* mit 20 *Kreischenden Bolzen* und 10 Bolzen, Beil [Meisterarbeit], *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2, Schutzring +1*, Überlebensausrüstung ARK

NIMMERFERN **HG —**

Männlicher Feuerfellpuma- (Leopard) Tiergefährte

N Mittelgroßes Tier

INI +5; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +5 GE, +5 Natürlich)

TP 51 (6W8+24)

REF +10, **WIL** +3; **ZÄH** +8, +4 gegen Verzauberungen

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Sprinten

Nahkampf Biss +9 (1W6+4), 2 Klauen +9 (1W3+4)

TAKTIK

Im Kampf Nimmerfern wurde ausgebildet, bevorzugt Schoanti anzugreifen, doch sollte der Aschländer von einem Gegner verletzt werden, stürzt der Feuerfellpuma sich stattdessen auf diesen Feind.

Moral Nimmerfern kämpft bis zum Tod, solange der Aschländer am Leben ist. Sollte der Aschländer getötet werden, verteidigt er dessen Leiche bis zum letzten Blutstropfen.

SPIELWERTE

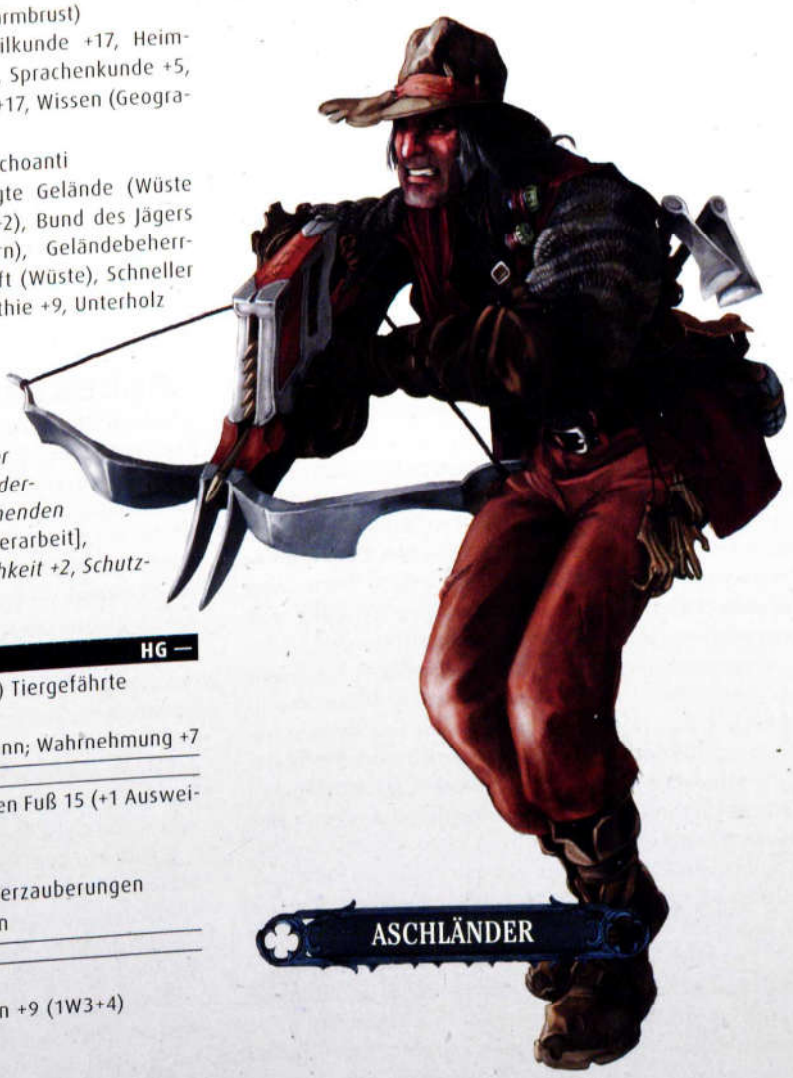
ST 18, **GE** 21, **KO** 16, **IN** 2, **WE** 12, **CH** 6

GAB +4; **KMB** +8; **KMV** 24 (28 gegen zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Ausweichen, Waffenfinesse

Fertigkeiten Heimlichkeit +11 (im Unterholz +15), Wahrnehmung +7

Besondere Eigenschaften Treue



ASCHLÄNDER

TEIL 2

PRÜFUNGEN DES RESPEKTES

Die Schoanti verspüren keinerlei Zuneigung für Korvosa und ihre Bewohner, und die gewaltreiche Geschichte zwischen ihnen und den chelischen Siedlern sorgt für angespannte Beziehungen zwischen den Quahs und Korvosa. Selbst wenn zu den SC Schoanti zählen, ist dies keine Garantie für ihre Sicherheit, solange sie sich nicht den Respekt der Stämme verdient haben. Was die SC bislang im Verlauf der Kampagne getan haben, interessiert die Schoanti nicht wirklich – wenn sie sich ihren Respekt verdienen wollen, müssen sie sich anstrengen!

Wenn die SC in die Aschlande aufbrechen, sollte ihnen bekannt sein, dass Neolandus hofft, dass der Schamane Tausend Knochen mehr über Kazavons Zähne wisse, und dass Tausend Knochen an einem Ort namens Kallowhügel im Herzen des Stammeslandes der Skoan-Quah lebt. Neolandus weiß, dass die Kallowhügel gut 75 Kilometer östlich von Kaer Maga liegen (ein Fertigkeitswurf für Wissen [Geographie] gegen SG 25 führt zum selben Ergebnis).

Dieses Abenteuer geht davon aus, dass die SC dem Weg des geringsten Widerstandes folgen, während sie versuchen, Vertrauen und Unterstützung der Schoanti zu erlangen. Zu Beginn verfügen sie wahrscheinlich nur über begrenztes Wissen zu den territorialen Stämmen, dank ihrer Interaktion mit Tausend Knochen in Kapitel 1 haben sie aber einen gewissen Vorteil, insbesondere falls sie mittels Magie wie *Traum* oder *Verständigung* zu ihm Kontakt aufnehmen und um ein Gespräch bitten. Selbst wenn sie unangekündigt bei den Kallowhügeln eintreffen, erfährt Tausend Knochen rasch davon und heißt die SC im Lager mit offenen Armen willkommen – sofern sie in Kapitel 1 geholfen haben, Gaekhens Leiche zu bergen.

Sollten die SC dagegen versuchen, mit den Lyrune-Quah oder den Sklar-Quah Kontakt aufzunehmen, ehe sie friedlichen Kontakt zu den Skoan-Quah aufgenommen haben, erschwert dies das Abenteuer: Die Sklar-Quah greifen Eindringlinge an, und die Lyrune-Quah gehen ihnen völlig aus dem Weg – in diesem Fall kannst du auf Zufallsbegegnungen und Erkenntnismagie zurückgreifen. Nutze die Ergebnisse von Zaubern wie *Heiliges Gespräch* und *Weissagung*, um die SC zu den Kallowhügeln zu lotsen. Sollten die SC zu lange umherstreifen, könnten sie auf eine Gruppe von Skoan-Quah-Knochenjägern stoßen, welche sie zu den Kallowhügeln führen – diese Gruppe könnte sogar von Tausend Knochen ausgeschickt worden sein, der eine Vision vom Kommen der SC gehabt hat.

Sollten die SC dagegen den Schoanti unbedingt mit Feindseligkeit begegnen wollen (oder falls es ihnen nicht gelungen ist, in Kapitel 1 Gaekhens Leiche seinem Großvater zu bringen, oder sie es schaffen, allen Respekt der Schoanti zu verlieren, indem ihr Respektwert auf -10 oder tiefer fällt; siehe unten), kannst du dieses Abenteuer auch auf direktere Weise leiten: Gib dem Sonnenschamanen (siehe Seite 226) einfach eine uralte Steintafel, welche die gesuchten Informationen enthält, um die SC nach Narbwall auf die Suche nach dem Schwert *Seristial* zu schicken– in diesem Fall ist das Wissen die Belohnung für einen langen und blutigen Krieg gegen die Stämme der Schoanti.

Möglicherweise befinden sich unter den SC Schoanti, welche vielleicht sogar einem der Stämme der Aschlande angehören. In diesem Fall haben diese SC derart viel Zeit zusammen mit Fremden (d.h. den anderen SC und den Bürgern Korvosas) verbracht, dass die Sklar-Quah sie wahrscheinlich ebenfalls als *Tschamek* (Fremde) betrachten. Natürlich könnte es die Queste um eine interessante Schicht bereichern, wenn ein Schoanti von seinen Leuten wieder akzeptiert werden möchte, ein Schoanti-Hintergrund stellt auf keinen Fall eine Abkürzung da, um den Respekt der Sklar-Quah zu erlangen. – Dennoch beginnt die Gruppe mit einem zusätzlichen Respektpunkt pro Schoanti-Charakter in der Gruppe (siehe unten).

RESPEKTPUNKTE

Der Kern dieses Teiles des Abenteuers ist die Bemühung, den Respekt der Schoanti zu erlangen. Sobald die SC genug Respekt erlangt haben, können sie einige der größten Geheimnisse der Schoanti zur Geschichte der Region erfahren, welche mit Kazavons Zähnen in Verbindung stehen. Die wachsende Anerkennung der Schoanti wird in Form eines Respektwertes präsentiert, der sich durch das Erlangen von Respektpunkten verändert. Du solltest den SC nicht verheimlichen, wie viele Respektpunkte sie bereits zusammengetragen haben, ihnen aber nicht verraten, wie welcher Respektwert erreicht werden muss, damit ihr Unterfangen gelingt! Wie und in welcher Reihenfolge die SC ihre Respektpunkte sammeln, ist irrelevant, die in diesem Kapitel enthaltenen Begegnungen und Abenteuer sind allerdings nach wachsender Gefahr sortiert.

Sobald die SC 20 Respektpunkte erlangt haben, nimmt Tausend Knochen zu ihnen Kontakt auf und teilt ihnen mit, dass sein Volk entschieden habe, dass die SC würdig wären, am Wissen der Schoanti teilzuhaben – weiteres findest du im Abschluss des Kapitels auf Seite 254.

Shoanti-SC: Wenn die SC erstmals signifikant mit einem Schoanti-Quah interagieren (wahrscheinlich bei ihrer Ankunft an den Kallowhügeln), erhält die Gruppe 1 Respekt-



punkt pro SC, bei dem es sich um einen Schoanti zu handeln scheint. Sollte ein angeblicher Schoanti-SC später als Betrüger enttarnt werden (z.B. im Falle eines Cheliers, der sich mittels *Selbstverkleidung* als Schoanti tarnt), verlieren die SC 3 Respektpunkte. Ein SC kann diesen Respektpunkt seiner Gruppe nur ein Mal einbringen, egal mit wie vielen Stämmen die Gruppe letztendlich interagiert.

Trophäen: Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 15 oder fragt er einen Schoanti nach diesem Thema, erfährt er, dass bestimmte Monster und Bewohner der Aschlande seit langem Feinde der Schoanti sind und dass Trophäen in Form abgetrennter Köpfe dieser Feinde Respekt einbringen. Solche Trophäen können von Kreaturen mit HG 9 oder höher gewonnen werden – weniger gefährliche Kreaturen mögen zwar auch Feinde der Schoanti sein, sind aber nicht tödlich genug, um ihren Respekt zu verdienen. Des Weiteren muss eine Trophäe binnen einer Woche einem Ältesten oder Schamanen der Schoanti in Gegenwart des Stammes präsentiert werden. Pro derart präsentierter Trophäe können die SC 1 Respektpunkt erlangen. Sie können auf diese Weise insgesamt maximal 10 Respektpunkte erhalten, weitere Trophäen werden wohlwollend begutachtet und die SC werden als große Krieger gelobt, bringen aber keine weiteren Respektpunkte. Passende Kreaturen wären hochstufige Orks, Riesen, Drachen, Magische Bestien und bekannte Kriminelle und Feinde der Schoanti (z.B. der Aschländer).

Questen und Ereignisse: Die SC können ferner Respektpunkte erlangen, indem sie Questen vollenden oder sich bei verschiedenen Begegnungen entsprechend der Schoanti-Traditionen verhalten; wie viele Respektpunkte sie jeweils dabei verdienen können, findest du im jeweiligen Eintrag.

Respektpunkte verlieren: Scheitern die SC bei einer Queste, kostet sie dies keine Respektpunkte, da die Schoanti wissen, dass man bei einem weiteren Anlauf durchaus Erfolg haben kann. Zeigen sie aber in der Öffentlichkeit mangelnden Respekt vor einem Ältesten oder greifen sie grundlos einen Schoanti an, kann dies die SC Respektpunkte nach deinem Ermessen kosten – beachte, dass der Respektwert der Gruppe durchaus ins Negative fallen kann!

Verlust allen Respektes: Sollten die SC jemals einen Respektwert von -10 oder weniger erreichen, betrachten die Schoanti sie fortan als Feinde ihres Volkes. Ab diesem Punkt können die SC das gesuchte Wissen nur noch durch Kampf erlangen...

DIE KALLOWHÜGEL

Die Skoan-Quah sind zwar nicht so kriegerisch wie die Sklar-Quah, misstrauen Fremden aber dennoch – insbesondere, wenn diese Tschamek sich an die uralten

Grabstätten in den Kallowhügeln anschleichen. Die Skoan-Quah markieren ihre Gebiete mit großen Felshaufen, die von Tierschädeln bekrönt sind – diese Markierungen dienen als Wegweiser und Warnung für Fremde, wie ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 15 aufzeigt. Je näher die SC den Kallowhügeln kommen, umso häufiger stoßen sie auf diese Felshaufen.

Sobald die SC sich den Kallowhügeln auf weniger als einen 3/4 Kilometer annähern, werden sie von einer vierköpfigen Gruppe Skoan-Quah-Knochenjäger angehalten – diese Männer und Frauen patrouillieren zwischen den Grabhügeln und werden von Kindesbeinen an im Kampf gegen Untote ausgebildet. Die vier Knochenjäger sind überrascht, Tschamek zu treffen, begrüßen sie aber dennoch. Sie wollen wissen, warum die SC sich ihrem Lagerplatz nähern, sind aber nicht völlig unhöflich oder feindselig. Solange die SC ihre Wünsche verständlich und klar äußern, erklären die Knochenjäger sich bereit, sie ins Lager ihres Stammes zu führen. Sollten die SC Tausend Knochen oder Gaekhen erwähnen, entspannen sie sich, da der alte Schamane seinen Leuten von den SC berichtet hat, welche die Leiche des jungen Kriegers für ihn geborgen haben.

Die Kallowhügel sind eine Ansammlung von Hunderten von Steinhaufen, die seit 300 Jahren als Grabstätten für alle drei Schoanti-Stämme der Aschlande dienen. Die Skoan-Quah sind die Hüter der Grabhügel und lagern meistens in einem kleinen Tal am westlichsten Rand der Hügel. Etwa 75 Skoan-Quah halten sich stets in diesem Lager auf, wobei aber ein ständiges Kommen und Gehen unter den Nomaden herrscht. Die meisten Nomaden sind Krieger oder Barbaren der 1. Stufe, allerdings sind auch immer wenigsten 12 Knochenjäger zugegen.

Der Häuptling der Kallowhügel und der Skoan-Quah ist ein stiller, dürrer Mann namens **Ein-Leben** (CN Menschlicher Waldläufer 9), der schon sein ganzes Erwachsenenleben bei den Kallowhügeln verbracht hat – im Gegensatz zum Rest seines Stammes, der weiterhin nomadisch umherzieht. Eine weitere permanente Bewohnerin des Lagers ist eine ältere Frau namens **Aschetänzerin** (CN Alte menschliche Waldläuferin 2/Schamanin [ABR VI] 9), die Stammesälteste, erfahrenste Schamanin und Anführerin der Knochenjäger. Ein weiterer Beschützer der Kallowhügel ist ein verkrüppelter Drachenlöwe namens **Reißende-Krallen** (Verbesserter Drachenlöwe ohne Bewegungsrate für Fliegen; *MHB III*, S. 76, 291). Der Drachenlöwe hat seine Schwingen vor einigen Jahren im Kampf gegen einen Landhai verloren; die stolze Kreatur wurde von Häuptling Ein-Leben vor dem sicheren Tod bewahrt. Nun beschützt sie die Skoan-Quah und liegt oft auf einem Grabhügel in der Nähe des Zeltes des Häuptlings in der Sonne.

Gegenwärtig nennt auch der Skoan-Quah-Schamane Tausend Knochen (siehe Seite 458) die Kallowhügel sein Zuhause. Seit er und seine Anhänger sich angesichts der wachsenden Feindseligkeiten aus Korvosa zurückgezogen haben, sorgt Tausend Knochen sich zunehmend um die Zukunft. Er weiß, dass die Probleme in Korvosa die Stadt vergiftet haben, und fürchtet sich vor den Plänen, welche Königin Ileosa vielleicht für die Schoanti hegen könnte, während sie ihre Macht weiter konsolidiert und ausbaut. Die anderen Schoanti sind dagegen der Ansicht, dass die dekadenten Chelier genau die Lage verdienen, die über sie hereingebrochen ist, daher fallen Tausend Knochens Warnungen, dass Königin Ileosa für die Schoanti ebenso schlecht, wenn nicht schlimmer, sein könnte als für ihre Stadt, bislang auf taube Ohren.

Der Erstkontakt mit den Skoan-Quah könnte angespannt verlaufen, allerdings enden diese Spannungen, sobald Tausend Knochen erscheint. Sein freundliches Lächeln und dass er die SC willkommen heißt, beruhigen die anderen Schoanti, dass wohl kein Kampf ansteht, sodass ihre anfängliche Ablehnung Neugier weicht, schließlich haben die meisten von ihnen noch nie einen echten Tschamek gesehen. Tausend Knochen reagiert auf alle Versuche, ein Gespräch über Königin Ileosa oder Kazavon zu beginnen, mit der Erklärung, dass er ähnliche Sorgen hege wie die SC, ein solches Gespräch aber am richtigen Ort zur rechten Zeit geführt werden müsse – am besten beim abendlichen Feuer des Knochenrates.

Tausend Knochen sorgt dafür, dass die SC in einer Gästejurte ausruhen können. Er lässt ihnen ausreichend Nahrung und Wasser bringen und schaut auch kurz bei ihnen vorbei, da er gern von ihren weiteren Abenteuern hören möchte. Erfährt er, dass Rolth Lamm bestraft oder getötet wurde, nickt er anerkennend ob der Gerechtigkeit, die dem Nekromanten widerfahren ist. Falls die SC fragen, führt er sie zu dem Grabhügel, in dem Gaekhens Asche nun ruht.

Krojuns Ankunft

Die SC sind nicht die einzigen Gäste, die an diesem Tag die Kallowhügel besuchen. Nachdem die SC angekommen sind und sich zum Ausruhen in ihre Jurte zurückgezogen haben (oder vielleicht auch bei ihrer Rückkehr von Gaekhens Grabhügel), trifft ein dreister junger Held der Sklar-Quah namens Krojun Isst-Was-Er-Tötet zusammen mit einer Ehrengarde aus sechs Donnerrufern ein. Er kommt aus demselben Grund, der alle anderen Schoanti zu den Kallowhügeln führt – jemand Wichtiges ist verstorben. In diesem Fall bringen sie die Leiche von Berak, eines Sklar-Quah-Helden, der für seine vielen erfolgreichen Angriffe auf orkische Aggressoren aus Urglin bekannt war. Krojun hat nicht zu Beraks Freunden gehört, wurde von seinem Häuptling aber gebeten, Beraks Leiche nach Süden zu den Kallowhügeln zu bringen, damit sich seine Asche zu der der anderen Helden gesellen kann. Krojun weiß, dass es sich gegenwärtig nicht gehört, schlecht über den Toten zu sprechen, ist nach der Reise aber verbittert und knurrig.

Wenn Krojun eintrifft, übernehmen die Skoan-Quah schweigend Beraks Leiche und bereiten sie für die Bestattung vor. Krojun will eigentlich nicht für die Zeremonie bleiben, doch ehe er wieder abreist, bemerkt er, dass die Skoan-Quah noch andere Besucher haben – entweder sieht er die SC oder erkennt, dass die Gästejurte benutzt wird. Er eilt zu Häuptling Ein-Leben und verlangt zu erfahren, wer zu Besuch weilt; sobald er erfährt, dass es sich um Fremde handelt, sucht er diese voller Zorn und wachsender Empörung auf.



Tausend Knochen eilt seinerseits zu den SC, ehe Krojun Unruhe stiften kann. Er warnt sie, dass Krojun ein Held der Sklar-Quah sei, und dass sollte hier Blut vergossen werden, dies die bereits unsicheren Beziehungen zwischen den Stämmen stark erschüttern würde. Krojun verbringt einige Momente damit, die SC mit verächtlich-abschätzenden Blick zu begutachten, dann wendet er sich an den Häuptling:

Krojun fragt Häuptling Ein-Leben: „Warum beherbergen die Skoan-Quah Tschamek-Eindringlinge?"

Während Häuptling Ein-Leben noch nach einer Erklärung sucht, welche den hünenhaften Besucher nicht weiter erzürnt, senkt Tausend Knochen den Kopf, als denke er sorgfältig über Krojuns Worte nach, antwortet dann aber mit scharfer Stimme: „Sage mir, Krojun, seit wann beurteilen die Sklar-Quah, wer ein Eindringling in den Kallowhügeln ist, wo die Asche unserer Väter ruht?"

„Deine Worte verändern die Frage, Tausend Knochen", antwortet der Schoanti-Held verächtlich. „Diese Fremden bringen Ärger in die Aschlande und das weißt du. Die kommenden Tag werden uns allen aufzeigen, wer Recht hat."

„Vielleicht." sagt Tausend Knochen. „Doch nicht heute und nicht hier. Möchtest du, dass dein Sonnenschamane hört, dass du Beraks Begräbnis geschändet und entehrt hast, weil du hier Blut vergossen hast?"

Krojun hält mit angespannten Nackenmuskeln inne, doch dann atmet er aus und grinst. „Du verstehst mich falsch, Tausend Knochen. Mein Schmerz hat mich meine Worte schlecht wählen lassen. Doch achte bitte darauf, dass kein Tschamek unsere Andenken an die Ahnen hier schändet." Sein Lächeln wird breiter, während er eine schmale Lederschlaufe aus seinem Rucksack holt. „Gäste der Skoan-Quah müssen sicherlich tapfer sein, so weit zu reisen. Es macht euch doch nichts aus, wenn ich den Mut und die Stärke eurer Gäste prüfe, oder?"

Ein SC kann die Lederschlaufe mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 20 als Requisit eines Schoanti-Spieles namens Sredna identifizieren. Tausend Knochen blickt zu den SC und zuckt mit den Schultern, womit er andeutet, dass die Entscheidung bei ihnen liegt. Nur ein SC muss die Herausforderung annehmen – sollte dies keiner tun, lacht Krojun herzhaft und steckt die Schlaufe wieder ein. „Es ist ein Wunder, dass sie es bis hierher geschafft haben, Tausend Knochen", sagt er, wirft den SC noch einen letzten Blick zu, ehe er sich abwendet, um sich den anderen Donnerrufern anzuschließen, welche Berak noch das letzte Geleit geben wollen, ehe sie heim in ihr Stammesgebiet reisen.

Kreaturen: Krojun ist ein Symbol und Held der Sklar-Quah. Gelingt den SC ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 30 oder fragen sie Tausend Knochen oder ei-

nen anderen kundigen Schoanti, so können sie vieles über Krojun erfahren: Als junger Krieger suchte er nach einer Möglichkeit, an einem orkischen Streiter namens Kyrust Häuptlingsmörder vom Stamm der Verrotteten Zunge Rache zu üben, welcher von Urglin aus brutale Überfälle auf Krojuns Stamm organisierte. In seiner Verzweiflung suchte er einen abgeschieden in den Irrsinnsbergen lebenden Schoanti-Hexenmeister auf, welcher ihn mehreren schweren Prüfungen unterzog und ihm versprach, dass Krojun so die Stärke erlangen würde Kyrust zu besiegen. Die Prüfungen waren wahrlich furchtbar; zum Teil unterwiesen sie Krojun aber auch im Donner-und-Fangzahn-Kampfstil. Krojun brauchte Monate, um sie zu vollenden. Schließlich stand er triumphierend vor dem Hexenmeister und verlangte seine Belohnung. Der Hexenmeister aber erklärte, er hätte keine Belohnung für ihn und verschwand. Krojuns Wut war groß und als er mit leeren Händen zu seinem Volk zurückkehrte, musste er feststellen, dass sein ganzer Stamm von Kyrust versklavt worden war. Krojun verfolgte tagelang die Sklavenkarawane, bis er sie schließlich wenige Kilometer von Urglin entfernt einholen konnte. In einer fantastischen Zurschaustellung von Raserei und Kraft besiegte er eigenhändig die Orks und ihren Anführer Kyrust. Doch erst als er den Kopf des Orks vom Rumpf abtrennte und als Trophäe und Symbol der Macht der Sklar-Quah über ihre Feinde für sich beanspruchte, erkannte er endlich die Wahrheit, dass der seltsame alte Hexenmeister ihm tatsächlich ein Geschenk gemacht hatte. Denn ohne das Können und die Körperkraft, welche Krojun bei den Aufgaben erlangt hatte, vor die ihn der Hexenmeister gestellt hatte, wäre er sicherlich im Kampf gegen die Orks gefallen!

Heute steht Krojun ganz vorn an der Front bei den Bemühungen des Sonnenclans, gegen die Orks und Tschamek zurückzuschlagen, welche jahrhundertelang den Schoanti zugesetzt haben. Wenn Krojun erfährt, dass sich die SC in den Aschlanden aufhalten, beschäftigt er sich nur noch mit ihnen. Bei seinen Erfahrungen mit den Orks im Norden und den Tschamek im Süden hat er gelernt, dass die Fremden trotz der Lehren seines Stammes nicht so primitiv oder grausam sind wie die Orks. Bei vielen Tschamek hat er dieselbe Tapferkeit, Stärke und Kraft zum Durchhalten gesehen wie bei seinen eigenen Leuten, allerdings ist er noch nicht ganz davon überzeugt, dass sie seinen Respekt verdienen könnten. Er hofft daher, die SC prüfen zu können, mehr über ihre Lebensweise zu erfahren und letztendlich einen furchtbaren Krieg zu vereiteln, der eintreten könnte, sollte sein Volk sich entscheiden auf Korvosa zu marschieren.

Egal ob die SC Krojuns Herausforderung annehmen oder nicht, der Barbar tritt im Laufe dieses Kapitels mehrfach in Erscheinung.

KROJUN ISST-WAS-ER-TÖTET **HG 12**

EP 19.200

Menschlicher Barbar 13

N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +2; **Sinne** Geruchssinn; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 20 (+2 Ablenkung, +2 GE, -2 Kampfrausch, +1 Natürlich, +6 Rüstung, +3 Schild)

TP 181 (13W12+91)

REF +6, **WIL** +9, **ZÄH** +14,

SR 4/—; **Verteidigungsfähigkeiten** Fallengespür +4; Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 16,50 m (12 m in Rüstung)

Nahkampf *Erdspalter des Donners +1,* +19/+14/+9 (2W6+7/19–20/×3), *Klar +1,* +19 (1W6+4), Biss +14 (1W4+3)

Besondere Angriffe Kampfrauschkräfte (Animalische Wut, Erhöhte Schadensreduzierung +1, Geruchssinn, Schneller Fuß +1,50 m, Starker Geist, Verteidigungshaltung +3); Mächtiger Kampfrausch (31 Runden/Tag),

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollte Krojun wissen, dass er es mit vielen oder mächtigen Gegnern zu tun hat, trägt er seine *Schoanti-Kriegsbemalung* auf und trinkt einen *Trank: Schild des Glaubens +2.*

Im Kampf Krojun stürmt furchtlos in den Kampf. Er zieht den Kampf Mann gegen Mann vor, um seinen Donner und Fangzahn-Kampfstil in vollem Umfang nutzen zu können. Wenn er einen Kritischen Treffer landet, brüllt er gern seinen eigenen Namen.

Moral Krojun ist dickköpfig und mutig im Überfluss, aber kein Dummkopf. Sollte er zahlen- oder kräftemäßig stark unterlegen sein oder unter 21 TP reduziert werden, zieht er sich zurück. Nur im Kampfrausch kämpft er bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 15, **KO** 22, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 12

GAB +13; **KMB** +19; **KMV** 31

Talente Donner und Fangzahn [HB Varisia], Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Schildfokus, Verbesserter Kritischer Treffer (Erdspalter), Waffenfokus (Erdspalter), Waffenfokus (Klar)

Fertigkeiten Akrobatik +16 (Springen +20), Einschüchtern +17, Reiten +16, Überlebenskunst +16

Sprachen Gemeinsprache, Schoanti

Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung

Kampfausrüstung *Trank: Schild des Glaubens +2* (4x), *Trank: Schwere Wunden heilen* (2x); **sonstige Ausrüstung** *Fellrüstung +2, Klar* [ARK] *+1, Erdspalter* [ARK] *des Donners +1, Amulett der Natürlichen Rüstung +1, Lauf- und Springstiefel, Schoanti-Kriegsbemalung* (3, orange; siehe Seite 435), 3 Granate (Wert je 50 GM)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Donner und Fangzahn Krojun kann seinen Erdspalter und seinen Klar zugleich führen, als würde er mit einer Doppelwaffe kämpfen. Führt er einen Erdspalter in der einen Hand und einen Klar in der Zweithand, behält er den Schildbonus des Klars, selbst wenn er damit angreift, und behandelt den Erdspalter als Einhändige Waffe und den Klar als Leichte Waffe hinsichtlich der Mali aufgrund von Kampf mit zwei Waffen.

Respektpunkte: Die SC verlieren 1 Respektpunkt, sollte keiner von ihnen Krojuns Herausforderung annehmen.

EIN SREDNA-FREUNDSCHAFTSSPIEL

Bei Sredna stehen sich zwei Spieler auf Händen und Knien gegenüber, wobei zwischen ihren Köpfen etwa 0,30 m Raum ist. Um die Köpfe der Teilnehmer wird eine Lederschlaufe wie ein Stirnband gewickelt, sodass sie aneinander gebunden werden. Wenn das Spiel beginnt, starrt jeder dem anderen in die Augen, während er selbst langsam rückwärts zu kriechen versucht. Das resultierende Tauziehen verursacht große Schmerzen, da sich das Leder in die weichen Bereiche von Kopf und Nacken gräbt. Irgendwann gibt einer der Teilnehmer auf, indem er den Kopf senkt und den Riemen von seinem Haupt rutschen lässt. Meist dauert eine Partie Sredna nur wenige Sekunden. Bei gleichstarken Gegnern kann sie aber auch länger dauern, meist endet das Spiel dann in einem Unentschieden.

Zu Beginn einer Partie muss jeder Teilnehmer dem anderen drei „Atemzüge" (3 Runden) lang in die Augen blicken, ehe er zu ziehen versucht. Wer vor der 4. Runde zieht, wird sofort disqualifiziert. Einschüchterung und Geduld sind fast ebenso wichtige Werkzeuge zum Sieg wie Stärke. Während dieser ersten 3 Runden legen die Teilnehmer konkurrierende Fertigkeitswürfe für Einschüchtern ab, indem sie aufheulen, mit den Zähnen knirschen und Beleidigungen spucken. Wenn ein Teilnehmer einen konkurrierenden Fertigkeitswurf gewinnt, erhält er 2 Punkte, bei einem Gleichstand erhält jeder 1 Punkt. In der 4. Runde wird die Initiative ausgewürfelt, wer sich zuerst bewegt. Ist ein Charakter an der Reihe, kann er sich zwischen Ziehen und Standhalten entscheiden.

Ziehen: Die Charaktere legen konkurrierende Stärkewürfe ab. Hat der Verteidiger beim letzten Zug Standhalten gewählt, erhält er einen Bonus von +4 auf seinen Wurf. Gewinnt der ziehende Charakter den Wurf, erhält er 2 Punkte, verliert er oder kommt es zu einem Gleichstand, erhält der Gegner 2 Punkte.

Standhalten: Der Charakter konzentriert sich auf seine Haltung und erhält einen Bonus von +4 auf seinen nächsten Stärkewurf um Ziehen zu widerstehen. Ab Ende der 4. Runde rechnen die Teilnehmer zum Ende der Runde ihre Punkte zusammen. Jeder muss sodann einen Zähigkeitswurf ablegen, um weitermachen zu können; der SG dieses Wurfes ist der Punktewert des Gegners. Scheitert der Zähigkeitswurf, bricht der Teilnehmer zusammen und verliert die Partie. Scheitern beide, liegt ein Unentschieden vor. Sollten beide Teilnehmer ihre Rettungswürfe schaffen, wird die Partie eine weitere Runde fortgesetzt. Ein Charakter mit dem Talent Ausdauer erhält auf diesen Zähigkeitswurf einen Bonus von +4.

Respektpunkte: Sollte die Partie gegen Krojun länger als 6 Runden andauern, verfällt Krojun in Kampfrausch, um einen Vorteil zu erlangen – er tut dies auch, sollte der SC in Kampfrausch verfallen. Verfällt Krojun in Kampfrausch, erhält die Gruppe 1 Respektpunkt.

Krojun respektiert Tapferkeit, und selbst wenn er seinen Gegner besiegt, schlägt er ihm gutmütig auf die Schulter und erklärt: „Beinahe so gut wie ein Auerochsenkalb – nichts wofür man sich schämen müsste." Er lacht herzhaft, während er seinen Riemen an sich nimmt und dann zu seinen Leuten geht, um dem Begräbnis beizuwohnen. Die Gruppe verdient 1 Respektpunkt.

Im Falle eines Unentschiedens sagt Krojun nichts, sondern blickt seinen Gegner erst aus zusammengekniffenen Au- gen an, nickt dann knapp und kehrt zum Begräbnis zurück. Die Gruppe verdient 2 Respektpunkte.

Sollten die SC Krojun besiegen, geht er wutbrüllend zu Boden und rollt sich einen Moment lang unbeherrscht im Staub. Wenn er wieder auf die Beine kommt, wird sein Brüllen zu Lachen. „Du ziehst wie ein brünstiger Auerochse, kleiner Tschamek. Gut gemacht!" Auf das Kompliment folgen ein schnelles Nicken und ein weiteres Grinsen, dann geht er zu seinen Stammesbrüdern. Die Gruppe verdient 3 Respektpunkte.

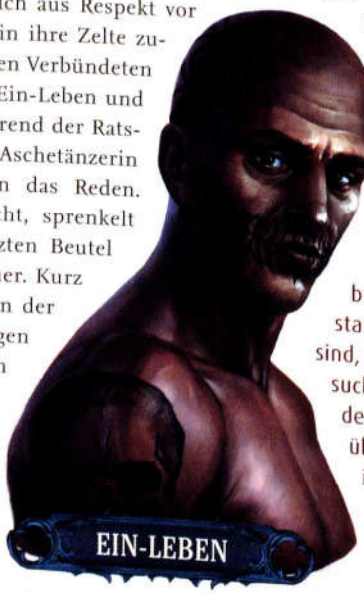
Belohnung: Sollten die SC im Rahmen des Spieles 2 oder mehr Respektpunkte erlangen, belohne sie mit 6.400 EP (selbst wenn sie am Ende verlieren).



KROJUN ISST-WAS-ER-TÖTET

Das Knochenrat-Feuer

Mit Einbruch der Nacht lädt Tausend Knochen die SC ein, sich im Zentrum des Lagers zu ihm zu gesellen. Die meisten anderen Skoan-Quah ziehen sich aus Respekt vor dem Knochenrat-Feuer frühzeitig in ihre Zelte zurück, sodass neben den SC und ihren Verbündeten nur Tausend Knochen, Häuptling Ein-Leben und Aschetänzerin anwesend sind. Während der Ratssitzung schweigen Ein-Leben und Aschetänzerin und überlassen Tausend Knochen das Reden. Während Tausend Knochen spricht, sprenkelt Aschetänzerin aus einem abgenutzten Beutel grün-braunen Kräuterstaub ins Feuer. Kurz darauf umgeben die Dämpfe alle in der Nähe des Feuers; die Effekte erzeugen leicht verschwommene Sicht und ein schwaches Wohlgefühl, aber keine wirklichen Spieleffekte. Lies Tausend Knochens Ansprache den Spielern vor oder verwende eigene Worte:



„Ihr habt meinem Volk einen großen Dienst erwiesen, indem ihr uns die Leiche eines unserer Krieger zurückgebracht habt. Ich spüre, dass ihr nun eine Bitte auf dem Herzen habt. Doch wisset, dass ihr mit eurer Frage uns allen helft. Die Skoan-Quah sind ein friedliches Volk, aber die anderen Stämme meiden uns. Unsere Bereitschaft, uns unter Tschamek zu mischen und mit ihnen Kontakt zu halten, beschämt viele unserer Brüder und Schwestern in den anderen Quahs. Nur ihr Respekt für unsere Tradition, die Toten aller Schoanti-Stämme zu bewachen und zu beschützen, hindert sie daran, uns mit offener Feindschaft zu begegnen. Meine Worte erreichen ihre Ohren nicht, wenn ich sie vor Königin Ileosa und ihrem Aufstieg zur Macht warne. Sie hören Geschichten über die Stadt in Flammen und einen toten König, von einer Krankheit, welche die Stadtbewohner verheert, und sie sehen darin die gerechte Strafe für einen verhassten Feind. Mein Volk sieht nicht die größere Gefahr, welche aus diesem Chaos erwächst. Und nun kommt ihr mit Sorgen zu mir und sucht die Unterstützung meines Volkes. Sagt, was ihr von den Schoanti wünscht, und vielleicht stellen wir fest, dass wir im Grunde dasselbe suchen."

Tausend Knochen lauscht der Geschichte der SC still und ernst, wird aber sichtlich unruhig, wenn er hört, wie sie von Ileosas Macht berichten, ihrer scheinbaren Unverwundbarkeit und wie sie ihre neue Krone beschreiben. Natürlich hat er von anderen Reisenden Gerüchte vernommen, doch die Neuigkeiten aus dem Mund von Leuten zu hören, denen er vertraut, bestätigt seine Ängste. Sobald die SC diese Information enthüllen oder ihn nach „Mitternachtszähnen" oder Kazavons Zähnen fragen, legt sich seine Stirn kurz in Falten, ehe er antwortet:

„Mein Volk hat vor nicht allzu langer Zeit dort gelebt, wo euer Volk nun lebt. Wir hatten dort viele, viele Generationen lang gelebt, doch über die Jahrhunderte hinweg hat mein Volk stets das Wissen der Ahnen weitergegeben. Als aber Cheliax den Krieg in unser altes Land trug und uns vor vielen Jahren in die Aschlande vertrieb, kämpften wir. Und starben. Und viele von uns nahmen ihr Wissen mit ins Grab, ohne Gelegenheit gehabt zu haben, es weiterzugeben. Mit „Mitternachtszähnen" kann ich nichts anfangen, wohl aber mit dem Namen „Kazavon" – er steht mit einem mächtigen und uralten Bösen in Verbindung und viele Schoanti glauben, dass einen solchen Namen laut auszusprechen bedeutet, das Böse zu bewahren. Dies und der Umstand, dass viele Wissenshüter im Krieg gestorben sind, bedeutet, dass nur wenige das von euch wohl gesuchte Wissen noch besitzen – die Sonnenschamanen der Sklar-Quah. Nur sie bewahren noch das Wissen über die Zeit unseres Volkes in jenen Landen, die ihr nun Korvosa nennt, aber sie teilen es nicht gern mit Tschamek... oder anderen Schoanti. Wenn ihr euch allerdings bei meinem Volk einen Namen machen und euch den nötigen Respekt verdienen würdet, so würden selbst die Ältesten unter den Sonnenschamanen zustimmen, euch das gesuchte Wissen mitzuteilen."

Sofern es angemessen ist, hält Tausend Knochen an dieser Stelle inne, um den SC zu gratulieren, wie sie sich gegenüber Krojun und beim Sredna-Spiel verhalten haben, und enthüllt, dass solche Handlungen bereits die Saat des Respektes unter den Schoanti ausgebracht hätten. Dennoch stünde den SC noch viel Arbeit bevor, so sie einen Sonnenschamanen der Sklar-Quah dazu bringen wollen, sein Wissen über Kazavon und seine Zähne preiszugeben.

Es gäbe mehrere Wege, sich Respekt zu verdienen, erklärt Tausend Knochen, allerdings ahne er, dass sie sich dabei besser beeilen sollten. Sie könnten Feinde der Schoanti besiegen und Zeit unter ihnen verbringen, um ihre Lebensweise zu erlernen, doch könnte dies zu lange dauern. Stattdessen hat Tausend Knochen einige Ideen, wie die SC auf weniger zeitaufwendige Weise den Respekt und Ruhm erlangen könnten, die sie benötigen, um mit einem Schamanen der Sklar-Quah zu sprechen.

Zum Nalharest eines Feindes werden: Es ist eine Sache, einen Gegner im Kampf zu besiegen, aber eine andere, seinen Respekt zu erlangen. Tausend Knochen stellt fest, dass die SC sich vielleicht bereits mit Krojun einen Feind gemacht hätten, wenn auch unverschuldet. Sollten sie Krojun davon überzeugen können, wenigstens einen von ihnen zu seinem *Nalharest*, seinem Blutsbruder (oder seiner Blutsschwester) zu erklären, wären die Sonnenschamanen gezwungen, die SC zu vertrauenswürdigen Leuten zu erklären. (Sollten die SC Krojun während des Angriffes auf Flammenfurt retten, ernennt er sie zu seinen Blutsgeschwistern; siehe Seite 233.)

Stellt die Tat eines legendären Helden nach: Falls die SC die überlieferte Tat eines legendären Schoanti-Helden nachstellen können, können sie so Respekt erlangen. Tau-

DIE LEGENDE VON SKURAK

Skurak war ein großer Krieger der Sklar-Quah, aber ein noch größerer Verräter. Er tötete seinen Bruder, dessen Mut noch größer gewesen war als der seine. Für die Sklar-Quah sind die schlimmsten Verbrechen jene, die gegen die geheiligte Familie ausgeführt werden. Skurak berief sich zwar auf einen Jagdunfall, doch andere sprachen von einem Mord aus Neid und Zorn. Der Sonnenschamane erklärte Skurak zum Tschamek und er wurde ausgestoßen. Ehe er aber ging, erklärte er, er würde wiedergeboren werden und zu seinem Stamm zurückkehren. Und dies tat er auch.

Er ging zum Jagdrevier des großen Funkenschlunds, den man auch den Clanverschlinger nennt. Nur mit seinem Dolch bewaffnet ging er auf die Bestie zu und sprang ohne Furcht in ihr Maul und schnitt sich den Weg frei. Er kehrte dann zu seinem Clan zurück und erklärte, er sei wiedergeboren worden und hätte seine Schandtaten im reinigenden Feuer in Funkenschlunds Magen zurückgelassen. Der Legende nach akzeptierte der Sonnenschamane dies und niemand sprach mehr von Skurak als einem Tschamek.

SPIELERUNTERLAGE #4–1

send Knochen fällt spontan die Geschichte von Skurak ein (siehe die Spielerunterlage #4-1 auf dieser Seite). Funkenschlund lebt immer noch und sollten die SC ins Jagdrevier des großen Wurms reisen und Skuraks Tat nachvollziehen, fördert dies ihre eigene Legende. (Die Queste, von Funkenschlund verschlungen zu werden und dann aus seinem Bauch zu entkommen, findest du ab Seite 224.)

Gewinnt die Unterstützung eines Wahrsprechers: Wahrsprecher werden geboren, nicht geschaffen. Manchmal vergehen Generationen, ohne dass den Schoanti ein Wahrsprecher erwächst. Ein Wahrsprecher, erklärt Tausend Knochen, sei jemand, „der viele Leben lebt, ohne eine Lüge zu erzählen, und der nach Jahrzehnten der Selbstkontrolle, Keuschheit und Selbstreflektion die Gabe erlangt, nur noch die Wahrheit zu sprechen." Tausend Knochen weiß nur von einem gegenwärtig in den Aschlanden lebenden Wahrsprecher, einem Mann namens Akram, der unter den Lyrune-Quah lebt. Er weiß nicht, ob Akram noch lebt oder ob er die SC unterstützen würde – doch wenn sie zusammen mit einem Wahrsprecher vor die Sonnenschamanen treten würden, wüssten die Schamanen, dass die SC ehrlich sind. (Um Akrams Hilfe zu erlangen, müssen die SC den Lyrune-Quah bei einem kleinen Problem im Haus des Mondes helfen – siehe Seite 218.)

Sucht das Zeichen der Sklavenhalter: In uralten Zeiten dienten die Schoanti einer Gruppe von Zauberern, welche in ihren Überlieferungen nur die „Sklavenhalter" genannt werden. Die Sklavenhalter gibt es nicht mehr, wohl aber manche ihrer Bauwerke. Ein solches Bauwerk befindet sich den Aschlanden, eine gefährliche Akropolis, zu der viele Schoanti reisen, um als Beweis ihres Mutes das Zeichen der Sklavenhalter zu gewinnen. Manche kehren niemals zurück. Wer sich aber das Zeichen verdient, gilt als mächtig, vom Glück gesegnet oder beides. Tausend Knochen kann den SC mitteilen, wo die Akropolis der Sklavenhalter liegt, hat sich aber nie selbst in die Ruine hineingewagt. Auf Nachfrage beschreibt er das Zeichen als siebenzackigen Stern, welcher seinem Träger die Fähigkeit verleiht, fremdartige magische Kräfte zu nutzen. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes oder Geschichte) gegen SG 30 kann ein SC bestätigen, dass es sich um die Sihedronrune handelt, ein mächtiges Symbol, welches mit dem untergegangenen Thassilon in Verbindung steht. (Mehr zu dieser gefährlichen Ruine findest du auf Seite 209.)

Überlebt die Prüfung des Totems: Wenn die SC von den Sklar-Quah die Erlaubnis erhielten, sich der Prüfung des Totems zu stellen, wären selbst die intolerantesten Schoanti dieses Stammes gezwungen zuzugeben, dass den SC Respekt zustünde. (Dieses komplexe Aufnahmeritual wird auf Seite 228 beschrieben.)

Die Unterstützung der Skoan-Quah

Sobald die SC ihre Fragen gestellt und ihre Ziele mit Sicherheit bestimmt haben, erklärt Tausend Knochen, dass er nicht beabsichtige, sie allein oder unbewaffnet auf ihre Queste in die Aschlande zu schicken. Er ruft vier tapfere junge Skoan-Quah-Knochenjäger ans Feuer und stellt sie als Ahalak, Hargev, Nalmid und Schadfrar vor. Die vier sollen die SC als ortskundige Führer dorthin bringen, wohin sie gehen müssen. Ferner werden sie die Taten der SC bezeugen und so helfen, dass die SC während ihrer Reisen den nötigen Respekt erlangen können. Allerdings sind die SC auch für das Überleben ihrer Begleiter verantwortlich, sodass sie trotz der vielen Gefahren und Mühen ihre Fähigkeiten und ihren Willen beweisen können, ihre schoantischen Verbündeten zu beschützen. Wenn sie schließlich

mit einem Sonnenschamanen sprechen und wenigstens noch einen Knochenjäger an ihrer Seite haben, sollte es ihnen leichter fallen, den Schamanen für die Zusammenarbeit zu gewinnen.

Ferner überreicht Tausend Knochen den SC einige nützliche Geschenke: fünf *Tränke: Schwere Wunden heilen*, einen *Stab: Wasser erschaffen* (44 Ladungen), einen *Stab: Elementen trotzen* (23 Ladungen) und fünf Tiegel mit *Schoanti-Kriegsbemalung* (drei rote und zwei silberne; siehe Seite 435). Sollten die SC zu diesen großzügigen Gaben Fragen stellen, lächelt der alte Schamane und erklärt: „Ich ahnte schon seit einiger Zeit, dass sich unsere Wege wieder kreuzen und ihr meine Hilfe brauchen würdet. Diese Gegenstände bedeuten mir nichts, doch sie könnten eure Leben retten."



SKOAN-QUAH-KNOCHENJÄGER

SKOAN-QUAH-KNOCHENJÄGER (4) **HG 4**

EP je 1.200

Menschlicher Mystiker EXP 3/Waldläufer 2

CN Mittelgroße Humanoide (Mensch) **INI** +2; **Sinne** Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +2 GE, +4 Rüstung)

TP je 46 (5 TW; 3W8+2W10+18)

REF +6, **WIL** +3, **ZÄH** +6; +2 Verständnisbonus gegen Geistesbeeinflussung, Gift und Krankheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Erdspalter [Meisterarbeit] +7 (2W6+3/×3)

Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +7 (1W8+2/×3)

Besondere Angriffe Erzfeind (Untote +2), Kampfstil (Zweihandwaffe) EXP

Bekannte Mystikerzauber (ZS 3; Konzentration +5)

1. (6/Tag) — *Furcht auslösen* (SG 13), *Heiligtum* (SG 13), *Leichte Wunden heilen, Untote entdecken, Vor Untoten verstecken* (SG 13)

0. (Beliebig oft) — *Ausbessern, Geisterhaftes Geräusch* (SG 12), *Licht, Magie entdecken, Magierhand, Nahrung und Wasser reinigen* (SG 12), *Wasser erschaffen*

Mysterium Gebeine

TAKTIK

Im Kampf Die Knochenjäger ziehen Fernkampfangriffe mit ihren Bögen aus der Deckung vor. Sollte einer im Nahkampf angegriffen werden, eilen die anderen ihm rasch zu Hilfe. Sobald die SC 10 Respektpunkte erlangt haben, lassen die Knochenjäger sich ihre Taktik von den SC weisen.

Moral Die Knochenjäger kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

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

GAB +4; **KMB** +6; **KMV** 19

Talente Abhärtung, Ausweichen, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Totemgeist (Skoan-Quah) WBIS

Fertigkeiten Heilkunde +10, Heimlichkeit +8, Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +8, Wissen (Religion) +6

Sprachen Gemeinsprache, Schoanti

Besondere Eigenschaften Mystikerfluch (Heimgesucht), Offenbarungen (Stimme des Grabes, Todesnähe), Spuren lesen +1, Tierempathie +4

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (3x), *Trank: Teilweise Genesung*; **sonstige Ausrüstung** Fellrüstung [Meisterarbeit], Kompositlangbogen [Meisterarbeit] (+2 ST), Erdspalter ARK [Meisterarbeit], *Schoanti-Kriegsbemalung* (weiß; siehe Seite 435), 95 GM

Respektpunkte: Jedes Mal, wenn ein Knochenjäger getötet und nicht ins Leben zurückgeholt wird, verlieren die SC 1W4 Respektpunkte. Sollten alle vier getötet werden, können die SC nicht länger Respektpunkte erlangen, bis wenigstens einer ins Leben zurückgeholt wird oder sie zu den Kallowhügeln zurückkehren und Tausend Knochen

um Ersatz bitten. Tausend Knochen kann den SC maximal drei Mal vier weitere Knochenjäger zur Seite stellen, ehe sie ihren Ruf völlig in den Sand gesetzt haben.

Belohnung: Belohne die SC für jeden der ursprünglichen vier Knochenjäger, der bis zum Ende dieses Kapitels überlebt (oder stirbt und von den SC ins Leben zurückgeholt wird), mit 2.400 EP (maximal 9.600 EP).

IN DIE ASCHLANDE

Sobald die SC damit beginnen, die Aschlande zu erkunden, sei es dass sie zu den Handlungsorten verschiedener Questen reisen, sei es dass sie nur nach Feinden der Schoanti suchen, um an Trophäen zu kommen, greif auf Seite 414 in Anhang 2 für weitere Informationen zurück. Auf Seite 412 findest du eine Karte der Aschlande mit allen für dieses Kapitel wichtigen Punkten. Du kannst diese Karte verwenden, um die Reisen der SC nachzuverfolgen und Zufallsbegegnungen entsprechend Seite 464 auszuwürfeln, du kannst aber auch auf dieses Element verzichten, z.B. weil die SC die Knochenjäger als einheimische Führer dabei haben.

Lass die SC während der Reise immer wieder Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung machen – der SC mit dem besten Ergebnis erhascht einen Blick auf eine andere kleine Reitergruppe in der Ferne. Gelingt diesem SC dann noch ein weiterer Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 40, kann er an der Spitze der Gruppe Krojun erkennen. Dieser behält die reisenden SC im Auge und wartet auf Gelegenheiten, um sie weiter zu prüfen. Sollten die SC versuchen, ihn zu stellen, geht er ihnen problemlos aus dem Weg, außer die SC teleportieren direkt an seinen Standort – diese Zurschaustellung von Macht würde Krojuns Krieger nervös machen, ihm aber nur ein Lächeln abringen. In diesem Fall erklärt er, dass die Aschlande ein gefährlicher Ort seien und jemand die Leichen der SC zu den Kallowhügeln zurückbringen müsste, sollten sie sterben, damit sie nicht als Untote zurückkehren. Augenzwinkernd bemerkt er zudem, dass die SC viele nette Dinge dabei hätten, bei denen es schade wäre, wenn sie einfach in der Wildnis verrotten würden. (Krojun hätte keine Hemmungen, ihre Leichen zu plündern, sollten sie einer Gefahr der Aschlande zum Opfer fallen.)

Du kannst die Spannung, welche die Anwesenheit dieser Kriegstruppe erzeugt, verstärken, indem du dieses Katz-und-Maus-Spiel auf Entfernung hinauszögerst, bis vielleicht gar nicht mehr so klar ist, wer eigentlich wen jagt. Versuche aber, die Anzahl der direkten Konfrontationen mit Krojun und seiner Gruppe niedrig zu halten, bis die SC die Akropolis der Sklavenhalter oder das Sklar-Quah-Lager von Flammenfurt erreichen.

A DIE AKROPOLIS DER SKLAVENHALTER

Die Akropolis der Sklavenhalter liegt auf einer Anhöhe im Schatten der Wyvernberge. Die Akropolis wurde von einem thassilonischen Magierorden errichtet, welcher heute nur noch als „die Sklavenhalter" bekannt ist. Diese Gruppe stand im Wettstreit mit dem Theraorden, welcher z.B. den Schwarzen Turm und die Bibliothek unter Jorgenfaust errichtet hat – siehe auch *Abenteuerpfad: Das Erwachen der Runenherrscher*, S. 207-209. Die wahre Pracht der Akropolis liegt aber unter der Erde. Da die Sklavenhalter dem Runenherrscher Karzoug ihren Wert und Nutzen beweisen wollten, wandten sie sich zunehmend den Lehren der Runengöttin Lissala zu. Mittels Meditation strebten sie danach, eine Methode zu entwickeln, die größten Werke der mächtigsten Beschwörer Thassilons nachzuahmen. Die Akropolis wurde als der Ort gebaut, an welchem sie ihre Beschwörungen perfektionieren und so fremdartige und furchtbare Monstrositäten wie Blutrote Wanderer, Leuchtende Kinder und andere Bösartigkeiten von jenseits der Sterne studieren konnten. Dabei strebten sie nach stets neuen Methoden, noch größere und noch gefährlichere Diener herbeizurufen, um sie Karzoug zu präsentieren. Die arrogantesten Magier des Ordens hofften, eines Tages eine Kreatur wie den Olifanten von Jendelay rufen zu können, erreichten aber nie den dafür nötigen Machtumfang, ehe sie sich schließlich gehörig übernahmen:

Die Sklavenhalter griffen auf verbotene Methoden zurück, welche zweifelhaften Quellen (seltsam gekleideten Händlern aus Leng) entwendet worden waren und machten sich an die Beschwörung eines gigantischen Wesens aus einem abgelegenen Winkel des Universums, eines Monsters, das als der Havero oder auch „Arme und Augen der Ewigkeit" bezeichnet wurde. Die Sklavenhalter konnten dank ihrer seltsamen Magie einen schlummernden Havero im Orbit eines toten Sternes lokalisieren, doch als sie ihn aus dem Dunklen Firmament holen und in ein speziell dafür angelegtes Gefängnis in ihrer Akropolis bugsieren wollten, zuckte der Schläfer kurz. Der Havero erwachte nicht einmal richtig, doch diese Zuckung genügte, um die Sklavenhalter auszulöschen und den Großteil der oberirdischen Anlagen der Akropolis binnen Minuten zu zerstören. Das Monster schläft immer noch fern von Golarion, doch die teilweise funktionsfähigen Portale, durch die es in die unterirdischen Kammern hätte verbracht werden sollen, sind noch aktiv, sodass noch heute, Jahrtausende nach Thassilons Untergang, die Spitzen einiger seiner Tentakel in der Tiefe zucken. Die Schoanti meiden die Ruinen, sieht man von einigen dickköpfigen Kriegern ab, welche hierher kommen, um ihre Tapferkeit zu beweisen, indem sie das Zeichen der Sklavenhalter erlangen. – Für die Schoanti ist das Zeichen der Sklavenhalter ein Beleg großen Mutes und sollten die SC es erlangen, so bringt ihnen dies sicherlich Status unter den Schoanti ein.

Merkmale der Akropolis

Oberirdisch ist von der Akropolis nur noch ein teilweise eingestürzter Turm übrig, welcher das Symbol des siebenzackigen Sternes trägt – das Sihedron. Direkt neben dem Symbol befindet sich ein 6 m breites, steinernes Doppeltor; die Torflügel stehen offen und eine staubige Treppe führt dahinter hinab nach Bereich **A1**. Soweit die Überlieferungen der Schoanti reichen, hat das Tor schon immer offengestanden und so bösartig einladend gewirkt. Alle Versuche,

das Tor zu schließen und zu versiegeln sind letztendlich aus geheimnisvollen Gründen gescheitert.

Sofern nicht anders vermerkt, sind die Kammern unter der Akropolis unbeleuchtet. Die Wände bestehen aus schwarzem Granit, durch den sich hier und da Ablagerungen blutroter Kristalle ziehen. Die Wände sind in regelmäßigen Intervallen mit komplexen Runenmustern geschmückt, welche die Tugenden des Runenherrschers Karzoug und die Macht der Göttin Lissala preisen, dazwischen taucht immer wieder das allgegenwärtige Sihedron mit seinen sieben Spitzen auf. Jede Steintür trägt das Sihedron als Relief, sollte das Symbol gedrückt werden, so ertönt ein Klicken und die Tür fährt in der Folgerunde langsam unter mahlenden Geräuschen in die Decke. Dort verbleibt sie 1 Minute lang, ehe sie sich wieder schließt. Ein SC, der einen Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 15 ablegt, kann eine Tür für 1 Monat in geöffneter oder geschlossener Position verklemmen, dann stellen die Energien des Gebäudes die Funktionalität der Tür wieder her. Ebenso kann die Funktionalität mittels eines weiteren Fertigkeitswurfes wieder hergestellt werden, dazu muss man sich nicht auf derselben Seite befinden, von der aus der Mechanismus verklemmt wurde. Ist es einer Kreatur nicht möglich, einen Türdurchgang zu verlassen, während sich die Steintür langsam absenkt, so erleidet sie 3W6 Schadenspunkte und wird von der Tür gegen den Boden gedrückt, bis sie mit einem Stärkewurf oder einem Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 25 freikommt.

Die Karte dieser Örtlichkeit findest du auf Seite 213.

Ein überlaufenes Gewölbe

Die SC kommen wahrscheinlich auf der Suche nach dem Zeichen der Sklavenhalter zur Akropolis. Sie sind aber nicht die einzigen, welche die Ruinen erkunden, da auch Krojun und seine Donnerrufer in der Region eintreffen. Krojun selbst hat nie nach dem Zeichen der Sklavenhalter gesucht; wenn er erfährt, dass die SC danach streben, fragt er sich, ob die Fremden wirklich nach dem Zeichen suchen oder es vielleicht nur vortäuschen wollen. Zugleich nagt an ihm, dass die Fremden das Zeichen erlangen könnten, welches er nicht besitzt. Er trifft mit drei loyalen Donnerrufern (Sklar-Quah-Skalden, welche im Kampf Totemspeere verwenden) kurz vor den SC an der Akropolis ein und betritt sie sofort, um die SC drinnen zu beobachten.

Ferner erreichen vier Assassinen der Roten Mantis die Akropolis, denen der Aschländer den Weg gewiesen hat, nachdem sich unter den Schoanti die Kunde verbreitet hat, dass die SC die Akropolis aufsuchen, um die Gunst der Schoanti zu gewinnen. Den Assassinen sind die Ziele der SC egal, sie betrachten die Akropolis lediglich als guten Ort für einen Hinterhalt und wollen die SC nach Möglichkeit dann angreifen, wenn sie bereits einen Teil ihrer Ressourcen verbraucht haben. Die Assassinen der Roten Mantis betreten das Gewölbe nach den SC.

Assassinen der Roten Mantis (HG 12): Zinnober glaubt nicht wirklich, dass diese vier die SC auslöschen können. Hauptsächlich sollen sie die SC angreifen, damit Zinnobers Klerikerin Koriantu, welche einen der Assassinen aus den sicheren Versteck in Korvosa ausspäht, die SC im Kampf beobachten kann. Der Aschländer betritt die Akropolis nicht, sondern kehrt zu den übrigen Assassinen irgendwo in den Aschlanden zurück; wahrscheinlich wird er erst beim Angriff auf Flammenfurt (siehe Seite 230) mit den SC interagieren. Gehe davon aus, dass diese vier Assassinen hochmotiviert sind und die Akropolis etwa 10 Minuten nach den SC betreten (bzw. wenn die SC sich jenseits von Bereich **A2** befinden). Sowie sie von den SC entdeckt werden, greifen die Assassinen sofort an.

ASSASSINEN DER ROTEN MANTIS (4) **HG 8**

EP je 4.800

TP je 78 (siehe Seite 144)

Sklar-Quah (HG 13): Krojun und seine Sklar-Quah-Donnerrufer betreten die Akropolis etwa eine Stunde vor Ankunft der SC. Sie bewegen sich schnell nach Bereich **A3**, um sich dort zu verbergen und zu beobachten. Sobald die SC Krojun entdecken verhält er sich recht forsch – er begrüßt die SC mit einem stoischen Nicken und erklärt, dass er und seine Donnerrufer sich Sorgen gemacht haben, dass die SC vielleicht den Ruinen nicht den nötigen Respekt erweisen und das Zeichen der Sklavenhalter fälschen könnten, um den gelungenen Abschluss ihrer Queste vorzutäuschen. Selbst wenn die SC erklären, dass sie keinen Betrug beabsichtigen, gibt Krojun ein abwertendes Grunzen von sich und sagt, dass die SC nicht besser seien als die „immer zu den Sternen hinaufblickenden Lyrune-Quah". Er behindert ihre Erkundungen der Ruinen aber nicht. Wohl aber möchte er wissen, was die SC in den Aschlanden eigentlich wollen, da er neugierig ist, was die SC und Tausend Knochen am Ratsfeuer besprochen haben. Auf die meisten Antworten reagiert er mit einem unbestimmbaren Brummen, doch sollten die SC erklären, dass sie eine Audienz bei einem Sonnenschamanen anstreben, lacht er laut (addiere in diesem Fall 2 Lärmpunkte zum Lärmwert – siehe Seite 212) und verkündet, dass derartiges niemals geschehen würde, schließlich sprächen die Sonnenschamanen der Sklar-Quah nicht mit Tschamek!

Im Anschluss begleitet Krojun die SC eine Weile unter dem Vorwand, er fände sie unterhaltsam, während er in Wahrheit versucht, sie einzuschätzen und ihre Methoden und Motive zu verstehen. Er hilft ihnen im Kampf nur, wenn die Assassinen der Roten Mantis ihm oder einem seiner Donnerrufer Schaden zufügen oder die SC ihn mittels eines Fertigkeitswurfes für Diplomatie gegen SG 31 oder für Einschüchtern gegen SG 23 dazu überreden können. Sollten die SC Einschüchtern nutzen, so verlassen er und seine Donnerrufer die Akropolis nach dem Kampf und reisen nach Flammenfurt zurück, wo sie schlecht von den SC sprechen (siehe Seite 211, „Respektpunkte"). Krojun und seine Donnerrufer unterstützen die SC aber automatisch bei jedem Kampf gegen den Havero.

Krojun möchte das Zeichen der Sklavenhalter erlangen, seinen Donnerrufern behagen die seltsamen Assassinen und Monster im Gewölbe überhaupt nicht. Sollten die SC sich bemühen, Krojun und seine Donnerrufer vor dem sicheren

Tode zu bewahren, könnte er sie frühzeitig zu seinen Nalharests („Blutsgeschwistern") erklären, statt damit bis zum Ende des Kampfes um Flammenfurt zu warten (siehe Seite 233).

KROJUN ISST-WAS-ER-TÖTET **HG 12**

EP 19.200

TP 181 (siehe Seite 204)

SKLAR-QUAH-DONNERRUFER (3) **HG 7**

EP 3.200

Menschlicher Skalde ABR VI 8

N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +7; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 17 (+3 Ablenkung, +3 GE, –1 Kampfrausch, +5 Rüstung)

TP 87 (8W8+48)

REF +5, **WIL** +10, **ZÄH** +11; +4 gegen Bardenauftritt, Schall- und sprachabhängige Effekte

Verteidigungsfähigkeiten Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf *Totemspeer +1,* +11/+6 (1W10+7/×3)

Fernkampf Totemspeer +9 (1W10+6/×3)

Besondere Angriffe Berserkerlied 20 Runden/Tag (Bewegungsaktion; Lied der Stärke, Lied des Kampfrausches, Marschlied), Kampfrauschkräfte (Schneller Fuß +1,50 m, Wachsame Kampfhaltung +2), Zauberwissen 1/Tag

Bekannte Skaldenzauber (ZS 8; Konzentration +11)

3. (3/Tag) — *Magie bannen, Monster bezaubern* (SG 16), *Schwere Wunden heilen*

2. (5/Tag) — *Beherzte Inspiration* EXP (SG 15), *Feuerwerk* (SG 15), *Geräuschexplosion* (SG 15), *Zerbersten* (SG 15)

1. (5/Tag) — *Federfall, Leichte Wunden heilen, Rascher Rückzug, Rettender Ausklang* EXP, *Schwächere Verwirrung* (SG 14)

0. (Beliebig oft) — *Ausbessern, Botschaft, Instrument herbeizaubern, Licht, Magie entdecken, Magierhand*

TAKTIK

Vor dem Kampf Ein Donnerrufer legt seine *Kriegsbemalung* an und nutzt seinen *Stab: Katzenhafte Anmut*, sobald er glaubt, ihm stünde ein Kampf bevor.

Im Kampf Ein Donnerrufer aktiviert sein Lied des Kampfrausches, während die anderen in den Nahkampf gehen. Der erste Donnerrufer unterstützt die Nahkämpfer sodann mit Heilzaubern oder wirkt Fernkampfzauber; wird ein Donnerrufer im Nahkampf unter 31 TP reduziert, fällt dieser Skalde zurück und tauscht die Position und Aufgabe mit dem bisherigen Sänger/Fernkämpfer.

Moral Solange Krojun lebt, kämpfen die Donnerrufer bis zum Tod.

Sollte Krojun sterben oder kampfunfähig werden, verlassen die Donnerrufer die Akropolis sofort und sprechen dann schlecht von den SC.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 16, **KO** 20, **IN** 10, **WE** 8, **CH** 16

GAB +6; **KMB** +10; **KMV** 25

Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen, Umgang mit Exotischen Waffen (Totemspeer), Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Auftreten (Blasinstrumente) +14, Auftreten (Schlaginstrumente) +14, Reiten +8, Überlebenskunst +7, Wahrnehmung +10, Wissen (Geschichte) +11

Sprachen Gemeinsprache, Schoanti

Besondere Eigenschaften Bardenauftritt +4, Gelehrter 1/Tag , Kampfrauschkräfte, Vielseitiger Auftritt (Blasinstrumente, Schlaginstrumente)

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2), *Stab: Katzenhafte Anmut* (15 Ladungen), *Stab: Leichte Wunden heilen* (30 Ladungen); **sonstige Ausrüstung** *Fellrüstung +1, Totemspeer +1,* Totemspeere (3), *Schoanti-Kriegsbemalung* (silbern, 2x; siehe Seite 435), 35 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Totemspeer Ein Totemspeer ist eine 6 Pfund wiegende, exotische zweihändige Nahkampfwaffe, welche Hieb- oder Stichschaden verursacht. Ein mit dieser Waffe geübter Charakter kann die Löcher im schaufelartigen Kopf der Waffe nutzen, um unheimliche, pfeifende Musik mittels Auftreten (Blasinstrumente) zu erzeugen. Die Spielwerte für Totemspeere findest du im *Handbuch: Varisia*; beachte, dass die Schadensart der Waffe von Stich und Wucht zu Hieb und Stich korrigiert wurde.

Respektpunkte: Sollten die Donnerrufer aus der Akropolis fliehen und dann schlecht über die SC sprechen, verlieren die SC 1W6 Respektpunkte.

Belohnung: Sofern die SC die heißblütigen Schoanti nicht angreifen, belohne sie pro Donnerrufer, der den Vorstoß in die Akropolis überlebt, mit EP, als hätten sie den Schoanti im Kampf besiegt.

A1 Promenade der Sklavenhalter

Die Steintreppe endet am Eingang eines 6 m breiten und 6 m hohen Korridors, der nach Osten in eine große Kammer führt. Der Boden ist von Staub und kleinen Aschehäuflein übersät, welche mancherorts erst kürzlich aufgewirbelt worden, wie es aussieht. Die Spur verschwindet im Osten, sobald der Steinboden frei von Staub und Trümmerstückchen wird.

Mit einem Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 4 bemerkt ein SC, dass vier menschengroße Kreaturen anscheinend erst kürzlich diesen Bereich von der Treppe her kommend in östliche Richtung durchquert haben. 3 m vom Übergang nach Bereich **A2** entfernt wird der Boden dann aber staubfrei. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 19, kann er der Spur folgen, welche zur Tür zwischen den Bereichen **A2** und **A3** führt, wo Krojun und seine Donnerrufer warten.

Rote Mantis: Sollte es in Bereich **A2** Aktivitäten geben, wenn die Assassinen der Roten Mantis die Akropolis 10 Minuten nach den SC betreten, so verstecken sich zwei von ihnen hier und die anderen beiden schleichen weiter nach Bereich **A2**. Andernfalls teilen sie sich in Zweiergruppen

auf und nutzen Heimlichkeit, während sie sich nach Bereich **A2** hineinbewegen.

Sklar-Quah: Die vier Sklar-Quah haben die Abdrücke auf dem Weg nach Bereich **A3** hinterlassen.

A2 Becken des Haveros (HG 10+)

Die Luft in diesem gewaltigen, an eine Kathedrale erinnernden Raum wirkt seltsam kühl. Die Wände weisen senkrecht nach oben verlaufende Vorsprünge auf, welche das Gewölbe stützen, wo die Decke in fast 12 m Höhe im Dunkeln verschwindet. Ein 1,50 m breiter Balkon läuft um den Raum herum; 4,50 m unterhalb des Balkons erstreckt sich ein Becken voll dunklen Wassers. Auf halbem Wege zwischen dem östlichen und dem westlichen Ende des Raumes führt eine Brücke über das Becken hinweg. Zwei große Steintüren befinden sich im Süden und Osten, kleinere Türen im Nordwesten und Südwesten – alle vier Türen tragen das Symbol des siebenzackigen Sternes.

Das dunkle Wasser ist kalt und abgestanden, unter einer Schicht dunkler Algen hat sich Schlamm angesammelt. Das Becken war früher eine große Kammer, die als Hauptbeschwörungssaal der Akropolis diente. Nun aber füllt etwas Kaltes, Gummiartiges und Gewaltiges unter Wasser den Gutteil der Kammer bis in eine Tiefe von grob 3 m ungleichmäßig aus.

Schmale Schlitze in der Nord- und der Südwand erlauben Kreaturen in den Beobachtungsgängen dahinter, die Geschehnisse in diesem Raum zu beobachten, während man sie selbst nur schwer von Bereich **A2** her bemerken kann. Ein SC kann diese gut versteckten Sichtschlitze mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 entdecken.

Kreaturen: Der seltsam unebene „Boden" des Beckens ist das Ergebnis des Versuches der Sklavenhalter, einen Havero aus dem Dunklen Firmament herbei zu beschwören. Sollte das Wasser irgendwie abgelassen werden, scheint der Boden von unebener, versteinerter Haut und Tentakelwindungen bedeckt zu sein – dies ist ein kleiner Teil der Flanke des Haveros. Hier und dort wachsen seltsame, knollenartige Auswüchse (geschlossene Augen) aus der sehnigen Masse. Die schlummernde Kreatur befindet sich quasi in einem Zustand des Winterschlafs (dies ist zumindest eine Analogie, mit welcher ein normalsterblicher Verstand arbeiten kann). Der gigantische Leib des Haveros ist unmöglich weit entfernt, umkreist er doch einen namenlosen toten Stern, allerdings ist der Boden dieses Beckens aufgrund der Portalmagie ihm unschön „nahe".

Zum Glück für die SC gibt es keinen Weg, den Havero aufzuwecken oder gänzlich durch das Portal in diesen Raum zu ziehen (siehe Seite 472 – ein Havero besitzt HG 24). Aufgrund eines seltsamen Nebeneffektes der uralten Magie der Sklavenhalter kann der Havero aber Geräusche in diesem Raum wahrnehmen. Schlimmer noch, die Spitzen seiner längsten Tentakel reichen durch das Portal und können Kreaturen in seiner unmittelbaren Nähe angreifen.

Während die SC die Bereiche **A2–A7** erkunden, führe daher Aufzeichnungen über den von ihnen verursachten Lärm in Form von Lärmpunkten, um zu bestimmen, wie viele Tentakel des Haveros reagieren. Modifiziere den Lärmwert dabei wie folgt:

Handlung	Erzeugte Lärmpunkte
Zauber mit verbaler Komponente wirken	1 Punkt pro Zauber
Rennen oder im Wasser schwimmen	1 Punkt pro sich bewegenden Charakter
Rufen	1 Punkt pro Ruf
Kampf	5 Punkte pro Runde
Einsatz eines Schalleffektes	10 Punkte pro Effekt
Tentakel angreifen	0 Punkte
Die Flanke des Haveros angreifen	1 Punkt pro Schadenspunkt

Verdopple die Lärmpunkte, die aus Lärm in Bereich **A2** resultieren (dies betrifft nicht auf den Havero ausgeführte Angriffe).

Reduziere den Lärmwert um 1W10 jede Minute, welche verstreicht, ohne dass neue Lärmpunkte generiert werden.

Die Anzahl der Lärmpunkte bestimmt, wie die Tentakel des Haveros erwachen und sich verhalten. Verwende die folgende Tabelle, um festzulegen, wann die Arme erwachen und was sie tun – die Effekte jeder Lärmstufe treten in der Folgerunde nach Erreichen des jeweiligen Lärmwertes ein. Sinkt der Lärmwert dagegen in einen anderen Schwellenbereich, wird dadurch keine neue Reaktion ausgelöst.

Lärmwert	Tentakelreaktion
10	**Zuckung**: Die Tentakel des Haveros beben und zucken. Die ganze Ruine erzittert leicht, und das Wasser im Becken in Bereich **A2** wirbelt und kocht, als ob sich etwas Großes gerade unter der Oberfläche bewegt hat.
20	**Neugier**: Ein Tentakel des Haveros hebt sich in Bereich **A2** aus dem Wasser, um den Raum abzutasten. Der Tentakel taucht in einem der beiden mittleren Felder auf einer zufällig bestimmten Seite des Becken auf (zwischen den Bereichen östlich und westlich des mittleren Balkons). Sollte es in diesen Feldern bereits Tentakel geben, können neue Tentakel in angrenzenden Feldern auftauchen. Sollte ein auftauchender Tentakel mittels Blindgespür Kreaturen innerhalb von 18 m Entfernung wahrnehmen, greift er die ihm nächste Kreatur in diesem Bereich an.
30	**Suche**: Wie Neugier, aber zwei Tentakel heben sich aus dem Wasser in Bereich **A2**, einer auf jeder Seite des Beckens.
40	**Angriff**: Wie Suche, nur dass sich zwei Tentakel in einem Feld am Rand des Beckens nahe des letzten Geräusches aus dem Wasser heben, welches für Lärmpunkte gesorgt hat, sodass die Tentakel möglicherweise mehr Ziele erreichen.
50	**Zorn**: Wie Angriff, aber vier Tentakel.



Wenn Tentakel des Haveros aus dem Wasser kommen, dann behandle jeden als eigene Kreatur. Maximal vier Tentakel können zugleich aktiv sein und neue Tentakel erscheinen zu Beginn einer Runde passend zum aktuellen Lärmwert. Ein Tentakel kann sich nicht bewegen, besitzt aber eine Reichweite von 18 m – 3 m davon werden verbraucht, um die Wasseroberfläche zu durchbrechen, sodass er noch über genug Länge verfügt, um Ziele auf dem Balkon zu erreichen.

Du kannst die Tentakel am besten im taktischen Kampf darstellen, indem du eine große Anzahl passender Spielsteine, z.B. Münzen, verwendest. Wenn ein Tentakel auftaucht, platziere eine Münze im entsprechenden Feld – diese erste Münze repräsentiert die Spitze des Tentakels und wird von dir bewegt, wenn er seine Umgebung abtastet. Wenn du diesen Spielstein aus einem Feld bewegst, lege einen neuen Stein auf das verlassene Feld, um die Länge des Tentakels darzustellen. Eventuell solltest du pro Tentakel auch unterschiedlich farbige Spielsteine verwenden, da es sonst rasch unübersichtlich werden kann.

Wenn ein Tentakel seine Handlung ausführt, kann die Spitze sich sofort an jeden beliebigen Punkt innerhalb von 15 m Entfernung zu seinem Auftauchpunkt bewegen und der Tentakel kann einen Angriff gegen eine Kreatur durchführen, die sich angrenzend zu einem der Spielsteine befindet, die seine Länge repräsentieren. Ebenso kann auch ein Charakter einen Tentakel an jedem Punkt seiner Länge angreifen.

Sobald mehrere Tentakel aktiv sind, solltest du auch unterschiedlich farbige Markierungen verwenden, um klarzustellen, welche Spitze zu welchem Tentakel gehört. Du könntest auch Pfeifenreiniger oder bunte Fäden verwenden, um die Tentakel auf dem Bodenplan zu repräsentieren, und Spielsteine als Gewichte benutzen. Wird ein Tentakel auf 0 TP reduziert, zieht er sich ins Becken zurück. Reduziere den Lärmwert pro besiegten Tentakel jeweils um 1W20 Lärmpunkte, um die Reaktion des Haveros auf den winzigen Schmerz zu repräsentieren, vergiss aber nicht, den Lärm der aktuellen Kampfrunde wieder hinzuzuaddieren. Bestimme zu Beginn der Folgerunde die Menge aktiver Tentakel und reduziere oder erhöhe die Anzahl entsprechend. Im Grunde können die SC ihren Lärmwert unter 10 senken, indem sie einen oder mehrere Tentakel töten und gut mit dem W20 würfeln, was zur Folge hätte, dass alle aktiven Tentakel sich ins Becken zurückziehen. In diesem Fall ist der Havero für 1 Stunde besänftigt und selbst der größte Lärm kann in dieser Zeit seine Aufmerksamkeit nicht erwecken.

Der Havero verfügt über eine unbegrenzte Anzahl an Tentakeln, welche er in diesen Raum ausstrecken könnte, sollten die SC aber stur 20 oder mehr Tentakel im Rahmen eines Kampfes töten, ermüdet die Kreatur und zieht alle aktiven Tentakel für 1 Stunde zurück. Auch in diesem Fall kann selbst der größte Lärm während dieser Zeit seine Aufmerksamkeit nicht wieder erwecken.

HAVERO-TENTAKEL **HG —**

TP je 66 (siehe Seite 473)

Rote Mantis: Falls die Assassinen der Roten Mantis die SC hier antreffen, halten sie sich zurück und beobachten, um zu sehen, was die SC in dem Raum machen. Sie würden gern

abwarten, bis sich die SC aufteilen oder einen Raum betreten, in welchem man sie leicht einkreisen könnte. Sie wollen in diesem Raum keinen Kampf beginnen. Sollte der Havero aufwachen, beobachten die Assassinen still und mischen sich nur ein, sollten sie entdeckt werden oder sich die Gelegenheit ergeben, die SC anzugreifen, wenn sich die Tentakel zurückziehen und die SC verwundet sind. Sollten die SC bereits weitergezogen sein, wenn die Assassinen eintreffen, meiden sie den Teich und verteilen sich, um die umliegenden Räume der numerischen Reihenfolge nach abzusuchen.

Sklar-Quah: Die Sklar-Quah fühlen sich in diesem Raum unwohl, daher bleiben sie nicht lange, um sich umzusehen, sondern ziehen weiter nach Bereich **A3**. Die SC können ihre Spuren mit einem Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 21 verfolgen. Sollten die Sklar-Quah beobachten, dass die SC in diesem Raum kämpfen, eilen sie den SC zu Hilfe, so die Lage ernst ist, ansonsten schauen sie nur zu.

Belohnung: Sollten die SC diesen Raum durchqueren, ohne den Havero zu wecken, oder falls die SC die Tentakel der Kreatur erwecken, die Kreatur aber besänftigen (egal wie viele Tentakel sie zerstören), dann belohne sie mit 9.600 EP.

A3 Beobachtungsplatz

Eine Wand dieses ansonsten schmucklosen Korridors weist mehrere lange, schmale Schlitze auf, die in den dahinterliegenden Raum führen.

Als die Sklavenhalter die Akropolis erbauten, wollten sie – naiv, wie sie waren – aus der Sicherheit dieses Beobachtungspunktes herbeigezauberte Kreaturen beobachten.

Sklar-Quah: Krojun und seine Donnerrufer wählen diesen Ort als Beobachtungsplatz. Sobald die SC Bereich **A2** verlassen, folgen ihnen die Barbaren so leise sie können – sollten sie bemerkt werden, findest du auf Seite 210, wie sie darauf reagieren.

A4 Schrein der Kurschu

Die rundgehaltene nördliche Nische dieser Kammer enthält ein strahlend-buntes Basrelief einer Frau mit sechs Flügeln und einem schlangenartigen Unterleib. Die Windungen ihres Unterleibes führen durch und um einen großen, siebenzackigen Stern herum. Winzige, in ihrem Schlangenschwanz eingearbeitete Edelsteinsplitter lassen ihre Schuppen wie feucht glänzen, doch über weite Stellen sind Brocken des Reliefs gesprungen oder zerbröselt. Dies verleiht der Schlangenfrau ein merkwürdiges, aber unleugbares Aussehen nach Alter und Verfall.

Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 25, erkennt er in diesem Raum einen früheren Schrein, der Lissalas Heroldin, Kurschu, geweiht war. Zu Thassilons Blütezeit kannte man sie als „Kurschu die Göttliche Schlange", doch meist nennt man sie „Kurschu die Unsterbliche", da sie weiterexistiert, obwohl ihre Göttin anscheinend weitergezogen ist.

Während der Konstruktion der Akropolis baten die Sklavenhalter um Kurschus Segen und errichteten diesen Schrein als Dank für ihre Hilfe, allerdings wurde hier schon seit Jahrtausenden nicht mehr gebetet.

Schätze: Die Saphir- und Smaragdsplitter im Schwanz der Statue sind insgesamt 3.175 GM wert.

Sklar-Quah: Sollten die Sklar-Quah diesen Raum betreten, während sie die SC verfolgen, juchzen die Donnerrufer begeistert angesichts der Schönheit des Reliefs der Heroldin (addiere 2 Lärmpunkte), während sie darauf warten, dass Krojun die Fährte wieder aufnimmt.

A5 Der Illumakern

Im Boden dieser ansonsten leeren Kammer befindet sich ein 1,50 m durchmessendes Loch, welches von einem Ring verworrener Runen umgeben ist. Das Loch ist der Eingang zu einem abwärts führenden Schacht, der von hellem, smaragdgrünem Licht erfüllt ist.

Der leuchtende Schaft ist ein magischer Aufzug, der als *Illumakern* bezeichnet wird. Ein Reisender, welcher in den Ring tritt, erlangt die Vorteile von *Federfall* und schwebt langsam den lichtgefüllten Schacht 21 m weit abwärts nach Bereich **A9**. Tritt unten jemand in den passenden Ring aus Runen auf dem Boden, wird er von *Schweben* betroffen und steigt wieder nach oben. Die Effekte dieser Zauber enden, wenn der Reisende aus dem Schacht tritt. Ein Charakter kann mit einem Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 26 beim Studium der durchschnittlichen magischen Aura des *Illumakerns* dessen Eigenschaften erkennen.

Rote Mantis: Sollte ein Paar Assassinen die Doppeltür in diesen Raum bei der Suche nach den SC passieren, untersuchen sie 2W4 Runden lang den *Illumakern*, erkennen, worum es sich handelt, und steigen hinab nach Bereich **A9**.

Sklar-Quah: Die Sklar-Quah stehen angesichts eines lichtgefüllten Schachtes vor einem Rätsel. Sollte Krojun erkennen, dass die Spur der SC nach unten führt, lässt seine Neugier nach, da er nicht tiefer in die Ruinen vordringen will, um zu sehen, was die SC treiben, oder um ein Zeichen zu erlangen. Sollte er die SC begleiten, zeigt er aber keine Furcht und folgt ihnen in den Schacht – er könnte sogar als erster in das Loch treten, um allen zu zeigen, wie tapfer er ist.

A6 Lissala-Schrein

In der Mitte dieses Raumes steht eine merkwürdige Bronzestatue auf einem Podest: Die Statue stellt eine Kreatur halb Schlange, halb Mensch dar mit dem zusammengerollten Unterleib einer Schlange und dem Oberkörper einer schlanken Frau. Die Unterarme sind über der Brust gekreuzt und mit den Händen presst sie zwei Gegenstände gegen ihre Schultern – rechts eine große Schreibfeder, links eine Peitsche mit Jadegriff. Aus den Schultern sprießen sechs Vogelschwingen, und anstelle eines Kopfes hat die Statue eine



Scheibe mit einem siebenzackigen Stern. Jaderunen verlaufen über den Bauch und den Schlangenleib der Statue.

Diese Statue stellt Lissala dar, die vergessene Göttin der Runen und des Schicksals. Die Tradition gebot den Sklavenhaltern, allen zu Besuch weilenden Mitgliedern ihres Ordens eine Karte des Komplexes verfügbar zu machen. Allerdings waren diese Karten in der Regel verschlüsselt, damit niedere Knechte nicht zu viel erfahren und vielleicht in Versuchung kommen könnten, die verbotenen Bereiche des Komplexes zu erkunden. Die Statue verbirgt eine solche Karte: Die Basis der Statue enthält eine breite, aber nicht tiefe Schublade (Wahrnehmung-SG 20) mit einem 1,50 m durchmessenden Rahmen, der mehrere dreieckige Metallplättchen enthält, die je ein eigenes, kunstvolles Muster tragen. Jedes Plättchen gleitet passgenau über oder unter die beiden angrenzenden Platten des äußeren Ringes. Der Ring wiederum passt perfekt über den Zugang zum *Illumakern* in Bereich **A5**; wird er dort platziert, erzeugt das durch die Rillen der Plättchen scheinende Licht ein Muster an der Decke. Indem die Plättchen korrekt angeordnet werden (Mechanismus ausschalten-SG 20), entsteht eine riesige Karte der Akropolis an der Decke, wie sie zur Blütezeit des Thassilonischen Reiches ausgesehen hat. Ein Paar Runden des Studiums sollten einen Charakter bemerken lassen, dass die wenigen Räume, die heute noch existieren, einst Teil einer ausgedehnten Anlage waren.

Schätze: Die Peitsche mit dem Jadegriff in der Hand der Statue kann mit ein wenig Mühe entfernt werden, es handelt sich um eine *Peitsche des Grundsatzes +2*, auf welcher ein machtvoller Fluch liegt: Der Besitzer der Peitsche erleidet jeden Tag 1 Punkt WE-Schaden – der Schaden manifestiert sich als vage Visionen von bedrohlichen, aber unkenntlichen, runenbedeckten Schatten am Rand des Sichtfeldes des Charakters. Zudem lösen thassilonische Runen bei dem verfluchten SC große Ängste und Bedrohungsgefühle aus – selbst wenn er Thassilonisch lesen kann, glaubt er, dass die Runen für ihn und jene, die ihm wichtig sind, eine größere Bedrohung enthalten. Solange der verfluchte Charakter thassilonische Schriftzeichen sehen kann, erleidet er einen Malus von -6 auf alle Willenswürfe. Dieser Fluch kann nur gebrochen werden, indem man die Peitsche in die Hand der Statue zurücksteckt oder auf den Verfluchten *Fluch brechen* oder *Verzauberung brechen* gegen ZS 18 wirkt.

A7 Ewige Glyphen (HG 9)

Die Wände dieser Kammer sind mit sechs lebensgroßen Reliefs geschmückt, welche verschiedene Priester zeigen, die alle in wallende Roben gekleidet sind, welche von thassilonischen Runen bedeckt sind. Um die Reliefs winden sich kunstvolle Schriftzeichen wie gewaltige Schleifen. Auf dem Boden liegen mehrere uralte Skelette, von denen einige Fellrüstungen tragen oder Schoanti-Waffen umklammert halten.

Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 30, identifiziert er die Reliefs als Darstellungen der höheren Chargen des Klerus der Lissala. Die winzigen, kodierten Schriftzeichen können entziffert werden, sofern ein SC einen Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 30 besteht und entweder Thassilonisch versteht oder *Sprachen verstehen* benutzt. Der Text warnt vor lebensbedrohlichen Gefahren in den weiteren Räumen der Akropolis, ist aber in Wahrheit eine Falle, um unerwünschte Besucher aufzuhalten.

Falle: Die Glyphen zwingen jeden, der sie liest und versteht, jede andere Aktivität einzustellen, bis er fertig gelesen und den ganzen Text verstanden hat – wer kein Thassilonisch versteht, wird von dieser Falle nicht betroffen. Die Aufgabe ist unmöglich zu erfüllen, da bereits studierte Teile des Textes sich leicht verändern, um neue unsinnige Bedeutung zu erlangen, aber beim Studium unglaublich wichtig erscheinen, und der Text eine Schleife bildet.

Um den Lockruf der Falle umfangreich zu simulieren, sollten SL ihre Spieler den Text so lange wie möglich lesen lassen, ehe ein Rettungswurf fällig wird. Sollte z.B. ein Spieler fragen, wie lange sein SC braucht, um die Schrift zu entziffern, dann antworte: „Etwa 5 Minuten." Im Anschluss an diese Zeit erkläre, dass der SC fast fertig ist, die Schriftzeichen aber dichter stehen als gedacht und zum Entziffern vielleicht weitere 15 Minuten nötig wären. Wenn diese Zeit um ist, dann erkläre, dass der SC nun die erste Zeile gelesen hätte, aber noch fünf Zeilen vor sich hätte, um alle bisher erlangten Informationen zu ordnen und zu verstehen. Dies dauert vielleicht 6, vielleicht 7 Stunden. Erst wenn einem Spieler ein Licht aufgeht und er darauf besteht, dass sein SC sich von dem Text losreißen sollte, lass ihn einen Willenswurf ablegen. Misslingt dieser Rettungswurf wird der Charakter von den Schriftzeichen wie besessen und kann nicht aufhören, sie zu lesen. Er kann jeden Tag einen neuen Rettungswurf ablegen, um sich loszureißen, allerdings generiert jeder misslungene Willenswurf einen Malus von -2 auf folgende Rettungswürfe. Ein nicht unter dem Einfluss der Ewigen Glyphen stehender Charakter kann einen von den Glyphen gefesselten Verbündeten aus dem Raum schleifen – der sich draußen sofort von dem Effekt erholt. Ein Charakter unter dem Einfluss der Glyphen widersteht einer solchen Handlung allerdings, sodass ein erfolgreicher Kampfmanöverwurf für Ringkampf erforderlich wird, um jemanden auf diese Weise zu retten.

Beachte dass Charaktere, die dieser Falle erliegen, zu Opfern der Roten Mantis werden könnten. Sollte die ganze Gruppe den Ewigen Glyphen zum Opfer fallen, kannst du aber auch Krojun und seine Donnerrufer die SC in Sicherheit schleppen lassen.



STATUE DER LISSALA

EWIGE GLYPHEN **HG 9**

EP 6.400

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 33; **Mechanismus ausschalten** SG 33

EFFEKT

Auslöser Lesen; **Rücksetzer** Automatisch

Effekt Zaubereffekt (*Einflüsterung* erhöht auf Grad 8, um die Glyphen weiter zu lesen; WIL, SG 23, keine Wirkung, jeden Tag kann ein neuer Rettungswurf mit einem kumulativen Malus von -2 abgelegt werden)

Schätze: Die fünf Skelette auf dem Boden sind die Überreste vor langer Zeit verstorbener Schoanti-Entdecker, welche leider imstande waren, Thassilonisch zu lesen und beim Lesen der Ewigen Glyphen verdurstet sind. Ihre Ausrüstung ist größtenteils verrottet oder verrostet, sieht man von einer *Fellrüstung +2*, einem *Erdspalter*[ARK] *des Eises +1* und einem *Totemspeer der Rückkehr +1* (siehe Seite 211) ab.

Respektpunkte: Falls Krojun die SC aus dieser Falle retten muss, verlieren sie 1W6 Respektpunkte.

A8 Eingestürzte Gänge

Dieser Korridor endet abrupt, da er von tausenden Tonnen an Fels und Sand versperrt wird.

Diese Abschnitte des Komplexes wurden durch die Zuckungen des Haveros vor gut zehntausend Jahren beschädigt und die Zeit hat ihr Übriges getan. Die Gänge nach Norden führten einst zu den luxuriösen Quartieren der Sklavenhalter

und mehreren Beschwörungskammern mit weniger ambitionierten Projekten. Die Gänge nach Süden führten zu den Sklavenpferchen und den Unterkünften der Diener.

A9 Untere Ebene

Der breite Gang aus poliertem schwarzem Granit verläuft von Norden nach Süden. Im Süden befindet sich auf dem Boden eine blaue Steinscheibe, von der aus eine leuchtende Säule blauen Lichts zur Decke ragt und durch ein Loch dort verschwindet. Im Norden führt eine 1,50 m breite, kreisrunde Öffnung in der Wand in eine kleinere Kammer. Die Deckenhöhe beträgt hier nur 4,50 m.

Solange der Havero seinen Winterschlaf hält (auch wenn einige seiner Tentakel „wach" sind), ist diese Ebene außerhalb seiner Reichweite. Ebenso nimmt er hier erzeugten Lärm nur dann wahr, wenn dieser wirklich laut ausfällt.

Ein riesiger Steinpfropfen blockiert einen verborgenen Gang im Osten dieser Passage, was mittels eines Fertigkeitswurfes für Wahrnehmung gegen SG 22 entdeckt werden kann. Gegenwärtig versperrt besagter Pfropfen den Zugang nach Bereich **A10**. Wenn die Sklavenhalter diesen Bereich betreten wollten, ließen sie ihre Dienerschar antreten, um ihn zu entfernen, oder griffen auf stärkeerhöhende Magie zurück. Der Pfropfen ist 4,50 m lang und wiegt 120 Tonnen – ohne wahrlich fantastische Stärke kann man ihn nicht herausziehen – ein einzelner mittelgroßer Humanoider würde einen Stärkewert von 55 dazu benötigen. Es gibt aber eine hinreichende Lücke, um in *Gasförmiger Gestalt* hindurch zu kommen. Der Pfropfen besitzt Härte 8 und 1.800 TP pro 1,50 m-Feld.

Rote Mantis: Sollten die Assassinen hier vor den SC ankommen, planen sie einen Hinterhalt und positionieren sich rund um den *Illumakern*, um den ersten SC einzukreisen, der nach unten kommt. Sollten sie erst nach den SC hier eintreffen, legen sie ihren Hinterhalt im Norden, um zuzuschlagen, wenn die SC Bereich **A11** verlassen.

A10 Die Rückzugskammer

In der südöstlichen Ecke liegen die zerschmetterten Knochen von wohl insgesamt fünf Humanoiden durcheinander. Steinnischen in der Südwand enthalten einige Gegenstände.

Dieses Gewölbe wurde von den Sklavenhaltern als Panikraum genutzt – als Notfallverteidigungsmaßnahme, sollte eine beschworene Kreatur entkommen. Die mächtigeren unter den Magiern teleportierten in diese Kammer – ob ihre Diener überlebten, war ihnen weitestgehend egal. Drinnen sollten sie sodann auf magische Weise einen anderen Stützpunkt ihres Ordens kontaktieren und Verstärkung anfordern und dann abwarten, bis ihre Kollegen eintrafen, das Problem vor Ort beseitigten und den Pfropfen entfernten.

Als der Havero die Akropolis zerstörte, flohen fünf Sklavenhalter hierher, ganz wie man es ihnen beigebracht und mit ihnen geübt hatte. Der Havero war aber soweit erwacht, dass er seine Tentakel zwischen die Dimensionen schieben und die Magier selbst hier erreichen konnte. Die Skelette sind alles, was von ihnen noch übrig ist, erhalten von derselben thassilonischen Magie, welche die Reste der Anlage konserviert. Im Gegensatz zu anderen Orten in der Akropolis sind bislang weder Aasfresser noch Abenteurer hierher vorgestoßen, um eventuelle Wertsachen zu plündern – daher befindet sich hier auch noch die Ausrüstung dieser Toten. Die Knochen und nichtmagischen Kleidungsstücke zerfallen bei einer Berührung endgültig zu Staub, es gibt aber auch einiges von Wert.

Schätze: Die Regale enthalten mehrere uralte magische Gegenstände, welche nach Zuflucht suchenden Sklavenhaltern das Überleben ermöglichen sollten, bis die Krise, vor welcher sie hierher geflohen waren, beendet werden konnte: Zwischen exotischen Tassen, Schalen und Silberbesteck im Gesamtwert von 75 GM befinden sich eine *Luftflasche*, eine *Unerschöpfliche Wasserkaraffe* und ein *Nahrhafter Löffel* (dieser produziert abnormal gewürzten Brei). Die Sklavenhalter lagerten hier ferner zwei *Schriftrollen: Hellsehen*, zwei *Schriftrollen: Verständigung* und zwei *Schriftrollen: Dimensionstür*, damit es hierher Geflohenen möglich war, die Gefahr außerhalb des Raumes einzuschätzen.

Zwischen den Knochen liegen ebenfalls einige Schätze: ein Kristallmedaillon mit einer zweiköpfigen Taube (Wert 325 GM), zwei Saphirohrringe (Wert zusammen 4.350 GM) und ein juwelenbesetztes Heiliges Symbol der Lissala (Wert 2.000 GM). Hinzu kommen ein *Dolch des Verderbens (Magische Bestien)* +1, ein leuchtend orangefarbener *Resistenzumhang* +3 und eine *Scheide der Geschärften Klinge*.

A11 Globuskammer (HG 8)

Wände, Boden und Decke dieser Kammer wurden so bemalt, dass sie an einen Sternenhimmel erinnern und die Illusion erzeugen, man würde im Nichts wandeln. Eine 3 m durchmessende Steinkugel schwebt anderthalb Meter über dem Boden nahe der Südwand. Aus der unteren Halbkugel ragen drei kurze Metallstäbe ähnlich eines Dreibeins, welches keinen Bodenkontakt hat. In die Oberfläche der Kugel wurden offenbar sorgfältig winzige Flüsse, Berge, Meere und Wälder hinein, bzw. hervor gearbeitet

Dieser steinerne Globus zeigt Golarion mehr als 10.000 Jahre in der Vergangenheit. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geographie) gegen SG 20 entdeckt man genug Orientierungspunkte, um zu erkennen, dass es sich um Golarion handeln muss, allerdings wirken viele andere Bereiche ungenau bis falsch. Sucht jemand z.B. nach Varisia, so muss er feststellen, dass das Gebiet nicht als Küstenregion dargestellt ist, sondern lediglich über einen kleinen Küstenabschnitt im Süden verfügt, ansonsten aber weiter landeinwärts liegt. Auch andere Dinge fehlen wie beispielsweise die Innere See, dagegen werden Inseln und ganze Kontinente abgebildet, welche es heute gar nicht mehr gibt. Ebenso wird die Genauigkeit des Globus durch den Umstand in Frage gezogen, dass weite Teile seiner Oberfläche unbearbeitet sind und teilweise die Umrisse von Kontinenten und Küstenlinien nur vage vorhanden sind.

Auch wenn der Globus ungenau wirkt, ist er einfach nur überholt – er wurde von thassilonischen Entdeckern erschaffen, welche ihren Geist ins All projizieren und so Golarion „von oben" betrachten konnten, allerdings vor dem Erdenfall, welcher das Antlitz der Welt stark veränderte.

Der Globus ist hohl, seine 0,30 m dicke Schale umgibt eine magische Meditationskammer, von welcher aus die Sklavenhalter ihren Geist in außergolarische Gefilde entsenden konnten. Der Globus strahlt starke Erkenntnismagie aus; wer sich auf die Sterne oder den Himmel konzentriert, wird sofort ins Innere des Globus teleportiert und in einen Zustand von Winterschlaf versetzt, während sein Geist in die Ferne geschleudert wird und fremde Welten erblickt und in der Leere zwischen den Sternen treibt.

Ein Charakter kann mit einem Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 30 beim Studieren der Aura des Globus dessen Funktion als magischer Gegenstand erkennen und auch die Methode entdecken, wie ein Charakter den Globus wieder verlassen kann (siehe unten).

Ursprünglich ermöglichte diese magische Gerätschaft den Sklavenhaltern, nach fremdartigen neuen Kreaturen zu suchen, welche sie sodann zu sich in die Akropolis riefen, doch nach all den Jahrtausenden weist die magische Matrix des Gegenstandes große Schwächen auf. Heute kann der Globus einem Benutzer nur noch eine Abfolge merkwürdiger Visionen verleihen, welche bei längerer Nutzung sogar zu Wahnsinn führen können! Pro Minute, die ein Charakter im Globus verbringt, muss er einen Willenswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht 1W4 Punkte IN-Schaden zu erleiden. Ein Charakter kann den Globus jederzeit verlassen und nach Bereich **A11** zurückkehren, indem er sich auf Golarion oder einen Teil dieser Welt (dort lebende Kreaturen eingeschlossen) konzentriert. Ferner wird ein Charakter automatisch aus dem Globus hinaus teleportiert, wenn seine Intelligenz auf 0 reduziert wird.

Sobald ein Charakter den Globus verlässt, manifestiert sich auf einer seiner Hände das Zeichen der Sklavenhalter (siehe unten, „Schätze", welche Fähigkeiten dieses Brandzeichen verleiht).

Schätze: Der Globus wird von drei *Unbeweglichen Zeptern* in Position gehalten, deren Enden die Spitzen eines gleichwinkligen Dreiecks bilden. Ein Zepter kann leicht entfernt werden, indem der Knopf an seinem Ende gedrückt wird, allerdings bringt dies den Globus aus dem Gleichgewicht und lässt ihn auf den 1,50 m tieferliegenden Boden knallen. Dies erzeugt donnernde Echos in den Ruinen (addiere 10 Lärmpunkte) und Risse in der Oberfläche – wenn du ein Faible für finstere Omen und Vorzeichen hast, dann lass einen dieser Risse sich durch die Region des heutigen Varisia ziehen. Der Schaden ist aber nur oberflächlich. Eine unter dem herabstürzenden Globus stehende Kreatur erleidet 5W6 Schadenspunkte (REF, SG 15, keine Wirkung). Sollte der Globus auf diese Weise Schaden erleiden, gibt die Erschütterung seiner magischen Matrix den Rest – er funktioniert noch 1W4 Wochen lang und wird dann zu einem nichtmagischen Gegenstand.



ZEICHEN DER SKLAVENHALTER

Das Zeichen der Sklavenhalter manifestiert sich auf der Handfläche eines Charakters, welcher den Globus verlässt. Jeder SC versteht sofort die Bedeutung dieses Zeichens und wie er es benutzen kann – er kann zudem wählen, ob es sich auf der linken oder rechten Handfläche manifestieren soll. Wählt er die rechte Hand, erlangt er *Fortschicken* als zauberähnliche Fähigkeit, wählt er die linke, erlangt er *Monster herbeizaubern V* als zauberähnliche Fähigkeit, in beiden Fällen kann die Fähigkeit ein Mal am Tag benutzt werden, ihre ZS entspricht der Gesamtanzahl an TW des Charakters, der SG des Rettungswurfes gegen *Fortschicken* ist 15 + CH-Modifikator des Charakters. Unabhängig von der gewählten Hand verleiht das Zeichen der Sklavenhalter einen Glücksbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Geistesbeeinflussende Effekte. Die Magie des Zeichens währt allerdings nur 1 Woche und kann nur ein Mal pro Jahr erneuert werden.

Respektpunkte: Sollten die SC das Zeichen der Sklavenhalter in Gegenwart eines Schoanti-NSC erlangen oder das Zeichen in Gegenwart eines solchen NSC präsentieren und eine seiner Fähigkeiten anwenden, so erlangt die Gruppe 3 Respektpunkte.

Belohnung: Belohne die Gruppe mit 9.600 EP, sofern wenigstens ein SC das Zeichen der Sklavenhalter erlangt.

Der Grosse Abschied

Sobald die SC ihr Ziel in der Akropolis erreicht haben, bereiten sich die beiden anderen Gruppen in der Ruine auf die Abreise vor. Sollten die SC den Assassinen der Roten Mantis noch nicht begegnet sein, sollte es bei Verlassen der Akropolis zum Kampf mit ihnen kommen. Sollten die Sklar-Quah noch nicht aufgebrochen sein, tun sie dies kurz nach der Abreise der SC; die SC treffen Krojun und die Sklar-Quah erst in Flammenfurt wieder (siehe Seite 226). Natürlich könntest du Krojun die SC auch zum Lager der Sklar-Quah führen lassen, so dies ihr nächstes Ziel ist.

DAS HAUS DES MONDES

Akram ist der einzige gegenwärtig in den Aschlanden lebende Wahrsprecher. Als Angehöriger der Lyrune-Quah ist er ein Nomade und zieht mit seiner Sippe umher. Zum Glück weiß Tausend Knochen, wo die Lyrune-Quah zu dieser Jahreszeit wahrscheinlich ihr Lager aufgeschlagen haben – in der Nähe eines alten Desnatempels, welcher das Haus des Mondes genannt wird. Sollten die SC Akram kontaktieren und seine Unterstützung gewinnen wollen,

müssen sie daher zum Haus des Mondes reisen und ihn dort suchen.

Das Haus des Mondes unterscheidet sich von den meisten Ruinen, die die Landschaft Varisias überziehen, darin, dass es nicht von Thassiloniern errichtet wurde. Desna wurde in der Region schon vor der Gründung dieses untergegangenen Reiches verehrt. Ehe die Diener des Runenkaisers Xin in der Region eintrafen, lebten hier die schon damals nomadischen Varisischen Wanderer, von denen viele Desna anbeteten. Die Runenherrscher des aufsteigenden Thassilon sahen in der offenen Verehrung der Götter allerdings eine unerwünschte Ablenkung und zerstörten die meisten Desnaschreine im Land. Auch das Haus des Mondes war davon betroffen, doch als Thassilon fiel und das Zeitalter der Finsternis begann, wurde auf geheimnisvolle Weise am Standort dieses zerstörten Schreins ein neues Gebäude errichtet. Hier fanden die Ahnen der heutigen Lyrune-Quah Schutz während einer hochgefährlichen Zeit, sodass der Ort zu einem der Anker ihrer Kultur wurde.

Die Mondmaiden

Gegenwärtig halten sich nur wenige Lyrune-Quah beim Haus des Mondes auf, auch wenn weitere dorthin unterwegs sind. In der Regel reisen einige Nomaden den anderen voraus, um den Lagerplatz vorzubereiten. Manchmal passiert es, dass sie feststellen müssen, dass ein einheimisches Raubtier sich den Schrein als Teil seines Jagdreviers gewählt und sich dort niedergelassen hat. So ist es auch gegenwärtig der Fall, bei dem Eindringling handelt es sich um einen Roten Schlächter. Traditionell obliegt es dem ersten Stamm, welcher innerhalb der jeweiligen Jahreszeit das Haus des Mondes erreicht, die Monster zu vertreiben und den Schrein zu sichern, allerdings ist ein Roter Schlächter ein weitaus größeres Problem als ein Rudel Gargylen oder ein paar hungrige Ankhegs, sodass bereits mehrere Mondmaiden der Lyrune-Quah den Klauen des Monsters zum Opfer gefallen sind.

Außer die SC bemühen sich sehr, sich unbemerkt dem Schrein zu nähern, werden sie von einer Patrouille aus vier Mondmaiden bemerkt – ansonsten treffen sie unangekündigt am Haus des Mondes ein. Sollten sie den Roten Schlächter von sich aus besiegen, begegnen ihnen die Lyrune-Quah mit derselben Dankbarkeit, als hätten sie sie im Vorfeld darum gebeten.

Mondmaiden sind die traditionelle Ehrengarde und Beschützerkaste der Lyrune-Quah; die Angehörigen dieses Waldläuferordens ziehen es vor, nachts unter dem wachsamen Auge des Mondes zu reisen und zu jagen. Die Anführerin der Patrouille ist eine Frau namens Tekrakai, welche sich ob der Anwesenheit des Roten Schlächters im Schrein immer mehr Sorgen macht und sich zunehmend mit dieser Angelegenheit beschäftigt. Nachdem sie bereits fast ein Dutzend ihrer Mondmaiden erfolglos auf das Problem angesetzt (und fast alle verloren) hat, macht sie sich auf die Schande gefasst, dem Rest ihrer Sippe, welche innerhalb des nächsten Monats am Haus des Mondes eintreffen wird, gestehen zu müssen, dass sie es nicht geschafft hat, den Schrein zu sichern.

Tekrakai ist auch nicht die ursprüngliche Anführerin der Mondmaiden, aber da die vorherige Kommandantin beim ersten Angriff auf den Roten Schlächter von diesem getötet und gefressen wurde, halten sich die anderen an ihre Führung als ansonsten Erfahrenste vor Ort. Die anderen Mondmaiden sind Eaklai, Maeva und Yandree – sie sind alle Tekrakai gegenüber loyal.

Tekrakai begegnet den SC zu Beginn mit Misstrauen, aber nicht mit Feindschaft, da sie weiß, dass viele Tschamek Desna verehren und dass das Sphärenlied oft reisende Abenteurer als ihre Beauftragten einsetzt. Insgesamt sind mit Tekrakai nur noch vier Mondmaiden vor Ort übrig – viel zu wenige,um den Roten Schlächter anzugehen. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20, erkennt er den besorgt-müden Gesichtsausdruck der Mondmaiden, als sie die SC anhalten und zu wissen verlangen, warum die SC sich einer heiligen Stätte der Lyrune-Quah nähern.

Solange die SC nicht beleidigend oder feindselig auftreten, verhält sich auch Tekrakai freundlich. In ihrem Herzen ist sie eine nette Person und wie viele Lyrune-Quah, ist sie weitaus eher bereit, mit Tschamek zu sprechen als andere Quahs. Sollten die SC nach ihrem Wahrsprecher Akram fragen, so bestätigt Tekrakai, dass man ihn in wenigen Tagen zusammen mit dem Rest des Stammes erwarte, das heilige Haus des Mondes aber von einem äußerst revierorientierten Monster besetzt sei. Dieses konnten die Mondmaiden bislang nicht vertreiben, sodass sie sich sorgt, ob nicht vielleicht die Strecke der diesjährigen Pilgerfahrt verändert werden müsse. Es wäre ihr ganz lieb, wenn die SC sich freiwillig melden würden, gegen das Monster vorzugehen, doch sollten sie den dezenten Hinweis nicht aufgreifen, bittet sie bescheiden um ihre Unterstützung und fügt hinzu, dass die Lyrune-Quah sicherlich bereitwilliger die SC unterstützen und mit ihrem Wahrsprecher reisen lassen würden, wenn diese ihr helfen, den Roten Schläger zu töten.

Sofern die SC ihre Hilfe zusagen, seufzt Tekrakai erleichtert und teilt ihnen mit, dass sie und die übrigen drei Mondmaiden sofort zu einem Angriff auf das Haus des Mondes bereit seien. Sollten die SC ebenfalls bereit sein, so führt sie sie zum Eingang des Gebäudes. Sie kann die SC über die Kräfte und Fähigkeiten des Roten Schlächters unterrichten, insbesondere über die Klauen, welche das Fleisch zerreißen, sein Zwietracht verursachendes Brüllen und – vielleicht die wichtigste Information – dass die Kreatur sich leicht von künstlerischer Schönheit ablenken lässt, sodass eine Darbietung es eventuell vorübergehend besänftigen könnte. Sie verweist darauf, dass die Kreatur niemals schläft und einen Ort, den sie als ihr Revier betrachtet, voller Wildheit verteidigt – daher ist es nicht möglich, einen Roten Schlächter dauerhaft zu verjagen, und die Bestie muss wohl getötet werden.

Tetrakai und ihre Mondmaiden sind bereit, die SC bei der Rückeroberung des Hauses des Mondes zu unterstützen – sollten die SC es bevorzugen, dass sie sich aus dem Kampf heraushalten, muss einem von ihnen ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 30 oder für Einschüch-



tern gegen SG 23 gelingen. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 25, erkennt er, dass die Mondmaiden zur Zurückhaltung zu zwingen, wahrscheinlich dem von der Gruppe erlangten Respekt schaden könnte (siehe unten, „Respektpunkte").

LYRUNE-QUAH-MONDMAIDEN (4) **HG 6**

EP je 2.400

Menschliche Barbarin 1/Waldläuferin 6
CG Mittelgroße Humanoide (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 13 (+1 Ausweichen, +1 GE, -2 Kampfrausch, +5 Rüstung)
TP je 92 (7 TW; 6W10+1W12+48)
REF +6, **WIL** +6, **ZÄH** +13

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf *Sternmesser +1*, +11/+6 (1W6+5/×3), *Sternmesser +1*, +11/+6 (1W6+3/×3)
Fernkampf Sternmesser +9/+4 (1W6+5/×3)
Besondere Angriffe Erzfeind (Riesen +4, Magische Bestien +2), Kampfrausch (8 Runden/Tag), Kampfstil (Kampf mit zwei Waffen)
Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 3; Konzentration +4)
1. — *Bleiklingen* EXP, *Lange Schritte*

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Mondjungfern wirken vor einem Kampf *Bleiklingen* und *Lange Schritte*.

Im Kampf Die Mondjungfern verfallen bei Kampfbeginn in Kampfrausch und schleudern während der ersten Runden ihre nichtmagischen Sternmesser nach ihren Gegnern. Sobald sie nur noch über ihre magischen Sternmesser verfügen, eilen sie in den Nahkampf. Sollten sie mit Verbündeten kämpfen, aktiviert eine von ihnen ihre Fähigkeit Bund des Jägers, um ihre Boni zu teilen; sowie die Wirkungsdauer dieser Fähigkeit abläuft, übernimmt die nächste Mondmaid usw.
Moral Eine Mondmaid flieht, um sich zu erholen und den nächsten Angriff zu planen, sollte sie unter 10 TP reduziert werden. Eine Mondmaid im Kampfrausch flieht nicht, sondern kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 13, **KO** 22, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 10
GAB +7; **KMB** +11; **KMV** 21
Talente Ausdauer, Ausweichen, Kampf mit zwei Waffen, Schnelle Waffenbereitschaft, Totemgeist (Lyrune-Quah) WBIS, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Waffenfokus (Sternmesser), Zusätzlicher Kampfrausch
Fertigkeiten Akrobatik +9, Heimlichkeit +9, Klettern +12, Mit Tieren umgehen +8, Überlebenskunst +11, Wahrnehmung +13
Sprachen Gemeinsprache, Schoanti
Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Wüste +2), Bund des Jägers (Gefährten), Schnelle Bewegung, Spuren suchen +3, Tierempathie +6
Ausrüstung *Fellrüstung +1, Sternmesser +1* (2), Sternmesser (6)
Respektpunkte: Sollten die SC die Mondmaiden davon überzeugen, ihre traditionelle Pflicht zu verletzen und nicht am Kampf teilzunehmen, verlieren sie 2W4 Respektpunkte.

Belohnung: Belohne die SC pro Mondmaid, welche den Kampf mit dem Roten Schlächter überlebt (oder getötet und ins Leben zurückgeholt wird), mit EP, als hätten sie sie im Kampf besiegt.

B. DAS HAUS DES MONDES (HG 13)

Auf einem kleinen Vorsprung im hiesigen Vorgebirge erhebt sich ein Schrein aus silbernem Stein. Die umliegenden Felsen wurden von Zeit und Winden abgerundet, doch der Schrein ist immer noch strahlend und unverwittert wie am Tag seiner Fertigstellung. Das ganze Gebäude schimmert in leicht reflektierendem Schein und erstrahlt selbst in mondlosen Nächten im Mondschein. Eine 9 m hohe Öffnung führt ins Innere des Schreins. Dieser Bogengang wird von Reliefs flankiert, welche die langen pfauenfederartigen Schwanzfedern eines gewaltigen Sternenmonarchen zeigen. Die Schwingen der Kreatur strecken sich nach links und rechts und umschließen zwei Nebentürme, die an den 30 m hohen Hauptturm angebaut wurden. Dieser Hauptturm ist von einer silbernen Kugel bekrönt, als wäre der Mond vom Himmel gefallen und auf der Turmspitze aufgespießt worden.

Das Haus des Mondes ist ein uraltes Gebäude,welches der Legende nach von einer Armee Lyrakien-Azatas errichtet wurde, um während des Zeitalters der Finsternis Desnas Anhängern Schutz zu bieten. Der Stein, aus welchem die Mauern dieser heiligen Stätte errichtet wurden, ist wahrlich ungewöhnlich und weist viele Eigenschaften magisch behandelten, hochwertigen Mauerwerks auf (Härte 16, 180 TP, Gegenstand zerschmettern-SG 55). Ferner reparieren sich die Steinwände selbst mit einer Geschwindigkeit von 5 TP pro Runde, solange Mondlicht auf das Gebäude scheint. Das Gestein widersteht magischen Manipulationen und Effekten mit ZR 26. Nachts sorgen die leuchtenden Wände im Inneren für Dämmerlicht.

Das gesamte Gebäude wurde von Desna gesegnet. Ein Desnagläubiger, welcher das Haus des Mondes betritt, fühlt sich selbst dann willkommen, wenn drinnen Monster wie der Rote Schlächter lauern. Gläubige, die nachts im Gebäude schlafen, werden in ihren Träumen stets von einem vogelartigen Humanoiden mit nachtschwarzen Federn besucht, der sich mit dem Träumer unterhält. Dies ist ein Besuch eines von Desnas Lieblingsgesandten, des Avorals (*MHB II*, S. 9) namens Nachtspeer.

Diese Unterhaltung funktioniert wie *Heiliges Gespräch* (fünf Fragen), gefolgt von *Weissagung* (zu einem Thema, das dem Träumer wichtig ist). Ein Gläubiger kann eine solche Traumvision nur ein Mal im Jahr erlangen. Dies ist auch einer der Hauptgründe für die Gläubigen unter den Lyrune-Quah, jährlich zum Haus des Mondes zurückzukehren.

Das Innere des Hauses des Mondes besteht aus zwei Stockwerken – unten befindet sich ein großer, offener Bereich, der als Versammlungssaal dient (Bereich **B1**), oben dagegen ein kleinerer Bereich, welcher als der „Himmelsbrunnen" (Bereich **B2**) bezeichnet wird. Die beiden Stockwerke sind mittels einer eleganten Wendeltreppe verbunden.

Die Wände des Versammlungssaals sind mit Symbolen und Ikonenmalereien geschmückt, welche Desnagläubigen heilig sind. Auf einem Drehpunkt in der Mitte des Raumes ruht ein massives, 6 m durchmessendes Sternmesser aus weißem Stein; es ist sorgfältigst ausbalanciert, sodass zu Besuch weilende Priester es leicht an der Hauptachse rotieren können, um Tag und Monat einzustellen. Da dieser primitive „Kalender" ständig manuell aktualisiert werden muss, kann ein Schoanti-Besucher bestimmen, dass seit Monaten offenbar niemand mehr im Haus des Mondes gebetet hat. In der südwestlichen Ecke des Saales liegt ein Haufen von Tierkadavern und sieben toten Mondmaiden (die Überreste der Mahlzeiten des Roten Schlächters).

Im Obergeschoss, dem Himmelsbrunnen, gibt eine mondartige Kugel ständig schillerndes Mondlicht von sich, welches sodann gegen die Decke reflektiert wird, um



TEKRAKAI

unabhängig von Tageszeit oder Wetter ein akkurates Abbild des klaren Nachthimmels zu projizieren. Der Himmelsbrunnen stellt daher ein exzellentes Observatorium dar, das Astronomen erlaubt, selbst in stürmischen Nächten oder zum Mittag den Himmel zu betrachten.

Kreaturen: Der Rote Schlächter ist keine von Natur aus böse Kreatur, er ist aber nicht friedfertig. Als sein letztes Revier weiter oben in den Wyvernbergen – ein Freiluftobservatorium in einem Ring von Hünensteinen – durch einen Erdrutsch zerstört wurde, schlurfte er nach Süden auf der Suche nach einem neuen Zuhause. Er zog durch die Berge und hinab in die Aschlande, wo er auf das Haus des Mondes stieß. Etwas am Gelände und dem Bauwerk sprach ihn an und so übernahm er die Stätte als neues Revier.

Der Schlächter verbringt die meiste Zeit in Bereich **B1**, da dieser Teil des Gebäudes für ihn am angenehmsten ist. Sobald er Eindringlinge bemerkt, setzt er sich schnell in Bewegung, um sie anzugreifen, während er sein furchterregendes Brüllen ausstößt. Er hat gelernt, dass schwer gepanzerte Gegner dazu neigen, härter zuzuschlagen, daher richtet er seinen Zorn primär gegen die Gegner mit der dicksten Rüstung innerhalb seiner Sichtweite. Der Rote Schlächter kämpft bis zum Tod und jagt Eindringlinge bis zur Grenze seines Reviers (dessen Radius etwa 0,75 km rund um den Schrein misst).

ROTER SCHLÄCHTER **HG 13**

EP 25.600

TP 184 (aktuell 151; siehe Seite 476)

Schätze: Drei *Fellrüstungen +1* und fünf *Sternmesser +1* der getöteten Mondmaiden in Bereich **B1** sind noch intakt. Sollten die SC den Lyrune-Quah helfen, den Roten Schlächter zu besiegen, dann bieten sie ihnen diese magischen Waffen und Rüstungen zum Dank an.

Nach dem Kampf

Die Lyrune-Quah sind hinsichtlich ihrer Traditionen ebenso leidenschaftlich wie die anderen Quahs, aber weniger xenophob als die anderen Clans. Sobald der Rote Schlächter getötet wurde, werden die Lyrune-Quah sehr viel freundlicher. Die überlebenden Mondmaiden laden die SC ein, ein paar Nächte im Haus des Mondes zu verbringen, wenn sie dies möchten. Sollten die SC von Skoan-Quah-Knochenjägern begleitet werden, verlangen die kulturellen Gebräuche der Knochenjäger möglichst wenig Interaktion mit den Lyrune-Quah, sodass sie stattdessen lieber außer Sicht in einem nahen Tal lagern, bis die SC weiterziehen.

Der restliche Lyrune-Quah-Stamm trifft wie geplant ein paar Nächte später ein. Tekrakai stellt die SC ihrem Clan vor. Sobald die SC erklären, dass sie einen Wahrsprecher suchen, der für ihre Ehrhaftigkeit bürgt, zeigen sich die Schoanti sichtlich beeindruckt. Kurz darauf tritt ein älterer Mann namens Akram vor, um sich den SC vorzustellen.

Akram ist ein ruhiger Mann, der lieber zusieht und beobachtet. Wenn er erfährt, dass die SC Questen unternehmen, um den Respekt der Schoanti zu erlangen, fasziniert ihn dies, sodass er sich gern bereit erklärt, mit ihnen zu reisen – hauptsächlich, damit er ihre Taten selbst beobachten kann.

Ferner liegen die Lyrune-Quah zwar nicht mit den Sklar-Quah im Krieg, aber die Beziehungen zwischen den Stämmen sind angespannt. Akram sieht daher eine Gelegenheit, praktisch im Fahrwasser der SC mit einem Sonnenschamanen sprechen zu können, um die Beziehungen zwischen den Clans wieder zu verbessern.

Für Akram sind die SC endlos faszinierend – lass ihn sich einen SC auswählen, welcher in der Wildnis besonders fehlplatziert und unbeholfen wirkt. Akram bleibt stets in der Nähe dieses Charakters und bittet ihn nach einem Kampf oder Konflikt, die von ihm getroffenen Entscheidungen zu erklären. Du kannst Akram nutzen, um die SC zu ermutigen, über ihre Taktiken und Ziele nachzudenken. Du kannst ihn aber auch im Hintergrund halten und als Ressource behandeln, welche vor Gefahren beschützt werden muss, sofern dies besser zu deinem Spiel passt.

Akram erklärt sich bereit, die SC auf ihrer Reise zu begleiten – er kann sofort aufbrechen. Der alte Mann stellt für die SC allerdings eine weitere Komplikation dar – Akram ist zwar für einen 68-Jährigen noch relativ fit und gut zu Fuß, auch sein Verstand und seine Augen sind scharf, aber er ist dennoch recht schwach und zerbrechlich. Sollten die SC den Wahrsprecher also mitnehmen, übernehmen sie damit auch die Verantwortung, ihn zu beschützen und bei Begegnungen mit Monstern und anderen Problemen am Leben zu halten – für die Lyrune-Quah wäre es unehrenhaft, ihnen weitere Leute mitzugeben, die sich um den alten Mann kümmern, da dies auch andeuten würde, dass der Wahrsprecher nicht ausreiche, um etwas zu bezeugen.

AKRAM **HG 7**

EP 3.200

Alter menschlicher Kleriker Desnas 8

CG Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI –1; **Sinne** *Lügen erkennen*, Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 12 (–1 GE, +3 Rüstung)

TP 47 (8W8+8)

REF +2, **WIL** +14, **ZÄH** +7

Immunitäten Bezauberung und Zwang

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf *Sternmesser der Rückkehr +1*, +5/+0 (1W4–1/×3)

Besondere Angriffe Positive Energie fokussieren 6/Tag (SG 17, 4W6)

Zauberähnliche Klerikerfähigkeiten (ZS 8; Konzentration +13)

Beliebig oft — Dimensionssprung (24 m/Tag)

8/Tag — Glückspilz

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 8; Konzentration +13)

4. — *Dimensionstür*[D], *Verständigung, Weissagung, Zungen*

3. — *Fliegen*[D], *Gebet, Krankheit kurieren, Magie bannen, Magisches Schutzgewand*

2. — Beistand[D], *Fesseln* (SG 17), *Gefühle besänftigen* (SG 17), *Waffe des Glaubens, Zone der Wahrheit* (SG 17)



1. — *Befehlen* (SG 16), *Elementen trotzen*, *Heiligtum* (SG 16), *Lange Schritte*[D], *Schutz vor Bösem*, *Verhüllender Nebel*
0. (Beliebig oft) — *Ausbessern*, *Licht*, *Nahrung und Wasser reinigen* (SG 15), *Wasser erschaffen*
D Domänenzauber; **Domänen** Glück, Reisen

TAKTIK

Vor dem Kampf Akram wirkt jeden Tag nach dem Morgenmahl *Magisches Schutzgewand* auf seine Robe.

Im Kampf Akram nutzt seine Zauber lieber zur Heilung oder zur Unterstützung. In der Regel wirkt er in der ersten Kampfrunde *Gebet*, dann *Waffe des Glaubens* und schließlich *Heiligtum*, damit er sich in relativer Sicherheit am Rand des Kampfes bewegen und Verbündete heilen kann.

Moral Akram ist nicht am Kampf interessiert. Sollte er allein angegriffen werden oder unter 10 TP reduziert werden, wirkt er *Dimensionstür*, um der gegenwärtigen Gefahr zu entrinnen, und dann *Fliegen*, um sich in Sicherheit zu bringen.

SPIELWERTE

ST 6, **GE** 9, **KO** 10, **IN** 12, **WE** 20, **CH** 16
GAB +6; **KMB** +4; **KMV** 13
Talente Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Motiv erkennen), Gezieltes Fokussieren, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zauberstab herstellen
Fertigkeiten Diplomatie +12, Motiv erkennen +19, Sprachenkunde +6, Überlebenskunst +13, Wissen (Religion) +12
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Riesisch, Schoanti, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Flinkfuß (8/Tag), Gunst des Schicksals (1/Tag)
Kampfausrüstung *Stab: Mittelschwere Wunden heilen* (32 Ladungen), *Stab: Teilweise Genesung* (20 Ladungen); **sonstige Ausrüstung** Waffenrock, *Sternmesser der Rückkehr +1*, *Resistenzumhang +1*

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Wahrsprecher (ÜF) Akram ist auf einer lebenslangen Queste des Fastens, Meditierens, Erkundens und Betens, um den Status eines Wahrsprechers zu Erlangen. Dies verleiht ihm Immunität gegen alle Bezauberungs- und Zwangseffekte. Ferner steht er ständig unter der Wirkung von *Lügen erkennen* (ZS 7).
Respektpunkte: Belohne die SC mit 3 Respektpunkten, so sie die Unterstützung von Wahrsprecher Akram Erlangen können.

Belohnung: Verleihe den SC 3.200 EP, so sie Akrams Unterstützung erlangen, und weitere 3.200 EP, sofern er lange genug überlebt, bis die SC das Wissen des Sonnenschamanen erlangt haben (siehe „Abschluss des Abenteuers" auf Seite 254).

IM BAUCH DER BESTIE

Funkenschlund gehört zu den gefährlichsten Raubtieren der Aschlande: Dieser uralte Purpurwurm wurde mit der Macht elementaren Feuers aufgeladen, nachdem er ein fehlerhaftes Portal zur Ebene des Feuers in einer teilweise eingestürzten thassilonischen Ruine verschlungen hatte, was ihn zudem zu einer einzigartigen Kreatur machte. Dies

verlieh ihm eine Reihe einmaliger, auf Feuer basierender Fähigkeiten, erhöhte seine Lebenserwartung auf drastische Weise und erweckte seinen Intellekt, sodass er plötzlich seinen Platz auf der Welt verstand. Funkenschlund weiß, dass die Schoanti ihn als eine Art Gott betrachten, und nutzt dies schamlos aus. Für einen gewaltigen Wurm ist Funkenschlund überraschend eitel und egozentrisch.

Funkenschlund ist zudem ein sehr revierorientierter Jäger, welcher sein Jagdgebiet zornig verteidigt. Die Mythen der Schoanti stellen den Wurm als dämonische Kreatur dar, welche ganze Stämme verschlingen kann, und natürlich ist diese Legende angesichts der Langlebigkeit des Wurmes entsprechend angewachsen. Auch wenn es eine Herausforderung darstellt, eine grabende Kreatur aufzuspüren, kann Tausend Knochen die SC auf einen der westlichsten Winkel der Aschlande verweisen, da die dortigen vulkanischen Aktivitäten und Aschekegel angeblich den aufgewühlten Geist der Bestie besänftigen.



AKRAM

Wenn die SC sich dem Jagdgebiet des Wurmes nähern, sollten sie immer mehr Hinweise auf seine Anwesenheit finden: Es kommt zu weniger häufigen Begegnungen mit anderen Kreaturen, und was zuerst wie Hügel wirkt, sind in Wahrheit die Hinterlassenschaften von Funkenschlunds tunnelgrabenden Aktivitäten. Du kannst ferner die Suche spannender gestalten, indem du die SC mit einigen der Umgebungsgefahren der Aschlande bekannt machst (siehe Anhang 2, S. 414).

C FUNKENSCHLUNDS JAGDREVIER (HG 14)

Letztendlich müssen die SC Funkenschlund gar nicht finden – wenn sie sich lange genug in seinem Jagdrevier aufhalten, findet der Wurm sie. Baue Spannung auf, indem du die Kreatur in der Ferne auftauchen und dann wieder abtauchen lässt wie ein gewaltiger, durch den Erdboden schwimmender Wal. Lass den Wurm vor den SC aus dem Boden brechen, hinter ihnen, neben ihnen und so weiter – Funkenschlund liebt es, anzugeben und seine Beute einzuschüchtern, ehe er sie wirklich zu fressen versucht.

Um die Anforderungen zu erfüllen, welche die uralten Traditionen an eine Zurschaustellung von Tapferkeit knüpfen, muss sich nur ein SC von dem Wurm fressen lassen. Wie er wieder herauskommt, ist irrelevant, solange wenigstens ein Schoanti alles bezeugen kann. Tausend Knochen (und jeder andere zu dem Thema befragte Schoanti) sollte zudem darauf hinweisen, dass man Funkenschlund besser nicht töten sollte, da dies die Legende schädigen könnte, welche die SC um sich herum aufzubauen versuchen. – Wenn das Monster nämlich getötet werden kann, war es offenbar doch kein so harter Gegner!

Am leichtesten lässt sich das Ziel erreichen, indem ein Charakter dem Wurm gestattet, ihn gänzlich zu verschlingen, und sich dann den Weg aus seinem Bauch freischneidet. Dies ist natürlich keine ungefährliche Angelegenheit und Feuerresistenz wäre sehr zu empfehlen. Es ist auch akzeptabel, den Wurm z.B. mit *Monster festhalten* zu lähmen, allerdings ist Funkenschlund gegen Lähmung etwas resistent. Ebenso könnte der Wurm bezaubert oder anderweitig magisch kontrolliert werden, da er über den nötigen Intellekt verfügt. Sollte einem SC im Inneren des Monsters der erforderliche Konzentrationswurf zum Zaubern gelingen, kann er Funkenschlunds Bauch sogar mittels *Dimensionstür* oder *Teleportieren* wieder verlassen, nachdem er verschluckt wurde.

Illusionen wären ebenfalls eine Option. Allerdings könnte es schwierig werden, eine überzeugende Illusion zu erschaffen, bei welcher Funkenschlund einen SC verschlingt – vor allem wenn die SC den Purpurwurm bisher nicht gesehen haben sollten. Da Funkenschlund Hitze ausstrahlt, müsste dies auch eine Illusion tun. *Mächtiges Trugbild* oder noch machtvollere Illusionen können eine glaubhafte Szenerie erzeugen, dennoch steht beobachtenden Schoanti ein Willenswurf gegen den SG des Zaubers zu, um festzulegen, ob sie es auch wirklich glauben. Und natürlich funkti-

oniert eine solche Täuschung auch nur in Funkenschlunds Jagdrevier.

FUNKENSCHLUND **HG 14**

EP 38.400

Feuerdurchwirkter Verbesserter Purpurwurm (*MHB*, S. 213, 295)

N Gigantische Magische Bestie (Feuer)

INI +1; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 7, auf dem Falschen Fuß 30 (+1 GE, -4 Größe, +24 Natürlich)

TP 216 (16W10+128); Flammenheilung 1

REF +11, **WIL** +6, **ZÄH** +18

Immunitäten Feuer; **Verteidigungsfähigkeiten** Elementarleib

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Kälte

ANGRIFF

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

Nahkampf Biss +26 (4W8+13/19–20 plus 1W6 Feuer und Ergreifen), Stachel +26 (2W8+13 plus 1W6 Feuer)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Flammenodem, Gift, Hitze (1W6 Feuer), Verschlingen (4W8+18, RK 22, 21 TP)

TAKTIK

Im Kampf Wenn Funkenschlund genug mit den SC gespielt hat, taucht er direkt in ihrer Mitte aus dem Boden auf. Leider hat er erst kürzlich gefressen. In der ersten Kampfrunde speit er Feuer in Richtung der am dichtesten zusammenstehenden SC-Gruppierung. In der zweiten Kampfrunde greift er mit Biss und Stachel an. Er versucht nicht sofort Gegner zu verschlingen, sondern beißt zu und zieht weiter. Sobald die SC ihm über 100 Schadenspunkte zugefügt haben oder der Wurm zwei Mal Feuer gespien hat, gibt er diese Taktik auf und versucht stattdessen, Opfer zu verschlingen. Alternativ kann ein Charakter einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Bluffen mit einem Malus von -10 gegen den Fertigkeitswurf des Wurmes für Motiv erkennen ablegen, um besonders lecker zu wirken, damit Funkenschlund das Risiko von Magenschmerzen eingeht (der Malus resultiert daraus, dass derartiges wirklich schwer zu simulieren ist).

Moral Funkenschlund zieht sich zurück, sobald er mehr als 80 Schadenspunkte durch Kälteangriffe erleidet oder er unter 50 TP reduziert wird.

SPIELWERTE

ST 37, **GE** 12, **KO** 27, **IN** 5, **WE** 8, **CH** 14

GAB +16; **KMB** +33 (Ansturm +35, Ringkampf +37); **KMV** 44 (46 gegen Ansturm, kann nicht zu-Fall-gebracht werden)

Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (Wankend), Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Waffenfokus (Biss), Waffenfokus (Stachel), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Schwimmen +21, Wahrnehmung +18

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bonustalent Anstelle des für Elementdurchwirkte Kreaturen üblichen Bonustalents Schnelle Waffenbereitschaft erhält Funkenschlund das Bonustalent Eiserner Wille.

Elementarleib (AF) Wenn Funkenschlund einem Betäubung-, Blutungs-, Gift-, Lähmungs- oder Schlafeffekt oder Präzisionsschaden ausgesetzt ist, besteht eine Chance von 25%, dass dieser Effekt keine Wirkung hat.

Flammenheilung (AF) Funkenschlund gewinnt 1 TP pro Voller Runde zurück, welche er mit einem Feuer Kontakt hält, das wenigstens eine Größenkategorie kleiner ist als er selbst. Sollte ihn ein magischer Feuereffekt treffen, so erlangt er 1 TP pro 10 Schadenspunkte zurück, die der Effekt normalerweise verursachen würde.

Flammenmarsch (ÜF) Funkenschlund kann an brennenden Gegenständen emporklettern, als besäße er eine Bewegungsrate für Klettern von 9 m. Er kann ferner mit dieser Bewegungsrate Fliegen (perfekt), solange er zu Feuer Kontakt hält, und mit seiner höchsten Bewegungsrate über Flammen wandeln, als stünde er unter der Wirkung von *Luftweg*.



FUNKENSCHLUND

Flammenodem (ÜF) Funkenschlund kann alle 1W4 Runden einen 9 m-Kegel aus Feuer ausatmen, welcher allen Zielen im Wirkungsbereich 8W6 Punkte Feuerschaden zufügt (REF, SG 26, halbiert; der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution).

Hitze (ÜF) Jeder von Funkenschlunds Angriffen verursacht zusätzliche 1W6 Punkte Feuerschaden.

Respektpunkte: Die SC erlangen 2 Respektpunkte, sofern sich wenigstens einer von ihnen verschlingen lässt und dann dem Schlund des Wurmes lebend entkommt. Sollte Funkenschlund dies überleben, so steigt die Belohnung auf 4 Respektpunkte. Sollte Funkenschlund getötet werden, verlieren die SC 1 Respektpunkt.

D FLAMMENFURT

Die SC müssen mit dem Besuch des Lagers der Sklar-Quah nicht warten, selbst wenn sie noch keine 20 Respektpunkte zusammengetragen haben, um eine Audienz beim Sonnenschamanen zu erhalten. Tausend Knochen empfiehlt ihnen das Lager an der Flammenfurt zu besuchen. Dort haben die SC weitere Gelegenheiten, Respektpunkte zu gewinnen, indem sie sich einer schaurigen Prüfung unterziehen. Da Flammenfurt relativ zentral in den Aschlanden liegt, können die SC den Ort unterwegs zu anderen Stätten besuchen; obwohl die Sklar-Quah Fremde nicht mögen, ist ihr Lager Tschamek nicht gänzlich verschlossen.

Wenn die SC sich nahe Flammenfurt aufhalten, werden sie von einer sechsköpfigen Patrouille Schoanti-Flammenreiter aufgehalten – Reiter der Sklar-Quah, welche ihren Reittieren die Angst vor Feuer abtrainiert haben. Diese Flammenreiter sind dickköpfig und schnell aufbrausend, ziehen ihre Waffen aber nicht und greifen die SC auch nicht sofort an, wenn sie sie sehen. Sollten die SC den Flammenreitern gegenüber verkünden, sie würden den Respekt der Schoanti suchen und ihren Tschamek-Status ablegen wollen, so lachen diese herzhaft. Sofern die SC Akram oder Knochenjäger dabei haben, untermauert dies die Ernsthaftigkeit ihrer Behauptung. Die Flammenreiter werden daher früher oder später wieder ernst und erklären sich bereit, die SC nach Flammenfurt im Herzen des Stammeslandes der Sklar-Quah zu eskortieren. Sie versuchen nicht, die SC zu entwaffnen, da sie der Ansicht sind, dass wahre Flammenreiter auch eine bewaffnete Abenteurergruppe besiegen können. Im Grunde sind die SC aber von hunderten Schoanti umzingelt, welche augenblicklich bereit sind, ihre Heimat gegen Fremde zu verteidigen.

Das Flammenfurt-Lager ist ein bestens zu verteidigender Platz inmitten eines Feldes permanenter *Steindornen* am Rand einer 24 m hohen Klippe. Die Lagerstätte besteht aus 17 Jurten (wasserdichten Zelten mit einem Holzrahmen und Seiten und Decke aus Auerochsenleder), zwei großen Zelten und einem Pferch für die Pferde des Stammes. Insgesamt hausen hier 52 Schoanti unter der wachsamen Führung von Häuptling **Hält-Seinen-Klar-Bereit** (CN Alter menschlicher Barbar 12), dem alternden und hoch angesehenen Onkel des größten lebenden Helden des Stammes, Krojun Isst-Was-Er-Tötet. Ferner lebt hier ein alter Mann, der seinen Namen abgelegt hat, als er zu einem der Sonnenschamanen der Sklar-Quah wurde. Die meisten übrigen Schoanti im Lager sind Barbaren der 1. bis 3. Stufe, dazu kommen sechs Donnerrufer und acht Flammenreiter. In Flammenfurt gibt es sechs wichtige Orte:

D1. Zugangsweg: Flammenfurt gehört zu den größten und am besten verteidigten Lagern der Sklar-Quah, dank des großen Feldes permanenter *Steindornen* (ZS 16), welches den Ort umgibt. Durch dieses gefährliche Gelände führen im Zickzack nicht markierte Wege, welche jenen sicheres Kommen und Gehen ermöglichen, die die Strecke kennen. Auf diese Weise kontrollieren die Sklar-Quah das Kommen und Gehen und müssen weniger Wachposten aufstellen. Die Karte des Lagers zeigt die sicheren Wege durch das Feld der *Steindornen*; für Besucher sind diese Pfade kaum zu erkennen, sodass sie sehr vorsichtig sein müssen, um nicht in diese Gefahr hineinzulaufen. Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 29 ist erforderlich, um zu bestimmen, ob ein 1,50 m-Feld *Steindornen* enthält.

D2. Feuer des Kriegsrats: Flammenfurts Zentrum ist ein großes Feuer, um welches sich der Stamm jede Nacht versammelt, um zu essen und wichtige Fragen zu diskutieren.

D3. Pferdepferch: Die acht Pferde des Stammes werden hier verwahrt; jedes gehört einem der acht Flammenreiter des Lagers.

D4. Jurte des Sonnenschamanen: Der Häuptling des Quah lässt sich vom **Sonnenschamanen** (N Ehrwürdiger menschlicher Schamane ABR VI des Wissens 14) beraten, dem spirituellen Oberhaupt des Stammes. Wenn ein Sklar-Quah-Schamane genügend Winter überlebt hat, wird er eingeladen, seinen Namen abzulegen und sich den Sonnenschamanen anzuschließen. „Sonnenschamane" ist daher zugleich Name und Titel. Flammenfurts Sonnenschamane wohnt in dieser Jurte.

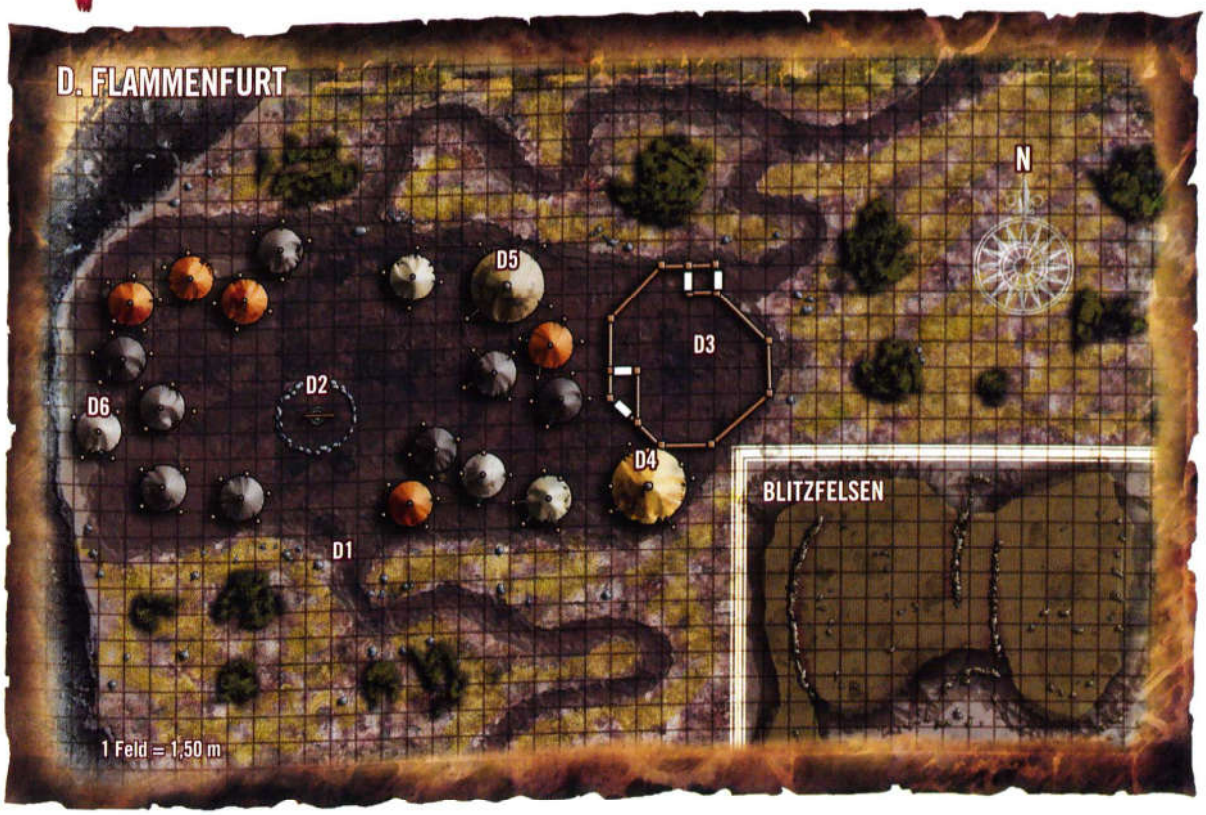
D5. Jurte des Häuptlings: Häuptling Hält-Seinen-Klar-Bereit bewohnt die größte Jurte des Lagers. Sein eigener Wohnbereich liegt dabei in der nordöstlichsten Ecke, während der Rest als gemeinschaftliche Festhalle dient.

D6. Gästejurte: Diese unbenutzte Jurte wird den SC für die Dauer ihres Besuches überlassen. Es gibt keine Ausstattung außer einigen Fellen und einer kleinen Feuergrube.

Versammlung um das Feuer

Während die SC durch die *Steindornen* nach Flammenfurt geführt werden, eilt das gesamte Lager – Häuptling und Sonnenschamane eingeschlossen – neugierig zusammen. Die Flammenreitereskorte führt die SC zum Feuer des Kriegsrates und fordert sie auf sich zu setzen. Es mag die SC erfreuen oder nerven festzustellen, dass auch Krojun zugegen ist.

Während dieses Treffens schweigt der Sonnenschamane und lässt Hält-Seinen-Klar-Bereit zu den SC sprechen. Der Häuptling spricht mit lauter Stimme, er duldet keine Arroganz und kann rasch verärgert werden. Er verlangt zu wissen, warum die SC es wagen, die Lande der Sklar-Quah zu betreten, selbst wenn er vielleicht schon weiß, dass sie wegen des Sonnenschamanen gekommen sind – er will aber von den SC selbst hören, was sie wollen. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 29,



trifft er genau den richtigen Tonfall und nutzt exakt die richtigen Worte, um den Häuptling zu besänftigen und den SC obendrein ein paar Respektpunkte einzubringen (siehe unten). Sollte Akram bei den SC sein, erhalten sie einen Bonus von +10 auf diesen Fertigkeitswurf. Falls einem SC ein Fertigkeitswurf für Einschüchtern gegen SG 24 gelingt, beeindruckt er den Häuptling damit ebenfalls – nach einem kurzen Moment angespannter Stille, bei dem es bereits so aussieht, als würde sich der ganze Stamm zum Angriff bereitmachen, beginnt er ob des Mutes der SC anerkennend zu lachen, was diesen Respektpunkte einbringt, als hätten sie erfolgreich Diplomatie eingesetzt.

Sollten die SC 20 Respektpunkte besitzen, dann mach mit „Angriff auf Flammenfurt" auf Seite 230 weiter, ehe die SC Gelegenheit erhalten, mit dem Sonnenschamanen zu sprechen und von ihm etwas über Kazavon und die Mitternachtszähne zu erfahren.

Sollten die SC aber noch keine 20 Respektpunkte erlangt haben, erklärt ihnen der Häuptling unumwunden, dass sie immer noch Tschamek seien und daher nicht den Rat des Sonnenschamanen verdienen würden – es gäbe aber eine Möglichkeit, weiteren Respekt zu gewinnen: Sie können bitten, sich der Prüfung des Totems unterziehen zu dürfen.

Sobald die SC bitten, sich der Prüfung stellen zu dürfen, kehrt Totenstille im Lager ein, welche der Sonnenschamane schließlich bricht. Er erhebt nicht das Wort, sondern legt dem Häuptling eine Hand auf die Schulter und deutet ihm wortlos, zum Gespräch unter vier Augen mit ihm in sein Zelt zu kommen. Der Häuptling fordert die SC auf zu warten und folgt dem Sonnenschamanen. Während die Menge wartet, kehrt die vorherige Anspannung zurück. Krojun kreuzt die Arme und starrt jenen SC an, gegen den er Sredna gespielt (oder alternativ dem er im Nahkampf bereits gegenübergestanden) hat. Sollte Akram zugegen sein, erklärt dieser leise, dass für den Fall, dass der Sonnenschamane die SC als der Prüfung unwürdig erklärt, sie (Akram eingeschlossen) zur Strafe für das Betreten des Stammeslandes der Sklar-Quah ausgeweidet werden würden.

Eine Stunde später kehren der Schamane und der Häuptling ans Feuer zurück. Der Schamane fordert jeden der SC auf, vor ihn zu treten und seinen Namen zu nennen. Der Sonnenschamane wiederholt schließlich die Namen in der genannten Reihenfolge und erklärt dann kurz und bündig, dass den SC die Gelegenheit gewährt werde, sich den Sklar-Quah zu beweisen, indem sie sich der Prüfung des Totems stellen. Diese Erklärung schreckt die versammelten Schoanti auf; während einige mit sich und ihrer Wut ringen, braust Krojun auf und protestiert laut, bricht seine Tirade aber rasch ab, als ihm klar wird, wie respektlos er sich gegenüber dem Sonnenschamanen verhält. So stürmt er in Begleitung mehrerer Flammenreiter davon, um sich auf einem langen Ritt durch die Aschlande zu beruhigen – der Sonnenschamane zeigt sich sichtlich amüsiert, während dem Häuptling Überraschung und Wut ins Gesicht geschrieben stehen.

Sobald Krojun fort ist, verkündet der Sonnenschamane, dass die Prüfung des Totems am nächsten Morgen direkt

nach dem Sonnenaufgang beginnen werde, und deutet dann allen, dass die Versammlung beendet sei. Die Schoanti ziehen sich vom Ratsfeuer zurück und der Sonnenschamane weist den SC die Gästejurte (Bereich **D6**) für die Dauer ihres Aufenthaltes in Flammenfurt zu. Mit keinem Wort wird erwähnt, warum der Sonnenschamane zugestimmt hat, die SC der Prüfung zu unterziehen oder wie lange sie bleiben dürfen – genau genommen können sie so lange bleiben, wie sie wollen. Sollten die SC Kazavon erwähnen, ist außer dem Sonnenschamanen niemandem anzusehen, dass er mit dem Namen etwas anfangen kann – der Sonnenschamane jedoch erbleicht, bewahrt aber seine Haltung und schüttelt schließlich den Kopf und weigert sich, weiteres anzuhören. Er beruft sich darauf, dass dieser Teil der Geschichte seines Volkes Fremden nicht mitgeteilt werden dürfe – wenn die SC sie erfahren wollen, müssen sie den weiteren Respekt der Schoanti gewinnen.


SONNENSCHAMANE

Akram schließlich erklärt, dass die Traditionen seines Quahs ihm untersagen, sich zum Sonnenaufgang im Lager der Sklar-Quah aufzuhalten, sodass er vor dem Sonnenaufgang aufbrechen werde. Sollten die SC immer noch von Knochenjägern begleitet werden, erklären diese sich bereit, den alten Wahrsprecher zu den Lyrune-Quah zurückzugeleiten, andernfalls übernimmt dies eine Ehrengarde aus drei Flammenreitern. Akram wünscht den SC Glück bei ihrer Prüfung und lässt ihnen einen letzten Rat zukommen, ehe er sich auf den Weg macht: Krojun sei ein wichtiger Angehöriger des Stammes, sodass es den SC nur helfe, seinen Respekt zu gewinnen.

Respektpunkte: Wenn die SC dem Häuptling mittels Diplomatie Respekt erweisen, erlangen sie 2 Respektpunkte.

Die Prüfung des Totems

Die SC werden früh am nächsten Tag etwa eine Stunde vor Sonnenaufgang vom Sonnenschamanen geweckt, der sie auffordert, ihm zu folgen. Zusammen mit drei Donnerrufern eskortiert er die SC durch die *Steindornen* und führt sie 20 Minuten lang nach Osten durch die Aschlande zu einer Stätte, welche als Blitzfelsen bekannt ist – einem kleinen Hochplateau von spiritueller Bedeutung für den Sonnenclan.

Zum abgeflachten westlichen Bereich des Blitzfelsens windet sich ein Felsvorsprung fast wie eine Rampe hinauf; dieses Plateau liegt 9 m über der umliegenden Ebene. Ein weiterer Vorsprung führt zu einem weiteren, weitaus kleineren Hochplateau in 12 m Höhe hinauf. Während eines Sturmes locken die großen Eisenerzvorkommen im Felsen zahlreiche Blitze an. Entsprechend ist dieser Ort für Sonnenschamanen besonders interessant und faszinierend, die wenn es stürmt oft auf den Felsen hinaufsteigen, um den Zorn der Natur zu erleben.

Der Sonnenschamane erklärt, dass Anwärter auf die Stammesmitgliedschaft der Sklar-Quah für die Prüfung des Totems lehmgebrannte Pylonen auf dem Blitzfelsen aufstellen müssen – sogenannte Sonnentotems (Härte 6, 40 TP). Jedes Totem ist 3 m hoch und an den Seiten mit heiligen Symbolen der Sklar-Quah geschmückt. Der untere Teil jedes Totems ist abgerundet. Wenn die Totempfähle nicht benötigt werden, werden sie am Fuß des Blitzfelsens in quadratischen Steinbehältern verwahrt. Während der Prüfung wird jeder Anwärter von einem bestimmten Sonnentotem repräsentiert. Der Sonnenschamane weist jeden SC an, sich einen Totempfahl auszuwählen, dann erklärt er der Gruppe, dass sie 1 Stunde hätte, um die Totems auf das untere Plateau des Blitzfelsens zu bringen und dort in den kreisrunden Vertiefungen aufzustellen. Dann müssen sie die Totems einen Tag lang aufrecht halten. Mit dem nächsten Sonnenaufgang müssen alle SC ihre Totems auf das obere Plateau bringen, wofür sie wieder 1 Stunde haben und sie auch dort 1 Tag lang aufrecht halten. Wenn die Sonne am dritten Tag aufgeht, werden alle SC, deren Totems noch aufrecht stehen, in die Stammesgemeinschaft der Sklar-Quah aufgenommen.

Der Sonnenschamane erklärt weiterhin, dass den SC während der 2 Tage, die sie auf dem Blitzfelsen verbringen müssen, zwar weder Wasser noch Nahrung gebracht werde, sie sich aber all dies mitbringen können. Ebenso könnten sie Magie und welche Mittel sie vielleicht ansonsten zur Hand haben, nutzen, um ihre Sonnentotems während der 2 Tage aufrecht zu halten, solange die Magie weder den Totems noch dem Blitzfelsen Schaden zufügt oder Veränderungen verursacht. Der Blitzfelsen ist von Flammenfurt aus gut sichtbar und laut dem Sonnenschamanen werden in den beiden nächsten Tagen viele Augen nach Osten gerichtet sein. Nachts geben die Totempfähle Licht ab - das Resultat einer schwachen Verzauberung –, sodass man selbst während der dunkelsten Nächte in Flammenfurt sehen kann, ob ein Totem noch steht.

Nachdem der Sonnenschamane die Prüfung erklärt hat, kehrt er nach Flammenfurt zurück, um sich auszuruhen, während die SC auf sich gestellt sind.

Das Aufstellen der Totempfähle

Sobald die Sonne aufgeht, haben die SC 1 Stunde, um ihre Totempfähle zu wählen und auf das westliche Plateau des Blitzfelsens hinauf zu schaffen. Jeder Pfahl ist hohl, wiegt aber dennoch 500 Pfund. Ein Charakter mit Stärke 10 kann ein Totem gerade so hinter sich her schleifen, während ein Charakter mit Stärke 17 oder höher sein Totem anheben und damit pro Runde 1,50 m weit wanken kann. Wer sein Totem nicht allein transportieren kann, benötigt Hilfe – Zusammenarbeit ist nicht untersagt, sondern ist sogar ein wichtiger Teil der Prüfung. Solange ein Charakter 500

Pfund ziehen kann, kann er einen Totempfahl auch verankern und in aufrechte Position drücken.

Sobald ein Totem aufrecht steht, helfen seine Kegelform und die abgerundete Basis dabei, es zu stabilisieren, doch ohne ständige Überwachung wird es irgendwann umstürzen, wenn niemand zum Abstützen zur Hand ist. Um ein Totem aufrecht zu halten, ist alle 6 Stunden ein Stärkewurf gegen SG 12 erforderlich. Ein Charakter kann auf diesen Wurf 10 nehmen, doch bei einem misslungenen Wurf neigt sich der Pfahl gefährlich – dann ist ein Stärkewurf gegen SG 16 nötig, um das Totem zu stabilisieren. Misslingt auch der zweite Wurf, stürzt das Totem um und erleidet 3W6 Schadenspunkte. Solange ein Totem nicht zerbricht, kann es wieder aufgestellt werden; zerbricht es jedoch, kann der dazugehörende Charakter nicht länger ein Angehöriger der Sklar-Quah werden.

Die Totems 2 Tage lang aufrecht zu halten, ist für sich bereits eine anstrengende und fordernde Aufgabe, doch leider kommen weitere Faktoren zusammen, welche die Prüfung noch mehr erschweren:

Durst: Wie auf Seite 444 des *Grundregelwerkes* beschrieben, kann ein Charakter 1 Tag plus eine Anzahl von Stunden in Höhe seines Konstitutionswertes ohne Wasser durchhalten. Nach dieser Zeit muss er jede Stunde einen Konstitutionswurf ablegen (SG 10, +1 pro vorangegangenem Wurf), misslingt der Wurf, erleidet er 1W6 Punkte Nichttödlichen Schaden. Sobald ein Charakter Nichttödlichen Schaden erleidet, erhält er den Zustand Erschöpft. Da Charaktere 3 Tage ohne Nahrung auskommen, müssen sie während der Prüfung nicht befürchten zu verhungern. Sollten die SC Nahrung mitbringen, können sie sich sicherlich kurze Pausen von 5 bis 10 Minuten gestatten, um zu essen und zu trinken, solange sie auf dem Blitzfelsen verbleiben und im Notfall zu ihren Totems zurückeilen können. Längere Pausen, etwa zum Jagen oder Suchen von Wasser, werden schnell zu umstürzenden Totempfählen führen.

Entkräftung: Der Blitzfels ist den Elementen gefährlich ausgesetzt. Theoretisch ist es Spätfrühling, sollte deine Kampagne aber bereits länger andauern als abgeschätzt, könnten die Ereignisse dieses Kapitels im Sommer stattfinden – dann steigen die Temperaturen tagsüber zu Heiß und Charaktere müssen Zähigkeitswürfe ablegen, um keinen Nichttödlichen Schaden zu erleiden (GRW, S. 444). Sobald der zweite Tag beginnt, erhalten die SC aufgrund des fehlenden Schlafes den Zustand Erschöpft, was die kommenden Stärkewürfe erschwert. – Vergiss aber nicht, dass Erschöpfung mittels *Teilweise Genesung*, den Gnaden eines Paladins und ähnlichen Effekten aufgehoben werden kann und solche Mittel einzusetzen nicht verboten ist.

Magie: Magie wie *Elementen trotzen* und *Nahrung und Wasser erschaffen* sind akzeptable Möglichkeiten, um die Prüfung leichter zu ertragen. Zauber wie *Stein formen* zum Verankern eines Totems sind dagegen eigentlich untersagt – natürlich können die SC solche Tricks versuchen. Nach Ende der Prüfung begutachtet der Sonnenschamane die Totems und den Felsen und sucht nach Beschädigungen. Sofern die SC nichts unternehmen, um ihre Tricks zu verschleiern, fallen ihm die Hinweise auf *Stein formen* und dergleichen automatisch auf – um solche Beweise zu verschleiern, muss einem SC ein Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 20 pro betroffenem Totem gelingen, sodass der Platz natürlich und unverändert erscheint. Jeder Standplatz und jedes Totem, bei dem der Sonnenschamane magische Veränderungen entdeckt, führt zur Disqualifikation des dazugehörigen Charakters. Ein Totem könnte mit drei *Unbeweglichen Zeptern* (wie man sie in Bereich **A11** der Akropolis finden kann) an Ort und Stelle fixiert werden, ohne dass es sichtbare Schäden erleidet. Ebenso könnten nach deiner Maßgabe ähnliche Taktiken funktionieren.

Die Sonnenvision des Auerochsen

Die Prüfung des Totems betrifft nicht nur die Ausdauergrenzen der SC, sondern schwächt den Körper auch, sodass sich der Geist einer Vision von Vater Sonne öffnet. Ein Charakter, der während der Prüfung den Zustand Erschöpfung erhält, hat pro Stunde, die dieser Zustand anhält, eine kumulative Chance von 10% eine solche Vision zu erhalten. Bei einem Charakter mit dem Zustand Entkräftet steigt die Chance auf 30% pro Stunde.

Sollte ein SC eine Vision erhalten, so bemerkt er Hitzewellen die aus dem Stein um ihn herum aufsteigen. Diese vernebeln ihm die Sicht, doch dann erkennt er eine kristallklare Wasserpfütze, die sich in einer leeren Totemvertiefung angesammelt hat, und weiß, dass er sich schnell einen Schluck Wasser holen könnte, um dann gleich wieder seinen Totempfahl zu stabilisieren. Sollte er der Versuchung nachgeben, sieht er das Gesicht eines gehörnten Auerochsen, das ihn aus dem Wasser anstarrt. Gelingt dem Charakter ein Weisheitswurf gegen SG 10, versteht er, dass er selbst der Auerochse ist – urwüchsig und stolz.

Kaum beginnt der Charakter sein neues Selbstverständnis zu schätzen, da nimmt er auch schon den Geruch seiner natürlichen Feinde wahr – die Bestien mit Klauen sind nahe! Auch wenn er sie nicht sehen kann, spürt er doch ihre Bewegungen und dass sie ihn einkreisen wollen. Und während sein Puls zu rasen beginnt und er sich sicher ist, dass seine ungesehenen Feinde näherkommen, trifft ihn ein Sonnenstrahl. Der SC kann einen weiteren Weisheitswurf gegen SG 10 ablegen, um einen Moment tiefer Klarheit zu erfahren, in dem er erkennt, dass er nicht die Beute, sondern der Beschützer der Aschlande ist. Während er spürt, wie seine Feinde ob seiner neu gefundenen Stärke zurückschrecken, endet die Vision.

Diese Vision bedeutet, dass es an der Zeit ist, nicht länger auf den Angriff der Roten Mantis zu warten, sondern heimzukehren und sich ihnen voller Zorn zu stellen. – Ein SC, der die Sonnenvision des Auerochsen erfährt, erhält für das restliche Kapitel einen Verständnisbonus von +1 auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe gegen Assassinen der Roten Mantis und ihre Diener.

Krojuns Anerkennung

Am Morgen des zweiten Tages kehrt Krojun von seinem therapeutischen Ritt durch die Wildnis zurück und besucht die SC. Auch wenn es ihn zu Beginn erzürnt hat, dass den eindringenden Tschamek die Möglichkeit gege-

ben wurde, den Sklar-Quah beizutreten, beruhigt er sich sichtbar, wenn er erfährt, dass der Sonnenschamane eine besonders schwere Prüfung für die SC gewählt hat. Daher ersteigt er den Blitzfelsen, um zu sehen, wie die SC sich schlagen. Er ist besonders von dürren SC (z.B. Elfen) beeindruckt, von denen er eigentlich annimmt, dass sie größere Schwierigkeiten mit der Prüfung haben müssten. Krojun starrt die SC schweigend einige Minuten lang an, dann erklärt er grummelig, dass sie großes Glück hätten, einander als Nalharests (Blutsgeschwister) zu besitzen.

Hungrige Besucher (HG 11)

Unterstreiche die Schwierigkeit der Prüfung und lass die SC nie vergessen, wie absolut erschöpft sie vom Aufrechthalten der großen Totempfähle sind – denn am Nachmittag des zweiten Tages wird alles noch einmal schlimmer!

Kreaturen: Ein Rudel aus sechs Landhaien hat die SC bemerkt! Während der Nachmittag des zweiten Tages langsam dem Abend weicht, beginnen diese Landhaie den Blitzfelsen zu umkreisen. Das Geräusch grabender Kreaturen und der Anblick der Rückenflossen, welche immer wieder aus der Erde und der Asche auftauchen, sind unverwechselbar. Die SC haben 2W4 Runden, sich auf den Angriff vorzubereiten – dann springen die sechs Landhaie aus dem Boden und klettern zum unteren Plateau hinauf. Ein Charakter kann sein Totem aufrechterhalten und zugleich kämpfen, solange sein Totem zu ihm angrenzend oder innerhalb seiner Reichweite bleibt und er einen Arm dafür aufwendet; dies verursacht einen Malus von -4 auf alle Angriffswürfe, andernfalls besteht pro Kampfrunde eine (nichtkumulative) Chance von 10%, das der Totempfahl angestoßen wird und umstürzt.

Die Landhaie fächern zum Angriff auseinander, jeder sucht sich ein eigenes Ziel – nur falls mehr Landhaie als Ziele vorhanden sind, nehmen sich zwei oder mehr Landhaie einen SC vor. Auf dem Blitzfelsen ist nicht genug Platz für alle sechs, daher wandert jeder Landhai, der nicht nach ganz oben passt, zornig auf dem unteren Plateau umher oder umkreist den Felsen. Solche Landhaie warten nur darauf, dass jemand das obere Plateau verlässt oder für sie Platz entsteht, weil ein Artgenosse getötet oder vertrieben wurde. Die Totems sind den Monstern im Grunde egal; wenn ein Landhai aber ein Feld durchquert, das an ein Totem angrenzt, muss dem Charakter, welcher den Pfahl stützt, ein Stärkewurf gegen SG 15 gelingen, um das Totem aufrecht zu halten, während ein nicht gestütztes Totem automatisch umgeworfen wird. Sollte ein Landhai einen Charakter angreifen, der ein Totem aufrecht hält, der Angriffswurf der Kreatur aber um 3 oder weniger fehlgehen, so besteht eine Chance von 50%, dass der Landhai stattdessen das Totem trifft und ihm Schaden zufügt.

Ein verzweifelter SC kann versuchen, ein Totem auf einen Landhai stürzen zu lassen, allerdings kann der Landhai dem Totem mit einem Reflexwurf gegen SG 15 ausweichen (misslingt der Rettungswurf, erleidet der Landhai 3W6 Schadenspunkte). Ein fallengelassenes Totem erleidet 3W6 Schadenspunkte.

Ein Landhai flieht, wenn er unter 15 TP reduziert wird.

LANDHAI (6) **HG 7**

EP je 3.200

TP je 84 (*MHB*, S. 167)

Der Dritte Sonnenaufgang

Mit dem dritten Sonnenaufgang endet die Prüfung des Totems. Der Sonnenschamane führt noch vor Sonnenaufgang den gesamten Stamm von Flammenfurt zum Blitzfelsen. Jeder noch aufrecht stehende Totempfahl wird mit lautem Jubel begrüßt. Diese Totems repräsentieren neue Brüder und Schwestern der Sklar-Quah, was ein Grund für eine große Feier ist. Solange auch nur ein Totempfahl steht, werden alle Gruppenangehörigen als Verbündete akzeptiert, da selbst die Sklar-Quah wissen, dass nicht jeder über Ausdauer und Zähigkeit, wohl aber über andere Fähigkeiten verfügen kann, daher genügt es, wenn ein Prüfling besteht.

Ehe der Jubel überhand nimmt, hebt der Sonnenschamane die Arme und bittet um Stille, dann heißt er persönlich jene SC im Clan willkommen, die ihre Prüfung bestanden haben. Er geht aber noch weiter: Er erkennt jene als Nalharests an, deren Totems umgestürzt und zerbrochen sind; diese SC werden zwar keine vollwertigen Stammesmitglieder der Sklar-Quah, sind aber als Gäste in Flammenfurt willkommen, solange auch ihre Verbündeten bleiben.

Die SC sind nach der Prüfung wahrscheinlich erschöpft, daher hat der Sonnenschamane mehrfach *Teilweise Genesung* vorbereitet (genug für alle), dennoch schlägt er vor, dass die SC sich in Flammenfurt in der Gästejurte ausruhen und erholen.

Respektpunkte: Die SC erhalten 1 Respektpunkt dafür, dass sie sich der Prüfung des Totems gestellt haben, und 1 zusätzlichen Respektpunkt pro Totempfahl, der während der Prüfung aufrecht stehen geblieben ist (maximal 1 pro SC).

Belohnung: Belohne die Gruppe mit 12.800 EP, sofern wenigstens ein SC seinen Totempfahl die ganze Zeit über vor dem Umstürzen bewahren konnte.

Angriff auf Flammenfurt (HG 12 oder 14)

Sobald die SC 20 Respektpunkte zusammenhaben, haben sie genug Ruhm erlangt, um zu erfahren, was der Sonnenschamane von Kazavon weiß. Sollten die SC diesen Respektwert nach Abschluss der Prüfung des Totems erreichen, erklärt der Sonnenschamane leise, dass er beinahe bereit sei, mit den SC über die von ihnen gesuchte Information hinsichtlich der Mitternachtszähne und des großen Bösen zu suchen, das die Schoanti einst vor langer Zeit bewacht haben. Andernfalls schlägt jeder Schoanti mit dem sie reisen vor, dass sie nach Flammenfurt gehen sollten, sobald sie 20 Respektpunkte erlangt haben.

Auch wenn der Sonnenschamane bereit ist, den SC sein Wissen über Kazavon mitzuteilen, möchte er zuerst die Weisheit seiner Ahnen befragen, indem er die Kallowhügel besucht, um mit ihnen zu sprechen. Diese Reise lässt den Sonnenschamanen zudem weiteres Wissen zu dem uralten Thema gewinnen, sodass er für die SC zusätzliches Wissen erlangt.

Wie es die Tradition verlangt, wird der Sonnenschamane auf der Reise von Häuptling Hält-Seinen-Klar-Bereit und vier Donnerrufern des Stammes begleitet und reist mittels



Luftweg. Der Sonnenschamane schätzt, dass die Reisegruppe in einem Tag zurück sein wird, und schlägt vor, dass die SC den Tag nutzen, um sich auszuruhen und zu erholen. In Abwesenheit des Häuptlings erhält Krojun den Befehl über den Stamm – diese Verantwortung übernimmt er voll Ehre und Stolz. Sollten die SC sich bereit erklären, den Sonnenschamanen zu begleiten, dankt er ihnen, lehnt aber ab, da möglichst wenige zu dieser Reise antreten sollen und diese geborene Angehörige des Quahs sein müssen, um die Geister nicht abzulenken oder zu verwirren, mit denen der Schamane sprechen möchte.

Kreaturen: Sobald diese beiden mächtigen NSC Flammenfurt verlassen, sind die SC die mächtigsten, im Lager verbleibenden Charaktere. Sofern die SC noch nicht Zinnober besiegt oder verjagt und die Rote Mantis in der Region außer Gefecht gesetzt haben, nutzen die Assassinen, welche ihnen durch die Aschlande gefolgt sind, die Gelegenheit: Sie sammeln ihre Ressourcen und Verbündeten und greifen die SC an. Diese Truppe besteht aus mehreren Assassinen der Roten Mantis, ihrem ortskundigen Führer, dem Aschländer, und einem Stamm menschenhassender Gargylen, die sich die Aschflügel nennen. Die Assassinen haben die Aschflügel für ihre Dienste gut bezahlt und wenn es zum Angriff auf Flammenfurt kommt, konzentrieren die meisten Gargylen sich auf die dort lebenden Schoanti, sodass nur ein paar von ihnen zusammen mit den Assassinen die SC angreifen.

Der Angriff erfolgt mit Einbruch der Abenddämmerung. Die Menschen des Trupps lassen sich dabei von den fliegenden Gargylen über die *Steindornen* rund um das Lager hinweg tragen. Die Gargylen lassen ihre hochgefährlichen Passagiere dann zwischen den Jurten am westlichen Rand des Lagers fallen. Außer die Assassinen der Roten Mantis wissen, welche Jurte den SC zugewiesen wurde, beginnen sie und die Gargylen kreischend und brüllend die Zelte in Stücke zu reißen. Flammenfurt reagiert rasch auf den Angriff, doch ohne den Häuptling und den Sonnenschamanen vor Ort besitzen die Assassinen einen tödlichen Vorteil.

Wenn der Kampf beginnt, beschreibe den SC, wie schnell die Schoanti zu den Waffen greifen und die Gargylen und ein paar Assassinen hier und dort angreifen. Du musst nicht die ganze Schlacht leiten – lass dies im Hintergrund stattfinden und wirf immer wieder ein paar Beschreibungen ein.

Wenn die SC überleben, so gilt dies auch für die Mehrheit der Schoanti. Sollten die SC fallen, werden auch die Schoanti ausgelöscht – falls du Großzügigkeit verspürst, kannst überlebende SC entwaffnen und ohne Ausrüstung nach Korvosa zurückbringen lassen, wo sie im Schädelgewölbe (siehe Seite 236) eingesperrt werden. Ob sie dort entkommen können, liegt an ihnen und ihrem Glück.

Du solltest diese Begegnung je nach Zeitpunkt, zu dem es zu ihr kommt, so anpassen, dass es sich entweder um den Höhepunkt dieses Teiles des Abenteuers oder des ganzen Kapitels handelt:

HG 12: Sofern die SC noch auf der 11. Stufe sind oder die SC das Versteck der Roten Mantis (siehe Teil 3) noch nicht gestürmt haben, sollten sie es mit drei Assassinen der Roten Mantis zu tun haben, welche begierig darauf sind, mit Beweisen zum Tod der SC zu Zinnober in Korvosa zurückzukehren. Bei diesen Assassinen sind drei Aschflügel-Gargylen.

HG 14: Sollten die SC die 12. Stufe erreicht oder erfolgreich das Versteck der Roten Mantis gestürmt haben, ist die Begegnung schwieriger und sie bekommen es mit sechs Assassinen der Roten Mantis und sechs Aschflügel-Gargylen zu tun. Sollte Zinnober den SC entkommen sein und nachtragend sein, so sollte auch sie dabei sein, was den HG auf 15 erhöht.

Egal wie viele Assassinen und Gargylen die Gruppe angreifen, eine der Assassinen ruft die SC bei ihren Namen und beschuldigt sie, all diese stolzen Schoanti zum Tode verurteilt zu haben – sie selbst wolle so viele gar nicht töten, doch die SC ließen ihr leider keine Wahl. Daher bietet sie den Schoanti einen Ausweg an: Wenn sie ihr die SC aushändigen oder – noch besser – ihr dabei helfen, die SC zu töten, würde sie ihre Diener zurückrufen und die Überlebenden in Ruhe lassen. Sofern die SC über wenigstens 5 Respektpunkte verfügen, brüllen die Schoanti empört auf und lehnen dieses Angebot ab, andernfalls nicken sie grimmig und treten zur Seite, sodass die SC die volle Aufmerksamkeit von sechs Assassinen, dem Aschländer, 24 Aschflügel-Gargylen und vielleicht noch Zinnober erlangen.

Wenn der Angriff beginnt, nehmen sich die Assassinen einen SC nach dem anderen vor, statt sich auf mehrere aufzuteilen. Die sie unterstützenden Gargylen greifen dabei andere SC an und tun ihr Möglichstes, um zu verhindern, dass jemand dem Ziel der Assassinen zu Hilfe eilt. Sobald die SC alle ihnen gegenüber stehenden Assassinen getötet haben, fliehen die überlebenden Gargylen allesamt.



ASSASSINEN DER ROTEN MANTIS (3 ODER 6) **HG 8**
EP je 4.800
TP je 78 (siehe Seite 144)

ASCHFLÜGEL-GARGYLEN (3 ODER 6) **HG 5**
EP je 1.600
TP je 52 (siehe Seite 197)

Respektpunkte: Belohne die SC mit 4 Respektpunkten, wenn sie die Assassinen besiegen und so Flammenfurt vor dem Angriff retten können.

KROJUNS RETTUNG (HG 12)

Während des Angriffs auf Flammenfurt findet noch ein anderer Kampf statt:

Kreaturen: Der Aschländer, welcher die Assassinen der Roten Mantis durch die Aschlande bis nach Flammenfurt geführt und beim Zustandekommen der Allianz mit den Aschflügeln geholfen hat, nutzt das Chaos, um sich einen Bonus zu holen, der ihm versprochen wurde: Er nutzt die Gelegenheit, um einen der bekanntesten Helden der Schoanti zu attackieren – Krojun. Dieser Kampf sollte zuerst im Hintergrund beginnen, während die SC noch mit den Assassinen beschäftigt sind; sobald sie ihre Gegner besiegt haben, solltest du kurz das Rampenlicht auf Krojun und den Aschländer richten. Sollten die SC sich entscheiden einzugreifen, egal ob während sie noch eigene Gegner haben oder danach, hat der Aschländer klar die Oberhand (er ist auf 100 TP reduziert, sein Tiergefährte Nimmerfern ist unverletzt und Krojun verfügt nur noch über 30 TP). Um die beiden liegen tote Gargylen und ein paar tote Donnerrufer herum. Sollten die SC nicht eingreifen, tötet der Aschländer Krojun in Kürze und setzt sich dann ab. Sollten die SC dem Schoanti-Helden zu Hilfe eilen, drückt dieser seine Dankbarkeit durch ein Nicken aus, kämpft aber weiter, ohne innezuhalten. Der Aschländer versucht, aus dem Kampf zu fliehen, wenn er unter 21 TP reduziert wird, während Krojun bis zum Tod kämpft.



DER ASCHLÄNDER **HG 12**

EP 19.200

TP 151 (aktuell 100, siehe Seite 198)

NIMMERFERN **HG —**

TP 51 (siehe Seite 199)

KROJUN ISST-WAS-ER-TÖTET **HG 12**

EP 19.200

TP 181 (aktuell 30, siehe Seite 204)

Respektpunkte: Sofern die SC Krojuns Leben retten, erklärt er sie alle zu seinen Nalharests. Belohne die SC mit 3 Respektpunkten.

Belohnung: Sofern die SC Krojuns Leben retten, belohne sie mit EP, als hätten sie den Barbaren im Kampf besiegt.

Ausklang

Die Schoanti sind zähe Leute und sofern die SC sich schnell um ihre Gegner kümmern, erleiden auch die Stammesleute von Flammenfurt relativ wenige Verluste – die Toten werden zwar betrauert, aber das Triumphgefühl überwiegt. Bis zur Rückkehr des Sonnenschamanen wird eine Siegesfeier abgehalten. Die SC werden aufgefordert, von ihren Abenteuern zu erzählen, und Krojun könnte einen SC zu einem Sredna-Rückkampf auffordern. Bemühe dich, alle SC in die Feierlichkeiten einzubinden. Ein religiöser oder gutherziger SC könnte gebeten werden, sich um die Verwundeten zu kümmern oder beim Begraben der Toten zu helfen. Ein tapferer oder furchtloser SC könnte Gelegenheit erhalten, eine Sklar-Quah-Tätowierung zu erlangen. Ein wortgewandter SC könnte aufgefordert werden, die Geschichte vom Zusammentreffen der Gruppe mit Funkenschlund zu erzählen und ein(e) Verehrer(in) könnte eine(n) SC fragen, ob er (sie) mit ihm (ihr) das Bett teilen möchte – allerdings muss der fragliche SC sich zuerst die wirren, unansehnlichen Kopfhaare abrasieren.

Wenn der Sonnenschamane, der Häuptling und die anderen Schoanti am Folgetag nach Flammenfurt zurückkehren, finden sie das Lager angesichts des Kampfes und der folgenden Feier in völliger Unordnung vor. Flammenfurt benötigt einige Zeit, bis der Normalzustand wieder einkehrt, allerdings wartet der Sonnenschamane nicht so lange. Er lädt die SC in sein Zelt zum Gespräch ein – was er ihnen zu enthüllen hat, findest du ab Seite 254 im Abschluss des Kapitels...

TEIL 3

MANTIS UND JUNGFER

Während die SC in den Aschlanden unterwegs sind, stehen natürlich auch in Korvosa die Uhren nicht still. Königin Ileosa baut ihre Macht weiter aus und bereitet ihre letzte Gräueltat vor: das Opfer von Tausenden, um sich selbst ewige Jugend zu verschaffen. In den verborgenen Winkeln wächst eine von den Taten der SC inspirierte Rebellion heran, doch es liegt an den SC, den ersten Schlag zu führen – und die Vertreter der Roten Mantis und die Grauen Jungfern bieten wunderbare Ziele!

Während die SC dabei sind, sich den Respekt der Schoanti zu verdienen, kommt es in Korvosa zu Entwicklungen, welche ihr Eingreifen erfordern könnten. Königin Ileosa gewinnt immer mehr an Macht, und jene, die sich ihr in den Weg stellen könnten, werden abgesetzt, kaltgestellt oder neutralisiert. Die Säbelkompanie wurde offiziell aufgelöst, die Höllenritter des Ordens des Nagels sind aus der Stadt in die Sicherheit ihrer Zitadelle geflohen und die Stadtwache, welche durch Aufstände und die Seuche schwere Verluste hinnehmen musste, ist nur noch ein Schatten ihres einstigen Ruhmes. Innerhalb der Kirche des Abadar finden hinter verschlossenen Türen lange Streitgespräche statt, doch schließlich stellt sich Erzbankier Darb Tattel hinter Königin Ileosa und erkennt sie offiziell als Korvosas größte Chance auf Erholung an. Dass ihre Methoden grausam sind und ihr Regierungsstil tyrannisch ist, kümmert die Kirche nicht angesichts des Umstandes, dass sie so Unruhen und Aufstände eindämmt und erstickt. Natürlich führt diese Entscheidung zu wachsendem Unmut innerhalb der Kirche und einem Schisma – viele jüngere Angehörige des Klerus suchen nach legalen Möglichkeiten, sich der Königin zu widersetzen, und zugleich die Gunst ihrer Organisation nicht zu verlieren. Die Kirche des Asmodeus hat deutlich weniger Skrupel, die Königin zu unterstützen. Die Kirchen der Schelyn und der Sarenrae halten sich aus diesem potentiellen Konflikt heraus, zumal sie bereits damit ausgelastet sind, der Stadt dabei zu helfen, sich von der Seuche und den Aufständen zu erholen. Nur bei der Kirche der Pharasma existiert die richtige Kombination aus Ressourcen und Unzufriedenheit, um sich der Königin in den Weg zu stellen, doch gegenwärtig unterstützen die Pharasmiten Korvosas die Rebellion nur sehr dezent und unauffällig.



KEPPIRA DE BEER

Die wahre Macht in der Stadt liegt zunehmend bei den Grauen Jungfern, jenen ruchlosen und brutalen Kriegerinnen, welche in immer größeren Patrouillen durch die Straßen marschieren. Zugleich unterstützt die Rote Mantis die Königin aus den Schatten heraus; sie hat ihr Bündnis mit der Monarchin zwar nicht offiziell verkündet, doch nachdem einige prominente Adlige und sogar ein paar Magistrate und Friedensrichter bei brutalen Attentaten in aller Öffentlichkeit zu Tote gekommen sind, ist dies auch nicht mehr erforderlich. Entsprechend hat Königin Ileosa etwa zur Mitte dieses Kapitels Korvosa fast vollkommen unter Kontrolle – und diese Kontrolle will die noch junge Rebellion brechen!

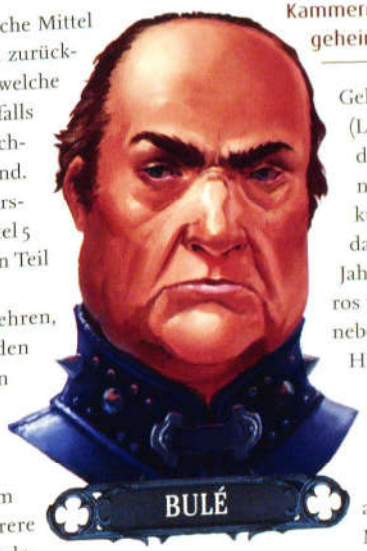
EINE UNERWARTETE GELEGENHEIT

Es wird die SC wohl nicht überraschen zu erfahren, dass Cressida Hofer zu jenen zählt, die nur auf den Moment warten, sich gegen Ileosas Herrschaft zu erheben. Dass aber auch die Hohepriesterin der Kirche der Pharasma, Bischöfin Keppira de Beer, bereit ist, gegen Ileosa vorzugehen, könnte fast schon einem Schock gleichkommen. Du kannst die Rebellion noch um weitere NSC verstärken, doch bis zum Beginn des 6. Kapitels sind die Rebellen noch nicht zu drastischen Aktionen bereit.

Irgendwann im Laufe dieses Kapitels, aber ehe die SC zu weit in den Handlungsbogen des 5. Kapitels vorstoßen, ergibt sich jedoch für die Rebellion eine einzigartige Gelegenheit, einen Schlag gegen das Herz der Grauen Jungfern und der Roten Mantis zu führen und ihnen ihre Operationsbasis zu entreißen. Wann diese Gelegenheit eintritt, liegt bei dir – die SC sollten aber wenigstens die 12. Stufe erreicht haben. Sie könnten sich gerade in Korvosa befinden, nachdem sie vielleicht heimteleportiert sind, um sich von ihren Abenteuern in den Aschlanden zu erholen, Vorräte aufzustocken oder vielleicht nur um nach Freunden und Verbündeten zu sehen, die in der Stadt zurückgeblieben sind. Sollten sie sich nicht bereits in der Stadt aufhalten, nutzt Keppira *Verständigung*:

„Kehrt nach Korvosa zurück! Es gibt eine Gelegenheit zum Angriff auf unsere Feinde. Die Mantis und die Jungfern werden fallen! Trefft uns in den Knochenhallen!"

Teleportation, Fliegen und andere magische Mittel können die SC zwar rasch nach Korvosa zurückbringen, allerdings kann die Mission, welche die Rebellen für die Helden haben, notfalls auch warten, bis diese zu Fuß aus den Aschlanden oder Kaer Maga zurückgekehrt sind. Du kannst sogar warten, bis die SC die ersten Vorstöße nach Burg Narbwall in Kapitel 5 hinter sich gebracht haben, ehe du diesen Teil beginnst, wenn dir dies lieber ist.



Wenn die SC nach Korvosa zurückkehren, sollten sie ihre Verbündeten dort in den Knochenhallen aufsuchen. Die Rebellen nutzen den Eingangsbereich dieser Anlage, das Beinhaus, häufig als Treffpunkt (Bereich **D1**, siehe Seite 59). Der Raum unterscheidet sich ziemlich vom letzten Mal, als die SC hier waren: Mehrere Stühle stehen nun um einen großen Holztisch herum, auf dem eine Karte von Korvosa liegt. Zudem unterliegt der Raum weiteren Schutzmaßnahmen: einem *Des Magiers Privates Heiligtum* und einem *Zutritt verwehren* (auf neutrale Gesinnung eingestimmt). Wenn die SC sich den Knochenhallen nähern, treffen sie auf Cressida Hofer, die ihnen das Kennwort der Rebellen mitteilt, um das Beinhaus ungehindert betreten zu können: „Schwarzer Fuchs".

Im Beinhaus erwartet Bischöfin de Beer die SC mit ernstem Gesichtsausdruck und grimmigem Auftreten. Auch andere NSC-Verbündete könnten anwesend sein, so du dies willst. Zudem ist eine Person zugegen, welcher die SC noch nicht begegnet sind – ein rotgesichtiger und stämmiger Mann mit kurzem, braunem Haar und wachsamen Augen. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 20, identifiziert er diesen Mann als Bulé, den Anführer von Korvosas Diebesgilde, der Himmelblauen Gesellschaft. Sofern die SC ihn nicht erkennen, stellt Cressida den Gildenmeister vor, wobei ihre Worte bitter aber schicksalsergeben klingen: „Erzähl es ihnen, Bulé", sagt sie. „Sage ihnen, warum ich deine Anwesenheit toleriere." Bulé lächelt geziert, dann begrüßt er die SC mit einer übertriebenen Verbeugung und berichtet das Folgende:

„Ja, dann lasst mich direkt zum Punkt kommen. Wir mögen auf unterschiedlichen Seiten des Gesetzes operieren, sind uns aber darin einig, dass Ileosa für Korvosa nicht gut ist. Ich möchte ebenso wie ihr, dass sie verschwindet. Allerdings fürchte ich, dass weder ich noch meine... Bekannten... für diese Aufgabe geeignet sind. Ihr dagegen, tapfere Abenteurer, habt wieder und wieder bewiesen, dass ihr genau das seid, was Korvosa braucht.

Ohne die Grauen Jungfern auf den Straßen oder der Roten Mantis in den Gassen und Hinterhöfen wird die Königin die Kontrolle über die Stadt wieder verlieren. Allerdings sind beide Gruppe in ihrer Festung im Langacker-Komplex fast unangreifbar, zumal viele der dort Beschäftigten wohl Unschuldige sind, die unter Zwang der Königin gehorchen. Wie es aber der Zufall will, weiß ich von einer Hintertür in die Kammern unter dem Gerichtsgebäude. Ich kenne den geheimen Zugang zum Schädelgewölbe."

Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 10, so hat er schon vom Schädelgewölbe gehört, wo die brutalsten Kriminellen Korvosas eingesperrt und oft auch exekutiert werden. Bulé erklärt ein wenig verlegen, dass die Himmelblaue Gesellschaft seit vielen Jahren eine Abmachung mit einer Gruppe Derros unterhalte, welche in geheimen Höhlen gleich neben dem Schädelgewölbe arbeite. Solange die Himmelblaue Gesellschaft den Derros Material für ihre Experimente („Landstreicher und Abschaum, den niemand vermisst, mein Wort darauf!") lieferte, durfte sie die oberen Höhlen nutzen, um zuweilen Gefangene aus dem Schädelgewölbe hinauszuschmuggeln. Manchmal befreiten die Diebe auf diese Weise andere Angehörige ihrer Gilde, manchmal wurden sie auch angeheuert, einen Freund oder Verbündeten herauszuholen. Die Derros als Meister der Heimlichkeit und versteckten Architektur unterhielten diesen Zugangsweg über Jahrzehnte und die befreiten Gefangenen wurden oftmals durch wahnsinnige Sündenböcke ersetzt, welche die jeweilige Strafe absaßen, ohne dass es den Friedensrichtern auffiel.

Bulé rechtfertigt dieses Vorgehen nicht weiter, doch sollten die SC es verlangen, schwört er, dass diese Praktiken ein Ende haben werden, wenn in der Stadt wieder der Normalzustand herrscht – schließlich hat er das Geheimnis bereits verraten, sodass der Geheimzugang für ihn nicht länger von Nutzen ist. Seit Monaten hatte er auch keinen Kontakt mehr mit den Derros – genaugenommen brach der Kontakt bereits Wochen, ehe der Langacker-Komplex den Grauen Jungfern übergeben wurde, ab. Er hat daher einige Nachforschungen angestellt und ist davon überzeugt, dass die Grauen Jungfern und die mit ihnen verbündeten Roten Mantis die verborgenen Höhlen der Derros entdeckt haben und diese nun für ihre Zwecke nutzen. Er kann bestätigen, dass die Geheimtür, welche von einem aufgegebenen Teil der Kanalisation in den Derrobau führt, immer noch funktioniert. Zwar hat er keine Ahnung, welche neuen Gefahren dahinter lauern könnten, allerdings stellt dies einen direkten Weg ins Herz des Gefängnisses dar. Bulé überreicht den SC zudem einen Generalschlüssel, welcher einige (wenn auch nicht alle) Türen im Schädelgewölbe öffnen kann.

Cressida Hofer verachtet den Gildenmeister zwar, stimmt seinem Plan aber zu – wenn jemand wie die SC erfolgreich das Schädelgewölbe stürmt, sollte dies die Grauen Jungfern und die Rote Mantis in Unordnung stürzen. Selbst wenn es nur gelänge, bestimmte Gefangene zu befreien, würde dies den Rebellen weitere Unterstützung der

Bürger der Stadt verschaffen. Hofer ist dabei ein Gefangener besonders wichtig: Ihr liegen verlässliche Informationen vor, dass Marcus Endrin, der ehemalige Kommandant der Säbelkompanie, dort festgehalten wird. Sollte er gerettet werden können, gewänne die Rebellion einen wichtigen Helfer. Ebenso könnte es sehr helfen, wichtige Dokumente aus dem Besitz der Grauen Jungfern zu erlangen, und zu erfahren, warum Friedensrichterin Zenobia Zenderholm sich der Königin angeschlossen hat (sollte sie z.B. unter magischem Zwang stehen, wäre es ein großer Erfolg, könnte man sie befreien). Und letztendlich würde es der Gegenseite einen deutlichen Schlag zufügen, könnten Anführer der Roten Mantis oder der Grauen Jungfern besiegt oder gefangen genommen werden. Hofer zögert, ihre eigenen Ressourcen zu nutzen, da sie sieht, dass die SC eigentlich seit Monaten auf genau diese Art von Mission hinarbeiten. Die Königin zählt die SC bereits zu ihren Gegnern, sodass Hofer grimmig bemerkt, dass es der Ausbreitung der Rebellion in der Stadt nicht schaden würde, wenn die SC bei der Mission gesehen werden würden. Zugleich stellt sie klar, dass sie die SC als die schlagkräftigste Waffe der Rebellen betrachtet – wenn diese die Grauen Jungfern und die Rote Mantis nicht destabilisieren können, dürfte ohnehin alles egal sein.

Was die Anführer der Grauen Jungfer angeht, kann Bulé den SC ein letztes Geschenk anbieten: Er hat falsche, „verschlüsselte Dokumente" vorbereitet, die er den Grauen Jungfern zuspielen kann. Da er weiß, dass die stellvertretende Befehlshaberin der Gruppe, Kordaitra, sich für eine Expertin auf dem Gebiet der Verschlüsselungen hält, hat er diesen Köder extra für sie anfertigen lassen. Angeblich enthalten die Dokumente Informationen über eine Rebellion, sodass sie der Versuchung nicht widerstehen können dürfte und sich mit ihnen in ihr Quartier unter dem Langacker-Komplex zurückziehen dürfte, sodass sie zugegen ist, wenn die SC zuschlagen. Sobald die SC zur Durchführung der Mission bereit sind, spielt Bulé die falschen Unterlagen den Grauen Jungfern zu. Dies stellt sicher, dass Kordaitra anwesend sein wird, damit die SC sie besiegen oder gefangen nehmen können.

Die SC könnten im 3. Kapitel im Palast der Arkonas in Bereich **D16** auf sensible Dokumente gestoßen sein, welche Details zur Himmelblauen Gesellschaft enthalten. Sollten sie Bulé darüber in Kenntnis setzen, dass sie diese Unterlagen besitzen, erbleicht er und bietet ihnen dann an, sie ihnen zu Preis von 600 PM pro SC abzukaufen. Sollte einem SC ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 25 gelingen, erhöht er das Angebot auf 900 PM pro Kopf. Hofer ist nicht damit einverstanden, dass Bulé die Unterlagen zurückerhält (außer die SC fertigen zuvor eine Kopie an) – ihr wäre es lieber, wenn die SC anstelle einer Bezahlung Bulé das Versprechen abnehmen, dass er und die Himmelblaue Gesellschaft der Stadtwache in Zukunft Unterstützung zukommen lassen und ihr Gefallen erweisen. Wie die Verhandlungen genau verlaufen, bestimmen die SC. Bulé ist aber verzweifelt genug, dass er nahezu in alles einwilligt, solange er Gildenmeister bleibt und seine Gilde mit einem blauen Auge davonkommt. Sollten die SC allerdings Kopien anfertigen und er dies später herausfinden, reagiert Bulé zornig und könnte sich rächen.

Hofer möchte, dass die SC alsbald mit der Mission beginnen – je eher sie zuschlagen, umso eher wird die Kontrolle der Grauen Jungfern und der Königin über die Stadt erschüttert.

Belohnung: Belohne die SC mit 12.800 EP, wenn sie die Unterlagen der Himmelblauen Gesellschaft gegen Gefallen oder andere nebulöse, nichtmonetäre Belohnungen eintauschen.

E DAS SCHÄDELGEWÖLBE

Der nächste Eingang zu jenem aufgegebenen Abschnitt der Kanalisation, welcher mit dem Schädelgewölbe verbunden ist, liegt in einer Gasse nahe dem Schlichterweg und der Zweiten Straße. Sofern die SC Bulés Weisungen folgen, sollten sie schnell und gefahrlos durch die Tunnel nach Bereich **E1** gelangen.

Die Türen in der Westhälfte des Komplexes (Bereiche **E1**–**E9**) bestehen aus Stein (Härte 8, 60 TP, Gegenstand zerschmettern-SG 28), allerdings können nur jene abgeschlossen werden, bei denen dies auch erwähnt ist. Die Türen im Hauptteil des Schädelgewölbes (Bereiche **E10**–**E21**) bestehen aus Holz und sind mit Eisen verstärkt, außer es gibt anderslautende Anmerkungen (Härte 5, 20 TP, Gegenstand zerschmettern-SG 25, Mechanismus ausschalten-SG 40); diese Türen werden verschlossen gehalten, sofern nicht anders angegeben. Bestimmte NSC (siehe die jeweiligen Textstellen) verfügen über Schlüssel, während die meisten Grauen Jungfern von ihren Befehlshaberinnen ins Gewölbe hinein und hinaus gelassen werden.

E1 Anbindung zur „Verlassenen Kanalisation" (HG 12)

Eine drei Meter breite Rinne mit schlammigem Wasser füllt zwei Drittel dieses breiten, gemauerten Tunnels. Ein schleimiger Laufsteg führt an der Ostseite neben der Rinne entlang. Eine Wand aus rostigen Eisenstangen mit einem gleichermaßen verrosteten Tor auf Höhe des Steges versperrt den weiteren Weg in den Tunnel hinein. Weiter im Süden endet der Tunnel an einer uralten Einsturzstelle in einer Sackgasse.

Die rostigen Eisenstangen und das Tor mögen alt und hinfällig wirken, mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 kann ein SC den Rost aber als clever angebrachte Farbe erkennen und feststellen, dass die Stangen und das Tor bestens erhalten sind. Das Tor ist verschlossen (Härte 10, 60 TP, Gegenstand zerschmettern-SG 28, Mechanismus ausschalten-SG 40; Bulés Schlüssel öffnet es). Die Geheimtür nach Bereich **E2** kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 40 gefunden werden, wer sich an Bulés Hinweise zum Auffinden der Tür hält, erlangt einen Situationsbonus von +20 auf den Wurf.

Kreaturen: Bulés Informationen und der Schlüssel erleichtern den SC das Vorankommen sehr, der Gildenmeis-



ter weiß aber nicht von der Kreatur, die sich zwischenzeitlich hier niedergelassen hat. Bei diesem Wächter handelt es sich um einen Albino-Katoblepas, der unter großem Aufwand von der Insel Mediogalti hierher gebracht wurde und zu Zinnobers liebsten Haustieren gehört. Die Assassinen der Roten Mantis füttern ihn regelmäßig, sodass er jeden, der die traditionelle rot-schwarze Rüstung trägt, als Freund erkennt, auch wenn er alles andere als zahm ist. Egal ob Rote Mantis oder nicht, wer durch das Tor tritt, wird angeblökt. Jedoch werden nur jene angegriffen, die nicht von Personen begleitet werden, die eine Rüstung der Roten Mantis tragen.

KATOBLEPAS **HG 12**

EP 19.200

TP 161 (*MHB II*, S. 146)

Schätze: Der Katoblepas trägt ein dreckverkrustetes Halsband; sollte dieses gesäubert werden, erweist es sich als wasserfester Lederriemen mit Mithralstacheln und einem Namensschild, in das „Raffodem" eingraviert ist. Das Halsband ist allein wegen des Metallgehalts 1.000 GM wert.

E2 Warteraum (HG 8)

In diesem Raum riecht es stark nach Weihrauch. Dank mehrerer brennender Rauchfässchen an den Wänden ist die Luft verräuchert und dunstig, dennoch hält sich beharrlich ein leichter Kanalisationsgestank. Im Süden stehen zwei wacklige Stühle mit schimmligen Polstern, während im Norden ein gar nicht dazu passender Holztresen steht, samt Regalen mit Flaschen und Humpen an den Wänden. In der nordöstlichen Ecke befindet sich zwischen den Regalen hinter dem Tresen eine Holztür in der Wand.

In den Tagen vor dem Aufstieg der Grauen Jungfern nutzte die Himmelblaue Gesellschaft diesen Raum als Sammelpunkt, ehe Gefangene aus dem Schädelgewölbe geschmuggelt wurden. Der Raum wurde wie eine Schenke ausgestattet und Auftraggeber konnten sogar Getränke erwerben, um sich die Zeit zu vertreiben, während sie darauf warteten, dass ihre Freunde oder Verbündeten befreit wurden.

Die Tür nach Norden ist verschlossen (Mechanismus ausschalten-SG 40; Mogmora besitzt den Schlüssel, aber auch Bulés Schlüssel passt).

Kreaturen: Da die Derros fort sind und die Himmelblaue Gesellschaft untergetaucht ist, dient dieser Raum nun der Roten Mantis als Wachposten. Ein Verbesserter Höherer Barghest namens Mogmora wacht hier geduldig in Goblingestalt; er hockt auf dem Tresen und lässt seine kleinen Gummibeine herabhängen. Die Rote Mantis-Priesterin Koriantu hat Mogmora mittels *Verbündeter aus den Ebenen* in ihre Dienste gepresst, allerdings hatte er bislang nichts zu tun als sich zu langweilen, sodass ihm die SC höchst willkommen sind. Er vertraut darauf, dass sein harmloses Goblinäußeres einen sofortigen Angriff verhindert, hüpft auf den Tresen, breitet die Arme aus und heißt die SC in seiner Kneipe, der „Kanal-Schenke" willkommen. Er erzählt ihnen, sie hätten das Glück, seine al-

lerersten Kunden zu sein, weshalb die Getränke aufs Haus gingen! – Sollte ein SC so dumm sein, etwas von dem zu trinken, was der Barghest einschenkt, muss er erfahren, dass es sich um billiges Bier handelt, das mit Leichnamsstaub (*GRW*, S. 560) versetzt wurde. Weise SC gehen stattdessen den seltsamen Goblin an, der einen Kampf hinauszuzögern versucht oder durch die Nordtür verschwinden will, während er irrelevantes Zeug plappert und falsche Komplimente von sich gibt wie z.B. „Du riechst gut – für einen Zwerg" oder „Es muss schwierig sein, so hübsche Klamotten zu finden, die dir auch noch passen!"

Dabei beobachtet er die SC, merkt sich ihre Waffen, Anzahl und Beschreibungen und kreischt nach 1W4 Runden des Geplappers (oder sobald er angegriffen wird oder ein SC die Nordtür zu öffnen versucht) und flieht mittels *Dimensionstür* nach Bereich **E6**, um Koriantu die Eindringlinge zu melden.

MOGMORA **HG 8**

EP 4.800

Verbesserter Höherer Barghest (*MHB*, S. 25, 295)

TP 103

Schätze: Mogmora verwahrt mehrere Bierflaschen (Anzahl der SC +4) hinter dem Tresen auf, deren Inhalt mit Leichnamsstaub vergiftet wurde; die übrigen Flaschen auf den Regalen dienen nur zu Schau und enthalten gefärbtes Kanalisationswasser.

E3 Engstelle (HG 11)

Der Eingang zu dieser Höhle ist vom nordwestlichen Tunnel aus durch eine 1,50 m dicke Wolke leuchtenden, knochengelben Nebels blockiert – siehe unten, „Falle".

Falle: Die gelbe Nebelwand im nordwestlichen Eingang blockiert die Sicht vollkommen, kann aber problemlos passiert werden. Allerdings unterliegt man dabei *Mächtigem Magie bannen*, der alle anhaltenden Zaubereffekte zu bannen versucht (magische Gegenstände sind nicht betroffen, wohl aber von diesen generierte Effekte).

Wenn der Nebel Magie bannt, erzeugt er ein lautes Summen und helle Blitze, was die Bewohner des Raumes alarmiert. Wird die Falle mittels Mechanismus ausschalten entschärft oder durch *Magie bannen* (wenn auch nur für 1W4 Runden) abgeschaltet, verschwindet die leuchtende Nebelwand, was die Bewohner des Raumes ebenfalls alarmiert.

BANNNEBEL **HG 8**

EP 4.800

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 30

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Automatisch

Effekt Zaubereffekt (*Mächtiges Magie bannen*, ZS 12; zielt gegen alle aktiven Zaubereffekte, die den Nebel passieren)

Sobald die SC den Durchgang mit dem gelben Nebel durchqueren, mach mit dem Rest der Begegnung dieses Raumes und der Beschreibung weiter.

Der Tunnel weitet sich zu einer breiten Höhle mit bis zu 9 m hoher, gewölbter Decke. Aus der nordwestlichen Wand ragen zwei Vorsprünge in 3 m Höhe, während im Osten der Höhlenboden einem Teich voll dunklen Wassers weicht. Kleine Kolonien sanft leuchtender blauer Pilze erfüllen die Höhle mit Licht; die Pilzansammlungen erinnern auf unheimliche Weise an Gehirne. Im Südosten wird ein 4,50 m breiter Tunnel von einer tiefen Grube unterbrochen; zwei jeweils 0,90 m breite Planken bilden eine gefährlich wirkende Brücke über die Grube.

Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 15 gelingt, kann die nordwestliche Wand hinauf klettern zu einem der Vorsprünge oder in die Grube im Südosten. Das Wasser des Teiches im Osten ist trinkbar, hat aber einen bitteren Nachgeschmack – es diente den Derros als Hauptwasserquelle und wird nun von den Assassinen der Roten Mantis genutzt. Die Grube im Südosten ist 18 m tief und voller spitzer und scharfkantiger Felsen, ein Sturz fügt 8W6 Schadenspunkte zu (der zusätzliche Schaden entsteht durch die Felskanten). Die Planken über die Grube sind leider ein *Dauerhaftes Trugbild* (SG 17, ZS 11), wie jeder erfahren muss, der sie benutzen will; die Assassinen überqueren die Grube im Sprung oder klettern.

Bei den leuchtenden Pilzen handelt es sich um Cytillesch, diese Substanz ist auch als Hirnschimmel bekannt und unter Derros sehr beliebt. Langfristiger Kontakt kann Hirnschäden hervorrufen (1W4 Punkte WE-Schaden, wenn man sich 24 Stunden innerhalb von 6 m Entfernung zu einem Cytilleschvorkommen aufhält; WIL, SG 15, keine Wirkung). Die Assassinen der Roten Mantis kennen diese Gefahr und achten daher darauf, dem ungesunden Licht maximal 20 Stunden am Stück ausgesetzt zu sein.

Kreaturen: Eine einzelne Assassinin der Roten Mantis wacht in diesem Raum auf der anderen Seite der Grube versteckt. Sobald sie Eindringlinge entdeckt, beobachtet sie leise 2 Runden lang, was diese tun, ehe sie zum Berichterstatten nach Bereich **E4** eilt.

Die Hauptwächter dieser Kammer aber sind zwei grässliche untote Kreaturen, welche auf den beiden Vorsprüngen hocken: Manananggals! Diese beiden beinlosen, fliegenden Untoten wurden im Wirkungsbereich von *Ort entweihen* von ihrer Herrin Zenobia erschaffen und sind ihr auch weiterhin treu ergeben. Sollten die SC die Höhlen bei Tage betreten, erscheinen die beiden Manananggals als normale Menschenfrauen, während nachts ihre Torsos in Bereich **E7** liegen und sie als beinlose, geflügelte Monster in Erscheinung treten. Zu Lebzeiten waren diese beiden Unglücklichen hochrangige Offiziere der Säbelkompanie: Avanah Banzul, die stellvertretende Kommandantin, und Ulweth Wevenner, die oberste Pferdegreifausbilderin der Kompanie. Beide waren ein paar Tage lang im Schädelgewölbe eingesperrt, ehe sie Zenobia übergeben und von dieser in untote Diener verwandelt wurden. Ein SC kann sie mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 20 erkennen. Beide Frauen erinnern sich an ihre vorherige Existenz als Menschen, wurden durch die Verwandlung aber völlig verdorben.

Sollten die SC den Raum in der Nacht betreten, greifen die beiden Manananggals einfach an und wirken von ihren Aussichtspunkten aus *Furcht* und *Tiefschlaf*, um die SC zu verstreuen, ehe sie mit Klauen und Zähnen herabstoßen. Sollten die SC dagegen bei Tage eintreffen, haben die beiden Kreaturen menschliche Gestalt und sprechen die SC von oben her an, um sie auszutricksen – sie behaupten, den tiefer in den Höhlen hausenden Derros entkommen zu sein. Dabei hoffen sie, dass sich die SC aufteilen und einer oder zwei zu ihnen hinaufklettern, um ihnen hinunter zu helfen – diese greifen sie dann zuerst an (Manananggals behalten ihre Biss- und Klauenangriffe auch in Menschengestalt).

MANANANGGALS (2) **HG 7**
EP je 3.200
TP je 105 (*MHB III*, S. 166)

ASSASSINE DER ROTEN MANTIS **HG 8**
EP 4.800
TP 78 (siehe Seite 144)

E4 Tempel des Achaekek (HG 11)

Die Decke dieser großen, halbmondförmigen, kathedralenartigen Höhle erreicht eine Höhe von beinahe 12 m und wird von vier natürlichen Steinsäulen getragen. Diese Säulen sind mit leuchtenden blauen, gehirnförmigen Pilzen verkrustet und eine größere Kolonie dieser Pilze wächst zudem an den rundverlaufenden Wänden im Norden und Osten. Insgesamt neun dunkle Öffnungen unterhalb der Decke im Süden und Westen können nur kletternd oder fliegend erreicht werden. Im Südosten sind acht Steinbänke einer Kanzel zugewandt, hinter der sich eine Treppe befindet. Diese führt zu einer bearbeiteten Steinfassade hinauf mit einem gewaltigen Relief einer Mantis, deren Arme nach unten weisen und den Rahmen einer Doppeltür bilden.

Die Pilze sind Cytillesch (siehe Bereich **E3**). Ein Tunnel führte früher (bei Bereich **E4a**) tiefer in eine weitere Ebene des Derrobaus hinunter, welcher wiederum mit Nar-Voth verbunden war, von den Grauen Jungfern aber zum Einsturz gebracht wurde, nachdem sie die Derros ausgelöscht hatten. Der Bereich jenseits des Einsturzes wird von diesem Kapitel nicht behandelt, du könntest den SC aber erlauben, das Geröll zu beseitigen, sofern du sie selbsterdachte Abenteuer in den gefährlichen Finsterlanden erleben lassen willst. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 28, kann er bestätigen, dass die Reliefs auf der Fassade nach Bereich **E6** erst kürzlich mittels *Stein formen* geschaffen wurden, während ein SC mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 15 die Mantisdarstellung als Achaekek, den Gott der Assassinen der Roten Mantis, identifizieren kann.

Kreaturen: Die meisten in Korvosa aktiven Assassinen der Roten Mantis verbringen jede Woche einige Nächte im Tempel von Achaekek. Die Cytilleschkolonien sorgen dafür, dass die Assassinen nie mehr als 20 Stunden am Stück hier sein können, daher verwenden sie in der Regel die Unterkünfte an den Südwänden, um an einem sicheren Ort zu ruhen, während sie sich von einer Mission erholen. Gegenwärtig sind die meisten Assassinen über die Stadt verteilt (oder verfolgen die SC in den Aschlanden), sodass nur drei der Assassinen neben den Anführern zugegen sind (einer der Assassinen ist in Bereich **E3** stationiert). Die beiden hier stationierten ruhen in zwei der Kammern im Süden, außer es wurde Alarm gegeben – in diesem Fall verbergen sie sich zwischen den Bänken im Süden, um Eindringlinge hinterhältig anzugreifen.

Als weiterer Wächter haust hier eine pferdegroße insektoide Monstrosität, ein Cytillfüßler. Die Grauen Jungfern erlaubten der intelligenten Bestie hier zu leben, nachdem sie das Gemetzel an ihren Derroverbündeten mitansehen musste und um Gnade gebettelt hat; heute betrachtet der Cytillfüßler die Assassinen der Roten Mantis als seine neue Familie. Das tausendfüßlerartige Monster lebt zwischen den Cytilleschkolonien im Ostteil der Höhle und kommt hervor, um Eindringlinge anzugreifen. Es nutzt seinen Cytilleschblitz sobald es möglichst viele Gegner damit treffen kann – im Anschluss setzen sich die Assassinen der Roten Mantis in Bewegung, um betäubte Opfer hinterhältig anzugreifen.

VERBESSERTER CYTILLFÜSSLER **HG 7**
EP 3.200
TP 92 (*MHB V*)

ASSASSINEN DER ROTEN MANTIS (2) **HG 8**
EP je 4.800
TP je 78 (siehe Seite 144)
Entwicklung: Sollte Alarm gegeben werden, haben die SC es hier mit mehr als zwei Assassinen und einem Cytillfüßler zu tun. Neben hierher geflohenen Wächtern aus den Bereichen **E2** oder **E3** stehen sie zudem der lokalen Anführerin der Assassinen der Roten Mantis gegenüber: Zinnober (siehe Bereich **E5**) und der lokalen Hohepriesterin Achaekeks (Koriantu; siehe Bereich **E6**).

E5 Zinnobers Gemächer (HG 12)

In Nischen in diesem Raum stehen drei große Steinwannen. Jede ist groß genug, um einen Menschen zu fassen, von seltsamen blauen Rückständen abgesehen aber leer. Zwischen den Wannen stehen ein Feldbett und ein Schreibpult – unpassend wirkende Bequemlichkeiten, die einem merkwürdigen Labor hinzugefügt wurden.

Kreaturen: In diesem Raum haben die Derros früher aus Cytillesch verschiedene Toxine kultiviert, die Grauen Jungfern haben die stinkenden Flüssigkeiten aber entsorgt. Heute dient der Raum als Unterkunft der Anführerin der gegenwärtig in Korvosa aktiven Assassinen der Roten Mantis, einer Frau namens Zinnober. Das einzige Kind der berüchtigten Kultanhängerin der Roten Mantis, Karmesin der Lustvoll Speisenden, war leider eine furchtbare Enttäuschung für die Familientradition, da Zinnober aufgrund

ihres sanftmütigen Wesens sich schlecht als Mörderin eignete. Karmesin ließ Zinnober aber im Alter von acht Jahren „in Ordnung bringen", indem sie ein *Geas* auf ihre Tochter legte, welches diese zwang, wenigstens eine lebende Kreatur pro Woche ohne Hilfe zu töten oder furchtbare, potentiell tödliche Schmerzen zu erleiden. Aus der Not heraus wurde Zinnober schnell zu einer leidenschaftslosen und selbstständigen Mörderin und widmete sich ihrer Ausbildung bei der Roten Mantis mit noch bei keinem Neuling gesehenen Zielstrebigkeit. Zur Erwachsenen wurde sie schließlich, als ihre Mutter bei Ausführung eines Auftrages verstarb. Bislang hatte der Hass auf Karmesin Zinnober angetrieben, doch ohne diesen Fokus und den *Geas* blieb ihr nur noch die Treue zur Roten Mantis. Zinnobers eiskalte Leidenschaftslosigkeit macht sie zu einer äußerst effektiven Mörderin, raubt ihr aber auch den Antrieb, innerhalb der Gesellschaft der Roten Mantis aufsteigen zu wollen. Effektiv stagniert sie in der Rolle als Befehlshaberin, sodass ihre Vorgesetzten hoffen, bei ihr im Rahmen eines wichtigen Auftrages das innere Feuer neu zu entfachen und sie zu einer wahren Anführerin formen zu können. Auch wenn Zinnober nicht mehr dem *Geas* unterliegt, mordet sie weiterhin leidenschaftslos im selben Rhythmus. Die meisten Angehörigen der Roten Mantis der unteren Schichten sind daher der Ansicht, dass das *Geas* immer noch wirke und sie zu enttäuschen bedeute, dass man zu ihrer wöchentlichen Quote werde. Diese falsche Annahme verschafft Zinnober eine auf Furcht basierende Treue, die ansonsten kein Befehlshaber der Roten Mantis genießt. Im Kampf verbirgt Zinnober ihr Gesicht hinter der traditionellen Maske ihrer Organisation, sie ist aber recht schön. Ihr Haar ist erdbeerrot, nur ihr einst freundliches Gesicht ist zu einer dauerhaften Maske kalter Ernsthaftigkeit verhärtet.

ZINNOBER **HG 12**

EP 19.200

Menschliche Schurkin 4/Waldläuferin 2/Assassinin der Roten Mantis[WBIS] 7

RB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen +4 GE, +8 Rüstung, +1 Schild)

TP 133 (13 TW; 11W8+2W10+69)

REF +16, **WIL** +4, **ZÄH** +10

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1, Reflexbewegung, Roter Schleier

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m

Nahkampf *Zahnsäbel +1,* +15/+10 (1W8+11/17–20), *Zahnsäbel +1,* +15/+10 (1W8+11/17–20)

Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +2), Gebetsangriff (SG 17), Hinterhältiger Angriff +5W6, Kampfstil (Kampf mit zwei Waffen)

Zauberähnliche Fähigkeiten eines Assassinen der Roten Mantis (ZS 7; Konzentration +9)

1/Tag — Mantis herbeizaubern

Bekannte Assassinenzauber (ZS 7; Konzentration +9)

3. (1/Tag) — *Fliegen, Hast*

2. (4/Tag) — *Ausdauer des Ochsen, Bärenstärke, Katzenhafte Anmut, Schwarm herbeizaubern*

1. (5/Tag) — *Rascher Rückzug, Selbstverkleidung, Springen, Verschwinden*[UM], *Zielsicherer Schlag*

TAKTIK

Vor dem Kampf Zinnober wirkt vor einem Kampf auf sich *Fliegen, Ausdauer des Ochsen, Bärenstärke* und *Katzenhafte Anmut.*

Im Kampf Sofern Zinnober Verbündete dabei hat, hält sie sich zurück, um in der ersten Kampfrunde 1W3 infernalische Riesenmantiden herbeizuzaubern. In der zweiten Runde wirkt sie *Hast* und geht dann in den Nahkampf. Sie bleibt in Bewegung soweit erforderlich, um Hinterhältige Angriffe auszuführen. Sollte sie allein sein, kämpft sie stattdessen defensiv und greift ab der ersten Runde im Nahkampf an.

Moral Zinnober ist eine gnadenlose Anführerin und der Roten Mantis treu ergeben, allerdings weist ihre Persönlichkeit erste Risse auf. Sollte sie unter 11 TP reduziert werden, so lässt sie als nächste Aktion im Kampf ihre Waffen fallen, fällt auf die Knie und bittet um einen schnellen Tod. Sollte niemand dieser Bitte binnen 1 Runde nachkommen, hebt sie ihre Waffen wieder auf (damit hofft sie, Gelegenheitsangriffe zu provozieren, die zu ihrem Tod führen) und kämpft voller Zorn bis zum Tod – dies verleiht ihr einen Moralbonus von +4 auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe für die nächsten 10 Runden. Sollte statt einem schnellen Tod die Chance gewährt werden, sich zu ergeben, greift ihre Konditionierung ein und sie wird für 1W6 Runden sprachlos; in dieser Zeit unternimmt sie keine offensiven Handlungen, so lange sie nicht angriffen wird (in diesem Fall wird sie von Zorn erfüllt wie oben beschrieben). Sollte niemand sie in diesen 1W6 Runden angreifen, besteht eine Chance, dass Zinnobers ursprüngliche, weitaus freundlichere Persönlichkeit durchbricht. Eine vollständige Sühne sollte viele Wochen oder sogar Monate dauern; da ihre Abneigung gegenüber Blutvergießen zurückkehrt, wird sie die SC nicht im Kampf unterstützen, kann ihnen aber Informationen liefern, wie die Rote Mantis auf die Taten der SC reagieren könnte. Dies umfasst Informationen über ihren letzten Brief an die Blutrote Zitadelle, die Warnungen von Herrin Kayltanya und ihr verfügbares Wissen über die Verteidiger des Schädelgewölbes. Irgendwann setzt die Rote Mantis sie auf die Todesliste, doch falls die SC Zinnober am Leben halten können, könnte sie beim Höhepunkte des Abenteuerpfades eine machtvolle Verbündete sein.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 21, **KO** 18, **IN** 10, **WE** 8, **CH** 14

GAB +10; **KMB** +14; **KMV** 31

Talente Abhärtung, Arkaner Schlag, Ausweichen, Doppelschnitt, Kampf mit zwei Waffen, Mächtiger Waffenfokus (Zahnsäbel), Mächtige Waffenspezialisierung (Zahnsäbel), Umgang mit Exotischen Waffen (Zahnsäbel), Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verbesserter Kritischer Treffer

Zinnober—

Agentin Koriantus Berichte über deine Fortschritte in Korvosa zeichnen ein gänzlich anderes Bild als jenes, dass du selbst zuletzt der Blutroten Zitadelle präsentiert hast. Wir sind unzufrieden, dass du die Fakten heruntergespielt hast. Insbesondere sorgt es uns, dass du behauptet hast, bei den Störungen der Operation durch Abenteurer handle es sich um „harmlose Probleme, die leicht erledigt werden" würden. Sollten die Agenten unter deinem Kommando diese Abenteurer in den Aschlanden besiegen können, wie du behauptest, so sei dies beigelegt, doch sollten sie sich weiterhin als Fliegen in der Suppe erweisen, so werde ich mich gezwungen sehen, dich deines Postens zu entheben und selbst die Leitung der Operation zu übernehmen. Die Blutige Gebieterin ist bereits unzufrieden, wie... schlampig... deine Leute bislang vorgegangen sind und sollte ich gezwungen sein, eine bereits ständig im Scheitern begriffene Operation zu übernehmen, so kann ich deinetwillen nur hoffen, dass du deine letzten Fehlentscheidungen nicht überlebt hast. Alles Leid, welches dir deine ach so harmlosen kleinen Abenteurer zufügen könnten, wäre im Vergleich ein liebevolles Streicheln im Vergleich zur Berührung meiner Hand. Ich hoffe und vertraue darauf, dass es nicht soweit kommt. Mögest du im Blut wandeln.

—K

SPIELERUNTERLAGE #4–2

(Zahnsäbel), Verteidigung mit zwei Waffen, Wachsamkeit, Waffenfokus (Zahnsäbel), Waffenspezialisierung (Zahnsäbel)
Fertigkeiten Akrobatik +19, Bluffen +18, Einschüchtern +18, Fliegen +12, Heimlichkeit +19, Motiv erkennen +12, Überlebenskunst +15, Verkleiden +18, Wahrnehmung +19
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Fallen finden +2, Gespür für Wiederbelebung, Mantisgestalt, Schurkentricks (Kampfkniff, Waffentraining), Spuren lesen +1, Tierempathie +4
Kampfausrüstung *Maske der Mantis* (siehe Seite 434), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x); **sonstige Ausrüstung** *Mithralkettenhemd +2, Zahnsäbel* ARK *+1* (2), *Lauf- und Springstiefel, Schutzring +1*, 8 PM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gebetsangriff (ÜF) Um Zinnobers Gebetsangriff zu widerstehen, ist ein Willenswurf gegen SG 17 erforderlich – siehe auch Seite 145.
Gespür für Wiederbelebung (ÜF) Zinnober kann spüren, ob eines der Opfer, die sie innerhalb des letzten Jahres getötet hat, wieder zum Leben erweckt wurde, solange sich beide auf derselben Existenzebene befinden.
Mantisgestalt (ÜF) Zinnober kann sich ein Mal täglich als Standard-Aktion in eine blutrote Riesenmantis verwandeln (wie *Ungeziefergestalt II* ABR; ZS 10). Neben den normalen Anpassungen ihrer Stärke, Geschicklichkeit und Natürlichen Rüstung erhält sie zudem Dunkelsicht 18 m und die Außergewöhnlichen Fähigkeiten Ausfallschritt, Ergreifen, Mandibeln und Plötzlicher Ausfall. Sie ist aber nicht immun gegen geistesbeeinflussende Effekte und erhält auch keinen Volksmodifikator auf ihre Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und Wahrnehmung. Sollte sie bei der Verwandlung einen magischen Zahnsäbel in der Hand halten, gelten die magischen Verbesserungen dieser Waffe auch für ihren Klauenangriff – sollte sie zwei Zahnsäbel in den Händen halten, gelten die magischen Verbesserungen jeder Waffe für einen anderen Klauenangriff.
Mantis herbeirufen (ZF) Zinnober kann ein Mal am Tag eine Verbesserte infernalische Riesenmantis, 1W3 infernalische Riesenmantiden oder 1W4+1 Riesenmantiden herbeizaubern (wie *Monster herbeizaubern V*). Sie kann die Aktionen dieses herbeigezauberten Ungeziefers als Freie Aktion mental dirigieren. Alle mittels dieser zauberähnlichen Fähigkeit herbeigezauberten Mantiden sind blutrot und erhalten dementsprechend keinen Volksbonus auf ihre Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit in Wäldern.
Roter Schleier (ÜF) Zinnobers Roter Schleier währt 7 Runden lang ab Aktivierung. Sie kann diese Fähigkeit vier Mal am Tag einsetzen – siehe auch Seite 145.

Schätze: Besieht man sich die Materialien auf dem Schreibpult, so erkennt man, dass es hauptsächlich um Trainingsübungen, Gebete an Achaekek und detaillierte anatomische Darstellungen und die besten Methoden geht, tödliche Hinterhältige Angriffe und Coups-de-Grace auszuführen. Es gibt

nichts, was die Rote Mantis in Korvosa direkt mit Königin Ileosa in Verbindung bringen könnte, sieht man von einem Dokument ab.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 kann ein SC beim Durchsuchen des Schreibtisches ein Stück blutrotes Pergament finden, das zwischen zwei Schubladen klemmt, als wäre es vorsätzlich weggesteckt worden. Es scheint sich um Illustrationen von Angriffsmethoden zu handeln, allerdings liegt eine schwache magische Aura auf dem Pergament – in Wahrheit handelt es sich um eine kurze Nachricht von Zinnobers Vorgesetzter, Kayltanya, welche den Brief mittels *Verborgene Seite* (ZS 10) getarnt hat. Das Schlüsselwort „Kayltanya" enthüllt den wahren Inhalt der Seite – siehe Spielerunterlage #4-2 auf Seite 241.

E6 Allerheiligstes der Mantis (HG 12)

Das Dach dieser T-förmigen Kammer wird von sechs Steinsäulen getragen. Die Wände sind mit unglaublich detailreichen Gemälden gewaltiger mantisartiger Monster bei der Zerstörung unterschiedlicher Städte geschmückt. Seltsamerweise sind die Szenen ständig in Bewegung und erzeugen eine Darstellung ewigen Gemetzels. Das beeindruckendste Merkmal der Kammer ist eine gewaltige Statue einer vierarmigen Mantis im Westen.

Der ganze Raum ist das Produkt von *Abschirmung*; die Bewohnerin des Raumes hat diesen Zauber gewirkt – die belebten Gemälde an den Wänden und die Statue des Achaekek sind Illusionen und nur die Säulen im Raum sind real. Die illusionäre Statue verbirgt ein Feldbett und einen kleinen Altar, auf welchem eine Schale mit Wasser steht, welche die Bewohnerin für *Ausspähung* nutzt. Ebenso verbergen die Illusionen die Tür in der Nordwand – wer dort die Wand berührt, kann die Tür aber immer noch erfühlen. Wird die *Abschirmung* entfernt, wird das wahre Aussehen des Raumes enthüllt: Es handelt sich um eine einfache Steinkammer, die früher für Treffen zwischen den Derros und den Dieben der Himmelblauen Gesellschaft genutzt wurde, bei denen Gefangene ausgetauscht und Bezahlungen übergeben wurden.

Die Geheimtür in der Südwand kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 40 entdeckt werden. Sollten die SC auf die von Bulé erhaltenen Informationen zurückgreifen, erhalten sie einen Situationsbonus von +20 auf diesen Wurf, doch solange die täuschende *Abschirmung* aktiv ist, erzeugt diese einen Malus von -20 auf den Fertigkeitswurf.

Kreaturen: Bei der Bewohnerin dieses Raumes handelt es sich um einen relativen Neuankömmling namens Koriantu, eine abartige Aasimar, welche seit ihrer Abkehr von Iomedae der Roten Mantis absolut und wahrhaft treu ist. Vor 12 Jahren wurde sie während des Kreuzzuges in der Weltenwunde mit dem Verrat und der Heuchelei verderbter Priester konfrontiert und glaubt nun, dass Chaos die größte Gefahr für die Zivilisation sei und jene die größten Verbündeten des Feindes wären, welche zögern, Diener des Chaos ohne Gnade abzuschlachten. Die Neigung zur Gnade, welche viele andere Iomedaner zeigten, ließ sie desillusioniert werden, sodass sie die Kreuzfahrer verließ und sich nach Mediogalti absetzte, wo sie die ihrer Ansicht nach perfekte Mischung aus gnadenloser Ordnung und willkommener Distanz zu Mendev vorfand.

In den folgenden 12 Jahren diente Koriantu der Roten Mantis als eine Art interne Ermittlerin. Religion und Magietheorie interessieren sie eher wenig, aber sie ist sehr begabt darin, Freidenker und Abtrünnige aufzustöbern. Dabei geht sie schon lange gegen Zinnober vor, da sie bei ihr ein großes Potential dafür sieht, in ihre alte freundliche Persönlichkeit zurückzufallen und die Kirche zu verraten, allerdings genießt die andere Frau bislang den Schutz mächtiger Familien mit großem politischen Einfluss. Als aber Gerüchte aufkamen, dass Zinnobers Mission in Korvosa vom Scheitern bedroht sei, meldete sich Koriantu rasch freiwillig, in diese Stadt zu reisen, um zu beobachten und zu berichten.

Zinnober kennt Koriantus Ruf und die Ankunft der Aasimar in der Region hat den entgegengesetzten Effekt, als jener auf welchen die Kirche eigentlich gesetzt hat – die Wahrscheinlichkeit eines Rückfalls ist nun höher! – siehe auch der Eintrag „Moral" in Zinnobers Spielwerten. Koriantu hofft sogar, dass Zinnober scheitert, sodass sie sie hinrichten und die Organisation von einem schwachen Glied befreien kann.

An der Mission der Assassinen in Korvosa ist Koriantu dagegen kaum interessiert – und noch weniger an den SC. Sie glaubt eigentlich von Anfang an, dass es auf längere Sicht dem Ruf der Roten Mantis nur schädlich sei, für Königin Ileosa zu arbeiten, behält diese Ansicht aber für sich.

KORIANTU **HG 12**

EP 19.200

Azata-Abkömmling-Aasimar (Kind der Muse) Klerikerin des Achaekek 13 (*MHB*, S. 8, *Völker von Golarion*)

RB Mittelgroße Externare (Einheimische)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 19, auf dem Falschen Fuß 28 (+4 Ablenkung, +2 GE, +1 Natürlich, +6 Rüstung, +3 *Säbel des Schutzes*, +4 Schild)

TP 140 (13W8+78)

REF +9, **WIL** +17, **ZÄH** +15

Resistenzen Elektrizität 5, Kälte 5, Säure 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m; *Luftweg*

Nahkampf *Zauberspeichernder Zahnsäbel des Schutzes* +9/+4 (1W8/19–20)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 5/Tag (SG 18, 7W6)

Zauberähnliche Aasimarfähigkeiten (ZS 13; Konzentration +15)

1/Tag — *Glitzerstaub* (SG 14)

Zauberähnliche Klerikerfähigkeiten(ZS 13; Konzentration +19)

Beliebig oft — Meisterhafte Illusion (13 Runden/Tag)

9/Tag — Nachahmungstäter (13 Runden), Schlachtenwut (+6)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 13; Konzentration +19)

7. — *Abschirmung*[D] (SG 23), *Blasphemie* (SG 23)

6. — *Heilung*, *Klingenbarriere*[D] (SG 22), schnelles *Mittelschwere Wunden heilen*, *Rückruf*

5. — *Ausspähung*, *Dornenwand*[D], schnelle *Göttliche Gunst*, schnelles *Heiligtum*, ausgedehnte *Mächtige Magische Waffe*

4. — *Kritische Wunden heilen*, *Luftweg*, *Lügen erkennen* (SG 20), ausgedehntes *Magisches Schutzgewand* (2x), *Verwirrung*[D] (SG 20)

3. — *Magie bannen*, *Mit Toten sprechen* (SG 19), *Schwere Wunden heilen* (3x), *Vampirgriff*[D]

2. — *Anderen schützen*, *Mittelschwere Wunden heilen* (2x), *Stille* (SG 18), *Totenglocke* (SG 18), *Unsichtbarkeit*[D], *Waffe des Glaubens*

1. — *Heiligtum* (SG 17), *Leichte Wunden heilen* (4x), *Schild des Glaubens*, *Selbstverkleidung*[D]

0. (Beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 16), *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Stabilisieren*

D Domänenzauber; **Domänen** Krieg (Unterdomäne des Blutes[EXP]), Tricks

TAKTIK

Vor dem Kampf Koriantu wirkt auf ihren Säbel *Mächtige Magische Waffe* und zwei Mal *Magisches Schutzgewand* (auf ihre Rüstung und ihre Tartsche); direkt vor einem Kampf wirkt sie *Luftweg* und *Schild des Glaubens*.

Im Kampf Koriantu hält sich im Kampf zurück; in der ersten Runde wirkt sie schnelles *Heiligtum* und nutzt ihre Zauber, um das Schlachtfeld zu kontrollieren oder Gegner zu beschäftigen, während Diener für sie kämpfen. Sie legt den Bonus von +3 ihres *Säbels des Schutzes* auf ihre Rüstungsklasse und bewegt sich rasch, wenn erforderlich, um heilende Magie zu wirken. Sobald sie sich aber zum Kämpfen entscheidet, zaubert sie nicht länger defensiv, sondern wirkt *Blasphemie* und schnelle *Göttliche Gunst* und dann in der nächsten Runde *Klingenbarriere* und weitere Zauber wie benötigt. Sollte sie erkennen, dass Zinnober in ihre alte, schwache Persönlichkeit zurückgefallen ist, konzentriert sie sich darauf, die gefallene Attentäterin zu töten, ehe sie zu viel verraten kann.

Moral Sollte Koriantu unter 41 TP reduziert werden, einen kampfunfähigmachenden Zustand erleiden oder zahlenmäßig unterlegen sein, wirkt sie *Rückruf*, um zur Blutroten Zitadelle auf der fernen Insel Mediogalti zurückzukehren. Entkommt sie auf diese Weise, können die SC ihr später an der Seite von Herrin Kayltanya in Kapitel 6 wieder begegnen. Andernfalls wirkt sie *Unsichtbarkeit*, um dann fliegend aus der Anlage zu entkommen; sofern sie zu Fuß entfliehen kann, nutzt sie *Rückruf*, sobald sie den Zauber am nächsten Tag vorbereitet hat.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 15, **KO** 18, **IN** 8, **WE** 22, **CH** 14

GAB +9; **KMB** +9; **KMV** 26

Talente Abhärtung, Gezieltes Fokussieren, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Schnell zaubern, Untote befehligen, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauber ausdehnen

Fertigkeiten Diplomatie +4, Motiv erkennen +19, Wissen (Religion) +5

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Wundenreißer

Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Tartsche [Meisterarbeit], *Zauberspeichernder Zahnsäbel des Schutzes +1*[WBIS] (enthält z.Zt. *Person festhalten*), *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Gürtel der Großen Körperkraft +4*, *Resistenzumhang +3*, *Stirnreif der Erwachten Weisheit +4*, 395 GM



KORIANTU

E7 Leere Grabkammern

Nischen entlang der West- und der Ostwand dieses Ganges enthalten uralte Steinsarkophage.

Untersucht man diese Steinsärge und legt einen Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 25 ab, erkennt man in ihnen uralte Schoanti-Grüfte. Der Inhalt der Sarkophage wurde schon vor langer Zeit von den Derros geplündert, welche sie dann als Käfige für entführte Opfer nutzten. Sie enthalten keine Wertsachen.

E8 Zenobias Gruft (HG 12)

Die Wände dieses großen Raumes tragen uralte Reliefs wilder Tiere in einer zerklüfteten, kahlen Landschaft. In Nischen im Norden und Osten stehen zwei Sarkophage, deren Deckel zur Seite geschoben wurden. Im Westen steht ein dritter Sarkophag auf einem Podest umgeben von mehreren knapp einen Meter hohen Wannen. Es stinkt nach Essig.

Diese Kammer diente ursprünglich als Ruhestätte eines großen Schamanen der Schoanti, wie ein SC mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 25 bestätigen kann, da sich die Reliefs als Szenen aus den Aschlanden identifizieren lassen, welche die im Raum ruhenden Geister besänftigen sollen. Später nutzten sie die Derros als nekromantische Werkstatt. Und nun haust hier einer der tragischsten Rekruten der Grauen Jungfern: Friedensrichterin Zenobia Zenderholm. Diese existiert nach ihrem Tod als Penanggalen weiter und muss ihre Eingeweide in Essig einweichen, um wieder in ihren Körper zu passen – die Wannen enthalten dieses Zeug literweise.

Sofern die SC nachts eintreffen, liegt Zenobias Körper starr ohne Kopf und Eingeweide im Sarkophag, während die beiden anderen Sarkophage den starren Unterleiben ihrer beiden Manananggals (siehe Bereich **E3**) als Ruhestätte dienen (tagsüber sind die Särge dagegen leer). Man kann die seltsamen Überreste mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 27 als Teile untoter Kreaturen identifizieren und erkennen, dass die Manananggals zerstört werden können, wenn man die Unterleiber vernichtet. Zenobias Körper zu zerstören, vernichtet diese jedoch nicht, raubt ihr aber die Möglichkeit, sich weiterhin als lebende Person auszugeben.

Kreaturen: Zenobia hält sich hier nicht auf, da sie neue Rekruten in Bereich **E18** bearbeitet, wenn die SC eintreffen. Sie lässt diesen Bereich aber nicht unbewacht. Urgathoa war derart vom Sinneswandel der Frau beeindruckt, als diese sich von ihrem früheren Glauben abwandte, dass sie ihr einen mächtigen Beschützer an die Seite gestellt hat: einen Verbesserten Meladaimon namens Vyloth. Dieser soll hier über ihren Körper und die Überreste ihrer beiden Dienerinnen wachen, betrachtet dies aber als Erniedrigung und Verhöhnung seines Potentials. Er würde Urgathoa und ihren Gläubigen lieber dienen, indem er Hunger und Krankheit verbreitet, statt seine Zeit damit zu verschwenden, über Leichen zu wachen und Essigdämpfe einzuatmen.

Vyloth konfrontiert Eindringlinge mit einem Zischen und Knurren, greift aber nicht sofort an. Da er gelangweilt ist, hofft er vor dem unvermeidbaren Kampf auf ein wenig Unterhaltung und fragt die SC nach ihrem Begehr. Sollten die SC nicht sofort angreifen, schlägt er einen Handel vor: Wenn die SC seine Fragen beantworten, antwortet er auf die ihren. Vyloth wüsste gern, in welchem Ausmaß das Chaos in der Stadt um sich greift und wie es um die Verbreitung von Hunger und Krankheiten steht, fragt aber auch nach den Zielen der SC und dem Grund ihrer Anwesenheit. Er beantwortet auch begeistert ihre Fragen, lügt aber wie gedruckt, um sie zu täuschen oder mit Verzweiflung zu erfüllen.

Sobald den SC das Spielchen reicht – oder sie Vyloth angreifen oder sich mit den Körpern unter seiner Wacht beschäftigen wollen –, tritt der Daimon vor, um die SC in den Wirkungsbereich seiner Auszehrenden Aura zu bekommen, so sie sich noch nicht darin befinden, und eröffnet den Kampf mit *Verdorren*, dem er ein schnelles *Magisches Geschoss* auf den am schwersten angeschlagen wirkenden SC folgen lässt. Er konzentriert seine folgenden Angriffe auf jeden, der Zenobias Körper Schaden zufügen will; sollte der Körper zerstört werden, teleportiert er zum Berichten zu ihr nach Bereich **E18**. In diesem Fall können die SC ihn an Zenobias Seite wieder antreffen. Ansonsten kämpft der Meladaimon bis zum Tod.

VYLOTH **HG 12**

EP 19.200

Verbesserter Meladaimon (*MHB II*, 62, 293)

TP 175

E9 Geheime Treppe

Diese Treppe wurde von der Himmelblauen Gesellschaft vor vielen Jahren gleich nach dem Bündnisschluss mit den Derros angelegt, ohne dass die Friedensrichter des Langacker-Komplexes sie bemerkten. – Zum einen dachte niemand, irgendwer könnte die Frechheit besitzen, einen versteckten Tunnel in das Gefängnis zu graben, zum anderen waren wahre Meister ihres Faches zugange gewesen. Um die Geheimtüren an den Gangenden zu entdecken, ist jeweils ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 40 erforderlich, wobei Bulés Hinweise einen Situationsbonus von +20 erzeugen.

E10 Der Letzte Weg

Die Wände dieses drei Meter breiten Ganges wurden mit polierten Elfenbeinfliesen besetzt, von denen jede einen sanft leuchtenden Lichtkreis trägt.

Dieser unter Gefangenen als der „Letzte Weg" bekannte Korridor verbindet den Zellenblock des Schädelgewölbes mit dessen berüchtigter Richtstätte. Früher war in die Wände ein magischer *Gefühle besänftigen*-Effekt gewoben, welcher mittlerweile aber außer Kraft gesetzt wurde und nur noch für Dämmerlicht sorgt.

E11 Richtstätte (HG 12)

Sanft leuchtende Elfenbeinfliesen schmücken die Wände, den Boden und die Decke dieses Raumes. In der Mitte des Raumes stehen vier Bänke, welche auf ein Podest mit einem Richtblock ausgerichtet sind. Im Norden hängt in einem stabilen Waffenregal zur Schau gestellt eine einschüchternde Zweihändige Axt. Gleich nördlich der hereinführenden Doppeltür befindet sich eine Eisentür in der Westwand. Die Tür verfügt über ein kleines Sichtfenster, das gegenwärtig aber geschlossen ist.

In diesen Raum wurden die moralisch verkommensten und gewalttätigsten Kriminellen, welche von Korvosas Friedensrichtern abgeurteilt wurden, zur Hinrichtung durch Enthaupten geschickt. Diese Exekutionen wurden rasch ausgeführt, der Verurteilte wurde binnen 3 Minuten nach Betreten des Raumes hingerichtet, während Priester des Abadar und der Pharasma zusammen mit wenigstens drei Friedensrichtern die Vollstreckung des Urteils bezeugten.

Kreaturen: Die Grauen Jungfern vollstrecken hier keine Hinrichtungen – sie nutzen die Kammer zu weitaus entsetzlicheren Zwecken. Nun werden neue Rekruten in diese Kammer geschickt, welche für das letzte Indoktrinierungsritual bereit sind; bei diesem begegnet jede der Frauen einer monströsen Kreatur von der Ätherebene, einer Pakalchi-Sahkil, die nur als die Dornenmutter bekannt ist. Dieses furchtbare Geschöpf gehört einem Volk verderbter Externare an, das einst Pharasma gedient hat. Die Dornenmutter ist begeistert, den Grauen Jungfern an einem Ort zu dienen, wo einst der Pharasmaglaube über Macht verfügt hat. Die Dornenmutter wurde mittels einer *Schriftrolle: Mächtiger Verbündeter aus den Ebenen* herbeigerufen und dient den Grauen Jungfern nun als spezialisierter Folterknecht. Sie erscheint als ausgemergelte Frau, welcher Dornenranken aus Augen und Fingern wuchern, und nutzt ihre messerscharfen Ranken, um die letzten verunstaltenden Muster auf dem Gesicht jeder Grauen Jungfer anzubringen – dabei gilt es ihr, die Schönheit ihres Opfers zu zerstören und ihm zugleich ein einzigartiges Äußeres zu verleihen, sofern die Wunden natürlich vernarben können. Die Grauen Jungfern nutzen die Dornenmutter zudem ab und an, um den Willen besonders sturer Rekruten mittels gedankenkontrollierender Magie und verstandbetäubendem Gift zu brechen. Die Dornenmutter mag keine Eindringlinge und greift sie sofort an.



DIE DORNENMUTTER

DORNENMUTTER **HG 12**

EP 19.200

Pakalchi-Sahkil-Schurkin 6 (*MHB V*)

NB Mittelgroße Externare (Böse, Extraplanar, Sahkil)

INI +13; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +24

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 21, auf dem Falschen Fuß 18 (+2 Ablenkung, +9 GE, +6 Natürlich)

TP 161 (17 TW; 6W8+11W10+74)

REF +21, **WIL** +13, **ZÄH** +11

Immunitäten Furcht, Gift, Krankheit, Todeseffekte; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10, Schall 10; **SR** 10/Gutes; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallengespür +2, Reflexbewegung; **ZR** 20

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +24 (1W6+7/19–20), 4 Ranken +23 (1W4+3 plus Blutung und Gift)

Fernkampf 4 Dornen +24 (1W4+7 plus Blutung und Gift)

Besondere Angriffe Blutung (1W4), Dornenwurf, Furchterweckender Blick (9 m, SG 25), Geisterhafte Berührung, Hinterhältiger Angriff +3W6 plus 3 Blutung, Rankenfessel, Weitreichender Angriff

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +20)

Immer — *Wahrer Blick*

Beliebig oft — *Gutes entdecken, Mächtiges Teleportieren (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), Magie entdecken, Person bezaubern* (SG 19), *Schutz vor Gutem*

3/Tag — *Fliegen, Flimmern, Gefühle besänftigen* (SG 22)

1/Tag — Herbeizaubern (Grad 6, 1 Wihsaak, 40%), *Person beherrschen* (SG 23)

TAKTIK

Im Kampf Die Dornenmutter versucht, einen Charakter zu beherrschen, von dem sie annimmt, er wäre ein Schurke oder anderweitig zu Hinterhältigen Angriffen fähig. Im Nahkampf nutzt sie ihre vielen Methoden zum Anbringen von Furchteffekten, um über Verteidigung zerschlagen weitere Hinterhältige Angriffe auszuführen. Im Fernkampf nutzt sie Dornenwurf und ihren *Stab: Entkräftung*. Während des

Kampfes kommuniziert sie telepathisch mit Kordaitra, um die Graue Jungfer über ihren Zustand informiert zu halten. **Moral** Sollte die Dornenmutter unter 41 TP reduziert werden, teleportiert sie nach Bereich **E18**, wo sie ihren *Stab: Kritische Wunden heilen* nutzt und zudem von Zenobia geheilt wird, sodass sie sich für den Rückkampf vorbereiten kann. Wenn sie an Zenobias Seite kämpft, dann kämpft sie bis zum Tode.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 28, **KO** 18, **IN** 15, **WE** 19, **CH** 26
GAB +15; **KMB** +22; **KMV** 43
Talente Bedrohliche Darbietung, Blind kämpfen, Defensive Kampfweise, Große Zähigkeit, Kampfreflexe, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue), Verteidigung zerschlagen, Waffenfinesse, Waffenfokus (Ranken)
Fertigkeiten Akrobatik +29, Bluffen +28, Diplomatie +18, Einschüchtern +28, Heimlichkeit +29, Klettern +17, Magischen Gegenstand benutzen +19, Motiv erkennen +24, Wahrnehmung +24, Wissen (Die Ebenen) +13, Wissen (Religion) +13, Zauberkunde +10,
Sprachen Abyssisch, Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie 30 m
Besondere Eigenschaften Ätherischer Sprung, Emotionsfokus, Fallen finden +3, Leicht zu beschwören, Schurkentricks (Blutende Wunde +3, Kampfkniff, Schurkenfinesse)
Kampfausrüstung *Stab: Entkräftung* (15 Ladungen), *Stab: Kritische Wunden heilen* (15 Ladungen); **sonstige Ausrüstung** *Schutzring +2*

E12 Archiv

Zwei Schreibtische stehen an der Westwand dieses Raumes gegenüber einem freistehenden Holzschrank und einer Eisentür mit einem Sichtfenster darin.

In diesem Raum wurden früher die Aufzeichnungen zu Hinrichtungen verwahrt – diese Unterlagen sind immer noch vorhanden, wurden nun aber dilettantisch im Schrank gestapelt. Die Befehlshaber der Grauen Jungfern beobachten von hier aus das Werk der Dornenmutter, wobei sie den Geheimgang zum Kommen und Gehen nutzen. Die Geheimtüren können mittels eines Fertigkeitswurfes für Wahrnehmung gegen SG 30 entdeckt werden.

E13 Zellen

Jede dieser Zellen enthält einen Strohsack und einen Nachttopf. Früher wurden hier Verbrecher eingesperrt, heute werden hier Frauen festgehalten, welche nicht bereit sind, als Graue Jungfern zu dienen, oder sich dem Training widersetzen. Wenn sie nachgeben und sich zum Dienst bereiterklären, werden sie als Graue Jungfern in die Freiheit entlassen.

Kreaturen: Gegenwärtig ist ein Dutzend Frauen in diesen Zellen eingesperrt, allesamt fähige aber niedrigstufige Kämpferinnen und nicht imstande, die SC zu unterstützen. Die eisernen Gittertüren ihrer Zellen sind verschlossen (Härte 10, 60 TP, Gegenstand zerschmettern-SG 28, Mechanismus ausschalten-SG 40; Kordaitra besitzt den Schlüssel; Bulés Generalschlüssel passt ebenfalls).

REKRUTEN DER GRAUEN JUNGFERN (12) HG 1/2
EP je 200
Menschliche Kämpferin 1 (Abergläubischer Söldner; *NSC-Kompendium,* S. 80)
TP je 14 (aktuell je 1W4 TP)

Belohnung: Belohne die SC mit 1.600 EP pro befreiter und aus dem Gewölbe hinausgeschaffter Frau.

E14 Endrins Zelle (HG 13)

Die verborgene Zelle kann nur über eine Geheimtür in der Wand einer anderen, meist leeren Zelle betreten werden. Die Geheimtür kann mittels eines Fertigkeitswurfes für Wahrnehmung gegen SG 40 entdeckt werden. Bulés Hinweise helfen nicht beim Auffinden dieser Tür, wohl aber die Dokumente in Bereich **E20**, welche ihre Existenz verraten und einen Situationsbonus von +20 auf den Fertigkeitswurf verschaffen. Die Steintür ist verschlossen (Härte 8, 60 TP, Gegenstand zerschmettern-SG 28, Mechanismus ausschalten-SG 40; Kordaitra besitzt den Zellenschlüssel).

Kreaturen: Marcus Endrin, der frühere Befehlshaber der Säbelkompanie, liegt bewusstlos und schwachsinnig in dieser Zelle. Er wurde beinahe totgeschlagen und Kordaitra sorgt im Rahmen ihrer regelmäßigen Besuche dafür, dass sich an seinem Zustand nichts ändert. Königin Ileosa hat ihre Grauen Jungfern angewiesen, Marcus am Leben zu halten. Sobald sie Unsterblichkeit erlangt hat, hat sie definitiv nichts Gutes für den Mann geplant. Sollten die SC Marcus heilen, wacht er auf, kann aber nur weinen und sich winden. Der *Schwachsinn*-Effekt, unter dem er leidet, hat seinen Verstand auf den eines geprügelten Hundes reduziert, und außer die SC können diesen Zustand aufheben, können sie ihn eigentlich nur aus dem Gewölbe herausbringen und in die sicheren Hände der Rebellion übergeben.

Marcus hat nahezu alle Hoffnung auf Flucht verloren, doch sollten die SC den *Schwachsinn* aufheben können, unter dem er leidet, steigen Tränen der Erleichterung in seine Augen. Dennoch ist er nicht imstande, die SC zu unterstützen, außer diese heilen ihn vollständig und statten ihn mit Rüstung und Waffen aus – doch auch dann will er in erster Linie aus dem Schädelgewölbe hinaus. Ein SC kann ihn mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 24 überzeugen, der Gruppe zu helfen (sofern er geheilt und ausgerüstet wird). Ein Fertigkeitswurf für Einschüchtern gegen SG 25 funktioniert ebenfalls, doch sobald dessen Wirkung endet, versucht er bei erster Gelegenheit in die Freiheit zu entkommen.

MARCUS ENDRIN HG 13
EP 25.600
Menschlicher Adeliger 1/Waldläufer (Seesoldat der Säbelkompanie AKAK) 13 mittleren Alters
RG Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 11, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 10 (+1 GE)
TP 91 (aktuell stabil bei –2 TP; 14 TW; 1W8+13W10+15)
REF +9, **WIL** +9, **ZÄH** +8
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Waffenloser Schlag +14/+9/+4 (1W3+1 Nichttödlicher Schaden)
Besondere Angriffe Beute, Erzfeind (Aberrationen +4, Böse Externare +4, Ungeziefer +2), Kampfstil (Beritten[EXP])

TAKTIK

Im Kampf Marcus kämpft defensiv, bis er für ihn brauchbare Ausrüstung erhält (sofern möglich, bevorzugt er Fernkampfangriffe). Er will nicht wieder in Gefangenschaft geraten und meidet Kämpfe gegen zahlenmäßig überlegene Gegner.
Moral Marcus flieht, sollte er unter 31 TP reduziert werden.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 13, **KO** 11, **IN** 1 (normal 9), **WE** 13, **CH** 1 (normal 19)
GAB +13; **KMB** +14; **KMV** 25
Talente Abhärtung, Angriff im Vorbeireiten, Ausdauer, Berittener Fernkampf, Berittener Kampf, Eiserner Wille, Kernschuss, Meisterlicher Monsterreiter[AKAK], Monsterreiter[AKAK], Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Tödliche Zielgenauigkeit
Fertigkeiten Einschüchtern +4, Mit Tieren umgehen +12, Motiv erkennen +18, Reiten +18, Überlebenskunst +18, Wahrnehmung +18, Wissen (Lokales) +4
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Städtisch +6, Ebenen +2, Unterirdisch +2), Schneller Verfolger, Spuren lesen +6, Tarnung, Tierempathie +8, Unterholz durchqueren

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Pferdegreifen-Tiergefährte Marcus' letzter Pferdegreif wurde abgeschlachtet und solange er unter *Schwachsinn* leidet, kann er keinen neuen erhalten. Die Fähigkeit und viele seiner Talente (z.B. Monsterreiter aus dem *Almanach der Kampfkünste*) werden in diesem Kapitel wahrscheinlich keine Rolle spielen, doch solltest du im späteren Verlauf der Kampagne auf Marcus zurückgreifen wollen, könnte er über einen neuen Pferdegreifen verfügen.

Belohnung: Belohne die SC mit EP, als hätten sie Marcus im Kampf besiegt, wenn sie ihn retten.

E15 Indoktrinationskammer (HG 10)

Die westliche Wand dieses gefliesten Ganges besteht aus Eisenstangen. Hinter diesen liegt ein kleinerer Raum, welcher durch ein schweres Eisentor zugänglich ist. In diesem Raum stehen ein Schreibtisch, ein Aktenschrank und ein Tisch. Ein Fenster in den Stangen ermöglicht es, vom Gang her Gegenstände in den Käfig hinein zu reichen.

Dieser Raum wurde früher verwendet, um Gefangene zu verwalten, dient nun den Grauen Jungfern aber als Ort, um neue Rekruten zu verarbeiten. Die Tür in der nordwestlichen Ecke wird verschlossen gehalten, hinter ihr führt eine Treppe ins Erdgeschoss des Langacker-Komplexes, wo mehrere Dutzend Graue Jungfern stationiert sind. Diesen rangniedrigen Angehörigen der Gruppe ist es allerdings verboten, ins Gewölbe zurückzukehren – solange die SC also nicht nach oben gehen, laufen sie auch nicht Gefahr, Verstärkung zu alarmieren. Da die oberirdischen Teile des Langacker-Komplexes keine Rolle bei dieser Mission und auch nicht im restlichen Kapitel spielen, müsstest du die dortigen Stockwerke selbst entwerfen, sollte sich die Handlung dorthin verlagern.

Kreaturen: Vier Graue Jungfern wachen hier zu jeder Zeit. Zwei befinden sich im Käfig, sodass sie durch die Stangen hindurch Pfeile verschießen können, selbst aber Deckung genießen, während die anderen beiden im eigentlichen Gang stehen. Sollten die Wachen angegriffen werden, gibt eine der Grauen Jungfern im Käfig lautstark Alarm, ehe sie zur Gegenwehr schreiten.

WACHEN DER GRAUEN JUNGFERN (4) **HG 6**

EP je 2.400
Menschliche Kämpferin 7
RN Mittelgroße Humanoide (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 23 (+1 GE, +10 Rüstung, +3 Schild)
TP je 71 (7W10+28)
REF +3, **WIL** +5, **ZÄH** +8; +2 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Langschwert +1*, +13/+8 (1W8+7/19–20)
Fernkampf Kompositlangbogen +8/+3 (1W8+3/×3)
Besondere Angriffe Waffentraining (Schwere Klingenwaffen +1)

TAKTIK

Im Kampf Die Grauen Jungfern koordinieren ihre Angriffe und konzentrieren sich stets auf einen Gegner, statt ihren Schaden auf mehrere zu verteilen. Wenn sie einen neuen Gegner angreifen, nutzt eine Wache Bedrohliche Darbietung, um die anderen Feinde zu demoralisieren.
Moral Die Wachen kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 13, **KO** 16, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 10
GAB +7; **KMB** +10; **KMV** 21
Talente Bedrohliche Darbietung, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Einschüchtern), Heftiger Angriff, Schildfokus, Verbesserte Eiserner Wille, Wachsamkeit, Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert)
Fertigkeiten Einschüchtern +13, Motiv erkennen +3, Wahrnehmung +10
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 2
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **sonstige Ausrüstung** *Ritterrüstung +1*, Schwerer Stahlschild [Meisterarbeit], *Langschwert +1*, Kompositlangbogen (+3 ST) mit 20 Pfeilen, 16 PM, 5 GM

E16 Wachunterkünfte (HG 10)

Jeder der identischen Räume verfügt über ein Bett und einen Waffen- und Rüstungsständer.

Kreaturen: Zu jeder Zeit ruhen hier vier Graue Jungfern. Sollte Alarm gegeben werden, kommen sie mit ihrer Ausrüstung in einem Raum zusammen, um sich gegenseitig beim Anlegen zu helfen, benötigen aber dennoch 5 Minuten, ehe sie sich einem Kampf in Bereich **E15** anschließen können.

WACHEN DER GRAUEN JUNGFERN (4) **HG 6**

EP je 2.400

TP je 71 (siehe Seite 247)

E17 Tischarues Unterkunft (HG 11)

Dieser große Raum wurde als Arbeits- und Schlafzimmer ausgestattet. Mehrere wichtig aussehende Dokumente liegen auf einem Tisch im Süden, während im Norden eine elegante, weibliche Rüstung zur Schau gestellt ist.

Kreaturen: Die Kommandantin der Wachen der Grauen Jungfern und Verwalterin des Schädelgewölbes ist eine elfische Kämpferin namens Tischarue. Dies ist ihre Unterkunft. Tischarue gehörte zu den ersten Anwärtern der Grauen Jungfern; sie ist eine verbitterte Frau mit großem Machtbedürfnis. Es fiel ihr nicht schwer, ihre glatte Haut gegen die Narben der Grauen Jungfern und die damit verbundene Macht einzutauschen, zudem findet sie die Rüstung der Grauen Jungfern weitaus schöner als alles aus Fleisch und Blut. Die letzten Monate hat sie im Schädelgewölbe und dem Langacker-Komplex verbracht und nach Anzeichen für Untreue oder Rückfälle unter den Grauen Jungfern Ausschau gehalten, statt sich auf die Rekrutierung neuer Soldatinnen zu konzentrieren. Dass sie sehr begabt darin ist, subtile Persönlichkeitsveränderungen zu bemerken, und nur zu gerne Rückfälle „korrigiert", sind die Hauptgründe dafür, dass es bei den Grauen Jungfern kaum bekannte Fälle von Ungehorsam gibt. Tischarue ist zunehmend besorgt, dass die Kommandantin der Kompanie, Sabina Merrin, möglicherweise nicht hinreichend konditioniert wurde und zur größten Verräterin an der Sache werden könnte. Bisher konnte sie aber nicht genug Beweise sammeln, um ihre Bedenken zu untermauern, daher wartet sie ab in der Hoffnung, Sabina bei einer verräterischen Tat zu ertappen, sodass diese hingerichtet wird und sie selbst auf ihre Position aufrücken kann. Tischarue ist fähiger als Kordaitra, die stellvertretende Befehlshaberin der Jungfern, bemüht sich aber, ihren Respekt und die Unterstützung zu behalten, sodass sie sich deren Treue auch sicher sein kann, wenn sie erst einmal zur Anführerin der Grauen Jungfern aufgestiegen ist.

TISCHARUE **HG 11**

EP 12.800

Elfische Kämpferin 12

RB Mittelgroße Humanoide (Elfe)

INI +1; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 24 (+1 GE, +9 Rüstung, +5 Schild)

TP 130 (12W10+60)

REF +5, **WIL** +7, **ZÄH** +11; +3 gegen Furcht, +2 gegen Verzauberungen

Immunitäten Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Aufflammendes Langschwert +1*, +21/+16/+11 (1W8+11/17–20 plus 1W6 Feuer)

Besondere Angriffe Waffentraining (Schwere Klingenwaffen +2, Bögen +1)

TAKTIK

Im Kampf Tischarue bevorzugt im Kampf ihr Schwert und nutzt ihren Bogen nur, wenn sie nicht in den Nahkampf gehen kann. Sie zieht Heftige Angriffe vor, ist ansonsten aber eine recht gradlinige Kämpferin, welche auf ihre Gegner einsticht, bis diese zu Boden gestreckt wurden.

Moral Tischarue kämpft bis zum Tod.



TISCHARUE

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 12, **KO** 16, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 13
GAB +12; **KMB** +16; **KMV** 27
Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kritischer Treffer (Blutung), Kritischer-Treffer-Fokus, Mächtiger Schildfokus, Mächtiger Waffenfokus (Langschwert), Mächtige Waffenspezialisierung (Langschwert), Schildfokus, Verbesserter Kritischer Treffer (Langschwert), Wachsamkeit, Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert)
Fertigkeiten Einschüchtern +10, Motiv erkennen +15, Wahrnehmung +13
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Varisisch
Besondere Eigenschaften Elfenmagie, Rüstungstraining 3
Ausrüstung Ritterrüstung, *Schwerer Stahlschild +1, Aufflammendes Langschwert +1, Gürtel der Körperkraft +2 (ST, KO)*, 15 GM

Schätze: Als Tischarue zu einer Grauen Jungfer wurde, tauschte sie ihre alte Rüstung gegen die offizielle Ritterrüstung ihrer neuen Gruppe ein, behielt aber eine gewisse emotionale Bindung an ihre alte, von ihrer Mutter geerbte Rüstung, welche viele Jahre lang gegen die Dämonen des Dornenwirrs gekämpft hat. Tischarue verwahrt daher diesen *Elfischen Kettenpanzer* [ARK] *der Unverwundbarkeit* +2 hier auf.

Bei den Unterlagen auf dem Tisch handelt es sich um Aufzeichnungen zu Konditionierung, Narben und anderen Methoden der Gehirnwäsche. Aus Randnotizen auf Elfisch gehen Tischarues Bedenken hervor, dass die Anführerin der Grauen Jungfern, Sabina Merrin, einer weitaus geringeren Konditionierung unterzogen wurde als alle anderen Grauen Jungfern.

E18 Spielzimmer der Jungfern (HG 13+)

Diese finstere Kammer ist mit allen möglichen Foltergeräten ausgestattet: einer Streckbank, mehreren Käfigen, einem Gefangenenbereich mit stachligen Metallstangen, ein Pranger und mehrere kleinere Folterwerkzeuge wie Daumenschrauben und Eisenstiefel, die in Regalen lagern. Ein mittels Metallstangen abgetrennter Bereich im Westen dient als Wachposten.

Kreaturen: Gegenwärtig hocken zwei der drei leidenden und gefolterten Gefangenen in den Käfigen hier, welche von den Grauen Jungfern im westlichen Wachposten bewacht werden (das Tor in diesen Bereich wird verschlossen gehalten). Die dritte Gefangene ist an einen Tisch gefesselt; sollten die SC hier eintreffen, ohne bisher einen Alarm ausgelöst zu haben, wird diese Gefangene gerade von Zenobia Zenderholm gefoltert. Zenderholm fungiert als Indoktrinatorin, da Vavana Dhatri, die eigentliche Indoktrinatorin der Grauen Jungfern, auf das Schloss berufen wurde. Tagsüber nutzt Zenobia eher klassische Methoden – eine Kombination aus Folter und falschen Versprechungen, dass alles gut werde, sowie ausgedehnter Propaganda und Rhetorik der Grauen Jungfern, welche sie ihrem Opfer ins Ohr flüstert. Nachts erweitert sie dies um „Streicheleinheiten" ihrer vertrockneten Eingeweide und Blutsaugen. Diese furchtbare Folter beschleunigt die Indoktrinierung ungemein, egal ob es darum geht, bisherige Loyalitäten auf die Grauen Jungfern auszurichten oder Widerspenstige in den Wahnsinn zu treiben. Sollte Alarm gegeben worden sein, so befinden sich die Gefangenen alle in den Käfigen, und die Wachen haben sich Zenobia im Hauptraum angeschlossen, um die Folterkammer zu verteidigen; falls sie bemerken, dass in einem angrenzenden Bereich ein Kampf tobt, eilen sie gegebenenfalls dorthin. Ferner kommt im Alarmfall Kordaitra aus ihrer Unterkunft (Bereich **E21**) hierher, um sich den Verteidigern anzuschließen.

Vor dem Aufstieg der Grauen Jungfern war Zenobia Zenderholm eine öffentliche Berühmtheit. Doch als die Grauen Jungfern während der Blutschleierseuche den Langacker-Komplex stürmten und als Hauptquartier in Besitz nahmen, litt sie an Blutschleier im Endstadium. Die Grauen Jungfern stellten Zenobia in ihrem eigenem Büro unter Quarantäne und ließen sie dort zum Sterben zurück. In ihren letzten Stunden verlor Zenobia ihren Glauben an Abadar (hauptsächlich weil es ihr wiederholt nicht gelang, sich selbst mittels *Krankheit kurieren* zu heilen) und wandte sich an die Quelle ihrer Qual – Urgathoa. Sie versprach, der Göttin der Krankheit zu dienen, so ihre Qual nur endete. Voller Freude und Begeisterung erfüllte die Fahle Fürstin Zenobias Wunsch, indem sie ihre körperlichen Qualen beendete und sie in eine Penanggalen verwandelte, auf dass Zenobia Abstand zu ihrem versagenden Leib gewänne.

Zenobia hat auf ihre Verwandlung mit beängstigender Leidenschaft reagiert – einst gehörte sie zur Oberschicht innerhalb der Kirche Abadars, nun ist sie seit dem Tod der Edlen Andaisin Urgathoas mächtigste Dienerin in Korvosa. Zenobia ergötzt sich an ihrer neu gefundenen Macht und genießt die Freiheit, als Urgathoagläubige ihre Launen auf eine Weise ausleben zu können, wie es ihr zuvor verboten gewesen war. Sie überlegt bereits, die Kirche Abadars zu infiltrieren und ihren neuen Glauben dort zu verbreiten, konzentriert sich gegenwärtig aber auf ihre Pflichten gegenüber den Grauen Jungfern.

WACHEN DER GRAUEN JUNGFERN (5) **HG 6**
EP je 2.400
TP je 71 (siehe Seite 247)

REKRUTEN DER GRAUEN JUNGFERN (3) **HG 1/2**
EP je 200
Menschliche Kämpferin 1 (Abergläubischer Söldner; *NSCK*, S. 80)
TP 14 (aktuell jeweils bei 1W4 TP)

ZENOBIA ZENDERHOLM **HG 11**
EP 12.800
Menschliche-Penanggalen [MHB III] -Adelige 2/Klerikerin der Urgathoa 9 mittleren Alters
NB Mittelgroße Untote
INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +30

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 20 (+3 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, +6 Natürlich, +1 Verständnis)
TP 141 (11W8+88); Schnelle Heilung 5
REF +6, **WIL** +13, **ZÄH** +14
Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10; **SR** 5/Silber und Hiebschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4
Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 18 m (gut)
Nahkampf Biss +9 (1W6+2 plus Krankheit), Hieb +9 (1W4+2 plus Ergreifen und Welken)
Besondere Angriffe Blutsaugen (1W4 KO), Brut erschaffen, Hand des Akolythen (7/Tag), Krankheit (Blutschleier, SG 23), Negative Energie fokussieren 11/Tag (SG 22, 5W6), Waffenmeister (9 Runden/Tag)
Zauberähnliche Klerikerfähigkeiten (ZS 9; Konzentration +13)
7/Tag — Schlachtenwut (+4)
1/Tag — Magiebannende Berührung
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 9; Konzentration +13)
5. — *Flammenschlag* D (SG 19), *Schneller Tod* (SG 19)
4. — *Göttliche Macht* D, *Unheilige Plage* (SG 18), *Vergiften* (SG 18), *Verständigung*
3. — *Ansteckung* (SG 17), *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 17), *Fluch* (SG 17), *Magie bannen* D, *Windwall*
2. — *Energien widerstehen*, *Fesseln* (SG 16), *Ort entweihen*, *Person festhalten* (SG 16), *Totenglocke* (SG 16), *Waffe des Glaubens* D
1. — *Befehl* (2x, SG 15), *Heiligtum* (SG 15), *Identifizieren* D, *Schild des Glaubens*, *Schutz vor Gutem*
0. (Beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 14), *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*
D Domänenzauber; **Domänen** Krieg, Magie

TAKTIK

Vor dem Kampf Zenobia wirkt vor einem Kampf *Schild des Glaubens*.
Im Kampf Sofern sie tagsüber in menschlicher Gestalt unterwegs ist, verlässt sich Zenobia auf ihre Zauber, da sie keine Waffen mit sich führt, und hebt sich Energie fokussieren für jene Momente auf, in denen sie von Gegnern eingekreist ist oder glaubt, Verletzten den Rest geben zu können. In ihrer Monstergestalt konzentriert sie sich nachts immer noch auf ihre Zauber (ihre Eingeweide ermöglichen es ihr, Gestik auszuführen), nutzt aber auch ihren Hiebangriff im Rahmen von Gelegenheitsangriffen.
Beachte: Sollte Kordaitra anwesend sein, nutzt diese ihre Ritterfähigkeit Befehlsgewalt, um Zenobia in der ersten Kampfrunde eine zusätzliche Standard-Aktion zu verschaffen; diese nutzt Zenobia für einen Angriffszauber, wobei sie gern *Flammenschlag* und *Unheilige Plage* kombiniert. Danach wirkt sie schnellstmöglich *Göttliche Macht* auf Kordaitra.
Moral Sollte Zenobia unter 41 TP reduziert werden, versucht sie zu fliehen. Sollte sie einen sicheren Ort erreichen, von dem aus sie *Verständigung* wirken kann, informiert sie Vavana Dhatri über den Angriff auf das Schädelgewölbe. Sie würde ihren Körper nur ungern im Stich lassen, tut es aber, wenn sie muss. In diesem Fall können die SC ihr auf Schloss Korvosa wiederbegegnen, wo sie zusammen mit Vavana die Falsche Ileosa verteidigt.

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 17, **KO** —, **IN** 15, **WE** 18, **CH** 26
GAB +7; **KMB** +9; **KMV** 27
Talente Ausweichen, Beredsamkeit, Beweglichkeit, Gezieltes Fokussieren, Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Wachsamkeit
Fertigkeiten Bluffen +28, Diplomatie +26, Einschüchtern +26, Fliegen +15, Heimlichkeit +11, Motiv erkennen +30, Wahrnehmung +30, Wissen (Adel) +10, Wissen (Lokales) +10, Wissen (Religion) +10
Sprachen Gemeinsprache, Schoanti, Varisisch
Besondere Eigenschaften Geteilt
Ausrüstung *Ionenstein (Mattrosa Prisma)*, *Stirnreif der Geistigen Stärke +2* (WE, CH), goldenes Unheiliges Symbol der Urgathoa



ZENOBIA ZENDERHOLM

Belohnung: Belohne die SC pro geretteter und in Sicherheit gebrachter Rekrutin mit 1.600 EP.

E19 Vavanas Unterkunft

Dieser spartanisch ausgestattete Schlafraum wurde anscheinend einige Zeit lang nicht mehr benutzt.

Seit Vavana Dhatris Versetzung nach Schloss Korvosa steht ihr Quartier leer. Sie hat nichts von Interesse für die SC zurückgelassen.

E20 Narbenarchiv

Entlang der Wände ziehen sich Regale, in denen Dutzende von Schriftrollen lagern.

Diese Schriftrollen enthalten Aufzeichnungen über alle Frauen, welche für die Grauen Jungfern rekrutiert und konditioniert wurden, aber auch über jene, bei denen die Indoktrinierung gescheitert ist. Rekruten, welche beständig scheitern, werden schließlich als Verräter an der Krone hingerichtet, widmet man sich den Unterlagen aber hinreichend, kann man erkennen, dass von den wenigen Frauen, welche der Indoktrinierung widerstehen, unter der Folter kaum welche lange genug überleben, um noch hingerichtet werden zu müssen. Es gibt keine Dokumentation des Bündnisses zwischen der Krone und der Roten Mantis, dennoch dürften die Unterlagen all jenen hilfreich sein, die in den letzten Monaten Töchter, Schwestern, Mütter und Ehefrauen an die Grauen Jungfern verloren haben und wissen wollen, was mit ihnen geschehen ist. Ferner verweisen die Unterlagen auf jene geheime Zelle (Bereich **E14**), in welcher Endrin eingesperrt ist.

Belohnung: Sofern die SC diese wichtigen Dokumente entdecken, belohne sie mit 12.800 EP.

E21 Kordaitras Quartier

Dieser Schlafraum verrät kaum etwas über seinen Nutzer, sieht man davon ab, dass es sich um eine saubere, ordentliche und militaristisch geprägte Person ohne Interesse an Dekorationen handeln muss. Die einfarbigen Möbelstücke sind kantig und funktional und nur ein großes Landschaftsgemälde Korvosas in wunderbaren Farben bringt überhaupt ein wenig Persönlichkeit in die Kammer.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 stößt man in der Nordwand auf eine Geheimtür. Diese ist verschlossen (Mechanismus ausschalten-SG 40; Kordaitra hat den Schlüssel).

Kreaturen: Dieser Raum ist das persönliche Quartier Kordaitra Destaids, welche als stellvertretende Befehlshaberin der Grauen Jungfern nur Sabina Merrin untersteht. Da Sabina ständig damit ausgelastet ist, einerseits als Anführerin aufzutreten, andererseits aber der Königin als Vertraute und Leibwächterin zu dienen, liegt es letztendlich an Kordaitras unermüdlicher Arbeit, dass die Grauen Jungfern funktionieren. Kordaitra ist bereits recht frustriert, da sie glaubt, dass Sabina die Lorbeeren ihrer harten Arbeit erntet, weshalb ihr eine neue Kommandantin mehr als recht wäre. (Sabina selbst hat zunehmend Hintergedanken, was die Grauen Jungfern angeht.)

Kordaitra ist oft viele Stunden in der Stadt unterwegs – sie geht mit auf Patrouille, trifft sich mit Sabina oder kümmert sich um diverse, über die Stadt verstreute Projekte. Gegenwärtig halten ihre Pflichten sie aber im Schädelgewölbe fest – hauptsächlich dank Gildenmeister Bulés großer Täuschung. Kordaitra liebt die Herausforderung, umfangreiche Verträge zu verstehen und codierte Dokumente zu entschlüsseln, und so hockt sie seit Tagen über einem umfangreichen Packen Unterlagen, welcher angeblich die inneren Geheimnisse der (fiktionalen, von Bulé erfundenen) „Korvoser Revolution" enthalten soll. Kordaitra will unbedingt diejenige sein, welche den Code knackt und dann persönlich den Angriff auf das Hauptquartier der angeblichen Rebellen führt. Wie lange sie braucht, um die Unterlagen zu entschlüsseln und zu dem Ergebnis zu kommen, dass es sich um eine völlige Erfindung handelt, liegt bei dir als SL. Sollte sie die Wahrheit erkennen, ehe die SC sie stellen können, geht ihr auf, dass die echten Rebellen sie hereingelegt haben, um dafür zu sorgen, dass sie während eines Überfalls im Schädelgewölbe zugegen ist – in diesem Fall zieht sie auf Schloss Korvosa um und nimmt den Inhalt ihrer Geheimkammer (siehe ihre Spielwerte, „Moral") mit.

Kordaitra Destaid gehört zu den Gründungsmitgliedern der Grauen Jungfern und ohne ihre Führungsfähigkeiten wäre die Gruppe unter ihren kollektiven psychologischen Schäden längst zusammengebrochen. Als einstige Vollstreckerin der Asmodeuskirche nahm sie nur zu gern Ileosas Angebot an, bei der Gründung eines neuen Kriegerinnenordens zu helfen, der nicht nur auf Kampfkunst sondern auch wahrer Treue basierte. Entsprechend hat sie einen Gutteil ihrer eigenen asmodeischen Ausbildung genutzt, um bei ihren Truppen Loyalität zu verankern. Heute sieht sie sich selbst nicht mehr als Kreuzfahrer ihrer Kirche, sondern als heilige Streiterin der Königin.

KORDAITRA DESTAID **HG 10**

EP 9.600

Weiblicher menschlicher Ritter EXP (Wachtmeister HHDS) 11
RB Mittelgroße Humanoide (Mensch)
INI –1; **Sinne** Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 23 (–1 GE, +10 Rüstung, +4 Schild)
TP 120 (11W10+55)
REF +4, **WIL** +7, **ZÄH** +12; +3 gegen das Ziel ihrer Herausforderung

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf *Grausames Langschwert +1*, +16/+11/+6 (1W8+4/17–20) oder Waffenloser Schlag +14/+9/+4 (1W3+3)
Besondere Angriffe Für den Glauben +2, Herausforderung 4/Tag (+11 auf Schaden, +3 auf Rettungswürfe während bedroht), Mächtiger Taktiker 3/Tag (Ausmanövrieren oder Schildwall, Schnelle Aktion, 8 Runden)

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollte Alarm gegeben werden, eilt Kordaitra nach Bereich **E18** und aktiviert ihre Fähigkeit Truppbefehlshaber, um den dortigen Verbündeten das Gemeinschaftstalent Schildwall für 11 Minuten zu verleihen.
Im Kampf Sollte Zenobia in der Nähe sein, nutzt Kordaitra zu Kampfbeginn ihre Fähigkeit Befehlsgewalt, um Zenobia zu ermöglichen, zwei Zauber zu wirken. In der zweiten Runde bewegt sie sich sodann neben Zenobia, damit diese in der dritten Runde auf sie *Göttliche Macht* wirken kann. Im Anschluss – oder sollte Zenobia nicht am Kampf beteiligt sein – spricht sie eine Herausforderung gegen den gefährlichsten Krieger unter den SC und nutzt dann die Fähigkeit Für den Glauben, um einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe zu er-

langen und ihren nahen Verbündeten einen Bonus von +1 zu verleihen. Sie zieht es vor, Kreaturen anzugreifen, welche unter Furchteffekten leiden, um das Maximum aus ihrem *Grausamen Langschwert* zu ziehen (diese Taktik funktioniert gut, wenn die Wachen der Grauen Jungfern Gegner mit Bedrohlicher Darbietung oder die Dornenmutter mittels ihres Blickangriffs einschüchtern), ansonsten konzentriert sie ihre Angriffe auf das Ziel ihrer Herausforderung.

Moral Kordaitra flieht, wenn sie unter 40 TP reduziert wird, und versucht dann, zu ihrer Geheimkammer zu fliehen. Dort schließt sie sich ein und nutzt eine Anwendung *Pulver des Verschwindens* und einen *Trank: Gasförmige Gestalt*, um nach Schloss Korvosa zu gelangen. In diesem Fall können die SC ihr im 6. Kapitel erneut begegnen, wo sie an Vavana Dhatris Seite die Falsche Ileosa verteidigt. Sollte dies geschehen, so verteile die Beute aus der Geheimkammer nach Belieben unter den Verteidigern des zweiten Stocks des Schlosses.



KORDAITRA DESTAID

SPIELWERTE

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

GAB +11; **KMB** +14 (Entwaffnen +16, Ringkampf +16, zu-Fall-bringen +16); **KMV** 23

Talente Abhärtung, Ausmanövrieren [EXP], Bedrohliche Darbietung, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Schildfokus, Schildwall [EXP], Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Kritischer Treffer (Langschwert), Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfokus (Langschwert)

Fertigkeiten Einschüchtern +16, Motiv erkennen +14, Sprachenkunde +12, Wahrnehmung +16, Wissen (Adel) +6, Wissen (Lokales) +7, Wissen (Religion) +15

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Halblingisch, Infernalisch, Riesisch, Schattensprache, Schoanti, Varisisch, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Befehlsgewalt (Standard-Aktion), Berufung, Dienstmarke, Festnehmen, Schnellverhör, Sternorden, Truppbefehlshaber

Ausrüstung *Ritterrüstung +1, Schwerer Stahlschild +1, Grausames* [ARK] *Langschwert +1, Resistenzumhang +2*, Kerkerzellenhauptschlüssel, Schlüssel zu Endrins Zelle, Schlüssel zur Schatzkammer, 21 PM, 5 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Befehlsgewalt (AF) Kordaitra kann als Standard-Aktion einem maximal 9 m weit entfernten Verbündeten einen Befehl zubrüllen. Dieser Verbündete kann sofort eine Bewegungs- oder Standard-Aktion ausführen, um dem Befehl Folge zu leisten; im Anschluss erhält der Verbündete für 1 Runde den Zustand Benommen.

Dienstmarke (AF) Solange Kordaitra ihre Graue-Jungfern-Rüstung als Zeichen ihrer Autorität trägt, erhalten Verbündete innerhalb von 9 m Entfernung, die sie sehen können, einen Moralbonus von +3 gegen Bezauberungs-, Zwangs- und Furchteffekte sowie einen Moralbonus von +2 auf Angriffswürfe gegen Ziele, die der Wachtmeister herausfordert.

Festnehmen (AF) Kordaitra erhält das Bonustalent Verbesserter Waffenloser Schlag und kann anstelle eines Angriffes am Ende eines Sturmangriffes ein Kampfmanöver für Ringkampf ausführen. Sie erhält einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und auf Kampfmanöverwürfe für Entwaffnen, Ringkampf und Zu-Fall-bringen. Sie behandelt von Menschen- oder anderen Mengen belegte Felder nicht mehr als Schwieriges Gelände.

Schnellverhör (AF) Kordaitra kann einen Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Sammeln von Informationen in 1W6 x 5 Minuten ablegen. Ferner kann sie Fertigkeitswürfe für Diplomatie oder Einschüchtern nutzen, um die Einstellung des Zieles in 5 Runden zu verändern

Truppbefehlshaber (AF) Kordaitra kann 1 Minute aufwenden, um einen Plan zu erklären und so ihre Fähigkeit Taktiker zu aktivieren, ohne dabei eine ihrer täglichen Anwendungen dieser Fähigkeit zu verbrauchen. Die Fähigkeit muss binnen



1 Stunde nach Erläuterung des Planes genutzt werden, ihre Vorteile währen in diesem Fall 11 Minuten. Sie kann stets nur einen Plan auf diese Weise aktiv haben, sollte ein neuer Plan geschmiedet werden, geht der bisherige verloren.

Schätze: Das Gemälde von Korvosa an der Wand ist ein wahres Meisterwerk und stellt Kordaitras einzige wahre Hingabe ihres Lebens zur Kunst dar. Der aus Magnimar stammende Künstler Goren Andosalu nannte sein Werk „Dunkle Schwester"; das Gemälde misst 0,90 m x 1,80 m, wiegt 40 Pfund und ist 4.500 GM wert.

Die Geheimkammer im Norden dient als Notfallausrüstungslager für die Grauen Jungfern, zudem werden dort Gegenstände und Magie gelagert, welche von der Krone nach Eodreds II. Tod im Langacker-Komplex und an anderen Orten beschlagnahmt wurden. Diese Ressourcen wurden mittlerweile größtenteils genutzt, sieht man von den Folgenden ab (sofern Kordaitra sie nicht verbraucht hat, um das Schädelgewölbe gegen die SC zu verteidigen): In einem Behälter aus Kirschholz mit Samt ausgelegten Fächern (Wert 500 GM) lagern vier *Tränke, Schwere Wunden heilen*, drei *Tränke: Krankheit kurieren*, sechs *Tränke: Teilweise Genesung* und drei *Tränke: Gasförmige Gestalt*. Ferner lagern hier zwei Anwendungen *Pulver des Verschwindens*, ein *Stab: Kritische Wunden heilen* (40 Ladungen), eine *Schriftrolle: Auferstehung*, eine *Schriftrolle: Begrenzter Wunsch*, eine *Schriftrolle: Heilung*, eine *Schriftrolle: Verzauberung brechen*, zwei *Wahrheitskerzen* und 3 Anwendungen *Steinsalbe* in einem *Nimmervollen Beutel* (Typ IV).

STÄRKENDE AUSWIRKUNGEN AUF DIE REBELLION

Indem die SC gegen die Rote Mantis und die Grauen Jungfern unter dem Langacker-Komplex vorgehen, wichtige Gefangene retten und belastende Dokumente bergen, können sie der noch jungen Rebellion vielfältige Ressourcen gegen Ileosa und ihre Diener verschaffen. Doch selbst angesichts dieser Entwicklung hat Ileosa die Stadt weiterhin fest in der Hand. Allerdings zieht sich die Rote Mantis vorübergehend aus der Stadt zurück (die Assassinen kehren unter dem Kommando von Herrin Kayltanya persönlich im 6. Kapitel zurück) und die Grauen Jungfern sind gezwungen, ihr Kommandozentrum auf das Schloss zu verlegen. Zusammen mit den neuen Ressourcen und den gewonnenen Informationen wird Korvosa zu einem etwas sichereren Ort, sodass weitere Mittel erworben und verkauft werden können. Die Krone muss das Kriegsrecht beenden, da sie dieses nicht länger aufrechterhalten kann – verwende bis zum Ende des Abenteuerpfades die Spielwerte für Korvosa bei Unruhen (siehe Seite 399).

ABSCHLUSS DES KAPITELS

Sobald die SC 20 Respektpunkte erlangt haben, stimmt der Sonnenschamane zu, den SC zu helfen. Nachdem er mit seinen Ahnen gesprochen hat und nach Flammenfurt zurückgekehrt ist, bittet er sie in sein Zelt. Wenn die SC zu ihm kommen, gratuliert er ihnen dazu, dass sie ihren Status als Fremde abgelegt haben, um zu Angehörigen der Sklar-Quah zu werden. Dann fordert er sie auf, an seinem persönlichen Feuer Platz zu nehmen – als einer der wenigen Schoanti, welche noch etwas über die Mitternachtszähne wissen, hat er wichtige Informationen für sie!

Der Sonnenschamane erzählt den SC die Legende über Kazavons Zähne, wie sie ihm sein Vorgänger berichtet hat:

„Vor vielen hundert Jahren scharte ein Mann namens Mandraivus eine kleine Gruppe Helden um sich zum Kampf gegen einen despotischen Blauen Drachen namens Kazavon. Meine Ahnin gehörte zu jenen, die sich diesem Kreuzzug anschlossen. Ihr Name war Amarund, und sie zählte zu den Schamanen meines Volkes. Sie kehrte erst nach Monaten zurück, und dann war sie nicht mehr dieselbe Frau – ihre Hände zitterten, ihr Blick irrte unstet umher und nachts wachte sie schreiend auf. Sie sprach kaum darüber, was sie an Mandraivus' Seite erlebt hatte, sagte aber, dass sie Kazavon besiegt hätten und Mandraivus nun des Drachen Festung Narbwall in Belkzen kontrolliere.

Doch obwohl Kazavon besiegt worden war, war sein Lebenswille derart gewaltig, dass sogar seine Überreste noch zuckten. Die Helden versuchten, seine Überreste zu zerstören, doch manche Teile des Drachenskeletts widerstanden selbst ihren zerstörerischsten Zaubern. Mandraivus beauftragte daher die sieben überlebenden Helden – darunter Amarund – die Relikte weit weg von Narbwall zu bringen. Keiner sollte den anderen oder Mandraivus mitteilen, wohin er zu gehen gedachte, damit die diversen Relikte verborgen blieben und keine Spuren entstanden, die von einem zum nächsten führten, sodass der Drache nicht ins Leben zurückgeholt werden könnte.

Amarund berichtete dies den anderen Schamanen und enthüllte, dass sie die Zähne des Drachen mitgenommen hatte, welche sie als Mitternachtszähne bezeichnete. Sie und die anderen Schamanen wählten die uralte Pyramide am Ufer der Bucht der Eroberer als Schrein für die Drachenreliquie. Nachdem sie die Zähne in einem geheimen Raum in den Tiefen der Pyramide verborgen hatten, schworen Amarund und ihre Nachkommen, für die Sicherheit der Zähne zu sorgen. Generationenlang erfüllten sie ihre Pflicht – bis Cheliax nach Varisia einfiel und uns vertrieb. Die wenigen Überlebenden, denen das Geheimnis noch bekannt war, mussten mit ihren Verwandten in die Aschlande fliehen. Die nächsten dreihundert Jahre wurde das Wissen von Sonnenschamane zu Sonnenschamane weitergegeben. Voller Sorge sahen wir zu, wie die Stadt Korvosa rings um unseren uralten Reliquienschrein aus dem Boden wuchs."



ZELLARAS GEIST

Der Sonnenschamane erklärt, dass die Fragmente von Kazavons Seele wie Saatkörner seien – sobald sie passenden Boden fänden, könnten sie zu mächtigen Bäumen heranwachsen. So sei es auch bei Ileosa der Fall, deren eigene Grausamkeit und Stärke durch die Zähne ungemein verstärkt wurden. Schlimmer noch – sie besäße nun zwei Seelen: die eigene und eine, die aus dem Fragment von Kazavons Seele erwachsen sei. Zwei Seelen in einer Brust, so überlegt der Sonnenschamane, müssten ihr gewaltige Macht über ihre eigene Sterblichkeit verleihen. Und sollten die SC ihm von dem gescheiterten Mordanschlag auf die Königin zu Beginn des 3. Kapitels berichten, so nickt er nur mit grimmiger, ernster Miene.

DER SEGEN DER AHNEN

Der Sonnenschamane schlägt vor, dass die SC an einem Ritual teilnehmen, welches der Segen der Ahnen genannt wird. Er fragt, ob die SC einen bestimmten Geist oder Ahnen besitzen, zu dem sie eine besonders starke Verbindung haben – je stärker, desto genauer würde der Rat ausfallen,

den der Segen der Ahnen verschafft. Auf den ersten Blick könnte der Geist eines toten Elternteils, Geschwisterteils, Kindes oder Geliebten eine gute Wahl sein, allerdings gibt es noch einen weiteren Geist, dem die SC inzwischen stark verbunden sind: Zellara die Turmdeuterin. Sollten die SC nicht rasch erkennen, dass sie ihre mächtigste Verbindung zur Geisterwelt darstellt, verspürt der Träger von *Zellaras Turmkarten* plötzlich eine von ihr ausgehende Welle an Emotionen und erkennt, dass sie wahrlich die beste Wahl darstellt. (Sollte aber einer der SC ein Schamane oder Spiritist sein, könnte sein Gefährte dennoch eine bessere Wahl darstellen.)

Der Segen der Ahnen ist ein Ritual, welches Sonnenschamanen durchführen, um zu einem aktuellen Problem oder Ereignis Rat aus dem Geisterreich zu erhalten. Die Information teilt nicht der kontaktierte Geist mit, dieser fungiert nur als Übermittler. Das Ritual dupliziert grob gesagt die Effekte von *Heiliges Gespräch* oder *Kontakt zu anderen Ebenen*, besitzt oft aber einzigartige Manifestationen.

Das Ritual verlangt eine zweistündige Vorbereitung und scheint für einen Beobachter nur aus einem rhythmischen, einschläfernden Sprechgesang des Sonnenschamanen zu bestehen. Wer an der Segnung teilhaben möchte, muss sich im Kreis um den Sonnenschamanen und seinen Fokus (ein kleines Lagerfeuer) herum setzen, sodass sie einander berühren und einen ungebrochenen Kreis aus Fleisch und Knochen bilden. Das Ritual muss 2 Stunden vor Sonnenaufgang beginnen, sodass es mit dem Sonnenaufgang endet. Der Sonnenschamane wählt das obere Plateau des Blitzfelsens und außer die SC bitten um ein anderes Vorgehen, ist der gesamte Stamm von Flammenfurt zugegen, um still und respektvoll zuzusehen. Der Schamane beginnt mit Singsangstimme die Stammeslegenden über den Heldenmut und die Weisheit der Ahnen aufzuzählen, wechselt nach 10 Minuten aber in wortlosen, rhythmischen Gesang. Dies währt 2 Stunden lang, dann sinkt er in sich zusammen und der kontaktierte Geist erhebt sich aus dem Rauch des Feuers, um sich an die Teilnehmer zu wenden.

Der sich materialisierende Geist blickt die SC geneigt an. Sollten die SC Zellara gewählt haben, begrüßt sie sie mit Namen und bietet ihnen die nächste Turmdeutung an. Sollten die SC einwilligen, nimmt sie die fünfte Turmdeutung vor (siehe Seite 260).

Egal mit welchem Geist die SC während des Rituals sprechen, wenn der Sonnenschamane den Geist um Rat bittet, wie die SC ihren Feind besiegen können, beginnt er mit klarer, unheimlicher Stimme zu singen. Die Worte dieses Liedes findest du im Kasten auf dieser Seite.

Wenn der Geist sein Lied beendet, fühlt sich jeder SC von Kraft erfüllt, da die Geister der Toten ihn mit Energie stärken, um ihm zu helfen. Die grausamen Untoten von Narbwall sind selbst über viele hundert Kilometer Entfernung hinweg ein Schandfleck auf der Geisterwelt und die Geister möchten daher ebenso wie die SC, dass dieses Böse vernichtet wird. Die Schoanti beobachten beeindruckt, wie das Ritual schließlich endet und der Geist verblasst. Häuptling Hält-Seinen-Klar-Bereit bricht die ehrfurchtsvolle Stille letztendlich: „Diese Freunde der Sonne sind wahrlich von den Ahnen gesegnet. Sie wandeln an der Seite der Geister und tragen das Zeichen ihrer Gunst. Sie ehren uns mit ihrer Gegenwart und Freundschaft. Und wenn sie nun ausziehen, um das Böse zu bekämpfen, welches diese Lande der Asche seit Generationen plagt, so tragen sie die Macht der Sklar-Quah im Herzen. Und sie sollen die Kraft von Vater Sonne in den Händen tragen!"

DAS LIED DES GEISTES

Seristial, Schicksal aus Stahl
Seit ew'ger Zeit in Käfigs Qual.
Viere sind im Narbwall verloren,
Im Untod gebunden hinter uralten Toren.
Zuerst ein Geist, Kriegsdurst erfüllt.
Auf alter Wacht, von Zorn umhüllt.
Teuflische Seele auf eiskaltem Turm,
der zweite Feind jeden nur sieht als Wurm.
Der dritte Feind lauert in Zwingers Dreck,
Todesodem ausgeht von jenem Fleck.
Der letzte zwischen Asch' und Gebeinen,
träumt davon mit dem Tod sich zu einen.
Die Geister, von Krieg und Mühsal zerrüttet,
in ihrer Verdammnis tief sind verschüttet.
Des Angeketteten Herrschafft verblasst,
und kündet vom Ende dessen der so sehr verhasst.
Doch Hoffnung verbleibt zwischen all diesen Ketten,
die Klinge aus bröckelndem Stein gilt's zu retten.
Wenn Tod dem Untod ein Ende bereitet,
auch Kazavons Einfluss dem Ende zuschreitet.

SPIELERUNTERLAGE #4–3

Der plötzliche spirituelle Energieschub verleiht jedem SC zwei weitere Vorteile, die ihnen in Narbwall helfen werden:

Aufgeladene Waffe oder Rüstung: Die Geisterwelt versieht eine Waffe, einen Schild oder eine Rüstung nach Wahl des SC mit Kraft; der fragliche Gegenstand muss nicht beim Ritual zugegen sein. Eine Waffe erhält die besondere Waffeneigenschaft *Verderben (Untote)*, während eine Rüstung oder ein Schild die besondere Rüstungseigenschaft *Geisterhafte Berührung* erhält. Dieser Effekt funktioniert nur auf Burg Narbwall.

Krafterfüllte Seele: Wenn dem SC der nächste Rettungswurf gegen einen Todeseffekt misslingt, wird der Effekt vereitelt, allerdings erhält der SC für 1 Runde den Zustand Betäubt, während die spirituelle Aufladung seiner Seele sich verflüchtigt. Der Schutz kann jeden SC nur ein Mal vor einem Todeseffekt retten, funktioniert aber überall und nicht nur auf Burg Narbwall.

Belohnung: Die SC benötigen zwar nur 20 Respektpunkte, damit der Sonnenschamane sie in die Geschichte der Schoanti einweiht, allerdings könnten sie durchaus weitere Punkte im Rahmen dieses Kapitels erlangen. Belohne sie für außerordentliche Taten mit weiteren 12.800 EP, sofern sie letztendlich einen Respektwert von 30 oder mehr erreichen.



DIE SKELETTE VON NARBWALL

VON GREG A. VAUGHAN



INHALT

KAPITELHINTERGRUND 258
TEIL 1: MARSCH AUF NARBWALL 260
TEIL 2: BURG NARBWALL 268
ABSCHLUSS DES KAPITELS 330

KARTEN

NARBWALL-TORHAUS 263
NARBWALL-ERDGESCHOSS UND UMGEBUNG 275
NARBWALL-GÄSTEFLÜGEL 290
NARBWALL-ERSTER STOCK 299
NARBWALL-HÖHEN 306
NARBWALL-DACH UND HÖHLEN 324



KAPITELHINTERGRUND

AUFSTIEGSÜBERSICHT

Die Charaktere sollten zu Beginn des 5. Kapitels die 13. Stufe besitzen.

14 Die SC sollten während der Erkundung von Narbwall die 14. Stufe erreichen, aber möglichst vor Betreten des Bergfrieds oder des Sternenturmes.

15 Die SC sollten die 15. Stufe erreicht haben, ehe sie die Höhlen unter Narbwall betreten.

Zum Ende des Kapitels sollten die SC etwa die Hälfte der zu Stufe 16 erforderlichen EP besitzen.

Vor mehr als 800 Jahren wurden die orkischen Invasionen aus Belkzens Boden zu einer ständigen Bedrohung für die sich von der Herrschaft des Wispernden Tyrannen erholende Nation Ustalav. Generationenlang stand die Grafschaft Tamrivena (heute als Canterwall bekannt) wehrhaft gegen Belkzen. Als Graf Andachi Tamrivena erbte, wurde rasch erkennbar, dass er weder die taktischen Fähigkeiten noch die Eloquenz seiner Vorgänger besaß. Kilometer um Kilometer drangen die Orks durch Tamrivena nach Ustalav ein, und Graf Andachi verzweifelte. Seine Bitten an die Regierung von Ustalav verschwanden im Sumpf der Bürokratie und selbst seine Gebete an Desna schienen auf taube Ohren zu fallen. Furcht führte zu Verzweiflung und so wandte Andachi sich an den einstigen Schutzherrn seiner Ahnen – Zon-Kuthon, den Gott der Schmerzen und der Dunkelheit. Und tatsächlich wurden die Gebete des Grafen rasch in Gestalt eines mächtigen und fähigen Söldners namens Kazavon beantwortet. Dieser charismatische General übernahm den Befehl über Tamrivenas Armee und brachte sie mit brutaler Disziplin und seinem Wissen um Kampftaktiken in Form. Als die Armee nach Belkzen marschierte, fielen die Orks in Wellen und mit dem

Frühling 4043 AK hatte sie die Orks in die Kodarberge getrieben, sodass der Gutteil des zentralen Belkzens verlassen war. Nach vollendeter Mission kehrte Kazavon nicht nach Ustalav zurück, sondern ließ seine Truppen Burg Narbwall errichten, von wo aus er die umliegenden Tieflande im Auge behalten wollte. Doch schon bald darauf wurden Kazavons wahre Ziele auf furchtbare Weise klar: Diplomaten aus dem südlichen Finismur reisten nach Narbwall, doch ihre Friedensangebote trafen auf Gewalt, als General Kazavon die Diplomaten lebendig häutete, ihre Häute über Gerüsten streckte und mit seinem neuen Wappen bemalte – einem reißzahnbewehrten Totenschädel. Die gehäuteten Toten wurden sodann belebt und unter Kazavons Banner gen Süden nach Finismur zurückgeschickt mit der Forderung, sich ihm zu unterwerfen oder abgeschlachtet zu werden.

Von dieser Wende der Ereignisse schockiert, fand Graf Andachi endlich seinen Mut. Er hob eine neue Armee aus und marschierte westwärts, um seinen früheren General zu stellen und Narbwall zu belagern. Doch schon mit dem nächsten Sonnenaufgang wurden seine Truppen von Kazavons besiegt, Andachi gefangen genommen, vor aller Augen gefoltert und erniedrigt und schließlich hingerichtet.

Über zehn Jahre lang herrschte Kazavon über eine Nation aus Sklaven, Opfern und Schrecken. In den Nachbarlanden verbreiteten sich Geschichten über ganze Felder voller zur Ergötzung des Generals gepfählter Menschen, über Massenhinrichtungen, über Schoanti, die wie wilde Tiere gejagt und dann gezwungen wurden, ihre eigenen Familien abzuschlachten. Es hieß, auf Burg Narbwall fänden kannibalische Festmähler und vampirische Orgien statt. Und so sammelten sich erneut die Truppen der tugendhaften Nationen, um auf Burg Narbwall zu marschieren – doch keine Armee konnte Kazavons Stärke standhalten. Wo aber Armeen scheiterten, sollte ein geheimer Kabal aus Helden des Esoterischen Ordens des Pfalzgräflichen Auges Erfolg haben. Angeführt von einem Paladin namens Mandraivus entdeckte diese Gruppe, dass einer von Kazavons Dienern bereit war, den Kriegsherrn zu verraten – sein Kammerdiener, Kleestad. Der Kammerdiener gab Mandraivus die nötigen Informationen, um Narbwall dort angreifen zu können, wo die Verteidigungsanlagen am schwächsten waren. Während der Kabal sich einen Weg durch die Burg bahnte, eilte Kleestad in seine Unterkunft, um seine Wertsachen zusammen zu raffen und seine Flucht vorzubereiten, allerdings kam Mandraivus' Gruppe schneller voran als von ihm erwartet. Als Kleestad endlich seine Ausrüstung zusammengesucht hatte, gellte bereits der Alarm durch die Burg und Kazavon rief ihn an seine Seite. Dort wurde Kleestad klar, dass Kazavon von seinem Verrat erfahren hatte und ihn nun hatte rufen lassen, um ihn hinzurichten. Der Kriegsherr hatte seinem Kammerdiener gerade die Fußgelenke gebrochen, als Mandraivus die Szene betrat. Der Kampf tobte und Kazavon floh zum Sternenturm, sodass Kleestad in ein Versteck kriechen konnte.

Während des Kampfes entdeckte Mandraivus' Gruppe Kazavons größtes Geheimnis: Der Kriegsherr war kein gewöhnlicher Mann, sondern ein wahnsinniger Großer Blauer Wyrm, der es vorzog, ein Leben als Mensch statt als Drache zu führen. Doch als Mandraivus einen eigentlich tödlichen Schlag mit seinem magischen Schwert *Seristial* führte, wurde Kazavon in seine drakonische Identität zurück gezwungen

Kazavons Leiche blieb jedoch nicht ruhig liegen. Dunkle Energie brodelte in ihr und begann damit, den Drachen wieder zusammenzufügen. Der Kabal nutzte Feuer und Säure und heiliges Licht, doch letztendlich erwiesen sich sieben Skelettfragmente als unmöglich zu zerstören. Mandraivus wies seine überlebenden Mitstreiter an, jeder eines dieser Relikte an sich zu nehmen und sie über die Welt zu verstreuen. Er selbst blieb mit einigen treuen Gefolgsleuten auf Burg Narbwall zurück, um über die Festung zu wachen und sicherzustellen, dass die Diener Zon-Kuthons sie nicht zurückeroberten.

Der Sieg erwies sich jedoch als kurzlebig. Kurz nach dem Aufbruch der Helden gewannen die Orks wieder an Stärke, griffen Burg Narbwall an und überwältigten die Verteidiger. Als Mandraivus fiel, erwachte der Fluch von Burg Narbwall: Durch all die Massaker und all das Blutvergießen in der Festung und um sie herum war die Burg mit negativer Energie aufgeladen worden. Und kaum dass die Orks die Burg erobert hatten, sahen sie sich einer Horde rachsüchtiger Geister und geifernder Untoter gegenüber. Nur einem Ork gelang es, lebendig aus der Festung entkommen, doch hatte sich seine Haut komplett weiß verfärbt angesichts all der Schrecken, deren Zeuge er geworden war. Er brachte seinem Volk die Kunde, dass Burg Narbwall heimgesucht war, und die Kriegsherren der Orks erklärten die Stätte auf ewig für verboten.

Dennoch hatte auch einer von Kazavons Dienern beide Massaker überlebt – Kleestad, der sich mit seinen gebrochenen Füßen während Mandraivus kurzer Zeit der Herrschaft verborgen gehalten hatte. Als er sein Versteck verließ, fand er Narbwall leer und still vor. Und als er von Kammer zu Kammer kroch, stieß er überall nur auf Spuren von Kämpfen und Tod. Schließlich schaffte er es hinab ins Erdgeschoss, wo er auf Mandraivus' Leiche stieß, die gegen einen Brunnen zusammengesunken da lag. Noch im Tod hielt der Paladin die Klinge umklammert, welche Kazavon den Todesstoß versetzt hatte. Halb wahnsinnig vor Schmerz und durch das Erlebte ergriff Kleestad die heilige Klinge und beanspruchte sie für sich. Obwohl sie ihn zu verbrennen begann, rief er Zon-Kuthon an, ob dass dieser Zeuge seines Triumphes werde.

Zon-Kuthon war nicht erfreut. Statt Kleestad zu belohnen, ließ er ihn und das Schwert vom Fluch der Burg ergreifen. Der Kammerdiener hatte Kazavon betrogen und die letzten Stunden damit verbracht, wie ein Wurm durch die Burg zu kriechen, also verwandelte Zon-Kuthon ihn in ein monströses wurmartiges Monster, einen Pharmakos (siehe Seite 475) und schleuderte ihn in ein dunkles Gewölbe unter Narbwall. Ebenso kerkerte er dort die geweihte Klinge *Seristial* ein, an welcher immer noch Kleestads Hände hingen, wobei er dafür sorgte, dass der Fluch die machtvolle Magie der Waffe unterdrückte. Noch heute lebt Kazavons letzter Knecht in diesem unterirdischen Gefängnis – in einer ironischen Wendung wurde er zum Hüter jener Waffe, die seinen Meister zu Fall gebracht hatte...

TEIL 1

MARSCH AUF NARBWALL

Burg Narbwall gehört zu den berüchtigtsten Orten in einem bereits berüchtigten Land. Belkzens Boden ist eine ewige Kriegszone zwischen den Orkstämmen. Es ist eine verheerte, von Orks beherrschte Landschaft, deren Boden von der Asche zahlloser Schlachten bedeckt ist – doch selbst die Orks wagen es nicht, Burg Narbwall zu betreten. Seit Jahrhunderten ist die Burg sich selbst und den Geistern überlassen, doch in der Nähe lagert ein kleiner Stamm halbwahnsinniger Orks, die Totenwächter. Was in Narbwall verblieben ist, sollte die Helden von Korvosa bis an ihre Grenzen treiben – und darüber hinaus!

Der Großteil dieses Kapitels befasst sich mit der Erkundung einer der beiden Herrschersitze, welche in diesem Abenteuerpfad eine Rolle spielen – Schloss Korvosa wird im letzten Kapitel behandelt. Ehe die SC dieses Kapitel beginnen, sollten sie von der Klinge *Seristial* erfahren und möglichst die 13. Stufe erreicht haben oder kurz davor stehen, diese zu erlangen. Wahrscheinlich haben sie durch das Lied des Geistes während des Segens der Ahnen im 4. Kapitel davon erfahren, allerdings können auch andere Methoden zu diesem Wissen führen, z.B. Mächtige Erkenntnismagie, welche die SC bei der Suche nach Wegen, die Königin zu besiegen nutzen. Sobald die SC erkennen, dass die mächtigste Waffe gegen die verrückte Königin in Narbwall ruht, müssen sie an diesen fernen Ort reisen. Viele Methoden könnten ihnen helfen, die Burg zu erreichen. Zauber wie *Mächtiges Teleportieren, Pflanzentor, Schattenreise* und *Windwandeln* können allesamt die Reisezeit verkürzen. Sollten sich die SC hingegen entscheiden, zu Fuß oder mit Pferden zu reisen, haben sie genügend Zeit für die grob 450 km von Flammenfurt bis Narbwall. Verwende die Tabellen für Zufallsbegegnungen auf Seite 464 für Begegnungen mit den lokalen Gefahren in den wüstenartigen Aschlanden und dem noch gefährlicheren Belkzen. Neben „Vertraute Teufel" gibt es aber in diesem Kapitel keine festgelegten Reisebegegnungen, da die Handlung eigentlich erst mit Erreichen der uralten Festung beginnt.

Natürlich stehen auch in Korvosa die Uhren nicht still – zu Beginn dieses Kapitels werden viele Entwicklungen in der Stadt aufgezählt, die auf die zurückkehrenden SC warten. Sollten die SC über schnelle Reisemöglichkeiten wie z.B. Teleportation verfügen, ist es ihnen natürlich möglich, praktisch simultan in Narbwall aktiv zu sein und die ersten Begegnungen und Ereignisse in Teil 1 des 6. Kapitels zu erleben. Ehe sie aber versuchen, in Teil 3 des 6. Kapitels die Versunkene Königin zu betreten, sollten sie *Seristial* erlangt und dabei wenigstens die 15. Stufe erreicht haben – ansonsten kann der Kampf gegen Königin Ileosa nur in einer Katastrophe enden.

DIE FÜNFTE TURMDEUTUNG

Es mag schwierig werden, Zellaras fünfte Turmdeutung zeitlich einzubringen. Am besten sollte sie stattfinden, ehe die SC nach Narbwall aufbrechen. Erzähltechnisch wäre sie perfekt als Teil des Segens der Ahnen (siehe Seite 254) angebracht, doch sollten die SC diesen Segen erlangen, ehe sie Teil 3 des 4. Kapitels hinter sich gebracht haben, solltest du noch mit der Turmdeutung warten. In diesem Fall sollte Zellara den SC, der ihre Karten mit sich führt, zur Durchführung der Turmdeutung drängen, ehe die SC in der Umgebung von Narbwall eintreffen.

Wenn diese Turmdeutung geschieht, solltest du die Deutung nutzen, um die SC zu ermutigen, nach Narbwall zu gehen, um *Seristial* zu finden. Die Karten der Vergangenheit sollten für Kazavons tyrannische Herrschaft über Belkzen und seine Niederlage gegen Mandraivus und seine Verbündeten stehen. Die Karten der Gegenwart sollten von Königin Ileosas großer Macht sprechen und andeuten, dass es dumm wäre, sich ihr ohne *Seristial* zu stellen; diese Karten könnten aber auch Narbwall symbolisieren. Die Karten der Zukunft sollten Hinweise auf die kommenden Begegnungen in Narbwall geben, insbesondere auf jene mit den gegenwärtigen Herren der heimgesuchten Burg (siehe Seite 273).

Verwende diese Karten, um den SC anzudeuten, dass Weisheit in der nahen Zukunft wichtig sein wird und dass sie sich gegen Todesmagie und Untote stärken sollten. Letztendlich kannst du auf diese Weise auch Hinweise geben, dass die Bruderschaft der Gebeine in der nahen Zukunft ein (lebens-) wichtiger Verbündeter sein könnte, die SC aber dennoch darauf achten sollten, wem von diesen schwierigen Verbündeten sie wie viel Vertrauen schenken. In Anhang 3 findest du weitere Informationen zur Durchführung einer Turmdeutung.

VERTRAUTE TEUFEL

Sobald die SC beschließen, nach Narbwall zu reisen, planen die Beauftragten der Bruderschaft der Gebeine, Laori und Sial, sich mit ihnen zusammenzutun. Sie wollen ebenso wie die SC, dass die *Drachenzahnkrone* der Königin abgenommen wird. Was nach dem Sieg über Ileosa mit der Krone passieren soll, ist noch ungeklärt, allerdings wissen Laori und Sial, dass sie es nicht allein bis zu diesem Punkt schaffen werden. Und für die SC könnte es nicht die weiseste Wahl sein, ohne den Rat und die Unterstützung von Zon-Kuthon-Anhängern in eine uralte Festung vorzustoßen, die einst diesem Gott geweiht gewesen war.

Mit Beginn dieses Kapitels nimmt Laori zu den SC Kontakt auf. Auch wenn Sial der charismatischere der beiden ist, kennt Laori die SC wahrscheinlich bereits. Sollten die SC sich mit Laori im Laufe des 3. Kapitels im Streit getrennt oder sie sogar getötet haben, dann solltest du den folgenden Abschnitt so anpassen, dass Schattengraf Sial sie kontaktiert und möglicherweise eine frisch ins Leben zurückgeholte (mittels *Wahre Auferstehung*; die Bruderschaft ist dafür aufgekommen) Laori dabei hat, welche sich gern mit der Gruppe vertragen möchte.



Im Weiteren geht dieses Kapitel aber davon aus, dass Laori die SC kontaktiert. Sie benutzt ihren *Zauberstab: Verständigung*, um mit jenem SC zu kommunizieren, zu dem sie die beste Beziehung aufgebaut hat, und übermittelt die folgende Mitteilung:

„Hallo! Ich bin's, Laori! Ich habe mit ein paar Freunden gesprochen und wir wollen alle dasselbe. Wir sollten uns treffen! Und über Dinge reden! Ummm... Mist."

Da der Zauber ihr nur eine begrenzte Anzahl Worte erlaubt, nutzt sie ihren Zauberstab erneut und redet weiter, egal wie die Antwort auf ihre bisherigen Worte ausgefallen ist – sie könnte ihre zweite Botschaft natürlich auch an die Antwort anpassen.

„Dieser Zauber nervt mich. Aber egal. Da bin ich wieder. Wir sollten reden! Sag mir, wo und wann und wir sind dann da. Ummm... Bis bald?"

Sofern die SC einem Treffen mit Laori und ihren „Freunden" zustimmen und ihr einen Treffpunkt melden (sie und Sial stimmen fast jedem Ort zu, da sie hoffen, durch Kooperation das Vertrauen der Gruppe zu erlangen), reisen die beiden mittels *Schattenreise* zum gewählten Ort. Laori begrüßt die SC mit breitem Lächeln und einem fröhlichen „Hey!", während Sial still beobachtet und sein Kyton-Eidolon Asyra einen Schritt hinter ihm abwartet. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20, erkennt er korrekt, dass Sial von Laoris Verhalten offenbar frustriert und genervt ist. Laori steht den SC zwar freundlicher gegenüber, weiß aber um ihre Fehler, darunter ihre Neigung, die falschen Dinge zur falschen Zeit zu sagen. Als Teil der Übereinkunft mit Sial, die SC hinzuzuziehen, hat sie zugestimmt, ihm den Großteil des Redens zu überlassen. Sial begrüßt die SC mit gleichmäßiger, kultivierter Stimme, wobei sein Akzent verrät, dass er aus Cheliax stammt. Er erklärt den SC, dass er und Laori die Nation Nidal repräsentieren, und dankt ihnen, dass sie eine gesuchte Kriminelle (Andaisin) der Gerechtigkeit zugeführt haben. Ferner erklärt er, aufgrund Laoris „enthusiastischer" Empfehlungen einen Vorschlag für die SC zu haben: Er bietet ihnen seinen und Laoris Rat und ihre Unterstützung bei der Erkundung Narbwalls an. Im Gegenzug hofft er, dass die SC die *Drachenzahnkrone* am Ende der Kirche Zon-Kuthons überlassen werden.

Mit Beginn dieses Kapitels hat die Bruderschaft der Gebeine offiziell entschieden, dass die SC als Verbündete wertvoller sind denn als Feinde, da die Bruderschaft die *Drachenzahnkrone* in ihren Besitz bringen will. Ebenso wollen sie die anderen Relikte Kazavons einsammeln und sicherstellen, dass sie niemals benutzt werden, um diesen Streiter Zon-Kuthons ins Leben zurückzuholen. Sollten die SC an dieser Behauptung Zweifel äußern, kann Sial ferner ausführen, dass Kazavons Zähne im Grunde der Bruderschaft gehören und der Kirche zurückgegeben werden sollten. Dass die Zähne und Ileosa getrennt werden sollten, dürfte ein gemeinsames Ziel sein, auf das man sich einigen könne. Und da dazu *Seristial* benötigt wird, die einzige Waffe, welche Kazavons Einfluss überwinden kann, dürfte die Bergung des Schwertes ebenfalls unter die gemeinsamen Ziele fallen.

Das Hauptproblem bei der Angelegenheit ist aber, dass die Untoten von Narbwall nicht länger zu Zon-Kuthon gehören. Jene Untoten, die Kazavons uralten Herrschaftssitz heimsuchen, verfügen über freien Willen und haben ihre alten Bündnisse längst aufgekündigt, egal ob sie zu Lebzeiten Kazavon oder Mandraivus treu gewesen waren. Entsprechend stellen sie für die SC und auch die Beauftragten der Bruderschaft eine Gefahr dar. Hinzu kommt, dass kein wahrer Anhänger Zon-Kuthons *Seristial* sicher führen oder auch nur transportieren könnte.

Und jene Bewohner Narbwalls, welche immer noch dem Herrn der Mitternacht anhängen, dürften sich aktiv Leuten guter Gesinnung in den Weg stellen. Ganz klar erwachsen die besten Chancen, Narbwall erfolgreich zu erkunden und *Seristial* zu bergen aus einer Allianz zwischen den SC und der Bruderschaft der Gebeine – und genau dies schlagen Laori und Sial den SC vor.

Obwohl Laori und Sial beide der Bruderschaft der Gebeine angehören, mögen sie einander nicht sonderlich. Sial betrachtet Laoris Überschwang und schrilles Auftreten als einer Anhängerin des Herrn der Mitternacht unwürdig, während Laori Sial als arrogant und zu ichbezogen einstuft, um einen Ehrenplatz innerhalb der Bruderschaft zu verdienen. Beide wissen aber auch, dass die Erlangung der *Drachenzahnkrone* weitaus wichtiger ist als ihre kleinlichen Streitereien – gelingt es ihnen, Kazavons Zähne zu erlangen und im fernen Nidal der Leitung der Bruderschaft zu übergeben, so bringt ihnen dies Ruhm. Die beiden Beauftragten haben in den letzten Monaten unabhängig operiert und ihren Vorgesetzten alle paar Wochen vielversprechende, letztendlich aber falsche Berichte zukommen lassen, um weiterhin Unterstützung und Mittel zu erhalten. Sollte ihre Organisation erfahren, was sie mittlerweile alles wissen, könnten sie alle Hoffnungen auf Ruhm und Anerkennung vergessen, da

die Bruderschaft dann mobilisieren und in Scharen nach Korvosa kommen würde, um die Zähne zu ergattern. Allein haben die beiden allerdings keine Chance, *Seristial* zu gewinnen und Ileosa zu besiegen – um also Erfolg zu haben, müssen sie nicht nur miteinander, sondern auch mit den SC zu arbeiten lernen.

Bemühe dich, die beiden als Begleiter darzustellen, die sich mehr bemühen, den SC zu gefallen und mit ihnen zurechtzukommen als miteinander. Sie erklären, dass sie die Ereignisse in Korvosa verfolgt haben und wie Kazavon über Königin Ileosa Einfluss erlangt hat. Falls es den SC nicht gelungen ist, sich mit den Sklar-Quah zu verbünden, könnten Sial und Laori sie sogar über Teile der Hintergrundgeschichte informieren. Nachdem sie die Situation aus ihrer Sicht dargelegt haben, schlagen Sial und Laori eine Zusammenarbeit vor.

Wähle aus, welcher der beiden Gesandten der Bruderschaft den SC vertrauenswürdiger und als besser geeigneter Gesprächspartner erscheint. Dieser Gesandte gilt künftig als der „Verbündete", während der andere zum „Gegenspieler" wird. Der Verbündete bleibt den SC gegenüber loyal und weiß ihre Unterstützung zu schätzen, während der Gegenspieler ob der augenscheinlichen Bevorzugung des Verbündeten neidisch und misstrauisch wird. Der Gegenspieler bleibt still, lässt den Verbündeten meistens reden und bleibt auch während des Abenteuers größtenteils hilfsbereit. Bei manchen Begegnungen in Narbwall könnten Verbündeter und Gegenspieler unterschiedliche Aktionen ausführen (z.B. könnte der Gegenspieler „versehentlich" einen SC mit einem schädigenden Flächeneffekt betreffen). Gegen Ende des Abenteuers greift der Gegenspieler schließlich den Verbündeten an, um sich zu rächen (siehe Bereich **G7**).

Sofern die SC der Möglichkeit einer Zusammenarbeit zustimmen, erklärt der Verbündete, dass ihre Gruppe sehr an Kazavon und seinen Relikten interessiert sei, Königin Ileosa aber keinen Platz in ihren Plänen hätte. Sie wollen sie daher zerstören und die Drachenzähne ihrer Krone an sich nehmen. Der Verbündete schlägt daher vor, dass die SC und die Bruderschaft fortan zusammen – oder zumindest nicht gegeneinander – arbeiten und sich die Gefahren von Burg Narbwall vornehmen, damit die Wahrscheinlichkeit steigt, dass letztendlich das Schwert geborgen wird. Sobald man *Seristial* in Händen hätte, könnte man dann den nächsten Schritt bestimmen.

Sollten die SC der Allianz zustimmen, teilt der Verbündete ihnen die genaue Position von Narbwall mit, was ihnen möglicherweise Tage der Reise erspart. Der Verbündete schlägt nicht vor, dass beide Gruppen zusammen reisen (er fürchtet, dass der Gegenspieler die Geduld verlieren und etwas Dummes machen könnte), doch sollten die SC derartiges vorschlagen, geht er darauf ein. Ansonsten schlägt der Verbündete vor, dass man sich zusammentun und die Ressourcen vereinen sollte, sobald die SC Narbwall erreichen, um gegen das zu bestehen, was in der heimgesuchten Festung wartet.

Ferner kann der Verbündete den SC etwas zur Kazavons Geschichte erzählen, insbesondere dass der Kriegsherr wohl auf mehrerlei Weise wahnsinnig gewesen sei. Dass der Drache es bevorzugte, als Mensch zu leben und sogar seine Burg nach menschlichen Maßstäben errichtete, ließ ihn in den Augen anderer Drachen garantiert als wahnsinnig erscheinen. Und seine bösartigen und verabscheuungswürdigen Taten gegen seine früheren Verbündeten sorgten dafür, dass man sich seiner als eines gefährlichen Irren erinnerte. Selbst die Kirche Zon-Kuthons sieht in ihm einen instabilen Zeloten, dessen Tod der Kirche eine größere Hilfe war als alles, was er zu Lebzeiten erreicht hatte. Kazavons Neigung zum übermäßig Dramatischen machte ihn zu einem leicht zu hassenden Bösewicht – und wie der Verbündete ausführen kann, ist es für das Gedeihen einer Kirche nicht weise, über einen Streiter zu verfügen, bei dem es sich um ein widerwärtiges Monster handelt, gegen welches die Feinde der Kirche zu Felde ziehen. Beide Gesandte geben offen zu, dass die Bruderschaft daher nicht die Absicht hegt, Kazavon ins Leben zurückzuholen – sie will nur seine Überreste sichern.

Im Laufe dieses Kapitels stoßen die SC auf Bereiche, wo der Begleittext auf mögliche Fertigkeitswürfe für Wissen hinweist, mit denen sie mehr über Narbwalls Geschichte erfahren können. Sollten die SC von Sial und Laori begleitet werden, kann der Verbündete bei Fertigkeitswürfe für Wissensfertigkeiten, in denen er Ränge besitzt, 10 nehmen und alle anderen Würfe für Wissenfertigkeiten ungeübt ablegen. Dies repräsentiert das Eingeweihtenwissen des Verbündeten über Narbwall und seine Geschichte.

Die Bruderschaft ist zu diesem Zeitpunkt nicht an einem Kampf interessiert – sollten die SC ein Bündnis ablehnen und Laori und Sial lieber angreifen, ziehen die beiden sich rasch zurück, verfluchen die SC und versprechen ein Nachspiel. Kurz darauf haben die beiden einen verbitterten Streit und trennen sich. Jeder versucht auf eigene Faust, die Burg zu infiltrieren. Die SC könnten daher später beiden in der Burg begegnen.

LAORI VAUS **HG 10**

EP 9.600

TP 108 (siehe Seite 450)

SIAL **HG 11**

EP 12.800

TP 93 (siehe Seite 456)

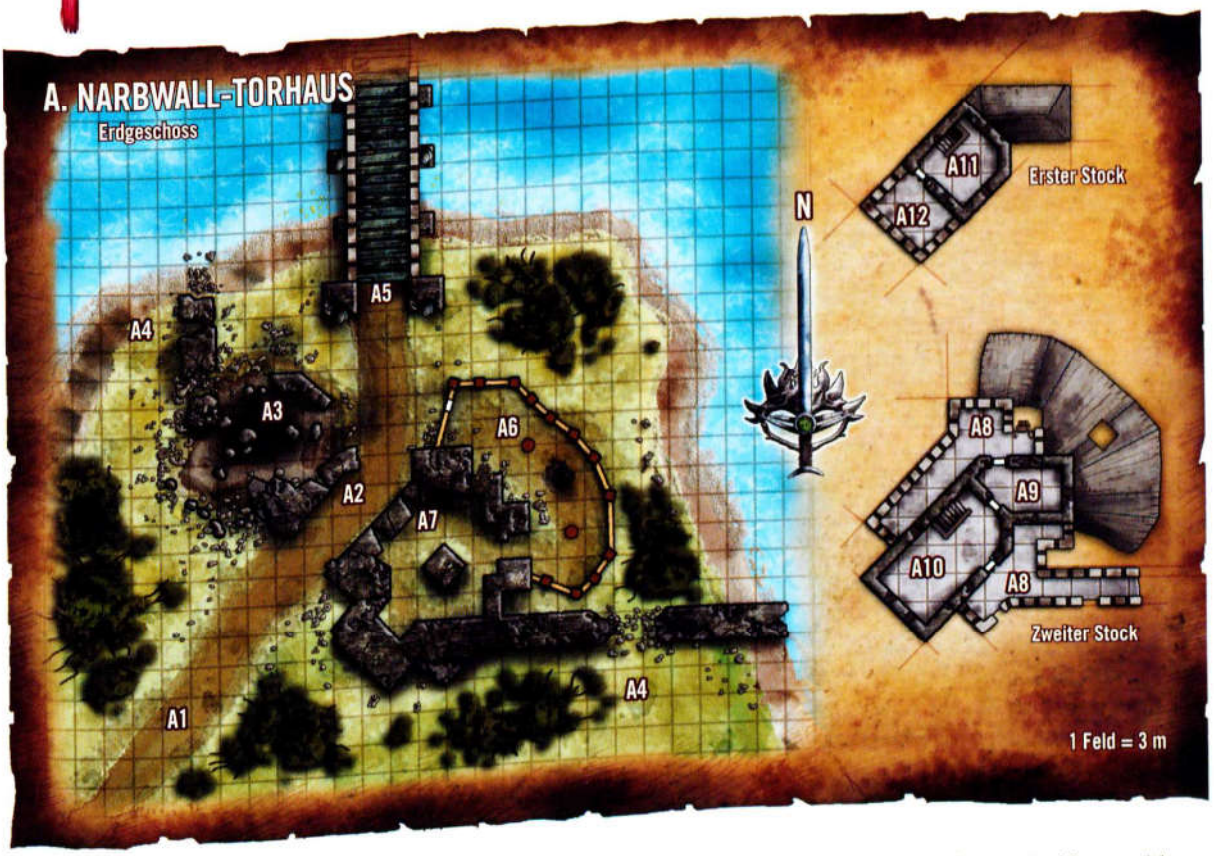
ASYRA **HG —**

TP 94 (siehe Seite 456)

Belohnung: Belohne die SC mit 22.400 EP, sofern sie mit den beiden Beauftragten der Bruderschaft ein Bündnis eingehen.

DIE UMGEBUNG VON NARBWALL

Narbwall erhebt sich an der östlichen Spitze der Kodarberge im nördlichen Teil von Belkzens Boden. Die einst hier aktiven Vulkane ruhen schon lange, haben aber einige wahrlich beachtliche Geländemerkmale hinterlassen. Eines davon hat Kazavon zum Bau seiner Burg genutzt: Die Burg steht auf einer kleinen Insel in einem Kratersee, bei dem es sich um die Caldera eines ruhenden Vulkans in 450 m Höhe über



Bodenniveau handelt. Die kahlen Hügel sind von allem Leben verlassen, sieht man von Moosen hier und einzelnen, knurrigen Bäumchen dort ab. Manchmal nisten Wyvern, Chimären und andere fliegende Raubtiere in den Klippen, doch je näher die Gruppe Narbwall kommt, umso seltener werden auch diese Kreaturen, ganz so, als wäre die Luft um die Burgruine giftig. Sogar die Orkstämme von Belkzen meiden diese Hügel – mit einer Ausnahme. Siehe hierzu die Beschreibung des Torhauses. Listige Reisende können orkischen Verfolgern entkommen, indem sie sich auf diesen Grat zurückziehen, allerdings könnten sie so vom Regen in die Traufe kommen, da sie es nun mit den Bewohnern Narbwalls zu tun bekommen.

Narbwall ist eine beeindruckende Ansammlung von Türmen und Befestigungsanlagen. Dunkle Wolken aus Aasfressern kreisen hoch über der Burg, allerdings wagt keiner der Vögel die Landung. Die Burg ist über eine einzelne Brücke mit einer kleinen Halbinsel an der Südseite des Sees verbunden, wo ein zerfallenes Torhaus steht.

Burg Narbwall wird umfänglich im nächsten Teil dieses Kapitels vorgestellt. Die SC können sich der Burg nähern, wie sie möchten. Der Damm, welcher die Insel mit dem Torhaus verbindet, mag ihnen als der direkte Zugang erscheinen, doch sollten sie fliegen können, könnte der Luftweg ihnen sicherer erscheinen. Ebenso könnten sie überlegen, sich schwimmend zu nähern. Allerdings enthalten alle drei Ansätze ihre eigenen Gefahren, wie weiter unten im Text erklärt. Nutzung von Heimlichkeit kann jeden dieser Ansätze sicherer gestalten, doch der beste Weg mag immer noch darin bestehen, direkt in die Burg – oder auf eines der Dächer – zu teleportieren. Dies könnte aber zu Problemen führen, sollten die SC gezwungen sein, die Burg zu Fuß zu verlassen, da sie es dann mit Orks, Würmern und Gargylen zu tun bekommen könnten, wenn ihre Ressourcen knapp sind!

A NARBWALL-TORHAUS

Der einzige Landzugang zu Burg Narbwall führt durch ein befestigtes Torhaus am Ufer einer kleinen Halbinsel. Das Torhaus besteht aus einer zerfallenen Außenmauer zu beiden Seiten der Überreste der Türme des Torhauses. Der westliche Turm ist eingestürzt, der andere wirkt zwar ramponiert, steht aber noch und dient einer windschiefen Hütte als Stütze.

Im Gedächtnis der Orkstämme von Belkzen sind die Tage wohlverankert, in denen Kazavon sie unter seinen Stiefeln zermalmte und zwang, sich in den zerklüfteten Ödlanden des nördlichen Belkzen zu verbergen. Orkische Kriegsherren sprechen andächtig davon, wie glanzvoll die Burg erstrahlte, wie ein „Menschling" Kazavon besiegte, nur um selbst von den Orks niedergestreckt zu werden. Die Kriegsherren erinnern sich aber auch daran, dass jeder, der sich auf der Burg niederlassen wollte, es mit den dortigen ruhelosen Geistern zu tun bekam. Nur wenige Orks, welche die Festung nach ihrem Sieg für sich beanspruchten, verließen diese auch wieder lebend – und die meisten waren nach den dort erlebten Schrecken nicht mehr ganz bei Verstand.

Die Orks wandten folglich dieser furchtbaren Hinterlassenschaft den Rücken zu und machten sich daran, das restliche Belkzen zurückzuerobern, während sie Narbwall



den Geistern der Schande und der Niederlage überließen. – Sie erklärten es für ihr Volk als tabu! Doch nicht alle Orks verließen Narbwall: Mit den Totenwächtern ist ein Stamm zurückgeblieben, welcher über die Burg wacht. Unter der gegenwärtigen Führung eines Barbaren namens Ury Siebenschädel haust diese kleine Gruppe hochtrainierter und gefährlicher Orks in dem zerstörten Torhaus. Während ihre Ahnen damals bei Bezug des Ortes vielleicht noch bestimmte Ziele im Sinn gehabt hatten, wissen diese Orks heute nur noch, dass sie Wache stehen, um sicherzustellen, dass nichts nach Narbwall hinein oder von dort heraus kommt. Die Totenwächter bemalen ihre Gesichter mit weißer Farbe, um die Legende vom Entkommen ihres Ahnen aus Narbwall zu ehren, dessen Haut sich dabei angeblich schlohweiß verfärbt hatte.

Das Tor des Torhauses ist in schlechtem Zustand. Der westliche Turm ist eigentlich nur noch ein Trümmerhaufen. Der östliche Turm sieht im Vergleich viel besser aus, müsste aber generalsaniert werden, damit er nicht ständige Reparaturen benötigt. Neben dem Turm haben die Orks einige primitive Unterkünfte errichtet, da sie die Verteidigungseinrichtung bewahren, ihre strukturelle Integrität aber nicht durch ständige Nutzung über die Maßen beanspruchen wollten.

Die Bereiche des Torhauses werden im Folgenden zwar einzeln vorgestellt, es ist aber sehr wahrscheinlich, dass die Totenwächter sich komplett den SC entgegenstellen, sobald der Stamm erkennt, dass diese in ihr Revier eindringen. Ein Konflikt mit dem gesamten Stamm gleichzeitig ist eine Begegnung mit HG 13.

A1 Vorhof

Vor dem Tor ist ein Bereich von Schutt und anderem freigeräumt, auch wenn immer noch uralte Knochen und zerbrochene Waffen lange zurückliegender Schlachten aus der seichten Erdschicht ragen.

Orkwachen halten den Weg zum Torhaus von den Bereichen **A2** und **A11** aus im Auge. Sollten sie die SC kommen sehen, geben sie Alarm und bereiten sich auf einen Kampf vor – die Totenwächter haben kein Interesse an Diplomatie!

Entwicklung: Wird Alarm gegeben, verteilen die Orks sich über das Torgebäude und machen ihre Bögen bereit: Zwei Orks gegen nach Bereich **A7**, drei nach Bereich **A8** und einer nach Bereich **A12**. Sie konzentrieren die Angriffe mit ihren vergifteten Pfeilen auf Charaktere in schweren Rüstungen in der Hoffnung, sie hinreichend zu schwächen, sodass sie durch ihre Ausrüstung behindert werden. Die Orks tun ihr Bestes, um die SC am Betreten der Burg zu hindern, doch sollten die SC durchbrechen und nach Narbwall weitermarschieren, so verfolgen die Orks sie nicht.

A2 Torweg (HG 7)

Früher haben zwei Tore an jedem Ende diesen Durchgang versperrt, doch sie sind längst fort. Das Gebäude ist im Südwesten noch am intaktesten, im Nordwesten dagegen zerstört.

Kreaturen: Hier ist stets ein Totenwächter positioniert.

TOTENWÄCHTERORK **HG 7**

EP 3.200
Orkischer Kämpfer 8 (*MHB*, S. 204)
CB Mittelgroßer Humanoider (Ork)
INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG
RK 19, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 17 (+2 GE, +7 Rüstung)
TP 72 (8W10+24)
REF +4, **WIL** +2, **ZÄH** +8; +2 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Wildheit
Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Zweihändige Axt +1*, +17/+12 (1W12+11/19–20/×3)
Fernkampf *Kompositlangbogen +1*, +11/+6 (1W8+6/×3)
Besondere Angriffe Waffentraining (Äxte +1)

TAKTIK
Vor dem Kampf Jeder Ork hat drei seiner Pfeile mit Schattenessenz bestrichen.
Im Kampf Die Orks ziehen es vor, mit ihren Zweihändigen Äxten zu kämpfen, ignorieren aber auch keine Gelegenheit, einem Gegner im Fernkampf Schaden zu verursachen oder ihn durch Beschuss zu zwingen, zu ihnen in den Nahkampf zu kommen.
Moral Solange Ury lebt, kämpfen die Totenwächter bis zum Tod. Sobald der Anführer gefallen ist, flieht ein Ork, wenn er unter 13 TP reduziert wird.

SPIELWERTE
ST 20, **GE** 14, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 6
GAB +8; **KMB** +13; **KMV** 25
Talente Blind kämpfen, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Heftiger Angriff, Kernschuss, Mächtiger Waffenfokus (Zweihändige Axt), Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Zweihändige Axt), Waffenfokus (Zweihändige Axt), Waffenspezialisierung (Zweihändige Axt)
Fertigkeiten Heimlichkeit +12
Sprachen Gemeinsprache, Orkisch
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 2
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, Schattenessenz (3; bereits auf 3 Pfeile aufgetragen); **sonstige Ausrüstung** *Brustplatte +1*, *Kompositlangbogen+1* (+5 ST) mit 20 Pfeilen, *Zweihändige Axt +1*, 100 GM

A3 Zerstörter Turm

Dieser Torturm ist nur noch ein 6 m hoher Trümmerhaufen mit ein paar Mauerresten.

A4 Aussenmauer

Die Überreste dieser zerfallenen Mauer sind 6 m hoch – zumindest dort, wo sie noch nicht eingestürzt sind.

Die Mauer kann mit Fertigkeitswürfen für Klettern gegen SG 20 erklommen werden.

A5 Damm

Zwei breit grinsende Gargylen flankieren einen Torbogen am Zugang zum Damm, welcher über den See nach Burg Narbwall führt.



A6 Unterkünfte der Totenwächter (HG 11)

Ein primitives Holzgebäude lehnt unbeholfen gegen das Steingebäude im Süden. Offenbar ist es kein Teil des ursprünglichen Torhauses. An der Westseite hängt eine offene Tür schief in den Angeln.

Kreaturen: Dieses Gebäude dient den sechs Orks des Totenwächterstammes als Schlafplatz. Die Deckenhöhe ist 3 m und drinnen ist es verräuchert und stinkt nach Orkschweiß und schlimmerem. Durch ein Loch in der Decke führt eine Leiter hinauf zum Wehrgang (Bereich **A8**).

TOTENWÄCHTERORKS (4) **HG 7**

EP je 3.200

TP je 72 (siehe Seite 265)

A7 Schützenkammer

Diese Kammer über dem Torweg ist noch weitestgehend intakt. Schießscharten liegen über dem Eingang. Stinkende Säcke und schimmlige Kisten wurden gegen die Wände gestapelt.

Die Orks lagern hier verschiedene Versorgungsgüter und Lebensmittel, welche für die meisten aber ungenießbar sind.

A8 Wehrgänge

Diese Wehrgänge liegen 6 m über dem Boden.

A9 Eingangsbereich

Risse durchziehen den bröckligen Steinboden dieses Raumes, den das Holzgestell darunter gerade so zusammenhalten kann.

Obwohl der Boden hier rissig und instabil wirkt, kann man ihn sicher begehen.

A10 Siebenschädels Kammer (HG 10)

Ein gegen die Treppe geschobenes Feldbett füllt diesen Raum zusammen mit einer schlecht konservierten, ausgestopften und von der 4,50 m hohen Decke gehangenen, schwarzen Riesenschlange.

Die südöstliche Tür ist von innen verrammelt.

Kreaturen: Diese Kammer gehört Uri Siebenschädel. Die zur Schau gestellte gewaltige Nachtbauchboa wurde von ihm getötet und ausgestopft, worauf der Ork äußerst stolz ist. Die Totenwächter haben häufig neue Häuptlinge, doch Ury hält diese Position bereits rekordverdächtige drei Jahre. Als Sohn eines Kriegshäuptlings des Stammes der Verrotteten Zunge giert er darauf gegen andere Feinde als wilde Tiere und relativ geistlose Monster zu kämpfen, sodass er sich den SC nur zu gern stellt.

URY SIEBENSCHÄDEL **HG 10**

EP 9.600

Orkischer Barbar 11 (*MHB*, S. 204)

CB Mittelgroßer Humanoider (Ork)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 14 (+3 GE, -2 Kampfrausch, +1 Natürlich, +5 Rüstung)

TP 143 (11W12+66)

REF +6, **WIL** +5, **ZÄH** +12

SR 3/—; **Verteidigungsfähigkeiten** Fallengespür +3, Verbesserte Reflexbewegung, Wildheit

Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf *Akeraum* +20/+15/+10 (2W6+11/17–20), Biss +13 (1W4+3)

Fernkampf *Kompositlangbogen +1*, +15/+10/+5 (1W8+8/×3)

Besondere Angriffes Kampfrauschkräfte (Animalische Wut, Erhöhte Schadensreduzierung +1, Kein Entkommen, Starker Geist, Wachsame Kampfhaltung +2), Stärkerer Kampfrausch (26 Runden/Tag),

TAKTIK

Im Kampf Sollte Alarm gegeben werden, verfällt Ury in Kampfrausch und eilt nach Bereich **A8**, um sich den dortigen Orks als Bogenschütze anzuschließen. Nach einigen Runden wird er aber ungeduldig und springt von der Mauer (er versucht einen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 15, um den Fallschaden zu reduzieren), um die Eindringlinge im Nahkampf anzugreifen.

Moral Ury kämpft bis zum Tod und verfolgt Gegner gnadenlos – nur an den Toren von Narbwall macht er kehrt.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 16, **KO** 20, **IN** 6, **WE** 8, **CH** 10

GAB +11; **KMB** +18 (Gegenstand zerschmettern +22); **KMV** 29 (31 gegen Gegenstand zerschmettern)

Talente Heftiger Angriff, Mächtiges Gegenstand zerschmettern, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Zweihänder), Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Waffenfokus (Zweihänder)

Fertigkeiten Einschüchtern +14, Wahrnehmung +13

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung

Ausrüstung *Kettenhemd +1, Kompositlangbogen +1* (+7 ST) mit 20 Pfeilen, *Akeraum (Zweihänder des Verderbens (Drachen) +1), Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, Halskette mit sieben silberüberzogenen Roten Nestlingschädeln (Wert 1.050 GM), 100 PM, 65 GM

A11 Wachposten (HG 7)

Der abgesackte Steinboden dieses Raumes ist von Rissen und kleinen Löchern durchzogen, durch die man die Holzbalken darunter sehen kann. In manchen Fällen kann man auch in den Raum darunter sehen.

Diese Kammer ist instabil. Sollte mehr als eine mittelgroße Kreatur eintreten, bricht der Boden ein, alle stürzen nach Bereich **A10** hinab und erleiden 2W6 Schaden (REF, SG 15, halbiert). Man kann die Gefahr mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 oder für Wissen (Baukunst) gegen SG 15 erkennen.

Kreaturen: Hier wacht ein einzelner Totenwächterork. Er weiß um die Instabilität des Bodens und kennt die sicheren Trittstellen. Sollte er sehen, dass ein SC hereinkommen will, bewegt er sich nach Bereich **A12**, um einen Einsturz zu vermeiden.

TOTENWÄCHTERORK **HG 7**

EP 3.200

TP 72 (siehe Seite 265)

A12 Turmdach

Der Boden dieses nach oben offenen Wehrturmdaches ist von Rissen durchzogen und durchgesackt, sodass er recht unsicher wirkt.

Diese Wehranlage liegt in 10,50 m Höhe. Es besteht dieselbe Einsturzgefahr wie bei Bereich **A11**.

Kratersee (HG 13)

Das Wasser des Kratersees rund um Burg Narbwall ist dunkel und unnatürlich ruhig. Es scheint beinahe so, als würde es nur das grimme Gebäude widerspiegeln, nicht aber den Himmel darüber (sofern nicht gerade eine feuchte, graue Nebelbank über dem Gewässer liegt). Dieser tiefe Gebirgssee ist das letzte Hindernis für jeden, der Burg Narbwall stürmen will, ist er doch bis zu 240 m tief. Winzige Basaltpartikel und schmierige Algen sorgen für den dunklen Glanz und bitteren Geschmack des Wassers. Das Wasser ist kalt und liegt mit 4° Celsius knapp über dem Gefrierpunkt. Unter Wasser kann man grade 3 m weit sehen. Das Seeufer besteht aus einer Stufe bröckliger Klippen, hinter welcher es im Schnitt 24 m abwärts bis zur Wasseroberfläche geht. Um diese gefährlichen, rutschigen Klippen zu erklimmen, sind Fertigkeitswürfe für Klettern gegen SG 25 erforderlich.

Narbwall besitzt keinen Unterwassereingang. Es gibt aber mehrere Zugänge im Ufer der kleinen Insel, auf welcher die Burg errichtet wurde, wovon Bereich **B37** vielleicht am besten zu erkennen ist, auch wenn er vom Wasser aus nur schwer zu sehen ist.

Kreaturen: Der See wirkt ruhig und leblos, verbirgt aber furchtbare Dinge, die in seiner Tiefe schwimmen und auf der Oberfläche kaum Wellen erzeugen. Der Gebirgssee wird von mehreren gewaltigen Seewürmern bewohnt, welche sich von den kleineren Aalen, Fischen und Quallen ernähren. Jede Kreatur, die das Wasser betritt, ohne Heimlichkeit zu nutzen, erweckt rasch die Aufmerksamkeit dieser Seewürmer, welche lautlos aus der Tiefe hinaufkommen, um anzugreifen. Ein Seewurm ist eine riesige, fleckige, schlangenartige Kreatur mit denselben Spielwerten wie ein Verbesserter Purpurwurm (tausche die Bewegungsrate für Graben gegen eine Bewegungsrate für Schwimmen von 12 m aus und verleihe ihm die Unterart Aquatisch).

SEEWURM **HG 13**

EP 25.600

Verbesserte Purpurwurmvariante (*MHB*, S. 213, 295)

TP 232

Durch die Luft (HG 13)

Burg Narbwall liegt in der Mitte des Sees und etwa 120 m vom Ufer entfernt.

Kreaturen: Fliegende Kreaturen könnten die Entfernung über den See für einen Katzensprung halten, doch außer sie verwenden Heimlichkeit, werden sie wahrscheinlich von einem oder mehreren der insgesamt acht Primitiven Gargylen entdeckt, die auf den Burgdächern nisten – in diesem Fall erheben sich vier in die Lüfte, um die SC anzugreifen.

Sollten die SC zwar fliegen, sich aber nahe am Boden oder den Burgmauern halten, werden sie von der Todesfee Aerilaya (Bereich **D16**) angegriffen. Die Gargylen haben auf die harte Tour gelernt, zu der rachsüchtigen Elfenmaid Abstand zu halten, wenn sie loszieht, um die Burg gegen Eindringlinge zu verteidigen.

AERILAYA **HG 13**

EP 25.600

Todesfee (*MHB II*, S. 255)

TP 161

PRIMITIVE GARGYLEN (4) **HG 9**

EP je 6.400

Vierarmige Gargylenvariante

CB Mittelgroßer monströser Humanoider (Erde)

INI +6; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +2 GE, +5 Natürlich)

TP je 117 (10W10+40)

REF +9, **WIL** +7, **ZÄH** +7

SR 10/Magie

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich)

Nahkampf Biss +13 (1W6+3), Durchbohren +13 (1W6+3), 4 Klauen +13 (1W6+3)

TAKTIK

Im Kampf Primitive Gargylen gehen in den Nahkampf und konzentrieren sich dabei nach Möglichkeit auf einen Gegner.

Moral Diese Kreaturen ziehen sich nicht aus einem Kampf zurück.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 14, **KO** 18, **IN** 6, **WE** 11, **CH** 7

GAB +10; **KMB** +13; **KMV** 26

Talente Ausweichen, Fertigkeitsfokus (Fliegen), Schweben, Verbesserte Initiative, Verbesserte Natürliche Rüstung

Fertigkeiten Fliegen +16, Heimlichkeit +11 (in felsiger Umgebung +15), Wahrnehmung +13

Sprachen Gemeinsprache, Terral

Besondere Eigenschaften Starre

TEIL 2:

BURG NARBWALL

Burg Narbwall gehört zu den abscheulichsten Orten von ganz Belkzen. Diese ausgedehnte Ruine wird auf den folgenden Seiten umfangreich vorgestellt und enthält Dutzende von Begegnungsbereichen zum Erkunden. Ein Streifzug durch ein Gewölbe dieser Größe mag nicht jedermanns Geschmack sein – solltest du lieber eine vereinfachte Version der Burg verwenden wollen, dann schau dir die Optionen und Vorschläge auf Seite 330 am Ende dieses Kapitels an.

Wenn die SC sich Narbwall nähern, sollten sie das Gefühl haben, dass sie dort ein ungutes Schicksal erwartet. Lies das Folgende vor, um diese Stimmung erzeugen:

Burg Narbwall wirkt genauso unheilvoll, wie die Legenden besagen. Dunkle Mauern erheben sich aus noch dunklerem Felsgestein und enden in steilen Dächern, auf denen Gargylen und Minarette sitzen. Türme und Mauern sind mit Zinnen bekrönt und schwarz gefiederte Aasvögel kreisen über ihnen. Vom schwarzen Gebirgssee steigt Nebel auf, welcher die unteren Bereiche der Felseninsel verhüllt und den ganzen Ort gespenstisch wirken lässt. Obwohl das Gebäude Jahrhunderte alt ist, sind die Wände und Dächer überraschend intakt und weisen keine sichtbaren Löcher oder Schäden auf. Hinter manchen Fenstern und Schießscharten glüht geisterhaftes Licht und schwaches Flackern verrät dann und wann, dass sich drinnen etwas rührt...

MERKMALE VON NARBWALL

Die Burgmauern sind verstärktes Mauerwerk; die Außenmauern sind 0,90 m dick, die Innenmauern 0,30 m (Härte 8, 180 TP pro 0,30 m Dicke, Gegenstand zerschmettern-SG 35 + 10 pro 0,30 m Dicke). Die Außenmauern sind glatt, können aber mittels Fertigkeitswürfen für Klettern gegen SG 25 erklommen werden, bei den Innenmauern beträgt der SG 15.

Die Türen bestehen aus hochwertigem Holz und können von innen verschlossen werden (5 cm dick, Härte 5, 20 TP, Gegenstand zerschmettern-SG 25, Mechanismus ausschalten-SG 30), allerdings gibt es kaum noch Schlüssel für die meisten Türen (in Bereich **C3** befindet sich ein Schlüsselbund). Sofern nicht anders vermerkt, sind alle Innentüren unverschlossen, während alle Außentüren (jene eingeschlossen, die vom Hof in die Burg führen) verschlossen sind.

Die Böden bestehen aus glatten Pflastersteinen, während die Dächer aus Holz bestehen, auf welches Zinnplatten genagelt wurden (Härte 10, 60 TP, Gegenstand zerschmettern-SG 25). Die Dächer sind steil und rutschig durch die Feuchtigkeit (Klettern-SG 20).

Die Deckenhöhe beträgt in der Regel 4,50 m. Wo keine Lichtquellen aufgeführt sind, ist es dunkel, sofern kein Sonnenlicht von außen hereinfällt. Sofern nicht anders vermerkt, handelt es sich bei den vorhandenen brennenden Fackeln und anderen kleinen Lichtquellen um *Dauerhafte Flammen* (ZS 15).

DER FLUCH VON NARBWALL

Burg Narbwall wird nicht nur von den Geistern derer heimgesucht, die in der Endschlacht gegen Kazavon gefallen sind, sondern auch von denen, die danach dort umgekommen sind. Die Geister der ersten Bewohner, ihrer Opfer, der Helden, welche den Kriegsherrn besiegen konnten, der Orks, welche dann die Helden besiegten, und eine böse Essenz, welche aus Kazavons entsetzlichen Ritualen zu Ehren Zon-Kuthons erwachsen ist, haben sich verbunden und erfüllen die Burg von den Grundmauern bis zu ihren Turmspitzen. Dieser komplexe Spuk manifestiert sich in vielen Formen – manche sind nur bösartig-unheimlich, andere dagegen einfach nur tödlich. Zu den subtilen Manifestationen gehören geisterhafte Lichter in verschiedenen Fenstern zu verschiedenen Zeiten ohne Muster und Rhythmus, welche teils nur Sekunden, teils Stunden bestehen. Ein Beobachter könnte undeutliche Gestalten erkennen, die sich hinter den erhellten Fenstern bewegen, allerdings können weder die schärfsten Augen noch Magie bestimmen, was oder wen er da sieht. Immer wenn man versucht, einen näheren Blick auf ein Fenster zu erhaschen, verdunkelt es sich plötzlich. Diese Geisterlichter kann man nur von außen sehen und sie sind lediglich äußerliche Manifestationen der ruhelosen Geister in der Burg. Sie entfalten keine Spieleffekte.

Ein weiterer Nebeneffekt dieses Spuks ist es, dass die Burg sich stets in gutem Zustand befindet – dies bedeutet aber nicht, dass sie überall gut erhalten oder sauber sein muss. Die Macht der Geister, welche die Mauern erfüllt, sorgt dafür, dass ihr Heim besteht und sich Schäden am Gebäude reparieren. Diese Reparaturen erfolgen schrittweise und nie, wenn jemand es beobachtet, doch selbst die schlimmsten Schäden werden binnen eines Jahres repariert. Die Türen, Fenster und Wände zeigen kosmetische Altersspuren und könnten staubbedeckt sein, das ist aber

auch alles. Die unbenutzten Möbel dagegen sind nicht so geschützt und nahezu alle mittlerweile zusammengefallen. Dies wirkt sich aber nicht auf das Abenteuer aus, da alle Schäden, welche die SC dem Gebäude eventuell zufügen, nicht im Verlaufe der Handlung repariert werden – außer die SC verlassen die Burg und kehren erst Monate später zurück.



Wichtig ist es letztendlich zu wissen, dass die meisten in der Burg gefangenen Geister – seien es jene, die die Mauern erfüllen und daher nie von den SC gesehen werden, sei es der Großteil der untoten Gegner, denen sie im Laufe des Abenteuers begegnen werden – unter der Kontrolle des Angeketteten Geistes in Bereich **C14** stehen. Dieser fungiert als Anker dieser Geister. Solange er die Kontrolle behält, kann er die zahllosen Geister von Narbwall als seine Augen und Ohren nutzen und so die Burgbewohner sehr effizient gegen eine Invasion organisieren. Untote und Geister, welche die Burg betreten, werden sogleich von dem Angeketteten Geist angegriffen, der sie zu absorbieren und zu kontrollieren versucht – dies betrifft auch mit den SC verbündete Geister wie den Totemgeist eines Schamanen (nicht aber sein Totemtier), das Phantom eines Spiritisten und sogar Zellara – siehe Seite 270, „Spirituelles Unheil".

Neben diesen allgemeinen Effekten hat der Fluch noch die folgenden zusätzlichen Effekte:

Aura der Bedrohung: Die Präsenz des Bösen und des Untodes auf Narbwall machen das Wirken von *Böses entdecken* oder *Untote entdecken* zu einem Risiko. Wer dies tut, wird von der Macht der Aura überwältigt. Er nimmt keine individuellen Auren wahr und muss einen Willenswurf gegen SG 25 ablegen, um nicht für 1 Runde durch die Macht der Auren den Zustand Betäubt zu erhalten. *Magie entdecken* offenbart eine starke Aura der Nekromantie in der ganzen Burg – dieser Effekt ist aber nicht stark genug, um einen Betrachter zu betäuben.

Entweiht: Die gesamte Burg unterliegt einem permanenten *Entweihen*-Effekt. Alle Bewohner der Burg erhalten *Schutz vor Gutem*. Der SG des Rettungswurfes, um Fokussierter Negativer Energie zu widerstehen, steigt um 4, während der SG gegen Positive Energie um 4 sinkt. Dieser Effekt erzeugt zudem einen *Dimensionsschloss*, der alle Fremden auf der Burg betrifft, Beschwörungszauber aber nicht blockiert. Dieses *Entweihen* hat ZS 20, sollte der Effekt gebannt werden, wird er nur 1W4 Runden lang unterdrückt und kehrt dann zurück.

Phantome: Solange der Fluch besteht, weisen bestimmte Begegnungsbereiche in Narbwall kleinere, beunruhigende Manifestationen des Fluches auf, welche speziell einen SC zum Ziel eines nervenanspannenden Ereignisses machen. Diese Phantome haben keine eigenen Auswirkungen auf das Spiel, dass sie von den Spielern bestimmte Würfe oder Interaktionen verlangen, lässt sie wichtiger erscheinen. Manche Phantome können sogar Kleinigkeiten über Narbwalls Geschichte verraten, doch insgesamt sollen sie nur die Charaktere und ihre Spieler verunsichern. Ein Phantom tritt nur ein Mal auf, egal wie oft die SC seinen Schauplatz besuchen. Eine Kreatur, die gegen Effekte der Kategorie Phantome immun ist, kann keinen dieser Effekte erleben. Sollten die Phantome deine Spieler eher frustrieren als unterhalten, dann lass die übrigen weg, da sie keine wichtigen Begegnungen darstellen, sondern nur der Stimmung dienen.

Schrecken: Alle lebenden Kreaturen in der Burg leiden unter den unheimlichen Gefühl, dass Schlimmes sie erwarte und man sie beobachte. Daher ist es nicht leicht, auf Burg Narbwall zu ruhen. Ein Charakter, der dort schlafen will, leidet unter Albträumen und muss beim Aufwachen einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen, um aus der Ruhepause irgendwelche Vorteile zu ziehen. Misslingt der Rettungswurf erhält der Charakter den Zustand Erschöpft und kann keine Zauber vorbereiten oder verbrauchte Zauberplätze zurückerlangen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt.

Seelenfalle: Stirbt eine lebende Kreatur auf Burg Narbwall, so muss ihr ein Willenswurf gegen SG 23 gelingen, andernfalls wird ihre Seele an die Mauern der heimgesuchten Burg gefesselt (wie *Seele binden*, ZS 20; die Seele steckt aber im Gebäude selbst fest, nicht in einem Edelstein). Um einen Toten ins Leben zurückzuholen, dessen Seele an Narbwall gebunden ist, muss der *Seele binden*-Effekt bei diesem speziellen Charakter gebannt werden. Sofern dem Bannenden der Name der zu befreienden Seele bekannt ist, kann dies überall in der Burg erfolgen, ansonsten muss der bannende Zauber auf die fragliche Leiche oder ein Stück der Leiche gewirkt werden. Nach erfolgreichem Bannen (mittels *Magie bannen*, *Mächtiges Magie bannen* oder *Böses bannen* oder vergleichbarem) muss binnen 1 Runde *Auferstehung* gewirkt werden, andernfalls holt Narbwall sich die vorübergehend befreite Seele zurück.

Dieser Effekt funktioniert bei Lebenden und Untoten – jede auf Narbwall erschaffene untote Kreatur wird sofort an die Burg gebunden (wie *Magische Bande*, kein Rettungswurf). Untote und lebende Kreaturen, welche Narbwall betreten und dort eine Woche lang verbleiben, müssen einen Willenswurf gegen SG 22 ablegen, um nicht auf dieselbe Weise gebunden zu werden. Bei Erfolg wird jede Woche ein neuer Wurf fällig.

Sollte der Angekettete Geist zerstört werden, werden sofort alle gefangenen Seelen befreit und der Fluch aufgehoben – näheres findest du auf Seite 270.

Unterdrückung: So lange der Fluch besteht, werden alle Kräfte und Eigenschaften der mächtigen Klinge *Serstial*

(siehe Bereich **H4**) unterdrückt. Selbst außerhalb Narbwalls funktioniert sie nur wie ein Langschwert [Meisterarbeit], bis der Fluch gebrochen wird (das Schwert behält aber die für Artefakte übliche Eigenschaft, nahezu unzerstörbar zu sein).

Spirituelles Unheil

Die Lebenden sind nicht die einzigen, welche Grund haben, Narbwall zu fürchten. Sobald der SC, welcher *Zellaras Turmkarten* mit sich führt, einen Fuß auf die Insel oder den Damm setzt, nimmt der Angekettete Geist Mithrodar in Bereich **C14** sofort einen fremden Geist wahr und versucht, diesen zu absorbieren. Die SC werden von einer spürbaren Brise umgeben, die binnen 2 Runden zu einem Sturmwind heranwächst. Im Wind kann man vage Gesichter und humanoide Gestalten erkennen – die Geister von Narbwalls rastlosen Toten. Diese erzwingen, dass sich Zellara Geist manifestiert. Während die SC zuschauen, wird Zellara von allen Seiten von diesen heißhungrigen Seelen angegriffen; obwohl Zellara sich nach Kräften wehrt, ist der Ansturm überwältigend. Zudem fällt er brutal schnell aus – Zellara muss jede Runde einen Willenswurf gegen SG 25 ablegen (ihr Willenswurfbonus ist +7, der SC, der ihre Turmkarten bei sich führt, kann ihr aber seinen eigenen Willenswurfbonus zur Verfügung stellen). Sollte der Rettungswurf scheitern, wird sie losgerissen und in die Burgmauern gesogen. Dies reduziert ihre Turmkarten sofort zu einem Satz nichtmagischer Karten und macht sie zu einem Teil des Spuks von Narbwall, sodass sie nur durch Brechen des Fluches gerettet werden kann. Der SC, welcher die Karten bei sich hat, kann Zellara vor diesem Schicksal retten, indem er Narbwall oder den Damm verlässt, ehe sie vom Angeketteten Geist absorbiert werden kann. Sollte er aber mit den Karten in seinem Besitz zurückkehren – selbst wenn sie in einem extradimensionalen Behälter verwahrt werden –, beginnt der Angriff erneut. Sollten die SC Zellara schützen wollen, sollten sie einen sicheren Platz für *Zellaras Turmkarten* finden, während sie selbst Narbwall erkunden.

Auch Charaktere mit Klassenmerkmalen, die mit der Geisterwelt direkt verbunden sind, wie Schamanen und Spiritisten, sind von diesen Auswirkungen zum Teil betroffen. Zum Glück werden solche Geister teilweise durch ihre Verbindung zur Seele eines lebenden SC vor dem Fluch geschützt, es treten aber trotzdem Komplikationen auf (siehe unten). Du kannst anhand dieser Hinweise auch überlegen, ob und wie weit andere Klassenelemente mit Bezug zur Geisterwelt betroffen sind, achte aber darauf, keinen betroffenen SC dadurch unspielbar zu machen.

Magisches Gefäß und Besessenheit: Ein Charakter, der *Astrale Projektion*, *Besessenheit* ABR VII, *Magisches Gefäß* oder ähnliches nutzt, um mit seiner Seele seinen Körper zu verlassen, muss bei Aktivierung des Effektes einen Willenswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht von Narbwall eingefangen zu werden. Misslingt der Rettungswurf, absorbiert die Burg die Seele des SC (wie *Seele binden*; ZS 20). Dies tötet den Körper des SC nicht, versetzt ihn aber ins Koma, sodass er mit der Zeit verhungern oder verdursten könnte. Wird der *Seele binden*-Effekt gebannt, kehrt die Seele des SC sofort in ihren Körper zurück, sofern dieser noch intakt und am Leben ist, sodass er aus dem Koma erwacht. Wirkt ein Zauberkundiger einen der oben aufgeführten Effekte und legt zugleich einen Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 25 ab, erkennt er die Gefahr rechtzeitig, um den Zauber abzubrechen; in diesem Fall scheitert der Zauber und wird verbraucht, als wäre er gewirkt (und mittels Gegenzauber gebannt) worden, ohne dass der Zauberkundige dem *Seele binden*-Effekt ausgesetzt wird.

Mit Toten sprechen und Mit Spukerscheinung sprechen: Jeder Versuch, auf Burg Narbwall mit einer Leiche oder einer Spukerscheinung zu sprechen, scheitert automatisch. Statt dem Zauberwirker zu ermöglichen, mit dem gewünschten Ziel Kontakt aufzunehmen, erlaubt er vielmehr den zahllosen in den Burgmauern gefangenen Seelen, den Zauberkundigen mit lauter Kakophonie anzugreifen. Dieses Geräusch nimmt nur der Zauberkundige wahr, der einen Fertigkeitswurf für Zähigkeit gegen SG 20 ablegen muss, um nicht dauerhaft den Zustand Taub zu erhalten.

Phantom eines Spiritisten: Ein Spiritist kann die außerweltliche Verderbnis spüren, welche auf Narbwall lastet, wenn er die Burg betritt. Mit Ausnahme von Phantom funktionieren seine Klassenmerkmale normal. Die Bindung zum Spiritisten verhindert, dass sein Phantom sofort von der Burg absorbiert wird, doch solange der Fluch besteht, erleidet das Phantom einen Malus von -2 auf Angriffs- und Rettungswürfe. Sollte ein Phantom ferner innerhalb von Burg Narbwall auf die Ätherebene verbannt werden, erleidet der Spiritist eine negative Stufe aufgrund der Qualen, welche sein Geist verspürt, während die Burg (vergeblich) versucht, ihm die Kontrolle über das Phantom zu entreißen. Nach 24 Stunden steht dem Spiritisten ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 zu, um diese negative Stufe abzulegen. Ein verbanntes Phantom kann nicht in das Bewusstsein des Spiritisten zurückkehren, solange dieser sich auf Burg Narbwall befindet und dort der Fluch aktiv ist. Ein bereits aktives Phantom kann seinem Spiritisten aber problemlos auf die Burg folgen, erleidet dort allerdings die aufgeführten Mali auf Angriffs- und Rettungswürfe.

Totemgeister: Ein Schamane spürt sofort, dass die spirituelle Präsenz in Narbwall befleckt ist, wenn er erstmals einen Fuß in die verfluchte Burg setzt. Seine Fähigkeiten sind weitestgehend unbetroffen, doch um auf der Burg Zauber vorzubereiten oder eine Bindung mit einem Zeitweiligen Totem einzugehen, muss der Schamane einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 15 ablegen. Scheitert er dabei, kann er keine Zauber vorbereiten oder mit einem Zeitweiligen Totem eine Bindung eingehen, ehe nicht 24 Stunden verstrichen sind.

Wie man den Fluch von Narbwall bricht

Wird der Fluch gebrochen, der auf Narbwall liegt, macht dies die Erkundung der Burg nicht nur ungefährlicher, es gestattet auch, dass *Seristials* magische Kräfte wieder erwachen. Dieser Fluch ist zu mächtig und komplex, als dass man ihm mit einem einfachen *Fluch brechen* oder *Verzaube-*

rung brechen beikommen könnte – wer die nekromantische Aura des Fluches studiert und einen Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 25 ablegt, kann dies erkennen.

Der Fluch über Narbwall wird hauptsächlich durch die Anwesenheit des Angeketteten Geistes Mithrodar (siehe Bereich **C14** und Seite 468) aufrechterhalten. Dieser machtvolle Untote hat seine Existenz in Narbwall an vier mächtige Befehlshaber (im Text als „Geistanker" bezeichnet) gebunden. Bei diesen Geistankern handelt es sich um den Zwielichtdrachen Belschallam (Bereich **B23**), den Skelettstreiter Castothran (Bereich **D1**), den Teufel Nihil (Bereich **D14**) und den Halb-Leichnam Zev Ravenka (Bereich **F11**). Solange diese vier Geistanker überleben, kann Mithrodar nicht wirklich besiegt werden – und solange Mithrodar existiert, bleibt Narbwall verflucht und heimgesucht.

Um den Fluch aufzuheben, müssen erst die vier Geistanker besiegt und dann Mithrodar vernichtet werden. Wenn die SC einen der Geistanker nach dem anderen besiegen, beginnt das überwältigende Böse in der Burg zu schwächeln und nachzugeben. Neben dem Besiegen oder Zerstören eines Geistankers können auch verschiedene Zauber die Verbindung zu Mithrodar unterbrechen – siehe die Spielwerte des Angeketteten Geistes auf Seite 468 und dort die Besondere Fähigkeit Geistanker.

Ein besiegter Geistanker: Der Narbwall erfüllende Schrecken verblasst, sodass Kreaturen nun auf der Burg schlafen können, ohne übernatürliche Albträume zu erleiden. Narbwall stößt einen stillen Schrei aus, welcher alle anderen Untoten im Gebäude alarmiert, dass ihr Reich in Gefahr ist. Bis alle vier Geistanker besiegt sind, erhalten Untote auf Narbwall Resistenz gegen Fokussieren +4 neben den Effekten von *Entweihen* (sollte ein Untoter bereits über Resistenz gegen Fokussieren verfügen, so steigt sein Bonus um 4).

Zwei besiegte Geistanker: Die Aura der Bedrohung in Narbwall verschwindet. *Böses entdecken* und *Untote entdecken* funktionieren nun normal. Schamanen und Spiritisten werden nicht länger durch den Fluch behindert.

Drei besiegte Geistanker: In den Burgmauern gefangene Geister können nicht länger entkommen und durch die Korridore streifen, sodass Höhere Schatten, Schreckgespenster und Todesalben nicht mehr als Zufallsbegegnungen auftauchen. Solltest du eine solche Begegnung auswürfeln, dann behandle das Ergebnis als „Keine Begegnung".

Alle Geistanker besiegt: Der *Entweihen*-Effekt und der *Dimensionsschloss*-Effekt enden, welche alle Fremden auf der Burg betreffen. Mithrodar kann nun permanent besiegt werden. *Mit Toten sprechen* und *Mit Spukerscheinung sprechen* ABR VI funktionieren nun ebenso normal wie *Besessenheit* ABR VII und *Magisches Gefäß*.

Geistanker ersetzen: Der Angekettete Geist Mithrodar kann versuchen, einen besiegten Geistanker durch eine von mehreren Kreaturen auf Narbwall zu ersetzen. Ildervok (Bereich **G7**) kann nicht zu einem Anker werden, da die Nachtschwinge von Zon-Kuthon hierher geschickt wurde und daher vor diesem Schicksal geschützt ist, während die meisten anderen Bewohner (egal ob untot oder nicht) in Frage kommen – geistlose Kreaturen und Konstrukte wie der Golem in Bereich **C4** können nicht zu Geistankern werden. Laori Vaus oder Schattengraf Sial könnten ebenfalls interessante Geistanker abgeben (siehe Seite 468, wie Mithrodar neue Geister anketten kann). Erschafft er neue Geistanker, kehren die besiegten Effekte in umgekehrter Reihenfolge zurück. – Hoffentlich können die SC Mithrodar besiegen, ehe er neue Anker erschaffen kann.

ZUR KARTE

Wichtige Begegnungsbereiche besitzen einen Buchstaben und eine Zahl. Bereich **A** umfasst das Torhaus (ab Seite 263)

Bereich B: Dies ist das Erdgeschoss (siehe Seiten 275 und 290)

Bereich C: Dies ist der erste Stock (siehe Seite 299)

Bereich D: Diese Begegnungsbereiche bilden den zweiten Stock und die Türme (siehe Seite 306).

Bereich E: Diese Begegnungsbereiche gehören zum Kriegsturm, einem fast völlig von der Burg abgetrennten Abschnitt (siehe Seiten 275, 299 und 306).

Bereich F: Diese Begegnungsbereiche sind im Bergfried (siehe Seiten 275 und 299). Beachte, dass der Zugang zum Bergfried im ersten Stock liegt, sodass die Nummerierung im ersten Stock beginnt und sich im Erdgeschoss fortsetzt.

Bereich G: Dies ist der Sternenturm (siehe Seite 275, 299 und 324), auch hier beginnt die Nummerierung an der Spitze und setzt sich nach unten hin fort.

Bereich H: Diese Begegnungsbereiche umfassen die Höhlen tief unter Narbwall (siehe Seite 324).

Treppen: Die Verbindungen zwischen den einzelnen Stockwerken und Bereichen der Burg können Besucher verwirren. Wo eine Treppe oder Falltür zwei Etagen miteinander verbindet, ist diese mit einer Zahl versehen – Treppe „1" stellt eine Verbindung zu Treppe „1" auf einem anderem Stockwerk dar, während „2" mit „2" verbunden ist usw.

Sonstige Bereiche: Vor Narbwalls Fall nutzten die meisten Bewohner der Burg Nachttöpfe. Bei den mit „R" markierten Punkten befinden sich 7,5 cm durchmessende Löcher, durch welche Abfälle und Fäkalien in den umliegenden Gebirgssee gekippt werden konnten. Kreaturen in *Gasförmiger Gestalt* oder unter ähnlichen Effekten könnten diese nutzen, um die Burg zu betreten und zu verlassen. Um eine solche Öffnung von Außen zu entdecken, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 erforderlich. Mit „T" markierte Bereiche sind kleine Lagerräume, die früher Feuerholz, Stoffe, Werkzeuge, Trinkwasser usw. enthalten haben. Allerdings sind dort nur noch Trümmer und Rost zu finden.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Narbwall ist groß, aber nicht so groß, dass endlose Monsterhorden durch die Gänge der Burg ziehen könnten. In den meisten Fällen entstammen die Untoten, mit denen es die SC zu tun bekommen, einem endlichen Vorrat. Mittels der folgenden Tabelle können zusätzliche Begegnungen mit den Bewohnern Narbwalls generiert werden. Es

gibt keine Regel, wie oft es zu Zufallsbegegnungen kommt, daher bestimme selbst das Tempo – halte die Erkundung spannend, verhindere aber, dass die SC in endlosen Wellen von Monstern versumpfen. Sollten die Charaktere sich entscheiden, die Nacht auf Narbwall zu verbringen, besteht eine Chance von 100%, dass eine Zufallsbegegnung ihre Nachtruhe stört, außer sie ergreifen Vorsichtsmaßnahmen und lagern in einem befestigten oder versteckten Bereich – in diesem Fall fällt die Wahrscheinlichkeit einer Zufallsbegegnung auf 40%. Kommt es zu einer Zufallsbegegnung, kannst du diese auswürfeln oder jene wählen, die für den Ort den meisten Sinn macht.

W%	Ergebnis	Ø HG
1–20	Schwächerer Untoter	—
21–40	Geisterhafte Manifestation	—
41–60	1 Narbwallgardist	6
61–75	Pegg und Loute	8
76–80	1W4 Höhere Schatten	10
81–85	1 Schreckgespenst und 1W8 Todesalben	10
86–90	Knurlott	13
91–100	Begegnung mit der Nachbarschaft	Variiert

Schwächerer Untoter: Narbwall berbergt eine kleine Armee aus Skeletten und Zombies, die einzeln keine wirkliche Gefahr für eine hochstufige Gruppe darstellen, aber dennoch für ernsthafte Probleme sorgen können, indem sie die SC bemerken und Alarm geben oder einfach nur im Weg stehen, wenn sie es eilig haben. Insgesamt sind es 44 menschliche Skelette und 32 menschliche Zombies, welche durch die Korridore der Burg schlurfen. Diese Untoten betreten nur sehr selten Begegnungsbereiche.

Geisterhafte Manifestation: Um die Spannung zu erhöhen, kann es zu verschiedenen geisterhaften Manifestationen kommen. Es könnte sich um widerhallende Schritte handeln, seltsam farbiges Kerzenlicht um die nächste Ecke oder in einem Raum, das verlischt, wenn man sich ihm nähert, blutige Fußabdrücke und Schleifspuren, schlurfende Geräusche von jenseits angeblich fester Wände, plötzliche Temperatur- oder Luftdruckveränderungen, sich mysteriös öffnende oder schließende Türen, Verwesungs- oder andere seltsame Gerüche, geflüsterte Namen, unheimliches Gelächter, über Boden, Wände oder Decke verlaufende Wellenbewegungen wie bei der Oberfläche eines Sees ohne erkennbare Ursache und keine Spuren hinterlassend. Viele Manifestationen können mit Angriffen durch andere Zufallsbegegnungen zusammenfallen, damit die Spieler die Manifestationen nicht als harmlos abtun.

Narbwallgardist: Kazavon nutzte Verbesserte Minotauren als Elitewachen in seiner Burg. Als der Fluch zu wirken begann, erhoben sich diese Gardisten, um ihre Patrouillen fortzusetzen. Neben jenen Gardisten, welche als fester Teil von Begegnungen auftauchen, gibt es 12 dieser Untoten, welche in den Korridoren der Burg patrouillieren oder stumm in Habachtstellung in Wachräumen stehen.

NARBWALLGARDIST **HG 6**

EP je 2.400

Verbesserter Minotauren-Skelettstreiter (*MHB*, S. 186, 241, 295)

CB Großer Untoter

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 13 (+3 GE, –1 Größe, +4 Natürlich)

TP je 61 (8W8+16)

REF +5, **WIL** +8, **ZÄH** +5; +4 gegen Energie fokussieren

Immunitäten wie Untote, Kälte; **SR** 5/Wucht; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Zweihändige Axt [Meisterarbeit] +13/+8 (3W6+10/×3), Durchbohren +7 (1W6+3)

Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +9 (2W6/19–20)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffes Mächtiger Sturmangriff (Durchbohren +11, 2W6+6)

TAKTIK

Im Kampf Narbwallgardisten eröffnen den Kampf mit einem Sturmangriff und kämpfen dann mit ihren Nahkampfwaffen. Wenn sie kein Opfer erreichen können, greifen sie zu ihren Armbrüsten.

Moral Narbwallgardisten kämpfen bis zur Zerstörung.

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 16, **KO** —, **IN** 11, **WE** 14, **CH** 12

GAB +6; **KMB** +14 (Ansturm +16); **KMV** 27 (29 gegen Ansturm)

Talente Abhärtung, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm

Fertigkeiten Einschüchtern +9, Heimlichkeit +7, Überlebenskunst +14, Wahrnehmung +14

Sprachen Riesisch

Besondere Eigenschaften Natürliche Schläue

Ausrüstung Zweihändige Axt [Meisterarbeit], Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen

Pegg und Loute: Diese beiden Geister waren während Kazavons Herrschaft seine Hofnarren. Nun verbringen sie viele Stunden damit, zusammen im Untod durch die Korridore der Burg zu ziehen und Streiche zu spielen. Siehe auch Bereich **B26**.

PEGG UND LOUTE **HG 6**

EP je 2.400

TP je 69 (siehe Seite 292)

Körperlose Untote: Einige der in den Mauern gefangenen rastlosen Geister kommen ab und an heraus und manifestieren sich als Höhere Schatten, Schreckgespenster oder Todesalben. Diese körperlosen Untoten wandern in der Regel mehrere Stunden durch die Burg, ehe sie wieder absorbiert werden. Die Anzahl dieser Untoten, die in Narbwall angetroffen werden kann, ist praktisch unbegrenzt.

HÖHERER SCHATTEN **HG 8**

EP 4.800

TP 58 (*MHB*, S. 228)

SCHRECKGESPENST **HG 7**

EP 3,200

TP 52 (*MHB*, S. 232)

TODESALB **HG 5**

EP 1,600

TP 47 (*MHB*, S. 263)

Knurlott: Dieser frühere Offizier in Kazavons Armee existiert nun als Grabesritter weiter. Er verbringt seine Zeit damit, in der Burg zu patrouillieren. Sollten die SC ihn besiegen, aber seine Rüstung nicht zerstören, kehrt er in Bereich **B10** wieder.

KNURLOTT **HG 13**

EP 12.800

TP 178 (siehe Seite 281)

Begegnung mit der Nachbarschaft: Bei dieser Begegnung verlässt eine der Kreaturen, die in einem der nahen Räume haust, ihren Bereich und stolpert über die SC, sodass ihre Begegnung frühzeitig ausgelöst wird.

Die Herren von Narbwall

Neben den gewöhnlichen Untoten, die auf Burg Narbwall hausen, gibt es mehrere gefährliche und mächtige, einzigartige NSC, welche unterschiedliche Abschnitte der Burg befehligen. Viele davon waren bereits zu Lebzeiten Anführer in Kazavons Armee und sind dies nun auch im Tode, allerdings arbeiten sie nicht zwangsläufig zusammen. Kluge SC können diese NSC möglicherweise gegeneinander ausspielen. Die wichtigsten Anführer und von ihnen kontrollierte Bereiche werden im Folgenden aufgeführt. Ferner fungieren vier dieser Herren als Geistanker für den Angeketteten Geist Mithrodar – werden sie zerstört, so schwächt dies auch das Böse in der Burg (siehe Seite 270).

Aerilaya: Kazavon besaß einige Arkanisten unter seinen Dienern. Die gefährlichste davon war die Kampfmaga Aerilaya; im Leben diente sie als Attentäterin, im Tode wacht sie als Todesfee über den Luftraum von Narbwall.

Anizora: Einst war Anizora Narbwalls oberste Jägerin und für Geplänkel und individuelle Missionen zuständig (während der Kriegskommandant für truppbasierende Missionen zuständig war). Nun ist sie eine debile Dybbuk und fungiert als Narbwalls erste Metallbearbeiterin, welche einen kleinen Teil des ersten Stocks der Burg nahe ihrer alten Schmiede beherrscht.

Aruth: Zev Ravenkas Stellvertreter, Prelat Aruth, haust im Bergfried als Mumienfürst. Er dient dem Halb-Leichnam auch in seinem neuen untoten Zustand.

Belschallam (Geistanker): Der Zwielichtdrache Belschallam ist nun wie alle anderen Bewohner Narbwalls an die Burg gebunden. Er kontrolliert den Kriegsturm und die Garnison, ist aber kaum an Dingen interessiert, die außerhalb seines Nestes (Bereich **B23**) geschehen. Er ist einer der mit Mithrodar verbundenen Geistanker.

Castothran (Geistanker): Der ehemalige Hauptmann der Wache von Narbwall befehligt nun mehrere Skelette im Torhaus der Burg. Er gehört zu Mithrodars Geistankern.

Glimkarus: Dieser Schwarze Mann ist relativ neu auf Narbwall. Er wurde von der berüchtigten Legende der Burg angezogen. Obwohl er längst dem Fluch der Burg erlegen ist, glaubt er, dass er freiwillig in der heimgesuchten Burg bleibt.

Gorstav: Wenige Minuten, ehe der Kabal unter Mandraivus Kazavon im Sternenturm angriff, wurde der Kommandant von Kazavons Armeen, General Gorstav, von Kazavon hingerichtet, weil er die Invasion nicht vereitelt hatte. Gorstav ist nun als Juju-Zombie nur noch ein Schatten seines früheren Selbst.

Ildervok: Die Nachtschwinge Ildervok gehört erst seit kurzem zu Narbwalls Verteidigern. Zon-Kuthon selbst hat ihn zum Sternenturm geschickt, um diesen zu bewachen, bis ein neuer Kurator dieses heiligen Ortes gefunden werden kann. Ildervok wird nicht durch den Angeketteten Geist an Narbwall gebunden, sondern durch Zon-Kuthons Willen.



NARBWALLGARDIST

Kleestad: Zu Lebzeiten war Kleestad Kazavons Kammerdiener. Hauptsächlich dank seines Verrats konnte Mandraivus mit seinen Leuten in die Burg vordringen. Der jämmerliche Kammerdiener floh in die Lavatunnel unter Narbwall, um Kazavons Zorn zu entfliehen, konnte aber nicht Zohn-Kuthons Unmut entgehen. Nun lebt er tief unter der Burg, verflucht zu einer Existenz als Pharmakos.

Knurlott: Zu Lebzeiten war Knurlott der verdienteste Offizier in Kazavons Armee. Heute existiert er als Grabesritter und ist für immer an die Burg gebunden.

Laschton: Der frühere Wachkommandant von Narbwall war für die Soldaten innerhalb der Burgmauern zuständig. Gegenwärtig bewacht er den Zugang vom Damm her.

Mithrodar: Narbwalls einstiger Kastellan, Mithrodar, ist ein sehr seltener Untoter mit der Gabe, andere Kreaturen in Bereichen nahe seinem Reich zu verankern. Solange seine vier Geistanker existieren, kann Mithrodar nicht dauerhaft getötet werden. Sein Reich ist der Burgfried.

Nihil (Geistanker): Diese furchtbare Teufelin wurde Kazavon von Zon-Kuthon geschenkt, damit sie ihm als Meuchelmörder diene. Nihil haust hier weiterhin, allerdings bindet sie nicht ihre nachhallende Treue zu Kazavon, sondern Mithrodars Geistanker.

Risibeth: Die Sayona Risibeth diente Kazavon als Kriegskommandantin und koordinierte die Truppenbewegungen außerhalb der Burg. Heute hält sie sich im Kriegsturm auf. Sollten die SC ihr ihre beunruhigende Bitte nach Blut erfüllen, könnte sie zu einer unerwarteten Quelle an Informationen zu Narbwalls Geschichte werden.

Totentanz: Der Totentanz gehört nicht zu Mithrodars Geistankern, sondern ist eine Gefahr für alle Bewohner der Burg. Daher stören sie seinen ewigen Tanz nicht, mit dem er das Rosa Observatorium am fernsten Ende des Gästeflügels heimsucht.

Ukwar: Ukwar kam lange nach Kazavons Tod nach Narbwall. Die Orkin ist der einzige Häuptling der Totenwächter, welcher dem finsteren Lockruf der Burg erlegen ist. Nun eine fast unzerstörbare untote Fext herrscht sie über den Gästeflügel, wo ihr die ruhelosen Geister vieler anderer untoter Orks dienen.

Zev Ravenka (Geistanker): Die vielleicht gefährlichste an Narbwall gebundene Kreatur ist Zev Ravenka. Bereits zu Kazavons Zeiten zählte dieser grausame Sadist zu den Untoten – der Kleriker-Leichnam dient Kazavon als sein religiöser Berater. Mittlerweile hat er das Dasein als Leichnam hinter sich gelassen und existiert nun als Halb-Leichnam und als Geistanker. Sein Reich ist die Kapelle.

B ERDGESCHOSS

Zum Erdgeschoss von Narbwall gehört theoretisch auch das Erdgeschoss des Bergfrieds, allerdings ist dieser Bereich nicht direkt von diesem Stockwerk aus zugänglich. Er ist daher in einem eigenen Abschnitt ab Seite 318 abgedeckt. Im Erdgeschoss kommt es zu normalen Zufallsbegegnungen, die Begegnungsbereiche findest du auf den Karten auf den Seiten 275 und 290.

B1 Damm (HG 12)

Eine hohe Brücke führt vom Torhaus auf der südlichen Halbinsel über das weite schwarze Wasser zum Tor von Burg Narbwall. Die Brücke ist verziert und in bestem Zustand, sieht man von einigen zähen Moosflecken hier und da ab. Hohe, ausfächernde Säulen tragen die Brücke, und auf jeder Säule hocken zwei finstere Gargylen, die auf den dunklen See hinaus starren. Ein Paar größerer Statuen flankiert einen großen Bogengang am Ende der Brücke.

Diese Brücke liegt im Einflussbereich des Fluches von Burg Narbwall und repariert sich selbst langsam in nicht bemerkbaren Schrittchen. Sie ist 6 m breit und besitzt an jeder Seite ein 0,90 m hohes Geländer. Die 120 m lange Brücke liegt 24 m über der Seeoberfläche und ist mit glatten Steinen gepflastert. Alle 12 m befindet sich ein Gargylenpaar.

Burg Narbwalls Vordertor erhebt sich am Ende der langen Brücke. Es wird von zwei identischen Kriegerstatuen flankiert. Aus den Spitzen ihrer Speere steigen in 9 m Höhe bleiche Flammen auf. Fackeln erhellen den Tunnel, der zum eigentlichen Haupttor führt. Dieses massive Tor ist geschlossen. Zudem versperrt ein eisernes Fallgitter den Weg.

Dieser Bereich scheint verlassen, wird aber tatsächlich ständig von den Gardisten im ersten Stock des Torhauses der Burg (Bereich **C1**) beobachtet. Sollten die SC sich offen dem Haupttor nähern, eröffnen die untoten Minotauren von oben durch die Schießscharten das Feuer.

Das Fallgitter ist herabgelassen (Härte 10, 60 TP, Anheben-SG 25), die Tore sind geschlossen und verriegelt (Härte 5, 50 TP, Gegenstand zerschmettern-SG 28, Mechanismus ausschalten-SG 30).

Kreaturen: Die Brücke wird wachsam von mehreren Untoten im Torhaus der Burg beobachtet. Sobald eine Gruppe etwa die Mitte der Brücke erreicht hat, öffnen sich Tore und Fallgitter, um die erste Truppe Wachen hinauszulassen. Diese besteht aus 12 gepanzerten menschlichen Skeletten unter Führung eines Skeletthegemon-Kämpfers auf einem Skelett-Nachtmahr. Zu Lebzeiten diente dieser Kämpfer namens Laschton unter Kazavon, als Untoter erinnert er sich aber nur noch bruchstückhaft an sein früheres Leben und ist völlig fokussiert darauf, die Brücke gegen Eindringlinge zu verteidigen.


NARBWALL-ERDGESCHOSS
G7
14
F14a
F14
F13
F12
F11
T
13
T
F11a
12
B22
9
E6
E5
E7
10
E8
11
8
B23
B21
ZUM GÄSTE-FLÜGEL
7
B17
B18
B15
B20
B24
B5
5
B16
6
B19
B6a
B14
B13
B10
B4
B6b
B9
R
B12
B8
R
B11
B7
4
3
B2
2
B3a
B3b
1
B1
1 Feld = 3 m
N
NARBWALL-UMGEBUNG

Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass die SC Laschtons Medaillon aus Bereich **B8** besitzen, kann er spüren, dass sie es bei sich haben und bricht den Angriff ab, um die Herausgabe zu verlangen. Falls die SC ihm das Medaillon übergeben, starrt der untote Krieger traurig eine Runde lang auf das Bild im Medaillon, ehe er zu Staub zerfällt. In diesem Fall greifen die übrigen Skelette und das Reittier die SC sofort an, aber sie müssen wenigstens nicht mehr gegen den Hauptmann der Wache kämpfen.

LASCHTON **HG 10**

EP 9,600

Menschlicher Skeletthegemon-Kämpfer 10
RB Mittelgroßer Untoter (Humanoider, Mensch)
INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11
Aura Unnatürliche Aura (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 24 (+2 GE, +2 Natürlich, +10 Rüstung, +2 Schild)
TP 119 (10W10+60)
REF +5, **WIL** +4, **ZÄH** +11; +3 gegen Furcht, +2 gegen Energie fokussieren
Immunitäten wie Untote, Kälte; **SR** 10/Wucht; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Lanze* +2, +18/+13 (1W8+10/19–20/×3) oder Langschwert [Meisterarbeit] +16/+11 (1W8+6/19–20)
Besondere Angriffes Skelette befehligen (SG 14), Waffentraining (Speere +2, Schwere Klingenwaffen +1)

TAKTIK

Im Kampf Laschton befiehlt den Skeletten unter seinem Befehl, Gegner mit ihm in die Zange zu nehmen oder zu beschäftigen und abzulenken. Er kämpft vom Rücken seines Skelettnachtmahrs und bevorzugt Angriffe mit der Lanze.
Moral Laschton kämpft bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 15, **KO** —, **IN** 10, **WE** 13, **CH** 18
GAB +10; **KMB** +13; **KMV** 25
Talente Abhärtung, Angriff im Vorbeireiten, Beherzter Sturmangriff, Berittener Kampf, Heftiger Angriff, Mächtiger Waffenfokus (Lanze), Trampeln, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Lanze), Waffenfokus (Langschwert), Waffenfokus (Lanze), Waffenspezialisierung (Langschwert), Waffenspezialisierung (Lanze)
Fertigkeiten Einschüchtern +17, Reiten +12, Wahrnehmung +11
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 2
Ausrüstung *Ritterrüstung* +1, *Tartsche* +1, *Lanze* +2, Langschwert [Meisterarbeit]

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Command Skeletons (ÜF) Laschton kann als Freie Aktion alle normalen Skelette innerhalb von 9 m Radius automatisch befehligen (wie *Untote befehligen*, ZS 10). Er kann auch Skelettstreiter befehligen, allerdings steht diesen ein Willenswurf gegen SG 16 zu, um sich zu widersetzen. Normale Skelette greifen Laschton nur an, wenn sie dazu gezwungen werden.



LASCHTON

SKELETT-NACHTMAHR **HG 6**

EP 2.400

Verbesserter Nachtmahr-Skelettstreiter (*MHB*, S. 192, 241, 295)
NB Großer Untoter (Böse, Extraplanar)
INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 13 (+1 Ausweichen, +5 GE, -1 Größe, +4 Natürlich)
TP 69 (8W8+24)
REF +7, **WIL** +9, **ZÄH** +5; +4 gegen Energie fokussieren
Immunitäten wie Untote, Kälte; **SR** 5/Wucht; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 27 m (gut)
Nahkampf Biss +12 (1W4+7), 2 Hufe +7 (1W6+3)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6; Konzentration +9)
1/Tag — *Ebenenwechsel* (nur selbst plus 1 Reiter; gegenwärtig nicht nutzbar; SG 18)

TAKTIK

Im Kampf Der Skelett-Nachtmahr befolgt Laschtons Anweisungen und greift an, wie dieser es anweist. Solange der Fluch von Narbwall besteht, kann er seine Fähigkeit *Ebenenwechsel* nicht nutzen.
Moral Der Skelett-Nachtmahr kämpft bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 21, **KO** —, **IN** 17, **WE** 17, **CH** 16
GAB +6; **KMB** +14; **KMV** 30 (34 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Ausweichen, Rennen, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit
Fertigkeiten Einschüchtern +14, Fliegen +18, Heimlichkeit +9, Motiv erkennen +13, Überlebenskunst +14, Wahrnehmung +13, Wissen (Die Ebenen) +11
Sprachen Abyssisch, Infernalisch
Besondere Eigenschaften Rauch

SKELETTSTREITER (12) **HG 2**

EP je 600
TP je 17 (*MHB*, S. 241)

B2 Zugangskorridor

Entlang der West- und der Ostwand dieses Ganges reiht sich Schießscharte an Schießscharte, und in der Decke befinden sich Mörderlöcher. Das Ende des Ganges wird von einem schweren Tor und einem vorgelagerten Fallgitter versperrt. Der Boden des Ganges ist von Dutzenden an Orkskeletten und verstreuten Knochen übersät. Viele tragen noch beschädigte Rüstungsteile und halten rostige Waffen umklammert.

Als die Orks von Belkzen vor Jahrhunderten die Hauptore durchbrachen, stießen sie auf den heftigen Widerstand einer kleinen Söldnertruppe, welche mit Mandraivus auf Narbwall zurückgeblieben war, um über die Burg zu wachen. Die Orks kämpften sich schließlich den Weg frei, konnten ihren Sieg aber nur kurz genießen, da die geisterhaften Bewohner des Schlosses kurz darauf über sie herfielen.

Entwicklung: Wachhauptmann Laschton und seine Skelettdiener warten hier geduldig, bis Eindringlinge die Hälfte der Brücke (Bereich **B1**) hinter sich gebracht haben, dann signalisiert er den Skeletten in Bereich **C1**, die Tore zu öffnen, sodass er und seine Diener hinausströmen und Narbwall verteidigen können. Sollten die SC Narbwall auf andere Weise betreten und noch nicht diesen Untoten auf der Brücke begegnet sein, halten sie sich in diesem Bereich auf. Die Skelette bekämpfen von Norden kommende Eindringlinge nach besten Kräften, allerdings dürften die SC aufgrund der herrschenden Enge einen Vorteil genießen. Ferner leeren die Gardisten im Raum über dem Korridor in der ersten Kampfrunde die dortigen Tröge mit übernatürlichem Öl, sodass die eisige Flüssigkeit in diesen Raum strömt; alle Kreaturen im Raum erleiden 6W6 Punkte Kälteschaden (REF, SG 15, halbiert).

B3 Wachposten (HG 8)

Durch Schießscharten in der längsten Wand dieses Raumes kann man von diesem kahlen Raum aus den Zugangskorridor der Burg beobachten. An der gegenüberliegenden Wand führt eine Treppe nach oben.

Die Treppe in Bereich **B3a** führt hinauf nach Bereich **C2a**, die in Bereich **B3b** nach Bereich **C2b**.Man kann diese Räume von Bereich **B2** aus höchstens durch die Schießscharten erreichen.

Kreaturen: Kazavons ursprüngliche Torhüter waren minotaurische Söldner. Diese sollten nicht nur Eindringlinge fernhalten, sondern auch seine eigenen Leute daran hindern, die Burg zu verlassen. Diese Minotauren wurden von Mandraivus und seinen Leuten getötet, erhoben sich aber später wieder als Untote. Jeweils zwei wachen nun in jedem dieser Räume. Sie verteidigen den Zugangskorridor (Bereich **B2**) und nehmen dort befindliche lebende Kreaturen unter Beschuss, verfolgen aber niemanden aus dem Bereich des Torhauses der Burg hinaus.

NARBWALLGARDISTEN (2 PRO RAUM) **HG 6**

EP je 2.400
TP je 61 (siehe Seite 272)

B4 Todeskammer (HG 13)

Die sich in dieser großen Kammer darbietende Szene dreht einem den Magen um. Überall liegen menschliche und orkische Leichen. So wie sie zum Teil zerstückelt wurden, haben sie brutal gegeneinander gekämpft und sind zuhauf gestorben. Viele sind von Armbrustbolzen und Pfeilen regelrecht durchlöchert, während andere anscheinend mitten im Kampf gestorben sind und immer noch Waffen festhalten, die anderen im Leib stecken. Obwohl aber die Blutspritzer und -flecken auf Wänden und Boden uralt wirken, stinkt es in diesem Raum immer noch nach Tod.

In dieser Kammer hielt Mandraivus Armee den orkischen Eindringlingen bis zuletzt stand. Als der letzte von ihnen fiel, hatten sie Dutzende von Orks niedergekämpft. Die Leichen wirken recht frisch, sind in Wahrheit aber Jahrhunderte alt und werden durch die nekromantischen Auren in den Mauern vorm Verwesen bewahrt. Auf allen Leichen in diesem Raum liegt der Effekt von *Sanfte Ruhe*, sodass die Erinnerung an die letzte Schlacht um Narbwall gewahrt bleibt.

Kreaturen: Ein seltsamer und finsterer Neuzugang auf Narbwall haust hier, den der verlockende und dauerhafte Nachschub an nichtverwesenden Körperteilen angelockt hat. Diese gewaltige, schlickartige Kreatur wird als Kadaverorgie bezeichnet. Eigentlich handelt es sich um eine Aber-

ration; diese absorbiert Leichen und macht sie zu Teilen ihres Körpers – der riesige Leichenberg in der nordwestlichen Ecke ist in Wahrheit diese Kreatur, welche lautlos dahockt und aus Dutzenden von Augen beobachtet.

Das widerliche Monster wollte hier eigentlich nur solange verweilen, wie es brauchte, um die Leichen zu absorbieren, wurde aber von Narbwalls Bösartigkeit gefesselt und wird nun von denselben unheiligen Kräften auf dieselbe Weise genährt.

Die Kadaverorgie ist seit Monaten hier und verfällt zunehmend der Demenz – sie kann längst ihre eigenen Gedanken nicht mehr von denen der Orks und Menschen unterscheiden, deren Leichen sie absorbiert hat. Mittlerweile betrachtet sie sich als der wahre Erbe von Narbwall und hält jedes neue Lebewesen, das hereinkommt, für ein Fragment ihres Leibes, welches wieder den Anschluss sucht. Wenn die Kreatur die SC bemerkt, heißt sie sie „Daheim" willkommen, ehe sie auf Dutzenden von Armen und Beinen loshuscht, um sie zu umarmen und die „abtrünnigen Kinder" zu absorbieren.

Dass sie auf Aklo spricht, verstärkt das Bizarre und Unheimliche dieses Willkommensgrußes nur noch.

KADAVERORGIE **HG 13**

EP 25.600

CB Große Aberration

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, Rundumsicht; Wahrnehmung +28

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 24 (–1 Größe, +15 Natürlich)

TP 199 (19W8+114)

REF +8, **WIL** +15, **ZÄH** +14

SR 10/Hieb oder Stich

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 4 Hiebe +20 (2W6+6 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffes Leib absorbieren, Schmerzhaftes Kreischen

TAKTIK

Im Kampf Wenn die Kadaverorgie zum Angriff übergeht, stößt sie sogleich ein Schmerzhaftes Kreischen aus. Dann verlässt sie sich auf ihr Äußeres und hofft, dass Gegner Energie fokussieren und andere gegen Untote gerichtete Angriffe an ihr verschwenden.

Moral Sollte die Kadaverorgie unter 31 TP reduziert werden, versucht sie tiefer in die Burg zu fliehen. Sollte sie in die Enge getrieben werden, kämpft sie bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 10, **KO** 23, **IN** 14, **WE** 14, **CH** 16

GAB +14; **KMB** +21 (Ansturm +23, Ringkampf +25); **KMV** 31 (33 gegen Ansturm, kann nicht Zu-Fall-gebracht werden)

Talente Ausfallschritt, Blind kämpfen, Blitzartige Reflexe, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Waffenfokus (Hieb)

Fertigkeiten Einschüchtern +25, Entfesselungskunst +15, Heimlichkeit +11, Klettern +19, Motiv erkennen +24, Überlebenskunst +13, Wahrnehmung +28, Wissen (Gewölbe) +20

Sprachen Aklo, Finsterländisch, Gemeinsprache

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Körper absorbieren (ÜF) Eine Kadaverorgie kann den Leib jeder Kreatur absorbieren, die sie auf 0 oder weniger TP reduziert hat, indem sie sich über diesen Körper hinweg bewegt und wenigstens 1 Runde lang den Kontakt aufrechterhält. Ein Bewusstloser oder Sterbender, dem ein Zähigkeitswurf gegen SG 25 gelingt, entgeht der Absorption, andernfalls stirbt er, wenn er absorbiert wird. Ein Toter erhält keinen Rettungswurf. Wenn eine Kadaverorgie einen Körper absorbiert, erhält sie 12 temporäre Trefferpunkte. Eine absorbierte Kreatur kann nur wiederbelebt oder als Untoter erweckt werden, wenn die Kadaverorgie getötet und die Leiche geborgen wird. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Schmerzhaftes Kreischen (ÜF): Eine Kadaverorgie kann zwei Mal am Tag als Standard-Aktion ein durchdringendes Kreischen ausstoßen, welches 10W6 Punkte Schallschaden bei allen Kreaturen in einem Explosionsradius von 12 m verursacht (ZÄH, SG 22, halbiert). Dies ist ein Schalleffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

B5 Mandraivus' Ruhestätte (HG 14)

Die Doppeltür zwischen diesem Gang und Bereich **B4** ist von der östlichen Seite her mit einem schweren Eisenbalken verriegelt (Gegenstand zerschmettern-SG 30).

An den Wänden dieses Ganges hängen zerfetzte Reste von Wandteppichen – vergessene, fadenscheinige Stofffetzen. Auf dem Boden liegen uralte Knochen zahlreicher Skelette zwischen zerbrochenen Waffen und Rüstungsteilen. Nur ein Skelett scheint noch vollständig, es liegt in der nordöstlichen Ecke zusammengesunken in staubverkrusteter Ritterrüstung.

Als die Orks nach Narbwall einfielen, hielten Mandraivus und seine Soldaten sie eine Weile auf, mussten sich aber schließlich hierher zurückziehen. Einer nach dem anderen fielen die letzten Verteidiger, bis auch Mandraivus überwältigt wurde. Als aber die Orks ihn niederstreckten, erhoben sich die Geister von Narbwall. Die bösartigen, rachsüchtigen Toten fielen über die siegreichen Orks her, schlachteten sie ab und verjagten sie aus der Burg, um diese für sich zu beanspruchen.

Der tapfere Mandraivus, siegreich in einhundert Schlachten, Held von Ustalav und Bezwinger Kazavons, liegt noch immer hier. Sein Skelett ruht ruhmlos zwischen den Überresten seiner Feinde und Anhänger, wo der große Held ein namenloses Grab gefunden hat.

Spukerscheinung: Zwei Runden, nachdem eine lebende Kreatur diesen Raum betreten hat, zerbricht plötzlich die Stille in der uralten, toten Burg. Der Gang füllt sich mit einer Kakophonie aus Waffenlärm und Schlachtrufen, in welche sich die Schreie der Verletzten und Sterbenden mischen. Einzelne Worte sind nicht zu verstehen, doch während die Geräusche immer lauter und ohrenbetäubender

werden, steigen schwarze Rauchgestalten aus den Knochen auf und formen einen Wirbel zorniger, kreischender Geister. Schon das Heulen dieser Geister könnte alle im Raum in den Wahnsinn treiben!

WIRBEL DES WAHNSINNS **HG 10**

EP 9,600

CB Spukerscheinung (Bereich **B5**)

ZS 10

Bemerken Wahrnehmung-SG 25 (schwache Kampfgeräusche)

TP 20; **Auslöser** Nähe (2 Runden Verzögerung); **Rücksetzer** 1 Minute

Effekt Wenn der Sturm kreischender Geister zu einem überwältigenden Wirbel heranwächst, muss jeder Kreatur im Raum ein Willenswurf gegen SG 19 gelingen oder sie wird vorübergehend wahnsinnig (wie *Verwirrung* auf Zaubergrad 6 gehoben).

Zerstörung Wird der Fluch von Narbwall gebrochen, verflüchtigt sich auch diese Spukerscheinung.

Kreaturen: Der Wirbel des Wahnsinns ist nur die erste Gefahr, mit welcher es die SC in diesem Raum zu tun bekommen. Eine Runde nach Zusammenbruch des Wirbels erhebt sich eine hünenhafte Rauchgestalt aus den Knochen in der Ritterrüstung in der Ecke. Dieser verfluchte und rachsüchtige Geist ist niemand anders als der nach all den Jahrhunderten, die er auf Narbwall gefangen verbracht hat, dem Wahnsinn verfallene Mandraivus. Er erscheint als schattenhafter, muskulöser Humanoider aus dunklem Nebel. Zwei gelbe Augen glühen tief in den Höhlen seines totenschädelartigen Gesichts. Mandraivus' gequälte Seele existiert nun als mächtiger Todesalb. Nahezu alle Reste seiner Persönlichkeit sind längst verblasst, geblieben ist nur brodelnder Hass.

MANDRAIVUS DER VERLORENE **HG 13**

EP 25.600

Einzigartiger Verbesserter Todesalb (*MHB*, S. 263, 295)

RB Mittelgroßer Untoter (Körperlos)

INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Lebensgespür 18 m; Wahrnehmung +19

Aura Unnatürliche Aura (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 24, auf dem Falschen Fuß 18 (+8 Ablenkung, +1 Ausweichen, +5 GE)

TP 182 (12W8+96)

REF +9, **WIL** +12, **ZÄH** +12

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +2

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen18 m (gut)

Nahkampf Körperlose Berührung +14 (Berührungsangriff; 1W6 Negativer Energieschaden/19–20 plus 1W6 KO-Entzug)

Besondere Angriffes Attributsentzug (SG 24)

TAKTIK

Im Kampf Zu Lebzeiten war Mandraivus ein Paladin gewesen. Nun konzentriert er sich auf Charaktere, die ihn an seine frühere Existenz erinnern – Paladine, schwer gerüstete Kämpfer und Kleriker militanter oder guter Gottheiten sind seine bevorzugten Ziele, doch sollte jemand mit einem Bastardschwert kämpfen, so genießt dieser seine volle Aufmerksamkeit. Wenn er solch ein Ziel anspringt, kreischt er: „Du wirst Seristial nicht bekommen! Es gehört mir! Nur mir!"

Moral Mandraivus kämpft bis zur Vernichtung.

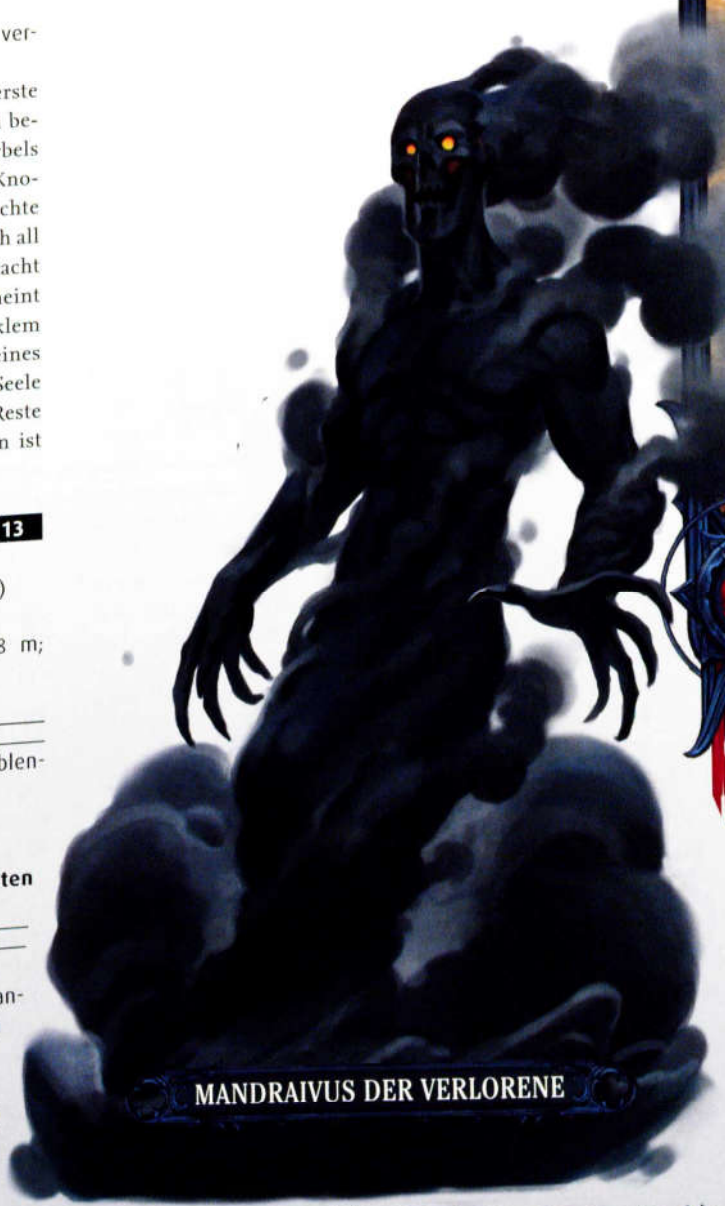
SPIELWERTE

ST —, **GE** 20, **KO** —, **IN** 18, **WE** 18, **CH** 26

GAB +9; **KMB** +14; **KMV** 33

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Kampfreflexe, Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Körperlose Berührung)

Fertigkeiten Akrobatik +17, Einschüchtern +23, Fliegen +24, Heimlichkeit +20, Motiv erkennen +19, Wahrnehmung +19, Wissen (Geschichte) +16, Wissen (Religion) +19



MANDRAIVUS DER VERLORENE

Sprachen Alt-Osirisch, Celestisch, Gemeinsprache, Orkisch, Varisisch

Besondere Eigenschaften Brut erschaffen, Machtlos im Sonnenlicht

Schätze: Der Großteil von Mandraivus' Ausrüstung wurde längst von anderen Bewohnern der Burg mitgenommen, sieht man von seiner Ritterrüstung ab. Diese *Celestische Rüstung* mit dem Wappen von Finismur wurde von den bösartigen Bewohnern nicht angerührt. Entsprechend liegt sie hier seit Jahrhunderten und setzt Staub an.

B6 Verteidigungskorridore (HG 11)

Dieser gewöhnliche Gang weist an einer Seite Schießscharten zum Eingangskorridor des Bergfrieds auf. Menschliche Leichen in Kettenhemden liegen zwischen zerbrochenen Kurzbögen und Köchern. Zwischen den Knochen und zerstörten Waffen wallt gelblicher Nebel.

Narbwall verfügt über zwei dieser Verteidigungskorridore; Bereich **B6a** ist länger und gewundener als Bereich **B6b**. Beide wurden früher von den Verteidigern der Burg genutzt, um Eindringlinge mit Pfeilen zu spicken. Nun aber liegen hier die Überreste jener unglückseligen Soldaten, die einst Mandraivus gefolgt waren, nur um zu ersticken, als orkische Alchemisten die Verteidiger mit Giftgas abschlachteten, während in Bereich **B4** die Schlacht tobte. Der gelbe Rauch ist ein Rückstand dieses giftigen Todes, welchen der Fluch der Burg bewahrt – wenn auch nur als unheimliche, aber harmlose Manifestation.

Kreaturen: Die zahlreichen Leichen in Bereich **B6b** sind nur harmlose Skelette; in Bereich **B6a** befinden sich dagegen sechs Juju-Zombies unter der Kontrolle eines Grabennebels, welcher aus den Geistern der Erstickten entstanden ist, nachdem der Fluch über Narbwall hereingebrochen war. Der Grabennebel und die Juju-Zombies bleiben ruhig, bis jemand Bereich **B6a** betritt, dann erheben sich die Zombies mit krächzenden Rufen und Kurzschwertern in den Händen, um den Korridor zu verteidigen. Der Grabennebel erfüllt Boden und Wände des Korridors; mit Kampfbeginn steigt er zwischen den Zombies auf, um die SC einzuhüllen. Dank seiner formlosen Gestalt kann er sich beliebig dem Korridor anpassen. Einmal erwacht, verfolgen die Juju-Zombies und der Grabennebel Gegner durch die ganze Burg.

GRABENNEBEL **HG 10**
EP 9.600
TP 127 (*MHB V*)

JUJU-ZOMBIES (6) **HG 2**
EP je 600
TP je 15 (*MHB II*, S. 291)

B7 Östliche Gardistenunterkünfte

Mehrere staubbedeckte Feldbetten, jedes groß genug für eine Kreatur, die etwas größer ist als ein klobiger Mensch, stehen zusammengesackt an den Wänden dieses unheimlichen, eiskalten Raumes. Durch Schießscharten kann man auf den Gebirgssee hinaussehen, allerdings gelangt durch sie nur Feuchtigkeit und Kälte in den Raum, als ob der Wind es nicht wagt, frische Luft hineinzutragen. Mit Blut wurde anscheinend eine Nachricht an die Westwand gekritzelt. Unterhalb der Schrift liegt eine tote Orkin in Fellrüstung bäuchlings auf dem Boden, in ihren Händen eine Streitaxt aus Obsidian.

In diesem Raum schliefen mehrere von Kazavons Minotaurengardisten.

Die Orks vom Stamm der Totenwächter fürchten Narbwall zwar, doch ab und an erreicht der Einfluss der Burg einen der abergläubischen Barbaren und erfüllt ihn mit dem überwältigenden Drang, die Brücke zu überqueren und Narbwall zu betreten. Die Totenwächter bezeichnen diesen Zustand als „Von den Geistern besessen" – Orks, welche diesem Zustand erliegen, werden niemals wieder außerhalb der Burg gesehen. Die hier liegende Orkfrau war das jüngste Opfer und liegt hier schon einige Wochen. Die an die Wand gekritzelte Nachricht wurde im Blut der Orkin auf Orkisch geschrieben: „Fürchtet Ukwar." Ukwar ist wahrscheinlich die berüchtigtste unter den Von-Geistern-besessenen-Orks, da nur sie lange genug auf der Burg überlebte, um vom Fluch betroffen und zu einem weiteren untoten Wächter zu werden (siehe Bereich **B29**).

Wird auf die Leiche der Orkin *Mit Toten sprechen* gewirkt (solange der Fluch wirkt, muss die Leiche dafür aus der Burg geschafft werden), können die SC den Grund dafür erfahren, was Gralka (chaotisch böse, WIL +5) in die Burg geführt hat. Wird sie nach „Ukwar" gefragt, kreischt die tote Orkin vor Furcht: „Sie jagt mich immer noch! Der Tod ist kein Entkommen vor Ukwar!"

Schätze: Die tote Orkkriegerin trägt immer noch eine *Nashornlederrüstung* und umklammert eine *Obsidian* ARK *-Streitaxt des Verderbens (Untote) +1*; ihre sonstige Ausrüstung ist dagegen völlig gewöhnlich.

B8 Unterkunft des Wachhauptmannes

Ein zertrümmertes Feldbett liegt im Süden zwischen anderen Möbeltrümmern, bei denen es sich früher um einen Rüstungsständer und ein Waffenregal gehandelt haben könnte.

Dieser Raum war das Quartier von Narbwalls Wachhauptmann Laschton, welcher nun auf ewig die in die Burg führende Brücke (siehe Bereich **B1**) bewacht.

Schätze: Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 stößt man zwischen den Trümmern auf ein goldenes Medaillon. Es ist 150 GM wert und enthält das winzig Porträt einer schönen Frau; auf der Rückseite befindet sich eine Inschrift: „Vergiss mich nicht und komm sicher wieder heim, mein Laschton!"

B9 Kammer des Quartiermeisters

An der Westwand steht ein schimmliges Feldbett neben einem Schreibtisch, der mit verrotteten Schriftrollen bedeckt ist. Am Fuße des Bettes steht eine rostige eiserne Schließkiste.

In dieser Kammer wohnte Narbwalls Quartiermeister, ein gemeiner, kleinlicher Mann, welcher umkam, als der Esoterische Orden die Burg stürmte. Die Schriftrollen enthielten einst ein Verzeichnis der Ressourcen der Burg, allerdings hat die Feuchtigkeit alle Informationen vernichtet.

Phantom: Dem ersten Charakter, der sich mit den Schriftrollen auf dem Schreibtisch befasst, muss ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gelingen. Schreibe dann unabhängig vom Ergebnis den Namen des Charakters auf einen nahen Fetzen Papier – dies hat keine Bedeutung und soll den Spieler lediglich nervös machen. Einen Moment später verspürt der Charakter plötzliche Panik, dass die Burg einfach nicht über die Mittel verfügt, um Mandraivus' Angriff zu widerstehen, gefolgt von dem Drang, zum Wehrgang über dem Torhaus (Bereich **D2a**) hinaufzulaufen und sich in die Tiefe zu stürzen, ehe Kazavon ihn für dieses Versagen bestrafen kann. Der Drang schwindet schnell wieder, verleiht dem Charakter aber dennoch Wissen über den Grundriss des Torhauses (Bereiche **B2**, **B3**, **C1**, **C2**, **D1** und **D2**).

Schätze: Die Kiste ist verrostet und muss aufgebrochen werden (Gegenstand zerschmettern-SG 18). Sie enthält mehrere verrostete Waffen, ein paar zerbrochene Trankphiolen, eine intakte Phiole, deren Inhalt aber zu einem *Gifttrank* verdorben ist, sowie einen löchrigen Lederbeutel mit 34 PM, 49 GM und einem Silberring, welcher mit einem Jadeskarabäus geschmückt ist (Wert 250 GM).

B10 Östliche Offiziersunterkünfte (HG 11)

Zwei Doppelstockbetten stehen an der Nordwand dieses ansonsten leeren Raumes. Die Laken sind zerfetzt und verschimmelt.

Kreaturen: Dieser Raum wurde früher von vier von Kazavons Offizieren benutzt. Die meisten waren Menschen, welche im Kampf gegen Mandraivus fielen, doch einer von ihnen, ein brutaler Kämpfer namens Knurlott, überlebte alle anderen und hielt die Verteidigungslinie lange genug, sodass Kazavon sich tiefer in die Burg zurückziehen konnte.

Nachdem der Fluch aktiv geworden war, kehrte Knurlott als Grabesritter ins Unleben zurück. Sollten die SC ihm noch nicht im Rahmen einer Zufallsbegegnung über den Weg gelaufen sein (oder sie gegen ihn gekämpft, aber seine Rüstung nicht zerstört haben), begegnen sie dem Grabesritter hier. In diesem Fall sitzt Knurlott verloren in seiner Rüstung auf einem der Betten und bettelt Kazavon wieder und wieder um Vergebung dafür an, dass er die Menschen nicht abgewehrt hat. Wenn die SC eintreten, kreischt er begeistert „Dieses Mal enttäusche ich Euch nicht, Meister Kazavon!" und greift an.

KNURLOTT **HG 13**

EP 25.600

Menschlicher Grabesritter-Kämpfer 12 (*MHB III*, S. 112)

CB Mittelgroßer Untoter (Verbesserter Humanoider)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +23

Aura Ketzerische Aura (9 m, SG 21)

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 26 (+1 Ausweichen, +2 GE, +4 Natürlich, +12 Rüstung)

TP 178 (12W10+108)

REF +8, **WIL** +11, **ZÄH** +15; +3 gegen Furcht



Immunitäten Wie Untote, Elektrizität, Kälte, Säure; **SR** 10/Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4, Wiederkehr; **ZR** 24

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Zweihänder aus Kaltem Eisen +2*, +26/+21/+16 (2W6+19/17–20 plus 3W6 Säure) oder Rüstungsstacheln +21/+16/+11 (1W6+9 plus 3W6 Säure) oder Hieb +15 (1W4+5)

Besondere Angriffe Untotenmeisterschaft (60 TW, SG 21), Verheerende Explosion (8W6 Säure, SG 21, 3/Tag), Waffentraining (Schwere Klingenwaffen +2, Nahbereichswaffen +1), Zerstörung fokussieren (3W6 Säure)

TAKTIK

Im Kampf Knurlott zieht den Nahkampf mit seinem Zweihänder vor und nutzt Heftigen Angriff und Mächtiges Gegenstand zerschmettern, wenn er sich bewegen muss, um einen Gegner angreifen zu können. Ansonsten führt er Volle Angriffe mit Heftigem Angriff aus; er konzentriert sich zuerst auf schwergerüstete Gegner und vertraut auf seine Zauberresistenz und andere Immunitäten als Schutz gegen magische Angriffe. Im Fernkampf verlässt er sich auf seine Fähigkeiten Verheerende Explosion und Zerstörung fokussieren. Sollte er auf Gegner stoßen, bei denen diese Taktik nicht funktioniert, zieht sich Knurlott tiefer in die Burg zurück, um Verbündete zu suchen oder den Feind in einen Bereich zu locken, wo er ihn effizienter bekämpfen kann.

Moral Knurlott kämpft bis zur Zerstörung.

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 14, **KO** —, **IN** 10, **WE** 16, **CH** 20

GAB +12; **KMB** +18 (Ansturm +20, Gegenstand zerschmettern +22); **KMV** 31

(33 gegen Ansturm, 33 gegen Gegenstand zerschmettern)

Talente Abhärtung, Angriff im Vorbeireiten, Ausweichen, Berittener Kampf, Eiserner Wille, Kritischer Treffer (Blutung), Kritischer-Treffer-Fokus, Mächtiger Verbesserter Ansturm, Mächtiger Waffenfokus (Zweihänder), Mächtiges Gegenstand zerschmettern, Mächtige Waffenspezialisierung (Zweihänder), Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Kritischer Treffer (Zweihänder), Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Waffenfokus (Zweihänder), Waffenspezialisierung (Zweihänder)

Fertigkeiten Einschüchtern +28, Motiv erkennen +15, Reiten +8, Wahrnehmung +23

Sprachen Gemeinsprache, Hallit

Besondere Eigenschaften Geisterreittier, Grabesritterrüstung, Rüstungstraining 3, Verderbliche Wiederbelebung (Säure)

Ausrüstung *Ritterrüstung +3* mit Rüstungsstacheln, *Zweihänder aus Kaltem Eisen +2*

B11 Westliche Gardistenunterkünfte

Mehrere schimmlige Feldbetten, die größenmäßig wohl für Kreaturen gedacht waren, welche vielleicht einen Meter größer waren als der Durchschnittsmensch, stehen an den Wänden dieses Raumes. Orientiert man sich an dem teilweise zusammengefallenen und leeren Rüstungsständer an der Südwand, könnte es sich um Unterkünfte für Burgwachen gehandelt haben.

Wie im Fall von Bereich **B7** im Osten haben hier mehrere von Kazavons Minotaurengardisten gehaust.

Phantom: Sollten die SC diese Kammer absuchen, dann lass sie Willenswürfe ablegen. Nimm den mit dem schlechtesten Wurf zur Seite und informiere ihn unter vier Augen, dass sein Charakter plötzlich unter schwerer Angst vor großen, offenen Plätzen leidet und sich gern in einem engen, gewundenen Labyrinth verstecken würde. Dieser Drang schwindet aber rasch wieder – es ist ein Fragment der Abneigung eines längst toten Minotauren gegen die großen, offenen Plätze in menschlichen Ortschaften. Dies hat keine regeltechnischen Auswirkungen, egal ob der SC sein Erlebnis den anderen mitteilt oder nicht.

B12 Unterkunft der Kampfmaga

Ein teilweise zusammengebrochenes Bett steht im Süden neben den Resten eines kleinen Lesepultes. Gegen die nordöstliche Ecke lehnt eine Übungspuppe, welche vielleicht einmal Ähnlichkeit mit einem Ork besessen hat.

In diesem Raum war einst eine verbitterte elfische Kampfmaga namens Aerilaya untergebracht. Nachdem Kazavon sie vor orkischen Räubern gerettet hatte, wollte er sie eigentlich hinrichten, doch als sie einem orkischen Anführer das Schwert entriss und dann mit Klinge und Magie die letzten Orks zerfetzte, nahm er sie stattdessen in seine Dienste. Aerilaya fiel im Kampf gegen Mandraivus' Leute – ein elfischer Hexenmeister, bei dem es sich um einen ihrer Vettern gehandelt hatte, tötete sie oben auf dem Bergfried. Nun sucht sie diesen Bereich als Todesfee heim (siehe Bereich **D16**).

Schätze: Der Großteil von Aerilayas Ausrüstung ging in der Entscheidungsschlacht verloren, mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 kann man aber ihr Zauberbuch in einem früher weitaus besser verborgenen Geheimfach des Pultes finden. Zu Lebzeiten war Aerilaya eine Kampfmaga der 12. Stufe; ihr Zauberbuch enthält Dutzende von Zaubern deiner Wahl der Grade 1 bis 4. Für die SC könnten aber möglicherweise die bruchstückhaften Tagebucheinträge noch interessanter sein, die neben den arkanen Notationen über das Zauberbuch verteilt sind. Ein Charakter, welcher Elfisch lesen kann, kann den Namen der Kampfmaga erfahren, dass sie aus Kyonin verbannt wurde, nachdem sie eine Reihe unsanktionierter Rachemorde an unschuldigen Halb-Orks begangen hatte, dass sie nach Belkzen reiste, um dort verhasste Orks zu töten (die Gründe hat sie nie aufgeschrieben) und letztendlich selbst zu sterben. Schließlich kann man herausfinden dass sie von Orks gefangen genommen und wenige Tage später von Kazavon gerettet wurde und dass dieser sie als Hofzauberin in seine Dienste genommen hat. Sie schreibt von Kazavon als „gutaussehendem und eloquentem Wahnsinnigen" und voller Begeisterung von seiner Vorliebe, Orks

abzuschlachten. Nachdem die SC ihre Tagebucheinträge gelesen haben, können sie mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 erkennen, dass ihr Hass auf Orks wahrscheinlich pathologisch-krankhafter Besessenheit entsprungen ist – dieses Wissen könnte den SC einen taktischen Vorteil bei einer späteren Begegnung verleihen.

B13 Unterkunft des Hauptmanns

Dieser Raum war früher elegant ausgestattet, doch heute sind von dem großen Bett, Kleiderschrank, Tisch und Schreibtisch nur noch Trümmer übrig. In die Nordwand hat jemand eine Botschaft gekratzt.

Dieser Raum diente früher Hauptmann Castothran als Quartier, allerdings hält der Mann nun ewige Wacht in Bereich **D1**. Die Botschaft an der Wand wurde vor Jahren von einem anderen Von-Geistern-besessenen Ork hinterlassen – dort steht auf Orkisch: „Ukwar lebt – wir sterben!"

B14 Westliche Offiziersunterkünfte

An der Nordwand dieses ansonsten leeren Raumes stehen die Trümmer zweier Doppelstockbetten. In einer Schießscharte im Westen scheint ein Stoffstreifen im Wind zu flattern.

Wie Bereich **B10** im Westen wurde auch dieser Raum von vier von Kazavons Offizieren genutzt. Sieht man von einem entnervenden, aber harmlosen Phantom ab, ist dieser Raum aber ungefährlich.

Der Stoffstreifen ist alles, was von einem verzweifelten Halblingkrieger aus Mandraivus' Gefolge übriggeblieben ist, welchem es während des Orkangriffes auf Narbwall nicht gelungen ist, durch die Schießscharte zu entkommen. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 kann man Blutflecken und in Ritzen steckende Fingernägel entdecken, doch der Körper des Halblings wurde längst (stückchenweise) von Aasfressern fortgetragen.

Phantom: Der erste SC, welcher sich den Stoffstreifen näher ansehen will, muss einen Willenswurf ablegen. Schreibe das Ergebnis nieder und teile dem Spieler (unabhängig vom erreichten Wert) mit, dass sein Charakter plötzlich einen Panikanfall verspüre, weil er in der Schießscharte feststecke, während eine Horde mörderischer Orks ihm direkt auf den Fersen sei! Natürlich sind da keine Orks und der Willenswurf soll die Spieler nur etwas aus dem Konzept bringen.

B15 Burgküche (HG 13)

Wacklige Tische, Hackklötze und zusammengebrochene Regale verstopfen diesen Raum. Es scheint sich um die frühere Burgküche zu handeln. Wände und Decke sind insbesondere bei den drei großen Öfen im Westen von Ruß bedeckt. Jeder ist drinnen wie draußen von einer Schicht Asche bedeckt und Knochenstücke und Holzkohlebrocken kleben an den eisernen Klappen und schauen aus den Aschegruben darunter. Am schlimmsten sind aber die vier humanoiden Umrisse, die sich in qualvoller Haltung in die Ofenwände eingebrannt haben. Obwohl die Dreckschichten uralt wirken, strahlen die Öfen etwas Wärme ab und es hängt ein schwacher Geruch nach brennendem Fleisch in der Luft, als wären sie gerade benutzt worden.

Wie die Schatten auf den Wänden andeuten, wurde diese Küche nicht nur zur Zubereitung von Nahrung verwendet. Zu Kazavons liebsten Hinrichtungsmethoden gehörte es, ein Opfer während seines Abendessens in einem der großen Öfen einzusperren und das Feuer anzufachen, während es noch zappelte. Manchmal frass er das Opfer dann auch. Als Mandraivus die Burg stürmte, wurden alle degenerierten, bösartigen Köche zur Strafe selbst in die Öfen geworfen.

Spukerscheinung: Mandraivus säuberte die Küche zwar von ihrem bösen Personal, wählte dabei jedoch eine Hinrichtungsmethode, welche Narbwall leider die erforderliche rohe Seelenenergie verschaffte, um eine gefährliche Spukerscheinung und einige untote Wächter zu erschaffen. Die Spukerscheinung wird ausgelöst, sobald jemand sich der Front der drei Öfen auf 6 m oder weniger nähert.

FEUERBESTATTUNG **HG 10**

EP 9.600

CB Spukerscheinung (6 m-Radius um Ofen)

ZS 10

Bemerken Wahrnehmung-SG 25 (aus den Öfen aufsteigende Rauchfäden)

TP 20; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Stunde

Effekt In jedem der drei Öfen baut sich eine plötzliche Feuerexplosion auf, welche eine Flammenwand durch den Raum jagen lässt. Während das Feuer brennt, schießen kreischende Flammengeister umher, schwimmen durch die Leiber lebender Kreaturen und scheinen dabei Fleischbrocken herauszureißen. Jeder Charakter, der dem Feuer ausgesetzt ist, muss einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen oder glauben, dass es sich um reale Flammen handelt. Gelingt der Rettungswurf, erleidet der Charakter keinen Schaden, andernfalls erleidet er 10W6 Punkte Feuerschaden. Am Ende der Runde verschwinden die Flammen (es bleiben aber die im Weiteren aufgeführten Kreaturen zurück), allerdings wirken nur jene Kreaturen verbrannt, die auch Feuerschaden erlitten haben – alle anderen Kreaturen und der Raum selbst sind völlig unbeschadet.

Zerstörung Wird der Fluch von Narbwall gebrochen, verblasst auch diese Spukerscheinung.

Kreaturen: In der Runde, welche auf die Spukerscheinung folgt, lösen sich plötzlich die eingebrannten Umrisse von der Wand und entzünden sich als furchtbare untote Monster: sogenannte Funkenghule. Dies sind die Geister der vier grausamsten und sadistischsten Köche. Nachdem das Böse die Burg übernommen hatte, wurden sie in wirbelnde, humanoide Wolken aus brennender Asche, Knochen und verbrannten Körperteilen verwandelt, welche von innen heraus feurig glühen und nach versengtem Fleisch stinken. Während sie zum Angriff übergehen, brüllen sie wie ein vom Wind angefachtes Feuer.

FUNKENGHULE (4) **HG 8**

EP je 4.800

CB Großer Untoter (Feuer)

INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +5 GE, -1 Größe, +6 Natürlich)

TP je 68 (8W8+32)

REF +9, **WIL** +7, **ZÄH** +6

Immunitäten wie Untote, Feuer; **SR** 10/Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Begrenzte Gasförmige Gestalt

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Kälte



FUNKENGHUL

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf Hackebeil +12/+7 (1W6+5/19–20 plus Lebenskraftentzug und Verbrennen), Hieb +5 (1W8+1 plus Lebenskraftentzug und Verbrennen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

Besondere Angriffes Brennender Rauch, Lebenskraftentzug (1 Stufe, SG 18), Verbrennen (1W8 Feuer, SG 18)

TAKTIK

Im Kampf Die Funkenghule greifen die ihnen am nächsten befindlichen Ziele an. Befindet sich ein Funkenghul zu Beginn einer Runde angrenzend zu einem Gegner, versucht er in der jeweils ersten Runde diesen mit Brennendem Rauch anzugreifen, während die anderen Funkenghule weiterkämpfen. Die Funkenghule verfolgen Flüchtende in die nahe Speisekammer im Südwesten, aber nicht weiter in die Burg hinein.

Moral Die Funkenghule kämpfen bis zur Zerstörung.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 20, **KO** —, **IN** 4, **WE** 12, **CH** 19

GAB +6; **KMB** +10; **KMV** 26 (kann nicht zu-Fall-gebracht werden)

Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Fliegen +18, Wahrnehmung +8

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Begrenzte Gasförmige Gestalt (AF) Da ein Funkenghul über feste Körperteile verfügt, welche ständig schweben und herumwirbeln, besitzt er eine begrenzte Version von *Gasförmige Gestalt*. Während andere gasförmige Kreaturen durch Türritzen schlüpfen können, ist dies einem Funkenghul nicht möglich. Er kann allerdings Hiebangriffe ausführen, seinen natürlichen Rüstungsbonus behalten und mit Gegenständen und Waffen hantieren. Er wird von Zaubern, zauberähnlichen Fähigkeiten und übernatürlichen Fähigkeiten normal betroffen. Ein Funkenghul kann weder Wasser noch andere Flüssigkeiten betreten. Er ist nicht ätherisch oder körperlos und wird durch Winde und andere Arten sich bewegender Luft betroffen, indem der Wind ihn vorantreibt. Allerdings können selbst stärkste Winde einen Funkenghul nicht auflösen oder ihm Schaden zufügen. Da er brennende Kohlen und kleine Stücke beständig kokelnden Fleisches enthält, kann ein Funkenghul sich nicht verstecken und erhält auch keine Boni auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit in Bereichen mit Nebel, Rauch oder anderen Gasen.

Brennender Rauch (ÜF) Als Standard-Aktion kann ein Funkenghul einen Teil seiner rauchartigen Gestalt in die Lungen eines lebenden Gegners zwingen. Um diesen Angriff auszuführen, muss er sich in die Angriffsfläche seines Zieles bewegen (dies provoziert keinen Gelegenheitsangriff). Dem Ziel steht ein Zähigkeitswurf gegen SG 18 zu, um nicht Teile der Kreatur einzuatmen. Misslingt der Rettungswurf, verbrennt der eingeatmete Rauch Teile des Lungengewebes des Zieles und verursacht so 1W2 Punkte KO-Schaden

pro Runde. Die betroffene Kreatur kann jede Runde einen weiteren Zähigkeitswurf ablegen, um die brennenden Rückstände auszuhusten und so den Effekt zu beenden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Hackebeil (ÜF) Jeder dieser Funkenghule führt ein bösartig wirkendes Schlachtermesser, welches in seinen Händen wie ein *Leitender* ARK *Dolch +2* funktioniert. Wird ein Funkenghul zerstört oder lässt er sein Hackebeil fallen, wird es zu einer nichtmagischen improvisierten Waffe. Diese einzigartige Fähigkeit verleiht dem Funkenghul zusätzliche Möglichkeiten, Gegnern Verbrennen und Lebenskraftentzug zuzufügen; sein HG steigt daher um 1.

Schätze: Zwischen den Trümmern eines zusammengebrochenen Regals kann man den Hort eines der Köche finden (Wahrnehmung-SG 24). Es handelt sich um Wertsachen, die er im Ofen verbrannten Opfern abgenommen hatte: drei teilweise geschmolzene Silberzähne (Wert je 1 GM), ein polierter grüner Stein mit leichten Rissen und Brandspuren (ein wertloser Gallenstein), die zusammengeschmolzenen Reste eines goldenen Eherings (Materialwert 20 GM) und ein *Schwacher Zauberspeicherring*, welcher *Standort vortäuschen* enthält.

B16 Speisekammer

Die unbrauchbaren Reste mehrerer Kisten, Fässer, Regale und anderer Lagergerätschaften legen nahe, dass dieser Raum früher die Speisekammer der Burg gewesen ist.

Früher wurden hier die Nahrungs- und Wasservorräte der Burg gelagert, die nach Bedarf mittels Zaubern wie *Nahrung und Wasser erschaffen* aufgefüllt wurden. Die Vorräte sind aber längst verrottet und zu Staub zerfallen und den Behältern ist es kaum besser ergangen. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 kann man zwischen den Trümmern viele brüchige Knochen von Humanoiden finden – eine grausige Erinnerung daran, dass Kazavons Truppen dem Kannibalismus frönten.

B17 Sklavenunterkunft (HG 11)

In der Nordwand befinden sich zahlreiche Schießscharten, durch welche man in den Burghof sehen kann. Zwischen den Schießscharten hängen die abgebrannten Stummel von Fackeln in eisernen Halterungen und unterhalb der Öffnungen haben sich zahlreiche Regenpfützen gebildet. Gegenüber dieser Wand sind im Mauerwerk Metallringe befestigt, an denen zum Teil noch kurze Ketten hängen.

In diesem Korridor waren einst die Sklaven der Burg untergebracht – er liegt zentral in Hörweite des Bergfrieds, der Unterkünfte, der Kapelle und des Gästeflügels und wenn der Ruf erklang, mussten die Sklaven herbeischaffen, was immer benötigt wurde. Ihre abgenutzten Schlafsäcke sind längst von Wind und Wetter zerlegt worden. Sklaven, die nicht auf Abruf bereit zu stehen hatten, wurden an die Ringe in der Wand gekettet.

Kreaturen: Als Mandraivus und seine Leute die Burg einnahmen, ließen sie die Sklaven frei. Die Minotaurengardisten, welche über sie wachten, wurden getötet und liegen gelassen. Nun patrouillieren sie als Untote diesen Korridor nach Mithrodars Anweisungen und halten nach Eindringlingen Ausschau, welche sich vielleicht im Innenhof zeigen. Sollten sie dort Fremde erblicken, eröffnen sie sofort mit ihren Armbrüsten das Feuer.

NARBWALLGARDISTEN (5) **HG 6**

EP je 2.400

TP je 61 (siehe Seite 272)

B18 Verlassene Werkstatt (HG 12)

Nur leere Regale und staubige Werkbänke stehen in diesem Raum. Was in dieser Werkstatt gefertigt wurde, ist unklar.

Betrachtet man die Regale näher, stößt man auf seltsame kreisrunde Flecken – diese stammen von verschiedenen Messbechern und anderen alchemistischen Behältern. Mit einem Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 20 oder einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 kann man bestätigen, dass dies früher ein gutbestücktes Alchemistenlabor war. Sämtliche noch brauchbare Ausrüstung wurde aber nach Bereich **B19** geschafft.

Falle: Dieser Raum enthält eine gefährliche, aber eher einfache Falle, welche die Nachtvettel Malatrotha (siehe Bereich **B19**) gestellt hat. Sobald die Doppeltür aus Bereich **B17** geöffnet wird, sorgt ein System aus Stolperdrähten und Flaschenzügen dafür, dass aus drei Flaschen, welche in den Fackelhaltern neben den drei Südtüren platziert wurden, die Korken herausgezogen werden. Dies setzt dann drei böse, in den Flaschen gefangene untote Geister frei, die jeden im Raum angreifen. Bei diesen drei Kreaturen handelt es sich um Verbesserte Polongs, untote Mörder, welche der Angekettete Geist im Rahmen der laufenden Verhandlungen der Nachtvettel geschenkt hat. Ein Charakter, dem ein Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 22 gelingt, erkennt die Polongs als körperlose Untote, deren Klauen dennoch entsetzliche Wunden schlagen können – sollte der SG um 10 oder mehr übertroffen werden, weiß der Charakter zudem, dass der Besitzer der Flasche eines Polong diesen kontrollieren kann, während die Flasche zu zerstören der Kreatur den Zustand Wankend verleiht.

POLONGFLASCHEN **HG 12**

EP 19.200

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 30 (SG 10 in Bereich **B18**); **Mechanismus ausschalten** SG 25 (SG 10 in Bereich **B18**)

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Reparatur

Effekt 3 Verbesserte Polongs werden in Bereich **B18** freigesetzt

VERBESSERTE POLONGS (3) **HG —**
TP je 115 (*MHB V*)

B19 Malatrothas Heim (HG 10)

Zahllose Netze hängen an den Wänden des unordentlichen Raumes, welche Flaschen, Tongefäße, getrocknete Pflanzen, vertrocknete Teile von Tieren und ähnliches enthalten. Durch den Raum wurden zerlumpte, fadenscheinige Vorhänge gespannt, welche ein durchscheinendes Labyrinth erzeugen. Aus einem eisernen Kohlebecken in der Mitte der Kammer steigt nasskalter Rauch auf und erfüllt den ganzen Raum.

Hier hauste einst Kazavons Apotheker und Alchemist. Die gegenwärtige Bewohnerin hat Dekorationen und Schmuck angebracht, welche sie an ihr Zuhause auf Abaddon erinnern. Die Netztaschen enthalten viele Arten von Kräutern und Tierorganen. Im Kohlebecken brennt Algenholzkohle, die an den Ufern des Styx gewonnen wird; die Dämpfe beleidigen die Nasen der meisten Lebewesen, haben aber keine spieltechnischen Auswirkungen.

Kreaturen: Gegenwärtig wohnt die Nachtvettel Malatrotha in diesem Raum. Sie ist erst vor kurzem auf Narbwall eingetroffen und möchte mit Mithrodar Seelen handeln; der Angekettete Geist hat ihr freies Geleit sowie Schutz vor den anderen Burgbewohnern und dem Fluch garantiert. Malatrotha konnte bereits einige gute Handelsabschlüsse tätigen und überlegt gegenwärtig, wie sie an einen der Geistanker des Kastellans kommen könnte, um diesen zu den Seelenmärkten von Abaddon zu bringen.

Sollte Malatrotha in der Nähe Kampflärm vernehmen, kommt sie rasch zu dem Schluss, dass wohl Abenteurer Narbwall betreten haben – wer sonst sollte schließlich so dumm sein?! Sie nimmt die Gestalt einer übel zugerichteten Halblingfrau in Lumpen an, klettert in eines der Netze an der Wand und wartet ein paar Stunden. So hofft sie, hereinkommende Abenteurer täuschen zu können – dann behauptet sie, eine Kräuterkundige namens Alimae zu sein, welche von einem furchtbaren Drachen aus dem Wald nahe ihres Zuhauses entführt und um die halbe Welt zu dieser Albtraumburg verschleppt wurde, wo der Drache sie einer riesigen, bösen Hexe übergeben hätte. Diese Hexe arbeitete in diesem Raum, sei aber schon einige Stunden lang fort. „Alimae" gibt sich nervös und verängstigt, sollten die SC sich eilen, könnte sie sie nach oben zu den Gemächern der Hexe führen, dort könnten sie dann ihre *Kristallkugel* zerstören und die Hexe dadurch schwächen, sodass sie sie bei ihrer Rückkehr leicht besiegen könnten. Natürlich ist das alles erstunken und erlogen. „Alimae" versucht, die SC nach Bereich **C14** zu führen, um sie Mithrodar stolz als neue Geister im Gegenzug für einen seiner Anker anzubieten. Sollten die SC ihre Täuschung durchschauen, nimmt Malatrotha kichernd ihre wahre Gestalt an, greift aber noch nicht an. Sie gratuliert den SC zu ihrer Scharfsichtigkeit und fragt sie dann, ob sie ihr nicht bei einem kleinen Projekt helfen wollen: Sie gehe davon aus, dass sie einen, einige oder alle Herren von Narbwall besiegen wollen. Sie wäre gern zugegen, wenn sie einen Geistanker besiegen, damit sie dessen Seele einfangen und nach Abaddon mitnehmen könne. Sie sorgt sich, dass Mithrodar sich wohl von keinem seiner Anker trennen wird, und wenn sie die SC nicht als Tauschobjekte verwenden kann, hofft sie wenigstens, mit ihrer Hilfe den Geist stehlen zu können.



Malatrotha verfügt über einiges Wissen über Narbwall dank ihrer Treffen mit Mithrodar. Sie weiß, dass der Angekettete Geist an vier Geistanker gebunden ist und nicht zerstört werden kann, solange diese Anker existieren. Ebenso weiß sie, dass hunderte, wenn nicht tausende Geister durch Mithrodars Präsenz an die Mauern der Burg gebunden sind. Sie kann den SC verraten, dass Castothran, Belschallam und Nihil Geistanker sind. Am liebsten würde sie Nihils Geist einfangen, kennt aber nur den Weg zu Belschallams Nest (sie würde den mächtigen Drachen aufgrund seiner Stärke aber nur ungern zu ihrem Ziel machen). Sie ist sich hinsichtlich des vierten Geistankers nicht sicher, ahnt aber (zutreffend), dass er sich in der Kapelle im Norden aufhält.

Sollten die SC Malatrotha vertrauen, ist sie eine der ergiebigsten Informationsquellen auf Narbwall. Nur eines kann das Bündnis zerstören: sollte Malatrotha erfahren, dass die SC Mithrodar zerstören wollen. Da ohne den Angeketteten Geist die hier gebundenen Geister ebenfalls verschwinden, würde Malatrotha einen sehr ergiebigen Ort für die Seelenernte verlieren. Falls sie also erfährt, dass die SC es letztendlich auf Mithrodar abgesehen haben, bleibt sie ihnen eine Verbündete, bis sie ihr geholfen haben, die Seele eines Geistankers einzufangen (sollte sie sich selbst dabei nicht in Gefahr bringen, hilft sie ihnen vielleicht sogar im Kampf). Dann aber lässt sie sie im Stich, um Mithrodar zu warnen und als Bezahlung für ihr Wissen einen zweiten Geistanker zu erfeilschen. Mithrodar lässt sich aber nicht erpressen und tötet die Nachtvettel – in diesem Fall finden die SC ihre Leiche später in Bereich **C14**, während ihr Geist von Mithrodars Ketten gequält wird.



Malatrotha hat sich während ihrer Ebenenreisen so manchen Feind gemacht und weiß, dass man Gegner niemals unterschätzen sollte. Sie behandelt die SC daher als gefährlich und meidet den Nahkampf, sollte ein Kampf ausbrechen. Stattdessen greift sie sie mit *Magischem Geschoß* und *Schwächestrahl* im Fernkampf an. Solange die Burg unter dem *Dimensionsschloss* liegt, kann sie innerhalb der Mauern nicht ätherisch werden, deshalb müht sie sich, sich nicht ihren Rückzugsweg abschneiden zu lassen. Sollte sie unter 40 TP reduziert werden, flieht sie nach Bereich **C19**, wo ihr treuer Nachtmahr geduldig wartet, dann reitet sie aus der Burg hinaus nach Bereich **C15**, sodass sie möglichst schnell auf die Ätherebene fliehen kann. Sollte sie aus einem Kampf mit den SC entrinnen können, setzt sie diese auf ihre Liste. Sie kehrt nicht nach Narbwall zurück, stellt aber Nachforschungen zu den SC an, um mehr über sie zu erfahren. Ab Beginn des 6. Kapitels könnte sie dann ihre Träume heimsuchen.

MALATROTHA **HG 10**

EP 9.600

Verbesserte Nachtvettel (*MHB*, S. 193, 295)

TP 108

Schätze: Malatrothas wertvollste Besitztümer sind ihre *Seelengläser* (siehe Seite 435 – in diesen besonderen Behältern sammeln Nachtvetteln Seelen zum Transport. Vier hat sie mitgebracht, von diesen hat sie bislang zwei mit wahnsinnigen Geistern gefüllt, welche sie von Mithrodar erworben und mittels *Seele binden* und der Hilfe des Angeketteten Geistes direkt aus den Mauern gewonnen hat.

Ansonsten hat Malatrotha keine Schätze bei sich, da sie alles Wertvolle bereits als Zahlungsmittel gegenüber Mithrodar benutzt hat. Tatsächlich überlegt sie sogar, ob sie nicht andere Teile der Burg plündern sollte, um an neue Tauschressourcen zu kommen.

B20 Weinkeller

Die Regale entlang der Wände fassten einst Hunderte von Flaschen. Heute sind aber nur noch ein paar davon intakt, während die anderen als Glasscherben auf dem Boden liegen.

Die Glasscherben auf dem Boden dieses Raumes funktionieren wie Krähenfüße.

Schätze: Von den 16 noch existierenden Weinflaschen ist der Inhalt von zwölf Flaschen umgekippt und verdorben. Die restlichen vier Flaschen wurden alchemistisch so behandelt, dass sie ihren Inhalt bei bester Qualität halten. Leer ist jede dieser Flaschen 100 GM wert. Versiegelt sind alle vier Flaschen samt Inhalt dagegen 2.000 GM wert.

B21 Burghof (HG 13)

Von diesem weiten Innenhof aus kann man die aufragenden Mauern und Türme der Burg von der anderen Seite aus sehen. Eine kalte Brise peitscht durch den Hof und trägt einige trockene Blätter der knorrigen Büsche mit sich, welche mühevoll an den Rändern des Hofes wachsen. Am westlichen Ende steht ein breiter, steingemauerter Brunnen, dessen Rand aber bröckelt und teilweise eingestürzt ist. Im Brunnen und um ihn herum wachsen dicke Moosflechten und andere Pflanzen, obwohl es keine Erde zum Wurzeln schlagen gibt. Im Norden führt eine Treppe zu einer Plattform in 4,50 m Höhe hinauf; von dort führt eine schwarze Doppeltür in den Bergfried hinein. Eine Doppeltür im Osten steht offen und knarrt in ihren Angeln, als hätte jemand in Eile sie offen gelassen. Aus den Mauern des Hofes ragen verbogene, verrostete und in manchen Fällen teilweise abgebrochene Stacheln und hier und dort weisen Löcher in der ansonsten festgestampften Erde darauf hin, dass dort wohl früher Pfosten oder Bauwerke gestanden haben.

Der zentrale Innenhof verbindet alle Flügel der Burg miteinander. Oft wurden hier öffentliche Hinrichtungen unter dem wachsamen Blick kuthitischer Priester vollzogen, welche auf dem Balkon oben weilten. Manchmal wurden Gefangene auch an Gerüsten gekreuzigt, die auf dem Hof errichtet waren. Andere wurden auf den zahlreichen Wandstacheln aufgehängt oder gepfählt, wieder andere wurden von Narbwalls höchsten Türmen herabgeworfen und einige wenige wurden auch nur geköpft oder öffentlich von Kazavon zu Tode gefoltert. Der Brunnen im Süden ist in Wahrheit ein weiteres Hinrichtungswerkzeug – ein 9 m tiefes Kerkerloch, in welchem Kazavon Gefangene vor aller Augen verhungern ließ, während Passanten Schmutz, giftiges Ungeziefer und anderes hineinwerfen konnten. In diesem Loch entsorgten Mandraivus und seine Leute die meisten Leichen von Kazavons Dienern, doch heute dient es einer gefährlichen Kreatur als Nest.

Die Treppe führt zu Bereich **D15** hinauf.

Kreaturen: Die Pflanzen, welche rund um das Kerkerloch wachsen, werden von der allgegenwärtigen Boshaftigkeit der Burg genährt. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Natur) gegen SG 20 kann man erkennen, dass die Nesseln, Dornenbüsche und Giftlorbeeren eigentlich gar nicht gedeihen dürften. Die größte Pflanze vor Ort ist eine gewaltige, Blüten tragende Monstrosität, welche sich anfangs noch von den in den Brunnen geworfenen Leichen genährt hatte, nun aber von der Burg selbst am Leben erhalten wird. Es handelt sich um einen Leichenlotus; wenn sich die SC nähern, öffnet dieser seine Hauptblüte und präsentiert furchtbare Schönheit, ehe er angreift. Die monströse Pflanze folgt niemandem über die Grenzen des Innenhofes hinaus.

LEICHENLOTUS **HG 13**

EP 25.600

TP 178 (*MHB V*)

Entwicklung: Außer ein Kampf im Innenhof verläuft lautlos oder endet schnell, werden die untoten Bogenschützen in Bereich **C19** aufmerksam. Eine Runde nach Ende des Kampfes eröffnen die Baykoks das Feuer auf die SC durch die Schießscharten in der Westwand ihres Raumes.

B22 Kutschenhaus (HG 12)

Das Innere dieses alten Kutschenhauses enthält dicke, schattenhafte Spinnweben, welche wie klumpige Vorhänge von der Decke und an den Wänden hängen. Im Ostteil des Raumes liegt sogar ein Haufen dieses seltsamen Zeugs und versperrt zum Teil einen breiten Durchgang.

Kreaturen: Früher wurden hier Wagen, Zaumzeug und ähnliches gelagert, doch heute hausen hier vier Schattenwürmer, welche durch die immer wieder dünne Dimensionsgrenze zur Schattenebene hinübergekommen sind. Belschallam hat diese Schattenwürmer als Haustiere adoptiert. Der Haufen Schattenseide im westlichen Durchgang enthält die Überreste von Würmern, welche sich in Kokons eingesponnen und zu Düsterfaltern verpuppt haben, aber von dem Drachen gefressen wurden – Belschallam verspeist lieber Düsterfalter als Schattenwürmer, sodass er den Würmern Gelegenheit lässt, das nächste Stadium ihres Lebenszyklus zu erreichen. Die vier restlichen Würmer greifen den Drachen nicht an, wohl aber jeden anderen, der den Raum betritt.

SCHATTENWÜRMER (4) **HG 8**

EP je 4.800

TP je 105 (*MHB II*, S. 221)

B23 Belschallams Nest (HG 14)

Diese große Kammer diente früher vielleicht als Stall oder Zwinger, allerdings wurden Zwischenwände und Abtrennungen herausgerissen, sodass nur die Ankerpunkte in Boden und Wänden und ein paar steinerne Tragbalken übriggeblieben sind. Auf dem Boden liegen zerbrochene Balken, Dunghaufen voller Ungeziefer und hier und dort glänzend polierte Knochen. Die ganze Kammer ist von schattigem, fast greifbarem Zwielicht erfüllt.

Diese Kammer diente tatsächlich einst als Zwinger für mehrere von Kazavons Haustieren und Lieblingsreittieren, allerdings sind ihre Überreste längst zu Staub zerfallen. Dennoch ist die Kammer nicht unbewohnt...

Kreaturen: Zwielichtdrachen sind Geschöpfe der Schatten und der Dunkelheit. Sie sind zwar nicht direkt mit der Religion Zon-Kuthons verbunden, teilen aber viele Interessen und Ziele des Herrn der Mitternacht. In der Nation Nidal dienen einige Zwielichtdrachen sogar der Kirche Zon-Kuthons als Berater, Wachen, Reittiere und Attentäter. Die meisten dieser gefährlichen Drachen haben zwar keine Verbindungen zur Religion, dennoch achten viele auf Zon-Kuthons Werke und die Taten seiner mächtigsten Beauftragten.

Als der Zwielichtdrache Belschallam erstmals Geschichten über Kazavon hörte, jenen mächtigen drakonischen Kriegsherrn in Diensten Zon-Kuthons, faszinierte ihn die Legende zunehmend. Was für Schätze mochte solch ein

Streiter des Herrn der Mitternacht wohl besessen haben? – Sicherlich dürften Andere Teile seines Hortes für sich beansprucht haben, doch Belschallam klammerte sich an die Hoffnung, dass es noch versteckte Schätze geben könnte, die noch nicht gefunden wurden. Er erreichte Narbwall vor vielen Jahren und während er die Burg erkundete und dabei alle Untoten vernichtete, die es wagten, sich ihm in den Weg zu stellen, stolperte er nichtsahnend in eine Falle. Der Angekettete Geist Mithrodar spürte Belschallams Seele und erfreute sich an seinen starken Bindungen zum Reich der Schatten und der indirekten Bande zu Zon-Kuthon. Als Belschallam einen von Mithrodars Geistankern zerstörte (einen untoten Krieger namens Gorstav, welchen der Fluch der Burg später als weitaus schwächeren Juju-Zombie wiederbelebte), fesselte der Angekettete Geist den Drachen als Ersatzanker an sich.

Als Belschallam erstmals entdeckte, dass er Narbwall nicht mehr verlassen konnte, verfiel er in Raserei. Er fügte der Burg große Schäden zu und zerstörte mehrere mächtige untote Wächter, ehe er selbst schwer verletzt und gezwungen wurde, sich in diesen Raum zurückzuziehen, um sich zu verstecken und die Lage zu überdenken. Im Laufe der Jahrhunderte versuchte Belschallam mehrfach zu entkommen, allerdings fiel jeder Versuch halbherziger aus als der vorangegangene, bis er schließlich sein Schicksal akzeptierte. Seitdem hat er einen ansehnlichen Hort aus Schätzen und Magie aus anderen Bereichen der Burg zusammengetragen, was seine drakonische Gier besänftigt, allerdings ist ihm furchtbar langweilig – und wenn ein Drache sich langweilt, ist er besonders gefährlich.

Da Belschallam Nahrung benötigt, lässt Mithrodar ihm weitaus mehr Bewegungsreichweite als seinen anderen Geistankern – es ist dem Drachen möglich, sich mehrere Kilometer weit von der Burg zu entfernen, um auf die Jagd zu gehen. Zu Beginn ernährte er sich von den zahlreichen Seewürmern im Kratersee, doch in letzter Zeit bevorzugt er eher die Wyvern, Chimären und anderen Kreaturen, die er in den umliegenden Hügeln antrifft. Zum Glück für die Totenwächter auf der Halbinsel findet der Drache Orks ähnlich schmackhaft wie Würmer (nämlich gar nicht) und ist bislang noch nie so hungrig gewesen, dass er diese Abneigung überwinden musste. Da es ihm aber an Abwechslung fehlt, langweilt er sich und verbringt daher immer mehr Zeit schlafend in seinem Nest.

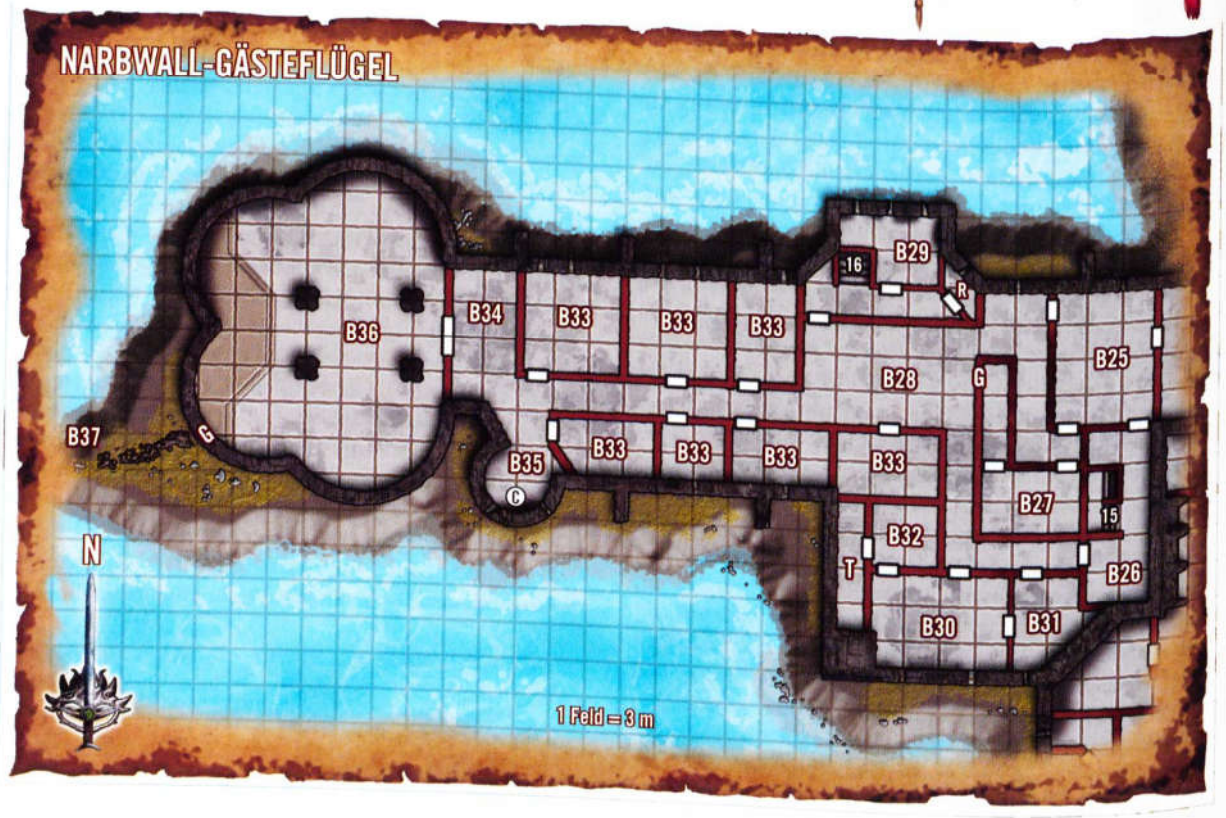
Wahrscheinlich schläft Belschallam, wenn die SC Narbwall betreten, allerdings ist sein Bonus auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung hoch genug, dass er selbst bei einem Malus von -10 aus seinem Schlaf erwacht, sollte er Kampflärm in der Nähe wahrnehmen. Sollten die Gargylen in den Minaretten die SC angreifen (z.B. weil diese versuchen, die Burg auf dem Luftweg zu betreten), könnten ihr lautes Kreischen und aufgeregtes Brüllen Belschallam alarmieren. Der Drache erwacht, so ihm ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10 gelingt, dann verlässt er sein Nest, um die Burg mehrfach fliegend zu umkreisen und nachzusehen, was denn los ist.

Sobald der Drache die SC bemerkt, stößt er ein begeistertes Brüllen aus und geht zum Angriff über, um die Spannung des Kampfes zu genießen. Trotz Belschallams Wildheit ist es aber immer noch sein größter Wunsch, aus Mithrodars und Narbwalls Kontrolle zu entkommen. Sollten die SC diese Kontrolle unterbrechen können (z.B. mittels antimagischer Effekte, egal ob vorsätzlich oder unbeabsichtigt), kreischt der Drache siegesgewiss und bricht seinen Angriff sofort ab, um von der Burg zu fliehen. Seine Erleichterung ist so gewaltig, dass er sogar seinen Hort in Bereich **B24** zurücklässt.

Belschallam besitzt umfangreiches Wissen darüber, wie der Angekettete Geist und Narbwall „funktionieren". Er weiß,



BELSCHALLAM



dass seine Seele noch stärker an die Region gefesselt wird, sollte er auf der Burg versterben. Daher wird er sehr feige, sollte er unter 40 TP reduziert werden – er versucht dann, nach Bereich **B23** zu fliehen, um sich zu verbergen und zu heilen. Sollte er hier in die Enge getrieben werden, bettelt er um Gnade. Mithrodars Einfluss verhindert, dass der Drache sich offen den SC anschließt oder ihnen verrät, wie sein Geist an Mithrodar gekettet ist. Wer aber wenigstens 1 Minute lang mit Belschallam spricht, kann einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 ablegen, um zu erkennen, dass der Drache unter einer Art magischem Zwang steht. Belschallams einziger echter Trumpf ist sein Hort, welchen er den SC anbietet, wenn er so verhindern kann, dass die SC ihn töten. Sollten die SC dagegen betonen, dass sie beabsichtigen, den Geistankereffekt aufzuheben, wird der Drache sehr still. Mithrodars Kontrolle ist nicht stark genug, um ihn zu zwingen, die SC anzugreifen, wohl aber, ihn daran zu hindern, ihnen Hinweise zu geben, wie sie ihn befreien könnten. Indem er plötzlich schweigt, versucht er den SC ein Zeichen zu geben, dass sie auf der richtigen Fährte sind. Sollten die SC letztendlich entscheiden, dass der Tod des Drachen die einzige Option darstellt, tut Belschallam sein Bestes, die SC zu töten, ehe sie ihn töten und seine Seele zu ewigem Kerker in den Mauern von Narbwall verdammen.

BELSCHALLAM **HG 14**

EP 38.400

Erwachsener Zwielichtdrache (*MHB II*, S. 84)

TP 195

Entwicklung: Sollte es den SC gelingen, Belschallam zu befreien, ohne ihn zu töten, ist der Drache zu Dankbarkeit imstande, auch wenn er so böse ist, wie ein Drache nur sein kann. So er befreit wird, flieht er aus Narbwall; er fliegt zu einem der Felstürme rund um den Gebirgssee, lässt sich darauf nieder und schaut neugierig, ob die SC ihm folgen. Tun sie dies, so dankt er ihnen, dass sie ihn befreit haben. Er hat kein Interesse daran, zurückzukehren und vielleicht wieder dem Fluch der Burg zu erliegen oder in Mithrodars Fänge zu geraten, kann den SC aber mit Informationen und Rat dienen. Er weiß nichts über *Serístial*, da das Schwert schon lange vor seiner Ankunft entfernt worden war, weiß aber vieles über die Burg, ihre Bewohner, den Grundriss und die Gefahren, mit denen es die SC zu tun bekommen könnten. Du kannst Belschallam alle beliebigen Hinweise zu Narbwall geben lassen, er weiß aber nichts über den Bergfried oder den Sternenturm und nur sehr wenig über den Gästeflügel. Sollten die SC ihn fragen, wo sie *Serístial* finden können, kann er nur raten, teilt ihnen aber mit, dass das Schwert nur im Bergfried oder dem Sternenturm sein könne, da er über diese Teile der Burg rein gar nichts wisse.

B24 Drachenhort

Verbeulte Brustpanzer und Helme, eingedellte Schilde und beschädigte Waffen sind neben einem großen Berg Totenschädel auf dem Boden dieser Kammer gehäuft. In-

teressanter aber sind wohl die Kisten in der Raummitte, die vor Gold- und Silbermünzen regelrecht überlaufen.

Diese einstige Unterkunft des Stallmeisters wurde von Belschallam zu seiner Schatzkammer umgewidmet. Einige Waffen und Relikte sind in sehr schlechtem Zustand, da er sie Opfern und Helden abgenommen hat, die es wagten, sich ihm entgegenzustellen. Andere Schätze dagegen stammen von Bewohnern der Burg, die seinen Weg gekreuzt haben.

Schätze: Der Schatz besteht aus 7.030 GM, 18.445 SM und 39.800 KM. Zwischen den Münzen befinden sich diverse Edelsteine im Gesamtwert von 5.800 GM. Unter den beschädigten Ausrüstungsstücken liegen drei Zweihänder [Meisterarbeit], eine Hellebarde [Meisterarbeit], eine Mithralbrustplatte, eine Adamantstreitaxt, ein *Zweihänder des Verderbens (rechtschaffene Externare)* +1, ein kleiner *Kettenpanzer* +3 und ein *Stecken der Nekromantie* (5 Ladungen).

B25 Eingang zum Gästeflügel

Die zerfetzten Reste einiger Wandteppiche hängen an den Wänden dieses ansonsten leeren Raumes. An die Westwand wurde eine Botschaft gekritzelt.

Der Westflügel von Narbwall wurde gemeinhin als der „Gästeflügel" bezeichnet, auch wenn es relativ wenige Gästeräume in Narbwall gab und die meisten Kammern des Westflügels eigentlich als kleine, persönliche Folterkammern genutzt wurden. Selbst die richtigen Gästezimmer besaßen nur Türen, welche von außen abgeschlossen werden konnten, und wiesen Halterungen für Handschellen auf. Oft durften Kazavons Gäste zu ihrer Unterhaltung an den vielen Schrecken teilnehmen, die an Gefangenen auf der Burg verübt wurden. Entsprechend ist auch der Gästeflügel nicht in weniger Blut getränkt als der Rest der Burg.

Die Nachricht an der Wand ist auf Orkisch: „Nehmt euch vor Ukwar in Acht!"

B26 Unterkunft der Narren (HG 8)

In der Mitte dieses Raumes führt eine Treppe nach oben. Im Süden befindet sich die Einrichtung einer kleinen Unterkunft für zwei Personen, aber heute sind dort nur noch die Trümmer zweier Betten und Schreibtische zu finden.

Kreaturen: In diesem Raum wohnten die Narren Pegg und Loute, wenn sie sich nicht gerade zur Belustigung von Kazavon oder seinen Gästen erniedrigten. Sollten die SC den beiden Geistern noch nicht im Rahmen einer Zufallsbegegnung über den Weg gelaufen sein, halten sie sich hier auf.

Pegg ist nicht größer als ein kleiner Halbling, während Loute mehr als hünenhafte 2,10 m misst. Beide tragen identische Kleidung aus maßgeschneidertem schwarzem Leder mit enganliegenden schwarzen Ledermasken, welche mittels einer von der Stirn bis zum Kinn verlaufenden Naht versiegelt sind. Peggs linkes Bein wurde durch ein Tisch- oder Stuhlbein ersetzt. Loute dagegen hat unnormal lange Arme, sodass er sich aufrecht stehend die Knie kratzen könnte. Die Kleidung und das Holzbein wirken feststofflich, sind aber ebenso geisterhaft und immateriell wie ihre körperlosen Leiber.

Trotz ihrer ungewöhnlichen Erscheinung waren beide Narren früher Menschen. Kazavon fand ihre körperlichen Abnormalitäten und jämmerlichen Bemühungen als Dichter, Literaturkundige und Gladiatoren mit eleganten Kampftechniken recht amüsant. Statt sie grausam zu Tode zu quälen, hielt der Kriegsherr sie sich mehrere Jahre lang als seine Heim- und Hofnarren. Der Großteil von Kazavons Soldaten fand die beiden einfach nur nervtötend und nur der drohende Zorn des Kriegsherrn schützte das Paar davor, hinterrücks abgestochen zu werden. Schlussendlich hatte aber auch Kazavon genug von ihrem Geschwafel und ließ beide hinrichten, indem er ihre Köpfe in die zu ihrer Kleidung passenden Masken einnähen ließ. Anschließend ließ er sie an in die Schlüsselbeine getriebenen Haken aufhängen und langsam ersticken, während sie stundenlang über dem Burgeingang baumelten. Viele betrachteten diese letzte Darbietung als den Höhepunkt ihrer Karriere und belohnten sie mit tosendem Applaus, als sie endlich ihre letzten Zuckungen getan hatten.

Begegnen die SC Pegg und Loute, so eilen diese auf die SC zu und gestikulieren mit den Armen wedelnd, als hätten sie einen Anfall. Es scheint, als würden die beiden den SC etwas pantomimisch mitteilen wollen. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Auftreten (Schauspielkunst), so erkennt er, dass ihr Tun weder Inhalt noch Bedeutung besitzt – es handelt sich nur um nutzlose Gesten zweier unglückseliger Seelen, deren Tod derart schmerzhaft langgezogen ausgefallen war, dass sie wahrhaftig dem Wahnsinn verfallen sind, ehe sie der gnädige Tod ereilte. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf gegen SG 20, erkennt er die Gefahr, welche mit der Darbietung verbunden ist (siehe unten); wenn möglich solltest du die Weisheit- und Willenswürfe für die SC verdeckt ablegen, bis ihnen das volle Ausmaß der Gefahr gewahr wird. Den SC steht eigentlich keine andere Option offen, als die beiden wahnsinnigen Narren gewaltsam zur letzten Ruhe zu legen. Trotz ihrer körperlichen starken Unterschiede haben sie identische Spielwerte.

PEGG UND LOUTE **HG 6**

EP je 2.400

Menschliche Geister-Experten 6 (*MHB*, S. 122)

CN Mittelgroßer Untoter (Körperlos)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 15 (+5 Ablenkung, +1 GE)

TP je 69 (6W8+42)

REF +5, **WIL** +5, **ZÄH** +7; +4 gegen Energie fokussieren

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +4, Wiederkehr

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf Verderbende Berührung +5 (Berührungsangriff; 6W6)

Besondere Angriffe Furchtbare Pantomime

TAKTIK

Im Kampf Die Geister versuchen, ihre Gegner mit ihrer Furchtbaren Pantomime in Sicherheit zu wiegen. Sollten sie angegriffen werden, wehren sie sich mit ihren Verderbenden Berührungen.

Moral Diese beiden wussten nie, wann es genug war – daher kämpfen sie auch jetzt bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST –, **GE** 12, **KO** –, **IN** 11, **WE** 10, **CH** 20

GAB +4; **KMB** +5; **KMV** 20

Talente Abhärtung, Blitzartige Reflexe, Fertigkeitsfokus (Auftreten [Schauspielkunst]), Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Auftreten (Schauspielkunst) +17, Beruf (Narr) +9, Bluffen +14, Diplomatie +14, Fliegen +9, Handwerk (Dichtkunst) +7, Heimlichkeit +18, Wahrnehmung +17

Sprachen Gemeinsprache

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Furchtbare Pantomime (ÜF) Ein Geist kann diese Fähigkeit als Standard-Aktion nutzen. Jede lebende Kreatur innerhalb von 18 m Entfernung, welche die Pantomime dieses Geistes beobachtet, muss einen Willenswurf gegen SG 18 ablegen oder sofort jeweils 1W4 IN-, WE- und CH-Schaden erleiden. Dass dieser Angriff Attributsschaden verursacht, erkennt man nur mittels eines Weisheitswurfes gegen SG 20 (welcher bereits dem Malus durch eventuellen WE-Schaden unterliegt). Gelingt einer Kreatur der Rettungswurf gegen diese Fähigkeit, ist sie für 24 Stunden gegen die Furchtbare Pantomime dieses Geistes immun. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Wiederkehr (AF) Sollte der Fluch von Narbwall gebrochen werden, werden auch diese beiden Geister zu ihrer ewigen Ruhe gelegt.

B27 Wachposten des Gästeflügels

Zahlreiche übergroße und längst zerstörte Feldbetten sind in unterschiedlichen Schadenszuständen über diesen Raum verteilt.

Wie im Fall der Bereiche **B7** und **B11** diente dieser Raum mehreren von Kazavons Minotaurengardisten als Unterkunft.

Phantom: Sollte ein Charakter die Tür zum Gang im Nordwesten öffnen, welcher über eine Geheimtür mit Bereich **B28** verbunden ist, dann nimm den Spieler beiseite und informiere ihn darüber, dass ein knurrender, 3,60 m großer Minotaurus seinen SC aus dem Gang anspringe und mit einer blutigen Axt nach seinem Kopf schlage. Würfle verdeckt mit einem W20 und frage nach der RK des Charakters; teile dem Spieler unabhängig vom Ergebnis mit, dass ihn die Axt gerade so verfehle, dann kehre mit ihm zum Tisch zurück und frage den Spieler, was sein Charakter machen will. Schreibe dies auf – die Notiz hat keine weitere Bedeutung und soll die Spieler nur aus dem Konzept bringen. Natürlich sieht kein anderer SC im Raum den Minotaurus; sobald der vom Phantom betroffene SC etwas unternimmt, informiere seinen Spieler darüber, dass es nichts gäbe, worauf er reagieren müsse. Der Korridor ist leer – und ist es auch immer gewesen.

B28 Gästespeisesaal

Ein langer Banketttisch verläuft durch den ganzen großen Raum. Staubverkrustete und spinnwebenverhangene Gemälde hängen an allen Wänden und drei Kronleuchter mit dutzenden nicht angezündeten Kerzen hängen von der Decke.

Die Geheimtür in der Ostwand kann mittels eines Fertigkeitswurfes für Wahrnehmung gegen SG 25 entdeckt werden.

Jedes laute Geräusch in diesem Raum (z.B. lautstarke Reaktionen eines SC auf das auftretende Phantom) könnte die in den nahen Gästeräumen (Bereich **B33**) hausenden Todesalben alarmieren, sodass sie nachsehen kommen. 1W4 Runden später schließt sich auch die Herrin dieser Untoten, Ukwar (siehe Bereich **B29**), dem Kampf an.

Phantom: Lass alle Spieler mit 1W20 würfeln, sobald du die Raumbeschreibung vorgelesen hast – das Wurfergebnis ist bedeutungslos und soll die Spieler nur ablenken. Nimm einen der Spieler nach dem anderen zur Seite und teile ihm mit, dass der Esstisch mit staubigen Tellern und angelaufenem Silberbesteck gedeckt ist – teile aber dem letzten Spieler mit, dass sein Charakter einen für ein Festmahl gedeckten Banketttisch sieht, auf dem lecker anzusehende Speisen und Getränke warten, und dass am anderen Ende des Tisches eine schattenhafte Gestalt mit einem Umhang aus blauen Schuppen stehe, welche gerade ihr Schwert ziehe. Wenn du mit diesem letzten Spieler zum Tisch zurückkehrst, lass alle die Initiative auswürfeln, als stünde ihren Charakteren ein Kampf bevor, und lass die SC handeln, wie sie möchten. Natürlich gibt es keine „schattenhafte Gestalt" und auch kein Essen auf dem Tisch, doch außer der letzte Spieler lässt seinen Charakter das Gesehene ausdrücklich anzweifeln, kann er gegen das Phantom vorgehen, wie es ihm beliebt.

Berücksichtige, wie viel Lärm die SC bei ihren Reaktionen auf dieses Phantom verursachen, da sie nahe Un-

tote aufschrecken könnten. Sobald der SC auf die Vision reagiert, erkennt er rasch, dass diese nicht real war, und kann schnell seine Haltung wiedergewinnen (er verbraucht daher keine Anwendungen oder Ladungen von Gegenständen, Zauber oder anderes).

B29 Unterkunft des Kastners (HG 11)

Dieser Raum war einst eine luxuriöse Unterkunft, allerdings haben sich das Bett und die anderen Möbel schon längst Schimmelbefall und Verfall ergeben. Die Luft riecht abgestanden und nach Moder, obwohl der Wind durch drei schmale Schießscharten im Norden weht, die den Blick auf den Kratersee eröffnen.

Kreaturen: Einst wohnte hier der für das Wohlergehen (und Betragen) der Gäste zuständige Verwalter der Burg, doch nun ist dies das Reich von Ukwar, dem einzigen Orkhäuptling, der jemals von-den-Geistern-besessen wurde. Ukwar hielt beachtenswerte 7 Tage in Narbwall durch, ehe sie schließlich verstarb. In der nächsten Nacht erhob sie sich als beinahe nicht zu tötende untote Marodeurin, als eine Fext. Im Gegensatz zu den meisten Fexts beherrscht Ukwar als Sprachen die Gemeinsprache und Orkisch und kämpft mit einer *Leitenden Streitaxt +1*. Sollte sie Lärm aus Bereich **B28** vernehmen, z.B. Kampflärm oder eine laute Reaktion auf das dortige Phantom, setzt sie sich 1W4 Runden später in Bewegung und geht nachsehen. Ansonsten kann man sie hier antreffen, während sie gedankenverloren durch die mittlere Schießscharte hinaussieht. In diesem Fall greift sie nur an, wenn sie angesprochen oder selbst angegriffen wird. Wenn sie angreift, dann in unheimlicher Stille und mit leidenschaftslosem Gesichtsausdruck. Sollte sie unter 1 TP durch eine Waffe reduziert werden, die nicht aus Glas oder Obsidian besteht, so starrt sie denjenigen an, der sie niedergestreckt hat, und stößt auf Orkisch hervor: „Du wirst dich mir bald im Tode anschließen." Wenn sie später wieder erwacht, verlässt sie diesen Raum und macht sich auf die Suche nach dem SC, der sie „getötet" hat, um sich zu rächen. Sollte sie aber mittels einer Glas- oder Obsidianwaffe vernichtet werden, so seufzt sie voller Erleichterung und dankt demjenigen, der sie aus dem Griff des Untodes befreit hat.

UKWAR **HG 11**

EP 12.800

Verbesserte Fext (*MHB V*)

TP 157

Nahkampf *Leitende* ARK *Steitaxt* +1, +22/+17/+12 (1W8+10/19–20/×3 plus Lebenskraftentzug beim ersten Treffer in einer Runde)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Rundumschlag, Tänzelnder Angriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Streitaxt), Waffenfokus (Streitaxt)

Schätze: Sollte Ukwar vernichtet werden, so fährt ihr dankbarer Geist in ihre *Leitende Streitaxt +1* und verwandelt diese in eine bösartige, aber intelligente Waffe, die ihren Namen annimmt – siehe Seite 436.



UKWAR

B30 Bad (HG 13)

Ein großes Becken fauligen Wassers füllt die Mitte dieses Raumes. An den Beckenrändern hängen dicke, schleimige Algen, die dunkelgrüne Tastfäden über den Boden ausstrecken. Das Wasser selbst wirbelt und wirft Wellen, als ob etwas Ungesehenes in seinen stinkenden Tiefen zucken würde.

Dieses einstmals strahlende Bad stand den Gästen der Burg zur Verfügung – Kazavon nutzte es aber auch gern als Schlachthaus, wenn er von seinen Besuchern genug hatte. Das Becken ist nur 0,90 m tief, das Wasser ist aber faulig und ranzig und wer davon trinkt, wird Trüber Sieche ausgesetzt.

Kreaturen: Die Infektion im Wasser ist die geringste Gefahr in diesem Raum, da die versammelten Geister vieler Gäste Kazavons zum Zeitpunkt des Angriffs des Ordens das schleimige Zeug erfüllt und sechs Schwärende Spuks ausgebildet haben.

Die geisterhaften Monster lauern im Wasser und greifen die erste Person an, die sich näher mit dem Becken befasst, bzw. eine Gruppe, welche den Raum zu verlassen versucht. Die Geister verfolgen niemanden über die Schwelle dieser Kammer hinaus.

SCHWÄRENDE SPUKS (6) **HG 8**
EP je 4.800
TP je 58 (*MHB IV*, S. 223)

B31 Dienstbotenunterkünfte

Mehrere Doppelstockbetten stehen entlang der Wände dieses Raumes. Diese Möbel und der Holztisch in der Zimmermitte sind aber in einem furchtbaren Zustand und nicht mehr zu benutzen.

Viele Angehörige der Dienerschaft hausten in diesen engen, elenden Unterkünften. Die meisten wurden mittels Gedankenkontrolle oder nackter Angst unterworfen und waren im Grunde selbst kaum mehr als Gefangene auf der Burg.

Phantom: Wenn die SC diesen Raum betreten, bitte jeden Spieler um seinen Charakterbogen. Sage nichts, merke dir aber, welcher SC den niedrigsten Charismawert hat. Gib die Charakterbögen zurück und teile dem Spieler des betreffenden SC mit, dass ein Willenswurf anstehe. Unabhängig vom (irrelevanten) Ergebnis verspürt der Charakter ein überwältigendes Gefühl von Unterdrückung und Hoffnungslosigkeit als einer der Sklaven des Kriegsherrn Kazavon. Dieser furchtbare Eindruck weicht Hoffnung, als dem SC klar wird, dass eine Gruppe Helden die Burg gestürmt hat, um Kazavon zu töten, doch auch diese Freude muss wieder Verzweiflung Platz machen angesichts der Erkenntnis, dass diese Helden ihn nicht retten können. Einen Augenblick später verblassen diese Eindrücke wieder, sind es doch nur Echos der Verzweiflung der Dienerschaft.


STATUE VON KAZAVON

B32 Privates Bad (HG 4)

Ein großes Becken voller schleimig grünem Wasser füllt das Zentrum dieses quadratischen Raumes. Die Luft stinkt modrig nach verwesender Vegetation, und an den gefliesten Wänden läuft Feuchtigkeit hinunter.

Gefahr: Das Wasser im Becken ist 0,90 m tief. Ehrengäste konnten hier in abgeschiedenerer Atmosphäre baden als im Hauptbad (Bereich **B30**), welches von den meisten Gästen benutzt wurde. Weder Phantome noch Untote harren hier der SC, allerdings handelt es sich bei den „Algen" an der Wasseroberfläche um treibenden Grünschleim (*GRW*, S. 416).

B33 Gästezimmer (HG 11)

Diese Kammer enthielt früher wohl alle Annehmlichkeiten eines luxuriösen Schlafzimmers, allerdings sind die Möbel nun verfallen, zusammengebrochen und von Schimmelflecken überzogen.

Kreaturen: Die Räume dienten als Gästezimmer (und zuweilen auch als Folterkammern, wenn Kazavon danach war). Nun hausen hier die untoten Überreste jener von-Geistern-besessenen untoten Orks, deren Seelen Narbwalls Fluch zum Opfer gefallen sind. Als diese Orks innerhalb der Burgmauern verstarben, verwandelten sie sich in Todesalben und sammelten sich in diesem Flügel, um der mächtigsten ihrer verfluchten Artgenossen zu dienen – Ukwar. Gegenwärtig halten sich verteilt über diese sieben identischen Kammern 10 orkische Todesalben hier auf – jeweils zwei in den nördlichen Kammern und jeweils einer in den südlichen Kammern. Da sie durch den Fluch mental miteinander verbunden sind, eilen alle zugleich zum Angriff, sollte einer

von ihnen angegriffen werden oder sie Lärm außerhalb der Gästezimmer hören, insbesondere wenn dieser aus Bereich **B28** kommt. Sie verfolgen niemanden über den Gästeflügel hinaus oder nach Bereich **B36**.

TODESALBEN (10) **HG 5**
EP je 1.600
TP je 47 (*MHB*, S. 263)

B34 Personalisierte Boshaftigkeit (HG 10)

Dieser Bereich scheint eine Art Wohn- oder Empfangszimmer gewesen zu sein, das in einem Korridor einem Durchgang vorgelagert war, der durch eine kunstvoll gestaltete Mahagoni-Doppeltür verschlossen wird. Zwei einsackende, samtbezogene Diwane stehen unter einer dicken Staubschicht an der Wand. An der Nordwand steht die Marmorstatue eines Mannes in der eleganten Robe eines Adeligen, allerdings ist sein Kopf unter einem groben Ledersack verborgen.

Der sadistische Kazavon genoss es, seine Gäste ebenso wie seine Gefangenen zu quälen – die verhüllte Statue ist eine Foltermaßnahme für übermäßig neugierige Besucher. Mit den Jahren ist das Leder sehr brüchig geworden und zerbröckelt daher zu Stückchen, wenn jemand daran zieht oder es entfernen will. Unter dem Sack kommt das ernste, verächtlich blickende Gesicht eines gutaussehenden Mannes mit dem stahlharten Blick eines Kriegers und zwar perfekten, aber dennoch irgendwie zu großen Zähnen zum Vorschein. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 25 kann man die Statue als Darstellung der menschlichen Gestalt Kazavons identifizieren.

Gefahr: Die Statue trägt einen Fluch, der jeden trifft, welcher in ihr Gesicht blickt. Ein solcher Charakter muss einen Willenswurf gegen SG 22 ablegen oder dem unwiderstehlichen Drang nachgeben, die Leiter in Bereich **B35** ins Gefängnis des Leids hinaufzusteigen und dort zu verbleiben. Dieser Fluch ist ein geistesbeeinflussender Zwangseffekt mit ZS 20. Ein Opfer kann vom Befolgen der Anweisungen nur mittels körperlicher Gewalt oder Brechen des Fluches abgehalten werden. Der Zwang endet 1 Minute, nachdem das Opfer die Statue nicht mehr ansieht, doch sollte es erneut hinsehen, wird ein neuer Rettungswurf fällig. Wird die Statue zerstört (Härte 8, 80 TP, Gegenstand zerschmettern-SG 30) macht dies den Fluch unwirksam, eine Kreatur, welche der Statue Schaden zufügt, muss aber jedes Mal einen Willenswurf gegen SG 22 ablegen, um nicht von *Schwachsinn* (ZS 20) betroffen zu werden. Der Fluch kann aber stets nur eine Kreatur gleichzeitig betreffen – sollte eine neue Kreatur ihm erliegen, wird die zuletzt betroffene befreit. Der *Schwachsinn*-Effekt dagegen kann eine beliebige Anzahl an Kreaturen betreffen.

Kazavon schaute gern begeistert zu, wie seine Gäste diesem Fluch zum Opfer fielen und quasi als Polonaise in den Kerker marschierten, während sie als Gäste auf der Burg weilten oder an einem seiner Feste teilnahmen. Natürlich würde irgendwann jemand sich lange genug befreien können, um einen Umhang oder eine Decke über die Statue zu werfen und so das Spiel zu beenden, bis das Spielchen wieder abgehalten wurde. Mandraivus' Gruppe platzierte den Ledersack über dem Kopf der Statue, nachdem sie deren Zweck erkannt hatte.

Zon-Kuthongläubige sind gegen diesen Fluch immun.

Belohnung: Belohne die SC mit 9.600 EP, wenn die SC dem Fluch ausweichen oder ihn überwinden können (die Zerstörung der Statue ist optional).

B35 Gefängnis des Leids

Diese kleine Kammer ist völlig unauffällig, sieht man von einer Falltür in der 4,50 m hohen Decke ab, die man über eine Holzleiter erreichen kann. Die Leiter ist im Gegensatz zu den sonstigen Möbeln auf der Burg in beachtenswert gutem Zustand.

Diese Kammer ist der Fokuspunkt für Kazavons verfluchte Statue in Bereich **B34**, welche Betrachter zwingt, sich in diesen Raum zu begeben und die Leiter in den Raum darüber hinaufzusteigen. Dieser obere Raum ist leer, kreisförmig mit 3 m Durchmesser, einer 2,10 m hohen Decke und weist als Fenster nur Schießscharten gen Südosten und Südwesten auf, die den Blick auf den Gebirgssee ermöglichen. Sobald ein verfluchtes Opfer diesen Raum betritt, zwingt der Fluch es zum ewigen Verweilen, da ein schwerer Fall von Angst vor offenen Plätzen ihm den Wunsch nimmt, den Raum wieder verlassen zu wollen. Sollte der Fluch nicht gebrochen werden oder ein neues Opfer ihm erliegen, stirbt das Opfer an Hunger, Durst oder Alterschwäche (was halt zuerst eintritt). Das Opfer wird nicht an Handlungen gehindert, solange es nicht diesen Raum verlassen will. Wird der Fluch aufgehoben, enden auch diese Einschränkungen. Die Falltür im Boden lässt sich leicht öffnen, sodass man problemlos nach unten nach Bereich **B35** zurückkehren kann.

Gegenwärtig befinden sich in dem oberen Raum die mumifizierten Überreste eines zwergischen Gelehrten – dieser wurde vor 645 Jahren von seinen Schülern im Stich gelassen, nachdem er von Kazavon zu einer Vorlesung eingeladen worden war. Insgesamt überlebte er 8 Monate lang, indem er Regenwasser trank und mittels einer Schnur Krähen fing. Trotz seiner Anstrengungen verhungerte er aber letztendlich.

Schätze: Der Großteil der Ausrüstung des toten Gelehrten ist längst verrottet oder verrostet, an einem Finger steckt aber immer noch ein Platinring mit einem schwarzen Saphir, der auf der Innenseite das Zeichen des Wispernden Pfades trägt. Der Ring ist 5.500 GM wert.

B36 Rosa Observatorium (HG 14)

Dieser gewaltige Ballsaal erinnert an eine große Blüte. Die hohe Decke besteht aus einem Metallgerüst, in welches leicht rosagefärbte Glasscheiben eingesetzt wurden, die einen atemberaubenden Blick zum Himmel gestatten. Kleeblattförmige Säulen tragen wichtige Teile des Daches. Der Boden besteht aus poliertem, kirschrotem Holz und auf einem breiten Podest haben früher sicher Orchester- oder



Theatervorführungen stattgefunden. In den Ecken liegen ein paar zertrümmerte Stühle, ansonsten ist der Raum leer.

In diesem Observatorium veranstaltete Kazavon großartige Feste. Diese waren stets vollkommen durchdacht, variierten aber von eleganten Tanzveranstaltungen und dramatischen Aufführungen für seine Ehrengäste bis hin zu absoluter Verkommenheit und Orgien, die in kannibalischen Festmählern gipfelten, bei denen seine weniger glücklichen Gäste eine letzte Rolle spielten. Meistens wussten seine Gäste nicht einmal, welche Art von Ereignis Kazavon geplant hatte, bis es zu spät war. Dank der Geister der Burg ist dieser Raum trotz der langen seit dem letzten Ereignis verstrichenen Jahre bestens erhalten. Nur der Eichenholzfußboden ist aufgrund all des hier vergossenen Blutes unwiederbringlich tiefrot gefärbt.

Die Geheimtür in der Südwestwand ist recht gut verborgen (Wahrnehmung-SG 35); wer die schwache Spur in Bereich **B37** findet und ihr folgt, erhält einen Bonus von +10 auf den Wurf für Wahrnehmung.

Kreaturen: In diesem Ballsaal wurde mehr Blut vergossen als anderswo auf der Burg. Entsprechend haben die hier versammelten rastlosen Toten ihre Geister zu einem untoten, äußerst gefährlichen Schrecken verschmolzen. Diese Repräsentation des Todes selbst wird als Totentanz bezeichnet und lauert körperlos unterhalb der Glasdecke, wo das rosafarbene Glas ihr zusätzliche Tarnung verleiht.

Um den Totentanz über ihnen zu bemerken, müssen die SC konkurrierende Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung gegen den Wurf für Heimlichkeit des Untoten ablegen, ehe er sie angreift oder sie ihn auf andere Weise entdecken. Sobald es für den Totentanz scheint, dass alle SC den Raum betreten haben, beginnt er seinen Tanz des Todes, um sie in seinen ewigen Reigen zu zwingen.

TOTENTANZ **HG 14**

EP 38.400

TP 203 (siehe Seite 470)

Schätze: Unter dem Holzfußboden dieser Kammer liegt jener General begraben, welcher Tamrivenas Truppen zusammen mit Graf Andachi gegen Kazavon führte. Nachdem Kazavon den Mann getötet hatte, platzierte er seine Leiche hier als Trophäe; sie kann mittels Magie gefunden werden oder indem man den Holzboden aufreißt. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 35 (oder ggfs. für eine passende, mit Holz in Verbindung stehende Beruf- oder Handwerksfähigkeit wie z.B. Tischler) kann man erkennen, dass irgendwann in der Vergangenheit ein Teil des Bodens entfernt und ersetzt

wurde. Es gibt aber keinen Zugang zu dem darunterliegenden Bereich. In diesem Hohlraum liegt ein Skelett in einer *Ritterrüstung +2*, welches immer noch ein auf seiner Brust ruhendes *Heiliges Langschwert aus Kaltem Eisen +1* umklammert hält. Sein *Turmschild +1* zeigt als Wappen einen Adler mit ausgebreiteten Schwingen; gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wissen (Adel oder Geschichte) gegen SG 30, identifiziert er den Toten als Ritter Echolt Crommerand von Tamrivena.

B37 Versteckter Anleger (HG 13)

Ein schmaler, kaum zu erkennender Weg folgt der Felsenküste der Insel. Er wurde selbst von den wenigen Tieren in der Region seit Jahrhunderten nicht benutzt. Einem SC muss ein Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 25 gelingen, um diesen Pfad zu finden – einst war er säuberlich angelegt, doch Wind und Wetter haben ihn erodiert, sodass man ihn nur vor Ort finden kann, wenn man ihn sucht. Dies ist der Weg, auf dem Mandraivus und seine Leute nach Narbwall eingedrungen sind – sie kamen unsichtbar und mittels *Auf Wasser gehen* von Westen her und betraten die Burg durch die ihnen von Kleestad enthüllte Geheimtür.

Der Pfad endet am Westrand der Insel. Dort stehen einige kurze Steinsäulen im Wasser des Gebirgssees, welche nicht aus dem Wasser ragen; dies sind die Reste eines kleinen Anlegers. Von außerhalb des Wasser kann man den Anleger mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 entdecken. Kazavon hatte sich nie darüber Gedanken gemacht, einen Fluchtweg aus Narbwall zu benötigen (was ihn letztendlich das Leben gekostet hat). Sein Kammerdiener Kleestad war da weniger selbstsicher und ließ den Steg und die Geheimtür in Bereich **B36** für den Fall anlegen, dass die Burg jemals von Kazavons vielen Feinden ernsthaft bedroht werden sollte.

Kreaturen: Einer der gewaltigen Seewürmer, die im Kratersee hausen, lauert im Wasser nahe der Reste des Stegs. Diese hünenhafte, schleimbedeckte Kreatur erhebt sich aus dem Wasser, um jeden anzugreifen, der sich dem Ufer auf 6 m oder weniger nähert, zieht sich aber in die Tiefen des Sees zurück, so sie unter 30 TP reduziert wird.

SEEWURM **HG 13**

EP 25.600

Verbesserter Purpurwurm (*MHB*, S. 213, 295)

TP 232

Schätze: Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 23 kann man eine auf dem Pfad liegende, bzw. dort eingesunkene, seltene Platinmünze finden, welche Mandraivus als Opfer an die Göttin des Glücks fallengelassen hat, ehe er und seine Leute die Burg betraten. Die Münze wurde vor über 700 Jahren im alten Ustalav geprägt. Zudem hat ein Splitter von Mandraivus' Leiche sie im Moment seines Todes aufgeladen, sodass sie wie ein *Glücksstein* für einen Träger guter Gesinnung funktioniert.

C Erster Stock

Technisch gesehen umfasst der erste Stock von Burg Narbwall auch die obere Ebene des Bergfrieds. Dieser Bereich ist aber in einem eigenen Abschnitt ab Seite 318 aufgeführt. Zufallsbegegnungen funktionieren im ersten Stock normal; alle Begegnungsbereiche findest du auf der Karte auf Seite 299.

C1 Torwinde (HG 10)

Diese unregelmäßig geformte Kammer füllt den Gutteil des ersten Stocks des Torhauses der Burg aus. Eine Ansammlung großer Winden scheint die Tore und Fallgitter im Gang darunter zu steuern. Westlich und östlich der Winden verlaufen Tröge oberhalb einer Reihe von Mordlöchern im Boden. Die Außenwände weisen mehrere Schießscharten auf, welche das Defensivpotential dieses Raumes vervollständigen.

Der Raum ist quasi das Herz der Verteidigungsanlagen des Haupttores. Truppen konnten von hier aus verschiedene Teile des Torhauses verstärken und die Tore selbst wurden über die Winden gesteuert. Die Tröge waren normalerweise mit Öl gefüllt, welches zum Kochen gebracht und dann im Fall einer Invasion in den Korridor zwischen den Toren gekippt werden konnte. Der Fluch von Narbwall hat aber das hier verwahrte Öl erfüllt und es auf übernatürliche Temperaturen abgekühlt. Zehn Minuten nach Leerung der Tröge füllt die Magie der Burg das eisige Öl wieder auf.

Kreaturen: Insgesamt vier Skelett-Minotauren sind hier stationiert. Sie unterstehen Hauptmann Castothran, welcher während eines Angriffes auf die Burg die oberen Kammern nicht verlässt.

NARBWALLGARDISTEN (4) HG 6

EP je 2.400

TP je 61 (siehe Seite 272)

C2 Wachposten

In dieser Kammer stehen ein Holztisch für große Kreaturen und drei Stühle derselben Größenkategorie als einzige Möbel. An der Wand führt eine Treppe hinab, während eine Leiter zu einer großen Falltür in der Decke hinaufführt. Dazu kommt eine normale Tür in einer Wand.

Die beiden Kammern dienten als Aufenthaltsräume für diensthabende Wachen, die das Haupttor verteidigen sollten. Die Treppe in Bereich **C2a** führt nach Bereich **B2a** hinab, während die in Bereich **C2b** nach Bereich **B2b** hinabführt.

Die Leitern, welche zu den Falltüren hinaufführen, sind trotz ihres Alters noch sicher, da der Fluch der Burg sie zusammenhält; sie ermöglichen den Zugang zu den Wehrgängen des Torhauses (Bereiche **D2a** und **D2b**).

C3 Gemächer des Kammerdieners

Die Möbel dieses Schlafzimmers sind in einem furchtbaren, zerfallenen Zustand; das Bett und der große Schreibtisch waren offenbar früher ziemlich hochwertig.

Diese Kammer war einst die Unterkunft von Kammerdiener Kleestad, allerdings konnte er seit dem Kampf um Burg Narbwall nicht mehr hierher zurückkehren. Nachdem er Mandraivus die Geheimtür geöffnet hatte, konnte er gerade so hierher zurückeilen, als er auch schon von Kazavon zu sich gerufen und verkrüppelt wurde, sich versteckte und schließlich *Seristial* erbeutete und von Zon-Kuthon verflucht wurde.

Phantom: Der erste Charakter, der diese Räumlichkeiten zu durchsuchen versucht, muss einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen, da plötzlich furchtbare Schmerzen durch seine Fußgelenke jagen. Misslingt der Rettungswurf, stürzt er zu Boden und erhält den Zustand Liegend. Unabhängig vom Wurfergebnis wird er zudem von furchtbarem Schrecken erfüllt, da Kazavon – der ihm gerade die Knöchel gebrochen hat – ihn nun töten wird. Einen Herzschlag später weicht diese Überzeugung dem dringenden Wunsch, sich tief in den Boden unter der Burg einzugraben. Und auch dies schwindet einen weiteren Herzschlag später.

Schätze: Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 stößt man in den Möbeltrümmern auf einen Schlüsselbund, dessen Schlüssel zu mehreren Türen der Burg passen (alle Türen im Erdgeschoss und ersten Stock [Bereiche **B** und **C**], sowie Teile des zweiten Stocks [Bereiche **D1–D11**]); um den richtigen Schlüssel an diesem großen Bund zu finden, sind 1W6 Runden erforderlich (oder alternativ ein Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 20, der eine Runde erfordert, um zu bestimmen, welcher Schlüssel wahrscheinlich zu einem Schloss passt).



C4 Rüstkammer (HG 13)

Die Tür dieses Raumes ist verschlossen (Mechanismus ausschalten-SG 35).

Rüstungsständer und Waffenregale füllten einst diesen Raum, doch heute sind nur noch Trümmer vorhanden. Nur sehr wenige Waffen sind noch vorhanden, deren Holzschäfte aber verrottet und deren Klingen verrostet sind.

Die meisten hier gelagerten Waffen wurden von den Verteidigern der Burg genutzt, um Mandraivus' Angriff abzuwehren.

Kreaturen: In der Nordwestecke des Raumes steht eine eiserne Statue Kazavons in seiner menschlichen Gestalt. Dabei handelt es sich um einen Eisengolem, einen der wenigen Wächter Narbwalls, welche die Jahre überdauert haben. Der Golem ist noch relativ intakt und auch nicht vom Fluch betroffen.

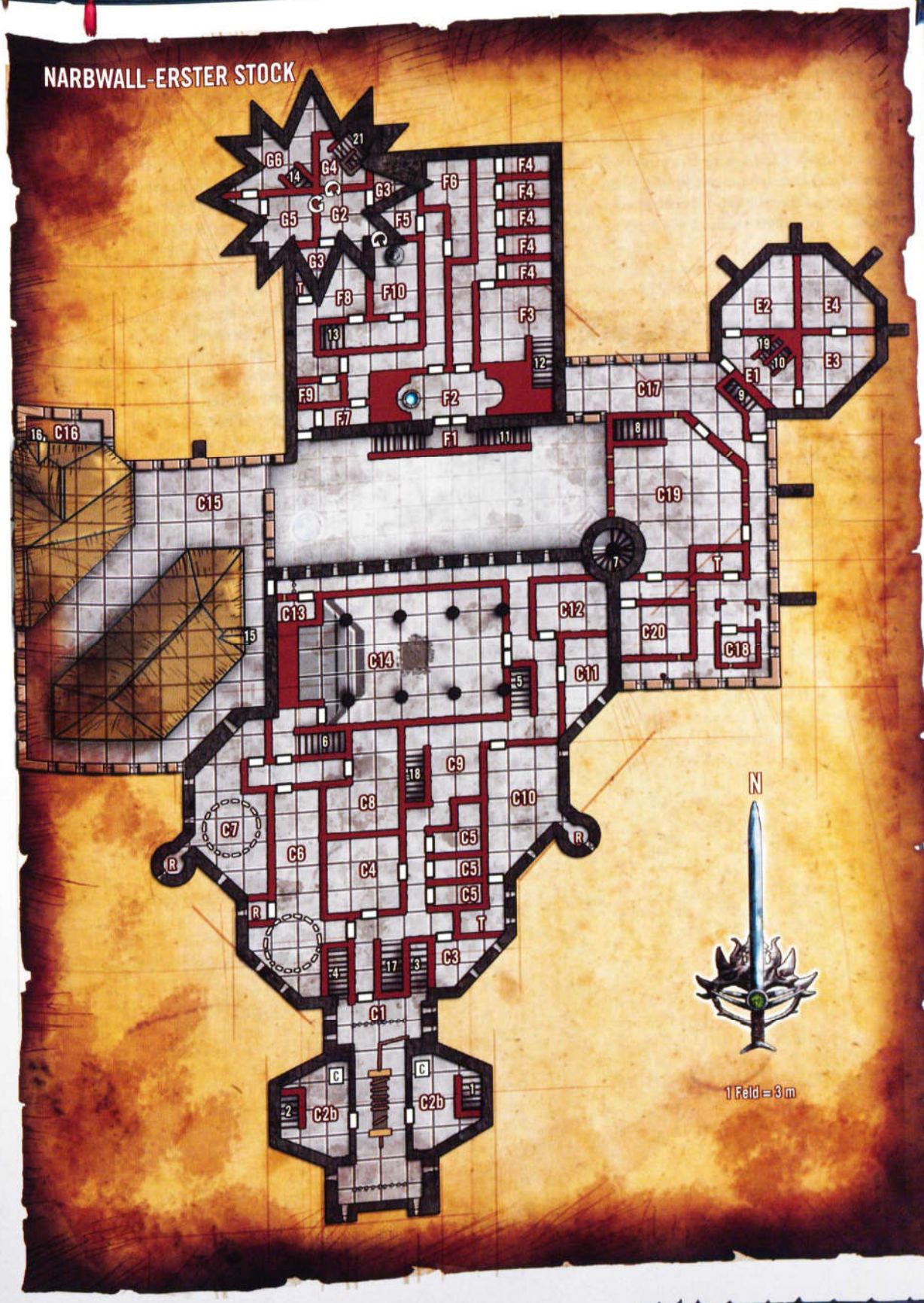
Er greift sofort jeden an, der die Rüstkammer betritt, auch wenn es kaum noch etwas zu beschützen gibt (sieht man von einer magischen Waffe ab; siehe „Schätze"). Mandraivus und seine Leute ließen diesen Raum außer Acht und hatten später keine Zeit mehr, sich um den Golem zu kümmern. Der Golem verfolgt niemanden über die Schwelle der Rüstkammer hinaus.

EISENGOLEM HG 13

EP 25.600

TP 129 (*MHB*, S. 131)

Schätze: Die meisten Waffen und Rüstungen hier sind unbrauchbar, mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 kann man aber einen *Kompositlangbogen des Suchens* +2 (+4 ST) finden.


NARBWALL-ERSTER STOCK
G6
G4
G3
G5
G2
F5
F6
F4
F8
F10
F3
F9
F2
F7
F1
E2
E4
E1
E3
C17
C19
16, C16
C15
C13
C12
C20
C18
C14
C11
C9
C10
C8
C7
C6
C5
C4
C3
C1
C2b
N
1 Feld = 3 m

C5 Kammern der Schreiber

Dieser recht kleine Raum war früher wahrscheinlich vollgestopft, doch da nun Bett und Schrank zusammengebrochen sind, ist er fast geräumig.

In jedem dieser Räume war einer von drei Schreibern untergebracht, die Kleestad unterstellt waren und ihm halfen, die Burg zu verwalten. Alle drei versuchten während Mandraivus' Angriff aus der Burg zu fliehen, wurden aber von den Seewürmern gefressen.

Schätze: Die Schreiber flohen derart hastig aus der Burg, dass sie ihren letzten Monatslohn zurückließen – insgesamt kann man in diesen drei Räumen 35 GM und 385 SM finden.

C6 Bedienstetenwohnbereich (HG 12)

Mehrere Stühle, Sofas und Tische deuten darauf hin, dass dieser Raum ursprünglich als Gemeinschaftswohnbereich gedient hat. Angesichts der minderen Qualität der zusammengebrochenen Möbel wurden sie wahrscheinlich von den Bediensteten der Burg genutzt.

Spukerscheinung: Dieser Raum diente den Bediensteten der Burg einst als Aufenthaltsraum, wird nun aber von ihren gequälten Geistern heimgesucht. Die Spukerscheinung ist relativ harmlos, kann aber dennoch für große Bedrängnis sorgen, sollten ihr mehrere SC erliegen und über die Burg verteilt werden. Wenn die Spukerscheinung sich aktiviert, manifestieren sich geisterhafte Abbilder ausgemergelter und verhärmter, in Lumpen gekleideter Diener, welche in alle Richtungen davon huschen im manischen Bemühen, die Burg für ihren Herrn in einen repräsentablen Zustand zu versetzen.

DIENSTBARKEITSBESESSENHEIT HG 12

EP 19.200

CB Spukerscheinung (Bereich mit 6 m Radius im Südteil von Bereich **C6**)

ZS 12

Bemerken Wahrnehmung SG 30 (Staubflocken werden von unsichtbaren Händen aufgewirbelt und bilden Wölkchen in der Luft)

TP 24; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Minute (5 Runden unter der Kontrolle der Gespenster in Bereich **C8**)

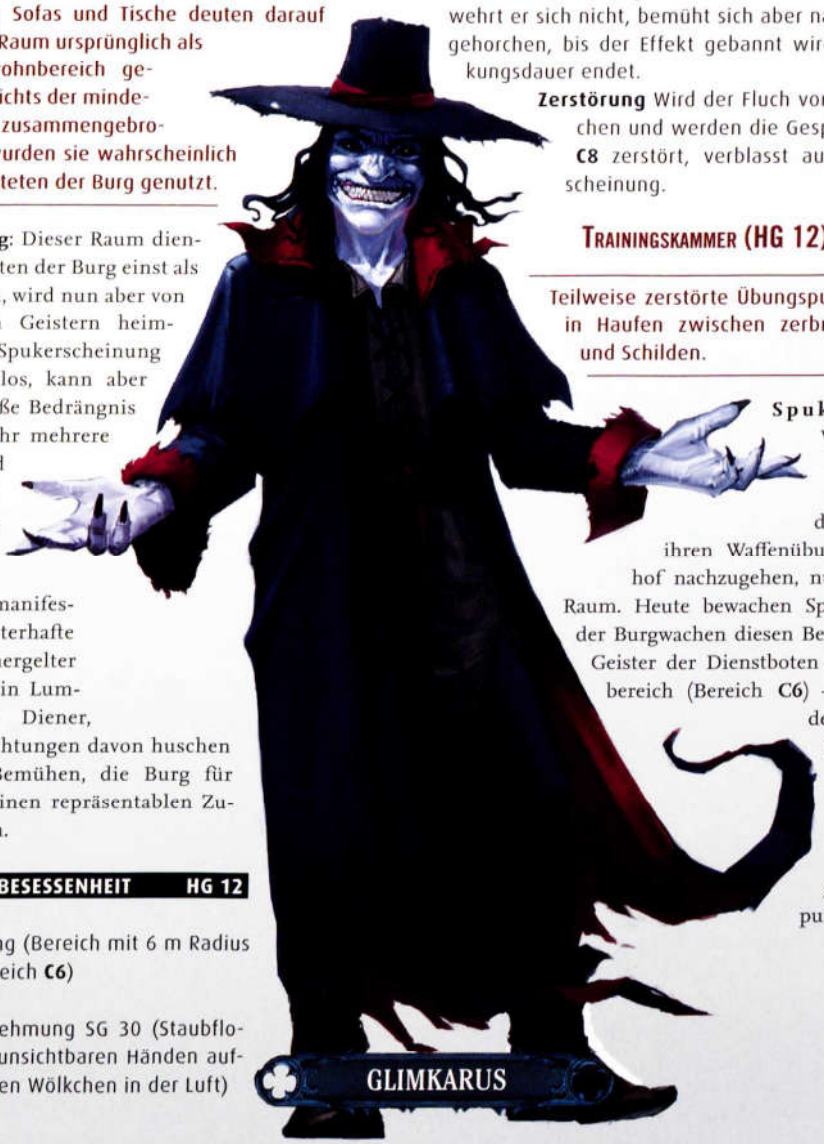
Effekt Wenn diese von den Dienstboten hinterlassenen Trugbilder sich manifestieren, versucht jedes, mit einem der SC zu verschmelzen, um die SC dazu zu bringen, eifrig die Burg zu säubern. Die Spukerscheinung wird zwar nur ausgelöst, wenn jemand den Südteil des Raumes betritt, kann aber dann jede Kreatur innerhalb von 60 m innerhalb ihrer Sichtlinie anvisieren. Dies dupliziert die Effekte von *Masseneinflüsterung* (WIL, SG 19, keine Wirkung). Charaktere, die dem Effekt erliegen, sind gezwungen, in die Burg zu eilen und einen zufällig bestimmten Raum zu putzen (würfle mit 1W20, das Ergebnis ist der Begegnungsbereich zu welchem der fragliche SC eilt, um ihn während der Restdauer des Effektes dann zu putzen). Ein unterwegs angegriffener Charakter kann sich wehren, muss sich nach Ende des Kampfes aber wieder der Arbeit widmen. Wird ein Charakter daran gehindert, der *Einflüsterung* zu folgen, wehrt er sich nicht, bemüht sich aber nach Kräften, ihr zu gehorchen, bis der Effekt gebannt wird oder seine Wirkungsdauer endet.

Zerstörung Wird der Fluch von Narbwall gebrochen und werden die Gespenster in Bereich **C8** zerstört, verblasst auch diese Spukerscheinung.

Trainingskammer (HG 12)

Teilweise zerstörte Übungspuppen liegen hier in Haufen zwischen zerbrochenen Waffen und Schilden.

Spukerscheinung: Wenn Regen oder anderes Wetter die Wachen davon abhielt, ihren Waffenübungen im Innenhof nachzugehen, nutzten sie diesen Raum. Heute bewachen Spukerscheinungen der Burgwachen diesen Bereich fast wie die Geister der Dienstboten den Aufenthaltsbereich (Bereich **C6**) – wer allerdings dem Einfluss dieser Spukerscheinung erliegt, wird zu weitaus gewalttätigeren Handlungen gedrängt als zu putzen.



GLIMKARUS

KAMPFESBESESSENHEIT HG 12

EP 19.200

CB Spukerscheinung (Bereich mit 6 m Radius im mittleren Bereich von Bereich **C7**)

ZS 12

Bemerken Wahrnehmung SG 30 (auf den Wänden und dem Boden erscheinende Blutspritzer)

TP 24; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Minute (5 Runden unter der Kontrolle der Gespenster in Bereich **C8**)

Effekt Wenn diese von den Wachen hinterlassenen Trugbilder sich manifestieren, versucht jedes, mit einem der SC zu verschmelzen, um die SC dazu zu bringen, einander anzugreifen. Die Spukerscheinung wird zwar nur ausgelöst, wenn jemand den mittleren Bereich des Raumes betritt, kann aber dann jede Kreatur innerhalb von 60 m innerhalb ihrer Sichtlinie anvisieren. Dies dupliziert die Effekte eines ausgedehnten *Lieds der Zwietracht* (WIL, SG 17, keine Wirkung). Ein betroffener Charakter verspürt den Drang, das ihm nächste Ziel anzugreifen.

Zerstörung Wird der Fluch von Narbwall gebrochen und werden die Gespenster in Bereich **C8** zerstört, verblasst auch diese Spukerscheinung.

C8 Dienstbotenunterkünfte (HG 13)

In diesem Raum stehen viele Doppelstockbetten, welche ihre besten Zeiten längst hinter sich haben und in unterschiedlichen Stadien des Zerfalls in sich zusammensacken.

Kreaturen: Viele Diener der Burg schliefen hier während der wenigen Stunden, die zu ruhen ihnen erlaubt wurde. Davon war ein Großteil ebenso böse wie die Soldaten in Kazavons Diensten und griff ebenfalls zu den Waffen, nur um zusammen mit den übrigen Burgbewohnern getötet zu werden. Während die nichtbösen Diener zu der Spukerscheinung in Bereich **C6** wurden, wurden die wirklich abgrundtief bösen von ihnen zu Gespenstern. Diese Gespenster kontrollieren bereits die Spukerscheinungen in den Bereichen **C6** und **C7** und könne spüren, wenn eine davon aktiviert wird. Sie kommen rasch nachsehen und greifen alle Gegner an, die sie dort vorfinden.

GESPENSTER (4) HG 9

EP je 6.400

TP je 114 (*MHB IV*, S. 98)

C9 Hauptkorridor (HG 5)

Dieser lange, gewundene Gang verläuft zwischen mehreren Treppenhäusern durch das Herz der Burg. Mehrere Türen gehen an den Seiten ab. Diwane und Möbel, welche den Gang früher flankiert haben, bestehen nur noch aus Splittern und haben sich zu den zerfetzten Resten früherer Gemälde und Porträts gesellt. Dazwischen liegen zerschmetterte Knochen. Stinkender Rauch hängt in der Luft und erfüllt sie mit dem Geruch brennenden Fleisches.

Kreaturen: Dieser Korridor ist gegenwärtig das Reich eines Nachtmahrs, welcher die Nachtvettel Malatrotha (siehe Bereich **B19**) begleitet und ihr als Reittier dient. Während ihres Aufenthaltes auf der Burg hält er sich hier auf und erfreut sich an den Manifestationen der Geister und den Untoten, die er in Grund und Boden stampft – vor den wenigen, die er nicht besiegen kann, flieht er verspielt. Lebende Ziele ermöglichen es ihm aber Blutvergießen zu genießen, wie er es seit Wochen nicht erleben durfte. Sobald er aber erkennt, dass die SC ihm überlegen sind, flieht er nach unten zu seiner Herrin, sofern diese noch lebt. Ansonsten versucht die Kreatur, durch die Tür am fernen Gangende nach Bereich **C15** durchzubrechen, um zu entkommen.

NACHTMAHR HG 5

EP 1.600

TP 51 (*MHB*, S. 192)

C10 Folterkammer (HG 11)

Die Ausstattung dieses Raumes lässt keinen Zweifel hinsichtlich seines früheren Verwendungszweckes – Streckbänke, Eiserne Jungfrauen, Käfige und andere Foltergeräte stehen in Hülle und Fülle herum. Die Gegenstände sind in beunruhigend gutem Zustand und scheinen einsatzbereit zu sein – auf ihnen ist kein Fünkchen Staub zu finden.

Kreaturen: Narbwalls Fluch hält die Folterwerkzeuge in diesem Raum in perfektem Zustand und verhindert, dass sie wie die anderen Möbel der Burg zerfallen. Zusammen mit der allgemeinen finsteren Ausstrahlung des Raumes ergibt dies ein exzellentes Zuhause für ein bösartiges Feenwesen namens Glimkarus, einen Schwarzen Mann, welcher von der Legende über Narbwall gehört hatte, während er die Bewohner des fernen Lepidstadt in Ustalav gequält hat. Er fand auf Narbwall mehr als erhofft, erwies sich die Burg doch als fast unerschöpflicher Quell an Inspiration für Foltermethoden und Schrecken. Doch nachdem Glimkarus einige Wochen lang die Burg und ihre Schrecken genossen hatte, musste er zu seiner Frustration erkennen, dass er die Burg nicht mehr verlassen konnte, da der Fluch ihn gefesselt hatte. Mit der Zeit überzeugte er sich selbst davon, dass es seine Entscheidung gewesen sei, auf der Burg zu bleiben. Seine Hauptunterhaltungsquelle sind nun von-Geistern-besessene Orks, welche die Burg betreten. Sollte Glimkarus einen solchen Ork zu packen bekommen, bringt er ihn zum Foltern hierher. Natürlich würden auch die SC wunderbare Spielgefährten abgeben, sodass er *Einschüchtern* und *Person festhalten* nutzt, um die Gruppe beschäftigt zu halten, während er sich auf den SC mit dem höchsten Charismawert konzentriert – solche Ziele quält er bevorzugt und treibt sie in den Wahnsinn.

Beachte, dass die allgegenwärtige Furcht und der Schrecken ausreichen, um Glimkarus' Entsetzliche Wiederkehr überall in der Burg aktiv zu halten. Sollte er unter 31 TP reduziert werden, flieht er tiefer in die Burg hinein und nutzt dabei *Gasförmige Gestalt* und *Unsichtbarkeit*. Er hofft,

so die SC abzuschütteln, sich dann von seinen Verletzungen zu erholen und ihnen anschließend mittels *Albtraum* nachzuschleichen, bis er einen Rückkampf organisieren kann – am besten unter Zuhilfenahme eines anderen Bewohners der Burg.

GLIMKARUS HG 11
EP 12.800
Verbesserter Schwarzer Mann (*MHB III*, S. 228, 291)
TP 127

C11 Audienzzimmer

Ein einstmals eleganter Schreibtisch steht im Nordosten dieses Raumes. Er ist mit schimmligen Schriftrollen übersät, einem menschlichen Totenschädel, einem angelaufenen Kerzenleuchter und anderen Schmuckstücken. Ein hochlehniger, aber schimmelüberzogener Stuhl steht hinter dem Schreibtisch und mehrere kleinere Stühle liegen zertrümmert über den Raum verteilt. An der Nordwand hängt ein gewaltiges, aber verbeultes Gemälde eines gerüsteten Mannes, welcher eine Armee durch zerklüftete Hügel führt.

In dieser Kammer haben Kazavon oder seine Assistenten besondere oder wichtige Gäste und Besucher empfangen. Das Gemälde zeigt Kazavon, wie er seine Armee nach Belkzen führt, wie man mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 20 erkennen kann.

Schätze: Die meisten Gegenstände in diesem Raum sind Opfer der Zeit geworden. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20, entdeckt er einen silbernen Siegelring, den Kazavon als Erinnerung behalten hat. Dies war einst Graf Andachis Siegelring; es handelt sich um einen *Gelehrtenring*[ARK] mit seinem Familienwappen (zu identifizieren mit einem Fertigkeitswurf für Wissen [Adel] gegen SG 30). Leider sucht ein Splitter von Andachis Geist den Ring heim, dies manifestiert sich als Fluch, der dem Träger einen Malus von -4 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Effekte auferlegt, die von einer Kreatur ausgehen, welche Zon-Kuthon dient oder verehrt. Dieser Fluch endet, wenn der Fluch von Narbwall aufgehoben wird.

C12 Wartezimmer

Mehrere abgewetzte und heruntergekommene Sofas stehen an den Wänden, dazwischen kleine Tische oder Regale mit zerbrochenen Weinflaschen oder schimmelüberzogenen Serviertabletts.

Hier warteten jene, die Kazavon eine Bitte vortragen oder ihm aus anderen Gründen vorstellig werden wollten, bis sie in der Großen Halle (Bereich **C14**) an die Reihe kamen.

Phantom: Lass alle SC nach dem Betreten dieses Raumes einen Fertigkeitswurf für Diplomatie ablegen. Der Charakter mit dem niedrigsten Ergebnis wird kurzfristig von der Überzeugung übermannt, dass er gekommen sei, um Kazavon um Gnade zu bitten, auch wenn er weiß, dass der Kriegsherr ihm keine gewähren wird. Einen Herzschlag später verspürt er den Drang, sich von den Burgmauern in den Tod zu stürzen. Dieses Phantom verblasst rasch wieder, verunsichert den SC aber wahrscheinlich sehr.

C13 Wachposten (HG 6)

Von diesem kleinen Raum aus kann man auf die Wehrgänge hinausblicken.

Kreaturen: Ein Narbwallgardist wacht in dieser Kammer. Sollte der untote Minotaure jemanden entdecken, der die Burg von Bereich **C15** aus betritt, läutet er eine verbeulte Messingglocke, um Alarm zu geben, und feuert dann durch die Schießscharten. Würfle anhand der Tabelle für Zufallsbegegnungen auf Narbwall aus, welche nahen Kreaturen auf den Alarm reagieren.

NARBWALLGARDIST HG 6
EP 2.400
TP 61 (siehe Seite 272)

C14 Grosse Halle (HG 15)

Breite, staubverkrustete Holzsäulen tragen die Decke dieser großen Halle. Zwischen den Säulen befindet sich in der Raummitte eine große Feuergrube voller kalter Asche. Der Boden ist fleckig, manche Spuren stammen von Essen und Bier, andere, dunklere, sind weitaus finstereren Ursprunges. Am Westende der Halle erhebt sich ein breites Podest mit dem Tisch des Burgherrn, von wo aus dieser alles im Blick hatte. Im Zentrum des Podestes steht ein großer Stuhl aus Eichenholz mit Metallbeschlägen. Zu seiner Linken und eine Stufe tiefer steht ein kleinerer, weniger kunstvoll gearbeiteter Stuhl.

Narbwalls große Halle diente Kazavon als Thronsaal und Sitz seiner Macht. Hier unterhielt er seine Untertanen (oft zu schmerzhaften Lasten seiner Gefangenen, Gäste und sogar seiner eigenen Wachen). Sein Thron auf dem Podest steht seit Jahrhunderten ungenutzt. Der kleinere Stuhl gehörte einem Mann, der beinahe ebenso grausam war wie Kazavon – sein Kastellan Mithrodar. Die Feuerstelle ist nur 0,60 m tief, die Ascheschicht darin 0,30 m.

Als Mandraivus und seine Leute Narbwall stürmten, griffen sie Kazavon und mehrere seiner Diener hier an. Mithrodar starb durch *Seristials* Klinge, erkaufte aber seinem Herrn die nötige Zeit, um sich in den Bergfried zurückzuziehen. Dort glaubte er sich durch seinen Glauben an Zon-Kuthon geschützt, zögerte so aber nur sein Ende hinaus.

Kreaturen: Mithrodar, Kazavons einstiger Stellvertreter, existiert nur als mächtiger, geisterartiger Untoter, als Angeketteter Geist. Als Mandraivus vor langer Zeit getötet wurde und sich die rastlosen Geister erhoben, wurde er zum wahren Herrn von Narbwall. Er besitzt nun die völlige

Kommandogewalt, ist zugleich aber auch der am besten an die Burg gebundene Gefangene. Wie alle Angeketteten Geister erlangt er einen Gutteil seiner Macht, indem er Fragmente seiner untoten Seele in vier Geistankern unterbringt. Mit jedem Geistanker, den die SC besiegen, verliert Mithrodar an Macht – und sind alle vier zerstört, kann auch der Angekettete Geist selbst vernichtet werden. Die vier Ketten, welche mit Mithrodars Geisterleib verbunden sind, sind körperliche Manifestationen dieser Verbindungen; wird ein Geistanker zerstört, verschwindet auch eine dieser Ketten.

Nach all den Jahren ist von Mithrodars Persönlichkeit nicht mehr viel übrig. Im Grunde ist er nur noch ein bösartiges Bewusstsein, welches wünscht, dass Narbwall weiterhin heimgesucht wird, zugleich aber ständig fürchtet, eine größere Macht könnte seine Anker zerstören und ihm so den Halt rauben. Mithrodar befindet sich einerseits in einer Machtposition dank der nekromantischen Energien, die ihm zur Verfügung stehen, ist aber andererseits auch ein Diener, da er die Ereignisse auf Narbwall nicht direkt beeinflussen kann. Sein Zustand ist auch eine Strafe Zon-Kuthons, und bis Mithrodar erneut bei der Verteidigung von Kazavons Nest scheitert, ist er dazu verflucht, zuzusehen und abzuwarten.

Bei Mithrodar sind fünf Schreckgespenster; bei diesen handelt es sich um seine ehemaligen Leibdiener, welche nun auf ewig im Untod an ihn gebunden sind. Normalerweise lauern diese am Dienstboteneingang, reagieren auf seinen mentalen Ruf aber in 1 Runde. Solange wenigstens ein Geistanker existiert, kann Mithrodar nicht getötet werden. Wie in seinen Spielwerten auf Seite 468 beschrieben, formt sich die untote Gefahr 1 Minute nach seiner Zerstörung erneut, wenn auch nur noch ein Geistanker existieren sollte. Glücklicherweise ist Mithrodar an diese Kammer gebunden und kann fliehende Charaktere nicht verfolgen.

MITHRODAR HG 14

EP 38.400

Angeketteter Geist (siehe Seite 468)

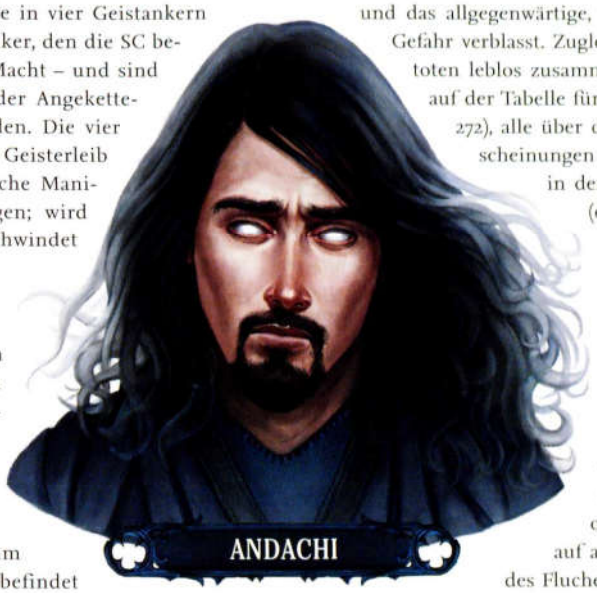
TP 200

SCHRECKGESPENSTER (5) HG 7

EP je 3.200

TP je 52 (*MHB*, S. 232)

Entwicklung: Mit der Zerstörung des Angeketteten Geistes verliert auch der Fluch von Narbwall seinen Anker. Mithrodar heult und kreischt, wenn er besiegt wird, dann verdreht sich sein Körper, als wäre er in einem Wirbel gefangen. Einen Herzschlag später ist er verschwunden. Ein paar Momente danach schimmern die Burgmauern und hellen sich auf, während die sich überall festklammernden Schatten verblassen. Die SC vernehmen zahllose, wispernde Stimmen seufzen und das allgegenwärtige, beklemmende Gefühl von Gefahr verblasst. Zugleich brechen viele der Untoten leblos zusammen, darunter alle Untoten auf der Tabelle für Zufallsbegegnungen (Seite 272), alle über die Burg verteilten Spukerscheinungen und die meisten Untoten in den verschiedenen Bereichen (der Totentanz in Bereich **B36** ist von dieser Entwicklung nicht betroffen). Lebende Kreaturen wie die Gargylen und die Teufel, die oben in den Türmen hausen, spüren die Veränderung der Atmosphäre in der Burg und könnten sich irgendwann in Richtung neuer Verstecke orientieren, sind aber nicht auf andere Weise von dem Ende des Fluches betroffen. Sollte die Seele eines SC in den Mauern gefangen sein, ist sie nun ebenfalls frei. Dies gilt auch für Zellara, sollte sie dem Fluch der Burg erlegen sein, sodass ihr Geist in ihre Turmkarten zurückkehrt und dem magischen Gegenstand seine volle Funktionalität zurückgibt.



Kurz darauf entsteht eine kleine, leuchtende Gestalt vor den SC und manifestiert sich als verwirrt wirkender junger Mann in edler, wenn auch unmodischer Kleidung – definitiv ein Adeliger. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Adel oder Geschichte) gegen SG 30 identifiziert ein SC seine Kleidung als ustalavisch, allerdings aus einer mehrere Jahrhunderte zurückliegenden Periode. Die Gestalt sieht sich um und die SC bemerken, dass sich die Haut des Geistes in Streifen löst, sodass Muskeln und Knochen offengelgt werden, als würde er von unsichtbaren Messern gehäutet. Dann erscheint seine Haut wieder und der grausige Vorgang beginnt von vorn.

Der Geist scheint dies kaum zu bemerken, sieht man von Zuckungen ab, wenn eine besonders empfindliche Hautpartie abgezogen wird. Dieser schaurig anzusehende, aber harmlose Schatten ist Graf Andachi persönlich, dessen Seele endlich aus der langen Gefangenschaft in Narbwall befreit wird. Sollte ein SC seinen Schädel oder Siegelring (aus Bereich **D14** oder **C11**) dabei haben, erkennt er ihn augenblicklich. Andachi ist kein bösartiger Untoter und besitzt gerade genug Kraft, um sich kurzfristig zu manifestieren, ehe er zu Pharasmas Beinacker weiterzieht. – Er hat eine Botschaft für die SC.

Sein Akzent ist erkennbar ustalavisch und archaisch, seine Worte aber sind klar verständlich, da sie sich zugleich als Klänge und telepathische Gedanken manifestieren:

„Ihr habt heute Großartiges vollbracht. Ihr habt einen Schlussstrich unter eine Legende gezogen. Was auf Narbwall schwärte, ist nicht mehr. Indem ihr uns alle gerettet habt, habt ihr auch Tamrivena nach all den Jahren der Schande die Ehre zurückgegeben – eine Schande, an der ich die Schuld trage und welche ich nicht beseitigen konnte. Vor ach so vielen Jahren schickte ich Kazavon nach Belkzen. Und als selbst meine feige Seele die Geschichten über seine Grausamkeit nicht mehr ertrug, kam ich nach Narbwall, um ungeschehen zu machen, was ich getan hatte, als ich den Herrn der Mitternacht um seine Hilfe bei der Verteidigung Tamrivenas bat. Doch wieder scheiterte ich. Mein General, Kazavon, ließ mich bei lebendigem Leibe häuten und verspeiste die Hautstreifen, während ich starb. Und als ich starb, wurde meine Seele zur Gefangenen der Burg.

Bald aber schon kam der Moment, in dem Kazavon zusammen mit vielen seiner grausamen Diener durch die mächtige Klinge des Helden Mandraivus getötet wurde. Seine Klinge *Seristial* beendete Kazavons Herrschaft, konnte aber seinem Geist keine Ruhe verschaffen, war Kazavon doch ein Erwählter des Herrn der Mitternacht. Mandraivus befahl in seiner Weisheit, dass die Relikte des Drachen fortgebracht werden sollten, und blieb als Wächter über die Burg zurück. Sein Glaube, seine Willenskraft und vor allem *Seristial* hielten die Geister der Toten ruhig, schützten ihn aber nicht vor weitaus gewöhnlicheren Gefahren. Die Orks stiegen aus den Bergen herab und ermordeten ihn. Als er fiel, wurde auch seine Seele zu einer Gefangenen dieser Mauern. Ohne ihn erlosch *Seristials* Licht und die Geister, welche Kazavons Vermächtnis entsprungen waren, ergriffen die Macht. Unter eben diese Blasphemie habt ihr heute einen Schlussstrich gezogen. Nun kann Narbwall endlich zu Staub zerfallen, wenn die Mauern wieder altern.

Ich spüre jedoch, dass eure Queste erst zum Teil vollendet ist. Ich habe zu lange in Kazavons Echo existiert, um nicht zu spüren, wie sich seine Stärke und sein Einfluss in eurer fernen Königin ausbreiten. Mir nicht bekannte Namen kreisen vor meinen Augen – Korvosa, Ileosa, Sabina, die euren. Kazavon kehrt in eurer Heimat wieder. Ihr müsst euch *Seristial* holen, um dies zu vereiteln und ihn zur Strecke zu bringen, so wie ihr seiner Präsenz hier ein Ende bereitet habt. Ein gefallener Diener des Herrn der Mitternacht unterdrückt aber immer noch die Gefahr, welche das Schwert für Kazavon darstellt. Die heilige Klinge konnte nicht zerstört oder auch nur von diesem Ort fortgeschafft werden, ohne Iomedaes Zorn zu erwecken, sie konnte aber verborgen werden!

Ich spüre immer noch eine Präsenz an diesem Ort, eine mit dem Herrn der Mitternacht verbundene Kraft. Sie lauert in der Tiefe in einem Gewölbe, welches über den Sternenturm betreten werden kann, Kazavons Allerheiligstem. Ich sehe, dass dort, am finstersten aller Orte, euer Ziel auf euch wartet. Ein Bruchstück des Fluches von Narbwall verharrt dort voller Sturheit. Solange der Fluch währte, war euch *Seristials* Macht versperrt. Doch nun sucht nach der Gruft der Klinge und ihr werdet euer Ziel finden. Meine Zeit auf dieser Welt endet nun – doch die eure soll erst noch beginnen!"

Zeitgleich mit dem Ende seiner Rede wird der Geist wieder einmal gehäutet. Doch dieses Mal erneuert sich sein Äußeres nicht. Stattdessen zerfällt er und verblasst langsam. Dies ist das Ende des Hauses Tamrivena.

Belohung: Belohne die SC mit 25.600 EP, wenn sie den Fluch von Narbwall brechen, indem sie alle vier Geistanker und Mithrodar zerstören.

C15 Westlicher Wehrgang

Dieser Wehrgang bietet einen unheimlichen Blick auf den Kratersee und die zerklüfteten Klippen in der Ferne.

Ein schmaler Wehrgang führt vom Dach des Gästeflügels oberhalb des Innenhofes zu diesem kleinen Nebeneingang des Bergfrieds. Dieser abgelegene Zugang wurde angelegt, damit manche Besucher die Burg diskret betreten oder andere Besucher entführt werden konnten.

Die Tür in der Ostwand des Daches führt in ein Treppenhaus, welches zu Bereich **B26** hinabführt. Die schwere Eichentür zum Bergfried ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG-40) und mit Blei versiegelt (Gegenstand zerbrechen-SG 30); letzteres gehörte zu Mandraivus' Maßnahmen, um das Böse im Bergfried festzuhalten.

C16 Balkon

Hinter der auf diesen leeren Balkon führenden Tür befindet sich ein Treppenhaus, über welches man in den Gang vor Ukwars Raum (Bereich **B29**) gelangt.

C17 Östlicher Wehrgang

Der Steinboden dieses Wehrganges ist mit bleichgrünem Moos überwuchert, welches unheimlich wirkt, aber harmlos ist. Die Tür zum Kriegsturm führt nach **E1**, ist beachtenswert gut erhalten und fest verschlossen (Härte 10, 60 TP, Gegenstand zerschmettern-SG 28, Mechanismus ausschalten-SG 30). Den letzten noch existierenden Schlüssel besitzt General Gorstav, welcher den Kriegsraum des Turmes niemals verlässt (siehe Bereich **E11**). Die Tür zum nahen Treppenhaus ist ebenfalls verschlossen, am Schlüsselring aus Bereich **C3** befindet sich aber ein passender Schlüssel.

C18 Schmiede

In der Südwestecke dieser Schmiede befindet sich eine schon lange erkaltete Esse. Daneben steht ein alter, staubiger Amboss, gegen den ein gewöhnlich wirkender, aber deutlich sauberer Schmiedehammer lehnt.

Diese Schmiede war einst das Reich von Anizora, der Kommandantin von Kazavons Jägern. Heute existiert sie als degenerierte Dybbuk in Bereich **C20** und ihre Zeiten als Waffen- und Rüstungsschmiedin sind längst vorbei.

Schätze: Der Schmiedehammer war einst Anizoras ganzer Stolz. Sein Name ist *Banudor*, er funktioniert bei allen Fertigkeitswürfen für Handwerk, die mit Schmieden in Verbindung stehen, als Werkzeug von Meisterarbeitsqua-

lität, ist zugleich aber auch ein *Kriegshammer des Flammeninfernos +3*.

Die erste Person, welche *Banudor* aufhebt, kann die Präsenz seiner früheren Besitzerin in der Nähe spüren und weiß, dass der Hammer dieser nun besonders verheerende Schläge zufügen kann. – Gegen Anizora funktioniert der Hammer als *Waffe der Geisterhaften Berührung* mit guter Gesinnung, welche bei einem erfolgreichen Treffer zusätzliche 2W6 Schadenspunkte verursacht.

C19 Unterkünfte der Jäger (HG 13)

Im Westteil dieses Raumes lehnen mehrere teilweise zusammengebrochene Feldbetten gegeneinander, während im Ostteil die Reste eines Tisches und mehrerer Stühle herumliegen.

Kreaturen: In diesem großen Raum war früher eine Elitetruppe von Kopfgeldjägern in Kazavons Diensten untergebracht. Insgesamt vier von ihnen waren abwesend, als Mandraivus zuschlug. Sie kehrten 2 Tage nach Kazavons Tod zurück und versuchten ihn zu rächen, scheiterten aber beim Versuch, den Paladin zu ermorden. Als Narbwalls Fluch den Toten bald darauf Unleben verlieh, erhoben sich diese vier Jäger als Baykoks. Die untoten Bogenschützen achten auf Kampfgeräusche unten in Bereich **B21** und eröffnen sofort nach Ende des Kampfes durch die Schießscharten in der Westwand das Feuer auf die SC. Werden sie hier oben angegriffen, kämpfen sie bis zur Vernichtung. Sie verfolgen Gegner durch die ganze Burg.

Sollte es hier zum Kampf kommen, stößt Anizora (die degenerierte Dybbuk in Bereich **C20**) binnen 1W4 Runden hinzu, nachdem sie von dem Ausgestopften Wyvern dort Besitz ergriffen hat.

BAYKOKS (4) HG 9
EP je 6.400
TP je 97 (*MHB III*, S. 30)

C20 Unterkunft der Obersten Jägerin (HG 14)

Die Überreste eines Bettes, ein zusammengebrochener Schreibtisch und mehrere zerfetzte Bilder wilder Tiere schmücken diesen Raum, am hervorstechendsten ist aber der alte, ausgestopfte Wyvern in der nordöstlichen Ecke der Kammer. Er ist immer noch einschüchternd trotz der vermoderten Füllung aus Stroh, welche aus seiner zusammensackenden Gestalt ragt.

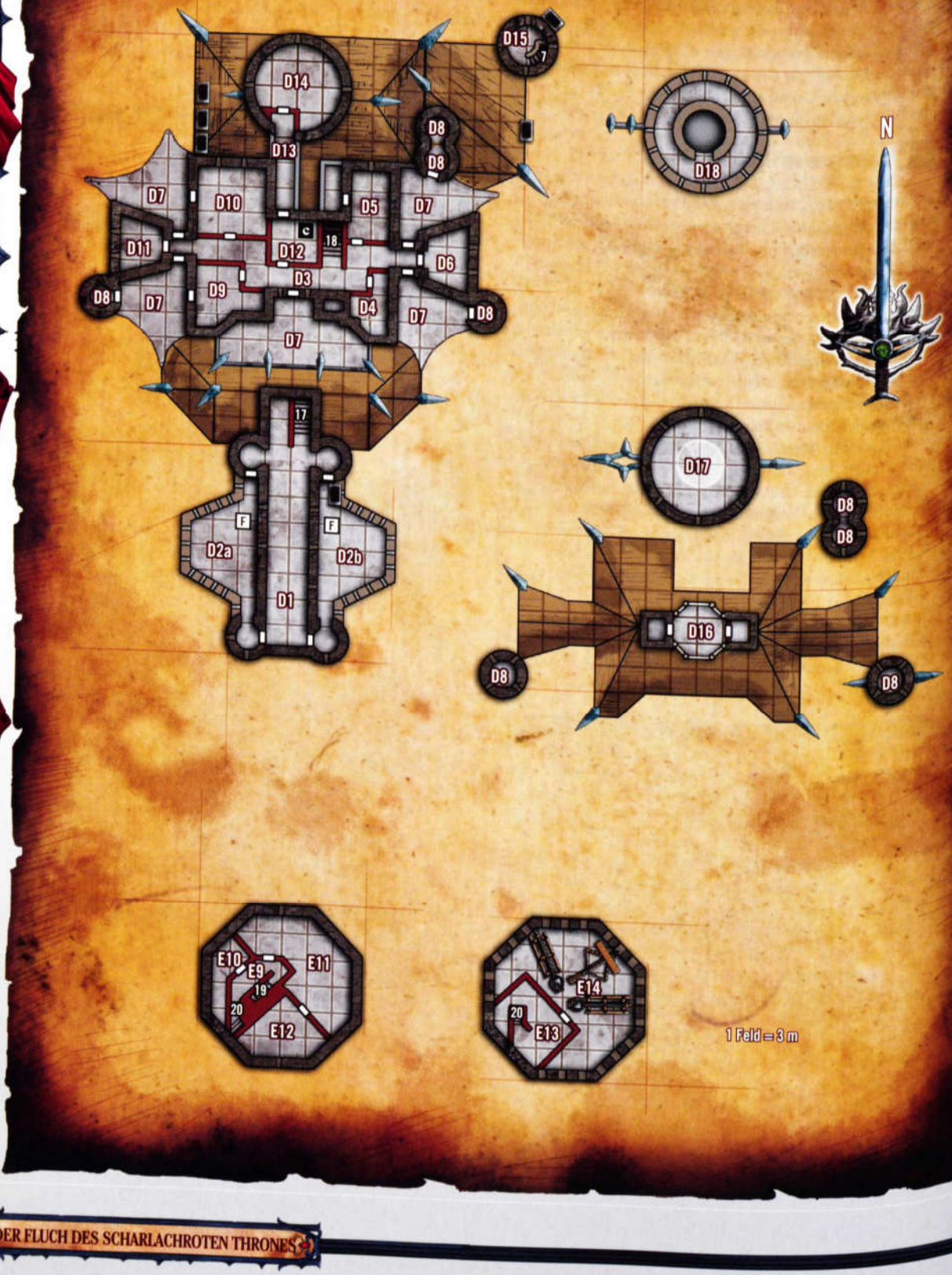
Kreaturen: Die Kommandantin von Kazavons Jägern und zugleich Narbwalls Waffen- und Rüstungsschmiedin, Anizora, war hier untergebracht. Die gläubige Kuthitin half bei der Verteidigung gegen Mandraivus, fiel im Kampf und kehrte als Dybbuk wieder, als der Fluch von Narbwall erwachte. Sie kehrte in ihre Unterkunft zurück, um geduldig auf den Tag von Kazavons Wiederkehr zu warten. Sollte in Bereich **C19** ein Kampf ausbrechen, ergreift sie von dem Ausgestopften Wyvern Besitz und stößt binnen 1W4 Runden hinzu, andernfalls verbleibt sie und brütet, bis die SC zu ihr kommen. Anizora ist nicht so mächtig wie ein typischer Dybbuk, da ihr Bedauern und ihre Selbstzweifel, Kazavon enttäuscht zu haben, ihre untote Entschlusskraft schwächen. Sie besitzt die Schablone für Degenerierte Kreaturen und kann daher ihre Fähigkeit Boshaftigkeit nicht auf Lebende anwenden.

ANIZORA HG 14
EP 38.400
Degenerierte Dybbuk (*MHB V*, Anhang 1, *MHB III*, S. 81)
TP 171

BELEBTER AUSGESTOPFTER WYVERN HG —
Großer Belebter Gegenstand (*MHB*, S. 31)



NARBWALL-HÖHEN



N Großes Konstrukt
INI –1; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung –5

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 8, auf dem Falschen Fuß 14 (–1 GE, –1 Größe, +6 Natürlich)
TP 52 (4W10+30)
REF +0, **WIL** –4, **ZÄH** +1
Immunitäten wie Konstrukte; **Verteidigungsfähigkeiten** Härte 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Biss +9 (1W8+9), Hieb +9 (2W6+6), Stachel +9 (1W6+6)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 8, **KO** —, **IN** —, **WE** 1, **CH** 1
GAB +4; **KMB** +11; **KMV** 20

D NARBWALL-HÖHEN: DÄCHER UND ZWEITER STOCK

Der zweite Stock von Narbwall und seine Türme bilden die Bereiche **D1–D18**; bei den Türmen sind der Bergfried, der Kriegsturm und der Sternenturm ausgenommen. Zufallsbegegnungen funktionieren hier normal und alle Begegnungsbereiche findest du auf der Karte auf der linken Seite.

D1 Torhausdachboden (HG 13)

Diese lange Kammer erinnert an einen Dachboden, die Wände neigen sich zur Decke hin. Viele alte Kisten und Fässer – zertrümmert und leer – sind an den Wänden gestapelt. Im Norden führt eine Treppe neben zwei schmalen Nischen mit konischen Dächern hinab.

Der Dachboden des Torhauses diente früher als Lager für Versorgungsgüter und Waffen. Ferner konnte man von hier zu den Türmchen gelangen. Als Narbwall an Mandraivus fiel, tötete der alte Held einen der wehrhaftesten Verteidiger im Kampf Mann gegen Mann.

Kreaturen: Hauptmann Castothran gehört zu den wenigen Wachen der Burg, welche schon vor Kazavons Niederlage untot gewesen waren. Obwohl Castothran vom Kabal getötet wurde, formten die Geister den untoten Krieger als einen Geistanker Mithrodars neu, als sie die Burg übernahmen. Er hat sehr spezifische Anweisungen vom Kastellan erhalten und wird das Torhaus oder den nahen Wehrgang unter keinen Umständen verlassen, selbst wenn er jede Sekunde von dem Wissen gequält wird, dass sein Stirnreif nahe ist... so nahe... (in Bereich **D14** im Norden).

Bei Castrothran sind die untoten Geister seiner beiden Leibwächter, die vom Fluch der Burg in Höhere Schatten verwandelt wurden. Die niedrige Decke und die vielen Kisten sorgen dafür, dass alle hierher gebrachten Lichtquellen tiefe, verworrene Schatten erzeugen, in denen sich diese Untoten perfekt im Hinterhalt verbergen können.

Sollte einer der Charaktere Castothrans Stirnreif besitzen, so deutet der Skelettkrieger auf ihn und sagt: „Meins... du hast etwas, das mir gehört... gib es zurück!" Falls der SC sich weigert, greift Castothran ihn an und konzentriert seine Angriffe allein auf ihn; sollte der Charakter fallen, ignoriert Castothran alle anderen potentiellen Ziele bei seiner wahnsinnigen Suche nach dem Stirnreif. Wenn er ihn findet, seufzt er erleichtert, setzt ihn auf und zerfällt zu Staub. Natürlich wird sein Geist lediglich von der Burg absorbiert, ist aber keiner von Mithrodars Geistankern mehr und keine direkte Bedrohung für die SC.

CASTOTHRAN HG 12

EP 19.200
Menschlicher Skelettkrieger-Kämpfer 11
RB Mittelgroßer Untoter
INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7
Aura Furcht (SG 15)



CASTOTHRAN

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 27 (+1 GE, +4 Natürlich, +10 Rüstung, +3 Schild)
TP 142 (11W10+77)
REF +7, **WIL** +7, **ZÄH** +15; +3 gegen Furcht
Immunitäten Wie Untote, Energie fokussieren; **SR** 10/Magie und Wucht; **ZR** 27

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Streitaxt +1*, +20/+15/+10 (1W8+9/19–20/×3)
Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +14/+9/+4 (1W8+5/×3)
Besondere Angriffes Waffentraining (Äxte +2, Bögen +1)

TAKTIK

Im Kampf Castothran setzt im Kampf Heftiger Angriff ein. Dabei versucht er, den Kampf auf einen der Wehrgänge hinaus zu verlagern, um mittels Ansturm Gegner über die Mauern stürzen zu können (6W6 Sturzschaden, sein Opfer landet unten auf der felsigen Küste). Castothran würde zwar gern fliehende Gegner verfolgen, hat aber Befehl, auf dieser Ebene des Torhauses zu bleiben, egal was geschieht.

Moral Castothran kämpft bis zur Vernichtung oder bis er seinen Stirnreif erhält.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 12, **KO** —, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 20
GAB +11; **KMB** +15 (Ansturm +17); **KMV** 26 (28 gegen Ansturm)
Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kernschuss, Mächtiger Waffenfokus (Streitaxt), Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Streitaxt), Waffenfokus (Streitaxt), Waffenspezialisierung (Streitaxt)
Fertigkeiten Einschüchtern +27, Motiv erkennen +7, Reiten +12, Wahrnehmung +7
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 3, Ziel finden
Ausrüstung *Ritterrüstung +1, Schwerer Stahlschild +1, Streitaxt +1*, Kompositlangbogen [Meisterarbeit] (+4 ST) mit 20 Pfeilen, *Resistenzumhang +1, Flammender Feuerschildring* (siehe Seite 434)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura der Furcht (ÜF) Castothran ist von einer Furchtaura umgeben; Kreaturen mit weniger als 5 TW innerhalb von 9 m Radius müssen einen Willenswurf gegen SG 15 bestehen oder werden von *Furcht* (ZS 11) betroffen.
Ziel finden (ZF) Castothran kann den Besitzer seines Stirnreifs aufspüren, als würde er von *Aufspüren* (ZS 11) geleitet werden. Er kann auf diese Weise auch den letzten Besitzer des Stirnreifs aufspüren. Seine Zauberstufe entspricht der Summe seiner TW.

HÖHERE SCHATTEN (2) HG 8
EP je 4.800
TP je 58 (*MHB*, S. 228)

D2 Torhauswachtürme (HG 10)

Von diesen Türmchen kann man den Weg zum Haupttor der Burg im Auge behalten. Zinnen bieten Deckung von unten und an der Südseite weist jeder Turm einen Wachposten mit Schießscharten in Richtung der Brücke auf. Diese bieten verbesserte Deckung für Angriffe durch die Schießscharten.

Kreaturen: In jedem Turm halten sich zwei Narbwallgardisten auf. Sollten sie bemerken, dass die SC die Burg betreten wollen, rufen sie ihrem Hauptmann in Bereich **D1** eine Warnung zu.

NARBWALLGARDISTEN (4) HG 6
EP je 2.400
TP je 61 (siehe Seite 272)

D3 Oberer Korridor

Dieser dunkle Gang ist noch unheimlicher dank der dichten Spinnweben, welche von der Decke hängen, und der Staubwolken und Knochensplitter auf dem Boden. An Wänden hängen schiefe Gemälde, deren Bilder aber an Schimmel und dreckige Schmiere verlorengegangen sind.

Die Treppe in diesem Korridor führt nach Bereich **C9** hinab.

Phantom: Wenn die SC erstmals diesen Bereich betreten, lass alle Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung ablegen. Wer den besten Wurf erzielt, bemerkt, dass eines der Gemälde gar nicht zerstört ist, sondern ein recht beunruhigendes Motiv aufweist: Der SC sieht sich selbst, wie er von Kazavon enthauptet wird.

Sollte er zwinkern – oder auf das Bild hinweisen – nimmt es seinen wahren Zustand als verschimmelte, zerstörte Leinwand wieder an, bei der man keine Details erkennen kann.

D4 (Versteckter) Lagerraum

Dieser Raum enthält zerstörte Kisten, verrottetes Brennholz, schimmlige Fässer und andere nichtmagische, längst verdorbene Versorgungsgüter.

Schätze: Im Hauptlager kann nichts von Bedeutung gefunden werden, doch in der Westwand befindet sich eine Geheimtür (Wahrnehmung-SG 30). Diese Steintür (Härte 8, 60 TP, Gegenstand zerschmettern-SG 38, Mechanismus ausschalten-40) wird durch *Arkanes Schloss* geschützt, welches mittels *Magische Aura* verborgen wird (jeweils ZS 15). Die Wände der geheimen Kammer sind mit Blei verkleidet – in diesem Raum lagerte Kazavon seltene Komponenten und Werkzeuge zum Herstellen von Gegenständen. Dazu gehören zahlreiche seltene Zauberkomponenten (Edelsteine und Diamantstaub im Wert von 9.000 GM), hochwertiges Pergament und Pülverchen für Tinten (welche aber nach all der Zeit nutzlos geworden sind) auf einem Schreibtisch und in dessen Fächern. Gegen den Tisch lehnt ein *Stecken der Beschwörung* (8 Ladungen), welcher wie ein gewöhnlicher Spazierstock aussieht.

D5 Magierunterkunft

Dieser Schlafraum ist ein einziges Chaos. Auf dem Boden befindet sich ein mit Blut gezeichneter, teilweise zerstörter Kreis aus arkanen Zeichen.

In diesem Raum wohnte und wirkte einst ein mächtiger Magier in Kazavons Diensten, welcher ihm bei der Beschwörung einiger der Teufel geholfen hat, die sich immer noch auf der Burg aufhalten. Als Mandraivus Narbwall angriff, floh der Magier, nur um bei seiner nächsten Beschwörung vom gerufenen Teufel getötet zu werden. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 30 kann man bestätigen, dass die arkanen Symbole auf dem Boden früher einen Schutzkreis dargestellt haben, der in Verbindung mit *Bindender Ruf* verwendet wurde, aber nicht länger funktioniert.

Der kleine Balkon im Westen hat ein Steingeländer, dessen Ränder scharf wie Messer sind – wer darüber klettert, erleidet 1W6 Punkte Hiebschaden. Eine Kreatur, die mittels Ansturm gegen das Geländer geworfen wird, erleidet 1W6 + ST-Bonus der anstürmenden Kreatur Schaden.

D6 Bibliothek

An den Wänden dieses Raumes stehen einige Regale, welche eine bescheidene Sammlung an Büchern und Schriftrollen enthalten. Zwischen den Schießscharten in der Wand steht ein Tisch mit einem bequemen, samtüberzogenen Stuhl. Auf dem Tisch befinden sich die geschmolzenen Stummel zweier dicker Kerzen. Die Fensterläden der Schießscharten in der Ostwand sind verrottet und halten den feuchten Nebel nicht länger draußen.

Kazavon war an Literatur zwar nicht sonderlich interessiert, betrachtete es aber als seinem Status angemessen, doch eine kleine Sammlung an Schriftstücken zu unterhalten. Die Bücher werden von der Aura der Burg erhalten, fühlen sich aber an, als würden sie gleich zerfallen. Die meisten sind historische und geographische Werke, die vor 7 Jahrhunderten aktuell waren. Die SC könnten daraus viel über die Geschichte von Belkzen, Ustalav und sogar über die Herrschaft des Wispern-den Tyrannen erfahren, auch wenn diese Informationen keine Rolle in diesem Abenteuerpfad spielen.

Schätze: Ein Buch namens *Schatzkammern und Schatztruhen* ist ausgehöhlt und enthält einen kleinen Beutel mit fünf Diamanten (Wert je 500 GM) und einen großen Onyx (Wert 200 GM). Ferner liegen in einem Regal drei Schriftrollen: jeweils eine *Schriftrolle: Frostsphäre*, *Tote beleben* und, *Zauber analysieren*. Diese Gegenstände können mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 gefunden werden.

D7 Geländerlose Balkone

Von diesen Balkonen kann man die Burg und die Umgebung überschauen. Im Gegensatz zu den tieferliegenden Wehrgängen besitzen sie keine Geländer, um Stürze zu verhindern, dienen aber bestens als Landeplattformen für fliegende Reittiere. Über jeden dieser Plätze wacht ein Primitiver Gargyl in der Nähe (siehe Bereich **D8**), welcher kreischend Alarm schlägt und zum Angriff herabstößt, sollte er Eindringlinge entdecken.

D8 Gargylentürmchen (HG 10 bis 15)

Jede dieser kleinen Kammer befindet sich im Fuß eines hohen, hohlen Steinturmes.

Kreaturen: Auf jedem Minarett hausen zwei Primitive Gargylen. Die Türmchen sind den Elementen gegenüber offen, sodass die Kreaturen problemlos kommen und gehen können, ohne Türen zu öffnen. Wahrscheinlich werden nicht alle acht Gargylen zugleich auf Eindringlinge reagieren, du kannst aber jederzeit Verstärkungen in einen Kampf werfen, der zugunsten der SC verläuft.

PRIMITIVE GARGYLEN (8) HG 9

EP je 6.400

TP je 117 (siehe Seite 267)

D9 Verlassener Wachposten

Die westliche Tür zu diesem Raum ist von innen verkantet; um sie von außen aufzubrechen, ist daher ein Wurf für Gegenstand zerschmettern gegen SG 29 erforderlich.

In der Mitte dieses ansonsten leeren Raumes liegen die Trümmer eines zusammengebrochenen Tisches. In der Westtür steckte eine Glefe aus rot glänzendem Metall, welche in einem Riss im Boden verkantet wurde.

In diesem Raum war früher eine kleine Gruppe Bartteufel stationiert, doch nun steht er leer.

Schätze: Die zum Verkanten der Tür benutzte Glefe wurde von den Bartteufeln zurückgelassen, welche beim Sturm auf Narbwall von Mandraivus und seinen Leuten niedergemacht wurden. Im Laufe der Jahre wurde sie mit infernalischen Energien aufgeladen. Solange der Fluch von Narbwall aktiv ist, handelt es sich um eine *Träge Glefe* [ARK]; wird der Fluch gebrochen, wird sie zu einer *Glefe +2*.

D10 Gemächer des Kastellans

Dieser elegante Raum wirkt, als wäre er erst gestern eingerichtet worden. Alles ist neu und die Farben sind frisch und unverblasst. An der Nordwand steht ein überwältigendes Himmelbett, dazu kommen Schränke, Schreibpult, Weinregal und andere Luxusmöbel.

Dieser Raum war früher das Gemach von Narbwalls Kastellan, Mithrodar. Als gegenwärtiger Herr von Narbwall sorgt er durch seine Präsenz in Bereich **C14** dafür, dass diese Kammer makellos bleibt, selbst wenn der Angekettete Geist sie niemals wieder betreten kann. Wird Mithrodar vernichtet, so ändert sich zunächst nichts an der Ausstattung, ist dieser Raum aber auch nicht länger gegen den Zahn der Zeit geschützt.

Schätze: Die Möbel sind zwar elegant, aber auch recht klobig und insgesamt nur 800 GM wert, sollten die SC sie mitschleppen wollen. Der Inhalt des Weinregals ist da

schon besser zu transportieren – darunter sind sieben Flaschen Tamrivener Rotwein eines sehr seltenen Jahrganges im Wert von jeweils 1.500 GM, sofern die SC den richtigen Käufer dafür finden.

D11 Serail

Die Kammer enthält nur ein paar unbequeme Feldbetten mit Strohsäcken und Kleiderschränke mit allen möglichen Kleidungsstücken für Frauen von eleganten Abendkleidern bis zu Dessous – das meiste ist vergilbt und zerlumpt.

Ab und an hielt Kazavon hier eine Menschenfrau gefangen in der Hoffnung, eines Tages einen Halb-Drachen zu zeugen. Leider – oder vielleicht glücklicherweise – überwältigten ihn stets sein Hunger und seine sadistische Ader, ehe er dieses Ziel erreichen konnte.

Schätze: Eines der Kleidungsstücke im Kleiderschrank hat die Zeit besser überstanden als der Rest – ein *Unauffälliges Mithralkettenhemd +3*.

D12 Wachposten (HG 13)

Diese sparsam möblierte Kammer scheint ein Raum für zwei Wachen gewesen zu sein. Sie enthält einen Tisch, zwei Stühle und ein angelaufenes Kohlebecken. Über dem Tisch hängt ein Bronzegong samt Klöppel.

Der dritte Stock der Burg ist das Reich einer gefährlichen Externaren, einer Ascheteufelin namens Nihil (siehe Bereich **D14**). Diese war ein Geschenk Zon-Kuthons an Kazavon. Als Mandraivus die Burg stürmte, befanden Nihil und ihr Hofstaat sich nicht auf der Burg, doch als sie zurückkehrten, wurden sie vom Fluch eingefangen.

Kreaturen: Die meisten Externare unter Nihils Kommando waren Teufel. Auf dem Höhepunkt von Kazavons Herrschaft befehligte sie Dutzende, doch mittlerweile sind nur noch wenige übrig. Ihre letzten beiden Klingenteufel wachen in dieser Kammer und langweilen sich seit Jahrhunderten, sodass sie auf einen Kampf brennen. Sie halten Nihil telepathisch über den Kampfverlauf informiert und sobald einer fällt, wird der anderen nach Bereich **D14** beordert, um seine Herrin zu beschützen.

KLINGENTEUFEL (2) HG 11
EP je 12.800
TP je 138 (*MHB*, S. 257)

D13 Brücke des Burgherrn (HG 7)

Die Gelände dieser Brücke sind messerscharf wie das Balkongeländer in Bereich **D5**.

Kreaturen: Auf dem Geländer hocken fünf unsichtbare Imps, welche der Teufelin Nihil (Bereich **D14**) als Boten und Spione dienen. Wenn sie die SC bemerken, folgen vier der Gruppe unsichtbar, während der fünfte zu Nihil fliegt, um sie zu warnen. Sollten die SC in Kämpfe mit anderen Burgbewohnern verwickelt werden, halten sich die Imps im Hintergrund und nutzen *Einflüsterung*, um die Koordination der SC zu sabotieren, indem sie ihnen befehlen, die Waffen fallen zu lassen, wegzulaufen oder andere dumme Fehler zu begehen.



NIHIL, DIE BOTIN DER ASCHE

IMPS (5) HG 2
EP je 600
TP je 16 (*MHB*, S. 256)

D14 Turm des Burgherrn (HG 13)

Die Tür dieses Turmes ist mit einem hochwertigen Schloss gesichert (Mechanismus ausschalten-SG 40), zudem ist die Tür verstärkt (Härte 5, 90 TP, Gegenstand zerschmettern-SG 35).

Das Innere dieses hohen, hohlen Turmes ist totenstill und bedrohlich. In 12 m Höhe lässt eine Öffnung im Scheitel des Turmes ebenso Licht herein wie die Schießscharten in den Wänden, jedoch scheint nichts das Zwielicht des uralten Bösen von hier vertreiben zu können. In der weitestgehend unmöblierten Mitte des Raumes hat sich eine Regenwasserpfütze angesammelt. An der gegenüberliegenden Wand hängt ein breites Bett mit verrottetem und schimmligem Bettzeug mehr als anderthalb Meter über dem Boden an Ketten, welche von eisernen Tragbalken herabhängen. An der Seite steht ein großer, goldener Thron auf einem kleinen Podest, vor dem mehrere Handschellen in den Boden eingelassen sind. Über einem nahen Ofenrost hängt eine Sammlung von Brandeisen und anderen Folterwerkzeugen. In einer aufsteigenden Spirale befinden sich in die Turminnenwand eingelassene Nischen; in jeder Nische steht eine Statue, ein Kunstgegenstand oder ein polierter Totenschädel.

Dieser große, hohle Turm diente als Heimstatt des Kriegsherrn Kazavon. Nur jene Untertanen, denen er völlig vertraute, wussten, dass er in Wahrheit ein Blauer Drache war, da fortschreitender Wahnsinn ihn die menschliche Gestalt der drakonischen vorziehen ließ. Daher ist sein Nest auch passend für einen Menschen ausgestattet, verfügt aber auch über den nötigen Platz, um sich fern neugieriger Augen strecken zu können. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 23 stößt man in abgelegenen Winkeln auf ein paar tiefblaue Schuppen, Überreste des früheren Bewohners, und mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 30 sind diese als Schuppen eines Blauen Drachen zu identifizieren. Trotz der verstrichenen Zeit ist die böse Präsenz des früheren Burgherrn immer noch spürbar vorhanden. Die meisten Möbel in diesem Raum wurden von Wind und Wetter ruiniert – Kazavon bestand auf eine große Öffnung in der Turmspitze, durch die er in Drachengestalt ein- und ausfliegen konnte. Einige seiner Schätze haben aber überlebt (siehe unten, „Schätze").

Kreaturen: Die Aschenteufel der tieferen Kreise der Hölle sind recht selten, sodass man ihnen kaum auf der Materiellen Ebene begegnet. In der Hölle dienen sie als Richter und Henker, während sie die Materielle Ebene meist im Auftrag höherer Mächte betreten, um Ketzer, Verräter und Versager zur Strecke zu bringen. Die Ascheteufelin Nihil war ein Geschenk Zon-Kuthons an Kazavon. Sie sollte ihm als Vollstreckerin und persönliche Attentäterin dienen und erfüllte ihre Aufgabe auf bemerkenswerte Weise. So schuf sie ein Spionagenetzwerk aus den vielen Gargylen und Teufeln, die während Kazavons Herrschaft auf Narbwall lebten, um über alles in seinem Reich unterrichtet zu sein. Als das Ende nahte, stießen Nihils Spione auf eine Intrige eines der Generäle Kazavons, welcher anscheinend mit einer kleinen Gruppe von Helden zusammenarbeitete, die einen Angriff auf Narbwall planten. Begierig den Verräter zu strafen, brachen Nihil und ihre Teufel und Gargylen auf. Sie benötigten mehrere Tage, um den Außenposten zu erreichen, wo der angebliche Verräter stationiert war, und ließen sich dann Zeit, während sie jeden dort zu Tode folterten.

Erst als Nihil plötzlich in Form stechender Schmerzen erkannte, dass Kazavon getötet worden war, wurde ihr klar, dass man sie getäuscht hatte und dass der wahre Verräter ihrem Meister weitaus näherstand: Kleestad der Kammerdiener! In blinder Wut schlachtete Nihil jeden im Außenposten ab und teleportierte dann mit ihren Teufeln nach Narbwall zurück, wo nun aber Mandraivus und seine Leute die Kontrolle hatten. Sie griff mehrmals an, konnte aber weder die Burg zurückerobern, noch den Tod ihres Meisters rächen. Da jeder Angriff ihre eigenen Truppen dezimierte, zog sie sich schließlich mit dem Rest in die umliegenden Hügel zurück und wartete dort auf das Eintreffen der Gargylen vom langen Rückflug. Einen Tag später griffen die Orks jedoch Narbwall an. Nihil sah ihre Gelegenheit – statt Mandraivus sofort anzugreifen, kam sie zu Kazavons Turm, um zu sehen, ob sie seine Überreste oder Schätze einsammeln konnte. Hier hielt sie sich immer noch auf, als Mandraivus getötet wurde und sich der Fluch von Narbwall manifestierte. Mithrodar ergriff die Seele der Ascheteufelin sofort, machte sie zu einem seiner Geistanker und fesselte sie so an die Burg. – Und daran hat sich seit Jahrhunderten nichts geändert.

Wie die meisten Ascheteufel erscheint Nihil als verdrehte, verrenkte Humanoide, die ebenso aus Eisen wie Fleisch besteht. Zwei gewaltige Fledermausflügel ragen aus ihrem Rücken und sie führt eine brutale magische Sense. Wenn die SC mit der Erkundung der obersten Bereiche Narbwalls beginnen, achtet Nihil genau auf die Berichte ihrer Gargylen und unsichtbaren Imps, zieht aber nicht sofort in den Kampf. Dank Telepathie kann sie praktisch Kämpfen zwischen den SC und ihren Teufeln in Echtzeit beiwohnen, doch solange sie ein Geistanker ist, kann sie diesen Turm nicht verlassen.

Da sie weder essen noch trinken muss, um zu überleben, waren die Bedingungen ihrer Gefangenschaft weitaus strenger als beim Zwielichtdrachen Belschallam. Sobald einer ihrer Teufel stirbt, befiehlt Nihil die übrigen als Leibwache zu sich.

NIHIL DIE BOTIN DER ASCHE HG 13
EP 25.600
Ascheteufelin
RB Große Externare (Böse, Extraplanar, Rechtschaffen, Teufel)
INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Gesinnungsblick*, Im Dunkeln sehen, *Magie entdecken*; Wahrnehmung +19
Aura Furcht (9 m, SG 19)

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 27 (+2 Ablenkung, +3 GE, –1 Größe, +16 Natürlich)
TP 175 (13W10+104); Schnelle Heilung 3
REF +7, **WIL** +11, **ZÄH** +16
Immunitäten Feuer, Gift; **Resistenzen** Kälte 10, Säure 10; **SR** 10/Gutes; **ZR** 24

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich)
Nahkampf *Unheilige Sense +1*, +21/+16/+11 (2W6+11/19–20/×4), 2 Flügel +14 (1W6+3)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +15)
Immer — *Gesinnungsblick* [AHB VI], *Magie entdecken*
Beliebig oft— *Mächtiges Teleportieren* (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Magie bannen*, *Person bezaubern* (SG 14)
3/Tag — *Ausspähende Augen*, *Blasphemie* (SG 20), *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Verwandlung*
1/Tag — *Aufspüren*, *Energiekäfig* (SG 20), *Kugelblitz* (SG 19), *Verdorren* (SG 21), Herbeizaubern (Grad 4, 1 Klingenteufel 50%)

TAKTIK

Vor dem Kampf Sobald Nihil erfährt, dass die SC in die Burg eingedrungen sind, sucht sie mittels *Ausspähende Augen* auf den Narbwall-Höhen nach ihnen. Wenn sie sie entdeckt, beobachtet sie, um sich ein Bild zu machen. Sowie die SC ihrer Kammer nahen, wirkt die Teufelin *Mächtige Unsichtbarkeit* und versucht, einen Klingenteufel zu ihrer Verteidigung herbeizuzaubern.
Im Kampf Wenn Nihil angreift, versuchen ihre Diener einzelne Gegner zu isolieren und zu schwächen, ehe sie sich andere Ziele vornehmen können, damit Nihil möglichst viele töten kann. Sobald alle SC sich in dieser Kammer befinden, wirkt sie *Blasphemie* gefolgt von *Verdorren* und *Kugelblitz*. Falls ein SC besonders gefährlich wirkt, z.B. im Falle eines schwergerüsteten Kämpfers mit Waffen, welche ihre Schadensreduzierung durchdringen können, nutzt sie *Energiekäfig*, um ihn von den übrigen zu trennen und sich für später aufzuheben.
Moral Nihil ist nicht imstande zu fliehen, solange sie ein Geistanker ist. Daher kämpft sie bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 16, **KO** 26, **IN** 17, **WE** 17, **CH** 17
GAB +13; **KMB** +21 (Gegenstand zerschmettern +25); **KMV** 36 (38 gegen Gegenstand zerschmettern)
Talente Angriff im Vorbeifliegen, Heftiger Angriff, Mächtiges Gegenstand zerschmettern, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Sense), Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Waffenfokus (Sense)
Fertigkeiten Bluffen +19, Diplomatie +19, Einschüchtern +19, Fliegen +17, Heimlichkeit +15, Motiv erkennen +19, Überlebenskunst +19, Wahrnehmung +19, Wissen (Adel) +12, Wissen (Die Ebenen) +13
Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisch; Telepathie 30 m
Ausrüstung *Unheilige Sense +1*, *Schutzring +2*

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura der Furcht (ÜF) Eine Kreatur, welche Nihils Aura erliegt, kauert sich 1 Runde lang vor Furcht hin.
Schätze: Kazavon war teilweise ein derart erfolgreicher Feldherr und Herrscher, weil nur wenige seiner humanoiden Untertanen erkannten, dass er in Wahrheit ein Drache war. Viele, die vor einem grausamen Tyrannen problemlos Haupt und Knie beugen würden, würden zögern, dies vor einem bösen Drachen zu tun. Ferner genoß Kazavon die menschliche Gestalt, da ihm das Gefühl von frisch vergossenem Blut auf weicher Haut viel besser gefiel als auf kalten, harten Schuppen. Allerdings vereitelten der Unterhalt einer großen Armee und Kazavons eigene, extravagante Bedürfnisse, dass er einen großen Hort anhäufen konnte. In gewisser Weise ersetzten all der Schmerz und die Leiden, mit denen er sich umgab, seinen Schatz und bildeten einen Hort, den nur wenige verstehen konnten oder wollten.
Jedoch verzichtete Kazavon nicht gänzlich darauf, einen Hort anzulegen, schließlich ist derartiges Streben allen Drachen im Blute liegend. Statt aber einen großen Hort aufzubauen, entschied er sich, seine Schätze zum Teil dieser Kammer zu machen, wo er sie genießen konnte, ohne dass andere sie sogleich entdeckten. Mandraivus wusste um die Schätze in dieser Kammer, kam aber nicht dazu, über ihre Verwendung nachzudenken, da ihn sein Schicksal kurz nach dem Sieg über den Drachen ereilte.
Der vergoldete Thron ist mit insgesamt 200 Edelsteinen im Gesamtwert von 20.000 GM besetzt. Sollte die Goldbeschichtung des Thrones abgekratzt oder eingeschmolzen werden, ist sie weitere 2.500 GM wert. Die vielen hochwertigen Felle und Stoffe, die Kazavons Bett schmückten, sind mit den Jahren verrottet, doch das Bett selbst besitzt auch einen Wert. Selbst in Menschengestalt konnte Kazavon nicht dem Bedürfnis widerstehen, auf Münzen zu schlafen – die Matratze ist weder mit Stroh noch mit Federn gefüllt sondern mit Münzen, wie man problemlos erfühlen kann. Insgesamt enthält sie 460 PM, 15.500 GM, 24.200 SM und 796.800 KM. Der restliche Hort besteht aus Kunstgegenständen in den 80 Nischen. 34 davon enthalten polierte und mittlerweile sehr brüchige Totenschädel. In 41 Nischen stehen Statuen, liegen Schmuckstücke, hängen Gemälde und lagern andere Wertsachen im Gesamtwert von 15.300 GM. In den letzten fünf Nischen lagern magische Gegenstände: ein *Leichter Streitkolben des Eisinfernos +2*, ein *Schutzskarabäus* (voll aufgeladen), eine aus Gold und Elfenbein gefertigte, edelsteinbesetzte *Enttarnungslaterne* und ein goldener Stirnreif (Wert 2.500 GM). Der Stirnreif enthält die Seele des Skelettkriegers Castothran (siehe Bereich **D1**), wer ihn trägt, kann durch Castothrans Augenhöhlen blicken. Da der Skelettkrieger durch den Angeketteten Geist an Ort und Stelle gebunden ist, verleiht der Reif keine Kontrolle über den Untoten.
Trotz all der Reichtümer waren die Totenschädel Kazavons Lieblingsschätze, handelte es sich doch um Trophäen von diversen Gegnern, die er im Kampf während seines ursprünglichen Eroberungszuges und später bei der Verteі-



digung Narbwalls erlangt hat. Jeder Schädel trägt einen permanenten *Magischen Mund*, sodass er bei Berührung seinen Namen nennt. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 20 kann man viele der Namen berühmten oder wichtigen Personen der Region vor vielen Jahrhunderten zuordnen. Einer der Schädel verkündetet: „Andachi von Tamrivena." Einem Sammler des Makaberen dürfte jeder der 34 Schädel 100 GM wert sein.

D15 Glockenturm (HG 13)

Auf dem Boden ruht eine gewaltige eiserne Glocke inmitten der Überreste des Holzgerüstes, welches sie einst in der Luft gehalten hat.

Die Treppe führt in den Innenhof hinab (Bereich **B21**). Diese Glocke wurde früher genutzt, um die Burg in Alarmzustand zu versetzen, aber auch um die Bewohner in den Innenhof zu rufen, falls eine Ankündigung gemacht werden sollte – ein Läuten rief alle zusammen, zwei Schläge allerdings warnten vor einem Angriff.

Spukerscheinung: Sollten Eindringlinge diesen Raum betreten, erhebt sich die gewaltige Glocke vom Boden, um zwei Mal ohrenbetäubend zu läuten, während kreischende Geister voller Zorn draußen umher toben.

WARNGLOCKEN HG 13

EP 25.600

CB Spukerscheinung (Bereich **D15**)

ZS 13

Bemerken Wahrnehmung SG 30 (vibrierende Glocken, welche sich in die Luft erheben wollen)

TP 26; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Minute

Effekt Die Glocke läutet zwei Mal in rascher Folge. Das erste Läuten alarmiert alle Bewohner von Narbwall und verleiht ihnen für 24 Stunden einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Das zweite Läuten ist noch lauter und gilt Eindringlingen in diesem Raum; diese erhalten alle dauerhaft den Zustand Taub und erleiden 10W6 Punkte Schallschaden (ZÄH, SG 22, verhindert die Taubheit und halbiert den Schaden).

Zerstörung Wird der Fluch von Narbwall gebrochen, verblasst auch diese Spukerscheinung.

D16 Kuppel (HG 13)

Diese Kuppel auf dem Bergfried verfügt über breite Fenster und zwei Balkone mit Geländern zu beiden Seiten, doch scheint sie keine Zugänge zum Bergfried in Form von Treppen, Leitern oder anderem zu besitzen.

Kreaturen: Eine Todesfee sucht diese Kuppel heim. Sie patrouilliert in diesem Raum und tritt immer wieder auf einen der Balkone hinaus, um den Blick über den Krater schweifen zu lassen bei ihrer Suche nach Feinden, die sich der Burg aus der Luft nähern. Zu Lebzeiten war sie eine elfische Kampfmaga namens Aerilaya gewesen und hatte ihr Quartier in Bereich **B12**, ist dorthin aber nicht zurückgekehrt, seit sie sich als Untote erhoben hat. Aerilaya ist immer noch voller Hass auf Orks und Orkartige, sodass sie selbst im Unleben stets zuerst Orks oder Halb-Orks angreift und dann sogar vergisst, ihre Wehklage auszustoßen – stattdessen ist sie vor Hass sprachlos und abgelenkt. Aerilaya verfolgt Gegner innerhalb von 1,5 km rund um die Burg, ehe sie zu ihrer ewigen Wacht hier zurückkehrt.

AERILAYA HG 13
EP 25.600
Todesfee (*MHB II*, S. 255)
TP 161

D17 Oberer Turm

Dieser Raum besitzt keinen Boden. Er liegt 6 m über Bereich **D14** und 6 m unterhalb des Loches welches nach Bereich **D18** führt.

D18 Ausblick des Burgherrn (HG 11)

Von diesem Balkon gelangt man zum oberen Eingang in Kazavons Nest. Hinter dem offenen Durchgang liegt ein Abgrund von 12 m Tiefe.

Kreaturen: Nihils letzte Knochenteufel sind hier stationiert und wachen unsichtbar. Sollten SC sich nähern, fliegen die Teufel ihnen sofort zum Angriff entgegen. Sollte ein SC den Turm durch die Öffnung hier betreten, verschließt einer der Knochenteufel das Loch mittels *Eiswand* in der Hoffnung, diesen SC zusammen mit Nihil einzuschließen. In jedem Fall halten die Teufel Nihil telepathisch über den Kampfverlauf informiert; sobald einer fällt, ruft sie den anderen zu sich nach Bereich **D14**, um ihre Verteidigung zu stärken.

KNOCHENTEUFEL (2) HG 9
EP je 6.400
TP je 105 (*MHB*, S. 258)

E Kriegsturm

Der Kriegsturm ist ein eigener Teil von Narbwall, welcher über das Dach oder eine einzige Tür von Bereich **C17** aus betreten werden kann. Hier planten die Anführer von Kazavons Armeen ihre Feldzüge und die Rekrutierung neuer Soldaten. Der Kriegsturm besteht aus den Bereichen **E1–E14** und ist auf den Karten auf den Seiten 275, 299 und 306 zu finden.

Die Türen im Erdgeschoss und ersten Stock des Kriegsturmes (Bereiche **E1–E8**) stehen alle offen und sind unbewacht. Zufallsbegegnungen im Turm erfolgen mit der Patrouille der Narbwallgardisten aus Bereich **E3** oder den Nessianischen Kriegshunden aus Bereich **E5** (Chance von jeweils 50%); sobald eine dieser Zufallsbegegnungen besiegt wurde, trifft man diese Gegner nicht erneut. In den Bereichen **E9–E13** kommt es nicht zu Zufallsbegegnungen und in Bereich **E14** kommt es nur zu Begegnungen mit Primitiven Gargylen, sofern noch welche am Leben sind – sollten alle Primitiven Gargylen von Narbwall von den SC besiegt werden, kommt es dort zu keinen weiteren Begegnungen.

E1 Eingang des Kriegsturmes

Aus diesem Eingangsraum führt zu jeder Seite eine offenstehende Doppeltür hinaus, ferner führt eine Treppe nach oben und eine nach unten.

Die Treppe im Nordwesten führt nach Bereich **E9** hinauf, die im Südosten nach Bereich **E5** hinab. Wenn die SC diesen Raum betreten, stehen den Narbwallgardisten in Bereich **E3** und den Höllenhunden in Bereich **E5** Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung zu, um sie zu bemerken; eine Gruppe, deren Wurf gelingt, kommt sofort nachsehen.

E2 Messe

In diesem Raum steht ein stabiler Tisch aus Eichenholz, um den verrottete, schiefe Stühle stehen. An den Wänden hängen schimmlige Gemälde, welche Schlachtenszenen zeigen.

In diesem Raum haben die Offiziere des Kriegsturmes ihre Mahlzeiten zu sich genommen und sich ausgeruht, wenn sie außer Dienst waren. Die 10 Gemälde an den Wänden zeigen allesamt historische Schlachten, allerdings weicht jede Darstellung von der historisch gesicherten Version ab, indem Kazavon als Anführer dargestellt wird, sei es als Vorhut einer Zwergenarmee während der Himmelsqueste oder beim Zusammenrufen der Truppen während des Kreuzzuges des Lichts.

Ein Gemälde zeigt ihn als Anführer einer Kreuzfahrerarmee gegen eine Dämonenhorde in einem verheerten Land – mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wissen (Geographie) gegen SG 15 erkennt man die Weltenwunde, obwohl Kazavon lange vor Aufbrechen der Weltenwunde getötet wurde. Die Gemälde sind zu ruiniert, als dass sie noch Wert besäßen, doch mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 kann man die Signatur des Künstlers erkennen; alle Bilder stammen von der Hand Zev Ravenkas, des Bischofs von Narbwall. Wie der Leichnam die Weltenwunde vorhersagen konnte, wird allerdings vom Gemälde nicht enthüllt.

E3 Wachposten (HG 10)

Dies ist ein einfacher, schmuckloser Wachraum.

Kreaturen: In dieser Kammer wachen drei besonders kräftige und mordlustige Narbwallgardisten – untote Überreste von Minotauren, welche sich zu Lebzeiten Kazavon besonders bewiesen hatten. Diese drei Wachen stehen hier geduldig, patrouillieren aber hin und wieder durch den Kriegsturm. Sie verfolgen niemanden über die Schwelle des Turmes hinaus.

VERBESSERTE NARBWALLGARDISTEN (3) **HG 7**
EP je 3.200
TP je 77 (siehe Seite 272 und *MHB*, S. 295)

E4 Kammer des Kriegsherrn

Dieser früher hochwertig eingerichtete Konferenzraum ist zerfallen. Die gepolsterten Seidenkissen eines hochlehnigen, aus Knochen gefertigten Stuhles sind zerfetzt und schimmelüberzogen, der davor stehende Schreibtisch ist teilweise zusammengebrochen, daneben liegen Kunstgegenstände und Statuetten auf dem Boden. Hinter diesem Thron hängt ein zerlumpter, schwarz-roter Wandteppich an der Wand.

In diesem Raum hat sich Kazavon mit seinen Befehlshabern in kleinem Rahmen getroffen, so dies erforderlich war. Der Wandteppich hinter dem Thron war früher ein hochwertiges Kunstwerk, welches Zon-Kuthon darstellte, von dem aber kaum noch etwas übrig ist.

Phantom: Lass die SC beim Betreten dieses Raumes Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung ablegen, notiere die Ergebnisse und mach dann mit der Begegnung weiter, aber teile den SC mit, das keiner etwas Ungewöhnliches bemerkt. Wenn die SC diese Kammer verlassen, hört der SC, welcher den höchsten Wurf für Wahrnehmung geschafft hatte, etwas Ungewöhnliches: jemand flüstert in sein Ohr, wobei er sogar Atem auf der Wange spürt: „Töte sie alle und du sollst belohnt werden..." Sollte dieser Charakter sich sofort umdrehen, sieht er ganz kurz noch eine schwache, neblige Gestalt auf dem Thron sitzen, doch diese ist ein Blinzeln später verschwunden. Natürlich gibt es für den SC keine Belohnung, wenn er „sie" tötet, zumal niemand ihm mitteilt, wer „sie" sind.

Schätze: Die vom Tisch gefallenen Gegenstände sind zerbrochen oder verrottet, sieht man von zwei Mithralkerzenhaltern im Wert von jeweils 1.000 GM ab, die zwischen den Trümmern liegen.

E5 Trainingsraum (HG 12)

Die Wände dieses Raumes tragen Brandspuren und Rauchflecken und auf dem Boden liegen Aschehäufchen. Welche Möbel auch immer hier früher gestanden haben, sie sind alle vor langer Zeit verbrannt.

Kreaturen: Hier haben früher die Soldaten des Kriegsturmes trainiert, allerdings haben die beiden überlebenden „Maskottchen" die Trainingspuppen und Waffenregale längst zerstört. Bei diesen Maskottchen handelt es sich um zwei Verbesserte Nessianische Kriegshunde, welche hin und wieder auch andere Räume im Erdgeschoss und ersten Stock des Kriegsturmes besuchen. Stoßen sie auf Gegner, rufen sie mit ihrem Bellen und Heulen rasch die Narbwallgardisten in Bereich **E3** auf den Plan. Der Lärm alarmiert ferner Gorstav oben in Bereich **E11**, auch wenn er nicht zum Nachsehen hinunterkommt. Die Höllenhunde verfolgen Gegner durch den Kriegsturm, aber nicht in andere Teile der Burg.



VERBESSERTE NESSIANISCHE KRIEGSHUNDE **HG 10**
EP je 9.600
TP je 150 (*MHB*, S. 151, 295)

E6 Offiziersschlafräume

Ein Haufen zusammengebrochener Feldbetten füllt diesen Raum, dazu kommt ein dumpfer Geruch nach Verwesung.

Hier waren die obersten Offiziere von Kazavons Armee einquartiert, wenn sie nicht im Feld oder in fernen Außenposten in Belkzen waren. Als Mandraivus angriff, fielen diese Offiziere anderswo auf der Burg. Der Zahn der Zeit zernagte die Betten. Der Raum gilt aufgrund der Trümmer als Schwieriges Gelände.

Schätze: Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 beim Durchsuchen dieses Raumes fördert einen Adamantdolch und eine *Tartsche* +2 zu Tage. Ansonsten sind keine persönlichen Gegenstände zurückgeblieben, welche nicht längst verrostet oder verrottet sind.

E7 Quartier der Kriegskommandantin (HG 12)

An der südwestlichen Wand dieses Schlafraumes steht ein Feldbett mit durchhängender, fauliger Matratze. Im Norden steht ein mit alten Schriftrollen bedeckter Schreibtisch.

Kreaturen: Dieser Raum diente Risibeth, Narbwalls Kriegskommandantin, als Unterkunft. Sie war für die Koordination aller Truppenbewegungen und –aktivitäten außerhalb von Narbwall zuständig (während die Kommandantin der Jäger für Plänkler und Einzelmissionen zuständig gewesen war und der Befehlshaber der Wache die Aktivitäten von Soldaten innerhalb der Burg kontrollierte). Von den drei Befehlshabern hatte sich nur Risibeth nicht auf der Burg aufgehalten, als Mandraivus angriff, sodass sie das Massaker überlebte. Als sie vom Schicksal ihres Meisters

erfuhr, wandte sie sich verzweifelt an die Orkstämme in den Bergen. Dies trug zum raschen Angriff der Orkhorden auf Narbwall bei, kaum dass die Beauftragten des Esoterischen Ordens mit Kazavons Relikten in alle Winkel der Welt verschwunden waren. Als einer der Orkpriester Risibeths wahre Identität erkannte, nutzte er seine Fähigkeit zum Befehligen von Untoten, um die blutsaugende Sayona, welche sich als lebende Frau ausgab, unter seine Kontrolle zu bringen. Die Sayona hatte eigentlich nicht nach Narbwall zurückkehren wollen, befand sich nun aber beim Angriff der Orks ein paar Tage später mitten unter deren Vorhut.

Für Risibeth war der Fluch von Narbwall eine Art Befreiung, denn als dieser die Orks vertrieb, kam sie aus der Kontrolle des Priesters frei. Da sie allerdings Narbwall nicht mehr verlassen konnte, zog sie sich missmutig in den Keller des Kriegsturmes zurück und würde dort wohl selbst ohne den Zwang des Angeketteten Geistes verweilen. Sie bedauert lediglich, kein frisches Blut zur Verfügung zu haben – es ist schon viele Jahrhunderte her, seit Risibeth sich zuletzt „lebendig" gefühlt hat. Der Fluch bindet sie zwar wie die anderen Bewohner an die Burg, allerdings hat sie ihr Schicksal mit melancholischem Stoizismus akzeptiert. Sie glaubt, dass Narbwall verdammt sei, auf ewig verflucht zu sein, und glaubt nicht, dass es selbst einer Gruppe mächtiger Abenteurer wie den SC gelingen könnte, daran etwas zu ändern. Entsprechend spürt sie kein Bedürfnis, die Burg zu verteidigen, und sollten die SC sie stellen, findet sie deren Eifer und Zielstrebigkeit zugleich amüsant und bemitleidenswert. Risibeth ist sogar bereit, den SC ihre Fragen über Kazavons letzte Tage oder Mandraivus' Tod zu beantworten – wenn auch nicht umsonst. Sie will in Blut bezahlt werden. Sofern ein SC ihr erlaubt, wenigstens 1 Runde lang sein Blut zu saugen (Risibeth fordert 4 Runden, ist aber kompromissbereit), kann sie ihre lebende Gestalt 24 Stunden lang annehmen. Im Gegenzug ist sie bereit, die Fragen der SC zu beantworten – der Wahrheitsgehalt ihrer Antworten wird aber von dir bestimmt. Du kannst Risibeth nutzen, um den SC auf die Sprünge zu helfen und ihnen den Weg zu weisen, sollte Narbwall sie überfordern oder sollten sie sich verirrt haben. Sie glaubt zwar nicht, dass die SC (oder sonst jemand) eine Chance gegen Mithrodar hätte, denkt aber, dass der Versuch sicherlich unterhaltsam sein dürfte.

Sollten die SC Risibeth lebend verlassen, so nutzt diese *Unsichtbarkeit* und *Gasförmige Gestalt*, um der Gruppe nachzuschleichen – da sie erstmals seit Jahrhunderten Blut schmecken durfte, ist sie nicht willens, diese neue Quelle einfach aufzugeben. Sobald ein SC allein ist, nutzt sie *Person beherrschen* gegen ihn, um ihn in ihren Raum zurück zu locken und sein Blut zu saugen; sie bemüht sich dann, diesen SC am Leben, aber hilflos zu lassen, da eine Leiche ihr kein Blut liefern kann.



GORSTAV

RISIBETH **HG 12**
EP 19.200
Verbesserte Sayona (*MHB IV*, S. 215, 289)
TP 195

E8 Rüstkammer des Kriegsturmes

In dieser fast leeren Rüstkammer lehnen zerstörte hölzerne Waffenregale und Rüstungsständer traurig aneinander. Zwischen dem Geröll kann man einen Kurzspeer, einen Speer und eine Stachelkette erspähen.

Schätze: Die meisten der einst hier gelagerten Waffen wurden schon vor langer Zeit entfernt. Was zurückgeblieben ist, trägt Narbwalls Fluch, es handelt sich um ein *Verfluchtes Berserkerschwert*, einen *Verfluchten Wendespeer* und eine *Verfluchte Stachelkette* -2 (wie ein *Verfluchtes Schwert* -2). Wird der Fluch von Narbwall gebrochen, werden diese verfluchten Waffen nichtmagisch.

E9 Oberer Korridor

Die Türen in diesem Stockwerk und darüber sind im Gegensatz zu den tieferliegenden Geschossen geschlossen und verschlossen (Härte 8, 60 TP, Gegenstand zerschmettern-SG 26, Mechanismus ausschalten-SG 30).

E10 Archiv (HG 13)

Mehrere zusammengebrochene Bücherregale stehen entlang der Wände dieses Raumes, andere sind dagegen völlig auseinander gefallen. In einer Nische im Süden steht ein Schreibtisch mit einem zusammengebrochenen Stuhl. Alte, vermoderte Schriftrollen und Bücher liegen unordentlich über den Boden verstreut, nur eine Schriftrolle auf dem Tisch scheint in bestem Zustand zu sein.

Dieser Raum diente als Archiv für Kazavons Eroberungen und Triumphe, enthielt aber auch Aufzeichnungen über wichtige, getötete Gegner und wie sie hingerichtet wurden, sowie Verzeichnisse aller Soldaten, die unter Kazavons Banner gedient haben. Keine dieser Schriftrollen hat die Jahre überstanden, bzw. enthält noch lesbare Informationen von Bedeutung, sieht man von der Schriftrolle auf dem Schreibtisch ab.

Spukerscheinung: Die Schriftrolle auf dem Schreibtisch enthielt einst Informationen über Kazavons Kammerdiener, Kleestad, samt einer Beschreibung seiner umfassenden Pflichten, seiner Lebensgeschichte und Informationen zu seiner Belohnung für bestens erledigte Arbeiten. Da aber – scheinbar nur wenige Minuten alte – Blutflecken über die Schriftrolle verschmiert wurden, kann man neben dem Namen „Kleestad" und der Bezeichnung „Kammerdiener" nur noch hier und dort ein Wort lesen und vielleicht sich so zusammenreimen, was wohl auf der Schriftrolle gestanden haben mag. Wer die Schriftrolle liest, löst damit aber auch eine gefährliche, wenn auch sehr informative Spukerscheinung aus:

WURMFLUCH **HG 13**

EP 25.600

CB Spukerscheinung (Bereich **E10**)

ZS 13

Bemerken Wahrnehmung-SG 30 (das Blut glitzert auf der Schriftrolle, tränkt das Pergament und fließt hinaus)

TP 26; **Auslöser** Berührung; **Rücksetzer** 1 Minute

Effekt Wenn ein Charakter die Schriftrolle berührt, steigt in ihm Panik auf, da er von der Überzeugung erfasst wird, er wäre Kazavons Kammerdiener und von diesem gerade als Verräter ertappt worden, welcher Feinde in die Burg gelassen hat. Schmerzen jagen durch die Füße des SC, als er glaubt, ihm würden die Fußgelenke gebrochen werden, dann glaubt er sich panisch durch die Burg kriechend auf der Suche nach einem Versteck in einer Höhle unter Narbwall, während dieses angegriffen wird. Tage und Wochen scheinen zu verstreichen, in denen der SC nur Würmer essen und schlammiges Wasser trinken kann, ehe er unter Schmerzen aus seinem Versteck und in die Burg hinauf kriecht. Dort stößt er auf dutzende frische Ork- und Menschenleichen und inmitten des Massakers entdeckt er ein glänzendes Schwert. Als er aber das Schwert ergreift, erfüllt ihn erneut Panik – dieses Mal weiß er, dass er nicht Kazavon, sondern Zon-Kuthon persönlich verraten hat. Sein Leib verzerrt sich und er verwandelt sich in ein Monster, während er mit seiner Beute zurück in die Höhlen flieht.

Für das Opfer der Spukerscheinung scheinen mehrere Wochen zu vergehen, allerdings verstreichen nur wenige Sekunden. Mit Ende dieser komplexen Vision muss der SC einen Willenswurf gegen SG 23 ablegen, um nicht Opfer eines mächtigen Fluches zu werden (wie *Fluch* verstärkt auf Grad 9) – er hält sich dann für einen Wurm und glaubt nicht, dass er noch laufen könne oder dies überhaupt verdiene, sodass er zur Fortbewegung den Zustand Liegend annehmen und sich kriechend fortbewegen muss.

Zerstörung Im Gegensatz zu den meisten anderen Spukerscheinungen auf Narbwall genügt es hier nicht, Narbwalls Fluch zu brechen. Auch Kleestad in seiner neuen Gestalt als Pharmakos muss getötet werden (siehe Bereich **H4**).

E11 Kriegsraum (HG 13)

An den Wänden dieses großen Raumes hängen die Reste uralter Karten der umliegenden Regionen, auf denen Befestigungen und Truppenbewegungen markiert sind. An eine Wand ist ein breiter Tisch gerückt, dessen Oberfläche ein großer Sandkasten ist, in dem kleine Holzmarken anscheinend für unterschiedliche Truppenarten stehen.

Die vielen von Kazavon durchgeführten Feldzüge wurden in diesem Raum, dem Nervenzentrum des Kriegsturmes, geplant.

Kreaturen: Viele Jahrhunderte lang diente Gorstav als Geistanker für Mithrodar, bis er von dem Zwielichtdrachen zerstört wurde. Der Fluch von Narbwall ließ ihn als geschwächten untoten Wächter zurückkehren. Seitdem hat General Gorstav keinen Grund mehr zum Verlassen dieses Raumes gehabt. Er ist nun nur noch ein Juju-Zombie; äußerlich ähnelt er einem gewöhnlichen Zombie, allerdings hat er gräuliche Haut und Hass brennt in seinen Augen.

GORSTAV **HG 13**

EP 25.600

Halb-orkischer Juju-Zombie-Kämpfer 13 (*MHB II*, S. 291)

NB Mittelgroßer Untoter

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 24 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE, +3 Natürlich, +10 Rüstung)

TP 154 (13W10+78)

REF +6, **WIL** +4, **ZÄH** +14; +3 gegen Furcht

Immunitäten wie Untote, Elektrizität, Kälte, *Magisches Geschoss*; **Resistenzen** Feuer 10; **SR** 10/Hieb und Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Orkische Wildheit, Resistenz gegen Fokussieren +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Kriegshammer des Donners +2*, +26/+21/+16 (1W8+18/19–20/×3)

Besondere Angriffe Waffentraining (Hämmer +3, Bögen +2, Nahbereichswaffen +1)

TAKTIK

Im Kampf Auch wenn Gorstav sich an seine militärische Ausbildung erinnert, kämpft er ohne Emotionen, als wäre er nur ein Konstrukt, welches das Können eines fähigen Kämpfers nachahmen soll. Er schwingt seinen Kriegshammer beidhändig, um seinen Stärkebonus zu maximieren.

Moral Gorstav kämpft bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 14, **KO** —, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 18

GAB +13; **KMB** +19 (Ansturm +21); **KMV** 33 (35 gegen Ansturm)

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (Wankend), Mächtiger Waffenfokus (Kriegshammer), Mächtige Waffenspezialisierung (Kriegshammer), Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Kriegshammer), Waffenfokus (Kriegshammer), Waffenspezialisierung (Kriegshammer)

Fertigkeiten Einschüchtern +6, Klettern +12, Mit Tieren umgehen +13, Reiten +10

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Besondere Eigenschaften Orkblut, Rüstungstraining 3

Ausrüstung *Ritterrüstung +1, Kriegshammer des Donners +2, Gürtel der Riesenstärke +2, Schutzring +1*

E12 Quartier des Generals

Dieses einst elegante Schlafgemach ist ein einziges Chaos, welches nicht allein auf Vernachlässigung beruhen kann. Kein Möbelstück ist mehr ganz. Das größte Trümmerstück ist ein Teil des Bettgestells, welches teilweise in einer Schießscharte in der Südwand steckt.

Dies war früher die Unterkunft General Gorstavs. Die zornige Zerstörung seiner Besitztümer war die letzte (und einzige) Handlung, welche der Halb-Ork nach seiner Wiederkehr als Juju-Zombie aufgrund des Fluches von Narbwall vollzog. Seit diesem Wutausbruch ist er nicht mehr in diesen Raum zurückgekehrt.

Phantom: Wenn die SC diesen Raum betreten, dann lass sie die Initiative auswürfeln. Nimm den Spieler mit dem höchsten Ergebnis beiseite und sage ihm, dass sein Charakter gewaltigen Zorn verspürt und zugleich einen Geistesblitz hat: Dieser Raum gehörte einst einer wichtigen Persönlichkeit und der Rest des Bettgestells, der in der Schießscharte klemmt, ist in der Lage, diese Person an ihre frühere Existenz zu erinnern. Diese Reste müssen zerstört werden, da sie den Geist der Person an Narbwall binden. Wenn ihr an den Tisch zurückkehrt, frage die SC in Reihenfolge der Initiative nach ihren Handlungen, als hätte ein Kampf begonnen. Allerdings gibt es keine Gefahr und die paar Bretter besitzen auch keine starke Verbindung zu Gorstav. Lass die SC einfach die Reaktion auf deinen rätselhaften Ratschlag ausspielen; sollte der betroffene Spieler um eine deutlichere Information bitten, so antworte, dass sein Charakter sich nicht erinnern könne, warum er sich so wütend gefühlt hat, sein Zorn nun aber verraucht sei.

E13 Wachposten (HG 11)

Dieser Raum war früher rund um die Uhr von Wachen bemannt, welche im Umgang mit Belagerungswaffen geübt waren, sollte Narbwall jemals angegriffen werden.

Kreaturen: Die ruhelosen Geister dieser Wachen verharren in Form von vier Schreckgespenstern in den Wänden. Sie gleiten hervor zum Angriff, sobald jemand den Raum betritt. Diese Untoten kämpfen bis zur Vernichtung.

SCHRECKGESPENSTER (4) **HG 7**

EP je 3.200

TP je 52 (*MHB*, S. 232)

E14 Zinnenkranz

Von der Spitze dieses achteckigen Turmes hat man einen atemberaubenden Ausblick über den Kratersee und die rissigen Wände der vulkanischen Klippen dahinter. Im Südwesten befindet sich ein gedrungener steinerner Unterstand, während der Rest des Turmdaches von den Trümmern dreier Belagerungswaffen dominiert wird – zweier Katapulte und einer Balliste.

Alle drei Geschütze sind schon lange nicht mehr zu gebrauchen. Die Außenmauern des Kriegsturmes sind besonders glatt, sodass zum Erklimmen Fertigkeitswürfe für Klettern gegen SG 30 erforderlich sind.

Entwicklung: Sollten die SC noch nicht alle Primitiven Gargylen oder die Todesfee Aerilaya besiegt haben, so werden sie von den einen oder der anderen höchstwahrscheinlich hier angegriffen, so sie nicht heimlich vorgehen.

F Bergfried

Narbwalls Bergfried, der als Hauptbefestigung und Kapelle diente, besteht aus den Bereichen **F1–F14**. Der ungewöhnlich geformte Sternenturm ist zwar technisch betrachtet Teil des Bergfrieds, wird aber als eigenständiger Teil der Burg behandelt. Alle Zufallsbegegnungen in diesem Bereich sind Begegnungen mit Kreaturen aus nahen Begegnungsbereichen (siehe Seite 273). Du findest das Erdgeschoss des Bergfrieds auf der Karte auf Seite 275 und den ersten Stock auf Seite 299.

Im Gegensatz zu den meisten Burgen diente dieser Bergfried nicht als letzte Bastion, sondern als furchtbare Kapelle zu Ehren von Kazavons Schutzherrn, Zon-Kuthon. Nur die Eingeweihten und ihre rituellen Opfergaben durften diese unheiligen Hallen betreten – und die Opfer verließen sie nie wieder. Der Bergfried stand unter der Kontrolle eines gefährlichen Leichnam-Priesters Zon-Kuthons namens Bischof Zev Ravenka, der insgeheim bei der Errichtung Narbwalls Kazavon die Treue schwor. Der Bischof kam als einziger Bewohner der Burg Kazavon in seiner unmenschlichen Grausamkeit gleich.

Der Bergfried wurde von einer eigenen Gruppe Arbeiter errichtet. Während der Bauphase durfte er nur von Kazavon und einigen verschleierten Priestern betreten werden. Nach Abschluss der Arbeiten wurden die Arbeiter geopfert, danach war es nur noch Kazavon und den Priestern gestattet, den Bergfried zu betreten.

Der gesamte Bergfried (und der benachbarte Sternenturm) liegen unter konkurrierenden *Zutritt verwehren*-Effekten – einer wurde von Zev Ravenka platziert, der andere von Mandraivus' Verbündeten, um die Bewohner des Bergfrieds einzuschließen. Die Interaktion dieser beiden Zauber erzeugt zwei etwas instabile magische Effekte: In beiden Bereichen ist *Zutritt verwehren* auf Rechtschaffen Böse eingestimmt; eine Kreatur anderer Gesinnung muss einen Willenswurf gegen SG 24 bestehen, um sie betreten zu können. Misslingt der Rettungswurf, tritt nicht nur der übliche *Zutritt verwehren*-Effekt ein, sondern auch ein *Abstoßung*-Effekt, welcher den Eindringling zurückstößt.

Im Gegenzug muss aber auch jeder Kreatur von nichtguter Gesinnung, welche den Bergfried oder den Sternenturm verlassen will, ein Willenswurf gegen SG 24 gelingen, um weder Schaden zu erleiden, noch den *Abstoßung*-Effekt zu erfahren. Diese Effekte greifen nur, wenn jemand den Bergfried oder den Sternenturm von außen betreten, bzw. nach draußen verlassen will, nicht aber, sollte jemand von einem dieser Bereiche in den anderen überwechseln. Sollte eine Kreatur, auf deren Gesinnung einer der Zauber eingestimmt ist, den Wirkungsbereich passieren, lassen die Effekte für 2W4 Runden nach; während dieser Zeit können Kreaturen jeder Gesinnung frei kommen und gehen. Sollten die SC von den Vertretern der Bruderschaft der Gebeine begleitet werden, so können sie diesen Teil Narbwalls leicht betreten. Beachte, dass diese Zaubereffekte unabhängig vom Fluch der Burg bestehen – dieser *Zutritt verwehren*-Effekt wirkt auch über Mithrodars Vernichtung hinaus. Alle diese Zaubereffekte funktionieren mit ZS 20.

Mandraivus und seine Leute haben den Bergfried nie gänzlich erkunden können. Eigentlich hatte dies für ihn Priorität, jedoch kamen ihm die Orks zuvor, unter deren Klingen der Paladin fiel.

F1 Eingangsportal

Diese Doppeltür aus Bronze ist derart angelaufen, dass sie schon fast schwarz erscheint. Sie trägt scheußliche Basreliefs, welche Teufel und Priester zwischen den Leichen und gequälten Seelen der Verdammten zeigen. Im Zentrum der Darstellung prangt das Symbol eines Schädels und einer Stachelkette. In der Mitte jeder Tür ist ein schweres Handrad eingelassen.

Zu Kazavons Zeiten konnte diese Tür nur geöffnet werden, indem man zuerst ein komplexes Schloss öffnete und dann die Handräder drehte. Betrachtet man die Tür aber näher und legt dabei einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 ab, erkennt man, dass der steinerne Türrahmen magisch (mittels *Stein formen*) verändert wurde, um ein Siegel über den Türkanten zu bilden. Ebenso wurde anscheinend die Naht zwischen den beiden Türflügeln mit Blei versiegelt. Diese Maßnahmen erfolgten durch Mandraivus' Leute, welche das Böse im Bergfried einschließen wollten, bis ihr Anführer genug Mittel und Ressourcen zusammengetragen hatte, um anzugehen, was sich möglicherweise darin befand. Die Türen können nun nur noch geöffnet werden, indem man sie niederbricht (Härte 8, 150 TP, Gegenstand zerschmettern-SG 34).

F2 Foyer des Bergfrieds (HG 12)

Der Boden dieses Eingangsbereiches ist in blutrotem Marmor gefliest. In einer Nische im Osten steht ein Altar in Form eines Totenschädels, dessen Decke entfernt wurde, um eine flache Oberfläche zu schaffen, während seine untere Hälfte in Ketten gewickelt wurde. Gegenüber befindet sich in einer Nische im Westen ein drei Meter durchmessendes Becken; der Rand besteht aus weißem Marmor und es scheint mit Brackwasser gefüllt zu sein.

Untersucht man den Altar, stößt man auf ein kleines Messer mit rostroten Flecken auf der Klinge. Das Becken im Westen ist 1,50 m tief. Beim Betreten des Bergfrieds schnitt sich ein Priester mit dem Messer, um etwas Blut freizusetzen, dann badete er im Wasser, um sich von den „Unreinheiten" der Außenwelt zu säubern, ehe er die geweihten Kammern betrat. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 30, weiß er um dieses obskure kuthitische Ritual.

Kreaturen: Sollten 3 Runden verstreichen, nachdem eine lebende Kreatur den Eingangsbereich betreten hat, ohne dass sich jemand auf die beschriebene Weise reinigt, brodelt und kocht das Wasser im Becken, ehe es in zornigem Sturm regelrecht in die Höhe schießt und sich als Infernalischer Älterer Wasserelementar manifestiert. Die Kreatur füllt den Gutteil der Westhälfte des Raumes aus und verfolgt niemanden aus diesem Bereich hinaus.

Sollte ein SC das Reinigungsritual wie beschrieben durchführen, so bleibt der Elementar 10 Minuten lang in seinem Becken besänftigt – während dieser Zeit kann man nach Belieben diesen Bereich durchqueren, ohne von ihm angegriffen zu werden.

INFERNALISCHER ÄLTERER WASSERELEMENTAR HG 12
EP 19.200
TP 152 (*MHB*, S. 294, 102)

F3 Aufenthaltsraum (HG 13)

Ein abgenutzter, aber farbenfroher Teppich bedeckt den Großteil des Bodens in diesem Raum. Über die Kammer sind mehrere Holztische und bequeme Stühle für informelle Zusammenkünfte und Mahlzeiten verteilt. Neben einer kleinen Feuerstelle befindet sich eine Küche samt einem Schrank mit Geschirr und Kochgerät sowie einigen vertrockneten Nahrungsmitteln.

Der Bischof und der Prälat nahmen ihre Mahlzeiten getrennt von den anderen in ihren Unterkünften zu sich, während die fünf Akolythen der Kapelle diesen Raum als Kombination aus Küche, Esszimmer, Wohnraum und Studierzimmer nutzten.

Kreaturen: Als der Esoterische Orden den Bergfried versiegelte, begingen die fünf Akolythen im Rahmen eines besonders finsteren Rituals Selbstmord – sie verwandelten sich in Schreckgespenster, um den Bergfried so besser bewachen zu können, als es ihnen zu Lebzeiten als niedrigstufige Kleriker Zon-Kuthons möglich gewesen wäre. Ihre schwarzen Roben und religiösen Paraphernalien sind zwar ebenso geisterhaft wie ihre Leiber, wirken aber fadenscheinig und verrottet. Die fünf warten seit mehreren Jahrhunderten darauf, in den Tempel unten zum Gottesdienst gerufen zu werden, ohne das Verstreichen der Zeit sonderlich zu bemerken. Sollten die SC sie stören, gehen sie kreischend und mit ausgestreckten Krallen zum Angriff über. Die Schreckgespenster kämpfen bis zur Zerstörung.

VERBESSERTE SCHRECKGESPENSTER (5) HG 8
EP je 4.800
TP je 68 (*MHB*, S. 295, 232)

F4 Zellen der Priester

Jede dieser nasskalten, leeren Zellen war einst Zuhause und privater Schrein eines der Akolythen des Dunklen Schreins der Mitternacht (Bereich **F11**). Alle fünf sind mittlerweile Schreckgespenster (siehe Bereich **F3**), allerdings liegen hier ihre brüchigen Skelette, die immer noch Reste von schwarzen Roben und rostige Kettenglieder tragen.

Schätze: Die Ausrüstung der Toten ist weitestgehend ruiniert, mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 stößt man in der nördlichsten Zelle aber auf eine einzelne Anwendung *Meditationsweihrauch*.



F5 Vorratskammer der Kapelle

In den Regalen dieser kleinen Speisekammer lagern mehrere Glasgefäße, deren Inhalt von schlammiger Flüssigkeit verborgen wird.

Diese kleine Kammer war die private Vorratskammer Prälat Aruths, welcher nicht nur ein Priester Zon-Kuthons war, sondern auch dem Kannibalismus fröhnte. Viele Sklaven und Gefangene der Kapelle endeten auf seinem Teller und in den Behältern treiben noch einige Leckerbissen – alles in Salzlake eingelegte, menschliche Organe.

Phantom: Der erste SC, welcher diesen Raum betritt, verspürt den plötzlichen Drang, den Inhalt eines dieser Gefäße zu verspeisen. Der Drang verfliegt rasch wieder, doch egal wie der SC auf diesen beunruhigenden Drang reagiert, solltest du sehr auffällig dir eine „geheime Notiz" machen. Die Notiz hat keine Bedeutung, sollte die Spieler (und damit die SC) aber nervös machen.

F6 Gemächer des Prälaten

Diese Kammer ist luxuriös eingerichtet. Alle Möbel liegen unter schwarzen Stoffbahnen. Von der Decke hängt eine aus Silber und Onyx gefertigte Lampe und an der Wand hängt ein Spiegel mit silbernem Rahmen. Auf einem Tisch mit schwarzem Tischtuch stehen Silberteller und -schalen mit dunklen Flecken.

Hier residierte Prälat Aruth, welcher häufig seine kannibalischen Mahlzeiten in dieser Kammer einnahm – meist verspeiste er dann einen unglückseligen Sklaven.

Schätze: Die Lampe ist 2.500 GM wert, der Spiegel 1.500 GM. Der Spiegel kann ferner für *Ausspähung* genutzt werden.

F7 Seiteneingang

Dieser Eingang wurde nur dann von Priestern genutzt, wenn sie im Rahmen persönlicher Angelegenheiten den Bergfried verlassen mussten. Ebenso betraten ein Mal am Tag Diener zum Saubermachen auf diesem Weg den Bergfried. Die zum Wehrgang führende Tür wurde aber mittels *Stein formen* und Blei auf dieselbe Weise versiegelt wie die Doppeltür in Bereich **F1**; diese Tür ist aber kleiner (Härte 8, 75 TP, Gegenstand zerschmettern-SG 28).

F8 Aufenthaltsraum des Trägers (HG 13)

Mehrere teilweise zusammengestürzte Schränke ziehen sich entlang der Wände dieses unregelmäßig geformten Raumes. Eine kreisrunde

schwarze Matte, die in der Mitte mit lange eingetrockneten Eingeweiden, Blut und anderen Körperflüssigkeiten verkrustet ist, liegt wellenschlagend auf dem Boden.

Kreaturen: Auch wenn jeden Tag Diener aus der Burg den Bergfried betraten, um sauberzumachen und Vorräte aufzustocken, verblieb ein besonderer Diener stets innerhalb der Mauern der Kapelle, um zu jeder Zeit dem Klerus zu Diensten sein zu können – insbesondere wenn es galt, widerspenstige Opfer in die Kapelle zu zerren oder ihre Leichen zur Entsorgung wieder nach oben zu bringen. Dieser Sklave der Kapelle war ein Ascheriese namens Mingorc, welcher mittels ständiger Bezauberungszauber handzahm gehalten wurde. Als der Esoterische Orden den Bergfried versiegelte, brachte Prälat Aruth Mingorc als Opfer im Rahmen seines eigenen Rituals dar, um als Mumie wiederzukehren. Als der Fluch von Narbwall erwachte, belebte er Mingorcs Überreste – nun ein Juju-Zombie schlurfte er in diesen Raum zurück, um auf neue Anweisungen zu warten, welche aber niemals kamen. Sobald Mingorc während eines Kampfes zu brüllen beginnt, kommt Prälat Aruth aus dem Nachbarbereich **F10** rasch nachsehen.

MINGORC HG 13

EP 25.600

Verbesserter Ascheriesen-Juju-Zombie (*MHB III*, S. 291, 211, *MHB II*, S. 291)

RB Großer Untoter

INI +9; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 24 (+5 GE, –1 Größe, +15 Natürlich)

TP 105 (14W8+42)

REF +9, **WIL** +12, **ZÄH** +6

Immunitäten wie Untote, Elektrizität, Kälte, *Magisches Geschoss*; **Resistenzen** Feuer 10; **SR** 10/Hieb und Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Felsen fangen, Resistenz gegen Fokussieren +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf 2 Hiebe +24 (2W6+15 plus Krankheit)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Felsen werfen (36 m), Krankheit (SG 17)

TAKTIK

Im Kampf Mingorc steht in der Mitte des Raumes, wo er in Starre verfallen ist. Der untote Riese bleibt noch 2 Runden lang bewegungslos, nachdem er einen SC erblickt hat, dann aber setzt er sich in Bewegung und greift an. Sollten die SC vorher angreifen, erhalten sie automatisch eine Überraschungsrunde, ehe Mingorc normal reagieren kann.

Moral Mingorc verfolgt Gegner im Bergfried, aber nicht über die Schwelle des Gebäudes hinweg. Ansonsten kämpft er bis zur Zerstörung.

SPIELWERTE

ST 41, **GE** 20, **KO** —, **IN** 13, **WE** 16, **CH** 14

GAB +10; **KMB** +26; **KMV** 41

Talente Abhärtung, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Improvisierter Nahkampf, Kernschuss, Präzisionsschuss, Rundumschlag, Selbsterhaltung, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Einschüchtern +19, Heilkunde +21, Klettern +37, Überlebenskunst +21, Wahrnehmung +20

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Besondere Eigenschaften Tierempathie +16, Übergroße Waffen

F9 Kerkerzelle

Die Eisentür dieses 3 m x 6 m großen Raumes verfügt über ein kleines, vergittertes Fenster. Der Raum ist leer, sieht man von einer dünnen Schicht schimmligen Strohs auf dem Boden ab.

In dieser Zelle wurden Menschenopfer für die Rituale in der Kapelle bereitgehalten. Heute ist sie leer.

Phantom: Sollten die SC diesen Raum zum Untersuchen betreten, scheint alles in Ordnung, bis die Gruppe die Kammer wieder verlassen will. Der letzte SC, der den Raum verlässt, wird plötzlich von der Furcht übermannt, er könnte für das Verlassen der Zelle noch härter bestraft werden, als wenn er verbleibt, um geopfert zu werden. Zudem scheint einen Moment lang der Name „Zev Ravenka" in seinem Verstand zu brennen. Der Eindruck verblasst rasch wieder, dennoch frage eindringlich nach, ob der SC die Zelle wirklich wieder verlassen will. Wenn der SC schließlich aus der Zelle tritt, dann tue so, als ob du etwas in diesem Band nachschlägst, dann zucke mit den Schultern und setze das Spiel fort.

F10 Privatkapelle (HG 13)

Diese Kammer ist in zuckende Schatten gehüllt. Eine 3 m große, humanoide Gestalt steht bewegungslos weiter drinnen.

Diese Kammer diente als private Kapelle für kleine Zeremonien, die der Prälat durchführte, zu denen die anderen Priester aber nur gelegentlich eingeladen wurden. Magische Dunkelheit erfüllt die Kammer, sodass die Lichtstärke nicht über Dämmerlicht hinaus ansteigen kann. *Tageslicht* oder andere Zauber der Kategorie Licht und des 4. oder höheren Zaubergrades heben diesen Effekt für die Dauer ihrer Wirkung auf, bannen die Dunkelheit aber nicht.

Die große Gestalt ist eine 3 m hohe Statue Zon-Kuthons; der Gott wird als verhüllter Humanoider mit einem Totenschädel dargestellt, aus dessen Augenhöhlen Stachelketten baumeln. Hinter der Statue befindet sich eine Geheimtür nach Bereich **G2** des Sternenturmes; die Tür ist listig angelegt und erfordert zur Entdeckung einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 40. Ferner ist sie fest verschlossen (Mechanismus ausschalten-SG 40).

Kreaturen: Wie die Akolythen der Kapelle beging auch Prälat Aruth lieber rituellen Selbstmord, statt die unwürdige Gefangenschaft zu ertragen, als Mandraivus den Bergfried versiegeln ließ. Im Gegensatz zu den rangniederen Akolythen behielt Prälat Aruth aber einen Körper und mit seinem Glau-

ben auch die Verbindung zum Herrn der Mitternacht. Statt sich als gewöhnliches Schreckgespenst zu erheben, kehrte er als mächtiger Mumienfürst zurück. Dennoch war er in dieser neuen Form im Grunde kaum mehr als ein glorifizierter Wächter. Er steht lautlos hinter der Statue, tritt aber hervor, um mit seinen Zaubern anzugreifen, sobald die SC eintreten. Der Prälat trägt kunstvolle Roben aus dunkelster Seide und seine Zähne wurden zu Spitzen gefeilt.

Sollte Prälat Aruth aus dem angrenzenden Bereich **F8** Kampflärm vernehmen, schaut er rasch dort nach und beteiligt sich an einem dortigen Konflikt.

PRÄLAT ARUTH HG 13

EP 25.600

Menschlicher Mumienfürst-Kleriker Zon-Kuthons (*MHB V*)

RB Mittelgroßer Untoter (Humanoider, Mensch)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +20

Aura Große Verzweiflung (9 m, SG 23)

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 30 (+4 Ablenkung, +1 Ausweichen, +1 GE, +6 Natürlich, +10 Rüstung)

TP 165 (12W8+108)

REF +7, **WIL** +15, **ZÄH** +17

Immunitäten wie Untote, Elektrizität, Kälte; **SR** 10/—; **Verteidigungsfähigkeiten** *Bewegungsfreiheit*, Resistenz gegen Fokussieren +4, Umarmung des Todes, Wiederkehr; **ZR** 24

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m; *Luftweg*

Nahkampf *Stachelkette der Schärfe +2*, +15/+10 (2W4+8/19–20 plus Heimtückische Mumienfäule) oder Hieb +8 (1W6+2 plus Heimtückische Mumienfäule)

Besondere Angriffe Brennend heißer Wüstensand (8W8 Feuer- und Hiebschaden, SG 23), Heimtückische Mumienfäule, Mumienfäule übertragen, Negative Energie fokussieren 10/Tag (SG 23, 6W6), Untotenmeisterschaft (SG 23)

Zauberähnliche Klerikerfähigkeiten (ZS 12; Konzentration +17)

8/Tag — Blutige Hand (6 Runden), Hauch der Dunkelheit (6 Runden)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 12; Konzentration +17)

6. — *Klingenbarriere* (SG 21), *Leid* (SG 21), *Untote erschaffen*[D]

5. — *Ebenenwechsel* (SG 20), *Schneller Tod*[D] (3x, SG 20), *Zauberresistenz*

4. — *Bewegungsfreiheit, Luftweg, Schattenbeschwörung*[D], *Unheilige Plage* (SG 19), *Vergiften* (SG 19)

3. —*Fluch* (SG 18), *Magie bannen* (2x), *Tiefere Dunkelheit*[D], *Tote beleben, Unsichtbarkeit aufheben*

2. — *Blind- oder Taubheit verursachen* (nur Blindheit)[D] (SG 17), *Energien widerstehen, Geräuschexplosion* (SG 17), *Person festhalten* (2x, SG 17), *Waffe des Glaubens*

1. — *Befehl* (3x, SG 16), *Heiligtum* (2x, SG 16), *Schild des Glaubens, Verhüllender Nebel*[D]

0 (Beliebig oft) — *Ausbessern, Ausbluten* (SG 15), *Licht, Magie lesen*

D Domänenzauber; **Domänen** Dunkelheit, Tod

TAKTIK

Vor dem Kampf Prälat Aruth wirkt *Bewegungsfreiheit, Luftweg, Schild des Glaubens* und *Zauberresistenz*.

Im Kampf Prälat Aruth zieht es vor, Zauber im Nahkampf zu wirken. Er bevorzugt *Schneller Tod* und andere Berührungszauber, wirkt in der ersten Kampfrunde aber *Waffe des Glaubens* gegen einen feindlichen Heiler. Sollte er einen SC töten und glauben, die Oberhand zu haben, protzt und höhnt er und vollführt Handlungen, die eher der Grausamkeit dienen, z.B. indem er einen gefallenen SC als Zombie reanimiert. Sollte er erkennen, dass er es mit gefährlichen Gegnern zu tun hat, zieht er sich kämpfend nach Bereich **F11** zurück, um die Hilfe des Bischofs dort zu erlangen.

Moral Der Prälat kämpft bis zur Zerstörung, verfolgt aber niemanden aus dem Bergfried hinaus.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 13, **KO** —, **IN** 12, **WE** 20, **CH** 24

GAB +9; **KMB** +13; **KMV** 25

Talente Abhärtung, Ausweichen, Blind kämpfen, Gezieltes Fokussieren, Im Kampf zaubern, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Verbesserte Initiative, Wundersamen Gegenstand herstellen

Fertigkeiten Einschüchtern +30, Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +13, Wahrnehmung +20, Wissen (Religion) +16, Zauberkunde +16

Sprachen Gemeinsprache, Schattensprache

Besondere Eigenschaften Augen der Dunkelheit (6 Runden/Tag)

Ausrüstung *Kettenpanzer +4, Stachelkette der Schärfe +2, Resistenzumhang +2, Stirnreif der Geistigen Stärke +2* (WE, CH), Beutel mit zwei Dutzend Onyxen (Gesamtwert 2.800 GM), eisernes Unheiliges Symbol Zon-Kuthons

F11 Der Dunkle Schrein der Mitternacht (HG 14)

Grauer Schiefer bildet den Boden dieser großen Kammer, während dicke Pfeiler aus Obsidian die Decke tragen. An den Säulen befestigte Fackeln verbreiten ein seltsam dämmriges Licht, welches den kathedralenartigen Raum kaum auszuleuchten vermag. Weiße Lichtpunkte scheinen in den Augenhöhlen der Totenschädel zu tanzen, welche die Säulen schmücken. Im Nordwesten steht eine hohe Statue eines in eine dunkle Robe gekleideten Mannes mit einem Totenschädel hinter einem Altar aus schwarzem Marmor. Aus den Augenhöhlen des Totenschädels hängen gezackte Stachelketten. Auf dem Altar liegen Aschehaufen, Knochenstücke und ein Totenschädel, dessen Augenhöhlen mit glänzenden Edelsteinen bestückt wurden, so wie auch die Zähne durch Edelsteine ersetzt wurden. An den Wänden der Kammer hängen dicke schwarze Vorhänge.

Dies war früher der Haupttempel Zon-Kuthons auf Narbwall. Die Fackeln an den Säulen entsprechen Ewigen Fackeln, geben aber nur Dämmerlicht mit 6 m Radius ab, welches zudem alle anderen Lichteffekte in ihrem Wirkungsbereich über-



schreibt (ein Lichtzauber des 4. oder höheren Grades kann diesen Effekt für die Dauer seiner Wirkung aufheben).

Hinter dem südwestlichen Vorhang in Bereich **F11a** befindet sich eine kleinere, gewöhnliche Statue Zon-Kuthons, welche für bestimmte Zeremonien genutzt wurde. Die Lichter in den Augenhöhlen der Totenschädel sind verstörend, im Grunde aber harmlos – sie sind physische Manifestationen des Bösen in dieser Kammer.

Kreaturen: In jener Nacht, in welcher Mandraivus Narbwall stürmte, erhielt Bischof Zev Ravenka eine dunkle Vorahnung durch den Herrn der Mitternacht. Und so führte er seinen Plan zum Schutz der Kapelle und seiner eigenen Person aus, indem er Zon-Kuthon anrief, die Ein- und Ausgänge mittels eines mächtigen *Zutritt verwehren*-Zaubers zu schützen, welcher die Angreifer davon abhielt, den Bergfried zu betreten. Ravenka nahm an, dass Kazavon der Invasion Herr werden würde, doch als Kazavon fiel, bewirkte Ravenkas Plan das Gegenteil des Beabsichtigten. Mandraivus und seine Verbündeten woben einen eigenen *Zutritt verwehren*-Effekt, welcher den Leichnam und seine Anhänger auf ewig im Bergfried festsetzen sollte. Ravenka befahl seinen Anhängern den rituellen Selbstmord, damit sie als mächtige Untote wiederkehren und ihn im kommenden Kampf unterstützen konnten. Doch wieder verliefen die Ereignisse anders als gedacht: Mandraivus stürmte den Bergfried nicht, stattdessen erwachte der Fluch von Narbwall und der Bergfried wurde zum Fokus der folgenden Explosion nekromantischer, den Untod bringender Kraft. Der bereits untote Zev Ravenka erfuhr eine noch bösartigere Verwandlung, wurde sein Leib doch zerfetzt bis fast nur noch Staub übrig war, als der Fluch den Bischof zu einem Halb-Leichnam machte.

Die Aschehaufen, Knochenstücke und der edelsteinbesetzte Totenschädel auf dem Altar sind Bischof Ravenkas sterbliche Überreste. Solange diese nicht gestört werden, bleibt der gefährliche untote Wächter ruhig, weiß er doch nicht, dass Eindringlinge in seiner Kapelle sind. Bischof Ravenka gehört zu der vier Geistankern, aufgrund seines ruhenden Zustandes müssen schlaue SC ihn aber nicht körperlich zerstören. Wie bei den anderen Geistankern löst erfolgreich gewirktes *Böses bannen* oder *Rechtschaffenes bannen* oder sogar ein antimagischer Effekt den Geistanker – allerdings zählt dies dennoch als Stören der Überreste des Halb-Leichnams.

ZEV RAVENKA HG 14

EP 38.400

Männlicher Halb-Leichnam (*MHB III*, S. 151)

TP 142

TAKTIK

Im Kampf Der Halb-Leichnam benötigt 1 Runde, um zu erwachen, sobald seine Überreste gestört werden. Während dieser Runde erhebt sich sein Schädel in die Luft und die Asche und die Knochenfragmente wirbeln um den Altar



herum. In der zweiten Runde wählt er ein Ziel innerhalb seiner Reichweite aus, um dessen Seele einzufangen. Damit macht er jede Runde weiter, bis er unter 20 TP reduziert wird. Dann setzt er seine zauberähnliche Fähigkeit *Wehgeschrei der Todesfee* ein. Seinen *Mächtigen Fluch* hebt er sich für jene Gegner auf, deren Angriffe ihm größeren Schaden zufügen können.

Moral Zev Ravenka greift an, bis er zerstört wird.

Schätze: Die Augen und Zähne des Halb-Leichnams sind allesamt riesige Rubine. Jedes Auge ist 2.500 GM wert, jeder der 10 Zähne 1.000 GM.

Die Asche des Halb-Leichnams bedeckt zwei andere Wertgegenstände auf dem Altar; sobald die Kreatur erwacht und die Asche in der Luft umherwirbelt, sieht man eine *Mächtige Gebetsperlenhalskette* und eine *Stachelkette der Schnelligkeit +2*.

F12 Refektorium

In der Raummitte steht ein staubbedeckter Tisch mit einigen Stühlen darum. Auf dem Tisch befinden sich sieben Gedecke, doch was auch immer einst auf den Tellern gelegen haben mag, ist längst zu Staub zerfallen.

Schätze: Der Bischof, der Prälat und die fünf Priester nahmen hier zuweilen Mahlzeiten ein. Gesäubert ist das Silberbesteck und Geschirr auf dem Tisch insgesamt 2.500 GM wert.

F13 Bibliothek der Kapelle

Ein einzelnes Lesepult steht in der Mitte dieses Raumes, während Regale an den umliegenden Wänden viele staubige Bücher enthalten.

Die Bücher in diesem Raum bildeten einst ein gewaltiges Lager an Wissen zur Verehrung Zon-Kuthons, zur Schattenebene und zu verschiedenen Foltermethoden. Die Beauftragten der Bruderschaft der Gebeine – sofern sie die SC begleiten – sind über die Maßen erfreut und aufgeregt, eine anscheinend intakte Bibliothek auf Narbwall vorzufinden. Allerdings zerfallen die meisten Seiten zu Staub, wenn man mit ihnen nicht vorsichtig umgeht. Es würde viele Monate der Arbeit erfordern, das Wissen auf diesen Seiten zu konservieren und zu gewinnen. Welche Geheimnisse die Bücher vielleicht enthalten, liegt ganz bei dir, ist aber nicht von dieser Kampagne abgedeckt.

Schätze: Zwischen den vielen zerfallenden Büchern und Schriftrollen in diesem Raum sind intakte *Zauberbuchseiten* [ARK] mit den folgenden arkanen Zaubern: *Befristete Auferstehung* [ABR], *Schattenhervorrufung* und *Schattenprojektion* [EXP].

F14 Gemächer des Bischofs

Dieser ernst und karg eingerichtete Raum enthält ein eisernes Bettgestell (ohne Matratze), eine eiserne Betbank mit kurzen Stacheln, einen goldüberzogenen Totenschädel,

dessen Decke entfernt wurde und den jemand auf einem Ständer angebracht hat, damit er als kleines Wasserbecken dienen kann, sowie ein Holzschrank, der im Grunde nur noch aufrecht steht, weil er gegen die Wand lehnt.

Diese Kammer wurde früher von Bischof Zev Ravenka genutzt, von ihm aber seit seiner Verwandlung in einen Halb-Leichnam nicht mehr aufgesucht. Mit Ausnahme des Schädels hat er hier keine Wertsachen aufbewahrt. Die Tür nach Bereich **F14a** besteht aus Eisen und ist verschlossen (Härte 10, 60 TP, Gegenstand zerschmettern-SG 28, Mechanismus ausschalten-SG 40); hinter ihr befindet sich ein kleiner Steinaltar, auf welchem das nun nutzlose Seelengefäß des Bischofs steht.

Schätze: Der goldüberzogene Totenschädel enthielt früher Unheiliges Wasser; er ist nicht magisch, einem Sammler des Makaberen aber 2.500 GM wert. Zevs Seelengefäß ist eine kleine Holzkiste, welche mit geschnitzten Kytonen und Skeletten beim Tanz geschmückt ist. Sie hat alle magischen Eigenschaften verloren, ist aufgrund ihrer hochwertigen Bauweise aber 4.000 GM wert.

G STERNENTURM

Der Sternenturm von Burg Narbwall besteht aus den Bereichen **G1–G8**, du findest sie auf den Karten auf den Seiten 275, 299 und 324. Sämtliche Zufallsbegegnungen im Turm erfolgen mit den Bewohnern benachbarter Bereiche (siehe Seite 273).

Gelingt einem SC bei der Untersuchung des Sternenturmes (egal ob von innen oder außen) ein Fertigkeitswurf für Wissen (Baukunst) gegen SG 20, erkennt er, dass der Turm eigentlich kein Teil Narbwalls ist. In Wahrheit handelt es sich um ein unglaublich altes Bauwerk, das schon vor dem Erdenfall uralt gewesen war. Der Turm ist ein gewaltiger Megalith, welcher wie ein großer Nagel tief in Golarion hineingetrieben wurde und dabei weit in die Finsterlande hineinreicht. Es gibt noch andere Sternentürme auf Golarion, auch wenn die meisten mittlerweile vollständig begraben sind. Nur der Zufall und alte vulkanische Aktivitäten sorgten dafür, dass dieser zur Oberfläche hin freigesetzt wurde. Sternentürme sind Überbleibsel eines Krieges in grauer Vorzeit, welchen die golarischen Götter gegen Rovagug, die Grausame Bestie geführt haben.

Auch wenn Sarenrae und Asmodeus am direktesten bei der Einkerkerung Rovagugs beteiligt gewesen waren – Sarenrae schnitt die Welt auf, um einen Kerker für Rovagug zu schaffen, und trieb ihn dann hinein, während Asmodeus die Grausame Bestie mittels eines besonderen Schlüssels sodann einsperrte – waren auch andere Götter an diesem Krieg beteiligt gewesen. Zon-Kuthons Aufgabe hatte darin bestanden, die „Nähte der Welt" zu verstärken, indem er mehrere Sternentürme an Schlüsselpunkten über Rovagugs tiefem Gefängnis platzierte.

Diese Türme sollten verhindern, dass die Anhänger der Grausamen Bestie zu ihrer Gottheit Kontakt aufnehmen, allerdings hat die Zeit den Bauwerken übel mitgespielt. Die meisten wurden im Laufe der Jahrtausende zerstört, sei es durch tektonische Aktivitäten, sei es durch Monster der Finsterlande oder dort betriebenen Bergbau, sodass Rovagugs Glaube wieder erstarken konnte. Glücklicherweise aber hält sein Gefängnis immer noch stand. Um diese Funktion und Hintergrundgeschichte des Sternenturmes zu kennen, ist ein Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 40 erforderlich, bei dem man zugleich erkennt, dass er sehr standhaft und fast unzerstörbar ist – siehe unten.

Diese alten Geschichtsfakten waren Kazavon aber egal. Er wusste nur, dass die Stätte dem Herrn der Mitternacht heilig war und sich daher als Standort seiner Burg eignete. Der Sternenturm ragt 33 m aus dem Wasser des Gebirgssees und überragt die Zinnen auf dem Dach des Bergfrieds. Zugleich reichen seine Grundfesten weit über einhundert Meter in die Tiefe bis zu einer Reihe von Lavatunneln in der Nähe des einstigen Kerns des uralten Vulkans.

Der Sternenturm weist keine erkennbaren Eingänge auf. Er wird durch denselben *Zutritt verwehren*-Effekt geschützt, der auch den Bergfried umfasst. Solange Narbwall heimgesucht wird, können diese Effekte auch nicht gebannt werden. Sie hallen sogar über die Vernichtung des Angeketteten Geistes hinweg nach, können dann aber gebannt werden (ZS 20).

Ferner ist das steinartige Material, aus dem der Turm besteht, zwar doch nicht so für die Ewigkeit gemacht, wie es vielleicht möglich gewesen wäre, aber dennoch schwer zu beschädigen – ein 1,50 m-Abschnitt besitzt Härte 20, 2.400 TP und ZR 32. Es gibt nur drei Eingänge in den Sternenturm: vom Dach (Bereich **G1**), eine Geheimtür auf Höhe des ersten Stocks der Burg (von Bereich **F10** nach Bereich **G2**) und ein Zugang in den Finsterlanden (von Bereich **H2** nach Bereich **G8**). Als Mandraivus und sein Kabal Narbwall angriffen, verfolgten sie den schwer verletzten Kazavon vom Dach des Sternenturmes hinab nach Bereich **G7**, wo der drakonische Kriegsherr vor seinem Tod letztendlich seine wahre Gestalt annahm.

G1 DACHEINGANG

Auf dem sternförmigen Dach dieses Turmes steht ein kleines, steinernes Gebäude ohne erkennbaren Eingang. Der Marmor, aus welchem das Gebäude und der Turm bestehen, zeigt keine Fugen und ist auf Hochglanz poliert, fast als wäre das ganze Gebäude aus einem einzigen, gewaltigen Block gehauen worden. Nur in der südöstlichen Wand des kleinen Steingebäudes auf diesem Turm weist der glatte Marmor Unebenheiten auf – hier befindet sich ein Relief eines drei Meter breiten Totenschädels, aus dessen Augenhöhlen Stachelketten herabhängen und der auf die Burg hinabzublicken scheint.

Das große Symbol Zon-Kuthons an der Südostwand ist ein permanentes *Äthertor*, welches nur von einem Kleriker Zon-Kuthons der 9. oder höheren Stufe geöffnet werden kann, um Zugang zum Inneren des Turmes zu gewähren. Alternativ genügt aber auch ein Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen gegen SG 35. Solange aber der Fluch über Narbwall liegt, unterliegt das Gebäude einem *Dimensionsschloss*-Effekt und das *Äthertor* kann gar nicht geöffnet werden. Die Kammer dahinter ist leer, eine 1,50 m Treppe führt aber hinab nach Bereich **G4**.

G2 Eingangskammer

Früher wurde der Sternenturm von einem mächtigen Kurator geschützt, dem dieses Stockwerk zur persönlichen Verfügung stand. Da aber seit vielen Jahren kein Kurator mehr im Sternenturm aktiv ist, sind die meisten Räume auf dieser Ebene verlassen. Drei Geheimtüren ermöglichen es, diesen Raum aus benachbarten Kammern zu betreten: Jene nach Bereich **F10** ist weitaus besser verborgen als die übrigen (Wahrnehmung SG 40), während die Türen nach Bereich **G4** und **G5** mittels Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung gegen SG 30 entdeckt werden können. Die Tür zur östlichen Zelle ist unverschlossen, der Schlüssel der verschlossen südlichen Zelle dagegen ist schon lange fort (Mechanismus ausschalten-SG 40).

G3 Kerker

Schwarze Metallhandschellen hängen von der linken und rechten Wand dieses dreieckigen Raumes über einem uralten Blutflecken, an dem sogar noch Fetzen vertrockneter Haut kleben.

Jeder dieser Räume diente der Verwahrung von Gefangenen des Kurators, wurde aber schon länger nicht mehr genutzt.

Schätze: Die Handschellen (zwei Paare pro Kerkerzelle) bestehen aus Adamant, ein Paar ist 1.000 GM wert und funktioniert als Handschellen [Meisterarbeit], allerdings müssten sie aus der Wand gebrochen werden, was angesichts der Härte des Turmes schwierig werden könnte.

G4 Treppenhaus

Die Treppe in diesem Raum führt zum Dachbereich des Sternenturmes (Bereich **G1**) hinauf.

G5 Kammer des Kurators

In dieser Kammer hat offenbar früher jemand gelebt. Sie ist kärglich mit einem kleinen Tisch möbliert, auf dem eine Holzschale und eine Tasche stehen, sowie einem Schlaflager in der Raummitte. Dort wurde anscheinend jemand brutal ermordet, ist es doch größtenteils von alten Blutflecken bedeckt.

Während Kazavons Herrschaft hauste in dieser Kammer ein seltsamer Eremit, der nur als „der Kurator" bekannt war. Dieser Prophet Zon-Kuthons verließ sich auf seine göttlichen Zauberfähigkeiten, um sich während seiner Wacht über den Sternenturm mit Nahrung und Wasser zu versorgen. Kazavon hatte allerdings keine Geduld mit dem exzentrischen Mann, sodass er ihn schon bald nach der Errichtung Narbwalls ermordete und auffraß.

G6 Treppe

Aus dieser kahlen Kammer führt eine Treppe in die Tiefen des Turmes (Bereich **G7**) hinab.

G7 Brunnenkammer (HG 14)

Die Wände und der Boden dieser Kammer wirken seltsam organisch, beinahe wie schwarzes, mumifiziertes Fleisch, durch das glitzernde Bäche uralten Blutes fließen. Vier Säulen, welche aussehen wie von verschlungenen Arterien umgebene Wirbelsäulen, stützen die Decke, wobei Nägel und chirurgische Werkzeuge in wichtigen und schmerzhaft wirkenden Stellen stecken. Am Fuße der Treppe befindet sich ein drei Meter durchmessender, offener Schacht, welcher völlig mit dickem, blauem Nebel gefüllt ist.

Diese Ebene des Sternenturmes wurde erbaut, um die Glaubensenergien der Anhänger Zon-Kuthons zu sammeln und das ganze Gebäude zu einem Schutzeffekt zu machen, welcher die Gebete der Gläubigen Rovagugs fernhalten soll. Seitdem der Sternenturm zu versagen begonnen hat, sind die einst lebenden Wände dieser Kammer abgestorben und wurden mumifiziert.

In dieser Kammer konnten Mandraivus und sein Kabal letztendlich Kazavon stellen, welcher sich in diesen Winkel seines Reiches zurückgezogen hatte, da er glaubte, am Herzen der Macht des Turmes dem Paladin und seinem heiligen Schwert widerstehen zu können. Diese Hoffnung starb, als Mandraivus und seine Verbündeten Kazavon zwingen konnten, seine wahre Gestalt anzunehmen. Aufgrund der so begrenzten Beweglichkeit des Drachen konnte der Esoterische Orden ihn schließlich besiegen.

Der Schaft ist mit kaltem, blauem Nebel gefüllt. Er ist nur 15 m tief, allerdings glaubt jede Kreatur, die hineinstürzt, Kilometer um Kilometer zu fallen. Der fallende Charakter muss jede Runde einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen; gelingt der Rettungswurf, findet er sich in Bereich **G8** wieder und erleidet 5W6 Punkte Sturzschaden pro Runde, die er zu stürzen geglaubt hat (maximal 20W6). Auch ein fliegender Charakter muss im Schacht diesen Willenswurf jede Runde ablegen, erleidet bei einem Erfolg aber keinen Sturzschaden. Egal wie lange ein Charakter in den Schacht hinabfliegt, solange ihm der Willenswurf nicht gelingt, ist der obere Ausgang des Schachts nie weiter als 9 m von ihm entfernt.

Kreaturen: Mehrere Wochen nachdem der Fluch von Narbwall erwacht war, entsandte Zon-Kuthon einen Diener, eine Nachtschwinge namens Ildervok, in diese Kammer, um auf die Ankunft eines neuen Kurators zu warten, den es in seine Aufgaben einzuführen galt. Wenn die SC diese Kammer betreten, werden sie von der Nachtschwinge begrüßt. Diese spricht telepathisch im Schutz der Unsichtbarkeit zu ihnen und heißt sie im Sternenturm willkommen. Dann fragt Ildervok recht beiläufig, wer von ihnen nach der Ehre und dem Ruhm strebt, zum neuen Kurator des Sternenturmes zu werden. Der Nachtschwinge wäre es recht lieb, einen Freiwilligen für die Aufgabe zu finden, der am besten bereits ein Anhänger Zon-Kuthons ist. Schattengraf Sial oder Laori Vaus wären perfekte Kandidaten – siehe Seite 327, „Entwicklung". Sollte keiner der beiden zugegen sein, wählt Ildervok den Charakter aus, dessen Gesinnung

und/oder Persönlichkeit am besten zu Zon-Kuthon passen (ein rechtschaffen böser Sadist wäre ideal), um diesen zu umwerben. Sollte Ildervok gefragt werden, was zu den Aufgaben des Kurators gehört, antwortet er kurz und metaphorisch: „Der Kurator ist die lebende Seele des Sternenturmes. Der Kurator wacht über den Sternenturm und lebt bis zum Weltenende – oder bis Gewalt einen Ersatz erforderlich macht. Der Kurator ist der Sternenturm. Es ist eine Ehre, überhaupt schon für diese Rolle in Erwägung gezogen zu werden; erwählt zu werden und dann abzulehnen, heißt, dem Herrn der Mitternacht ins Gesicht zu spucken."

Sollte kein Charakter sich freiwillig melden, wird die Nachtschwinge rasch zornig. Ildervok verlangt, dass ein SC vortritt, um zum Kurator zu werden. Kommt keiner dem nach, reißt sein Geduldsfaden und er greift an. Ildervok hofft, dass einer der SC um Gnade und um sein Leben (oder das eines anderen) bettelt.

Diese Gnade gewährt Ildervok nur zu gern, wenn im Gegenzug der betreffende SC sich bereiterklärt, ihn zum Palast des Herrn der Mitternacht auf der Schattenebene zu begleiten. Um zu einem Kurator zu werden, muss der Charakter Zon-Kuthon als seinen Schutzgott annehmen und Ildervok freiwillig mittels *Ebenenwechsel* auf die Schattenebene begleiten, um im Palast des Herrn der Mitternacht indoktriniert zu werden. Dies ist ein grauenhafter, qualvoller Prozess, bei dem das Opfer zur Zustimmung gebracht werden soll, selbst wenn es so nur drohenden, noch größeren Qualen entgehen will. Das Resultat ist ein fast geistloser Gläubiger Zon-Kuthons, welcher dann in diesen Sternenturm zurückgebracht wird und solange er den Turm nicht verlässt (oder eines gewaltsamen Todes stirbt), unsterblich ist. Da Ildervok seinen Auftrag nur erfüllen und den Turm verlassen kann, indem er einen neuen Kurator gewinnt (sieht man von *Verbannung* und ähnlichen Effekten ab, die ihn von der Materiellen Ebene zwingen würden), ist die Nachtschwinge natürlich begierig, jemanden für diese Aufgabe zu gewinnen.

Ein von Ildervok mitgenommener Charakter wird effektiv aus der Kampagne entfernt. Natürlich könntest du dir einige Abenteuer ausdenken, bei denen die anderen SC zur Rettung des Charakter auf die Schattenebene aufbrechen, allerdings liegt dies jenseits des Umfanges dieses Abenteuerpfades.

ILDERVOK **HG 14**

EP 38.400

Nachtschwinge-Nachtschatten (*MHB II*, S. 178)

TP 195

Entwicklung: Jeder der beiden Vertreter der Bruderschaft der Gebeine, welche möglicherweise die SC begleiten, wäre ein idealer Kandidat für den Posten des Kurators. Leider ist diese Aufgabe zwar ehrenvoll, aber nichts, was einer von ihnen für sich selbst wünscht, müsste er doch alle anderen Ziele, Ambitionen und Freuden aufgeben.

Sollte Schattengraf Sial oder Laori zum Verbündeten geworden sein, so ist der Gegner aufgebracht, wie leicht der Verbündete sich mit den SC anfreunden konnte, und der Ansicht, dass der Verbündete sich vom Glauben entfernt hätte. Dies verkündet der Gegner zu diesem Zeitpunkt auch – die einzige Möglichkeit, wie der Verbündete für sein Versagen büßen könnte, sei zu einem Kurator zu werden. Da der Verbündete sich sorgt, mit einer Ablehnung den Worten des Gegners Kraft zu verleihen, schlägt er zurück und wirft dem Gegner vor, dieser würde ständig das Ziel sabotieren, Kazavons Zähne nach Nidal zu bringen. Der Streit wird schnell zu einem handfesten Kampf. Die SC können Partei ergreifen, während die Nachtschwinge sich zurückhält und amüsiert zusieht. Sobald es für den Gegner klar wird, dass ihm der Tod bevorsteht, sieht er keine andere Option, als die Rolle des Kurators anzunehmen und Ildervok um Schutz vor dem Verbündeten und den SC zu bitten.

Ildervok eilt dem Gegner zu Hilfe, doch sollten die SC den Gegner töten, bricht die Nachtschwinge den Kampf ab und bietet die Position des Kurators ein letztes Mal dem Verbündeten an. Sollte Sial noch am Leben sein, gibt er nach und akzeptiert die Aufgabe. Laori dagegen möchte diese Position nicht übernehmen und bittet die SC um Schutz, damit die Nachtschwinge sie nicht gegen ihren Willen mitnehmen kann.

Sollte die Nachtschwinge Sial mitnehmen (oder sollten die SC dabei helfen, Laori zu fesseln), gibt Ildervok zu, dass er dank seiner jüngsten Visionen, welche ihm der Herr der Mitternacht persönlich gesandt hat, weiß, dass die SC *Seristial* suchen und damit Kazavons Geist aus Königin Ileosa vertreiben wollen. Ildervok versichert den SC, dass sie von Zon-Kuthon nichts zu befürchten hätten. Auch dieser wünscht, dass Kazavons Geist und die dumme kleine Königin getrennt werden, da ein solches Schicksal nicht einmal einem Fragment seines mächtigsten Kriegsherrn würdig wäre. Ildervok teilt den SC mit, dass die Klinge fortgeschafft wurde, sich aber nicht fern befände. – Gegenwärtig sei sie in den Fängen der „Kinder Rovagugs" tief unter dem Sternenturm, wohin die SC gelangen könnten, indem sie in den Schacht treten. Dieser würde sie in jene tiefen Kammern bringen, in welchen *Seristial* schon seit vielen Jahren ruhe.

G8 Tiefe Kammer

Die Luft in dieser leeren Kammer ist kalt und ruhig. Die kantigen Mauern des Turmes werden im Nordwesten von einer steinernen Tür unterbrochen und der Boden ist auf Hochglanz poliert. In neun Metern Höhe wird die Decke vollständig von einer wirbelnden und leuchtenden blauen Nebelbank verborgen.

Ein Charakter, welcher in den Nebel hinauf klettert oder fliegt, taucht in Bereich **G7** am Schachtrand wieder auf, obwohl diese Kammer in beinahe 450 m Tiefe liegt. Dies sind die Grundmauern des Sternenturmes. Die Tür führte einst in einen uralten Tempel Zon-Kuthons, welcher aber nicht aus demselben alterslosen Material wie der Sternenturm selbst erbaut worden war. Vulkanaktivitäten und Zeitablauf haben den Großteil des Tempels bis auf ein paar verworrene Höhlen und einen großen, unterirdischen See ausradiert. Die Tür in der Turmwand ist schwer, kann aber mit einem Stärkewurf gegen SG 16 aufgedrückt werden.

H DIE HÖHLEN VON NARBWALL

Die Höhlen unter Narbwall können über die unterste Kammer des Sternenturmes erreicht werden. In diesen Höhlen gibt es kein Licht; sie bestehen aus den Bereichen **H1**–**H4**, welche du auf der Karte auf Seite 324 findest. Zufallsbegegnungen erfolgen mit den Bewohnern naher Bereiche (siehe 273), in diesem Fall mit den Gugs aus Bereich **H3**. Natürlich könnten auch andere Bewohner der Finsterlande über Bereich **H2** die Höhlen betreten haben, wenn du dies möchtest.

H1 Höhlen

Die Wände dieser Tunnel wirken feucht, fühlen sich aber seltsam trocken an. Sie sind von einer Schicht glänzender, mineralischer Ablagerungen bedeckt. Die Deckenhöhe beträgt im Durchschnitt 4,50 m.

Dieses kleine Tunnelsystem ist unbeleuchtet und weist eine leichte Neigung gen Bereich **H3** auf. Einst war es Teil eines Tempels zu Ehren Zon-Kuthons, wird nun aber von einer kleinen Gruppe Gugs bewohnt. Insgesamt hausen gegenwärtig vier Gugs in den Höhlen, die meisten halten sich hauptsächlich in Bereich **H3** auf, ab und an zieht aber einer durch die Höhlen – die Wahrscheinlichkeit einer Begegnung mit einem einzelnen Gug liegt bei 20%.

H2 Zugang nach Sekamina

Dieser Gang endet an einem 4,50 m breiten Schacht, welcher in die Dunkelheit hinab führt. Aus dem Loch dringt eine schwache, warme Brise und bringt seltsame Mineralgerüche mit sich. Etwa 0,90 m breite Handgriffe befinden sich an einer Seite des Schachts – vielleicht eine primitive Leiter, doch angesichts der Abstände zwischen den Tritten ist sie für eine Kreatur bestimmt, welche etwa drei Mal so groß ist wie ein Mensch.

Dieser Schaft reicht 150 m weit bis in den als Sekamina bekannten Teil der Finsterlande. Am anderen Ende befindet sich ein Nest voller weiterer Gugs. Um in den Schacht hinabzusteigen, ist ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 10 erforderlich, sofern die Leiter der Gugs genutzt wird, andernfalls liegt der SG bei 20. Der Gugbau in der Tiefe ist zu weit weg, als dass die hiesigen Gugs mit Verstärkung rechnen könnten. Sollten die SC aber mehrere Anläufe brauchen, um *Seristial* zu erlangen, so werden getötete Gugs binnen weniger Stunden ersetzt.

H3 Heiliger See (HG 15)

In dieser kühlen Kammer stinkt es nach Fäulnis, Schmutz und feuchtem Fell. Der Gestank haftet überall mit fast spürbarer Zähigkeit. Die Kammer ist eine gewaltige, sechs Meter hohe Kaverne, die gen Norden in der Dunkelheit verschwindet. Im Süden der Höhle befindet sich ein breiter Felsvorsprung; auf diesem Vorsprung stehen vier primitive Hütten von jeweils fast sechs Metern Höhe aus groben Steinblöcken, als Mörtel dient eine widerwärtige Mixtur aus Schlamm, Haar und Trümmerbrocken. Jede der Hütten besitzt eine große Eingangsöffnung in ihr dunkles Inneres. Im Osten erstreckt sich ein stiller See voll schwarzem Wasser in die Ferne. Nur wenige Wellenbewegungen stören die Oberfläche, sodass er wie ein gewaltiger Block polierten Obsidians wirkt. Weit draußen auf dem Wasser leuchtet im Nordosten direkt über der Wasseroberfläche ein einzelner Lichtpunkt. Dieser helle Stern im Dunkeln erhellt mehrere Felseninseln in etwa 21 m Entfernung, wobei die Lichtquelle aber vom Ufer aus nicht zu erkennen ist.

Kreaturen: Seit vielen Jahren dient diese Kammer als Stätte von religiöser Bedeutung für die tiefer in Sekamina hausenden Gugs (siehe Bereich **H2**). Im See haust eine gewaltige, monströse Kreatur, welche die Gugs für eines der vielen göttlichen Kinder Rovagugs halten. Ab und an schleudert ein Gug eine Opfergabe ins Wasser, damit er und seine versammelte Sippe den Seebewohner beim Fressen beobachten können. Die vier Gugs in dieser Höhle betrachten sich in erster Linie aber als Wächter, welche darauf achten, dass der Schlaf ihres Gottes im See nicht gestört wird.

Die Hütten der Gugs sind schmutzig und enthalten nur ihre wenigen „Schätze", widerliche Fellklumpen und die Reste früherer Mahlzeiten. Gegenwärtig hausen hier vier Gugs, welche untereinander streiten und kämpfen, wie es ihre Art ist, im Falle von Eindringlingen aber alle Differenzen fallen lassen und sofort zum Angriff übergehen – auch um sich das Recht zum Verzehr gefallener Gegner zu sichern. Sie kämpfen bis zum Tod, um ihren heiligen See und dessen Bewohner zu verteidigen.

Sollten sie es mit fliegenden Gegnern zu tun bekommen, welche sie im Nahkampf nicht erreichen können, greifen sie auf ihre Wurfspeere zurück. Zugleich weckt aber auch ihr lautes Wutgeheul Kleestad, welcher fliegende Gegner sodann angreift.

GUGS (4) **HG 10**

EP je 9.600

TP je 127 (*MHB II*, S. 135)

Fernkampf Wurfspeer +11 (1W8+7)

Schätze: In den Gughütten liegen insgesamt 19 Edelsteine (wert jeweils 250 GM). Einer der Gugs hat vor kurzem bei der Jagd in den tiefer gelegenen Höhlen unter diesem Bereich einen Svirfneblin eingefangen; die Reste des ansonsten gefressenen Tiefengnoms liegen zusammen mit seiner größtenteils zerstörten Ausrüstung in der westlichsten Hütte.

Erhalten ist aber noch ein kleiner *Schwerer Kriegshammer des Verderbens (Aberrationen)* +3, welcher an der Nordwand liegt, wohin ihn der Gug geworfen hat, nachdem er sich an der überraschend scharfen Waffe ungewollt die Zunge aufgeschlitzt hatte.

H4 Der Bewohner des Sees (HG 15)

Diese Kammer war einst eine Magmakammer, ehe der Vulkan gänzlich inaktiv wurde, und füllte sich sodann im Laufe der Ewigkeiten mit Wasser, welches Sedimentgestein mit sich führte. Der See ist fast 60 m tief, an seinem Ufer geht es beinahe senkrecht abwärts und am Grund fin-



det man Zugänge zu einem größeren Wasserlauf, welcher sich kilometerweit durch den Fels windet. Der Lichtpunkt draußen auf dem Wasser ist die Klinge *Seristial*, welche mit der Spitze voran in einen felsigen Vorsprung im Nordostbereich des Sees gestoßen wurde.

Kreaturen: Wie im Kapitelhintergrund erläutert, wurde Kleestad von Zon-Kuthon für den Verrat an Kazavon verflucht und in eine entsetzliche, wurmartige Monstrosität verwandelt. Dieser neue Pharmakos wurde sodann in diese Grube geschleudert, um *Seristial* zu bewachen. Da das heilige Schwert nun aber benötigt wird, um Königin Ileosa von Kazavon zu „befreien", ist es Zon-Kuthon egal, ob Kleestad die Klinge weiterhin bewacht. In gewisser Weise sind die SC nun Kleestads Henker, welche unwissentlich eintreffen, um dem Leben des Verräters ein Ende zu setzen.

Sollten die SC sich aufs Wasser begeben, einen Fuß auf den Felsen setzen, in welchem das Schwert steckt, oder auf anderem Wege versuchen es zu bergen, nimmt *Seristial* dies wahr und leuchtet heller. Falls Anhänger Iomedaes in der Gruppe sind, so vernehmen diese fernen Gesang und erhalten den Eindruck, dass alles sehr dringlich ist. Leider nimmt auch Kleestad dies wahr und bewegt sich rasch in Richtung der Wasseroberfläche, um nachzusehen. Er kommt ebenso hervor, sollten die Gugs am Ufer heulen und brüllen, weil sie fliegende SC nicht erreichen können.

Kleestad ist eine ekelerregende Kreatur, teils Humanoider, teils gewaltiger Wurm. Er ist etwas über 24 m lang und seine kränklich bleiche Haut ist von Pusteln und Fäulnis bedeckt. Dutzende Spinnenbeine zucken entlang seines Leibes, während sein aufgequollener und blasser Oberkörper immer noch vage menschlich ist. Wenn Kleestad aus dem See hervorbricht, setzt er als erstes seine Odemwaffe gegen die größte Ansammlung an SC ein. Dann geht er in den Nahkampf und greift falls erforderlich auf *Luftweg* zurück. Er konzentriert seinen Zorn auf jeden, der versucht, sich *Seristial* zu holen. Falls Kleestadt diesen Kampf überlebt, verfolgt er seine Gegner bis ans Ende der Welt, um sich die Klinge zurückzuholen.

KLEESTAD **HG 15**

EP 51.200

Pharmakos (siehe Seite 475)

TP 232

Schätze: *Seristial* steckt zwar im Fels des Inselchens hier, kann aber leicht herausgezogen werden (die Waffe würde es natürlich bevorzugen, von einem Charakter guter Gesinnung geführt zu werden – siehe Seite 435 –, jedoch ist es jedem Charakter möglich, das Artefakt an sich zu nehmen).

Der See ist zu tief, als dass *Magie entdecken* die weiteren Schätze in 60 m Tiefe auffinden könnte – Opfergaben, welche die Gugs im Laufe der Jahre ins Wasser geworfen haben. Vieles davon stammte von Duergarn, Drow und anderen Bewohnern der Finsterlande und ist mittlerweile unbrauchbar. Auf dem Grund des Sees liegen aber auch drei magische Gegenstände: eine *Streitaxt der Schnelligkeit +2*, ein *Zepter der Überraschung* und ein Mithral-*Stecken des Lebens* mit 5 Ladungen.

ABSCHLUSS DES KAPITELS

Mit der Zerstörung des Angeketteten Geistes Mithrodar und der Bergung der geweihten Klinge Seristial haben die SC Wundersames vollbracht. Doch trotz all der Schrecken und Prüfungen, welche sie auf Burg Narbwall ertragen mussten, steht ihnen ihre größte Herausforderung erst noch daheim in Korvosa bevor. Den Fluch von Narbwall ertragen, überlebt und gebrochen zu haben, ist aber wahrlich etwas, das man feiern sollte, daher solltest du den SC eine wohlverdiente Ruhepause gestatten, ehe du mit Kapitel 6 weitermachst.

Im Gegensatz zu den anderen Kapiteln dieses Abenteuerpfades hat der Abschluss dieses Kapitels kaum Auswirkungen auf die Gesamthandlung, sieht man davon ab, dass die SC eine Waffe gegen Königin Ileosa erlangen. Sobald die SC *Seristial* erlangt haben, sind sie zur Rückkehr nach Korvosa bereit. Die Waffe, welche Kazavon den Todesstoß versetzt hat, kann auch die *Drachenzahnkrone* zerschmettern und die Königin endgültig besiegen. Indem die SC aber Narbwall vom Fluch des Untodes befreit haben, haben sie auch Kazavons Erbe bereits einen gewaltigen Schlag versetzt. Eine der berüchtigtsten Ruinen von Belkzen ist nun nur noch genau dies – eine Ruine. Die Orks von Belkzen werden schon bald entdecken, dass die Burg wieder bewohnbar ist, sodass noch vor Ende des Jahres mehrere Stämme um sie Krieg führen werden. Dies sollte die SC aber nicht interessieren, schließlich müssen sie eine Stadt retten.

OPTION: NARBWALL BESCHLEUNIGEN

Dieses Kapitel unterscheidet sich deutlich von den vorherigen, da es sich allein auf die Erkundung einer großen Burg konzentriert. Auch das letzte Kapitel enthält ein Schloss als Abenteuerschauplatz, erwartet aber nicht, dass die SC viel Zeit mit der Erkundung der Räume verbringen. Wenn es zum Angriff auf Schloss Korvosa kommt, werden die SC wahrscheinlich eher mehrere chirurgische Schläge gegen die Befestigung führen und Kämpfe sich rasch ausbreiten, da die Verteidiger gegen die SC mobilmachen.

Narbwall dagegen ist eher im klassischen Format der „Gewölbeerforschung" gehalten. Nur wenige Monster dort machen sich die Mühe, sich Kämpfen in benachbarten Räumen anzuschließen, zudem ist das ganze Kapitel im Grunde darauf angelegt, die SC zur Erkundung der Burg zu zwingen, um ihre Bewohner zu besiegen, den Fluch zu brechen und das gesuchte Schwert zu erlangen. Verglichen mit dem Angriff auf Schloss Korvosa, bei dem die SC wahrscheinlich zur Koordination auch noch auf die Baupläne zurückgreifen können, könnte die Erkundung von Narbwall manche Gruppen eher langweilen, insbesondere falls die SC eilig nach Korvosa zurückkehren wollen oder sich sorgen, was die Königin der Stadt antun könnte, während sie selbst von einer heimgesuchten Burg viele hundert Kilometer entfernt „abgelenkt" werden.

Du kennst deine Gruppe am besten. Solltest du denken, dass sie eine ausgedehnte Gewölbeerkundung oder eine heimgesuchte Burg mögen, dann lass sie durch die Korridore und Räume Narbwalls streifen. Soviele Räume und Örtlichkeiten wie möglich wurden mit wichtigen Ereignissen, Schätzen oder Kämpfen ausgestattet, um jede Begegnung zu rechtfertigen. Solltest du dagegen glauben, dass deine Gruppe lieber nach Korvosa zurückkehren möchte, kannst du die Abläufe in diesem Kapitel auch so anpassen, dass sie schneller ablaufen und weniger wie eine Ausdauerprüfung erscheinen. Ziehe in diesem Fall eine oder mehrere der folgenden Optionen in Betracht:

Vereinfache den Angeketteten Geist: Nutze weniger oder gar keine Geistanker. Die leichteste Version besteht darin, dass der Fluch gebrochen werden kann, wenn man Mithrodar in Bereich **C14** vernichtet, ohne zuvor seine Geistanker angehen zu müssen. Alternativ kannst du auch den Sieg über einen oder zwei Geistanker zur Bedingung machen, ehe die SC sich Mithrodar vornehmen können. Ist der Angekettete Geist erst eliminiert und der Fluch gebrochen, verschwinden viele der Wächter und Spukerscheinungen, was die Erkundung der Burg stark vereinfacht.

Verzichte auf Phantome: Die Phantome in diesem Kapitel sollen ansonsten leere Räume stimmungsvoller gestalten und den SC helfen, auf ungewöhnliche Weise mehr über Narbwall zu erfahren. Sie können aber auch viel Zeit beanspruchen, insbesondere falls deine Spieler sich leicht ablenken lassen. Du kannst die Erkundung der Burg beschleunigen, indem du auf alle Phantome verzichtest. In diesem

Fall beschreibe die betroffenen Räume nur kurz und lass die SC wissen, dass es dort nichts zu tun gibt.

Zufallsbegegnungen: Indem du die Anzahl der Zufallsbegegnungen auf Narbwall begrenzt oder ganz auf sie verzichtest, kannst du die Erkundung sehr beschleunigen; in diesem Fall kommt es nur bei den festgelegten Begegnungen zu Kämpfen. Sofern es kein Problem darstellt, dass dann die Burg „unterbevölkert" wirkt, und die Spieler das höhere Tempo bevorzugen, so reduziere die Häufigkeit an Zufallsbegegnungen oder verzichte ganz auf sie.

Heimatbesuche: Hochstufige SC verfügen über viele Reisemethoden wie *Teleportieren* oder *Luftweg*; sollten die SC sich mit der Bruderschaft der Gebeine verbündet haben, kann Laori *Schattenreise* wirken, um ihnen die Reise nach Korvosa und zurück zu ermöglichen. Es macht durchaus Sinn, immer wieder zum Ausruhen und Aufstocken der Ressourcen in die Stadt zurückzukehren, wenn dies den SC also möglich ist, dann lass sie! Auf diese Weise bleibt Korvosa stets ein wichtiger Bestandteil der Kampagne und die SC müssen sich nicht sorgen, daheim etwas Wichtiges zu verpassen. Du könntest sogar den Angriff auf das Schädelgewölbe am Ende des 4. Kapitels oder Ereignisse aus Teil 1 des 6. Kapitels parallel zu Kapitel 5 legen, um den Heimataufenthalt interessanter zu gestalten. Manche Begegnungen könnten aber je nach Stufe der Gruppe zu schwierig oder zu einfach sein und Anpassungen erfordern.

Positioniere das Ziel anderswo: Du kannst dieses Kapitel ebenfalls beschleunigen, indem du *Seristial* anderswo versteckst. Wenn die Klinge sich nicht in den Höhlen sondern im Besitz eines der mächtigeren Gegner auf der Burg befindet, verkürzt dies ungemein die Zeit, welche die SC auf der Burg verbringen müssen. Du kannst diese Entscheidung auch ad hoc treffen, wenn du zu der Überzeugung kommen solltest, dass deine Spieler keine Lust mehr auf Narbwall haben – dann könnte das Schwert Teil des nächsten Schatzhortes sein. In diesem Fall solltest du auch in Erwägung ziehen, dass Narbwalls Fluch möglicherweise die Kräfte der Waffe nicht blockiert, sodass die SC nach Auffinden des Schwertes abrücken können und der Fluch im Rahmen einer späteren Exkursion (oder auch von einer ganz anderen Gruppe) angegangen wird.



DAS ENDGÜLTIGE ZIEL

Egal wie du Narbwall deiner Gruppe präsentierst, solltest du nie vergessen, dass letztendlich zwei Dinge geschehen müssen: Die SC müssen das Schwert *Seristial* an sich bringen und sie müssen genug Erfahrungspunkte erlangen, um beim Angriff auf Schloss Korvosa wenigstens kurz vor Erreichen der 16. Stufe zu stehen. Sofern diese beiden Ziele mit Abschluss des 5. Kapitels erreicht werden, ist es egal, wie die Gruppe dorthin gelangt, solange alle Spaß haben.

SÜHNE

Wenn die SC der Nachtschwinge in Bereich **G7** begegnen, hat dies unvermeidbare Auswirkungen auf ihr Bündnis mit Laori und Sial. Es ist eher unwahrscheinlich, dass Schattengraf Sial diese Begegnung überlebt, bzw. danach auf der Materiellen Ebene verbleibt. Bei Laori Vaus ist die Überlebenschance weitaus größer, insbesondere wenn die SC ihre Entscheidung, nicht zum Kurator zu werden, unterstützen. Der unmittelbare Zusammenstoß mit einem Gesandten Zon-Kuthons gibt der Beauftragten der Bruderschaft allerdings einiges zum Nachdenken. Ob ihr Glauben erschüttert oder gestärkt wird, hängt größtenteils auch von ihrer bisherigen Interaktion mit den SC ab. Laori könnte dies als Wendepunkt sehen und sollte ein SC sich ihr gegenüber besonders freundlich oder unterstützend gezeigt haben, so könnte sie sich sogar einer neuen Gottheit zuwenden und den Glauben an Zon-Kuthon aufgeben. Laoris Weg ins Licht ist allerdings langwierig – und sollte wenigstens bis zum Ende der Kampagne andauern. Sollte sie aber letztendlich den Glauben wechseln, so wird sie die SC wahrscheinlich auf ewig als Freunde betrachten.



DIE DRACHEN-ZAHNKRONE

VON TITO LEATI



INHALT

KAPITELHINTERGRUND 334

TEIL 1: STADT IM CHAOS 336

TEIL 2: STURM AUF DAS SCHLOSS 344

TEIL 3: VERMÄCHTNIS DES BLUTES 378

ABSCHLUSS DES KAPITELS 390

KARTEN

SCHLOSS KORVOSA (GEWÖLBE, ERDGESCHOSS, UMGEBUNG UND SEITENANSICHT) 349

SCHLOSS KORVOSA (ERSTER BIS DRITTER STOCK, DACHBODEN UND TÜRME) 356

DIE VERSUNKENE KÖNIGIN 380



KAPITELHINTERGRUND

AUFSTIEGSÜBERSICHT

Die Charaktere sollten zu Beginn des 6. Kapitels die 15. Stufe besitzen und bereits über etwa 50% der zum Aufstieg auf die 16. Stufe erforderlichen Erfahrung verfügen.

16 Die SC sollten die 16. Stufe während des Angriffes auf Schloss Korvosa erreichen.

17 Die SC sollten die 17. Stufe erreicht haben, ehe sie Ileosa in der Versunkenen Königin stellen.

Trotz der Taten einer tapferen Gruppe Helden verlaufen Königin Ileosas Pläne für Korvosa weitestgehend auf grausige Weise erfolgreich. Korvosas Militär ist durch ihre loyalen und grausamen Grauen Jungfern ersetzt. Die städtische Regierung ist zersprengt und die restlichen Magistraten und Friedensrichter verstecken sich in ihren Häusern, wo sie auf bessere Zeiten hoffen. Auch das Volk von Korvosa ist am Boden nach den Aufständen und Seuchen, die es erleben musste, und der Unterdrückung, die es erfährt. Eine Widerstandsbewegung müht sich, gegen die Königin kleinere Erfolge zu erzielen, doch da nun auch Drachen und Teufel sich ihren Legionen anschließen, rückt die Errettung der Stadt in immer weitere Ferne. Und zugleich kommt Königin Ileosa ihrem Ziel immer näher: der Unsterblichkeit!

Während die SC beständig gegen die Diener der Königin vorgehen und ihre Kräfte für die wohl nicht zu vermeidende Konfrontation sammeln, bleibt auch Ileosa nicht tatenlos. Wenn dieses letzte Kapitel des Abenteuerpfades beginnt, haben die SC möglicherweise bereits gegen die Rote Mantis und die Grauen Jungfern einen entscheidenden Schlag gelandet, der Königin Ileosa gezwungen hat,

das Kriegsrecht wieder auszusetzen. Dennoch wirft die Königin immer noch einen langen Schatten über die Stadt. Neue große Statuen der eitlen Königin werden ihr zu Ehren von der versklavten Bevölkerung mit Schweiß und Blut über die Stadt verteilt aufgestellt. Die Grauen Jungfern patrouillieren die Straßen zwar nicht mehr in so großer Zahl wie vor dem Überfall auf das Schädelgewölbe, allerdings gehen sie weitaus brutaler vor und zählen nun auch Teufel und vielleicht sogar einen Drachen zu ihren Reihen. Selbst Gerüchte, Magnimar bereite eine Intervention vor, um dem Wahnsinn ein Ende zu machen, stoßen auf taube Ohren – Ileosa wird Korvosa nämlich nicht mehr lange brauchen. Sollte alles nach ihrem Plan verlaufen, erlangt sie die Unsterblichkeit weitaus eher, als Magnimar eingreifen könnte, um sie aufzuhalten. Der Widerstand sitzt unter dem Grauen Viertel und wartet nervös auf die Heimkehr jener Helden, die versprochen haben, alle zu retten.

Königin Ileosas unvorhersehbarer Aufstieg und Machtgewinn liegt in mehreren Faktoren begründet – der wichtigste davon ist die *Drachenzahnkrone*. Dieses Artefakt wurde mit Hilfe mächtiger Teufel aus den Zähnen Kazavons gefertigt und verstärkt die rohe Kraft der Drachenzähne noch zusätzlich. Die *Drachenzahnkrone* schützt und stärkt Ileosa nicht nur, sie erlaubt zudem Fragmenten von Kazavons Erinnerungen und Erfahrungen ihr Kraft zu verleihen, was zu einem raschen Stufenanstieg bei ihr führt. Dies genügt Ileosa aber nicht, daher hat sie sich die Unterstützung eines Teufels namens Sermignatto gesichert, was es ihr – unter anderem – ermöglichte, die Essenz einer Erinnye-Teufelin an sich zu binden, um noch mehr Macht zu erlangen. All dies sind aber nur Schritte auf ihr (vorläufiges) Endziel zu: Sie will in die Fußstapfen der Runenherrscherin Sorschen treten und ewige Jugend und unbegrenzte Macht durch das Blutopfer Tausender erlangen. Vieles zur Runenherrscherin ist in Geheimnisse und Rätsel gehüllt, allerdings konnte Ileosa herausfinden, dass sie als Runenherrscherin der Lust von der Entstehung Thassilons bis zum Fall dieses Reiches, wohl gut eintausend Jahre später, geherrscht hat. Wie Sorschen dies gelang, ohne sich dazu dem Untod zu ergeben, faszinierte Ileosa und die Vorstellung von ewiger Jugend wurde für sie zunehmend zur Besessenheit.

Ileosa ist bisher nicht in die tieferen Kammern unter Schloss Korvosa vorgedrungen, weiß aber, dass sich dort vor vielen Jahrtausenden Sorschens Thron befunden hat. Dank ihrer Nachforschungen, Kontaktaufnahmen zu außergolarischen Mächten und dem Rat weiser und intelligenter Berater hat sie darauf verzichtet, die tieferliegenden Kammern zu erkunden, wo Sorschens Einfluss immer noch groß ist, da sie weiß, dass sie sich selbst mit ihren neugefundenen Kräften übernehmen und ihrer eigenen Machtbasis schaden könnte. Ileosa hat aber auch herausgefunden, dass sie Sorschens gefährlichste Diener und ihr Vermächtnis gar nicht direkt konfrontieren muss, um zu bekommen, was sie will. Das Geheimnis von Sorschens Unsterblichkeit liegt nämlich nicht unter Schloss Korvosa, sondern an einem Ort nordwestlich der Stadt, welcher heute als die Versunkene Königin bekannt ist.

Die letzte Phase ihres wahnsinnigen Planes führt Ileosa daher zur Versunkenen Königin, einer thassilonischen Ruine in der Moddermarsch gut 250 km westlich von Korvosa, wo sie im Rahmen eines komplexen und langwierigen Rituals ihre Seele an die Seelen ihrer Anhänger bindet, egal ob diese ihr gegenüber loyal sind oder von ihr unterdrückt werden. Sie weiß aber auch, dass sie die Stadt in der Zwischenzeit nicht unbewacht lassen kann, daher hat sie ihrem Diener, dem Teufel Sermignatto, und ihrer Leibwächterin Sabina Merrin das Kommando übertragen. Um die Illusion zu wahren, dass sie noch in Korvosa wäre, nutzte sie die Magie der Versunkenen Königin, um aus ihrem Blut ein *Simulakrum* von sich zu erschaffen, welches sodann an ihrer Stelle auf dem Scharlachroten Thron Platz nahm. Sollte sie das Ritual in der Versunkenen Königin vollenden können, so würde die zusätzliche gewonnene Macht genügen, um auch Sorschens Kammern unter Schloss Korvosa plündern und so zu einer Machtposition aufsteigen zu können, wie man sie in Varisia seit Thassilons Ende vor zehntausend Jahren nicht mehr gesehen hat.

Für die Bevölkerung Korvosas hat Königin Ileosa nie die Stadt verlassen. Man glaubt, die missgünstige Herrscherin hätte sich lediglich im Schloss verschanzt – und dieser Glauben hält die Bürger zusammen mit der sichtlichen Unterstützung durch Teufel und Drachen von einem Aufstand ab. Die Rebellion, mit welcher die SC in Verbindung stehen, ist unter der Führung von Persönlichkeiten wie Cressida Hofer und Bischöfin de Beer absolut bereit, gegen die Königin vorzugehen, muss sich aber in Zurückhaltung üben, bis die SC bereit sind, gegen die Bedrohungen im Schloss loszuschlagen.

Die Zeit der Rebellion gegen Königin Ileosa, um die Stadt zurückzugewinnen, ist gekommen, allerdings obliegt es den SC, den Angriff anzuführen!

NSC-ENTWICKLUNGEN

Verwende die folgenden Informationen hinsichtlich der NSC aus dem vorletzten Kapitel, sollten die SC sie im Verlauf des 6. Kapitels aufsuchen:

Tausend Knochen: Falls die SC sein Volk im Rahmen des 4. Kapitels beeindruckt haben, könnte der Schoanti-Schamane Tausend Knochen im Wissen, dass Korvosa eine große Veränderung bevorstehen könnte, zur Stadt zurückkehren. Bei ihm sind mehrere Schoanti aus anderen Stämmen, darunter Krojun und Tekrakai, damit diese wichtigen Schoanti den Heldenmut der SC bezeugen und den Rebellen nach Bedarf im Kampf helfen können. Entsprechend können mit den SC befreundete Schoanti-NSC ihnen beim Angriff auf Schloss Korvosa helfen.

Vencarlo Orisini: Dieses Kapitel geht davon aus, dass einer der SC die Rolle des Schwarzen Fuchses übernommen hat, während Vencarlo sich weiterhin unter den Rebellen versteckt. Sollte kein SC in diese Rolle geschlüpft sein, so wäre die Begegnung mit dem Ifrit auf Seite 338 eine perfekte Gelegenheit für Vencarlo, um einzugreifen und einen letzten Auftritt im Rahmen der Kampagne zu haben.

TEIL 1

STADT IM CHAOS

Die Anfänge der korvoser Rebellion werden in Teil 3 des 4. Kapitels vorgestellt. In diesem Kampagnenabschnitt können die SC erste Aktionen gegen einige von Ileosas gewöhnlicheren Dienern wie die Rote Mantis und die Grauen Jungfern ausführen. Doch selbst wenn die SC die meisten Beauftragten der Roten Mantis gezwungen haben, Ileosas Pläne nicht länger zu unterstützen, und die Grauen Jungfern aus dem Langacker-Komplex vertrieben haben, sodass sie sich ins Schloss zurückziehen mussten, wächst Ileosas Macht weiter.

Nach der Auflösung der Säbelkompanie ist die korvosische Stadtwache nur noch ein Schatten ihres einstigen Glanzes. Die Adelshäuser schweigen, die Höllenritter und die Magier der Acadamae haben sich in ihre Festungen zurückgezogen und die Kirche Abadars hat der neuen Herrscherin der Stadt öffentlich ihre Unterstützung zugesagt. Und so erstirbt die einst lebendige Stadt nach und nach. Händler kommen und gehen immer noch, werden aber hoch besteuert und bleiben nur selten über Nacht. Die Einheimischen müssen zwar keine Aufstände, Seuchen oder auch nur Diebe mehr fürchten, jedoch haben die Grauen Jungfern absolut kein Verständnis für Gesetzesbrecher jeder Art und sind nach Aufgabe des Langacker-Komplexes nur noch aggressiver geworden. Dazu kommen Königin Ileosas zahlreiche neue und oft sinnlose bis lächerliche Gesetze, welche die Bürger immer tiefer in Verschuldung und Verzweiflung treiben.

DIE LETZTE TURMDEUTUNG

Zellaras letzte Turmdeutung sollte kurz nach der Bergung *Seristials* erfolgen, aber ehe die SC auf den Hilferuf der Rebellen reagieren konnten. Bei dieser letzten Turmdeutung sollen die SC in erster Linie ermutigt werden, ihre Aufmerksamkeit auf Schloss Korvosa zu richten und sie sollen auf den letzten Kampf mit Königin Ileosa vorbereitet werden. Die Karten der Vergangenheit sollten verschiedene Ereignisse des Abenteuerpfades repräsentieren. Die Karten der Gegenwart sollten von der Unterdrückung sprechen, unter welcher Korvosa gegenwärtig leidet, von den Grauen Jungfern und den zunehmend kursierenden Gerüchten über Teufel und Drachen. Die Karten der Zukunft sollten auf die kommenden Begegnungen in Schloss Korvosa oder den Endkampf gegen Königin Ileosa hinweisen, nicht aber von der Versunkenen Königin sprechen – schließlich sollen die SC nicht einfach den Großteil des Abenteuers überspringen und so wichtige Informationen, Erfahrung und Beute verpassen. Vermittle den SC, dass Willenskraft und eine starke Persönlichkeit in der unmittelbaren Zukunft wichtig sein werden und sie ihren Heldenstatus nutzen und zu Anführern werden sollen, denen andere in die Schlacht folgen.

VORBEREITUNGEN AUF DIE LETZTE SCHLACHT

Zu Beginn dieses letzten Kapitels haben die Rebellen von Korvosa immer noch ihr Versteck in den Knochenhallen, wo die Pharasmakirche hilft, ihre Anwesenheit zu verbergen. Wenn du bereit bist, mit diesem letzten Kapitel zu beginnen, dann lass einen der SC eine *Verständigung* von Bischöfin Keppira de Beer empfangen, welche sie einlädt, zu den Knochenhallen zurückzukehren, um die Befreiung von Korvosa zu planen.

Wenn die SC das Beinhaus (Bereich **D1** der Knochenhallen; siehe Seite 60) betreten, treffen sie auf Cressida, Neolandus, Vencarlo und andere NSC, die zu wichtigen Teilen der Rebellion geworden sind. Sie werden von einer erfreuten und dankbaren Cressida Hofer begrüßt; die Kommandantin der Stadtwache wirkt ausgezehrt, müde und abgespannt, ist aber immer noch freundlich und unterstützend. Auch andere wie Amin Jalento oder Graum Soldado sind anwesend. Nach der großen Wiedervereinigung bittet Cressida die SC, von ihren zwischenzeitlichen Abenteuern zu berichten – dies betrifft Narbwall, vielleicht aber auch die Aschlande, sollten die SC zwischendurch nicht nach Korvosa zurückgekehrt sein; spiele diese Szene nach Belieben aus. Die Kontakte der SC zu Korvosa und der Bevölkerung sollen auf diese Weise gestärkt werden, zudem sollen sie spüren, dass sie Großes erreicht haben – kurzum, sie sollen sich als Helden fühlen.

Schließlich kommt Cressida zu den aktuellen Problemen. Sie erklärt den SC, dass Korvosa rasch auf den Siedepunkt zustrebe und man gegen die Königin vorgehen müsse, ehe sie und ihre Leute sich zu gut verschanzt haben. Die relativ unbedeutenden Siege der SC gegenüber der Roten Mantis und den Grauen Jungfern haben durchaus geholfen, doch nun haben sich die übrigen Assassinen und Grauen Jungfern auf das Schloss zurückgezogen, wo sie ungestört planen und intrigieren können.

Cressidas Plan ist es, auf legale Möglichkeiten zurückzugreifen – sie will öffentlich enthüllen, dass Seneschall Neolandus noch am Leben ist und Königin Ileosa versucht hat, ihn ermorden zu lassen. Auf diese Weise steht dem korvoser Adel und den anderen Teilen der Stadtregierung ein weiterer, legaler Weg neben einer offenen Rebellion offen, um Ileosa abzusetzen. Cressida hofft, so die Adelshäuser, Friedensrichter und Magistraten auf ihre Seite zu bekommen. Zugleich

Die folgenden Probleme müssen gelöst werden, ehe ich es wagen will, Korvosa zu enthüllen, dass Neolandus noch am Leben ist. Ich überlasse es euch, wie ihr diese Punkte lösen wollt.

1. Ein neuer „Volksheld" bekämpft Rebellen in den Straßen. Diese Rebellen sind keine von meinen Leuten, sondern eine Fälschung. Ich glaube, dass auch dieser „Held", ein Mann namens Trifaccia, ein Betrüger ist. Findet heraus, wer oder was er ist.
2. Es scheint, dass das Gerücht, ein Schwarzer Drache niste in Schloss Korvosa, der Wahrheit entspricht. Wenn dies stimmt, muss der Drache besiegt werden.
3. Gegenwärtiger Seneschall des Schlosses ist ein fetter, aufgequollener Magier namens Togomor. Solltet ihr ihn besiegen oder zur Aufgabe bringen können, vermeiden wir lange, legale Streitigkeiten, wenn wir enthüllen, dass Neolandus noch am Leben ist.
4. Unser Freund, der Abadarpriester Ischani Dhatri, welcher sich deutlich gegen die Unterstützung Ileosas durch seine Kirche ausgesprochen hat, ist verschwunden. Meine Ermittlungen haben ergeben, dass man ihn zuletzt gesehen hat, als er auf das Schloss zugegangen ist. Vielleicht findet ihr im Gebäude Hinweise auf sein Verbleiben.
5. Den Gerüchten nach hat eine neue Gruppe von Assassinen der Roten Mantis zusammen mit einer neuen Anführerin auf dem Schloss Quartier bezogen, nachdem ihr ihren letzten Unterschlupf ausgehoben habt. Solltet ihr Beweise finden, dass Königin Ileosa die Rote Mantis nach Korvosa gerufen hat, so wäre dies ein wertvolles Mittel, um ihre Position zu untergraben.
6. Die Grauen Jungfern sind eine Gefahr und müssen aufgelöst werden. Der Sieg über Kordaitra im Langacker-Komplex hat ihnen einen schweren Schlag versetzt, allerdings haben sich die Kommandantin Sabina Merrin und ihre Hauptindoktrinatorin wahrscheinlich auf das Schloss zurückgezogen. Von letzterer ist nichts bekannt, ihre Identität ist außerhalb der Organisation offenbar ein großes Geheimnis. Wenn ihr diese beiden letzten Anführer besiegen oder gefangen nehmen könnt, verlieren die Grauen Jungfern ihre Befehlsstruktur. Das sollte die ganze Organisation lange genug ins Chaos stürzen, dass wir uns die Straßen zurückholen können.
7. Die Gerüchte, dass die Monarchie mit Teufeln paktiere, besorgen mich ebenfalls. Wenn ihr Beweise finden könntet, dass Ileosa mit Teufeln paktiert oder dass Teufel im Schloss hausen, würde das unserer Sache in den Augen der Stadtregierung sehr helfen.
8. Ileosa muss sich für ihre Verbrechen verantworten. Sieht man von kurzen Sichtungen auf den Schlossmauern ab, hat man sie in letzter Zeit nicht in der Öffentlichkeit gesehen. Sie ist da drin – irgendwo. Wenn wir sie einfangen könnten, würde uns dies die Arbeit sehr erleichtern.

SPIELERUNTERLAGE #6–1

befürchtet sie aber auch, damit Ileosa zu noch größeren Gewaltakten anzutreiben. Ehe die Rebellen also auf die Straßen gehen und nach der Unterstützung der Stadt suchen können, muss jemand die Initiative ergreifen und gegen die Monarchie vorgehen. Dies bedeutet, dass sie Informationen aus dem Schloss benötigen. Cressida hat zahlreiche Gerüchte gehört, was im Schloss vor sich gehe – dass die Grauen Jungfern sich mit ihren letzten Anführern in den Bergfried zurückgezogen hätten, dass dort Teufel und ein Drache hausen würden, dass die Rote Mantis nun die Kontrolle besäße und dass Ileosa sich in ein Monster verwandelt hätte. Cressida braucht Helden, die bereit sind, Schloss Korvosa zu infiltrieren, um herauszufinden, womit sie es genau zu tun haben, aber auch um Ileosa und ihre Diener zu sabotieren und zu bekämpfen. Anführerfähigkeiten sind der Schlüssel zur Kontrolle und ohne diese kann Ileosa nicht an der Macht bleiben.

Cressida hat für die SC eine Liste von Aufgaben vorbereitet. Ehe die meisten davon nicht erfüllt sind, zögert Cressida, mit Hilfe von Neolandus die Kontrolle zurückerlangen zu wollen. Sollten die SC ihr aber raten loszuschlagen, hört sie letztendlich darauf. Diese Liste findest du als Spielerunterlage #6-1 auf dieser Seite

Die SC sollten sich besser nicht zu lange in den Knochenhallen aufhalten und so vielleicht die Aufmerksamkeit auf das Versteck lenken. Es wäre daher das Beste für alle, wenn sie sich einen anderen Ort in der Stadt suchen würden, wo sie sich zwischen ihren Vorstößen ins Schloss erholen und sammeln können. Hierzu versorgt Cressida sie mit drei *Schriftrollen: Des Magiers Herrliches Herrenhaus*, die sie zu genau diesem Zweck besorgt hat.

Sollten die SC mit Vencarlo oder Graum über Sabina sprechen, können beide dasselbe sagen: Die Sabina, die sie kannten, liebte Korvosa, war aber auch absolut ehrenvoll. Vencarlo überlegt, dass es wohl ihre unbewegliche Persönlichkeit und Gedankenwelt waren, welche ihr immer wieder Steine in den Weg gelegt haben, als sie noch seine Schülerin gewesen war. Graum und Vencarlo können beide kaum glauben, dass Sabina mit dem einverstanden sein könnte, was Ileosa Korvosa

antut. Sie glauben, dass die Königin die oberste Graue Jungfer irgendwie magisch kontrolliere, und drängen die SC, sie möglichst am Leben zu lassen.

Die Korvosische Rebellion

Während die SC an Cressidas Liste arbeiten, um ihr die nötigen Beweise zu verschaffen und Ileosas Machtstellung zu sabotieren, erlangen sie Widerstandspunkte (kurz „WP"). Diese Punkte belegen die allgemeine Einstellung der Stadt und die Bereitschaft der Bürger, sich gegen Ileosas Regime zu erheben. Korvosa ist erst wieder sicher, wenn Ileosa besiegt wurde, doch da sie gegenwärtig gar nicht in der Stadt weilt, können diese minderen Ziele viel dazu beitragen, in Korvosa langsam wieder einen Normalzustand herzustellen.



Die SC erlangen Widerstandspunkte für das Erreichen der folgenden Ziele:

- Der Schwarze Fuchs verteidigt die Bürger der Stadt: 1 WP
- Die SC besiegen alle mächtigen Teufel im Schloss: 1 WP
- Die SC besiegen Sabina Merrin: 1 WP (3 WP, wenn sie ihr Leben verschonen und sie für die Sache der Rebellion gewinnen)
- Die SC enthüllen, dass Trifaccia ein Ifrit in Ileosas Diensten ist: 1 WP
- Die SC besiegen öffentlich den Drachen Zarmangarof: 2 WP
- Die SC bergen den Infernalischen Vertrag aus Bereich **A90**: 1 WP
- Die SC eliminieren Togomor: 1 WP
- Die SC erlangen Beweise, dass Ileosa die Rote Mantis angeheuert hat: 2 WP

Je mehr Punkte die SC ansammeln, umso mutiger und aktiver werden die Rebellen. Verwende die folgenden Informationen für Beschreibungen und Hintergrunddarstellungen. Die SC werden sich nicht an Straßenkämpfen beteiligen, da sie eigentlich völlig damit beschäftigt sein sollten, die Königin und ihre mächtigen Diener zu bekämpfen – doch solltest du sie mitten ins Getümmel werfen wollen, dann nur zu!

0–2 WP: Die Rebellen müssen sich weiterhin unter dem Grauen Viertel verbergen; die SC gelten als Staatsfeinde und können sich nicht offen in den Straßen bewegen, ohne dass man sie erkennt und eventuell angreift. Verwende die Spielwerte für Korvosa in Unruhe (siehe Seite 399); sollten die SC bei ihrem Angriff auf das Schädelgewölbe gescheitert sein, dann verwende die Spielwerte für Korvosa unter Kriegsrecht.

3–5 WP: Die Rebellen führen mehrere schnelle Schläge gegen verschiedene Befestigungen unter Ileosas direkter Kontrolle. Die wichtigen NSC auf dem Schloss beginnen mit zunehmend heftigeren Mordversuchen, sollte bekannt sein, wo die SC sich zum Ausruhen aufhalten. Sie könnten auf Ausspähung und andere magische Mittel zurückgreifen, um die SC aufzuspüren, sofern entsprechende NSC noch am Leben sind. Überlebende NSC auf dem Schloss nehmen mittels Magie zu Ileosa Kontakt auf, welche ihnen befiehlt, die Stellung zu halten, während sie ihr Ritual in der Versunkenen Königin vollendet. Verwende die Spielwerte für Korvosa unter Kriegsrecht (siehe Seite 399).

6–7 WP: Rebellion! In den Straßen kommt es zu Aufständen und Kämpfen, da die Rebellen anfangen, Viertel um Viertel von Ileosas letzten Getreuen, den Grauen Jungfern und anderen Gruppierungen zurückzuerobern. Die SC können sich in der Öffentlichkeit zeigen, ohne sich über Mordanschläge Gedanken machen zu müssen, da die wichtigen NSC auf dem Schloss nun in die Defensive wechseln, um bis zu Ileosas Rückkehr auszuharren. Verwende die Spielwerte für Korvosa in Anarchie (siehe Seite 399).

8+ WP: Die Rebellion verläuft erfolgreich, solange Ileosa nicht zurückkehrt, da die Beauftragten der Königin sich nun nicht mehr in der Öffentlichkeit zeigen können. Bis die SC sich aber endgültig um Ileosa gekümmert haben, bleibt die Gefahr eines Bürgerkrieges bestehen. Die SC müssen keine Mordanschläge oder Attacken mehr befürchten, wenn sie auf den Straßen unterwegs sind. Sollten die SC erkannt haben, dass Ileosa gar nicht im Schloss ist, sollten sie sich nun darauf konzentrieren, sie aufzuspüren. Verwende die normalen Spielwerte für Korvosa.

Belohnung: Belohne die SC mit 78.800 EP, wenn sie 8 oder mehr Widerstandspunkte erreichen.

Ereignis 1: Korvosas neuer Held (HG 15)

Auch wenn Königin Ileosa in Wahrheit gegenwärtig gar nicht in der Stadt ist, kann man ihre Präsenz immer noch bestens spüren. Sie hat ein *Simulakrum* neben mehreren gefährlichen und mächtigen Untergebenen im Schloss zurückgelassen. Sobald die SC nach Korvosa zurückkehren, wird diesen Gefolgsleuten klar, dass ihnen ihre größte Herausforderung überhaupt erst noch bevorsteht. Da der Ifrit Yzahnum nun nicht mehr wie bisher im selben Umfang benötigt wird, um Waffen und Rüstungen für die Grauen Jungfern zu fertigen, verkleidet er sich als der neue Verteidiger des einfachen Volkes und zieht los, um die steigende Beliebtheit der SC zu bekämpfen – er gibt sich als der Held Trifaccia aus!

In Gestalt eines maskierten Schwertkämpfers mit weitem Umhang hat er die letzten Wochen damit verbracht, Propaganda und falsche Informationen zu verbreiten – möglicherweise haben die SC sogar schon während vorheriger Heimatbesuche in Korvosa Gerüchte über Trifaccia vernommen. Yzahnum gibt sich im Grund als der Ersatzmann des Schwarzen Fuchses aus und bemüht sich, die unterdrückten Bürger vor einer kleinen Gruppe von „Rebellen" zu beschützen – bei diesen angeblichen Rebellen handelt es sich um eine besonders abscheuliche Bande chelischer Schläger, welche aus der königlichen Schatzkammer bezahlt werden. Der normale Modus Operandi der „Rebellen" ist es, in einem Stadtteil für



Ärger zu sorgen, indem sie Bürger ausrauben, zusammenschlagen oder ihnen Schlimmeres antun. Kurz vor dem Zerreißpunkt eilt dann Trifaccia hinzu, um die Bürger vor den brutalen Rebellen zu „retten" und dann Beutelchen mit Gold und Silber zu verteilen, damit sie sich von diesen „furchtbaren Zeiten" erholen können. Die Schläger ziehen natürlich in eine andere Nachbarschaft weiter, wo das Spiel dann von vorn beginnt. Yzahnums Ziel ist es, dass die Bürger der Stadt die Rebellen als brutale Schläger einstufen und glauben, dass Königin Ileosa vielleicht doch gar nicht so schlecht ist. – Dort wo die Grauen Jungfern regelmäßig patrouillieren ist es schließlich sehr viel sicherer!

Kreaturen: Zu dieser Begegnung kann es überall in Korvosa kommen, du solltest aber vielleicht warten, bis die SC durch ihr Handeln aufgezeigt haben, dass sie wieder in der Stadt sind – vielleicht indem sie erstmals ins Schloss vorstoßen. Aber auch wenn sie eine Patrouille der Grauen Jungfern niedermachen oder auf einem öffentlichen Platz verlangen, dass die Königin sich zeigen soll, bemerkt Yzahnum dies. Die Begegnung beginnt damit, dass etwa ein Dutzend „Rebellen" die SC umzingeln, Drohungen und Beleidigungen rufen und mit den blanken Waffen herumfuchteln. Die Schläger fordern die SC, aus der Stadt zu verschwinden, denn schließlich wären sie wohl nie zu Abenteuern in der Wildnis aufgebrochen, wenn ihnen Korvosa etwas bedeuten würde. Während sie die SC herausfordern, sprechen sie dabei auch einige Wünsche aus – und der als Trifaccia verkleidete Yzahnum lauert in der Nähe und verleiht den Schlägern ihre *Wünsche*, wodurch die Gruppe mit bis zu drei machtvollen Effekten getroffen wird. Du kannst die drei Beispielwünsche weiter unten nutzen oder dir eigene beleidigende Wünsche ausdenken. Die *Wünsche* sollten sich aber als Effekte bekannter Zauber manifestieren, welche keine offensichtliche Verbindung zwischen dem Ziel und dem versteckten Ifrit erschaffen. Alle Zaubereffekte dieser *Wünsche* funktionieren mit ZS 12.

„Ich wünsche dich zur Hölle!" Ein zufällig bestimmter SC wird zum Ziel von *Ebenenwechsel* (WIL, SG 22) mit dem Ziel Hölle.

„Ich wünsche, dass du mehr dem undankbaren Schwein ähnelst, das du in Wahrheit bist!" Ein zufällig bestimmter SC wird zum Ziel von *Böswillige Verwandlung* (ZÄH, SG 22) und in ein kleines Schwein verwandelt.

„Ich wünsche, dass du tot umfällst!" Ein zufällig bestimmter SC wird zum Ziel von *Finger des Todes* (ZÄH, SG 22).

Sobald alle drei *Wünsche* benutzt wurden oder die SC die Schläger besiegt oder Yzahnum bemerkt haben, tritt der verkleidete Ifrit hervor, um die SC zu konfrontieren. Er erscheint als schwarzgekleideter, schlanker Mensch mit einem langen, weiten Kapuzenumhang. Sein Gesicht ist hinter einer Messingmaske verborgen, deren Gesichtszüge hochgezogene Augenbrauen, hervortretende Wangenknochen und einen Ziegenbart aufweisen. Er führt einen brennenden goldenen Krummsäbel und stößt lautes Hohngelächter aus.

Sobald der Maskierte sich sicher ist, die Aufmerksamkeit der SC zu haben, hebt er den Krummsäbel zum Salut, während die überlebenden „Rebellen" panisch schreiend die Flucht ergreifen – „Es ist Trifaccia! Lasst uns bloß verschwinden!" Der verkleidete Ifrit dagegen spricht die SC an:

„Seid gegrüßt, frühere Helden! Ich bin Trifaccia. Habt ihr schon von mir gehört? Egal. Ich bin der wahre Verteidiger der Bürger von Korvosa, denn ich beschütze die loyalen Bürger unserer geliebten Königin Ileosa, statt in den Straßen für Chaos zu sorgen. Wie ihr sehen könnt, herrscht in Korvosa nun Frieden, sieht man von einigen schmutzigen Nestern der Rebellion ab. Bald werden wieder Wohlstand und Freude herrschen. Ich wage sogar zu behaupten, dass diese Harmonie einkehrte, nachdem ihr aus der Stadt verschwunden wart. Und angesichts der göttlichen Strafen, die über euch gerade eben hereingebrochen sind, denke ich, dass sogar die Götter dieser Ansicht sind. Wir wollen keinen weiteren Ärger in unserer Stadt, doch ich ahne, dass ihr auch weiterhin den Frieden meiner schönen Stadt stören wollt. Es scheint, als müsste ich euch aufhalten. Doch wie wäre es mit einem Duell anstelle eines Kampfes, der nur in eurer beschämenden Niederlage enden würde? Ich gegen euch. Und der Sieger verlässt Korvosa mit all seinen Verbündeten?

Yzahnum ist ein mächtiger Gegner, würde aber lieber gegen einen SC im Duell kämpfen statt gegen alle zugleich. Natürlich will er diesen SC besiegen oder die übrigen zum Eingreifen zwingen, um ihren Kameraden zu retten, sodass sie vor der mittlerweile versammelten Zuschauermenge selbst nur als ehrlose Schläger dastehen. Er möchte die SC als Teil des Problems präsentieren, mit dem Korvosa zu kämpfen hat, statt als Lösung. Seine größte Schwäche ist natürlich sein wahres Wesen – sollten die SC den Ifrit enttarnen können (z.B. mittels *Antimagisches Feld* oder einer Verzauberung, die ihn dazu bringt, seine wahre Gestalt zu offenbaren), bricht alles zusammen, was „Trifaccia" bisher erreicht hat.



YZAHNUM

YZAHNUM **HG 15**

EP 51.200

Ifrit-Kämpfer 4/Schurke 7 (*MHB*, S. 106)

RB Großer Externar (Extraplanar, Feuer)

INI +10; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Magie entdecken*; Wahrnehmung +25

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 23 (+2 Ablenkung, +1 Ausweichen, +6 GE, –1 Größe, +8 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 238 (21 TW; 7W8+14W10+130)

REF +19, **WIL** +13, **ZÄH** +15; +1 gegen Furcht

Immunitäten Feuer; **Resistenzen** Kälte 10; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallengespür +2, Reflexbewegung

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf (als Trifaccia) Mittelgroßer *Aufflammender Krummsäbel +1*, +29/+24/+19/+14 (1W6+15/15–20 plus 1W6 Feuer)

Nahkampf (als Yzahnum) Mittelgroßer *Aufflammender Krummsäbel +1*, +26/+21/+16/+11 (1W6+15/15–20 plus 1W6 Feuer), Hieb +21 (1W8+4 plus 1W6 Feuer) oder 2 Hiebe +26 (1W8+8 plus 1W6 Feuer)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +4W6, Hitze

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11; Konzentration +15)

Immer — *Magie entdecken*

Beliebig oft — *Ebenenwechsel* (nur bereitwillige Ziele, nur zu den Elementarebenen, der Astralebene oder der Materiellen Ebene, SG 21), *Feuerwerk* (SG 16), *Flammen erzeugen*, *Sengender Strahl*

3/Tag — *Feuerwand*, schneller *Sengender Strahl*, schnelle *Unsichtbarkeit*, *Wunsch* (nur für Nicht-Elementargeister)

2/Tag — Größe verändern

1/Tag — *Dauerhaftes Trugbild* (SG 20), *Gasförmige Gestalt*

TAKTIK

Im Kampf Als Trifaccia vermeidet Yzahnum den Einsatz seiner zauberähnlichen Fähigkeiten. Wenn er in Menschengestalt kämpft, ist seine Größenkategorie Mittelgroß, steigt seine RK um 1 und er nutzt als Angriff „Nahkampf (als Trifaccia)". Wird er unter 150 TP reduziert, nimmt er seine wahre Gestalt an, um Fliegen, *Feuerwand* und *Sengender Strahl* einzusetzen und mittels Größe verändern seine Gegner zu schrumpfen. Er kehrt nur wenn nötig in den Nahkampf zurück.

Moral Yzahnum weiß, wann er unterlegen ist. Sollte er unter 51 TP reduziert werden, versucht er, im Schutz der *Unsichtbarkeit* zu Schloss Korvosa zurück zu fliehen – die Bedingungen seines Handels mit Ileosa hindern ihn daran, dies mittel *Ebenenwechsel* zu erledigen. Falls er entkommt, können die SC ihm erneut bei der Erkundung des Schlosses begegnen.

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 23, **KO** 22, **IN** 12, **WE** 12, **CH** 18
GAB +19; **KMB** +28; **KMV** 47

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Kritischer Treffer (Blind), Kritischer-Treffer-Fokus, Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (*Sengender Strahl*), Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (*Unsichtbarkeit*), Tänzelnder Angriff, Täuscher, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Krummsäbel), Waffenfokus (Krummsäbel), Waffenspezialisierung (Krummsäbel)

Fertigkeiten Bluffen +32, Diplomatie +22, Fliegen +12, Handwerk (Waffen) +23, Heimlichkeit +20, Motiv erkennen +19, Verkleiden +27, Wahrnehmung +25, Zauberkunde +25

Sprachen Aqual, Aural, Gemeinsprache, Ignal, Terral; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Fallen finden +3, Gestalt wechseln (Humanoider oder Riese; *Gestalt verändern* oder *Riesengestalt I*), Rüstungstraining 1, Schurkentricks (Defensiver Hinterhältiger Angriff[EXP], Kampfkniff, Widerstandsfähigkeit)

Ausrüstung Mittelgroßer *Aufflammender Krummsäbel +1, Rüstungsarmschienen +4, Schwacher Ring der Kälteresistenz, Schutzring +2*

FALSCHE REBELLEN (12) **HG 3**

EP je 800
Scharlatane (*NSC-Kompendium*, S. 165)
TP je 21

EREIGNIS 2: DIE GRAUE HERRIN (HG 15)

Das Gerücht, ein Drache niste in Schloss Korvosa, stimmt. Königin Ileosa begegnete dem in der Moddermarsch hausenden Schwarzen Drachen Zarmangarof erstmals in der Nähe der Versunkenen Königin. Nachdem sie die Kreatur bezaubert hatte, brachte sie ihn unsichtbar als Wächter zum Schloss zurück. Ursprünglich wollte Ileosa den Drachen einsetzen, um Aufstände zu unterdrücken und zu ihrem Arsenal des Schreckens gegen Korvosas Bürger hinzuzufügen. Sabina Merrin hatte aber einen anderen Plan – sie erbat sich den Drachen als Reittier und erklärte Ileosa, dass es besser wäre, solch eine Kreatur in Reserve zu halten, um im Zweifel einen größeren und organisierten Aufstand mit Leichtigkeit unterdrücken zu können. Ileosa stimmte zu und mit ihrer Erlaubnis (und magischem Zwang in Form eines *Geas*) begab sich Zarmangarof in Sabinas Dienste. Bislang war Sabina vorsichtig und ist nur nachts mit ihm ausgeritten und hat sich die öffentliche Enthüllung ihres neuen Reittieres für den richtigen Moment aufgehoben – nämlich wenn sie dabei den Tod des Drachen bewirken kann. Ihre erste Konfrontation mit den SC ist in ihren Augen genau der geeignete Augenblick!

An Sabina Merrin ist mehr, als die meisten Bewohner Korvosas vermuten, repräsentiert sie doch einen von Ileosas größten Fehlern. Zwar beeilte die Königin sich, die Treue ihrer Anhänger mittels Magie zu sichern – am liebsten nutzt sie *Geas* und *Monster bezaubern* –, sie wusste aber auch, dass Magie gebannt werden kann und wahre Treue ein weitaus stärkeres Band darstellt. Bei Sabina glaubte sie, solche Loyalität gefunden zu haben, zudem stellte Sabina dank ihrer Treue und Ehre für die Königin das perfekte Ziel ihrer *Irreführung*-Zauber dar.

Sabina ist jedoch nicht blind. Als Ileosa Trinia Sabor als Mörderin Eodreds II. hinrichten lassen wollte, begann Sabina zu ahnen, dass etwas mit ihrem Idol überhaupt nicht stimmte. Ihre Befürchtungen wurden bestätigt, als Ileosa die Grauen Jungfern gründete. Sie hatte natürlich nichts gegen die Gründung des neuen Kriegerinnenordens, wohl aber gegen den Einsatz von Magie und Folter, um Loyalität zu erzeugen. Sabina hatte aber auch bereits genug gesehen, um zu wissen, dass es keine Lösung war, sich der Königin offen in den Weg zu stellen. Statt direkt gegen Ileosa vorzugehen, akzeptierte sie die Position als Anführerin der Grauen Jungfern. Wo es ihr möglich war, schwächte sie die Auswirkungen der grausamen Methoden der Königin mit heimlicher Freundlichkeit ab. Ironischerweise sorgte ihr Mitgefühl noch am effektivsten für Loyalität. Dennoch erwiesen sich viele der rekrutierten Frauen als zu willensstark. Ileosa ließ einige von ihnen hinrichten, bis Sabina sie davon überzeugen konnte, dass es besser wäre, sie unter dem Langacker-Komplex zu inhaftieren. Ihr Argument bestand darin, dass einige durchaus mit der Zeit erkennen dürften, dass der Dienst bei den Grauen Jungfern die weitaus bessere Wahl darstelle. Da sie ihre Freilassung nicht anweisen konnte, tat Sabina das Nächstbeste – sie besuchte regelmäßig heimlich die Kerker des Langacker-Komplexes, um sicherzustellen, dass es den eingekerkerten Frauen so gut ging, wie es die Umstände erlaubten, und sie von den Wachen nicht misshandelt wurden.

Die Zwangsrekrutierung der Grauen Jungfern war aber nur ein Punkt, welcher Sabinas Treue erschütterte. Mit jeder weiteren Woche erfuhr sie von einer neuen Gräueltat – der vorsätzlichen Infektion der Stadtbevölkerung mit Blutschleier, Ileosas Pakten mit Teufeln zwecks Mehrung ihrer Macht, der Ernennung Togomors zum Seneschall, kaltblütigen Morden und der Versklavung eines hasserfüllten und zerstörerischen Drachen. Sabina hat schon vor langer Zeit erkannt, dass Ileosa sie nie geliebt hat – und auch dass Ileosa noch nie jemanden geliebt hat, sieht man von der möglichen Ausnahme ihrer selbst ab. Allerdings war Sabina bereits zu tief in die Sache verstrickt. Sie fühlte sich machtlos, allein etwas gegen Ileosas zunehmende Brutalität unternehmen zu können, daher bemühte sie sich weiterhin auf die Königin einzuwirken und deren Grausamkeit abzumindern, wo es

ihr möglich war. Der Stress zwingt sie langsam in die Knie. Als Sabina schließlich erfährt, dass die SC nach Korvosa zurückgekehrt sind – dieselben Helden, welche sie nach Eodreds II. Tod getroffen hat, auch wenn es sich anfühlt, als wäre dies in einem anderen Leben geschehen, und dieselben, welche einige der Gefangenen unter dem Langacker-Komplex befreien konnten –, erkennt sie, dass die SC vielleicht ihre einzige Chance zur Sühne und zur Rettung der Stadt vor der Frau darstellen, welche zu lieben sie geglaubt hat.



Keine halbe Stunde, nachdem die SC Yzahnum öffentlich besiegen, besteigt Sabina Zarmangarof und steigt in die Lüfte auf. Der Anblick einer Grauen Jungfer auf dem Rücken eines Drachen am Himmel über Korvosa sorgt für Panik in den Straßen, sodass die SC es alsbald bemerken sollten. Dies beabsichtigt Sabina auch. Sie will nicht viel Zeit mit der Suche nach den SC verschwenden, sondern hofft, dass diese zu ihr kommen. Ebenso entfernt sie sich nicht weit vom Schloss, sodass sie noch recht nahe ist, sollte sie erfahren, dass die SC die Festung stürmen. Sobald sie die SC entdeckt, schießt sie herab, um sie zu konfrontieren.

Der Kampf mit der drachenreitenden Anführerin der Grauen Jungfern wird völlig anders verlaufen, als der erste Anschein vielleicht andeutet. Sabina weiß, dass sie allein wohl nicht imstande ist, den Drachen Zarmangarof zu besiegen – mit der Hilfe der SC könnte es aber möglich sein, eines der schlimmsten Monster zu töten, welche Korvosa gegenwärtig ihr Zuhause nennen!

SABINA MERRIN **HG 14**

EP 38.400

TP 193 (siehe Seite 454)

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn Sabina ihren Drachen besteigt, trinkt sie einen *Trank: Rindenhaut.*

Im Kampf Sabina greift die SC nicht direkt an. Stattdessen fliegt sie tief und drängt den Drachen mittels ihrer Fertigkeit Reiten, mitten unter den SC zu landen (sie und der Drache sprechen keine gemeinsame Sprache), statt den taktisch klügeren Luftangriff zu wählen. Im Laufe des Kampfes nutzt Sabina weiterhin Reiten, um den Drachen immer wieder in ungünstige Positionen zu manövrieren; sofern ihr ein Fertigkeitswurf für Reiten gegen SG 25 als Standard-Aktion gelingt, lenkt sie mit ihren Tritten und Zerren an den Zügeln den Drachen derart ab, dass er auf dem Falschen Fuß angetroffen wird und einen Malus von -4 auf RK und Angriffswürfe erhält. Der Drache erkennt schließlich, was sie im Sinn hat (siehe Zarmangarofs Taktik), und greift sie an – dann steigt Sabina ab (Reiten-SG 20, um schnell abzusteigen) und ruft: „Wir müssen diese Bestie schnell vernichten, ehe sie erkennt, dass sie die ganze Stadt zerstören kann!" Dann konzentriert sie all ihre Angriffe auf den Drachen und arbeitet so gut sie kann mit den SC zusammen, um den Drachen zu töten.

Moral Sobald Zarmangarof besiegt ist, lässt Sabina ihre Waffen fallen und legt den Helm ab. Für sie ist es an der Zeit, sich für eine Seite zu entscheiden – siehe Seite 343, „Entwicklung".

ZARMANGAROF **HG 15**

EP 51.200

Sehr Alter Schwarzer Drache (*MHB*, S. 68)

CB Riesiger Drache (Wasser)

INI +4; **Sinne** Drachensinne; Wahrnehmung +31

Aura Unheimliche Ausstrahlung (81 m, SG 23)

VERTEIDIGUNG

RK 43, Berührung 8, auf dem Falschen Fuß 43 (-2 Größe, +27 Natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 250 (20W12+120)

REF +12, **WIL** +16, **ZÄH** +18

Immunitäten Lähmung, Säure, Schlaf; **SR** 15/Magie; **ZR** 26

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 60 m (schlecht), Schwimmen 18 m

Nahkampf Biss +29 (2W8+15 plus 2W6 Säure), 2 Klauen +28 (2W6+10), 2 Flügel +26 (1W8+5), Schwanzschlag +26 (2W6+15)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 3 m (4,50 m mit Biss)

Besondere Angriffe Erdrücken (Kleine Kreaturen, SG 26, 2W8+15), Odemwaffe (30 m-Linie, SG 26, 18W6 Säure), Säurebiss,

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +23)

Immer — *Mit Tieren sprechen* (nur Reptilien)

Beliebig oft — *Dunkelheit* (27 m-Radius), *Pflanzenwachstum*

1/Tag — Wasser verderben

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 9; Konzentration +12)

4. (4/Tag) — *Scheingelände* (SG 17), *Tödliches Phantom* (SG 17)

3. (7/Tag) — *Einflüsterung* (SG 16), *Mächtiges Trugbild* (SG 16), *Verlangsamen* (SG 16)

2. (7/Tag) — *Glitzerstaub* (SG 15), *Spiegelbilder, Spinnennetz* (SG 15), *Windgeflüster*

1. (7/Tag) — *Alarm, Magierrüstung, Schild, Schwächestrahl* (SG 14), *Stilles Trugbild* (SG 14)

0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 13), *Botschaft, Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Magie entdecken, Magierhand, Öffnen/Schließen, Tanzende Lichter, Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Zarmangarof wirkt vor einem Kampf *Magierrüstung, Schild* und *Spiegelbilder.*

Im Kampf Zarmangarof steht unter einem *Geas,* als Sabinas Reittier zu dienen, ferner ist er dank Bezauberung ein Verbündeter Königin Ileosas und iher Diener. Diese magischen Effekte stellen seine Mitarbeit sicher, sodass er Sabinas mittels Reiten übermittelten Befehlen folgt; da er aber der Gemeinsprache und Sabina des Drakonischen nicht mächtig sind, ist ihre Kommunikation sehr eingeschränkt. Er würde lieber in der Luft bleiben und Magie und Säure auf die Gegner am Boden herabregnen lassen, landet aber wie von seiner Reiterin gewünscht. Sobald der Nahkampf beginnt, steht Zarmangarof jedes Mal ein freier, konkurrierender Fertigkeitswurf für Motiv erkennen

gegen Sabinas Wurf für Reiten zu, wenn diese mittels Reiten versucht, ihn auf den Falschen Fuß zu befördern, um zu erkennen, welches Spiel sie treibt. Selbst wenn ihm seine Würfe für Motiv erkennen misslingen, übermannt den Drachen die Frustration, sollte er unter 100 TP reduziert werden, sodass er zornig Sabina angreift. Sobald der Drache sich gegen Sabina wendet, erleidet er sofort dank des *Geas* einen Malus von -3 auf all seine Attributswerte. Sollte der auf ihm liegende *Monster bezaubern*-Effekt gebannt werden, erhebt er sich in die Lüfte und nutzt Magie und Odemwaffe gegen die SC und Sabina, außer er fühlt sich selbstsicher genug, dass er die Gruppe am Boden erledigen kann, ohne sich selbst zu gefährden.

Moral Zarmangarof kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 31, **GE** 10, **KO** 23, **IN** 16, **WE** 19, **CH** 16

GAB +20; **KMB** +32; **KMV** 42 (46 gegen zu-Fall-bringen)

Talente Defensive Kampfweise, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Mächtiger Konzentrierter Schlag, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Wachsamkeit, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Einschüchtern +26, Fliegen +15, Heimlichkeit +21, Mit Tieren umgehen +23, Motiv erkennen +6, Schwimmen +41, Wahrnehmung +31, Wissen (Arkanes) +26, Wissen (Geschichte) +26, Zauberkunde +26

Sprachen Aklo, Boggard, Drakonisch, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Mit Reptilien sprechen, Sumpfgänger, Wasser atmen

Entwicklung: Nach dem Sieg über Zarmangarof müssen die SC eine Entscheidung treffen. Sabina ergibt sich ihnen und unterwirft sich ihrer Gnade. So sie ihr Gelegenheit dazu geben, gesteht sie den vollen Umfang ihrer Beteiligung an den Grausamkeiten der Königin, bettelt aber um eine Chance, wiedergutzumachen, was sie durch ihre Untätigkeit zu geschehen gestattet hat. Als erstes bittet sie aber darum, das Gespräch an einem sicheren Ort fortzusetzen. Sollten die SC die Knochenhallen vorschlagen, drängt Sabina, einen anderen Ort zu wählen, der nicht kompromittiert wird, wenn die Diener der Königin die Jagd auf sie eröffnen. Auf Schloss Korvosa gibt es Beauftragte, für die Freundlichkeit oder Mitleid Fremdwörter sind, und sollten diese noch nicht wissen, dass Sabina sich ergeben hat, so erfahren sie es spätestens, wenn sie nicht in ihr Quartier auf dem Schloss zurückkehrt.

Vorausgesetzt, die SC akzeptieren Sabinas Aufgabe und garantieren ihr Asyl, kann sie ihnen einiges anbieten. Zu Beginn des nächsten Kapitelabschnitts wird aufgeführt, wie sie den SC bei den Vorbereitungen für den Angriff auf Schloss Korvosa helfen kann.

Sabina möchte die SC aber nicht ins Schloss begleiten, sondern den Rebellen lieber bei der Rückeroberung Korvosas helfen. Jene Grauen Jungfern, die sich auf dem Schloss verschanzt haben, sind der Königin absolut loyal, doch einige von denen, die sich in der Stadt selbst aufhalten, betrachten Sabina immer noch als ihre Kommandantin. Wenn sie diese Treue nutzen kann, um diese Grauen Jungfern auf ihre Seite zu ziehen, hätte die Rebellion eine schlagkräftige Truppe auf ihrer Seite, wenn der Moment zum Losschlagen kommt. Solltest du aber der Ansicht sein, dass die SC Hilfe gebrauchen könnten, dann kannst du ihnen Sabina auch beim Angriff auf das Schloss zur Seite stellen; wie im nächsten Teil aufgeführt, ist ihr Wissen um das Schloss nicht so umfassend, wie man hoffen möchte, allerdings könnten ein weiteres Schwert und ein weiterer Schild durchaus den Unterschied zwischen Erfolg und Niederlage ausmachen.

Belohnung: Belohne die SC mit EP, als hätten sie Sabina im Kampf besiegt, wenn sie sich mit ihr verbünden.



ZARMANGAROF

TEIL 2

STURM AUF DAS SCHLOSS

Schloss Korvosa steht auf Grundmauern, die viel, viel älter sind als das Schloss selbst, wurde die Große Mastaba doch vor Jahrtausenden zur Zeit des längst untergegangenen Thassilon errichtet. Natürlich gibt es noch andere, magisch konservierte Überreste aus jener Zeit wie den Torfuß und den Säulenwall. In der Großen Mastaba lebte damals die Runenherrscherin Sorschen. Die Kammern unter dem Gebäude dienten ihr als Laboratorium und dort versetzte sie sich auch in magischen Winterschlaf, um die Zeiten zu überdauern. Sorschen schläft immer noch in einem Gewölbe tief unter Schloss Korvosa, ohne dass dies jemand weiß oder auch nur ahnt.

Der Erdenfall zerstörte auch Thassilon und der Großteil der von Sorschen regierten Provinz Xin-Eurythnia versank im Meer. In den folgenden Jahrtausenden zerstörten die Mächte der Erosion den Großteil ihres einstigen Reiches – und was sich Wind und Wetter nicht holten, vernichteten die Schoanti. Zuerst kamen sie in die Region des heutigen Korvosa, um sicherzustellen, dass alle Erinnerungen an die verhassten Runenherrscher begraben blieben, allerdings machten sie dabei ihre Arbeit so gut, dass sie nach mehreren Generationen vergessen hatten, weshalb sie sich überhaupt in dieser Ecke der Welt niedergelassen hatten. Schließlich erinnerten sie sich nur noch, dass die merkwürdige Hauptpyramide eine Stätte des uralten Bösen markierte. Als eine der Schoanti-Schamaninnen vom Kreuzzug gegen Kazavon zurückkehrte, schienen die rätselhaften Kammern, welche ihr Stamm unter der Pyramide gefunden hatte, als perfektes Versteck für Kazavons Zähne.

NACHFORSCHUNGEN

Vorsichtige SC könnten Informationen über Schloss Korvosa sammeln, ehe sie einfach zur Vordertür marschieren. Leider hat aber Ileosa ihren neuen Seneschall Togomor gleich nach dessen Ernennung damit beauftragt, alle bekannten Karten und Baupläne beschlagnahmen und alle Diener und Wachen im Ruhestand ermorden zu lassen, welche über umfangreiches Wissen über den Grundriss des Schlosses verfügten. Togomor tat sein Bestes, sodass es fast unmöglich ist, eine Karte des Schlossinneren aufzutreiben oder auch nur eine akkurate Beschreibung eines Ortskundigen zu erlangen. Den SC stehen jedoch wahrscheinlich drei Quellen zur Verfügung: Neolandus, Sabina und Trinia.

Allgemeinwissen: Es ist recht einfach, grundlegende Informationen über den Schlosshof zu erhalten, da diese Bereiche einsehbar sind. Viele Bürger Korvosas, darunter auch viele der Rebellen, verfügen über Wissen hinsichtlich des zweiten Stocks, was die Haupttreppe (Bereich **A12**), die Eingangshalle (Bereich **A46**), das Vorzimmer (Bereich **A51**) und den Thronsaal (Bereich **A52**) betrifft – die SC waren selbst in diesen Bereichen im Laufe des 1. Kapitels des Abenteuerpfades. Cressida und ein paar Stadtwachen kennen die restlichen Kammern des zweiten Stocks, waren aber nie auf den höheren oder tieferen Stockwerken.

Neolandus, Sabina und Trinia: Während Trinia König Eodreds II. Gemälde malte, wurde sie stets in den dritten Stock hinaufgeführt; sie kann den SC daher eine Karte der direkten Route von der Eingangshalle (Bereich **A46**) zur Kunstgalerie (Bereich **A49**) zeichnen. Ebenso kann sie die Zelle beschreiben, in welcher sie auf ihre Hinrichtung gewartet hat (Bereich **A22**), allerdings waren ihr außerhalb des Kerkers stets die Augen verbunden.

Neolandus und Sabina verfügen über weitaus größeres Wissen hinsichtlich des Schlosses. Sie können die SC mit einer recht detailreichen Karte des Schlosses versorgen, Geheimtüren und -kammern eingeschlossen, damit sie ihren Angriff planen können. Natürlich ist die Kenntnis der Pläne nur ein Teil der Lösung.

Neolandus kann keine nützlichen Informationen über die gegenwärtigen Wächter liefern, dafür ist er dem Schloss schon zu lange fern gewesen. Sabina dagegen kann den SC Informationen über viele der wichtigen NSC geben, mit denen sie es zu tun bekommen werden. In den letzten Monaten hatte sie zunehmend Zeit außerhalb des Schlosses verbracht, zudem hat sie kaum Räumlichkeiten außerhalb des zweiten und dritten Stocks betreten. Sie weiß, dass Ileosa Teufel als Helfer rekrutiert hat, aber nicht, wie die Königin dies geschafft hat – ursprünglich dachte sie an eine Verbindung zur Acadamae, allerdings verliefen ihre entsprechenden Nachforschungen ins Leere. Sie weiß, dass Ileosa einige große Höllenhunde als Haustiere hält, ein Horndämon namens Mavrokeras die Türme bewacht (wenn auch nicht, wo er genau lauert) und dass drei Klingenteufel, welche als die Kinderknechter bekannt sind, sich zunehmend nervtötender und störender verhalten. Der Lügenteufel Sermignatto dagegen hat sich ihr nie gezeigt. Zudem weiß Sabina, dass einige Angehörige der Roten Mantis Teile des dritten Stocks für sich beanspruchen und dass eine mächtige neue Anführerin aus dem fernen Süden angekommen ist, um die Assassinen nach den jüngsten Problemen neu zu organisieren; allerdings hat Sabina den Kontakt zu den Attentätern gemieden und weiß kaum etwas über sie. Letztendlich erklärt sie, dass Ileosa in letzter Zeit immer kälter und



grimmiger geworden sei und in den letzten Wochen ihre Gemächer kaum verlassen habe. Seitdem sie ihre „hässliche neue" Krone trage, hätte sie auch nicht mehr Sabina um deren Gesellschaft gebeten. – Sabina hat sich inzwischen eingestanden, dass Ileosa sie wahrscheinlich nie geliebt hat, was letztendlich auch dazu geführt hat, dass sie sich gegen die Monarchin wendet.

A SCHLOSS KORVOSA

Schloss Korvosa wurde aus schwarzem Marmor errichtet. Wände und Decken bestehen aus Stein, allerdings wurden ein großer Teil des dritten Stocks und ein Gutteil des Dachbodens aus Holz errichtet. Die Dächer sind mit polierten Messingziegeln gedeckt. Viele Räume weisen Schießscharten und größere Fenster auf, wobei letztere mittels Stangen und Gittern geschützt sind. Sofern nicht anders vermerkt bestehen die Türen aus kräftigem Holz (Härte 5, 20 TP, Gegenstand zerschmettern-SG 23) und können abgeschlossen werden (Mechanismus ausschalten-SG 40) – die meisten sind aber unverschlossen. Die Deckenhöhe beträgt in der Regel 6 m. Die Karten des Schlosses findest du auf den Seiten 349 und 356. Der Blick auf den Schlosshof und die Umgebung aus der Vogelperspektive auf Seite 349 zeigt die Hauptbestandteile des Komplexes. Diese Bereiche werden zwar ständig von Wachen im Auge behalten, sind aber gegenwärtig größtenteils verlassen und können heimlich vorgehenden Gruppen Deckung bieten.

1. Öffentlicher Schlosshof: Diese Terrasse dient eigentlich als Festgelände; hier findet die Hinrichtungsszene am Ende des 1. Kapitels statt.

2. Große Mastaba: Diese uralte thassilonische Pyramide dient als Grundfeste des Schlosses.

3. Das Schloss: Das Innere von Schloss Korvosa wird auf den folgenden Seiten im Detail vorgestellt. Beachte, dass Schloss Korvosa wie eine normale Gewölbeerkundung aussehen könnte, dies aber nicht ist. Da die SC von ihren Verbündeten (insbesondere Sabina und Neolandus) Einzelheiten über das Schlossinnere erfahren können, ist der Grundriss kein Geheimnis – der Fokus sollte daher auf den Bewohnern liegen und nicht auf der Erkundung. Behandle Schloss Korvosa als Schauplatz ausgedehnter Begegnungen mit zahlreichen Gegnern. Nutze die Mauern, um die Kämpfe überschaubar zu halten, statt den SC so nur bestimmte Routen vorzugeben. Sei auch nicht enttäuscht, falls die SC in den Thronsaal teleportieren und die Königin angreifen, sich aber nie mit den anderen Stockwerken befassen. Natürlich entgehen ihnen so Schätze, Hinweise und Erfahrungspunkte, du solltest sie aber dennoch selbst ihr Vorgehen bestimmen lassen. Lass sie selbst entscheiden, wo und wie sie die Liste der ihnen gesetzten Ziele abarbeiten wollen. Die SC kämpfen nicht mehr gegen altersschwache Bandenanführer und sind auch nicht mehr die Laufburschen der Stadtwache – sie sind nun (hoffentlich) Helden, also hab keine Sorge und lass sie die Handlung mitbestimmen.

4. Große Rampe: Die Große Rampe ist ein Bauwerk jüngeren Datums und wurde errichtet, damit Wagen zum Schloss hinaufgefahren werden können

5. Gartenterrassen: Die kleinen, aber sehr schönen Grünbereiche wurden von Königin Dominia in Auftrag gegeben.

Hineingelangen

Schloss Korvosa ist ein großes Gebäude und verfügt über mehrere Zugänge, von denen die meisten, aber nicht alle bewacht werden. Sabina kann den SC die folgenden möglichen Eingänge nennen, warnt sie aber, dass angesichts ihres Verrates wahrscheinlich neue Fallen aufgestellt und die Patrouillenpläne geändert wurden.

Eingänge: Es gibt zahlreiche Wege, durch Türen, Fenster, Schießscharten und sogar Kamine oder Abflussrohre ins Schloss zu gelangen. Einige Varianten erfordern gasförmige Gestalt oder das Lösen von Gittern und ähnliches, und bei den meisten Zugängen sind Wachen in der Nähe postiert. Weise Charaktere spähen Eingänge aus, ehe sie sie benutzen. Sollten die SC Sabina um Rat fragen, empfiehlt diese den geheimen Zugang über die Rüstkammer (Bereich **A28**); sollten die SC planen, im Schutz der Unsichtbarkeit fliegend ins Schloss zu gelangen, verweist Sabina stattdessen auf das Loch im Boden von Bereich **A79**.

Teleportation: Sofern die SC über ihre Verbündeten an eine Karte kommen, könnten sie auch einfach einen Raum wählen, in den sie hinein teleportieren. Eine von Sabina oder Neolandus gezeichnete Karte ist genau genug für eine Blindteleportation mittels *Dimensionstür* oder *Mächtiges Teleportieren* – diese Methode ist im Grunde der sicherste und effektivste Weg, um das Schloss zu betreten.

Ätherisches Eindringen: Auf der Ätherebene einfach ins Schloss hinein zu spazieren mag wie ein guter Plan klingen, erzwingt aber eine frühzeitige Begegnung mit Sermignatto – und auf diesen Kampf könnten die SC nicht vorbereitet sein (siehe Bereich **A59**).

Hinweise zu den Verteidigungsmaßnahmen: Schloss Korvosas Verteidigungen wirken recht lächerlich, wenn mächtige Eindringlinge wie die SC hineingelangen wollen. Dies ist Absicht. Da Königin Ileosa alles, was sie benötigt, zur (weitaus besser verteidigten) Versunkenen Königin (siehe Teil 3) geschafft hat, hat sie auf dem Schloss nichts Wichtiges zurückgelassen. Natürlich gibt es auf dem Schloss noch Informationen und Ressourcen, welche den SC helfen könnten, allerdings hält Ileosa selbst sie für relativ nutzlos. Indem die SC das Schloss betreten und verlassen können, ohne viele Ressourcen zum Überwinden von Verteidigungsmaßnahmen aufwenden zu müssen, können sie sich auch wie die mächtigen Helden fühlen, zu denen sie im Laufe der Kampagne geworden sind. Die wahre Herausforderung im Schloss sind die Hauptkämpfe gegen mächtige Bewohner, nicht gegen die Verteidigungsanlagen. Du kannst die Verteidigungsmaßnahmen natürlich verstärken, solltest aber nicht vergessen, dass die SC gerade erst Narbwall hinter sich und die Versunkene Königin noch vor sich haben, daher ist es durchaus in Ordnung, wenn sie ihre ganzen Ressourcen nicht schon aufwenden müssen, nur um das Schloss zu betreten.



PALASTGARDISTIN DER GRAUEN JUNGFERN

Patrouillen

Drei Arten von Wachen patrouillieren regelmäßig im Schloss: Erinnyen, Graue Jungfern und Assassinen der Roten Mantis. Hinzu kommt der Geist von Venster Arabasti, Eodreds Halbbruder, welcher in den Obergeschossen spukt.

Erinnyen: Im unteren Wachraum (Bereich **A17**) sind sechs Erinnyen im Erdgeschoss des Schlosses positioniert. Die Teufelinnen nutzen ab und an *Mächtiges Teleportieren*, um andere Räume auf diesem Stockwerk zu betreten und sich dort jeweils ein paar Minuten umzusehen und sicherzugehen, dass alles in bester Ordnung ist. Sobald eine Erinnye Eindringlinge erspäht, beginnt sie sofort, andere Teufel, Togomor und weitere Schlosswächter

telepathisch zu alarmieren, sodass binnen Sekunden im Schloss völlige Alarmbereitschaft herrscht.

Graue Jungfern: Insgesamt halten sich 26 Palastgardistinnen der Grauen Jungfern im Schloss auf. Sobald Sabina dem Orden den Rücken zukehrt, um sich mit den SC zu verbünden, übernimmt Vavana Dhatri das Kommando, Ischanis Schwester, die sogenannte „Hüterin der Treue" der Organisation (siehe Bereich **A52**). Vavana geht nicht auf Patrouille, wohl aber die 12 Grauen Jungfern in den Wachunterkünften (Bereiche **A30** und **A38**). Eine Patrouille der Grauen Jungfern besteht aus vier Palastgardistinnen, welche sich als Gruppe im Uhrzeigersinn durch alle unverschlossenen Bereiche des Schlosses bewegen und in jedem Raum einige Runden verbleiben, um sicherzugehen, dass alles in Ordnung ist. Jeweils eine Patrouille ist ständig im ersten und im zweiten Stock unterwegs. Du kannst die SC auf eine Patrouille stoßen lassen, wenn die Dramaturgie dies erfordert, ansonsten besteht eine Chance einer Begegnung von 10% alle 5 Minuten. Beachte, dass eine Patrouille aus vier Gardistinnen nur eine Begegnung mit HG 12 ist, welche die SC nicht sonderlich gefährden dürfte – es könnte aber ganz anders aussehen, wenn eine Patrouille Alarm schlägt oder zu einem bereits laufenden Kampf hinzustößt.

PALASTGARDISTINNEN DER GRAUEN JUNGFERN (4) HG

EP je 4.800

Menschliche Kämpferin 9

RB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 23 (+1 GE, +10 Rüstung, +3 Schild)

TP je 99 (9W10+45)

REF +5, **WIL** +5, **ZÄH** +11; +2 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Langschwert +1*, +15/+10 (1W8+7/17–20)

Fernkampf *Kompositlangbogen +1*, +12/+7 (1W8+4/×3)

Besondere Angriffe Waffentraining (Schwere Klingenwaffen +2, Bögen +1)

TAKTIK

Im Kampf Graue Jungfern ziehen den Nahkampf vor, sind aber auch ausgebildet, ihre Schwestern mit Fernkampfwaffen zu unterstützen, sollten sie nicht in den Nahkampf gehen können.

Moral Palastgardistinnen kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 12, **KO** 18, **IN** 10, **WE** 8, **CH** 14

GAB +9; **KMB** +11 (Ansturm +13); **KMV** 22 (24 gegen Ansturm)

Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schildwall [EXP], Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Kritischer Treffer (Langschwert), Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert)

Fertigkeiten Einschüchtern +14, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 2

Ausrüstung *Ritterrüstung +1, Schwerer Stahlschild +1, Kompositlangbogen +1* (+2 ST) mit 20 Pfeilen, *Langschwert +1, Resistenzumhang +1*, 31 PM, 4 GM

Rote Mantis: Nach ihrer Niederlage gegen die SC im Schädelgewölbe im 4. Kapitel flohen die überlebenden Assassinen in der Stadt auf das Schloss. Die Königin übergab ihnen großzügig den dritten Stock als neues Versteck, bis man eine neue Operationsbasis anderswo sichern kann. Schon bald darauf traf die Vorgesetzte der früheren Anführerin Zinnober von der Insel Mediogalti ein – Herrin Kayltanya, eine gnadenlose Meuchlerin, welche die Operation in Korvosa retten will. Kayltanya und ihre übrigen acht Assassinen (plus eventuelle Überlebende aus dem Schädelgewölbe) hoffen, die Sache erfolgreich zu Ende bringen und dann zur Blutroten Zitadelle zurückkehren zu können. Die Assassinen kontrollieren den größten Teil des dritten Stocks des Schlosses, wo sie durch die Schatten huschend die Gänge patrouillieren. Fünf Assassinen der Roten Mantis ruhen sich stets in Bereich **A72** aus. Jede Brücke (Bereiche **A83a** und **A83b**) und der Laufsteg (Bereich **A71**) werden von jeweils einem Assassinen patrouilliert.

ASSASSINEN DER ROTEN MANTIS (4) HG 8

EP je 4.800

TP je 78 (siehe Seite 144)

Venster: Man kann den Geist des unehelichen Halbbruders König Eodreds II. zwar kaum als Patrouille bezeichnen, dennoch ist er begrenzt imstande zu bemerken, wenn neue Leute das Schloss betreten. Ab und an nimmt er zu den SC Kontakt auf, um sie zu seinem Kerker in Bereich **A89** zu führen, auch wenn er ihnen nur zuflüstern kann (lass einen SC einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 ablegen, um ein kurzes Flüstern à la „...rettet mich..." oder „...Spielzimmer..." zu hören), hinzu kommen mindere Manifestationen (siehe z.B. Bereich **A69** oder **A88**) und Traumbotschaften (sofern die SC im Schloss schlafen, doch auch dann sind seine Träume verwirrend, träumt der jeweilige SC doch, Ileosa käme, um ihn zu verführen, damit er seinen Bruder, den König, vergiftet). Mit Venster irgendwie Kontakt aufzunehmen, steht nicht auf der Liste, die Cressida den SC übergibt (sie weiß nicht, dass er im Schloss spukt), dennoch sollten die SC sich um ihn kümmern, da der Geist ihnen vieles zu berichten hätte.

GEWÖLBE

Nur wenige wissen um die Existenz dieses Untergeschosses des Schlosses – traditionell war die Kenntnis auf die königliche Familie, den Seneschall und ein paar hochrangige Offiziere des Militärs beschränkt. Die Schoanti hielten diese Kammern für unheilig und selbst die Baumeister und Bewohner des modernen Korvosa betrachteten die Kammern als finster und bedrückend. Das Gewölbe wurde daher hauptsächlich als Lager für Reichtümer und als Grabstätte der Toten genutzt, wobei gegenwärtig

kaum noch Wertvolles vorhanden ist. Nachdem Ileosa die Schatzkammern geplündert hatte, hatte sie keine Verwendung mehr für sie. Die Reste des Vermögens des Hauses Arabasti wurden größtenteils zur Versunkenen Königin gebracht (siehe Bereich **B2** auf Seite 382).

Daher sind die Gewölbe von Schloss Korvosa vielleicht das sicherste Versteck überhaupt im Komplex. Die Deckenhöhe beträgt in den Gängen 4,50 m und 9 m in den großen Kammern.

A1 Gewölbe der Zähne

Die Geheimtür zu diesem Raum steht offen. Die Luft drinnen fühlt sich kalt und klamm an. Der Boden, die Wände und die Decke sind mit hellbraunen Fliesen bedeckt, welche sanfte geometrische Muster bilden. Im Südwesten steht ein uralter Behälter auf einem kleinen Steinpodest.

In diesem Raum wurden Kazavons Zähne jahrhundertelang verwahrt. Die Kälte in der Luft ist alles, was von den uralten Relikten noch als Nachhall verbleibt. In dem kassettenförmigen Behälter lagerten die Zähne; nun ist er leer, doch ein Blick genügt, um zu erkennen, dass sich mehrere reißzahnförmige Schatten in die Innenseite eingebrannt haben.

A2 Geleerte Schatzkammer

Die hohe Decke dieser riesigen Kammer wird von Säulen mit Dornenmotiven geschmückt. Auf dem Fußboden stehen leere Schatztruhen, umgestürzte Urnen und andere Behälter. Hier und da steckt eine Münze in einer Ritze oder glitzert ein kleiner Edelstein halb von einem Gefäß verdeckt.

Schätze: Insgesamt sind in dieser Kammer noch 23 PM, 53 GM und 3 rissige Granate (jeweils etwa 30 GM wert) zu finden – der restliche Schatz wurde in die Versunkene Königin geschafft (siehe Bereich **B2**).

A3 Königliche Krypten

Begräbnisnischen ziehen sich entlang der Wände dieser großen Krypta, allerdings enthalten nur fünf der sieben Nischen auch Sarkophage.

Diese Krypta war einst Sorschens Lieblingsgespielen vorbehalten, dient nun aber als Grabstätte für die Monarchen Korvosas. In jeden der fünf Sarkophage ist der Name eines verstorbenen Königs oder einer toten Königin eingraviert. Beginnend mit dem westlichsten Sarkophag und dann im Uhrzeigersinn vorgehend liegen hier Fürst Arbust, König Eodred I., Königin Dominia, König Eodred II. und – fernab der anderen – König Cardraith begraben. Untersucht man die Sarkophage, erkennt man, dass alle erst kürzlich geöffnet wurden – kurz nach dem Tod ihres Gatten, Eodred II., brach Ileosa alle auf, um wertvolle Grabbeigaben zu plündern. Die Leichen in den ältesten vier Sarkophagen sind vertrocknet mit ledriger Haut (und lange tot), während in Eodreds II. Sarkophag ein Schock auf die SC wartet, liegt dort doch nicht nur die Leiche des Königs. Ileosa hat Dutzende zermalmte, tote Blutmücken in den Sarg ihres Gatten gelegt als letzte Beleidigung des Mannes, welcher aufgrund seiner verschwenderischen Lebensweise auch als der Blutmückenkönig bekannt gewesen war.

Mit Toten sprechen führt zu keinen Hinweisen auf Ileosas Beteiligung am Tod des Königs, da dieser seine Gattin keiner bösen Tat verdächtigte. *Auferstehung* und dergleichen sind ebenfalls fruchtlos – Eodred II. wurde von Pharasma gerichtet und hat seinen Platz im Großen Jenseits gefunden, sodass die Magie der Sterblichen ihn nicht mehr zu erreichen vermag.

A4 Leere Gewölbe

Diese sieben Räume ähneln in Größe und Einrichtung Bereich **A1**, besitzen aber keine geheimen Eingänge. Auch hier lagerten Schätze, mit denen Königin Ileosa aber ihre Grausamkeiten und diversen Projekte finanziert hat.

A5 Der Verborgene Weg in die Tiefe

Diese kreisrunde Kammer hat eine 18 m hohe Decke, welche von einer gewaltigen grünlich-grauen Säule in der Mitte getragen wird. Ein Teil der Südostwand ist eingestürzt, sodass gut ein Viertel des Bodens der Kammer von einem 3 m hohen Schutthaufen blockiert wird.

Eine Untersuchung der riesigen Säule in der Mitte ergibt, dass sie sich kühler anfühlt als die Wände. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 45 stößt man auf weitere Seltsamkeiten: Die Säule scheint nicht auf dem Kammerboden zu stehen, sondern diesen zu durchstoßen und quasi ein Loch zu versiegeln. In Wahrheit ist sie ein gewaltiger Stopfen, welcher den Zugang zu den tieferliegenden Gewölben versiegelt, in denen immer noch die untoten und unsterblichen Sklaven der Runenherrscherin Sorschen umgehen. Eine einfache Methode zum Entfernen dieser Säule ist nicht zu erkennen.

Viel tiefer unter Schloss Korvosa gibt es weitere Kammern, die vor 10.000 Jahren angesichts des Erdenfalls von Runenherrscherin Sorschen versiegelt wurden. Unter den Gewölben des Schlosses erstrecken sich vier ausgedehnte Gewölbeebenen; die oberste liegt 150 m unter dem Boden (und 30 m unter der Grundwasser führenden Bodenschicht). Die Hauptbewohner dieser Gewölbe sind mehrere mächtige Vampirsippen, die allesamt zu Lebzeiten Sorschen in unterschiedlichen Positionen gedient haben. Nachdem sie sich aber auf der tiefsten Ebene in Winterschlaf gelegt hatte, begannen diese Vampire zu streiten und sich zu bekriegen. Mittlerweile sind sie uralt, seit Thassilons Fall aber weder hervorgekommen noch mächtiger geworden – als Folge sind sie alle auf die eine oder andere Weise wahnsinnig.

Diese vier tieferen Gewölbeebenen sind zudem ein komplexes Puzzle, welches eines Tages erwachen und Blut auf die unterste Ebene leiten soll, um Runenherrscherin Sorschen langsam aus ihrer Stasis zu erwecken. Eine der mittleren Gewölbeebenen ist eine große Men-


A. SCHLOSS KORVOSA
A4
A4
A10
A11
A2
A3
A4
A10
A1
A4
A4
A6
A5
A4
A4
A7
A10
A9
A8
GEWÖLBE
1 Feld = 1,5 m
ERDGESCHOSS
1 Feld = 1,5 m
A12
A13
A14
A22
A23
A20
A19
A21
A25
A24
A15
A18
A17
A16
NÖRDLICHE SCHLOSSSTRASSE
NÖRDLICHE SENESCHALLSTRASSE
SÜDLICHE SENESCHALLSTRASSE
SÜDLICHE SCHLOSSSTRASSE
1
2
3
4
5
UMGEBUNG
SEITENANSICHT
DACHBODEN
DRITTER STOCK
ZWEITER STOCK
ERSTER STOCK
ERDGESCHOSS
GEWÖLBE
N

agerie fremdartiger und exotischer Tiere und Kreaturen, deren Blut unterschiedliche Elemente der zu Sorschens Erwachen nötigen Kombination enthält. Die tiefste Ebene ist eine gewaltige magische Maschine, welche zur rechten Zeit den Bewohnern der Menagerie das Blut absaugen soll. Gebundene Dämonen und Konstrukte schuften dort, um die Maschinerie und die Blutkanäle frei, sauber und zur Aktivierung bereit zu halten, auch wenn es vielleicht nie zu dieser Aktivierung kommen wird. Diese tieferliegenden Ebenen liegen aber jenseits des Umfanges dieses Abenteuerpfades.

A6 Geheime Treppe

Diese Wendeltreppe führt 21 m nach oben nach Bereich A24.

A7 Uralter Wachposten

Ein Durchgang nach Südwesten wurde nach nur wenigen Schritten zugemauert. Allerdings befindet sich ein menschengroßes Loch in der uralten Ziegelmauer.

Die Ziegelmauer im nach Bereich **A8** führenden Gang wurde errichtet, nachdem die chelischen Eroberer der Region dort auf eine tödliche Falle gestoßen waren. Da sie diese nicht entschärfen konnten und nicht weitere Tote beim Versuch riskieren wollten, sie zu zerstören, entschieden sie sich, den Korridor zuzumauern. Ileosa ließ die Mauer einreißen und opferte mehrere Diener bei der Erkundung der Kammer dahinter, entschied sich aber, den Bereich zu ignorieren, als sie erkannte, dass dort nur der Tod lauerte.

A8 Schillernde Statuen (HG 16)

Die Wände dieser gestreckten Kammer sind mit Basreliefs geschmückt, welche einen großen Marktplatz in einer geschäftigen Stadt zeigen. Der Boden ist mit Trümmern und Keramik-, Glas- und Bronzefragmenten übersät, als hätte jemand vor langer Zeit hunderte von Behältern zerschlagen. Im Südwesten befinden sich vier Nischen, in jeder steht die Statue eines knienden Dieners mit einem übergroßen Kopf, allerdings sind die Statuen zu verfallen, als dass man mehr erkennen könnte.

Dieser Gang diente als Vorzimmer zur Krypta von Sorschens erstem Gefährten. In einer seltenen Zurschaustellung von Zuneigung befahlt die Runenherrscherin die Erschaffung dieser vier Statuen als Falle für jeden, der die Gruft schänden wollte.

Falle: Fällt Licht auf die Statuen, beginnen sie zu leuchten. Eine Runde später spüren alle Charaktere in Bereich **A8** die Berührung eines weitaus mächtigeren und überwältigenden Verstandes – bereits dieser kurze Kontakt könnte potentiell jeden im Raum gelähmt vor Ehrfurcht und dem Gefühl von Winzigkeit an Ort und Stelle bannen. In der Folgerunde löst sich die leuchtende Energie von der Statue und formt eine Gruppe von vier Leuchtenden Kindern aus, welche von Sorschens uralter Magie herbeigerufen wurden, um jene zu vernichten, die in die Ruhstätte ihres ersten Gefährten eindringen wollen.

LÄHMENDER PULSSCHLAG **HG 16**

EP 76.800

Art Magie; **Wahrnehmung** SG 33; **Mechanismus ausschalten** SG 33

EFFEKT

Auslöser Nähe (jede Lichtquelle); **Verzögerung** 1 Runde; **Rücksetzer** Automatisch (nach 2 Minuten)

Effekt Zaubereffekt (*Massen-Person festhalten*, ZS 20; WIL, SG 23, keine Wirkung; betrifft alle Kreaturen in Bereich **A8**) und Herbeizauberung von vier Leuchtenden Kindern (die herbeigezauberten Leuchtenden Kinder verschwinden nach 20 Runden, wenn die Falle sich zurücksetzt)

LEUCHTENDE KINDER (4) **HG —**

TP je 152 (*MHB II*, S. 160)

A9 Kusasfas Gruft

Die Decke dieser Kammer ist mit Mosaiken bedeckt, welche ein gewaltiges Sternenbild aus siebenzackigen Sternen zeigen. Im Nordosten steht ein riesiger Sarkophag aus Kalkstein. Der Sarkophag ist offen, sein schwerer Deckel liegt in drei Teile zerbrochen auf dem Boden. In den Deckel ist das Bildnis eines würdevollen Mannes mit einem trommelförmigen Hut eingraviert.

Dies war die Gruft Kusasfas, des ersten Gefährten der Runenherrscherin Sorschen. Der Kalksteinsarkophag enthält einen zweiten Sarg aus Basalt; auch dieser ist offen, der Deckel liegt in viele Trümmer zersplittert in der nördlichen Ecke des Raumes. Eine Untersuchung des Inneren führt zu der beunruhigenden Erkenntnis, dass Basaltsarg und Sarkophag von innen her aufgebrochen wurden. Es gibt keine Spuren des Insassen.

A10 Eingestürzter Gang

Drei aus diesen Kammern fortführende Gänge sind schon vor langer Zeit eingestürzt. Versuche früherer Herrscher, diese Gänge freizulegen, haben nur zu weiteren Einstürzen und Todesfällen geführt, bis man schließlich die Gänge in Ruhe gelassen hat.

A11 Vensters Grab

Der Zugang zu diesem Lagerraum wurde mit einer völlig neuen Ziegelmauer verschlossen. Man kann sie mit etwas Arbeit aber einreißen (Härte 8, 60 TP, Gegenstand zerschmettern-SG 30). Sobald ein Loch in die Mauer geschlagen wird, dringt heftiger Verwesungsgestank aus der Öffnung.

Eine teilweise verweste Leiche, deren Mund in einem schmerzvollen Todesschrei aufgerissen ist, liegt zusammengesunken auf der anderen Seite der frischen Mauer im Eingang dieses ansonsten leeren Raumes. Die Leiche trägt hochwertige, purpurne Kleidung; es handelt sich um

einen dünnen, bärtigen Humanoiden mit spitzen Ohren und schwachen, aus der Stirn ragenden Ziegenhörnern.

Dies ist die Leiche Venster Arabastis, des unehelichen Halbbruders des verstorbenen Königs und eines von Ileosas ersten Opfern. Ganz ihrem Wesen entsprechend, nahm Ileosa Venster alle Wertsachen ab, ehe sie ihn hier einmauerte, wo er letztendlich verdurstete. Vensters Geist sucht die oberen Bereiche des Schlosses heim; wenn die SC seine Unterstützung erlangen wollen, müssen sie seine Leiche bergen – siehe auch Bereich **A89**.

ERDGESCHOSS

Das Erdgeschoss von Schloss Korvosa ist von massiven Mauern umgeben. Mit Ausnahme der Kapelle gibt es nur ein paar wenige Schießscharten, welche Sonnenlicht hineinlassen, daher werden die meisten Räume von Lampen mit *Dauerhaften Flammen* erhellt.

A12 Haupteingangstreppe

Eine breite Treppe führt an der Seite des Schlosses nach oben. Sie führt unter dem Torbogen eines Torhauses hindurch und endet an einem quadratischen Absatz, wo man sich nach rechts wenden muss, um das Haupttor zu erreichen.

Wenn die SC die Haupttreppe benutzen, erlangen sie die Aufmerksamkeit zahlreicher Verteidiger des Schlosses zugleich. In Bereich **A54** sind fünf Graue Jungfern stationiert, welche Tag und Nacht die Treppe bewachen. Ferner hat Togomor einen permanenten *Alarm* auf die Treppe gewirkt. Sollten die Grauen Jungfern Alarm geben oder der *Alarm* ausgelöst werden, beginnt Togomor, seine Vorbereitungszauber zu wirken (siehe Bereich **A44**), dann reist er mittels *Dimensionstür* nach Bereich **A45**, um den SC einen angemessenen Empfang zu bereiten (siehe dort). Die Grauen Jungfern in Bereich **A54** warten mit dem Angriff, bis die SC Bereich **A26** betreten. Sollten die SC Bereich **A26** fliegend oder kletternd umgehen, eröffnen die Grauen Jungfern stattdessen sofort den Beschuss durch die Schießscharten.

A13 Kapelle

Die großen Holztüren, die von draußen in die Kapelle führen, wurden von Togomor mit einem *Arkanen Schloss* (ZS 16) gesichert.

Diese große Kammer ist kunstvoll und ausgiebig geschmückt. An den Wänden hängen zahlreiche Wandteppiche und zwei lange Bänke sind einer kleinen Kanzel zugewandt. In einer Nische in der Mitte der Südwestwand steht die Marmorstatue eines hochgewachsenen Mannes mit ausgestreckten Armen, als wolle er seine Gemeinde willkommen heißen. Die beiden Buntglasfenster sind hoch und breit und zeigen denselben Mann. Alles ist dick von Staub bedeckt und in den Ecken hängen dichte Spinnweben.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 15 identifiziert man den Mann auf den Fenstern und die Statue als den toten Gott Aroden. Ursprünglich sollten in dieser Örtlichkeit Gläubige der Unterschicht Führung und Anleitung erfahren, doch nachdem mehrere richtige Tempel in der Stadt gebaut worden waren, wurde die Kapelle zunehmend weniger benutzt. Nach Arodens Tod blieb die Kapelle schließlich leer – und seit Ileosas Thronbesteigung wird sie nicht einmal mehr gereinigt.

A14 Brunnenkammer

Verblasste Wandteppiche hängen an den Wänden dieses Raumes. Ein leeres, halbrundes Steinbecken steht an der südöstlichen Wand, an der südwestlichen Wand steht eine niedrige Bank.

Die Tür zum Treppenhaus ist verschlossen, die Treppe dahinter führt hinab nach Bereich **A40**.

A15 Treppe des Uhrenturmes

Diese breite Treppe gehört zum höchsten Turm des Schlosses; sie führt bis nach Bereich **A92** hinauf und verfügt auf jeder Etage über einen Treppenabsatz.

A16 Wäscherei

Die Luft dieses Raumes riecht nach Seife und Lavendel. Ein großes Waschbassin dominiert den Südosten des Raumes. Überall sonst stehen zahlreiche Wäschestände, Schemel, Tische mit Nähzeug und Schneiderpuppen. In der gegenüberliegenden Wand befindet sich ein erkalteter Kamin.

Dieser Raum wurde als Wäscherei und zuweilen auch als Schneiderei genutzt. Er enthält alle Werkzeuge und Rohmaterialien für diese Arbeiten.

A17 Unterer Wachposten (HG 14)

Diese geräumige Wachkammer enthält einen großen Kamin, einen zentralen Tisch und zahlreiche Waffen- und Rüstungsständer – alle leer.

Kreaturen: Die Wächter dieser Etage des Schlosses wurden hier auf Anweisung Ileosas von Sermignatto positioniert. Es handelt sich um sechs Erinnyen. Die Teufelinnen verbringen den Gutteil ihrer Zeit hier mit Plaudern und dem Foltern armer Opfer – Dissidenten, Obdachlose und andere Unruhestifter, welche die Grauen Jungfern auf den Straßen Korvosas ergreifen. Die Erinnyen sind recht begabt darin, ihre Opfer am Leben zu halten, doch letztendlich stirbt jeder unter ihren „zarten" Händen und wird dann an den Drachen Zarmangarof verfüttert. Seit die Erinnyen ihr letztes Spielzeug hatten, sind bereits einige Tage vergangen, sodass sie nun furchtbar gelangweilt sind.

Bestimme mit 1W6 die Anzahl der anwesenden Erinnyen bei Eintreffen der SC; passe das Ergebnis gegebenenfalls an, sollten die SC bereits Erinnyen besiegt haben. Nichtanwesende Teufelinnen patrouillieren dieses Stockwerk des Schlosses.

Sobald ein Kampf beginnt, alarmieren die Erinnyen mittels Telepathie ihre Schwestern, welche in der nächsten Runde mittels *Mächtiges Teleportieren* eintreffen, sobald sie am Zug sind. Zugleich alarmieren die Erinnyen auf dieselbe Weise rasch alle anderen Verteidiger des Schlosses, sodass im Schloss höchste Alarmstufe herrscht.

Beachte: Wenn die SC erstmals das Schloss angreifen, hält sich in diesem Raum auch eine von Ileosas Furien (eine mächtigere Erinnye) auf; sobald diese vom Angriff der SC erfährt, teleportiert sie zur Versunkenen Königin zurück, um Ileosa zu berichten. Sollten die SC diese Furie hier überraschen, so bleibt sie nicht zum Kämpfen, sondern teleportiert sogleich fort (so du ihre Spielwerte dennoch benötigst, findest du sie auf Seite 386).

VERBESSERTE ERINNYEN (6) **HG 9**
EP je 6.400
TP je 112 (*MHB* 295, 252)

A18 Gerichtskammer (HG 14)

Diese große Kammer riecht nach altem Holz. Sie enthält einen langen Tisch mit vier Holzstühlen auf der einen und einem einzelnen Schemel auf der anderen Seite. An den Wänden stehen neben diversen Fesselungsmechanismen verschiedene Folterwerkzeuge, darunter eine Streckbank, eine Eiserne Jungfrau und eine komplexe Flaschenzugmaschinerie.

Diese Gerichtskammer wurde erst nach Togomors Ernennung zum Seneschal des Schlosses mit dieser makaberen Sammlung von Foltergeräten ausgestattet. Vorher war es ein weitaus harmloseres Verhörzimmer.

Kreaturen: Einer von Togomors Triumphen wacht in dieser Kammer – ein grausames und hasserfülltes Konstrukt, das als Akaruzug bezeichnet wird. Diese golemartige Kreatur steht bewegungslos an der Südwestwand und scheint nur ein grauenhafter Rahmen zu sein, in dem Ischani Dhatri hängt, welcher auf dem Monster gekreuzigt wurde. Sobald die SC den Raum betreten, beginnt der Akaruzug sich zu bewegen und schlurfend zum Leben zu erwachen, während Ischanis Leiche geistlos vor Schmerzen zu brüllen beginnt.

AKARUZUG **HG 15**
EP 51.200
TP 220 (siehe Seite 466)

Entwicklung: Ischani ist tot. Sollten die SC den Akaruzug besiegen und seine Leiche bergen, können sie den Priester Abadars mittels *Tote erwecken* oder ähnlicher Magie ins Leben zurückholen. Der arme Bursche schreit und weint vor Trauer, wenn er wiederbelebt wird, gewinnt aber bald seine Haltung zurück und erzählt den SC seine traurige Geschichte: Nachdem er vernommen hatte, dass seine Schwester Vavana Dhatri noch am Leben sei und sich den Grauen Jungfern angeschlossen habe (vielleicht hat er dies auch von den SC erfahren, so sie diese Information während des Überfalles auf das Schädelgewölbe erlangt haben), nahm er mittels einer *Schriftrolle: Verständigung* zu ihr Kontakt auf. Sie antwortete auf eine Weise, dass er befürchtete, sie könnte gegen ihren Willen festgehalten werden – tatsächlich aber wurde er nur zum Schloss gelockt und dort gefangen genommen. Ischani weiß nun, dass seine Schwester für ihn unrettbar verloren und nicht mehr zu läutern ist, hat sie ihn doch persönlich an den Akaruzug gefesselt und dann geopfert. Dennoch trägt er ihr nichts nach. Er will keine Rache, sondern nur fort aus dem Schloss. Sollten die SC ihm ihre Ziele offenlegen, bittet er lediglich, dass sie Vavana nicht leiden lassen, warnt sie aber auch, dass sie seiner Schwester nicht vertrauen können – denn wenn sie imstande war, ihren eigenen Bruder zu opfern, welchen Verrat könnte sie dann erst an jenen verüben, welche der Organisation derart viel Ärger machen, die aufzubauen sie geholfen hat?!

Abgesehen von dieser Information kann Ischani den SC nichts über die Verteidiger des Schlosses sagen – er traf sich mit seiner Schwester in der Kapelle (Bereich **A13**), wurde dort aber niedergeschlagen, erwachte in dieser Kammer und starb. Allerdings verfügt er über eine wichtige Information: Er weiß, dass Königin Ileosa nicht auf dem Schloss weilt und dass die als sie auftretende Frau eine Art Illusion oder magische Schöpfung ist – dies hat ihm seine Schwester höhnisch offenbart, als sie ihn verriet. Vavana hat ihm aber nicht verraten, wo Ileosa steckt, nur dass sie „an einem Ort großer Macht" sei und „ihre treuen Diener bei ihrer Rückkehr über alle Maßen" belohnen werde.

ISCHANI DHATRI **HG 4**
EP 1.200
TP 36 (siehe Seite 81)

Belohnung: Sollten die SC Ischani von den Toten zurück holen und erfahren, was er weiß, dann belohne sie mit 38.400 EP.

A19 Südlicher Kerker

In der nordwestlichen Hälfte dieses Raumes stehen fünf leere, beengt wirkende Käfige.

Jeder der Käfige ist leer und unverschlossen; Togomor besitzt die Schlüssel und könnte gefangene SC oder NSC hier unterbringen, sobald er glaubt, alle Informationen aus ihnen heraus gefoltert zu haben. Die Käfige sind recht stabil und gut konstruiert. Um das Schloss eines Käfigs zu knacken, ist ein Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 40 erforderlich, zum Aufbrechen ein Stärkewurf gegen SG 28.

A20 Nördlicher Kerker

In der nordwestlichen Hälfte dieses Raumes stehen fünf beengt wirkende Käfige. In einem liegt die Leiche eines Mannes, sie scheint dort schon länger zu liegen.

Dieser Raum ähnelt Bereich **A19**, allerdings ist der Käfig mit der Leiche verschlossen. Die Leiche gehört Gaveten Veen,



dem Kerkermeister des Schlosses. Ileosa fand es amüsant, ihn in einem seiner eigenen Käfige über Monate hinweg gefangen zu halten. Schließlich wurde er wahnsinnig und verhungerte, nachdem man ihn vergessen hatte. Zu Lebzeiten war Gaveten ein Experte der 4. Stufe; sollten die SC auf ihn *Mit Toten sprechen* wirken oder ihn ins Leben zurückholen, kann er ihnen kaum etwas erzählen, das sie noch nicht wissen.

A21 Kammer des Kerkermeisters

In diesem Raum stehen ein Bett, ein Stuhl, ein Schreibtisch, ein Schubladenschrank und eine Lampe. Alles ist in furchtbarer Unordnung.

Dieser früher vom Kerkermeister des Schlosses genutzte Raum wurde seit Monaten nicht mehr benutzt.

A22 Kerkerloch

Diese Einzelzelle enthält einen hölzernen Schemel, ein kleines Wasserbecken und ein schimmliges Strohlager. Die Kammer ist dunkel, kalt und beklemmend – hier gibt es keine Hoffnung.

Diese Kammer ist die abgelegenste Zelle auf ganz Schloss Korvosa und besonderen Gefangenen vorbehalten, die zu lebenslangem Kerker verurteilt wurden. Diese konnten eigentlich nur darauf hoffen, dass jemand anderer das Pech hatte, den König oder die Königin derart zu erzürnen, dass dieser ins Kerkerloch geworfen wurde, während der bisherige Insasse in eine normale Zelle verlegt, entlassen oder hingerichtet wurde – ganz wie es dem gegenwärtigen Herrscher gefiel. Ileosa verwahrte Trinia (oder wen auch immer sie als Sündenbock in Kapitel 1 hinrichten lassen wollte) in dieser Zelle.

A23 Fäkalienschacht

Durch das Schloss führende Abflussrohre bringen in den verschiedenen Toiletten anfallende Fäkalien in diesen Schacht, der regelmäßig von außen von Bediensteten gereinigt wird. Die Bleirohre, die den Schacht mit den diversen Toiletten auf den oberen Stockwerken verbinden, wären ein unbewachter, aber auch einfach widerwärtiger Zugang zum Schloss. Da sie allerdings nur 5 cm durchmessen, müsste man schon der Größenkategorie Mini angehören oder *Gasförmige Gestalt* nutzen.

A24 Holzlager

Dieser Lagerraum enthält einen ordentlichen Stapel Feuerholz, ein Dutzend kleine Talgkrüge und zahlreiche Ölfläschchen.

Die Geheimtür in der Südostwand kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 35 entdeckt werden;

die Treppe dahinter führt hinab nach Bereich **A6** und hinauf nach Bereich **A36**.

A25 Weinkeller

Hauptsächlich leere Weinregale ziehen sich an den Wänden dieses Weinkellers entlang. Auf dem Boden stehen drei große Fässer.

Schätze: Der Großteil der hier einst gelagerten Weine ist längst fort, ein paar Flaschen der besten varisischen und chelaxianischen alkoholischen Getränke sind aber doch noch zu finden, darunter drei Flaschen zwanzig Jahre alten Branntweins der Sorte „Caydens Bester". Jede Flasche ist 200 GM wert.

ERSTER STOCK

Der erste Stock des Schlosses ähnelt dem Erdgeschoss, ist aber hochwertiger möbliert und dekoriert. Es gibt nur wenige äußere Lichtquellen. Im Gegensatz zu tiefer gelegenen Stockwerken sind diese Etage und die darüber liegenden relativ sauber und staubfrei – Sermignatto hat hierfür zwei Dutzend Imps rekrutiert mit dem Versprechen, dass sie gut belohnt werden würden. Die Imps sind feige, bleiben unsichtbar und lassen Eindringlinge in Ruhe, sobald aber ein Kampf beginnt, kannst du nach Belieben opportunistische Imps heran flattern lassen, um abgelenkte SC zu stechen.

A26 Torweg des Torhauses

Wer die Haupttreppe hinauf zum Schloss benutzt, muss diesen Torweg auf dem Weg zum Haupteingang (Bereich **A46**) durchqueren. Dieser Durchgang verbindet zwei Segmente der zum Haupteingang führenden Treppe. Die Höhe des Durchganges beträgt 6 m, er weist vier Mörderlöcher (siehe Bereich **A54**) und ein Fallgitter auf. Wenn die SC nahen, ist das Fallgitter unten (Härte 10, 60 TP, Anheben-SG 25). Es kann in Bereich **A54** hochgezogen werden. Die Grauen Jungfern dort oben warten, bis wenigstens zwei SC in Reichweite kommen, ehe sie durch die Mörderlöcher Grünschleim herab gießen.

A27 Wachposten

Die Tür dieses kleinen Raumes kann nicht verschlossen, wohl aber von innen verriegelt werden (Gegenstand zerschmettern-SG 25, Mechanismus ausschalten-SG 35). Die Tür hat ein geschlossenes Sichtfenster. Drinnen befinden sich nur ein kleiner Tisch und ein Stuhl; dieser Wachposten ist gegenwärtig unbesetzt.

A28 Rüstkammer

Hölzerne Waffenregale fassen verschiedene Waffen, darunter Langschwerter, Dolche und Keulen. In der Raummitte steht ein langer Tisch, unter diesem Tisch liegt eine lange Holzleiter.

Eine geheime Tür in der Südostwand führt in die Schlossaußenmauer, wo eine zweite Geheimtür als Fluchtroute dient. Beide Türen sind stets verschlossen (Mechanismus ausschalten-SG 35) und können mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 35 entdeckt werden. An der Außenseite befindet sich die Tür in 4,50 m Höhe (daher auch die Leiter unter dem Tisch).

Die Waffen in den Regalen sind nichtmagische Waffen und auch keine Meisterarbeiten. Sollten die SC nach bestimmten Waffen suchen, können sie nach ein paar Minuten jede beliebige nicht-exotische Waffe finden.

Togomor weiß um die Geheimtür hier und hat die Außentür mit einem stillen mentalen *Alarm* belegt. Sollte dieser ausgelöst werden, erkennen der Blutwanst (und auch Sermignatto), was los ist, und geben Alarm. Die drei Klingenteufel, welche auch als die Kinderknechter bekannt sind (siehe Bereich **A37**), werden schnell informiert und teleportieren 1W3 Runden nach Erklingen des Alarms in diesen Raum, um jeden hier anzugreifen.

A29 Treppenhaus des Seeblickturmes

Diese Treppe führt nach Bereich **A76** hinauf und dann zu den Bereichen **A93** und **A95**; sie hat keinen Ausgang in den zweiten Stock des Schlosses.

A30 Westliche Unterkünfte (HG 12)

Richtet man sich nach der Ausstattung dieses Raumes, wurde hier früher Nahrung zubereitet.

Kreaturen: Ehe Ileosa das Schloss für die Öffentlichkeit geschlossen hat, schliefen die wenigen im Gebäude untergebrachten Wachen im Wachraum ein Stockwerk tiefer (Bereich **A17**). Gegenwärtig hausen aber zwei Gruppen Graue Jungfern hier, auf Befehl der Königin, weitere sind in Bereich **A38** untergebracht. Zwölf Graue Jungfern können hier ruhen; in der Regel sind nur vier zugegen, während die anderen acht im Dienst sind.

PALASTGARDISTINNEN DER GRAUEN JUNGFERN (4) HG 8
EP je 4.800
TP je 99 (siehe Seite 347)

A31 Küche

In diesem Raum befindet sich eine Mehlschicht. Dazu kommt ein großer Ofen aus Feuerstein und Lehm. Mehl wurde über mehrere Tische hier verstreut, durch welche sich winzige Klauenspuren im Zickzack ziehen. Zwei große Feuerstellen befinden sich in der Nordostwand, ihre Abzugsrohre verschwinden in der Nordwestwand.

Mit 30% iger Wahrscheinlich hält sich hier eine Patrouille Assassinen der Roten Mantis, eine Patrouille der Grauen Jungfern oder Togomors Vertrauter Wurstfinger auf (bestimme dies zufällig; die Patrouillen sind für eine schnelle Mahlzeit in die Küche gekommen, während der Imp Essen für seinen Meister holt).

A32 Treppenhaus des Grauen Turmes

Diese Treppe führt hinauf nach Bereich **A61**.

A33 Speisekammer

Die hier gelagerten Kisten und die Regale an den Wänden enthalten allerlei Gewürze, Kräuter und konservierte Lebensmittel wie gewürztes Schweinefleisch, gesalzenes Fleisch, geräucherten Lachs, Käse, Marmeladen, Honig, Nüsse und getrocknete Feigen.

A34 Werkstatt

Diese kleine Werkstatt für Holz-, Leder- und Flechtwerkarbeiten enthält alle erforderlichen Werkzeuge und Ausrüstungsstücke, um Alltagsgegenstände herzustellen und zu reparieren.

A35 Schmiede

Eine riesige, rechteckige Esse und zwei Ambosse bilden hier eine kompakte, aber gut ausgestattete Schmiede. Einer der Ambosse besteht aus schwarzem Eisen und wirkt völlig gewöhnlich, während der andere wie ein grotesker, hockender Zwerg geformt ist. An den Wänden hängen Schmiedewerkzeuge, weitere liegen auf den Regalen.

A36 Lagerraum der Werkstatt

Die Geheimtür in der Nordostwand kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 35 entdeckt werden; die Treppe führt nach Bereich **A24**.

A37 Speisesaal (HG 14)

Die Bewohner dieses Raumes nutzen gern Illusionen, um das wahre Äußere des Raumes zu verschleiern. Der Folgetext offenbart das wahre Äußere des Raumes, du kannst aber illusorische Gräben mit brennenden Seelen oder andere höllische Hindernisse nach Belieben platzieren, um dem Raum Farbe zu verleihen und Möglichkeiten für Tarnung gegen jene zu geben, welche nicht erkennen, dass es sich um Illusionen handelt.

Vier Steinsäulen tragen die Decke dieses langen Speisesaals. Zwischen jeweils zwei Säulen steht ein langer Tisch mit hochlehnigen Stühlen. Viele Stühle sind zerschnitten und beschädigt oder auf Trümmerhaufen auf dem Boden reduziert. Auf dem Tisch häufen sich verwesendes Fleisch, zerbrochene Knochen, zerschmetterte Waffen, Rüstungsstücke und Dutzende von langen Stacheln. Im großen Kamin in der Westecke brennt ein Feuer, über diesem röstet ein größtenteils gehäuteter und gerupfter Pferdegreif. Der Geruch des Röstfleisches genügt aber nicht, um den ranzigen Verwesungsgestank im Raum zu übertünchen.

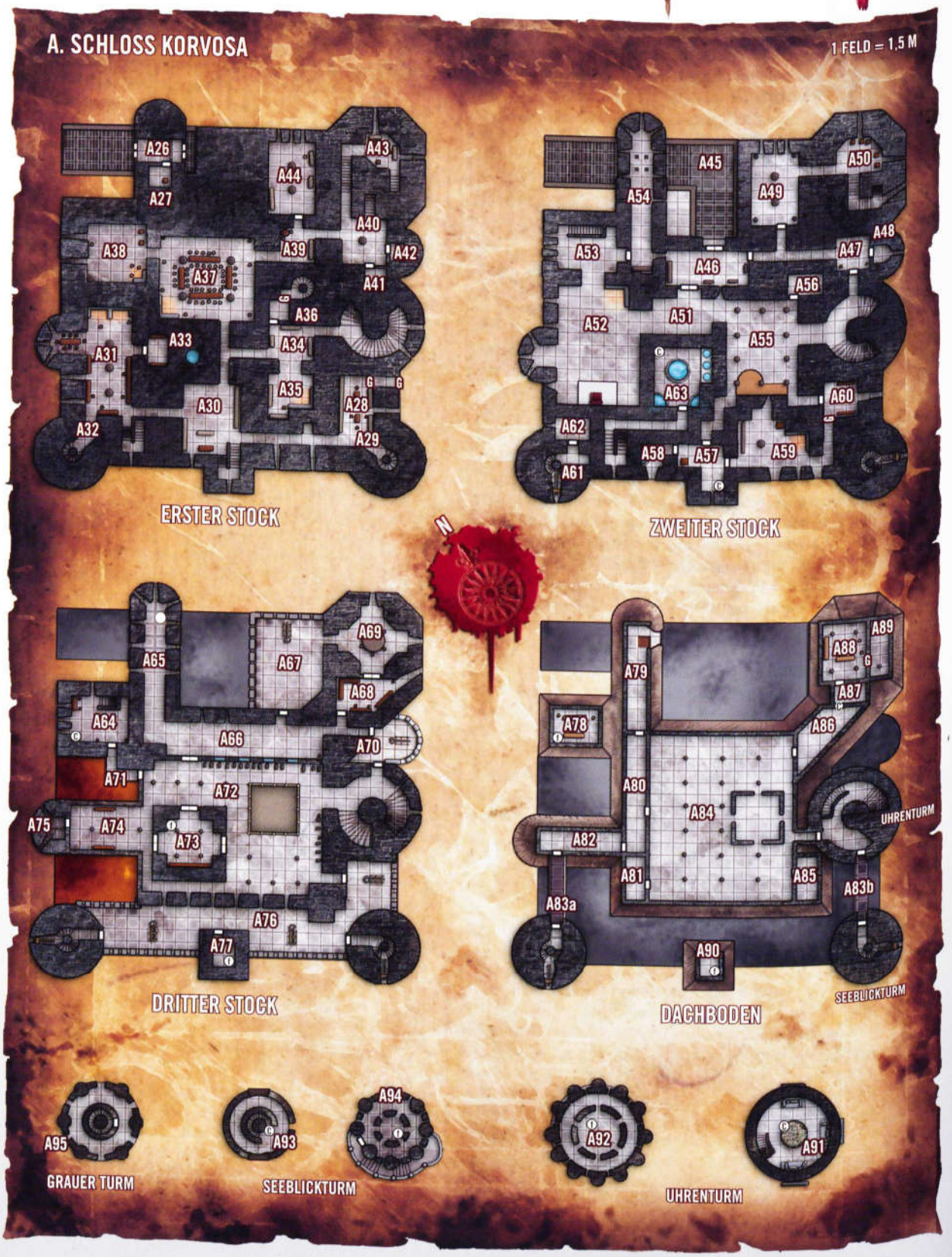
Kreaturen: Seit kurzem ist der Speisesaal der Lieblingsort dreier Klingenteufel, die sich zusammen als die Kinderknechter bezeichnen. Außer man befiehlt ihnen speziell, zur Verteidigung des Schlosses beizutragen (z.B. indem der Alarm in Bereich **A28** ausgelöst wird), ignorieren sie alle telepathischen Alarme und widmen sich lieber ihrer Mahlzeit über dem Feuer und vertreiben sich mit lautem Gesang die Zeit und indem sie mittels *Mächtiges Trugbild* den Raum zu ihrer Unterhaltung in eine Höllenlandschaft mit brennenden Teergruben, Kesseln voller gequälter Seelen und Gräben der heulenden Verdammten verwandeln. Wenn die SC sich diesem Raum nähern, können sie die drei ein fast unverständliches Lied auf Infernalisch über die Freuden des Speisens singen hören. Der Refrain ist dabei in der Gemeinsprache:

„Wer hätte geglaubt, dass ein einzelnes Tier uns solch ein doppeltes Mahl erlaubt?! Ja, meine Freunde, wir haben Fleisch und Geflügel, vom Schnabel bis zur Keule!

Die Stimmen sind unharmonisch und treffen den Ton nur selten, mal sind sie guttural und tief, mal quietschend und höhnisch. Die SC verstehen bestenfalls Brocken der Unterhaltung, können aber ausmachen, dass die Stimmen drei höllischen Brüdern namens Frentes, Jhaun und Pevir gehören.

Die Kinderknechter sind drei an den Lügenteufel Sermignatto gebundene Klingenteufel, welcher die gequälten Seelen der drei Brüder aus einem Graben sengenden Bleis in den Tiefen der Hölle gefischt hat. Zu Lebzeiten waren die drei opportunistische Feiglinge, welche von Kinderarbeit gelebt und sich keinen Deut um ihre „Arbeiter" gekümmert haben. Sermignatto war allerdings von ihrer Kameradschaft selbst über den Tod hinaus beeindruckt und nutzte mehrere Gefallen, um sie von Verdammten zu Teufeln zu befördern. Die Kinderknechter erinnern sich an ihre Namen und die brüderlichen Bande, die sie zu Lebzeiten geteilt haben, erinnern sich aber nicht wirklich an ihre sterblichen Existenzen. Da sie sich stetig Sermignatto als nützlich erwiesen haben, sind sie in den letzten Jahrhunderten durch die infernalischen Ränge aufgestiegen bis zu ihren jetzigen Positionen als Hamatula. Die Teufel sind über ihren jüngsten Fang sehr begeistert, sind Pferdegreifen in Korvosa doch sehr selten geworden. Wie alle Teufel im Schloss erkennen die Kinderknechter die SC, außer diese verkleiden sich. Die Klingenteufel kreischen überrascht auf und rufen Dinge wie „Sie sind hier!" oder „Das sind sie!" In der ersten Kampfrunde versucht jeder, weitere Klingenteufel herbeizuzaubern; diese Teufel schicken sie dann in den Nahkampf, während sie selbst diesen meiden und ihre zerstörerischen zauberähnlichen Fähigkeiten einsetzen.

Sobald einer der Kinderknechter unter 21 TP reduziert wird oder *Serístials* heilige Klinge spürt („Yaaaa! Kinderknechter, das brennt wie der Himmel!"), verlieren sie ihren Mut und teleportieren an Sermignattos Seite in Bereich **A59**.


A. SCHLOSS KORVOSA
1 FELD = 1,5 M
ERSTER STOCK
ZWEITER STOCK
DRITTER STOCK
DACHBODEN
GRAUER TURM
SEEBLICKTURM
UHRENTURM
SEEBLICKTURM
N

DIE KINDERKNECHTER (3) **HG 11**

EP je 12,800
Klingenteufel (*MHB*, S. 257)
TP je 138

A38 Nördliche Unterkünfte (HG 12)

In diesem Raum stehen sechs Doppelstockbetten, neben jedem Bett befindet sich ein hölzernes Tischchen. An den Wänden hängen wollene Wandteppiche und neben den Betten sind faltbare Sichtschirme aus Holz und Leinwand gestapelt.

Kreaturen: Wie Bereich **A30** wird auch dieser Raum als Unterkunft für 12 Graue Jungfern genutzt; in der Regel sind vier anwesend, die restlichen acht patrouillieren.

PALASTGARDISTINNEN DER GRAUEN JUNGFERN (4)HG 8

EP je 4.800
TP je 99 (siehe Seite 347)

A39 Öffentlicher Aufenthaltsraum

Dieser kleine Durchgangsraum enthält einen Tisch mit zwei Stühlen und einen Holzschrank mit Goldintarsien, in welchem Kerzen, Zündhölzer, Fackeln und Lampenöl lagern.

A40 Wachraum des Alten Turmes

Die Treppe an der Nordostwand führt hinab nach Bereich **A24**.

A41 Archiv

Bei diesem kleinem Raum scheint es sich um ein Archiv zu handeln; an der gegenüberliegenden Wand befindet sich ein Lagerregal mit Papier, Pergament und Schreibutensilien, während sich an den anderen beiden Wänden Regale mit Büchern und Schriftrollen entlangziehen.

Dieser Raum enthält einen Teil der Aufzeichnungen der Arabasti-Familie. Mehr als einhundert Jahre der Arabasti-Herrschaft über Korvosa sind hier chronologisch dokumentiert. Zu den Dokumenten gehören Dekrete, Berichte, Verfügungen und Aufzeichnungen aller Art über die Stadt und die königliche Familie. Sucht man im Archiv nach jüngeren Aufzeichnungen, kann man feststellen, dass seit dem Tod König Eodreds II. keine Unterlagen mehr hier gelagert wurden.

A42 Toilette

Dieser Raum wird hauptsächlich von Wachen und Dienern genutzt, aber auch vom Seneschall. Das Fäkalienrohr führt in den Hauptschacht (Bereich **A23**).

A43 Schreibstube

Dieser Raum enthält zwei gut bestückte Schreibpulte mit bequemen Lehnstühlen und passenden Lesepulten. An einer Wand hängt eine große Karte der Stadt über einer Holzkiste voller zusammengerollter Pergamente. In der südlichen Ecke führt eine Treppe nach oben.

Die königlichen Schreiber haben in diesem Raum im Auftrag des Seneschalls Dokumente erstellt. Die Karte an der Wand enthält mehrere mit roter Tinte markierte Bereiche, welche die ambitionierten Baupläne der Königin zeigen, darunter auch die geplanten vier Statuen in der Stadt. Die Pläne enthalten aber keine Hinweise auf den Zweck der Projekte.

Die Treppe führt nach Bereich **A50** hinauf.

Schätze: Die zusammengerollten Pergamente sind allesamt hochdetaillierte Karten von Korvosa und Varisia (Gesamtwert 400 GM). Eine der Karten zeigt die östliche Moddermarsch und liefert die genaue Position der Versunkenen Königin. Die Karte wurde von Togomor während seiner Zeit als Abenteurer angefertigt und verweist auf einen Weg namens „Froschpfad", welcher von einem Punkt an der Küste namens „Grünspanriff" zur Versunkenen Königin führt. Mit dieser Karte (siehe Spielerunterlage #6-2 auf Seite 138) sollten die SC die abgelegene Stätte problemlos im Rahmen des 3. Teiles erreichen.

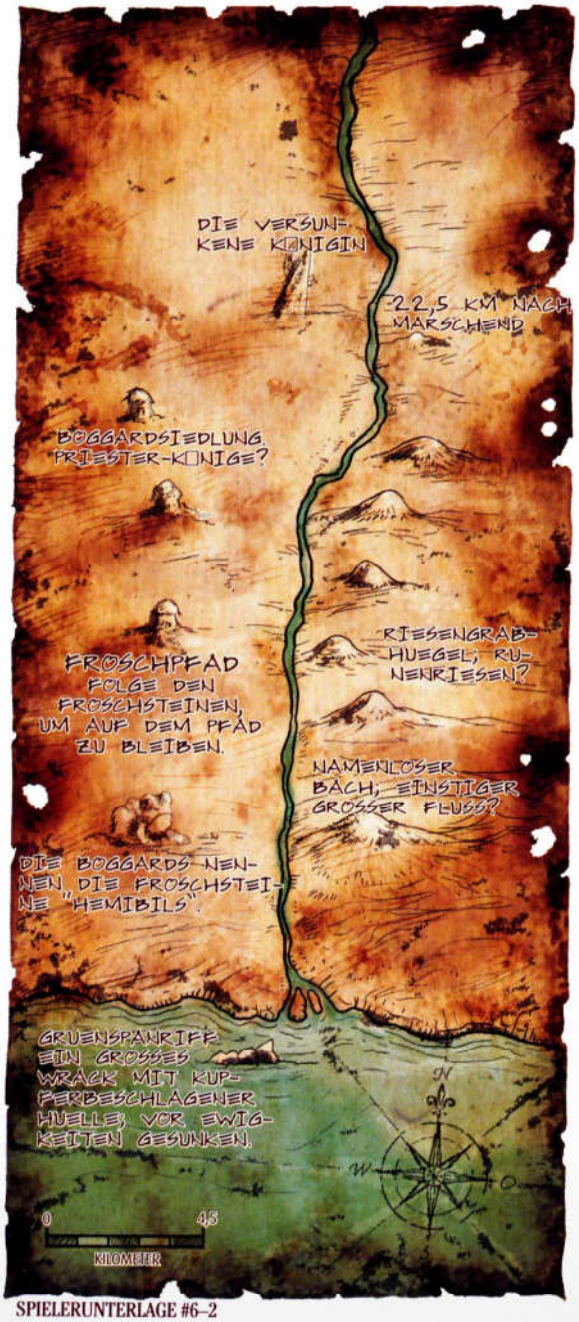
A44 Gemächer des Seneschalls (HG 15)

Dieser Raum ist mit einem Himmelbett, einem Schreibtisch, einer Truhe und einem großen Schrank möbliert. Farbenfrohe, wollene Wandteppiche hängen von den Wänden, und exotische Teppiche bedecken den Boden. Im Nordwesten wurden vor drei schmale, ohnehin mit Fensterläden verschlossene Fenster zusätzliche Wandteppiche gehängt. Eine Standlampe in einer Ecke erinnert an eine exotische Pflanze mit gusseisernen Blättern und einer einzelnen, übergroßen bernsteinfarbenen Frucht. Der Gestank von altem Essen – Brotkrusten, Brocken schimmligen Käses und Knochen mit Fleischfetzen daran – steht im Wettstreit mit schalem Körper- und Schweißgeruch.

Kreaturen: Dieser Raum wurde von Neolandus Kalepopolis luxuriös eingerichtet. Nun haust hier aber ein stinkender, fetter Mann namens Togomor. Eine auf die Lampe gewirkte *Dauerhafte Flamme* erhellt den Raum ständig mit sanftem orangem Licht. Togomors üble Angewohnheiten und schlechte Hygiene sind der Grund für den Gestank und die Unordnung im Raum.

Sofern die SC noch nicht anderswo dem gegenwärtigen Seneschall von Schloss Korvosa begegnet sind, finden sie den riesigen, aufgequollenen Mann hier vor, wo er auf dem nachgebenden Bett inmitten von Brathähnchen, Brotlaiben, Käserädern und einigen großen Weinflaschen hockt. Togomor ist ein Vielfraß und verbringt seine freien Stunden damit, sich den Bauch zu füllen.

Der aus Magnimar stammende Magier Togomor ist ein kahlköpfiger, fettleibiger Mann mittleren Alters. Früher war er ein erfolgreicher Abenteurer, der hauptsächlich in der Moddermarsch unterwegs gewesen war – dort erfuhr er auch erstmals von einer Gruppe Blutwänste von der Blutmagie. Von der Macht dieser Magie beeindruckt, verließ er seine gegenwärtige Abenteurergruppe und suchte



SPIELERUNTERLAGE #6–2

nach den Geheimnissen der Blutmagie. Die Queste führte ihn schließlich nach Kaer Maga, wo er aber mehr fand, als er gesucht hatte. Während er die ersten Geheimnisse der Blutmagie erlernte und den Weg des Blutwanstes zu beschreiten begann, erlangte er die Aufmerksamkeit des Teufels Sermignatto, der gerade das Interesse an seinem aktuellen Projekt verloren hatte (bei der Bruderschaft des Siegels ein blutiges Schisma zu fördern). Der von Togomors Können beeindruckte Sermignatto ergriff von dem Mann Besitz und schickte ihn nach Korvosa, wo er die Wahrheit über den Direktor der Acadamae herausfinden sollte.

Togomor hat seit Jahren keine wirkliche Kontrolle mehr über seinen Körper. Da Sermignatto sich nun einen guten Platz in der Kommandostruktur des Schlosses gesichert hat, dient Togomor dem Teufel nur noch als „öffentliches Gesicht", bis Ileosas Pläne vollendet sind. Daher entlässt der Teufel den aufgequollenen Mann immer länger aus seiner direkten Herrschaft, solange dieser diese Kammer nicht verlässt, außer um Eindringlinge zu bekämpfen. Togomor verlässt sich auf seinen dicken Imp, Wurstfinger, der ihn mit Essen versorgt. Wurstfinger verbringt nur wenig Zeit mit seinem Meister, da er auf dessen Leibesumfang zugleich eifersüchtig und von ihm angewidert ist.

Wurstfinger ist ein breit grinsender, dicklicher Imp, welcher in Rattengestalt die Gänge des Schlosses durchstreift oder in Rabengestalt auf den Zinnen hockt. Sobald Alarm gegeben wird, eilt er sofort an Togomors Seite.

TOGOMOR **HG 15**

EP 51.200

Menschlicher Magier 7/Blutwanst 9 (*ALM Kaer Maga*)
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +3; **Sinne** *Arkaner Blick*, Dunkelsicht 18 m, *Unsichtbares sehen*; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 19 (–1 GE, +2 Natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)
TP 162 (16W6+103)
REF +4, **WIL** +10, **ZÄH** +10,
Verteidigungsfähigkeiten Fettleibigkeit, Notfall

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 9 m (durchschnittlich)
Besondere Angriffe Hand des Lehrlings (9/Tag)
Vorbereitete Magierzauber (ZS 16; Konzentration +22)
8. — *Telekinesesphäre* (SG 25), *Verdorren* (SG 24),
7. — *Projiziertes Ebenbild* (SG 23), *Regenbogenspiel*, schnelles *Standort vortäuschen*
6. — *Auflösung* (SG 22), *Mächtiges Magie bannen*, *Monster herbeizaubern VI*, schnelle *Unsichtbarkeit*
5. —*Kältekegel* (SG 22), schnelles *Magisches Geschoss*, *Schwachsinn* (SG 21), *Todeswolke* (SG 21), *Überlandflug*
4. — *Dimensionstür* (2x), *Furcht* (SG 20), *Illusionswand* (SG 20), *Mächtige Unsichtbarkeit*
3. — *Blitz* (2x, SG 20), ausgedehntes *Falsches Leben*, *Magie bannen*, *Unauffindbarkeit*
2. — *Ausdauer des Ochsen*, *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 18), *Glitzerstaub* (SG 18), *Sengender Stahl*, *Spiegelbilder*, *Spinnenklettern*
1. — *Federfall*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoß*, *Person bezaubern* (SG 17), *Schild*, *Schmieren* (SG 17)
0. (beliebig oft) — *Erschöpfende Berührung* (SG 16), *Licht*, *Magierhand*, *Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Togomor wirkt jeden Morgen auf sich ausgedehntes *Falsches Leben*, *Überlandflug*, *Magierrüs-*

tung und *Unauffindbarkeit*. Wird Alarm gegeben, nimmt er sich die Zeit, um *Schild* und *Ausdauer des Ochsen* zu wirken, ehe er reagiert.

Im Kampf Außer dieser Raum ist das erste Ziel der SC auf dem Schloss, werden sie Togomor hier wahrscheinlich nicht antreffen. Sollte Togomor hier konfrontiert werden, ehe er seine Defensivzauber gewirkt hat, flieht er mittels *Dimensionstür* nach Bereich **A59**, um dort die entsprechenden Zauber zu wirken und dann die SC dort zu erwarten – sollten die SC anderswo Alarm auslösen, wirkt er *Mächtige Unsichtbarkeit* und eilt dann mittels *Dimensionstür* zur fraglichen Örtlichkeit, um seine Unterstützung anzubieten. Beispieltaktiken findest du unter Bereich **A45**; du kannst diese Taktiken mit leichten Anpassungen fast überall im Schloss anwenden.

Moral Togomor besitzt keine Kontrolle über seine Handlungen, solange er von Sermignatto besessen ist, allerdings geht der Teufel keine unnötigen Risiken mit ihm ein. Sollte der Blutwanst unter 30 TP reduziert werden, flieht er mittels *Dimensionstür* nach Bereich **A59**, wo er sich zum letzten Kampf stellt.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 8, **KO** 20, **IN** 22, **WE** 10, **CH** 12

GAB +7; **KMB** +9; **KMV** 18

Talente Blutwanst-Initiat (Hervorrufung), Konstrukt herstellen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Schnell zaubern, Schriftrolle anfertigen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Vertrauter, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauber ausdehnen, Zauberfokus (Hervorrufung), Zauberstecken herstellen

Fertigkeiten Akrobatik +12, Diplomatie +10, Fliegen +0, Handwerk (Rüstungen) +23, Magischen Gegenstand benutzen +20, Wahrnehmung +16, Wissen (Adel) +25, Wissen (Arkanes) +25, Wissen (Die Ebenen) +25, Wissen (Lokales) +25, Zauberkunde +25

Sprachen Aklo, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Schattensprache, Schoanti, Varisisch; *Zungen*

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Imp names Wurstfinger), Aufquellen, Besessen, Bluter, Blutvorrat, Dauerhafte Zauber

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Energiewand* (ZS10), *Schriftrolle: Mächtiges Magie bannen*, *Schriftrolle Mächtiges Teleportieren*, *Schriftrolle: Steinhaut* (2x), *Schriftrolle: Verzauberung brechen*, *Stecken der Hervorrufung* (10 Ladungen); **sonstige Ausrüstung** *Praktischer Rucksack*, *Stirnreif der Enormen Intelligenz +4* (verleiht Fertigkeitsränge Akrobatik und Magischen Gegenstand benutzen), *Anpassungshalskette*, Schlüsselring (öffnet alle Schlösser im Schloss, außer die Beschreibung sagt anderes), Zauberkomponentenbeutel, 20 GM, 12 KM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aufquellen (ÜF) Togomor kann sich bis zu drei Mal am Tag anstrengen, um 1W12 Blutpunkte für seinen Blutvorrat (siehe unten) zu erlangen. Er kann so sein Maximum von 9 Blutpunkten überschreiten. Sollte sein Blutvorrat 10-17 Punkte betragen, erhält er den Zustand Kränkelnd, bei mehr verfällt er in Mordlust und greift Freund und Feind wahllos mit seinen gefährlichsten Zaubern und Fähigkeiten 1W6 Runden lang an (oder bis sein Blutvorrat auf 0 Punkte reduziert wird, so dies eher geschieht); am Ende dieses Amoklaufes wird Togomor auf -1 TP reduziert und erhält den Zustand Sterbend.

Besessen (ÜF) Togomor ist von dem Lügenteufel Sermignatto besessen, welcher auf der Ätherebene weilt, solange er den Blutwanst kontrolliert (siehe Bereich **A59**).

Bluter (AF) Togomor ist besonders anfällig für Blutungseffekte. Der SG jedes Fertigkeitswurfes für Heilkunde, um einen Blutungseffekt zu stoppen, ist bei ihm um 5 höher. Wenn Togomor Blutungsschaden erleidet, verliert er 1 Punkt seines Blutvorrates; dieser Verlust ist kumulativ für mehrere Blutungsangriffe, tritt aber nicht wiederholt ein, wenn er durch denselben Angriff wiederholt Schaden erleidet.

Blutvorrat (ÜF) Togomor verfügt über einen Blutvorrat, welcher das überschüssige Blut in seinem Leib repräsen-



TOGOMOR

tiert, mit welchem er seine arkanen Fähigkeiten über das Normale hinaus verstärken kann. Togomors Blutvorrat besteht aus 9 Blutpunkten, welche er beim Zaubern im Verhältnis 1:1 zum Grad des Zaubers ausgeben kann, um dabei keinen Zauberplatz aufzuwenden, sodass er diesen Zauberplatz später immer noch zur Verfügung hat. Sollte er durch die Fähigkeit Aufquellen über mehr als 9 Blutpunkte verfügen, erlangt er durch Rast und Ruhepausen keine Blutpunkte zurück. Manche Blutwänste führen ständige Rituale mit Blutegeln oder Aderlass durch, um ihren Blutvorrat im Griff zu halten und die Resultate ihres Aufquellens niedrig zu halten, sodass sie nicht Amok laufen. Togomor nutzt diese Rituale nicht, sondern greift erst dann auf Aufquellen zurück, wenn sein Blutvorrat unter 6 Punkte fällt.

Dauerhafte Zauber Togomor hat folgende Zauber dauerhaft auf sich gelegt: *Arkaner Blick, Dunkelsicht, Unsichtbares sehen* und *Zungen*.

Fettleibigkeit (AF) Togomor ist so breit, dass seine aufgedunsenen, gut durchbluteten Speckrollen ihm einen Natürlichen Rüstungsbonus von +2 verleihen, allerdings auch seine Grundbewegungsrate um 3 m senken – da er aufgrund seines Gewichts Mittlere Last mit sich herumschleppt, beträgt seine Bewegungsrate effektiv 3 m.

Notfall Sollte Togomor als Freie Aktion mit den Fingern schnipsen (er benötigt dazu eine freie Hand), aktiviert sich *Steinhaut* bei ihm.

WURSTFINGER **HG -**

Imp-Vertrauter (*MHB*, S. 256)

TP 73

Schätze: Neben seiner Ausrüstung versteckt Togomor seine Schätze in einem Geheimfach in der Wand über dem Bett. Dieses findet man mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 26. Das Fach enthält einen Beutel mit 70 PM und einer *Schriftrolle: Mächtiges Teleportieren* sowie all seine Zauberbücher. Diese Bücher enthalten neben seinen vorbereiteten Zaubern 2W6 weitere Zauber deiner Wahl pro Zaubergrad (inklusive *Arkaner Blick, Dauerhaftigkeit, Dunkelsicht, Notfall, Unsichtbares sehen* und *Zungen*, aller drei *Bindender Ruf*-Zauber und aller zur Erschaffung eines Akaruzug notwendigen Zauber – *Begrenzter Wunsch* [um die Effekte von *Entweihen* zu duplizieren], *Magisches Gefäß* und *Schwäche*). Die Zauberbücher enthalten ferner Notizen zur Blutmagie, Konstruktherstellung (u.a. eines Akaruzugs),zu belebenden Blutbädern und anderen Methoden, unsterblich zu werden, indem man zu einem Konstrukt, Untoten oder Externaren wird. Diese letzten Notizen verweisen auf Ileosas Pläne, mittels Blut zur Unsterblichkeit zu gelangen, enthalten aber auch Togomors Enttäuschung, dass sie ihm nichts Näheres verraten wollte. Und dann gibt es in den Büchern noch Dutzende von unfertigen Zeichnungen wurmartiger Monster, welche an einem Ende über drei Gesichter und ein zahnbewehrtes Maul am anderen Ende verfügen. Diese Zeichnungen sind eine Manifestation von Sermignattos Kontrolle über den Magier – immer wenn Togomor in seiner Freizeit Notizen anzulegen begann, wie er aus der Besessenheit entkommen könnte, übernahm Sermignatto und Togomor musste später erkennen, dass er statt zu schreiben liebevolle Skizzen seines Foltermeisters angefertigt hatte. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 30 kann ein SC die dargestellte Kreatur als einen Lügenteufel identifizieren.

Entwicklung: Sollte Togomor getötet werden, bildet sich ein seltsam erleichtertes Lächeln auf seinem Gesicht – so er kann, spricht er ein paar letzte Worte: „Ich danke euch..." Leider war er derart lange Sermignattos Sklave, dass er nicht erkennt, dass er nur eine Qual gegen eine andere austauscht, denn nun fährt er zur Hölle.

Sollten die SC Togomor von seiner Besessenheit befreien, ohne ihn zu töten, stellt er sofort alle Kampfhandlungen ein, fällt auf die Knie, bettelt um Gnade und bittet um Schutz vor dem „furchtbaren dreigesichtigen Wurm!". Togomor ist bereit, alles zu sagen oder zu tun, um den SC dabei zu helfen, Sermignatto zu töten – er weiß, dass eine Flucht sinnlos wäre, da der Teufel ihn einfach aufspüren und wieder versklaven würde. Im Rahmen seiner langen Besessenheit hat er einiges über Sermignatto erfahren können, sodass er den SC dessen Geschichte und Gründe seiner Anwesenheit in Korvosa schildern kann. Zudem kennt er die meisten Stärken und Schwächen des Lügenteufels (siehe Bereich **A59**). Togomor kann bestätigen, dass Königin Ileosa mit mehreren Teufeln Pakte geschlossen hat, um eine Erinnye an ihre Seele zu binden und so mehr Macht zu erlangen – er war beim Unterzeichnen des Paktes zugegen und weiß, dass er in Bereich **A90** verwahrt wird, zudem kann er den SC erklären, wie man mittels *Äthertor* von Bereich **A77** nach Bereich **A90** gelangen kann, und drängt sie, sich den Vertrag zu besorgen, da dieser weitere Informationen enthalten könnte.

Nach dem Sieg über Sermignatto schwindet Togomors Loyalität gegenüber den SC schnell, sodass er so schnell wie möglich (z.B. mittels *Dimensionstür*) zu fliehen versucht. Sollten die SC seine Zauberbücher nicht gefunden haben, kehrt er in diesen Raum zurück, um sie zu holen, andernfalls flieht er bei erstbester Gelegenheit aus Korvosa und kehrt nicht zurück.

ZWEITER STOCK

Auf dieser Ebene des Schlosses lebt die Königsfamilie und empfängt offizielle Besuche. Die Innenräume sind geräumig und gut ausgeleuchtet, die Wände sind mit edlen Wandteppichen geschmückt und die Möblierung ist exquisit. Es gibt aber auf dem ganzen Stockwerk nur eine stuhlartige Sitzgelegenheit – den Scharlachroten Thron. Böden und Säulen bestehen aus poliertem Marmor und sind zum Teil mit hochwertigen Fliesen bestückt. Die Holzmöbel sind aus Eiche und Mahagoni gefertigt, Metallelemente aus Silber und Messing.

A45 Treppenabsatz vor dem Haupteingang (HG 18)

An diesem Absatz macht die Haupttreppe (Bereich **A12**) einen Knick, um zum Haupteingang (Bereich **A46**) hinaufzuführen. Dieser Absatz ist leer – jedenfalls wenn die SC nahen. Sollten sie von den Wächtern, egal ob den Grauen Jungfern in Bereich **A54** oder Mavrokeras von oben, bemerkt werden, so erwartet Togomor sie hier, um sie zu begrüßen.

Kreaturen: Die folgende Taktik geht davon aus, dass die SC sich dem Schloss offen über die Treppe nähern. Du kannst sie aber nahezu überall im Schloss für die erste Begegnung zwischen den SC und den Verteidigern verwenden. Fünf Graue Jungfern wachen von Bereich **A54** aus über diesen Bereich. Wird Alarm gegeben, befindet sich auch Togomor in Bereich **A54**, während der Hornteufel Mavrokeras unsichtbar in Bereich **A67** lauert.

MAVROKERAS **HG 16**

EP 76.800

Hornteufel (*MHB*, S. 255)

TP 217

TAKTIK

Im Kampf In der ersten Kampfrunde versucht Mavrokeras, drei Klingenteufel herbeizuzaubern und diese auf die SC zu hetzen. In den Folgerunden nutzt er *Eigenständiges Trugbild*, um die Illusion weiterer, zunehmend mächtiger Teufel zu erzeugen, die sich ins Getümmel stürzen wollen. Er hält einen *Blitz* oder *Feuerball* für den Fall bereit, dass der Energieschaden einen SC töten könnte, macht sich in der dann folgenden Runde aber mit Hilfe seines Ringes wieder unsichtbar. Er geht nur in den Nahkampf, sollten die SC ihn entdecken und angreifen.

Moral Mavrokeras teleportiert nach Bereich **A94**, um sich zu regenerieren, sollte er unter 30 TP reduziert werden. Sobald er sich vollständig erholt hat, zieht er fliegend Kreise über dem Schloss und hält nach den SC Ausschau, während er zugleich auf einen telepathischen Ruf wartet, um zu erfahren, wo er sich einem Kampf anschließen könnte.

TOGOMOR **HG 15**

EP 51.200

TP 162 (siehe Seite 358)

TAKTIK

Im Kampf Togomor wirkt *Projiziertes Ebenbild* von Bereich **A54** her, um ein Abbild seiner selbst am Ende der Treppe erscheinen zu lassen. Dieses lässt er den SC befehlen, „ihren dümmlichen Angriff auf weitaus überlegenere Gegner einzustellen". Sollten die SC nicht sofort den Rückzug antreten, beginnt er damit, durch das Abbild Zauber auf sie zu wirken; er beginnt mit *Regenbogenspiel* und schnellem *Magischem Geschoss* und lässt in den nächsten Runden seine anderen verheerenden Zauber folgen. Falls die SC seinen wahren Aufenthaltsort entdecken, wirkt er schnelle *Unsichtbarkeit* und teleportiert dann mittels *Dimensionstür* nach Bereich **A67**. In der nächsten Rund wirkt er *Mächtige Unsichtbarkeit*, dann erhebt er sich in die Lüfte und kreist über dem Bereich, um die SC aus der Luft weiterhin mit Zaubern unter Beschuss zu nehmen.

Moral Togomor kämpft, bis er unter 31 TP reduziert wird; dann wirkt er *Dimensionstür* und flieht nach Bereich **A59**, um sich zu erholen.

WURSTFINGER **HG —**

Imp-Vertrauter (*MHB*, S. 256)

TP 73 (siehe Seite 360)

TAKTIK

Im Kampf Während des Kampfes bleibt Wurstfinger auf der Schulter seines Meisters hocken. Er kann keine Zauber durch Togomors *Projiziertes Ebenbild* wirken, doch sollte ein SC erkennen, wo der Blutwanst wirklich ist, nutzt der Imp auf diesen SC *Einflüsterung*, sodass er bis zum nächsten Sonnenaufgang nicht sprechen solle.

Moral Wurstfinger flieht, wenn sein Meister die Flucht ergreift.

PALASTGARDISTINNEN DER GRAUEN JUNGFERN (5) HG 8

EP je 4.800

TP je 99 (siehe Seite 347)

TAKTIK

Im Kampf Die Grauen Jungfern schießen abwechselnd durch die Schießscharten in Bereich **A54** auf die SC unten; um anderen das Schussfeld freizumachen, legen sie notfalls 1,50 m-Schritte zurück.

Moral Die Grauen Jungfern kämpfen bis zum Tod.

A46 Eingangshalle (HG 10)

Diese Empfangshalle ist mit mehreren Tischen entlang der Wände möbliert, auf denen Büsten früherer Seneschalle, Könige und Königinnen Korvosas stehen. Allesamt wurden diese mittels Magie verunstaltet, sodass sie hässliche Trottel darzustellen scheinen mit übergroßen Nasen, hervorquellenden Augen, Raffzähnen, Zahnlücken und anderen Beleidigungen.

Kaum hatte Königin Ileosa das Schloss für die Öffentlichkeit schließen lassen, griff sie zu einem *Zauberstab: Stein formen*, um in ihrem umfassenden Neid die Abbildungen ihrer Vorgänger und deren Würdenträgern zu zerstören.

Kreaturen: Zwei Graue Jungfern wachen zu jeder Zeit in diesem Raum vor der südlichen Doppeltür. Sollten sie jemanden hereinkommen sehen, geben sie Alarm, sodass sie möglicherweise die Hilfe der Grauen Jungfern aus Bereich **A54** erhalten. Sie bemühen sich, die SC so lange wie möglich am Weiterkommen zu hindern, um dem Schloss Zeit für die Mobilmachung zu verschaffen.

PALASTGARDISTINNEN DER GRAUEN JUNGFERN (2) HG 8

EP je 4.800

TP je 99 (siehe Seite 347)

A47 Garderobe

Dieser Raum ist mit hölzernen Kleiderschränken möbliert, welche Umhänge, Mäntel, Hüte und Galoschen enthalten.

A48 Toilettenraum

Diese Toilette ähnelt Bereich **A42**, ist aber luxuriöser möbliert und mit hochwertigen Keramikfliesen ausgestattet.

A49 Kunstgalerie

Wände und Decke dieses Raumes sind mit Gips bestrichen, auf welchen Stuckarbeiten und Fresken aufgetragen wurden. An den Wänden hängen auch Porträts von Königen und Königinnen, allerdings wurden alle Bilder mittels Magie verunstaltet, um die dargestellte Person extrem hässlich erscheinen zu lassen – und ein besonders gelungenes Porträt König Eodreds II. wurde sogar mit einer Klinge in Fetzen gehauen.

König Eodred II. nutzte diesen Raum vor seiner Hochzeit mit Ileosa als Harem, widmete ihn dann aber zu einer Kunstgalerie um. Ileosa hat unlängst erst die ganzen Kunstwerke ruiniert. Das zerfetzte Bild Eodreds II. trägt rechts unten in der Ecke Trinia Sabors Signatur.

A50 Stuhllager

In diesem Lagerraum scheinen hauptsächlich Stühle verwahrt zu werden. Es sind wenigstens zwei Dutzend, darunter einfache Schemel und bequeme Lehnstühle, welche teils übereinander gestapelt, teils mit Leinentüchern zugedeckt wurden.

Ileosa ließ alle Stühle auf dieser Etage entfernen, um ihre Untertanen Bescheidenheit zu lehren. Die einzige verbliebene Sitzgelegenheit ist der Scharlachrote Thron.

A51 Vorzimmer (HG 4)

Dieser Raum enthält Erinnerungsstücke der Arabasti-Familie, darunter ihre Kriegsstandarte und zwei Turnierlanzen auf einem Waffenständer.

Kreaturen: Zwei unsichtbare Imps hocken hier auf den Lanzen. Sollten sie Eindringlinge sehen, flattern sie nach Bereich **A52**, um die falsche Königin zu warnen, ehe sie sich wieder verstecken.

IMPS (2) **HG 2**
EP je 600
TP je 16 (*MHB*, S. 256)

A52 Thronsaal (HG 15)

Dieser beeindruckende Raum ist luxuriös mit Fresken, Mosaiken und herabhängenden Wandteppichen aus blutroter Seide, die mit Goldfaden bestickt wurde, geschmückt. Drei Buntglasfenster zeigen Szenen mit früheren Königen und Königinnen. In der Ostecke befindet sich ein riesiger Kamin, dessen Mantel wie ein gewaltiger, steinerner Baum geformt wurde, dessen Äste zur Decke streben. An der Südwestwand steht auf einem niedrigen Granitsockel der Scharlachrote Thron – ein aus Eisen gefertigter Thron, der mit tiefroten Seidenstreifen behangen und mit blutroten Samtkissen gepolstert ist.

Kreaturen: Die wahre Königin Ileosa hält sich nicht im Schloss auf, jedoch wissen dies nur zwei Personen, die Graue Jungfer Vavana Dhatri und der Teufel Sermignatto. Gegenwärtig spielt ein gelungenes *Simulakrum* Ileosas Rolle, welches aus dem Blut der Königin und der machtvollen Magie des *Beckens der Ewigen Morgenröte* in der Versunkenen Königin erschaffen wurde.

Die falsche Ileosa verbringt ihre Zeit meistens allein in den königlichen Gemächern (Bereiche **A57**–**A59**). Das *Simulakrum* ahmt die echt Ileosa bislang perfekt nach, hauptsächlich aber auch, indem es längeren Kontakt mit Assassinen der Roten Mantis, Togomor und Grauen Jungfern vermeidet. Es behauptet abwechselnd, an seinen Memoiren zu arbeiten, besondere Gäste zu haben oder an seinem großen Plan für Korvosa zu feilen. In Wahrheit wird es weder von Leidenschaft noch Unruhe gestört und ist ganz zufrieden damit, einfach nur im königlichen Schlafzimmer auf dem Bett zu sitzen und dann und wann die königlichen Gemächer zu verlassen, um mit Gästen zu sprechen oder die zunehmend abnehmenden Bittsteller zu empfangen.

Sollte im Schloss Alarm gegeben werden, eilt die falsche Ileosa rasch in den Thronsaal, um auf dem Scharlachroten Thron Platz zu nehmen und die Eindringlinge zu erwarten. Normalerweise wäre auch Sabina zugegen, jedoch müsste die Befehlshaberin der Grauen Jungfern zu diesem Zeitpunkt bereits zu den SC übergelaufen sein (sollte dies noch nicht geschehen sein, passiert es im Anschluss an diese Begegnung, sobald die SC das Schloss verlassen). An Sabinas Stelle befindet sich Vavana Dhatri, die Hüterin der Treue der Grauen Jungfern; bei ihr sind drei Palastgardistinnen und drei knurrende Nessianische Höllenhunde.

Wenn die SC den Raum betreten, lächelt die falsche Ileosa und begrüßt sie wie alte Freunde, die sie lange nicht gesehen hat, indem sie ihnen dankt, dass sie sie endlich aufsuchen. Sie behauptet, ihre Fortschritte in den letzten Monaten beobachtet zu haben und lobt sie für die Unterstützung, die sie dem Volk von Korvosa haben zukommen lassen. Dann wird ihr Auftreten aber eiskalt. Sie informiert die SC darüber, dass ihre Dienste nicht länger benötigt werden – und sollten sie sofort die Stadt verlassen und niemals zurückkehren, werde sie darauf verzichten, sie als Verräter an der Krone hinrichten zu lassen. Sollten die SC die falsche Ileosa so lange reden lassen, webt sie mittels Bardenauftritt eine *Einflüsterung* in ihre Rede, welche den stärksten Kämpfer der Gruppe zum Ziel hat, auf dass er seine Waffen fallen lasse und Korvosa den Rücken zukehre.

DIE FALSCHE ILEOSA **HG 9**
EP 6.400
Menschliche Simulakrum-Adelige 1/Bardin 9
RB Mittelgroße Humanoide (Mensch)
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG
RK 28, Berührung 23, auf dem Falschen Fuß 25 (+10 Ablenkung, +3 GE, +5 Rüstung)
TP 87 (10W8+39)

REF +9, **WIL** +6, **ZÄH** +6; +4 gegen Bardenauftritt, Schall- und sprachabhängige Effekte, +2 gegen Bezauberung und Furcht
Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Illusionen; **Verteidigungsfähigkeiten** Abgelenkte Erkenntnis

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Dolch der Rückkehr +1*, +12/+7 (1W4+5/19–20)
Besondere Angriffe Bardenauftritt 25 Runden/Tag (Bewegungsaktion; Ablenkung, Bannlied, Einflüsterung [SG 19], Faszinieren [SG 19], Klagelied, Lied der Größe, Lied des Erfolges +3, Lied des Mutes +2)
Bekannte Bardenzauber (ZS 9; Konzentration +14)
3. (4/Tag) — *Monster bezaubern* (SG 19), *Standort vortäuschen, Verlangsamen* (SG 18), *Verwirrung* (SG 19)
2. (5/Tag) — *Einflüsterung* (SG 18), *Irreführung, Person festhalten* (SG 18), *Spiegelbilder*
1. (7/Tag) — *Federfall, Fürchterlicher Lachanfall* (SG 17), *Rettender Ausklang*[EXP] (SG 16), *Schmieren, Stilles Trugbild* (SG 16)
0. (beliebig oft) — *Botschaft, Licht, Magie entdecken, Magierhand, Öffnen/Schließen* (SG 15), *Zaubertrick*

TAKTIK

Im Kampf Die falsche Ileosa beginnt den Kampf, indem sie Lied des Mutes auf alle Verbündeten wirkt und diesen Auftritt aufrechterhält, während sie Zauber mittels Harmonische Zauber wirkt; in der ersten Runde wirkt sie *Standort vortäuschen*. In jeder Folgerunde wirkt sie *Einflüsterung* auf einen SC, dass dieser die Waffen niederlege und Korvosa verlasse. Sie verlässt sich darauf, dass ihre Wachen die Eindringlinge davon abhalten, sie im Nahkampf anzugreifen. Sollte diese Taktik scheitern, zieht sie ihren Dolch und verteidigt sich nach besten Kräften.
Moral Die falsche Ileosa kämpft bis zur Zerstörung. Auf 0 TP reduziert, wird sie plötzlich steif und bewegungslos, dann schmelzen ihre Gesichtszüge und sie fließt zu einer Blutpfütze auseinander. Gelingt einem Charakter ein Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 27, erkennt er eine Variante von *Simulakrum*; weitere Einzelheiten zu erkennen wird erst beim Studium des *Beckens der Ewigen Morgenröte* in der Versunkenen Königin möglich.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 16, **KO** 16, **IN** 9, **WE** 7, **CH** 20
GAB +6; **KMB** +8; **KMV** 19
Talente Anmutiges Fechten[ABR VI], Arkaner Schlag, Harmonische Zauber[WBIS], Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier), Zauberfokus (Verzauberung)
Fertigkeiten Auftreten (Gesang) +18, Auftreten (Redekunst) +18, Einschüchtern +18, Magischen Gegenstand benutzen +18, Wahrnehmung +10, Wissen (Adel) +9,Wissen (Arkanes) +3, Wissen (Geschichte) +9, Wissen (Lokales) +9
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Bardenwissen +4, Gelehrter 1/Tag , Vielseitiger Auftritt (Gesang, Redekunst)
Ausrüstung *Unscheinbares Kettenhemd +1, Dolch der Rückkehr +1*, nichtmagische Kopie der *Drachenzahnkrone* (Wert 5.000 GM)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Abgelenkte Erkenntnis (ÜF) So lange dieses *Simulakrum* lebt, werden alle Erkenntniszauber zum Aufspüren oder Anvisieren der wahren Königin Ileosa stattdessen auf dieses *Simulakrum* umgelenkt. Der Wirker des Erkenntniszaubers kann die Umlenkung mit einem Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 40 beim Wirken bemerken, aber nicht erkennen, von woher der Effekt umgelenkt wurde. Dies betrifft auch Zauber mit hoher Reichweite wie *Albtraum, Aufforderung, Traum* und *Verständigung*, nicht aber mentale Kommunikation wie z.B. Telepathie.



DIE FALSCHE ILEOSA

Scharlachroter Thron (ÜF) Solange die falsche Ileosa auf dem Scharlachroten Thron sitzt, erhält sie einen Ablenkenbonus von +10 auf ihre RK und ist gegen geistesbeeinflussende Effekte und Illusionen immun.

VAVANA DHATRI **HG 9**

EP 6.400

Menschliche Magierin (Verzauberer) 9

NB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +9

Aura Verzweiflung (9 m, 9 Runden/Tag)

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 22 (+1 Ablenkung, +3 Dolch des Schutzes, +3 GE, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 88 (9W6+54)

REF +8, **WIL** +8, **ZÄH** +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Dolch des Schutzes* +3 (1W4–1/19–20)

Zauberähnliche Arkane Schulfähigkeiten (ZS 9; Konzentration +13)

7/Tag — Hauch der Benommenheit

Vorbereitete Magierzauber (ZS 9; Konzentration +13)

5. — *Person beherrschen* (SG 21), *Schwachsinn* (SG 21)

4. — *Dimensionstür, Monster bezaubern* (SG 20), *Tiefe Verzweiflung* (SG 20), *Tödliches Phantom* (SG 18)

3. — *Einflüsterung* (SG 19), *Feuerball* (SG 17), *Magie bannen, Person festhalten* (SG 19), *Standort vortäuschen*

2. — *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 18), *Hauch des Schwachsinns, Katzenhafte Anmut, Säurepfeil, Sengender Strahl, Spiegelbilder*

1. — *Lautloses Trugbild* (SG 15), *Magierrüstung, Person bezaubern* (SG 17), *Schild, Schmieren, Unauffälliger Diener*

0 (beliebig oft) — *Arkanes Siegel, Licht, Säurespritzer, Zaubertrick*

Verbotene Schulen Erkenntnismagie, Nekromantie

TAKTIK

Vor dem Kampf Vavana wirkt vor dem Kampf *Magierrüstung, Schild, Katzenhafte Anmut, Falsches Leben* und *Unauffälliger Diener*. Ferner nutzt sie eine Ladung ihres *Zauberstabes: Ausdauer des Ochsen*.

Im Kampf Vavana setzt ihren *Dolch des Schutzes +3* ein, um ihre Rüstungsklasse zu stärken, entfernt sich aber nie weiter als 1,50 m von der falschen Ileosa. In der ersten Kampfrunde wirkt sie *Standort vortäuschen* und dann *Spiegelbilder*. In der dritten Runde benutzt sie eine *Schriftrolle: Gedankennebel*. In der vierten Runde wirkt sie Offensivzauber gegen die SC; auf Nichtzauberkundige wirkt sie *Person beherrschen* und befiehlt ihnen, sich aus dem Kampf zurückzuziehen und weitere Anweisungen abzuwarten, auf Zauberkundige wirkt sie dagegen *Schwachsinn*. Ebenso nutzt sie gern *Einflüsterung* und Bezauberungen, um Opfer dazu zu bringen, die Rüstung und sonstige Ausrüstung abzulegen – abgelegte Gegenstände werden von ihrem *Unauffälligen Diener* fortgetragen. Ihre Zauberstäbe hebt sie sich auf, um Gefangene zu quälen oder neue Graue Jungfern auszubilden, weshalb sie sie nur sehr ungern im Kampf einsetzt.

Moral Vavana zieht sich mittels *Dimensionstür* nach Bereich **A56** zurück, sollte die falsche Ileosa getötet oder sie selbst unter 20 TP reduziert werden. Dort sammelt sie ihre Zauberbücher ein und versucht, aus dem Schloss zu fliehen und bei den Arkonas Zuflucht zu finden.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 16, **KO** 18, **IN** 18, **WE** 10, **CH** 14

GAB +4; **KMB** +3; **KMV** 20

Talente Abhärtung, Im Kampf zaubern, Mächtiger Zauberfokus (Verzauberung), Mächtige Zauberspezialisierung ABR, Schriftrolle anfertigen, Zauberfokus (Verzauberung), Zauberspezialisierung (*Einflüsterung*) ABR, Zauberstab herstellen

Fertigkeiten Bluffen +14, Diplomatie +14, Einschüchtern +14, Motiv erkennen +9, Wahrnehmung +9, Wissen (Arkanes) +16, Zauberkunde +16

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Schoanti, Varisisch, Vudrani

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (*Zauberstab: Brennende Schmerzen*), Bezauberndes Lächeln, Reichtum

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Gedankennebel* (2x), *Stab: Ausdauer des Ochsen* (10 Ladungen), *Stab: Brennende Schmerzen* EXP (32 Ladungen), *Stab: Entstellende Berührung* ABR (15 Ladungen), *Stab: Magisches Geschoss* (ZS 9, 20 Ladungen); **sonstige Ausrüstung** *Dolch des Schutzes +3, Resistenzumhang +2, Schutzring +1*, Zauberkomponentenbeutel, 49 PM, 3 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Reichtum Vavanas Position bei den Grauen Jungfern verschafft ihr großen Reichtum und bessere Ausrüstung, entsprechend ist ihr HG um 1 Punkt höher als normal.



VAVANA DHATRI

NESSIANISCHE KRIEGSHUNDE (3) **HG 9**

EP je 6.400

TP je 114 (*MHB*, S. 151)

TAKTIK

Im Kampf Diese drei Höllenhunde wurden von Togomor mittels *Bindender Ruf* als Wächter herbeigerufen. Sie stellen sich allen Eindringlingen in den Weg, sobald es die falsche Ileosa befiehlt. Sie sind schlau genug, ihre Odemwaffen nicht gegen das *Simulakrum* oder Graue Jungfern zu richten.

Moral Die Höllenhunde kämpfen bis zum Tod.

PALASTGARDISTINNEN DER GRAUEN JUNGFERN (3) HG 8

EP je 4.800

TP je 99 (siehe Seite 347)

TAKTIK

Im Kampf Diese Grauen Jungfern verlassen ihre Positionen vor dem Scharlachroten Thron nicht und bemühen sich nach Kräften zu verhindern, dass jemand die falsche Ileosa in den Nahkampf verwickelt. Sollte die falsche Ileosa zerstört werden und ihr Körper schmelzen, sind überlebende Graue Jungfern von dem Anblick schockiert und verlieren eine Runde an Aktionen, während sie versuchen, das Gesehene zu verarbeiten.

Moral Die Grauen Jungfern kämpfen bis zum Tod.

Schätze: Die sechs Wandteppiche in diesem Raum sind wunderbar gearbeitet und jeder 1.000 GM wert. Der Scharlachrote Thron ist als Kunstwerk 10.000 GM wert, allerdings dürfte es schwierig werden, einen Käufer zu finden, welcher den Zorn des Volkes von Korvosa zu riskieren bereit wäre. – Wer den Thron erwerben will, hat sicher nicht Korvosas Interessen im Hinterkopf. Und „Helden", welche den Thron rauben, dürften von Volk und Adel der Stadt als Verräter betrachtet werden, egal wie grausam und böse die gegenwärtige Königin ist.

Der Scharlachrote Thron ist kein magischer Gegenstand, allerdings hat Ileosa mit Hilfe ihrer infernalischen Verbündeten mehrere magische Effekte auf ihn gelegt: Wer der königlichen Blutlinie angehört (Simulakra eingeschlossen) und sich auf dem Thron niederlässt, erhält einen Ablenkungsbonus von +10 auf seine Rüstungsklasse und ist gegen geistesbeeinflussende Effekte und Illusionen immun. Alle anderen dagegen werden von einem machtvollen Fluch betroffen, den Ileosa erdacht hat; dieser Fluch dupliziert die Effekte einer *Ohnmachtsrobe* (GRW, S. 542; WIL, SG 25, keine Wirkung; der Rettungswurf wird jede Runde fällig, welche ein Charakter auf dem Thron sitzt). Die auf dem Thron liegenden Effekte können mittels *Böses bannen*, *Fluch brechen* oder *Verzauberung brechen* aufgehoben werden (nicht aber mittels *Magie bannen*) – dann wird der Scharlachrote Thron zu einem normalen, nichtmagischen Gegenstand. Der legendäre Fluch, welcher nach Ansicht der Bewohner Korvosas jeden heimsucht, welcher auf dem Thron Platz nimmt, ist nur dies – eine Legende.

A53 Königliches Empfangszimmer

Die Wände dieses Raumes sind mit Wandteppichen behangen und die Decke ist mit Laubsägearbeiten verziert, welche Blumenmotive zeigen. Hier steht ein langer Tisch, bei dem es sich um einen Esstisch handeln könnte, allerdings gibt es keine Stühle.

Dieser Raum wurde als Konferenzsaal für Zusammenkünfte des Königs oder der Königin mit dem Seneschall oder anderen Würdenträgern genutzt. Das Fehlen von Stühlen sorgte dafür, dass diese Treffen schnell abliefen und rasch auf den Punkt kamen.

Die Treppe führt hinauf nach Bereich **A64**.

A54 Untere Galerie des Torhauses (HG 13)

Dieser Raum über dem Tor enthält ein Regal mit Schusswaffen und mehrere Körbe voller Munition. Neben vier Falltüren im Nordosten stehen vier stabile Keramikurnen mit Deckeln.

Die vier Falltüren im Boden decken Mordlöcher über Bereich **A26** ab.

Kreaturen: Fünf Graue Jungfern sind hier stationiert. Abhängig von der Situation könnten sie Togomor im Kampf vor dem Haupteingang des Schlosses (Bereich **A45**), die Grauen Jungfern in der Eingangshalle (Bereich **A46**) oder die falsche Ileosa im Thronsaal (Bereich **A52**) unterstützen. Sollten sich Gegner im Torhaus unter ihnen aufhalten (Bereich **A26**), so gießen sie die Urnen mit Grünschleim aus.

PALASTGARDISTINNEN DER GRAUEN JUNGFERN (5) HG 8

EP je 4.800

TP je 99 (siehe Seite 347)

Gefahr: Neben jedem Mordloch steht eine Keramikurne, welche mit einer Kolonie Grünschleim (*GRW*, S. 416) gefüllt ist. Das Ausgießen einer Urne durch ein Mordloch ist eine Standard-Aktion. Alternativ kann eine Urne zerschlagen werden (Härte 4, 8 TP); dies sorgt dafür, dass der Grünschleim sich innerhalb von 1,50 m-Radius um die Urne herum verteilt.

A55 Theatersaal

Dieser Saal hat eine hohe Decke; in 9 m Höhe befindet sich die polierte Balustrade eines Balkons und in insgesamt 18 m Höhe eine fensterbestückte Kuppeldecke. Ein Säulengang am Rand des Saals trägt den Balkon, sodass die Wände in tiefem Schatten liegen. An der Südwestseite des Raumes befindet sich eine Theaterbühne auf einer hölzernen Plattform.

In diesem Saal fanden früher kleine Privataufführungen für stehende Gäste und/oder sitzende Monarchen statt. Auf der Bühne haben auch Musiker gespielt; die Musik drang bis in den Großen Salon (Bereich **A72**) hinauf.

Durch ein gut verborgenes Guckloch kann man vom königlichen Schlafgemach (Bereich **A59**) aus die Bühne überschauen; das Loch kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 entdeckt werden.



A56 Gemächer der Hüterin (HG 9)

Farbenprächtige Wandteppiche mit komplexen geometrischen und Spiralmustern schmücken die Wände dieses Raumes. Auf dem Boden liegt ein dicker, blutroter Teppich. An der südöstlichen Wand steht ein großes Bett. Gegenüber der einzigen Tür dieser Kammer steht ein Lesepult mit mehreren Kerzen und Büchern.

Kreaturen: Dieser frühere Lagerbereich für Bühnendekorationen ist nun die Unterkunft der Hüterin der Treue Vavana Dhatri, welche für die Ausbildung und Folterung neuer Grauer Jungfern zuständig ist. Als die SC im 4. Kapitel das Schädelgewölbe stürmten, war sie nicht zugegen, allerdings könnten die SC durchaus ihr dortiges Quartier durchsucht haben, sodass sie das Dekor hier wiedererkennen.

Wahrscheinlich treffen die SC im Thronsaal (Bereich A52) auf Vavana. Sollten sie sie aber hier antreffen, so studiert sie entweder gerade ihre Zauberbücher oder ruht auf dem Bett. Auf Eindringlinge reagiert sie mit beleidigtem Zorn und greift sofort an.

Einst liebte Vavana ihren Bruder Ischani, doch diese Tage liegen lange zurück. Während ihrer unschönen, kraftraubenden Zeit als Schülerin der Acadamae musste sie viele Jahre lang Vorurteile und Sexismus ertragen und ohne die Unterstützung ihrer Mutter bei der harten Zeit der Anpassung an das Leben in Korvosa wandelte sie sich zu einer verbitterten und grausamen Frau. Sie weiß nicht, wer sie der Königin empfahl, übernahm die ihr angebotene Position aber voller Begeisterung und Eifer. Als Hüterin der Treue half sie dabei, die Folter-, Erpressungs- und Gedankenkontrollmethoden zu entwerfen, mit denen Ileosa die Treue der Grauen Jungfern sichert. Dass Vavana diese Aufgabe genießt, führte zunehmend zu Problemen zwischen ihr und der Anführerin des Ordens, Sabina.

Als Ischani vor kurzem zu ihr Kontakt aufnahm, um sich mit ihr zu vertragen, sah Vavana keine Gelegenheit zur Sühne, sondern die Chance, Togomors neuesten Schöpfungen eine besonders ironische Seele hinzuzufügen. Sollten die SC von ihrem Bruder Ischani begleitet werden oder ihr vorwerfen, was sie ihrem Bruder angetan hat, lacht sie verächtlich und verkündet, dass Togomor wohl nun ein neues „Haus" für die Seele ihres Bruders erbauen müsse.

VAVANA DHATRI **HG 9**

EP 6.400

TP 88 (siehe Seite 364)

Schätze: Vavanas Zauberbücher liegen auf dem Tisch. Sie enthalten alle Zauber, welche sie vorbereitet hat, plus 1W4 Zauber jedes ihr möglichen Zaubergrades. Die acht Wandteppiche sind jeweils 500 GM wert.

A57 Königliches Vorzimmer

Die Tür dieses Raumes besteht aus stabilem Holz und ist mit einem *Arkanen Schloss* (ZS 16) verschlossen, welches mit der Phrase „Lang lebe die Königin!" umgangen werden kann. Die Tür trägt das Wappen der Arabastis.

Dieses gemütlich eingerichtete Vorzimmer ist mit Wandteppichen, Teppichen und einer hochwertigen Mahagonibank ausgestattet. Auf einem Tisch neben der Bank stehen drei Silbertabletts mit Käse, Früchten und kleinen, frischen Brotlaiben. Neben den Tabletts steht eine Kristallkaraffe mit Rotwein.

Schätze: Die drei Silbertabletts sind magische Gegenstände, welche darauf platzierte Lebensmittel frisch und unverdorben halten; jedes Tablett ist 500 GM wert. Die Karaffe ist ebenfalls 500 GM wert, der Wein dagegen ist eher gewöhnlich.

A58 Königliches Badezimmer

Diese Kammer wird von einem luxuriös geschmückten Marmorbadebecken voller dampfendem Wasser beherrscht. An der Südwestwand hängt ein großer, silberner Spiegel über einem Tischchen mit Parfümphiolen, Tinkturen und Schönheitsmittelchen. Im Nordosten wächst eine Pflanze mit grünen Blättern in einem langen, aber niedrigen Topf, deren Ranken entlang der Wände wachsen und mit ihren tiefroten Blüten die Luft mit süßem Blumenduft erfüllen. In der Südwestwand befindet sich ein Buntglasfenster mit dem Wappen des Hauses Arabasti.

Königin Ileosa hat dieses Bad in den letzten Monaten häufig genutzt, schließlich benötigt selbst die grausamste Despotin nach ihrem Arbeitstag einen Ort, an dem sie sich in Ruhe erholen kann. Die Kammer wird von einem dauerhaften *Des Magiers Privates Heiligtum* (ZS 16) geschützt. Die Marmorwanne ist ein magischer Gegenstand, welcher nicht aus dem Raum entfernt werden kann, ohne ihn zu zerstören. Die Wanne ist stets mit Wasser gefüllt, dessen Temperatur, Reinheit und Geruch jemand in der Wanne als Standard-Aktion bestimmen kann.

Schätze: Die exotischen Duftwässerchen, Cremes und Schönheitstinkturen auf dem Tisch sind insgesamt 1.200 GM wert.

A59 Königliches Schlafgemach (HG 16)

Die Wände dieses Schlafzimmers sind mit Schwarzholz getäfelt und mit hochwertigen Wandteppichen und Seidenvorhängen geschmückt. Im Nordosten steht ein Himmelbett, im Südwesten stehen ein Schreibtisch und ein gepolsterter Lehnstuhl. Die Buntglasfenster in der Südwestwand zeigen komplexe Muster aus roten, orangen und gelben Wirbeln.

Hinter einem blutroten Wandteppich versteckt befindet sich in der Wand über dem Bett ein Guckloch nach Bereich **A55**. Die Kammer wirkt bewohnt, allerdings hat Ileosa alle persönlichen Dinge in ihr Übergangsdomizil in der Versunkenen Königin verbracht. Das Bett dient der falschen Ileosa als Schlafstätte, zugleich ist die Kammer aber auch das Versteck einer weitaus größeren Bedrohung.

Kreaturen: Sermignatto ist der gerissenste Bösewicht im Schloss. Der Lügenteufel patrouilliert auf der Ätherebene und blickt durch die Augen seiner Marionette Togomor in diese Welt hinüber. Sermignatto zieht es vor, die SC zu beobachten, um ihre Taktiken zu erfahren, ehe er sich körperlich manifestiert. Sollten sie dazu mehrere Teufel, die falsche Ileosa oder sogar Togomor zuerst töten müssen, ist das für Sermignatto kein Problem – schließlich ist es besser, den Feind zu kennen, statt ins Ungewisse zu stürmen! Sollten die SC versuchen, über die Ätherebene ins Schloss einzudringen, stoßen sie früher auf den Teufel, ansonsten wartet er ab, bis sie diesen Raum erreichen oder die falsche Ileosa und Togomor besiegt haben, ehe er zum Angriff übergeht.

Sermignatto und seine Taktik werden zwar hier präsentiert, theoretisch könnten die SC ihn aber überall im Schloss antreffen. Verwende in diesem Fall diese Taktik des Lügenteufels als Richtlinie.

In manchen staubigen, vermoderten Texten wird Sermignatto auch als der Herr des Blutigen Treibsandes bezeichnet. Der Teufel ist ein wahrlich uraltes, böses Geschöpf. Wie im Falle vieler Lügenteufel hat auch sein Name eine andere Bedeutung – so wie Malacoda „Übler Schweif" und Rubicante „Der Rote" bedeuten, bedeutet Sermignatto „Meister der Blutegel". Sermignatto genießt es, sich in die Affären der Sterblichen auf der Materiellen Ebene einzumischen, und geht dieser Leidenschaft seit sehr langer Zeit nach. Bereits zu Zeiten des alten Thassilon diente er eine Zeitlang der Runenherrscherin Sorschen. Der Blutwanst Togomor ist nur sein aktuelles Projekt und die Seele dieses widerwärtigen Mannes gehört bereits der Hölle. Sermignatto hofft aber, Togomor ein besonders furchtbares Nachleben zukommen zu lassen, indem er ihn zu bestimmten entsetzlichen Entscheidungen ermutigt. So brachte er ihn auch dazu, sich Ileosa als Seneschall anzudienen. Mittlerweile ist der Lügenteufel aber weitaus mehr an Ileosa interessiert, welche ihn stark an seine frühere Herrin Sorschen erinnert.

SERMIGNATTO **HG 16**

EP 76.800

Lügenteufel (*MHB II*, S. 248)

TP 212

TAKTIK

Im Kampf Sermignatto verbirgt sich auf der Ätherebne, bis Togomor getötet wird, dann manifestiert er sich hier auf der Materiellen Ebene. Sobald wie möglich wirkt er *Aufforderung* auf einen ihm vertrauten SC (den er z.B. durch Togomor beobachtet hat), um diesen dazu zu bringen, ihn hier allein aufzusuchen. Kommt der SC sodann hierher, versucht Sermignatto, von ihm Besitz zu ergreifen, damit der SC die Gruppe von innen heraus ins Chaos stürzt. Sollte der Lügenteufel zum Kampf gezwungen werden, setzt er seine zauberähnlichen Fähigkeiten ein und hält nach Möglichkeit fliegend Abstand zu den SC. Falls er

in den Nahkampf gezwungen wird, nutzt er *Massen-Einflüsterung*, um vorzuschlagen, dass die SC ihn einzeln bekämpfen – der Lügenteufel liebt Kämpfe Mann-gegen-Teufel, da er so mehr Zeit hat, seine Opfer zu erdrosseln und dies zu genießen.

Moral Sollte Sermignatto unter 40 TP reduziert werden, beschließt er, dass es an der Zeit ist, der Materiellen Ebene vorerst den Rücken zuzuwenden. Er versucht, mittels *Ebenenwechsel* in die Hölle zu fliehen. Eine Rückkehr nach Korvosa zieht er erst viele Jahre später und definitiv nicht mehr innerhalb der Lebenserwartung der SC in Betracht.

A60 Sabinas Quartier

Diese Schlafkammer wirkt beinahe klinisch sauber, so sparsam wie sie ausgestattet ist. Ein Ankleidetisch, ein leerer Rüstungsständer, ein leerer Schwertständer und ein schmales Bett sind die einzigen Einrichtungsgegenstände.

Diese Kammer gehört Sabina, die Anführerin der Grauen Jungfern hat hier aber kaum Zeit verbracht bis zu ihrem vorgetäuschten Angriff auf die SC früher in diesem Kapitel. Sie hat hier lediglich jede Nacht einige Stunden unruhig geschlafen, während sie die Tage auf Patrouille verbracht hat. Die Geheimtür in der westlichen Ecke kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 gefunden werden.

A61 Treppenabsatz des Grauen Turmes

Die Treppe hier führt nach Bereich **A32** hinab und zum breiten Balkon in Bereich **A76** hinauf.

A62 Kerkerloch des Grauen Turmes

Die Eisentür dieser Zelle verfügt über ein geschlossenes Guckloch, das von außen geöffnet werden kann. In dem ansonsten leeren Raum befinden sich ein Strohlager, ein kleiner Tisch und ein Schemel.

Dieser Kerker ist gegenwärtig leer, wurde aber für besondere Gefangene der Krone angelegt. Im Laufe der Jahre hatten die Monarchen Korvosas kaum Anlass, den Raum zu nutzen, während Ileosa hier wiederholt Feinde einsperrte, welche sie in der Nähe haben wollte, um sie selbst quälen zu können. Sollte im Laufe der Kampagne ein NSC von Ileosa gefangengenommen worden sein, so könnte er hier zu finden sein – angekettet, erschüttert und fast verhungert.

Der Raum wird von einem dauerhaften *Dimensionsschloss* (ZS 16) geschützt.

A63 Zisterne

In der Mitte dieser Kammer steht ein Wasserbecken. In der westlichen und südlichen Ecke befindet sich jeweils ein steinernes Becken. Die Südostwand ist von mehreren Steinzisternen belegt.

Die 36 m tiefe Zisterne ist mit Wasser gefüllt. Zahlreiche Bleirohre führen aus dem Schacht des Wasserreservoirs in verschiedene tieferliegende Ebenen des Schlosses, um Küchen, Bäder und andere Bereiche mit fließendem Wasser zu versorgen.

DRITTER STOCK

Der dritte Stock des Schlosses verfügt über mehrere große Balkone, auf denen Belagerungsgeschütze und viele groteske Statuen stehen. Der vollständig aus Holz errichtete mittlere Teil diente früher als Unterkünfte der Säbelkompanie, ferner fanden dort die Galas und Bälle des Königshauses statt. Gegenwärtig beanspruchen die letzten Assassinen der Roten Mantis , welche noch in Korvosa weilen, diesen Bereich.



SERMIGNATTO

A64 Pausenraum

Dieser Raum ist mit Tischen, Stühlen und Schemeln ausgestattet; Bedienstete haben sich hier während der Arbeit im zweiten und dritten Stock versammelt und ihre Pausen verbracht. Die Treppe führt hinab nach Bereich **A53**.

A65 Obere Galerie des Torhauses

Bei dieser langen Halle scheint es sich früher um eine Rüstkammer gehandelt zu haben, da immer noch mehrere leere Waffenregale an den Wänden stehen. Am fernen Ende des Raumes liegt allerdings ein gewaltiger, stinkender Berg aus Lumpen, Sumpfgras und teilweise gefressenen Leichen, zudem verunstalten tiefe Kratzer die Wände. Oberhalb des Lumpenberges wurde ein Teil der Deckenkonstruktion eingerissen.

Der Berg aus Lumpen und Schmutz diente dem Schwarzen Drachen Zarmangarof als Nest. Zu seinem machtlosen Zorn gestattete Ileosa ihm nicht, hier einen Hort aufzubauen. Dass der bezauberte Drache kaum in die recht schmale Halle passte und nur selten hinaus durfte, um seine Flügel auszustrecken, frustrierte ihn nur noch mehr.

A66 Trophäengang

An den Wänden hängen Dutzende von Trophäen, darunter Reh-, Hirsch-, Elch-, Auerochsen- und Wyvernköpfe.

A67 Balkon über dem Haupteingang

Von diesem großen Balkon aus kann man die Treppe zum Schlosstor und die nordöstliche Seite der Großen Mastaba überschauen. Mehrere große Gargylen hocken auf den Zinnen und blicken wie wachsame Wächter hinab. Im Nordosten steht ein Katapult.

Wie alle anderen Belagerungswaffen auf den Balkonen des Schlosses ist auch das Katapult voll funktionstüchtig; neben ihm sind ein Dutzend Geschosse gestapelt. Hier lauert der Hornteufel Mavrokeras (siehe Bereich **A94**), wenn Alarm gegeben wird und die SC über die Haupttreppe kommen. Sofern die SC nicht heimlich vorgehen, besteht eine große Chance, dass der Teufel sie erspäht, falls er gerade auf Patrouille ist (20%-Chance, wenn die SC diesen Bereich betreten).

A68 Leere Bibliothek

An den Wänden dieses staubigen Raumes stehen leere Bücherregale aus Eichenholz mit dem Wappen der Säbelkompanie.

A69 Spielzimmer

Dieser polygonale Raum wird durch drei Fenster in tiefen, hohen Nischen erhellt. Jede Nische wird von zwei weißen Marmorstatuen auf hohen Podesten flankiert. Die sechs, jeweils knapp einen Meter hohen Statuen stellen alle dieselbe Frau in derselben Pose dar, welche die Hände über den Kopf streckt und dabei einen Gegenstand umklammert hält. Die Statue links der nordwestlichen Nische hält einen großen Schlüssel, die nächste ein offenes Buch. Im Uhrzeigersinn finden sich bei den Statuen an der nordöstlichen Nische ein Schild und ein Stern und bei denen an der südöstlichen Nische ein Hammer und eine Krone. In der Mitte des Raumes steht ein Tisch mit sechs Stühlen. Auf dem Tisch steht ein kleiner Holzbehälter.

Die Statuen symbolisieren die Farben eines Satzes Turmkarten.

Hier hat sich König Eodred II. oft mit seinem Halbbruder Venster zum Kartenspiel getroffen oder um sich gegenseitig die Turmkarten zu deuten. Der kleine Behälter auf dem Tisch enthält einen Satz einfacher und abgenutzter Turmkarten. Sollte der Behälter geöffnet werden, weht ein plötzlicher Wind durch den Raum und lässt die Karten kurz unterhalb der Decke in der nördlichen Ecke herumwirbeln, ehe sie zu Boden gleiten. Mit Ausnahme der Hebamme landen alle mit dem Symbol nach unten – die Hebamme jedoch fliegt nach oben zur Decke und bleibt dort hängen. Ein Charakter kann sich mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 20 daran erinnern, dass diese Karte für neues Leben oder neue Informationen steht. Diese seltsame Manifestation wird von Vensters Geist im Raum über dem Spielzimmer erzeugt, um die Aufmerksamkeit der SC zu gewinnen und sie nach oben zu locken – siehe Bereiche **A88** und **A89**.

Früher war dieser Raum mit Vensters Dachbodengemach über eine Leiter in der nördlichen Ecke verbunden. Nach Vensters „Verschwinden" wurden Leiter und Falltür in der Decke entfernt und das entstandene Loch mittels *Stein formen* geschlossen. Man kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 35 dort eine andere Steintextur erkennen (ein SC, der sich die Zimmerdecke ansieht, erhält einen Bonus von +10, sobald die Karte der Hebamme von eben dieser Stelle entfernt wurde). Mit einem Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 23 kann man erkennen, dass dort mittels *Stein formen* eine Öffnung in der Decke geschlossen worden ist.

A70 Zinnenbalkon

Dieser Balkon liegt über dem Fäkalienschacht des Schlosses. In der Mitte befindet sich eine Falltür, durch welche man Abfälle in den Schacht kippen kann. Eines der leichten Katapulte des Schlosses steht hier. Die Wahrscheinlichkeit, dass die SC von Mavrokeras erspäht werden, ist dieselbe wie bei Bereich **A67**.

A71 Laufsteg (HG 8)

Dieser offene Laufsteg führt über einen Dachabschnitt mit hohem Gefälle. An seinem Rand führt ein Messinggeländer entlang.

Kreaturen: Ein Assassine der Roten Mantis ist hier stets als Wache postiert; der Assassine klammert sich an

das Dach 2,10 m über der Tür in Bereich **A72**, außer er wird bemerkt, greift er die SC nicht an, sondern schleicht ihnen nach und wartet auf eine gute Gelegenheit, einen einzelnen SC überraschen zu können. Sollte er entdeckt werden, versucht er, nach Bereich **A72** zu fliehen, um sich den anderen Attentätern dort anzuschließen.

ASSASSINE DER ROTEN MANTIS **HG 8**
EP 4.800
TP 78 (siehe Seite 144)

A72 Grosser Salon (HG 16)

Der Holzfußboden, die Wände und die Decke dieses großen Saals sind reichhaltig und harmonisch geschmückt. Säulen mit Elfenbeinintarsien tragen die 7,50 m hohe Decke, welche teilweise von herabhängenden Seidenvorhängen in Herbstfarben verdeckt wird. An den Wänden reichen diese Vorhänge bis zum Boden, wo sie tiefrot und gelb-orange gefärbt sind. Um jede Säule sind kreisrunde, blutrote Sofas aufgestellt, bei denen passend gepolsterte Stühle und Teetischchen aus Ebenholz mit Buntglasflächen stehen. In der Mitte der Halle befinden sich eine freie Tanzfläche und eine geländergesäumte Öffnung zur Theaterbühne darunter.

Dieser große Raum wurde früher von der Säbelkompanie als Speisesaal und zu Musterungen genutzt, bis Ileosa ihn zu einem großen Salon für private Feierlichkeiten umwidmete. Durch die Öffnung im Boden kann man auf die Bühne hinabsehen (Bereich **A55**).

Kreaturen: Nachdem die SC in Kapitel 4 das Schädelgewölbe überfallen hatten, lud Ileosa ihre Verbündeten bei der Roten Mantis ein, sich in diesem Stockwerk des Schlosses niederzulassen. Die Assassinen willigten ein und erhielten schon bald Verstärkung durch Herrin Kayltanya, die Befehlshaberin ihrer früheren Anführerin Zinnober. Obwohl die restlichen Attentäter Rache üben wollen, hat Kayltanya ihnen dies untersagt. Die SC haben bereits bewiesen, dass sie Beauftragte der Roten Mantis besiegen können, daher hat Kayltanya ihre Untergebenen zur Geduld ermahnt, bis Ileosa ihr Werk in der Versunkenen Königin vollendet hat und ihr dann weitere Mittel verfügbar machen kann, damit sie weitere Assassinen herbeiholen lassen kann.

Die Ankunft der SC auf dem Schloss verändert natürlich alles – wenn Kayltanya die SC erledigen kann, dürfte ihr Bericht an die Blutrote Gebieterin der Roten Mantis auf der Insel Mediogalti weitaus weniger beschämend ausfallen.

Die Assassinen haben große Hängematten hoch unter der Decke gespannt, wo sie von den Seidenvorhängen verborgen werden. Sollte kein Alarm gegeben worden sein, schlafen 1W4 Assassinen in den Hängematten, während die anderen verborgen an den Wänden stehen und beobachten. Andernfalls lauern alle fünf Assassinen in den Hängematten unter der Decke auf die Gelegenheit zum Zuschlagen. Kayltanya selbst hält sich in Bereich **A73** auf, stößt aber rasch hinzu, sobald sie Kampflärm vernimmt.

Die Assassinen kämpfen in Paaren, der fünfte hält sich weiterhin verborgen und versucht, mittels eines Hinterhältigen Angriffes mit einem Wurfdolch einen Zauberkundigen auszuschalten oder zumindest dessen Zauber zu unterbrechen.

KAYLTANYA **HG 15**
EP 51.200
TP 159 (siehe Seite 446)

ASSASSINEN DER ROTEN MANTIS (5) **HG 8**
EP je 4.800
TP je 78 (siehe Seite 144)

A73 Bar

Die in diesen abgetrennten Bereich führenden Türen bestehen aus Buntglas in Holzrahmen. Der Raum ist mit standfesten Tischen und hohen Schemeln ausgestattet. Auf den Regalen entlang der Wände lagern zahlreiche Flaschen, Kristallkelche, Humpen und andere Trinkbehälter. Die Luft ist seltsam kühl und feucht. Von den Deckenbalken hängt eine Hängematte.

Ein schwacher, aber permanenter magischer Effekt regelt Temperatur und Feuchtigkeit in diesem Raum, sodass es nicht zu warm wird und er als Weinkeller genutzt werden kann. Der Großteil des hier gelagerten Alkohols ist schon lange verschwunden.

Die Hängematte gehört Kayltanya, allerdings treffen die SC sie hier nur an, wenn sie es schaffen, dass kein Alarm gegeben wird, und sie die Assassinen in Bereich **A72** irgendwie umgehen können.

A74 Raucherzimmer

In diesem Korridor steht an jeder Längswand eine lange Bank. Neben jeder Bank stehen zwei leere Wasserpfeifen aus Messing, Elfenbein und Glas.

Dieser Bereich des Großen Salons wurde für Raucherfreuden abgetrennt, wird aber nicht genutzt, seit Ileosa den Palast für Besucher geschlossen hat.

A75 Zimmer des Sonnenunterganges

Dieses Zimmer weist in der nordwestlichen Wand drei große Fenster mit Laubsägeintarsien auf. An den Wänden stehen Bänke mit einem runden Teetisch in der Mitte.

In diesem Raum hat Eodred II. während seiner letzten Tage den Sonnenuntergang betrachtet und dabei mit seinen letzten Tassen Tee mehr von dem Gift zu sich genommen, welches ihm seine Gemahlin verabreichte.

A76 Grosser Balkon

Der größte Balkon des Schlosses hat L-Form und verbindet die Haupttürme mit dem Großen Salon im dritten Stock. Drei Katapulte stehen hier. Die Chance, dass Mavrokeras hier die SC entdeckt ist dieselbe wie bei Bereich **A67**.

A77 Zugang zu Dominias Turm

Der Zugang zu diesem kleinen Turm wird von einer Eisentür versperrt. Diese ist mit einem *Arkanen Schloss* (ZS 16) gesichert. Der Raum dahinter ist leer, stellt aber die einzige Möglichkeit dar, das Turmzimmer darüber leicht betreten zu können: In der 6 m hohen Decke befindet sich ein permanentes *Äthertor*, welches wie eine versteckte Falltür funktioniert. Wer es mit dem Familienwappen der Arabastis berührt (z.B. mit einem Siegelring, einem Banner, einer Schriftrolle o.a.), kann durch das *Äthertor* Bereich **A90** darüber betreten.



DACHBODEN UND TÜRME

Der Dachboden des Schlosses ist eine riesige, hölzerne Struktur, welche während der Herrschaft der Arabasti-Dynastie drei Mal umgebaut wurde. Da er trocken und luftig ist, wird der Dachboden als zusätzlicher Lagerraum für vergängliche Rohmaterialien verwendet.

A78 Essig-Dachboden

Dieser Raum riecht nach Essig und Kräutern. Dutzende durchnummerierter Holzkästen stehen auf langen Regalen an den Wänden, dazu kommen viele Glasflaschen und Keramikgefäße unterschiedlicher Größe.

Die Kästen enthalten 40 l Balsamico-Essig und sind von 1 bis 25 nach Alter durchnummeriert. Hier gibt es keine wirklichen Wertsachen, dafür kommen nur selten Patrouillen in diesen Raum, sodass er ein recht gutes Versteck abgibt.

A79 Baumateriallager

Dieser Raum enthält mehrere Krüge mit Teer, Holzbretter, metallene Dachplatten, Keramikfliesen und andere überzählige Baustoffe.

Ein Teil des Bodens am anderen Ende des Raumes wurde aufgerissen, sodass ein Loch oberhalb des Haupteinganges geöffnet wurde. Diese recht frische Veränderung gestattete dem Drachen Zarmangarof, sein Nest in Bereich **A65** zu betreten und zu verlassen.

A80 Wolllager

In diesem langen Raum sind Wollballen bis unters Dach gestapelt. Hinzu kommen zwei Webstühle, mehrere Spinnräder mit Elfenbeinintarsien und Regale mit Ausrüstungsgegenständen zum Spinnen und Weben.

A81 Leerer Dachboden

Dieser Dachbodenraum enthält nur einen Besen, einige umgestürzte leere Krüge und einen Haufen läusebefallener alter Matratzen.

A82 Getreidelager

Dieser Raum enthält einen Getreidenotvorrat (Mais, Gerste, Weizen usw.).

A83 Hängebrücken (HG 8)

Diese beiden identischen Holzbrücken (Bereiche **A83a** und **A83b**) hängen 9 m über den Dächern und Balkonen des Schlosses und verbinden den Grauen Turm (Bereich **A95**) mit dem Hauptbereich des Schlosses und den Seeblickturm (Bereich **A93**) mit dem Uhrenturm.

Kreaturen: Ein Assassine der Roten Mantis ist stets auf jeder Brücke positioniert, wo sie sich nahe der Zugänge der Türme verbergen. Außer sie werden bemerkt, lassen sie die SC vorbei und schleichen ihnen nach, bis sich eine Gelegenheit ergibt, einen einzelnen SC zu erwischen. Wird ein Assassine entdeckt, versucht er nach Bereich **A72** zu fliehen, um sich den anderen dort anzuschließen.

ASSASSINE DER ROTEN MANTIS **HG 8**

EP 4.800

TP 78 (siehe Seite 144)

A84 Hauptdachboden

Dieser luftige Bereich unter dem von Säulen getragenen Dach des Schlosses ist fast leer. Die exzellente Konstruktion des Dachstuhles und der Dachfenster hält den Raum trocken.

Ein schmaler Gang im Südosten führt zu einer großen Wendeltreppe, die im Uhrenturm nach Bereich **A91** und **A92** hinaufführt.

A85 Taubenschlag

Gut der halbe Raum ist mit Taubenkäfigen gefüllt und ansonsten leer, sieht man von einer Schicht Taubenleichen auf den Käfigböden ab.

A86 Abstellraum

In diesem Raum lagert altes, staubiges Gerümpel aus den letzten einhundert Jahren, darunter alte Kleidungsstücke, Spielzeuge, Werkzeuge, Möbelteile, Lampen, zusätzliches Bauholz und zerbrochene Gerätschaften.

Das Gerümpel ist hoch gegen die Tür im Nordosten gestapelt, sodass man sie gar nicht sehen kann. Man kann die Tür mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 entdecken, um sie freizuräumen ist aber eine Stunde Arbeit erforderlich.

A87 Kriechboden

Die Deckenhöhe beträgt hier nur 1,50 m. Der Raum ist voller Spinnweben und staubiger, geschwärzter Balken, die hier und dort aus den Wänden ragen.

A88 Vensters Gemächer

Dieser Raum ist staubig und steht schon eine Weile leer, ist aber unerwartet bequem eingerichtet: In einer Ecke steht ein großes Bett, es gibt einen hübschen Tisch mit zwei Stühlen, einen Schreibtisch mit einem gepolsterten Lehnstuhl, eine Lampe und einen Ofen. An der nordwestlichen Wand steht eine Vitrine voller seltener Spielkartendecks – wenigstens fünfzig verschiedene, die mit Sorgfalt und Kompetenz zur Schau gestellt wurden. In den meisten Fällen liegen einige Karten mit den Abbildungen nach oben und die übrigen befinden sich in einem Behälter aus Leder, Elfenbein oder Holz. In der nördlichen Ecke scheint sich eine teilweise mit dem Boden verschmolzene Falltür zu befinden. Hinter einem teilweise zusammengeklappten Wandschirm im Süden steht ein Nachttopf.

Hier wohnte früher zurückgezogen Venster Arabasti. Meist verließ er diesen Raum nur, um sich im Spielzimmer darunter mit seinem Bruder zu treffen (Bereich **A69**), wohin die Bediensteten ihm in der Regel auch die Mahlzeiten brachten. Venster putzte seine Gemächer selbst und ließ nur in seltensten Fällen jemanden hinein – Ileosa brauchte Monate, um sein Vertrauen zu erlangen, damit er sie ihn hier besuchen ließ, doch auch dann hielt er die Existenz von Bereich **A89** vor ihr geheim.

Die nach Bereich **A89** führende Geheimtür ist sehr gut verborgen und erfordert einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 40, um sie zu finden. Allerdings erklingt kurz nach dem Eintreffen der SC ein schwaches Kratzen von der anderen Seite der Tür. Sollten die SC die Geheimtür nicht selbst entdecken, nutzt Venster Telekinese, um die Tür einen Spalt zu öffnen. Er hofft, die SC nach Bereich **A89** locken zu können, wo er sie direkt kontaktieren kann.

Schätze: Die Spielkartensammlung in der Vitrine ist 2.000 GM wert.

A89 Vensters Spukkabinett (HG 6)

Dieser staubige Raum enthält ein Bett, einen großen Lehnstuhl, einen einbeinigen Tisch und eine silberne Laterne. Auf dem Tisch liegt neben der Laterne ein staubiger Satz Turmkarten in einem eleganten Behältnis aus Rotholz.

Wenn die SC diesen gut versteckten Raum betreten, fällt die Temperatur um mehrere Grad. Kurz darauf steigt merkwürdiger Nebel aus den Karten in dem Behälter auf und lässt diese wie in einer schwachen Brise auf dem Tisch flattern und tanzen. Der Nebel nimmt vage die humanoide Gestalt eines älteren Mannes mit Hörnern auf der Stirn an. Dies ist der Geist des Tieflings Venster Arabasti.

Kreaturen: Vensters wird von Schuldgefühlen aufgrund seiner Rolle beim Tod seines Halbbruders gequält. Da er hier gefangen ist, während seine sterblichen Überreste in den Gewölben des Schlosses verrotten, kann er sich nicht vollständig manifestieren. Wenn er die SC bemerkt, greift er hilfesuchend nach ihnen und flüstert mit Grabesstimme: „Bringt mir meine Knochen... sie verrotten in der Tiefe... bringt mir meine Knochen... ich kann euch helfen, wenn ihr mir meine Knochen bringt...“

Bis die SC Vensters Überreste aus Bereich **A11** holen, kann er nichts tun (außer er wird angegriffen, siehe seine Taktik auf Seite 373).

Das Sprechen strengt den Geist sehr an (vor allem, falls er die Geheimtür öffnen musste), sodass er rasch verblasst und sich erst ein paar Stunden später wieder vorübergehend manifestieren kann. Glücklicherweise besitzt Venster auch enge Bindungen zu den Turmkarten, sodass Zellara weiterhelfen kann – sie nutzt Empathie, um den Besitzer ihrer Turmkarten zu drängen, nach Vensters Gebeinen zu suchen; sobald Venster sich hier ein Mal manifestiert hat, kann sie spüren, wo dessen Knochen liegen, und die SC direkt nach Bereich **A11** führen (auch wenn dies möglicherweise die SC in andere gefährliche Abschnitte des Schlosses bringen könnte).

VENSTER ARABASTI **HG 6**

EP 2.400

Tiefling-Geist-Adeliger 6 (*MHB*, S. 260, 122)

N Mittelgroßer Untoter (Körperlos)

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

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 14 (+4 Ablenkung, +3 GE)
TP 57 (6W8+30)
REF +5, **WIL** +6, **ZÄH** +6
Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Elektrizität 5, Feuer 5, Kälte 5; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +4, Wiederkehr

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (perfekt)
Nahkampf Verderbende Berührung +7 (Berührungsangriff, 6W6)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6; Konzentration +10) 1/Tag — *Dunkelheit*
Besondere Angriffe Telekinese (SG 17)

TAKTIK

Im Kampf Sollte Venster angegriffen werden, kann er seine geisterhaften Kräfte nutzen, um sich zu wehren, indem er Eindringlinge aus mittels Telekinese aus seinem Versteck treibt oder mit seiner Verderbenden Berührung angreift.
Moral Venster kämpft bis zur Vernichtung und kehrt dann schnell wieder. Wenn er wiederkehrt, greift er erst wieder an, wenn er selbst angegriffen wird.

SPIELWERTE

ST —, **GE** 16, **KO** —, **IN** 14, **WE** 13, **CH** 18
GAB +4; **KMB** +7; **KMV** 21
Talente Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Fertigkeitsfokus (Verkleiden), Täuscher,
Fertigkeiten Bluffen +17, Diplomatie +13, Fliegen +11, Heimlichkeit +25, Motiv erkennen +10, Verkleiden +18, Wahrnehmung +18
Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch, Schoanti, Varisisch

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Wiederkehr (AF) Vensters Wiederkehr funktioniert schneller als bei den meisten Geistern – wird er vernichtet, kehrt er nach 2W6 Runden wieder. Wie er dauerhaft zerstört werden kann, findest du unter „Entwicklung".

Entwicklung: Sobald Vensters Überreste in diesen Raum gebracht werden, manifestiert sich der Geist erneut, dieses Mal aber nicht als vager Nebelstreif. Er kann sich nun als vollständiger Geist manifestieren und erscheint als durchscheinender älterer Tiefling mit einem Satz Turmkarten in Händen, die sich immer wieder selbstständig machen, um ihn herumwirbeln und dann in seine Finger zurückkehren. Er betrachtet die SC mit freundlichem, aber sorgenvollem Blick, ehe er zu sprechen beginnt. Zunächst dankt er ihnen, dass sie seine Gebeine aus diesem „furchtbar dunklen Raum dort unten" geholt haben. Dann berichtet er von Ileosa, wie sie seinen Halbbruder mit Gift ermordet und welche beschämende Rolle er dabei gespielt hat. Solange Ileosa lebt, ist er weiterhin an diesen Raum gebunden und kann ihn nicht verlassen – seine eigene Scham und Schuldgefühle fesseln ihn, sodass er nicht direkt gegen Ileosa vorgehen kann.

Die SC können Vensters Errettung sein. Er kann ihnen berichten, wie Ileosa Eodred II. ermordet hat, und ihnen so Beweise für ihre Vermutungen liefern. Sein wahrer Wert besteht aber darin, was er von Ileosas Plänen weiß. Obwohl er hier eingesperrt ist, konnte er manchmal die Gedanken und Wünsche der Königin wahrnehmen, wenn sie sich im Schloss aufhielt. Das Wissen quälte ihn, doch nun erkennt er, dass er so einfach auf diesen Tag vorbereitet wurde, um Buße tun zu können. Er spürt, dass er ins Nachleben weiterziehen und vor Pharasma treten kann, wenn er mit seinem Wissen den SC zu helfen vermag, die Dinge aufzuhalten, welche er mit in Gang gesetzt hat. Insbesondere weiß Venster, dass Ileosa plant, an einem Ort namens „Versunkene Königin" auf mächtige Magie zurückzugreifen, um ewige Jugend zu erlangen. Er weiß nicht viel über das erforderliche Ritual, außer dass die uralte Magie das Blut einer Armee unwissender Opfer erfor-



VENSTER ARABASTI

dert. Daher fürchtet er, dass Ileosa die Bürger Korvosas als jene Opfer nutzen will, um die Unsterblichkeit zu gewinnen. Er drängt die SC, die Versunkene Königin zu finden und Ileosa aufzuhalten, ehe sie das Ritual vollenden kann. Er warnt sie zudem, dass er spüren könne, dass sich fremdartige und mächtige Kräfte in der Geisterwelt sammeln, während sie sich auf den letzten Schritt vorbereite.

Sollten die SC weitere Fragen stellen, wird er schnell frustriert. Sein Schmerz, Wahnsinn und untoter Zustand haben seinen Verstand verwirrt und er findet es schwierig, sich nicht nur an sein Leben zu erinnern, sondern auch laut in Worte zu fassen, was er aus Ileosas Wünschen und Gedanken aufschnappen konnte. Er schlägt vor, dass die SC den „Turm seiner Mutter" aufsuchen, wo die Monarchen der Arabasti-Linie Frieden und Einsamkeit finden konnten. Er meint Dominias Studierzimmer (Bereich **A90**) — er hat Ileosa dort mehrfach gespürt und offenbar geschahen dort ihre beachtlichsten Ausbrüche spontaner Inspiration und Macht. Du kannst nach Belieben Vensters Kenntnisse um Ileosas Verstand nutzen, um noch bestehende Fragen der SC zu beantworten.

Das größte Geschenk, welches Venster Arabasti den SC anbieten kann, ist die Gunst der Geisterwelt. Er erklärt, dass viele aufgrund von Ileosas Launen und Grausamkeiten in Korvosa gestorben seien und mit jedem Toten sein Schmerz und Wunsch gewachsen wären, die Dinge zu korrigieren. Zudem führen die SC selbst einen Geist mit sich – Zellara. Auf einmal verspürt der Besitzer von *Zellaras Turmkarten* einen plötzlichen empathischen Ausbruch Zellaras von Aufregung und Furcht, da sie ihre letztendliche Rolle beim Schutz Korvosas erkennt. Venster erklärt, dass er *Zellaras Turmkarten* als Fokus nutzen werde, um zusammen mit ihr die Kraft und Energie der Opfer Ileosas zu leiten und zu einem mächtigen Werkzeug für die Geisterwelt zu machen, um den SC weitere Einsichten und Kräfte zu verleihen.

Venster warnt die SC, dass nicht alle Geister freundlich gesonnen seien – viele waren zu Lebzeiten wahnsinnig oder grausam, jedoch gäbe es keine Möglichkeit, sie auszunehmen.

Er und Zellara könnten ihren Einfluss aber im Zaum halten, indem sie die Traditionen und den Mystizismus der Turmkarten nutzen. Im Ergebnis können Zellara und Venster ihre untote Natur und die mentale Energie all jener Toten nutzen, welche Ileosa für ihr Schicksal verantwortlich machen, um *Zellaras Turmkarten* in einen mächtigen und einzigartigen Satz Schicksalskarten zu verwandeln.

Sofern die SC dem zustimmen, manifestieren sich Zellara und Venster im Raum und *Zellaras Turmkarten* fliegen aus ihrem Behälter, um zwischen ihnen in der Luft herumzuwirbeln. Während sich die Geister konzentrieren, fährt der Zorn der Toten der Stadt durch sie in die Karten, welche immer stärker und heller aufleuchten. Nach wenigen Runden kommt es zu einem letzten Lichtblitz, dann sammeln sich die Karten in einem ordentlichen Stapel auf dem Tisch und beide Geister verschwinden.

Zellara und Venster sind nun beide mit dem heimgesuchten Satz Turmkarten verbunden, der sich in einen Satz *Schicksalsturmkarten* (siehe Seite 426) verwandelt hat. Sollten die SC keine Karten aus dem Satz ziehen, so hindert dies die Geister nicht daran, zum Beinacker weiterzuziehen.

Sobald alle SC, die eine Karte ziehen wollen, dies getan haben, manifestiert sich Zellara ein letztes Mal. Sie lächelt die SC hoffnungsvoll an und gibt demjenigen, der ihre Karten während der Kampagne mitgeführt hat, einen ektoplasmatischen Kuss, ehe sie verblasst. Sie hat ihren letzten Daseinszweck erfüllt und kann nun ihre ewige Ruhe finden. Ihre Turmkarten sind nur noch ein gewöhnlicher, nichtmagischer Satz Karten. Nicht verbrauchte Turmkartenpunkte von der Deutung zu Beginn dieses Kapitels sind weiterhin verfügbar, die Karten selbst können aber niemals wieder zu einer derartigen besonderen Deutung verwendet werden.

Belohnung: Belohne die SC mit 51.200 EP, so sie erfahren, was Venster ihnen mitteilen kann, und sie seinen Geist zur Ruhe legen.

A90 Dominias Studierzimmer

Dieser Raum enthält ein großes Bücherregal mit Dutzenden von Büchern und Schriftrollen. Daneben stehen ein Schreibtisch und ein Stuhl. Auf dem Tisch liegt ein großes, in schwarzes Leder eingebundenes Buch. Die Wände dieses Studierzimmers sind – wie es aussieht erst seit kurzem – mit Dutzenden spitzen Runen geschmückt.

Dieser Raum dient der Arabastifamilie seit langem als geheimer Rückzugsort, von dessen Existenz nur wenige wissen. Man kann diesen Raum nur über das *Äthertor* in Bereich **A77** betreten und verlassen – sollte ein Charakter von diesem Raum wissen, kann er aber auch hierher teleportieren.

Ileosa hat diese abgelegene und geheime Kammer gern genutzt, um über die seltsamen Gelüste nachzudenken, welche sie zunehmend verspürte, ferner konnte sie sich hier mit infernalischen Verbündeten treffen. Hier traf sie erstmals Sermignatto, hier schuf sie zusammen mit dem Lügenteufel und Togomor aus Kazavons Zähnen die *Drachenzahnkrone* und hier unterzeichnete sie den Pakt, welcher eine Erinnye an ihre Seele band. Ebenso erdachte sie hier den Plan, ihren Gatten zu vergiften, schrieb den ersten Brief an die Rote Mantis und entwickelte das Vorhaben, mittels der Blutschleierseuche alle Unerwünschten in Korvosa zu ermorden.

Viele der Bücher und Schriftrollen im Raum stehen mit diesen Dingen in Zusammenhang – die SC können diese Informationen nicht nur als Beweis der tiefgreifenden Grausamkeit der Königin nutzen, sondern auch um vielleicht noch bestehende Fragen zu früheren Ereignissen innerhalb der Kampagne zu beantworten.

Das große Buch auf dem Tisch ist ein auf Infernalisch verfasstes, gewaltiges Werk namens *Die Wahrheiten des Sihedrons*. Es wurde von niemand anderem als Sermignatto persönlich niedergeschrieben und berichtet von den diversen Grausamkeiten und Qualen, welche das Volk Thassilons durch die Runenherrscher erleiden musste. Das Buch riecht schwach nach Schwefel und enthält sieben Kapitel, eines für jeden der letzten Runenherrscher zum Zeitpunkt des Erdenfalles; das Kapitel zur Runenherrscherin Sorschen enthält umfassende Anmerkungen in Ileosas sauberer, feiner Handschrift. Ileosa scheint besonders von etwas besessen zu sein, das sie das *Becken der Ewigen Morgenröte* nennt; sie glaubt offenbar, dieser Gegenstand existiere immer noch in den Ruinen der Versunkenen Königin. Laut ihrer vielen Notizen hat dieses Artefakt Sorschen die Unsterblichkeit verliehen und der erste Schritt zum Nachahmen dieser Errungenschaft sei das Sammeln tausender Blutproben von „Spendern". Sobald das *Becken der Ewigen Morgenröte* bereit ist, könne es diesen Tausenden die Lebenskraft entziehen, um einer einzelnen Kreatur im Gegenzug ewige Jugend zu verleihen. Ileosa plant nichts anderes, als viele Bürger Korvosas zu opfern, um Unsterblichkeit zu erlangen. Unter den Papieren sind auch Listen aller Personen, deren Blut sie bereits gesammelt hat – du kannst durchaus die Namen der SC oder einiger ihrer Verbündeter auf den Listen auftauchen lassen, zusammen mit dem Hinweis, dass Beauftragte der Königin (oder vielleicht sogar Ileosa selbst) die nötigen Blutstropfen nach einem der zahllosen Kämpfe gesichert haben, in welche die SC während ihrer Zeit in Korvosa verwickelt wurden.



DIE WAHRHEITEN DES SIHEDRONS

Schätze: Unter den Schriftrollen in diesem Raum befinden sich einige mächtige magische Gegenstände, darunter eine *Schriftrolle: Ätherische Gestalten*, eine *Schriftrolle: Ebenenwechsel*, eine *Schriftrolle: Mächtiger Bindender Ruf*, eine *Schriftrolle: Mächtiger Verbündeter aus den Ebenen*, zwei *Schriftrollen: Magische Bande*, eine *Schriftrolle: Tor* und eine *Schriftrolle: Verbannung*. Ebenso befindet sich hier eine Abschrift der Vereinbarung, welche Ileosa mit den Assassinen der Roten Mantis geschlossen hat – das Dokument besitzt keinen Geldwert, ist als Beweis für das wahre Wesen der Königin dafür aber selbst gegenüber ihren treuesten Anhängern unbezahlbar. Auf einem eleganten Regal für Trankphiolen aus Teakholz und Elfenbein (Wert 900 GM) befinden sich 3 Anwendungen Narrenlepra (siehe Seite 432), die nach dem Tod des Königs noch übrig waren, und eine Kurzanleitung zur Verabreichung des Giftes.

Ein weiterer Schatz könnte sogar übersehen werden: Auf dem obersten Brett des Bücherregals liegt ein dauerhaft unsichtbarer Schriftrollenbehälter aus Gold und Rubin (Wert 3.000 GM), welcher einen infernalischen Vertrag zwischen Ileosa und Sermignatto enthält. Ohne *Unsichtbares sehen* oder ähnliches ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 40 erforderlich, um den Schriftrollenbehälter zu entdecken. Darin befindet sich ein Blatt aus Menschenhaut gefertigtes Pergament mit einem mit Blut geschriebenen Vertrag – siehe Spielerunterlage #6-3 auf Seite 376.

Der Großteil des Vertrages ist absichtlich für Normalsterbliche unverständlich gehalten; gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 30, kann er erkennen, dass der Teufel Sermignatto zugestimmt hat, Ileosa infernalische Hilfe, Diener und sogar einen gebundenen Teufel zu liefern, welcher sie an Körper und Geist stärkt. Im Gegenzug übereignet Ileosa dem Lügenteufel und seinen nicht genannten Vorgesetzten einen Teil der Stadt oder ganz Korvosa, sobald sie ihre gegenwärtigen Ziele erreicht hat. Wird der Vertrag zerstört, so befreit dies keine der Parteien aus der Pflicht und werden die Teufel auch nicht aus dem Dienst entlassen, da eine Abschrift in der Feste der Gefallenen in Dis archiviert wurde.

A91 Uhrenraum des Uhrenturmes

Dieser große, hohe Raum enthält die Mechanik des Uhrenturmes. Der Hauptteil des Mechanismus hängt mittig von der Decke und belegt den Großteil des Raumes. Auf Bodenniveau teilt er sich, wo er mit den Zahnrädern hinter den drei Zifferblättern verbunden ist. Eine Leiter führt zu einer Falltür hinauf, während eine Treppe nach unten führt.

Die Holztreppe führt zur Treppe des Uhrenturmes, die Leiter zum Turmdach (die Falltür ist verschlossen, siehe Bereich **A92**).

Der Mechanismus muss ein Mal im Monat aufgezogen werden; gegenwärtig obliegt diese Aufgabe dem Hornteufel Mavrokeras.

A92 Dach des Uhrenturmes

Die Spitze des Uhrenturmes ist ein gewaltiger, unfertiger Bereich, den Eodred II. für eine neue, grandiosere Uhr anlegen ließ – nur dass dieses Projekt nun wohl niemals vollendet werden wird. Die Baustelle weist an den Wänden zum Teil Holzgerüste auf und auf dem Boden liegen Baumaterialien und Werkzeuge. Eine Falltür führt nach Bereich **A91** hinab, ist aber mit einem *Arkanen Schloss* (ZS 16) gesichert.

A93 Wachposten der Säbelkompanie

Dieser offene Bereich diente früher als Ausguck der Säbelkompanie. Die Treppe führt zum Turm nach Bereich **A83b** hinab, während eine Leiter zu einer Falltür in der Decke nach Bereich **A94** führt.

MATERIELLE EBENE, VIERTE Inkarnation des DRITTEN Zyklus der Sterblichkeit, Aktenzeichen in der Festung der Gefallenen 9485784.3728:7845.9888495.

Dies ist ein ordnungsgemäßer Vertrag zwischen SERMIGNATTO, dem Herrn des Blutigen Treibsandes, und ILEOSA ARABASTI, der ehrenwerten Königin der Sterblichen Stadt Korvosa.

FORTAN sollen alle Diener SERMIGNATTOS der Herrschaft ILEOSAS unterstehen, sodass die folgenden Beauftragten der Neun Höllen ihrem Wort Folge leisten: MAVROKERAS, die als KINDERKNECHTER bekannten Brüder, die Erinnyen DECABBARA, EVEANIE, MISCHANI und VERASIA, sowie alle Imps und sonstigen Rangniederen, welche direkt den genannten Beauftragten berichten und gehorchen.

FERNER soll die ketzerische Erinnye ZANZINARIA mit Körper und Geist an ILEOSA GEBUNDEN werden, um deren Leib und Geist gegen alles Unvorhersehbare und Störende zu schützen, bis diese an Altersschwäche stirbt; tritt dies ein, so soll die Bindung enden.

Im Gegenzug sollen alle bestehenden Schulden zwischen diesen Beauftragten der Neun Höllen und SERMIGNATTO durch letzteren für Null und Nichtig erklärt werden im Falle, dass ILEOSA die folgenden Dienste erbringt:

1. Unterstützung und Vorbereitung künftiger Expansion wie sie von jenem für nötig und wünschenswert befunden werden, dessen Name in der Akte 4420.40200:0.88490 der Festung der Gefallenen in den Salztürmen von Dis zu finden ist, dessen Name zwar nicht in diesem Vertrag genannt wird, den Unterzeichnenden aber als derjenige bekannt ist, welcher diese Worte diktiert.

2. Nach Erreichung ihrer eigenen Ziele übereignet ILEOSA Boden und Entwicklung Korvosas der Nutzung durch die Hölle als offenes Gebiet und fruchtbaren Boden, wie niedergelegt in der Infinitum Charta und den Stimmlosen Schreien der Ersten Gehäuteten.

Aktenzeichen 9485784.3728.7845.9888495. Unterliegt dem Vetorecht Asmodeus', Ehre seinem Namen.

Mit Blut besiegelt und mit der Seele verbürgt –

Ileosa Arabasti

SPIELERUNTERLAGE #6–3

A94 Seeblickturm (HG 16)

Die Spitze des Seeblickturmes ist der höchste Punkt in Korvosa. Hohe Fenster gestatten einen Panoramablick auf die umliegende Stadt. Der Raum enthält eine große, schwere Blendlaterne zum Geben von Lichtsignalen. Die Tür zum schmalen, außen herumlaufenden Balkon ist mit einem *Arkanen Schloss* (ZS 16) versiegelt.

Kreaturen: Draußen hockt mit Vorliebe der Hornteufel Mavrokeras. Er hat Anweisung, im Schutz seines *Unsichtbarkeitsringes* zu verbleiben, um die Bürger mit seinen häufigen Patrouillen im Luftraum über dem Schloss nicht aufzuschrecken. Dieser Cornugon dient Ileosa, um eine uralte Schuld gegenüber Sermignatto abzuzahlen. Mavrokeras gehört zu den sogenannten Nadelherzen, einer Sekte philosophischer Teufel, welche im Schmerz den „Großen Antreiber" sehen, welcher alle Existenz im Gang hält. Mavrokeras betrachtet seine Stachelkette als Werkzeug eines Künstlers und spricht sogar im Kampf mit ihr, z.B.: „Zerreiß die Schleier der Einbildung, Fleischreißer! Und flute den Weg zur Wahrheit mit Wellen heilenden Blutes!" Mavrokeras ist zudem der infernalische Schirmherr des Kultes des Schwarzen Hornes, einer Gruppe Kannibalen im fernen Ustalav, auch wenn er in letzter Zeit mit diesen kaum Kontakt hatte.

MAVROKERAS **HG 16**

EP 76.800

Hornteufel (*MHB*, S. 255)

TP 172

Ausrüstung *Unheilige Adamantstachelkette +1, Unsichtbarkeitsring*

A95 Grauer Turm

Der Graue Turm ist der zweithöchste Turm des Schlosses, gegenwärtig aber ungenutzt. Die Tür zur Treppe ist mit einem *Arkanen Schloss* (ZS 16) versiegelt, die Treppe dahinter führt hinab nach Bereich **A83a**.

NACHBEBEN

Sobald die SC die Verteidiger des Schlosses besiegt und Cressidas Zielvorgaben erreicht haben, steht Schloss Korvosa im Grunde leer. Die letzten Assassinen der Roten Mantis ziehen sich offiziell aus der Region zurück nach Mediogalti, um ihr Versagen zu berichten. Die Grauen Jungfern lösen sich auf, verschwinden aber nicht gänzlich. Neue Sekten aus Söldnern werden früher oder später entstehen, manche um ihre gefallene Königin zu rächen, andere auf der Suche nach Aufgaben fernab der Stadt. Wenn die SC natürlich jetzt ihren Vorteil nicht nutzen, kehrt Ileosa irgendwann zurück, um das Schloss wieder in Besitz zu nehmen. Gegenwärtig aber entscheiden die SC, was geschehen soll.

Während die SC sich der Moddermarsch und der Versunkenen Königin zuwenden, mobilisiert Cressida Hofer die Reste der Stadtwache, um die Ordnung wiederherzustellen. Andere Anführer wie Neolandus und Endrin setzen sich ebenfalls ein, während sich Sabina bedeckt hält. Die Bürger Korvosas mussten eine Menge durchmachen in letzter Zeit, sodass sie noch nicht zum Feiern bereit sind – Cressida verweist aber darauf, dass man gar nicht früh genug mit dem Wiederaufbau beginnen könne. Du kannst davon ausgehen, dass die diversen NSC, mit denen die SC sich im Laufe der Kampagne verbündet haben, sich weitestgehend um den Wiederaufbau der Stadt und der Stadtwache kümmern und die Ordnung in die Straßen zurückbringen werden. Daher können die SC sich nun auf die Versunkene Königin und ihre aktuelle Bewohnerin konzentrieren: Königin Ileosa!



MAVROKERAS

TEIL 3

VERMÄCHTNIS DES BLUTES

Wenn die Helden 8 oder mehr Widerstandspunkte im Rahmen mehrfacher Angriffe auf Schloss Korvosa erlangen, verschafft ihnen dies einerseits großen Ruhm und die Unterstützung der Stadt, sie sollten andererseits aber auch erfahren haben, dass Ileosa plant, die Unsterblichkeit zu erlangen. Ebenso könnten sie wissen, dass die wahre Gefahr für Korvosa immer noch besteht – sollte Ileosa ihr Ritual vollenden, werden Tausende in Korvosa sterben, um ihr die ewige Jugend zu verschaffen. Um dies zu verhindern, müssen die SC in die Sumpfregion der Moddermarsch reisen und dort Ileosa in der Versunkenen Königin zum Endkampf stellen!

Über Schloss Korvosa sind Hinweise zu Ileosas Plänen und ihrem gegenwärtigen Aufenthaltsort verteilt. Die SC könnten diese Informationen aber auch mittels Erkenntnismagie erlangen. Dies wird allerdings zum Teil durch die magischen Eigenschaften der Versunkenen Königin oder die Anwesenheit der falschen Ileosa blockiert – eine hartnäckige oder schlaue Gruppe könnte aber dennoch erkennen, dass ihre Beute sich gar nicht im Schloss aufhält. Es wäre jedoch recht närrisch, das Schloss zu ignorieren und gleich zur Versunkenen Königin vorzustoßen, da Ileosa ihre Verbündeten im Schloss zu sich rufen kann (und wird), sobald sie erkennt, dass die SC hinter ihr her sind. Ein Kampf gegen Ileosa und die wenigen Wächter, die sie gegenwärtig bei sich hat, ist bereits hart genug, doch wenn dann auch noch Togomor und mehrere weitere Teufel hinzukämen, welche teleportieren und der Königin daher rasch zur Hilfe eilen können, könnten Kämpfe in der Versunkenen Königin rasch außer Kontrolle geraten. Zudem erzürnt ein solcher Angriff Ileosa derart, dass sie ihre restlichen Diener in Korvosa anweist, die Bürger für die Taten der SC zu bestrafen! Wellen von Scharfrichtern, egal ob aus Grauen Jungfern, Assassinen der Roten Mantis oder Teufeln bestehend, beginnen ein stadtweites Massaker, welches erst mit dem Tod der SC oder der Königin endet.



RUNE DER LUST

Es wäre daher weitaus besser, ihre im Schloss zurückgebliebenen Verbündeten auszuschalten und die Kontrolle über die Stadt den Adeligen, Friedensrichtern und Magistraten zurückzugeben, sodass sich die Lage in Korvosa stabilisiert. Dann können die SC Ileosa in der Versunkenen Königin in die Enge treiben. Wenn die SC diesen Teil des letzten Kapitels des Abenteuerpfades beginnen, benötigt Königin Ileosa nur noch 10 Tage, um ihr Ritual der ewigen Jugend zu vollenden. Dann werden tausende Bürger Korvosas (und wahrscheinlich auch die SC) tot umfallen, wenn die Königin ihre kombinierten Jahre an Lebensenergie absobiert. Du kannst diesen Termin nach Belieben anpassen. Auch die SC können durch Taten oder Tatenlosigkeit den Termin beeinflussen. Sollten sie z.B. die Königin angreifen und diese sich entscheiden, einen Teil der im *Becken der Ewigen Morgenröte* angesammelten magischen Aufladung zu nutzen, um einen Ersatz-Taniniver als Wächter zu erschaffen, so dauert es ein paar weitere Tage, um diese Ladung wieder aufzubauen und das Ritual fortzusetzen. Weitere Details findest du unter Bereich **B20** und im Eintrag zum *Becken der Ewigen Morgenröte* auf Seite 432.

DIE MODDERMARSCH

Die Moddermarsch ist wild und gefährlich. Die Versunkene Königin zählt zwar zu den berühmt-berüchtigten Stätten, doch da die Wasserwege oft ihre Betten wechseln, ist eine Wegbeschreibung schwierig. Die von Togomor gezeichnete, in der Schreibstube des Schlosses (Bereich **A43**) zu findende Karte stellt einen relativen Bezug zu einem allgemein bekannten Orientierungspunkt her, dem Grünspanriff. Mit Hilfe der Karte und einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geographie) gegen SG 15 kann ein SC die Strecke bestimmen, ohne Karte steigt der SG auf 40, um die Pyramide zu finden. Fliegend kann man die Versunkene Königin recht einfach aus der Luft erspähen – eine fliegende Gruppe erhält einen Bonus von +30 auf den Fertigkeitswurf für Wissen (Geographie). Ein gescheiterter Fertigkeitswurf bedeutet einen Zeitverlust von 12 Stunden – zu viele misslungene Würfe ermöglichen es der Königin folglich, dem Ende ihres Rituals bedenklich nahe zu kommen.

Das Grünspanriff ist eine seltsame Felsformation auf einer Sandbank ein paar hundert Meter vor der sumpfigen Küste der Moddermarsch und 45 km direkt südlich der Versunkenen Königin. Der auf der Karte eingetragene „Froschpfad" ist eine Route der Boggards, welche in recht

regelmäßigen Abständen von 0,45 m hohen Steinen markiert ist, die wie hockende, humanoide Frösche geformt sind. Dieser Pfad führt nach Norden durch den Sumpf.

Nutzen die SC Togomors Karte, können sie dem Pfad zu Fuß folgen, ohne Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst ablegen zu müssen, andernfalls ist stündlich ein Wurf für Überlebenskunst gegen SG 25 erforderlich, um den nächsten Markierungsstein zu finden. Du kannst die Tabelle für Zufallsbegegnungen in der Moddermarsch auf Seite 465 nutzen, um diese Reise lebendiger zu gestalten. Die SC sollten aber schließlich die uralte thassilonische Ruine erreichen, welche als die Versunkene Königin bekannt ist. Mächtige SC können natürlich auf Fliegen, *Schattenreise* oder Teleportation zurückgreifen, um Reisezeit und Entfernungen zu verkürzen.

B DIE VERSUNKENE KÖNIGIN

Das heute als die Versunkene Königin bekannte, thassilonische Monument diente der Runenherrscherin Sorschen als Symbol ihrer anhaltenden Macht und als Stätte für eine ihrer größten Entdeckungen: das *Becken der Ewigen Morgenröte* (siehe Seite 433).

Zu Sorschens Zeiten bestand der Großteil ihres Reiches Eurythnia aus fruchtbarem Ackerland. Mit dem Erdenfall und dem Untergang Thassilons stürzte der Großteil des Landes ins Meer; was übrig blieb, ist nun das ausgedehnte Sumpfgebiet der Moddermarsch. Mit den Jahrhunderten begann die Versunkene Königin in die Moddermarsch abzusacken, bis sie auf einer Schicht aus soliden Felsen unter dem Sumpf zur Ruhe kam. Entsprechend weist sie nun eine Neigung von etwa 20° auf. Die magischen Verstärkungen, mit denen das Gebäude wie viele thassilonische Monumente versehen ist, hielten es weitestgehend intakt – nur eines der drei metallischen Hörner ist in den letzten zehntausend Jahren in den Sumpf gestürzt. Lies bei Eintreffen der SC an der Stätte das Folgende vor oder verwende eigene Umschreibungen:

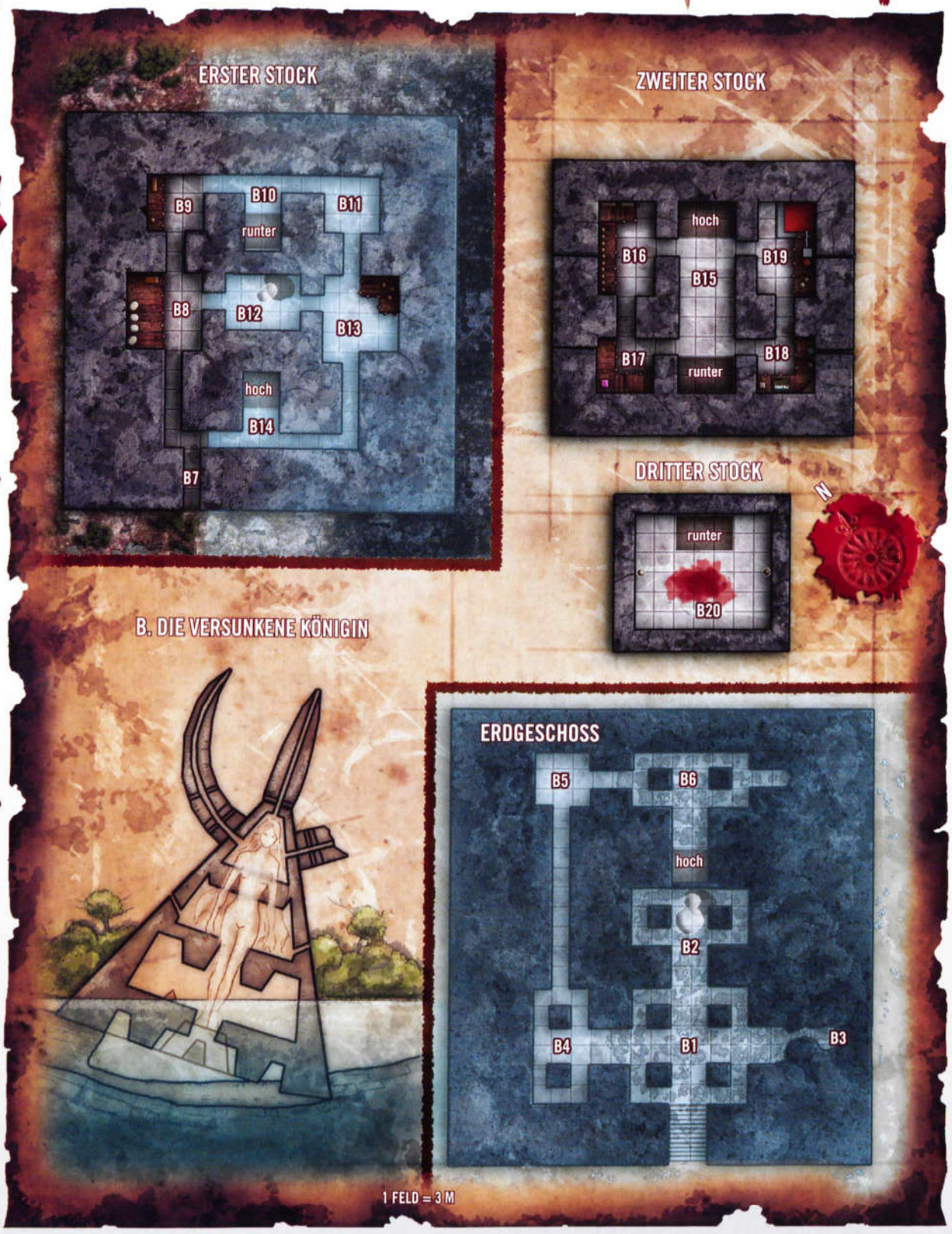
Die gewaltigen Hörner, welche die Versunkene Königin bekrönen, sind von urzeitlichen Mangroven umgeben und von Moos und Ranken bedeckt. Sie scheinen wie die Klaue eines gigantischen Monsters in den Himmel zu greifen, welches in einem Schlammloch ertrunken ist. An der Ostseite der Pyramide, welche im sumpfigen Matsch versackt ist, ist eines der drei ursprünglichen Hörner abgebrochen – nur ein kantiger, metallischer Stumpf ist zurückgeblieben. An der Südseite befindet sich ein von den Jahrtausenden kaum betroffenes, riesiges Relief einer stehenden, nackten Frau, deren schlanke, idealisierte Gestalt bis zu den Knien im schlammigen Wasser eingetaucht ist.

Die Versunkene Königin liegt in einem schlammigen Teich, der wie ein Burggraben funktioniert. An der tiefsten Seite des Gebäudes ist das Wasser 12 m tief. Als Ileosa das erste Mal hier eintraf, stieß sie auf das Nest eines gewaltigen Teufelsfisches namens Beirawasch, welcher zu groß geworden war, als dass er noch hätte ins Meer zurückkehren können. Der im See gefangene Teufelsfisch, welcher sich jahrzehntelang an den latenten magischen Energien des Ortes gelabt hatte, wurde schon lange von einem lokalen Boggardstamm als Gott verehrt. Ileosa nutzte ihre Magie, um Beirawasch und mehrere mächtige Stammeskrieger der Boggards zu bezaubern, sodass sie zu ihrer neuen Göttin wurde. Die Boggards nennen sie mittlerweile „Königinmutter" und halten sie für die lebende Inkarnation der Gestalt, welche in die Seite der Pyramide gemeißelt wurde. Mit ihrer Hilfe konnte Ileosa den Großteil des Unterholzes, Gestrüpps, Schlamms und Schutts rund um die Versunkene Königin forträumen und den ursprünglichen Eingang etwa 12 m unter Wasser finden. Seitdem hat sie einen kleineren Tunnel in den ersten Stock erschaffen, diesen von Togomor aber mittels einer dauerhaften *Illusionswand* (ZS 16) schon vor Monaten verbergen lassen.

Neben dem Haupteingang und dem versteckten, kleineren Seiteneingang gibt es für findige SC noch einige andere Möglichkeiten, in die Pyramide zu gelangen: Gasförmige Kreaturen können über Luftschächte nahezu alle Räume des zweiten Stocks betreten, allerdings ist es schwer, diese von außen zu entdecken (Wahrnehmung-SG 40). Die Wände der Struktur sind magisch verstärkt (Härte 24, 1.620 TP pro 1,50 m-Feld). Ferner besitzen die Wände die besondere Fähigkeit *Geisterhafte Berührung*; sie können nicht von körperlosen Kreaturen oder über die Ätherebene durchquert werden. Um in die Versunkene Königin, innerhalb der Pyramide oder aus ihr hinaus zu teleportieren, ist ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 32 erforderlich; misslingt dieser Wurf, scheitert der Zauber und die teleportierende Kreatur erleidet 20W6 Schadenspunkte, da der Körper durch die brutal unterbrochene Magie verdreht und verrenkt wird (ZÄH, SG 24, halbiert). Kreaturen, welche im *Becken der Ewigen Morgenröte* gebadet haben, können ungehindert teleportieren; gegenwärtig gilt dies nur für Ileosa und ihre vier Erinnyen-Furien, zu Sorschens Zeit aber auch die Runenherrscherin und ein paar ihrer ausgewählten Diener.

Das Innere der Versunkenen Königin besteht aus groben Basaltblöcken. Böden, Wände und Decken sind mit weißen oder grünen Marmorfliesen bedeckt; trotz des Alters des Gebäudes sind sie sauber und makellos. Sofern nicht anders angegeben, gibt es in den Kammern kein Licht, nur einige Räume des zweiten Stocks werden tagsüber von dämmrigem Sonnenlicht erhellt. Der steile Winkel des Bodens sollte kein Problem für fliegende oder schwimmende Charaktere in den überfluteten Bereichen darstellen, erschwert aber die Fortbewegung zu Fuß. Der Boden neigt sich im 20°-Winkel gen Südosten und verlangt sich fortbewegenden Kreaturen Fertigkeitswürfe für Akrobatik gegen SG 15 ab, um das Gleichgewicht zu behalten – vergiss nicht, dass eine solche Kreatur dann auch auf dem Falschen Fuß betroffen ist. Misslingt ein solcher Wurf für Akrobatik um 5 oder mehr, stürzt die Kreatur, erhält den Zustand Liegend und rutscht nach Südosten, bis sie gegen eine Wand schlägt und dabei 1W6 Schadenspunkte erleidet.

Sofern nicht anders vermerkt, beträgt die Deckenhöhe in den Kammern im Schnitt 15 m und in den Gängen 7,50 m. Das Erdgeschoss der Versunkenen Königin ist vollstän-


ERSTER STOCK
B9
B10
B11
runter
B8
B12
B13
hoch
B14
B7
ZWEITER STOCK
hoch
B16
B19
B15
B17
runter
B18
DRITTER STOCK
runter
B20
N
B. DIE VERSUNKENE KÖNIGIN
ERDGESCHOSS
B5
B6
hoch
B2
B4
B1
B3
1 FELD = 3 M

dig vom Sumpfwasser überflutet und der südöstliche Teil liegt vollkommen unter Schichten aus Schlamm und Sand begraben. Der erste Stock ist teilweise überschwemmt und die nicht überfluteten Bereiche sind feucht und klamm. Der zweite und dritte Stock sind dagegen trocken und angenehm, da die uralte Magie des Gebäudes dort Temperatur und Luftfeuchtigkeit reguliert. Die Bauweise der Pyramide machte es erforderlich, sich fliegend, teleportierend oder anderweitig darin fortzubewegen, weshalb die Stockwerke statt mit Treppen oder Leitern nur mittels Schächten miteinander verbunden sind. Sorschen selbst nutzte magische Gegenstände, um im Gebäude herumzufliegen (sie konnte aufgrund ihrer Spezialisierung keine Verwandlungszauber wie *Fliegen* oder *Schweben* wirken), nahm dies aber als akzeptabel hin – insbesondere da sie in der Regel zur An- und Abreise Teleportationszauber nutzte.

Ileosa unterzieht sich gegenwärtig einem längeren Einstimmungsprozess auf das *Becken der Ewigen Morgenröte* in Bereich **B20**. Solange sie damit beschäftigt ist, reichen ihre Sinneswahrnehmungen durch den gesamten Komplex – effektiv verfügt sie in allen Kammern über Sensoren für *Hellhören/Hellsehen*. Sie kann immer noch mittels Heimlichkeit getäuscht werden, allerdings reicht auch ihr *Wahrer Blick* durch diese Sensoren. Sobald Ileosa die SC in der Versunkenen Königin bemerkt, alarmiert sie ihre vier Erinnyen-Furien, welche ihrerseits telepathisch die Verteidiger des Gebäudes informieren. Die erste Verteidigungslinie besteht aus sechs Boggardstreitern, mächtigen Barbaren, welche Ileosa mittels *Monster bezaubern* bei den umliegenden Stämmen rekrutiert hat. Mittlerweile sind sie ihrer neuen Königin gegenüber aber treu und stellen sich rasch den SC in den Weg, so es ihnen befohlen wird.

BOGGARDSTREITER (6) **HG 10**

EP je 9.600

Boggard-Barbar 8 (*MHB*, S. 34)

CB Mittelgroßer Humanoider (Boggard)

INI +4; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 8, auf dem Falschen Fuß 17 (-2 Kampfrausch, +3 Natürlich, +6 Rüstung)

TP je 150 (11 TW; 3W8+8W12+85)

REF +3, **WIL** +8, **ZÄH** +15; +2 Resistenzbonus gegen Verwandlung, Verwirrung, Wahnsinn und rechtschaffene Effekte

Verteidigungsfähigkeiten Bollwerk 25%, Fallengespür +2, Verbesserte Reflexbewegung; **SR** 1/ —

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf *Zweihändige Keule des Donners +1*, +19/+14 (1W10+11/19–20),
Klebrige Zunge +12 (Berührungsangriff, Speziell)

Besondere Angriffe Kampfrausch (22 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Chaostotem [EXP], Niederschlagen [EXP], Schwächeres Chaostotem [EXP], Starker Geist)

TAKTIK

Im Kampf Die Boggards verfallen in der ersten Kampfrunde in Kampfrausch und nutzen ihr Furchteinflößendes Quaken, sobald sie auf die SC treffen – dies ist laut genug, um alle nahen Bereiche zu alarmieren. Sie nutzen ihre Zungen, um Bogenschützen, Schurken, fliegenden Gegnern und Zauberkundigen Fernkampfvorteile zu verwehren, und nehmen sich in der Regel zu zweit ein Ziel vor.

Moral Die Boggardstreiter kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 11, **KO** 23, **IN** 6, **WE** 12, **CH** 10

GAB +10; **KMB** +17; **KMV** 25

Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Zweihändige Keule), Waffenfokus (Zweihändige Keule)

Fertigkeiten Entfesselungskunst +2, Heimlichkeit +8 (in Sümpfen +16), Schwimmen +13, Wahrnehmung +17; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit in Sümpfen +8, Wahrnehmung +4

Sprachen Boggard

Besondere Eigenschaften Furchteinflössendes Quaken, Luft anhalten, Schnelle Bewegung, Sumpfgänger

Ausrüstung *Fellrüstung +2, Zweihändige Keule des Donners +1*



BOGGARDSTREITER

B1 Eingangshalle (HG 15)

Eine Treppe führt in eine völlig überflutete Halle hinab. Die letzten Stufen verschwinden in einer horizontalen Sandschicht. Die Wände und die vier gewaltigen, die Decke tragenden Säulen sind hundertfach mit stilisierten Abbildern derselben schönen Frau geschmückt, welche auch die Außenseite der Pyramide ziert.

Kreaturen: Diese große Kammer ist das Versteck eines gewaltigen Teufelsfisches namens Beirawasch. Ein Wintersturm hat die bereits damals riesige Kreatur in die Tiefen der Moddermarsch gespült, wo sie sich im Sumpf verirrte. Beirawasch folgte den tieferen Wasserwegen und stieß schließlich auf den großen See mit der Versunkenen Königin darin – und den in der Nähe hausenden Boggardstamm. Nachdem er mehrere Angehörige des Stammes verspeist hatte, erkannte der für einen Teufelsfisch ungewöhnlich schlaue Beirawasch, dass die Überlebenden begannen, ihn anzubeten. So lebte er die nächsten Jahrzehnte als Gott des Stammes der Froschleute, was er sehr genoss.

Dieses Arrangement ist nun aber vorbei – als Ileosa eintraf, bezauberte sie rasch den Teufelsfisch und mehrere Boggards, wobei sie den lebenden Gott zum Wachhund degradierte.



BEIRAWASCH

BEIRAWASCH **HG 15**

EP 51.200

Verbesserte Teufelsfischvariante (*MHB II*, S. 293, 250)

NB Gigantische Magische Bestie (Aquatisch)

INI +5; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 24 (+1 Ausweichen, +5 GE, -4 Größe, +18 Natürlich)

TP 273 (15W10+135)

REF +14, **WIL** +8, **ZÄH** +18

Resistenzen Kälte 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf Tentakel +25 (8W6+21/19–20 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Gift (SG 26), Grausamer Biss (6W6+21/18–20 plus Gift), Unheiliges Blut (SG 26)

TAKTIK

Im Kampf Beirawasch greift Eindringlinge auf Sicht an. Notfalls schießt er zur Oberfläche hinauf, um sie zu stellen. Er verfolgt Gegner durch die ganze Pyramide. Im Gegensatz zu den meisten Teufelsfischen, ist er sehr beweglich und kann sich zudem durch Bereiche zwängen, welche nur 1,50 m breit sind, ohne sich dabei hindurch zu quetschen. Er verfolgt niemanden, der das Wasser verlässt oder sich weiter als 30 m von der Versunkenen Königin entfernt.

Moral Selbst nachdem er zum Ziel zahlloser *Monster bezaubern*-Zauber geworden ist, grummelt der gewaltige Teufelsfisch immer noch insgeheim über seinen Statusverlust. Sollten die SC den gegenwärtig wirkenden *Monster bezaubern*-Effekt brechen, bricht der Teufelsfisch den Kampf ab und versucht zu fliehen. Sollte ihm dies nicht möglich sein, könnte er versuchen, mit den SC zu feilschen – er bietet ihnen dann seinen Schatz in Bereich **B3** an, so sie ihn ziehen lassen. Solange er aber unter der Verzauberung steht, kämpft Beirawasch bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 38, **GE** 20, **KO** 28, **IN** 7, **WE** 16, **CH** 12

GAB +15; **KMB** +33 (Ringkampf +37); **KMV** 49 (kann nicht zu-Fall-gebracht werden)

Talente Ausweichen, Heftiger Angriff, Verbesserte Natürliche Rüstung (4), Verbesserter Kritischer Treffer (Tentakel), Verbesserter Natürlicher Angriff (Tentakel)

Fertigkeiten Schwimmen +26, Wahrnehmung +20,

Sprachen Abyssisch, Aqual, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Verdichten, Wasserabhängig

B2 Schatzkammer

Zwischen zwei rechteckigen Säulen hängt eine 4,50 m durchmessende Kristallkugel, welche mittels tausender glitzernder Kristallfäden mit diesen verbunden ist. An der

Ostseite der Kugel ragt eine Kristallröhre heraus, die in der Decke verschwindet. In der Sphäre befindet sich ein atemberaubender Schatzhort in Form von Münzen, Edelsteinen, Kunstgegenständen, zusammengerollten Wandteppichen, Edelmetallbarren und anderen Dingen.

Diese Kugel ist eine Sphäre aus magisch verstärktem Kristall. Einst war sie das Herz der Macht der Versunkenen Königin, nun aber dient sie nur noch als Schatzkammer. Als Ileosa eintraf, war diese Sphäre mit Blutsaat gefüllt, eingelagerter magischer Energie aus dem stillliegenden *Becken der Ewigen Morgenröte* in Bereich **B20**. Als sie das *Becken der Ewigen Morgenröte* wiedererweckte, floss die Blutsaat in die darüberliegende Kammer ab. Da Ileosa erkannte, dass der Kristallbehälter eine wunderbare widerstandsfähige Vitrine abgab, füllte sie ihn mit ihren übrigen, aus der Schatzkammer von Schloss Korvosa gestohlenen Schätzen.

Die Kristallkugel ist durchsichtig, weist ansonsten aber dieselben Spielwerte auf wie der Stein der Wände der Versunkenen Königin. Die Hauptröhre verzweigt sich in mehrere dünnere Röhren, die in Bereich **B20** enden – um diese Route zu nutzen, muss man auf *Gasförmige Gestalt* oder ähnliche Magie zurückgreifen. Ileosa selbst greift auf *Dimensionstür* zurück, um ihre Schatzkammer bei Bedarf zu betreten, und transportiert Reichtümer dann mittels eines *Tragbaren Lochs*. Die Sphäre ist mit Luft gefüllt, sollte sie zerbrochen werden, wird sie schnell überflutet.

Schätze: Der Großteil der Schätze in der Kugel besteht aus Kunstgegenständen und Münzen – die Sammlung hat einen Gesamtwert von 215.000 GM. Technisch betrachtet gehört der Schatz aber der Stadt Korvosa – Helden, die sich damit absetzen, ziehen folglich den Zorn der Stadtregierung oder einer unberechenbaren bösen Königin auf sich. Der einzige magische Gegenstand in der Kugel ist ein leeres *Tragbares Loch*, welches ordentlich gefaltet auf der ursprünglichen Krone von Korvosa (ein allein schon 5.000 GM werter Kunstgegenstand) am südlichen Rand liegt.

Entwicklung: Sollte Ileosa spüren, dass die SC ihre Schatzkammer plündern, schickt sie ihre Furien zum Nachsehen hinunter (siehe Bereich **B16**). Sollten diese auf Eindringlinge stoßen, greifen sie sofort an, ziehen sich aber an Ileosas Seite zurück, sollten sie unter 81 TP reduziert werden.

B3 Beirawaschs Nest

Ein 1,50 m breiter Tunnel endet in einer kugelförmigen Kammer, deren Wände aus Stein, Schlamm und Sand bestehen.

Beirawasch hat diesen kleinen Bereich als sein Nest in den Sand gegraben, welcher den Gang verstopft. Der Teufelsfisch muss sich in diesen Raum zwängen, empfindet die Enge aber als angenehm.

Schätze: Ileosa lässt den Teufelsfisch glauben, er dürfe die Schätze behalten, die er dank der jahrzehntelangen Anbetung der Boggards anhäufen konnte. Natürlich kann sie sich den Hort holen, wann immer ihr danach ist. Es handelt sich um 1.300 PM, 7.304 GM, kleinere Kunstgegenstände im Gesamtwert von 12.400 GM, eine goldene Figur Sorschens (Wert 2.500 GM), einen *Stirnreif der Geistigen Stärke +4* (IN und CH; Bluffen und Diplomatie), einen *Tanzenden Dolch +2* in einer *Scheide der Geschärften Klinge* und ein *Gedankenmedaillon*, welches die Sihedronrune trägt.

B4 Beirawaschs Speisekammer

Der Pflastersteinboden dieser uralten Kammer ist fast völlig von verrottenden Sumpfalgen bedeckt, welche in der Südecke sogar zu einem 3 m hohen Berg angehäuft wurden. In der nördlichen Ecke treibt der verwesende, zerquetschte Kadaver eines 4,50 m langen Alligators neben einem riesigen Haufen fremdartiger Knochen im Wasser.

Der Alligator und die Knochen sind Überreste von Beirawaschs letzten Mahlzeiten. Die Skelette stammen allesamt von Boggards, wobei die Knochen vielfach gesplittert sind, als wären sie hohem Druck ausgesetzt gewesen.

B5 Die Kammer des Luchses

Dieser uralte, quadratische Raum ist von Töpferscherben und rostigen Metallfragmenten übersät, die im östlichen Teil der Kammer einen Haufen bilden. Die Nordwestwand ist mit einem großen Mosaik eines Luchses vor dunklem Hintergrund, welcher von Lichtpunkten umgeben ist, geschmückt.

In diesem Raum war eines von Sorschens Lieblingshaustieren untergebracht, ein Heiliger Luchs. Das Mosaik enthält noch immer einen Bruchteil der Macht dieser schon lange ausgestorbenen magischen Bestie – wer das Mosaik berührt, erlangt augenblicklich für 1 Stunde einen Verständnisbonus von +5 auf alle charismabasierenden Fertigkeitswürfe und alle Willenswürfe. Die Magie benötigt dann 24 Stunden, um sich wieder aufzubauen. Eine Kreatur kann nur ein Mal pro Monat von diesem Effekt profitieren.

B6 Zugangsschacht zum Ersten Stock

Durch Wände und Decke der Kammer ziehen sich Haarrisse. Der Boden ist von Sand bedeckt. Im Südwesten befindet sich eine Öffnung in der Decke, wo ein steiler Schacht nach oben führt.

Der Schacht in der Decke ist 12 m lang und führt nach Bereich **B10**. Zu Sorschens Zeit musste man fliegen können, um ihn zu nutzen, heute ist er überflutet, sodass man auch schwimmen kann.

B7 Eingang (HG 10)

Dieser Zugang zur Versunkenen Königin ist gut hinter Mangrovenbüschen versteckt. Er wurde mittels *Auflösung* erschaffen und dann hinter einer *Illusionswand* (ZS 16) verborgen; selbst wenn die Illusion durchschaut wird, ist immer noch ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 nötig, um den Eingang zu entdecken.

Kreaturen: In der Mitte des Ganges wacht ein einzelner Boggardstreiter. Sollte er die SC kommen sehen, verlässt er seinen Posten, um die anderen Boggards in Bereich **B8** zu alarmieren.

BOGGARDSTREITER **HG 10**
EP 9.600
TP 150 (siehe Seite 381)

B8 Boggardunterkünfte (HG 15)

Im nordwestlichen Teil dieser geneigten Kammer wurde eine primitive Holzplattform zum Ausgleich angelegt; auf dieser Plattform liegen neun schmutzige Strohmatten, Lederbeutel und Angelruten.

Die Holzplattform der Boggards befindet sich an der Kante 0,60 m über dem Steinboden. Die Bewegung auf der Plattform wird aufgrund der Neigung nicht eingeschränkt.

Kreaturen: Die von Ileosa rekrutierten Boggardstreiter hausen hier. Einer der sechs ist in Bereich **B7** stationiert, um den Eingang im Auge zu halten. Sobald aber Alarm gegeben wird, machen sich alle Boggards auf, um die SC zu finden und anzugreifen.

BOGGARDSTREITER (5) **HG 10**
EP je 9.600
TP je 150 (siehe Seite 381)

B9 Lagerraum

Im Nordwesten dieser Kammer wurde eine Holzplattform errichtet, um das Gefälle auszugleichen. Auf der Plattform stehen ein großes Fass und eine schwere Holzkiste. Am Rand der Plattform befindet sich eine Reihe Haken, an denen mehrere große geräucherte Fischfilets hängen.

Die Boggards lagern hier ihre Nahrung. Die Fischfilets stammen von einem Riesenknochenhecht und sind recht schmackhaft. Das Fass enthält von den Boggards gefertigten Moosbeerenschnaps, der mit Honig und übelschmeckenden Kräutern vermischt wurde.

Ein Nichtboggard, der von dem Gemisch trinkt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, leidet er für 1W10 Runden unter Übelkeit und erhält dann für weitere 2W6 Stunden den Zustand Kränkelnd. Die Kiste enthält über 100 Pfund an Erdnusswurzeln und anderen Sumpfleckereien, aber keine wirklichen Wertsachen.

B10 Abwärtsführender Schacht

Dieser Schacht für abwärts nach Bereich **B6**. Hinter diesem Punkt ist das Wasser im Südosten zu tief, als dass eine mittelgroße Kreatur hindurch waten könnte.

B11 Überflutete Kammer

Die Wände dieser unter Wasser stehenden, quadratischen Kammer sind dick mit rötlichen Algen bedeckt. Dutzende hellgelber Kaulquappen, groß wie menschliche Hände, schwimmen kreuz und quer im Raum umher.

Weder die rötlichen Algen noch die Kaulquappen sind gefährlich – die Boggards finden sie aber recht köstlich. Das Wasser steht am tiefen Ende 10,50 m hoch, sodass 4,50 m Luft darüber sind.

B12 Kristallröhre

Eine kristalline Röhre führt aus einem dunklen Loch im Boden bis zur Decke hinauf, wo sie sich in Dutzende kleinerer Röhren verästelt. Diese winden sich an Wänden und Decke entlang, ehe sie im Wandgestein verschwinden – wahrscheinlich führen sie in das darüberliegende Stockwerk.

Die Kristallröhre ist mit der größeren Sphäre in Bereich **B2** darunter verbunden und besteht aus demselben widerstandsfähigen Material. Die kleineren Röhren winden sich durch den Stein und leeren sich am Rand des *Beckens der Ewigen Morgenröte* in Bereich **B20** darüber. Das Wasser ist hier an der tiefsten Stelle 4,50 m tief.

B13 Trinkwasserlager

In der östlichen Ecke dieser Kammer scheint eine hölzerne Plattform auf dem Wasser zu treiben. Auf der Plattform stehen einige Fässer.

Der Wasserstand hier entspricht Bereich **B11**.

Auf der Plattform stehen drei Fässer mit Trinkwasser (den Boggards genügt Sumpfwasser, Ileosa aber nicht).

B14 Aufwärtsführender Schacht

Sanftes, purpurnes Licht erhellt den Nordosten dieser überschwemmten Kammer, wo sich in der Decke der Zugang zu einem großen, quadratischen Schacht befindet.

Dieser Schacht ist 10,50 m lang und führt hinauf nach Bereich **B15**. Die Schachtwände sind sehr glatt, zum Erklimmen sind Fertigkeitswürfe für Klettern gegen SG 30 erforderlich.

B15 Grosser Saal (HG 17)

Die Luft in diesem großen Raum ist warm und angenehm. Boden, Wände und Decke sind mit polierten, roséfarbenen Marmorkacheln gefliest. Dutzende dünner Kristallröhren steigen aus dem Boden zur Decke hinauf, wobei sie in die Wände hinein und wieder hinaus laufen. Im Südwesten befindet sich im Boden die Öffnung eines Schachtes. Im Nordosten befindet sich eine weitere Schachtöffnung in der Decke.

Der Schacht im Südwesten führt hinab nach Bereich **B14**, der im Nordosten hinauf nach Bereich **B20**. Die Röhren in den Wänden führen zum *Becken der Ewigen Morgenröte*.

Kreaturen: Während der Hochzeit Thassilons nutzten die Runenherrscher zahlreiche fremdartige und außerweltliche Kreaturen als Diener und Wächter. Eine solche Kreatur befindet sich in dieser Kammer – ein besonders mächtiger, spinnenartiger Blutroter Wanderer namens Ithier. Als Sorschen vor über 11.000 Jahren das *Becken der Ewigen Morgenröte* erschuf, griff sie auf viele Blutrote Wanderer aus dem Albtraumreich Leng als Berater und Ressourcen zurück. Ithier ist der letzte Angehörige dieser Gruppe auf Golarion, da das uralte und im Grunde unsterbliche Monster auf immer als Wächter an die Versunkene Königin gebunden ist. Zu Beginn war er gegen Ileosas Anwesenheit hier, allerdings konnte die Königin seine Treue gewinnen, indem sie ihm ihr Können im Umgang mit den Energien des *Beckens der Ewigen Morgenröte* demonstrierte und versprach, ihn nach Vollendung ihres Projektes aus dem Dienst heim nach Leng zu entlassen.

ITHIER **HG 17**

EP 102.400

Verbesserter Hexenmeister-Blutroter Wanderer (*Monster-Kompendium*, S. 247, *AP Runenherrscher*, S. 407)

RB Riesiger Externar (Böse, Extraplanar, Rechtschaffen)

INI +11; **Sinne** Blutgespür, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +29

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 20, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ausweichen, +11 GE, -2 Größe, +12 Natürlich)

TP 272 (19W10+152); Schnelle Heilung 10

REF +22, **WIL** +18, **ZÄH** +13

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Ungewöhnliche Anatomie (50%);

Immunitäten Gift, Kälte, Säure; **ZR** 27

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m; *Luftweg*

Nahkampf 2 Klauen +28 (3W6+9/19–20 plus Blutung), Tentakel +23 (4W6+4 plus Lähmung und Blutung)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 9 m

Besondere Angriffe Blutige Augen, Blutung (1W6), Lähmung (1W4 Runden, SG 26), Lange Gliedmaßen (+4,50 m)

Zauberähnliche Blutrote Wandererfähigkeiten (ZS 16; Konzentration +25)

Immer — *Gedanken wahrnehmen* (SG 21), *Luftweg*

Beliebig oft — *Verständigung*

3/Tag — *Aufforderung* (SG 27), schnelle *Schwächere Verwirrung* (SG 20), *Verwirrung* (SG 23)

1/Tag — *Schwachsinn* (SG 24), *Wahnsinn* (SG 26), *Wahrer Blick*

Kreaturen Zauberähnliche Hexenmeisterfähigkeiten (ZS 19; Konzentration +28)

12/Tag — Säurestrahl (1W6+8 Säure)

Bekannte Hexenmeisterkreaturenzauber (ZS 19; Konzentration +28)

6. (3/Tag) — *Mächtiges Magie bannen*

5. (4/Tag) — *Gedankennebel* (SG 24), *Person beherrschen* (SG 24)

4. (4/Tag) — *Entkräftung, Mächtige Unsichtbarkeit*

TAKTIK

Im Kampf Ithier wirkt in der ersten Kampfrunde *Gedankennebel*. Jede Runde wirkt er zudem schnelle *Schwächere Verwirrung* auf einen Kämpfer, Barbaren oder anderen gut bewaffneten SC. Der Blutrote Wanderer wirkt in der zweiten Runde *Mächtige Unsichtbarkeit* und setzt dann seine geistesbeeinflussenden Zauber und zauberähnlichen Fähigkeiten ein. Dabei hält er Ileosa telepathisch auf dem Laufenden. Er verfolgt Gegner durch die ganze Pyramide, aber nicht in die überschwemmten Bereiche. Sollte er es schaffen, das Ziel des Seelenfalle-Edelsteins in Bereich **B19** mittels *Aufforderung* oder *Person beherrschen* zu betreffen, befiehlt er dieser Person, den Edelstein zu holen, und so das Opfer der Effekte des Edelsteins zu werden.

Moral Ithier kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 28, **GE** 33, **KO** 25, **IN** 18, **WE** 24, **CH** 29

GAB +19; **KMB** +30; **KMV** 52 (60 gegen zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (*Schwächere Verwirrung*), Tänzelnder Angriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue), Verbesserter Natürlicher Angriff (Klaue), Waffenfinesse





B16 Ileosas Furien (HG 16)

Der nordwestliche Teil dieses Raumes ist von einer hölzernen Plattform belegt. Auf dieser Plattform stehen mehrere Holzstühle, deren Armlehnen, Beine und Rückseiten mit Riemen und Schnallen bestückt sind. Am nordöstlichen Ende steht ein leerer Waffenständer.

Die Plattform befindet sich an der niedrigsten Kante 0,60 m über dem Boden.

Kreaturen: Ileosa nennt ihre vier mächtigen Erinnyen, Decabbara, Eveanie, Suischani und Verasia, ihre „Furien". Diese vier dienten früher Sermignatto als Elitemeuchler, wurden Ileosa aber von dem Lügenteufel geschenkt – im Gegenzug hat Ileosa ihm vertraglich freie Hand in und die Herrschaft über Korvosa zugesichert, sobald sie kein Interesse mehr an der Stadt hat. Diese vier Erinnyen sitzen meditierend auf den Stühlen; sobald in der Versunkenen Königin Alarm gegeben wird, warten sie darauf, dass Ileosa ihnen mitteilt, wenn die SC dieses Stockwerk erreichen. Ebenso teleportieren sie zu Ileosa, sollten die SC sie in Bereich **B20** stellen.

ILEOSAS FURIEN (4) — HG 12

EP 19.200

Erinnyen-Kämpfer 4 (*MHB*, S. 252)

RB Mittelgroße Externare (Böse, Extraplanar, Rechtschaffen, Teufel)

INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 23 (+1 Ausweichen, +3 GE, +6 Natürlich, +7 Rüstung)

TP 166 (13W10+95)

REF +17, **WIL** +11, **ZÄH** +18; +1 gegen Furcht

Immunitäten Blutung, Feuer, Gift; **Resistenzen** Kälte 10, Säure 10; **SR** 5/Gutes; **ZR** 19

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (gut)

Nahkampf *Aufflammender Dreizack der Rückkehr +1*, +22/+17/+12 (1W8+10/19–20 plus 1W6 Feuer)

Fernkampf *Aufflammender Dreizack der Rückkehr +1*, +24 (1W8+10/19–20 plus 1W6 Feuer) oder Seil +22 (Berührungsangriff, Verstricken)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +19)

Immer — *Wahrer Blick*

Beliebig oft — *Einfaches Trugbild* (SG 19), *Furcht* (ein Ziel) (SG 21), *Mächtiges Teleportieren* (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Unheilige Plage* (SG 21)

1/Tag — Herbeizaubern (Grad 3, 2 Bartteufel, 50%)

TAKTIK

Im Kampf Die Furien ziehen den Nahkampf vor. Sie führen ihre Dreizacke beidhändig und nutzen Heftigen Angriff. Eine von ihnen wirkt jede Runde auf die größte verfügbare

Fertigkeiten Akrobatik +33, Einschüchtern +31, Heimlichkeit +25, Klettern +17, Magischen Gegenstand benutzen +28, Motiv erkennen +29,Wahrnehmung +29, Wissen (Arkanes) +26, Wissen (Die Ebenen) +26, Wissen (Natur) +26, Zauberkunde +23

Sprachen Abyssisch, Aklo, Infernalisch, Thassilonisch; Telepathie 90 m

Besondere Eigenschaften Geheimnisse des Blutes (+50% Wirkungsdauer von Verwandlungseffekten), Keine Atmung, Verdichten

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blutgespür (ÜF) Ithier kann lebende Kreaturen spüren, welche Blut in den Adern haben, oder untote Kreaturen, die sich von Blut ernähren (zum Beispiel Vampire). Ebenso wie Blindsicht hat diese Fähigkeit eine Reichweite von bis zu 18 Metern.

Blutige Augen (ÜF) Alle Kreaturen innerhalb von 6 m Entfernung zu einem Blutroten Wanderer sind den unheimlichen Blutigen Augen des Monsters ausgesetzt. Beeinträchtigte Kreaturen müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 26 ablegen, ansonsten fließt Blut aus ihren Augenhöhlen, gleitet durch die Luft und wird von den Abgründen der Augenhöhlen im Gesicht des Blutroten Wanderers aufgesogen. Die Sehkraft des Opfers wird dadurch nicht beeinträchtigt, es erleidet aber 1 Punkt Konstitutionsschaden und erhält für 1 Runde aufgrund der unerträglichen Schmerzen den Zustand Übelkeit. Eine Kreatur, die bereits unter einem Blutungseffekt leidet, erleidet einen Malus von -4 auf den Rettungswurf. Dies ist ein Blutungseffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Gruppe Gegner *Unheilige Plage*. Sollte diese Taktik nicht funktionieren, geht auch diese Erinnye in den Nahkampf. Sollte ein Gegner sich als großes Problem erweisen, wirken alle vier Teufelinnen auf ihn *Furcht*-Zauber in der Hoffnung, dass einer der Effekte greift – beachte, dass die Erinnyen über die Fähigkeiten der SC informiert sind und daher *Furcht* nicht auf Paladine oder andere furchtimmune Charaktere wirken. Ihre Seilangriffe nutzen sie gegen Kleriker und andere Heiler. Herbeirufen heben sie sich für Notfälle auf oder wenn sie Ileosa verteidigen müssen.

Moral Die vertraglich gebundenen Furien kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 28, **KO** 24, **IN** 12, **WE** 18, **CH** 24

GAB +13; **KMB** +20; **KMV** 40

Talente Aus vollem Lauf schießen, Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Verbesserter Kritischer Treffer (Dreizack), Waffenfokus (Dreizack), Waffenspezialisierung (Dreizack)

Fertigkeiten Akrobatik +21, Bluffen +19, Diplomatie +16, Einschüchtern +19, Entfesselungskunst +12, Fliegen +19, Heimlichkeit +15, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +16, Wissen (Die Ebenen) +7, Wissen (Religion) +7

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1, Verstricken, Aufladung der *Morgenröte*

Ausrüstung *Kettenpanzer +1, Aufflammender Dreizack der Rückkehr +1, Resistenzumhang +1*, Seidenseil (15 m)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aufladung der Morgenröte (AF) Die Furien haben erst kürzlich im *Becken der Ewigen Morgenröte* gebadet. Daher können sie ohne Einschränkungen innerhalb der Versunkenen Königin teleportieren. Ferner erhalten sie Bonustrefferpunkte nach ihrem Charismamodifikator statt nach ihrem Konstitutionsmodifikator und sie sind gegen Blutungseffekte immun.

B17 Magische Werkstatt

Im Westteil dieses Raumes befindet sich eine L-förmige Holzplattform. Auf dieser liegen alle möglichen Werkzeuge und Laborausrüstungsgegenstände zum Herstellen magischer Gegenstände chaotisch verstreut.

Schätze: Ileosa nutzte diesen Raum, um Nachforschungen zum *Becken der Ewigen Morgenröte* anzustellen, aber auch um an magischen Gegenständen zur Mehrung ihrer Macht zu arbeiten. Gegenwärtig hat sie einen Satz *Portalringe* etwa zur Hälfte fertiggestellt (der SG zur Herstellung dieser Gegenstände liegt für Ileosa bei 27, da sie *Tor* nicht wirken kann – dieses Ergebnis erreicht sie aber automatisch).

Ein SC, der die Voraussetzungen erfüllt, kann Ileosas Werk vollenden. Die diversen magischen Komponenten in diesem Bereich sind insgesamt 10.000 GM wert und können für dieses Projekt genutzt werden.

B18 Ileosas Gemach

Drei unter der Decke hängende Flammenkugeln erhellen diesen Raum mit sanftem, angenehmem Licht. Im Südteil befindet sich eine L-förmige Holzplattform. Auf dieser stehen ein Doppelbett, ein Schrank und eine Kommode auf hochwertigen Teppichen. Auf der Kommode steht eine Kristallvase mit frischen Veilchen und Lotusblüten. Neben dem Bett steht eine schöne Harfe mit dazu passendem Schemel.

Die Lichtkugeln sind Kristallsphären mit *Dauerhaften Flammen*. Ileosa hat diesen Raum zu Beginn nach ihrer Ankunft genutzt, hält sich nun aber fast nur noch zum Einstimmungsritual in Bereich **B20** auf.

Schätze: Der Schrank und die Schubladen enthalten schöne Kleider und wertvollen Schmuck im Gesamtwert von 12.000 GM – Ileosa trägt lieber andere Sachen. Die Harfe ist ein magischer Gegenstand und vereint die Kräfte einer *Panflöte der Stimme* mit denen einer *Zauberharfe*. Sie wiegt 65 Pfund und ist 9.000 GM wert.

B19 Blutlager (HG 17)

Diese Kammer riecht nach Blut. Der Ostteil enthält ein großes, quadratisches Becken, dessen Rand mit einem wirren Basrelief geschmückt ist – dabei scheint es sich um ein Gewirr aus Schlangen und Schnecken zu handeln. Vom Beckenrand bis zur Oberfläche des Beckeninhaltes sind es 0,90 m; es scheint mit Blut gefüllt zu sein. Oberhalb des Beckens ragen zahlreiche kleine Kristallröhren aus der Wand, welche durch den Beckenrand verlaufen und an der Innenseite wie winzige Ausflüsse herausragen.

Auf einer Holzplattform im Südwesten des Beckens liegen diverse alchemistische Mittel und chirurgische Werkzeuge in heillosem Durcheinander. Auf der Plattform befindet sich ferner ein kleiner, eiserner Ständer, welcher einen dunkelblauen Edelstein von der Größe einer Kinderfaust trägt.

Kreaturen: Dies ist das „Überflutungsbecken" des *Beckens der Ewigen Morgenröte* in Bereich **B20** — sollte eine Blutknappheit eintreten, konnten die Röhren und Saugpumpen in der Versunkenen Königin ursprünglich die verbrauchten Ladungen des *Beckens der Ewigen Morgenröte* mit Blut von hier auffüllen. Das Becken strahlt schwach nekromantische Magie aus aufgrund einer magischen Eigenschaft, welche das enthaltene Blut frisch und warm halten sowie Gerinnung vermeiden soll. Nachdem Ileosa einen interessanten Nebeneffekt entdeckt hatte, verzichtete sie darauf, das Blut hier zum Auffüllen des *Beckens der Ewigen Morgenröte* zu verwenden – im Laufe der Ewigkeit hat das hier angesammelte Blut quasi ein Bewusstsein erlangt und kann nicht länger zum Aufladen des *Beckens der Ewigen Morgenröte* genutzt werden! Es ist quasi ein Gottesblut entstanden, ein mächtiger Schlick, wobei aber nicht das vergossene Blut einer toten bösen Gottheit als Grundlage diente, sondern ein mächtiger

Rückstand der Persönlichkeit und des Verstandes der Runenherrscherin Sorschen. Ileosa hofft, dieses Fragment der Runenherrscherin der Lust eines Tages nutzen zu können, um ihre eigene Macht zu mehren, lässt es vorerst aber in Ruhe und hat sogar eine listige und gefährliche Falle aufgestellt, von welcher das Gottesblut Gebrauch machen kann. Das Monster erhebt sich in teilmenschlicher Gestalt, wenn es die SC nahen spürt, wobei es grob die Runenherrscherin Sorschen nachahmt – wie ein SC erkennen kann, dem ein Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes oder Geschichte) gegen SG 35 gelingt. Das Gottesblut weiß, welchen der SC Ileosa als Ziel der Falle in diesem Raum gewählt hat. Sollte es diesen SC bezaubern können, befiehlt es ihm, den Edelstein aufzuheben, sodass der SC dessen Effekten zum Opfer fällt. Im Gegensatz zu den meisten Gottesbluten versteht dieses Thassilonisch statt Finsterländisch – sprechen kann es aber dennoch nicht.

GOTTESBLUT **HG 17**

EP 102.400

TP 270 (*MHB IV*, S. 106)

Falle: Der Edelstein ist ein großer Saphir, auf welchen Ileosa mittels einer Schriftrolle *Seelenfalle* gewirkt hat, um einem der SC eine gemeine Falle zu stellen, indem sie dessen Namen auf den Kristall geschrieben hat. Welchen SC sie wählt hängt davon ab, gegen welchen sie den größten Groll hegt – im Zweifelsfall ist es der Besitzer *Seristials*. Sollte das Gottesblut bei Aktivierung der Falle noch leben, ergreift es rasch (gegebenenfalls mittels *Telekinese*) den Edelstein und versucht, sich nach Bereich **B20** zurückzuziehen, um ihn dort Ileosa zu übergeben.

SEELENFALLE-EDELSTEIN **HG 9**

EP 6,400

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 33; **Mechanismus ausschalten** SG 33

EFFEKT

Auslöser Berührung

Effekt Zaubereffekt (*Seelenfalle*, ZS 20)

Schätze: Der Saphir ist 20.000 GM wert.

B20 Das Becken der Ewigen Morgenröte (HG 22+)

Diese hohe, luftige Kammer wird aus allen vier Ecken von Kohlebecken erhellt. Durch zwei hochliegende, ovale Fenster in der südwestlichen Wand fällt durch Scheiben aus blauem Kristall gefiltertes Licht herein. Unterhalb dieser „Kristallaugen" bilden Mosaike an der Südwand die gewaltige Karte eines unbekannten Landes. Die Karte zeigt ein Flusstal mit Dörfern, die alle in einer fremden Sprache markiert sind. Im Nordosten befindet sich im Boden eine Schachtöffnung. Das seltsamste Merkmal dieses Raumes schwebt und zuckt aber in der Mitte in der Luft – ein körperloser, über 9 m durchmessender Blutstropfen. Auf der unruhigen Oberfläche bilden sich zuweilen Formen von Gesichtern, Händen, Gebäuden und Gestalten, welche aber sofort wieder mit der entsetzlichen Masse verschmelzen. Aus den oberen Bereichen der Wände ragen Dutzende von dünnen Kristallröhren, die direkt über der in Bewegung befindlichen Masse aus Blut enden.

Die ovalen Fenster entsprechen den Augen des Reliefs Sorschens an der Außenseite der Versunkenen Königin. Von draußen sind diese Fenster allerdings undurchsichtig, während man von drinnen den Sumpf überschauen kann. Die Mosaikkarte an der Wand zeigt Sorschens Nation Eurythnia auf dem Höhepunkt ihrer Herrschaft. Die Darstellung der Pyramide befindet sich zwischen den Fenstern, während die Küstenlinie am Fuße der Wand entlang verläuft. Die Karte ist sehr detailreich, die meisten Punkte sind aber heute nicht mehr wiederzuerkennen, sieht man von der Großen Mastaba und der Versunkenen Königin ab (welche hier noch aufrecht dargestellt wird).

Die schwebende Masse Blut ist das *Becken der Ewigen Morgenröte* (siehe Seite 432), eine der größten Entdeckungen der Runenherrscherin Sorschen. Sobald es mit dem Blut tausender unwissender Spender und Ileosas eigenen Blutopfern gefüllt ist, welche sie mit eigenem Blut und den hier vollzogenen Opferungen erbracht hat, ist das Becken ein machtvolles Werkzeug, um Leben und Tod zu manipulieren.

Kreaturen: Ileosa befindet sich hier im Herzen des *Beckens der Ewigen Morgenröte* in einem tranceartigen Zustand. Im Becken muss sie weder atmen noch essen. Je mehr sie von magischer Macht erfüllt wird, umso dauerhafter wird ihre Jugend. Jeder Aufenthalt im Becken dauert einen Tag, danach ist eine Ladung verbraucht und sie der Vollendung des Rituales einen Schritt näher. Dieses Kapitel geht davon aus, dass die SC 10 Tage Zeit haben, bis das Ritual endet, du kannst diesen Zeitrahmen aber beliebig verändern. Zwinge die SC nicht, durch dieses Kapitel zu eilen, vermittle ihnen aber ein Gefühl drohenden Unheils, sollten sie auf Zauber wie *Heiliges Gespräch* und *Weissagung* zurückgreifen, um zu bestimmen, wie viel Zeit sie noch haben. Gib den SC in etwa genug Zeit, um Ileosa zwei Mal anzugreifen – sollten sie es beim zweiten Mal nicht schaffen, die Königin zu besiegen, vollendet sie das Ritual und erlangt ewige Jugend, wofür das Volk von Korvosa einen tragischen Preis bezahlen muss (siehe Seite 391).

Wenn die SC diesen Raum betreten, werden sie von Ileosa bemerkt, außer sie gehen äußerst heimlich vor. Sollten die SC sie in der Raummitte erreichen, ohne bemerkt zu werden, erhalten sie automatisch eine Überraschungsrunde bei Kampfbeginn. Sobald Ileosa die SC aber bemerkt, bebt und grollt das *Becken der Ewigen Morgenröte* und formt einen Moment lang die Stadtansicht Korvosas aus, nur um wie bei einem gewaltigen Erdbeben wieder zusammenzufallen. Einen Moment später erscheint Ileosas schönes, aber zorniges Gesicht im Blut, während sie vor Wut kreischt ob der Störung – sie hat keine Rede für die SC vorbereitet, sondern lässt ihrem Zorn freien Lauf.

Leider ist Ileosa nicht die einzige Kreatur im *Becken der Ewigen Morgenröte*. Sie hat es bereits benutzt, um weitere sechs *Simulakra* von sich zu erschaffen, die sie im Becken lagert, bis sie sie benötigt. Während ihr Gesicht die SC



ankreischt, entfesselt sie ihre *Simulakra*. Ferner teleportieren alle noch lebenden Erinnyen-Furien herbei und der Blutrote Wanderer Ithier stößt durch den Schacht von unten her hinzu, so er noch lebt.

Ileosas gefährlichster Wächter ist allerdings der Geist Kazavons selbst. Wenn der Kampf beginnt, platzt das Blut des *Beckens der Ewigen Morgenröte* auseinander und formt den Leib eines gewaltigen, von Krankheit gezeichneten, schlangenartigen Drachen. Diese körperliche Manifestation Kazavons ist mit der Quelle des größten Leides und der mächtigsten Plage aufgeladen, welche die Königin auf Korvosa losgelassen hat: Blutschleier.

Die Manifestation nimmt die Gestalt eines Taninivers an, kann aber nur solange existieren, wie das *Becken der Ewigen Morgenröte* sie mit Blut versorgt. Die Manifestation kostet das Becken 5 Ladungen. Sollte es über genug Ladungen verfügen, kann es als Standard-Aktion einen neuen Taniniver in der Folgerunde erzeugen, wenn der bisherige getötet wird. Es kann aber stets nur einen Taniniver zugleich erzeugt halten. Der Taniniver befolgt Ileosas Befehle ohne zu zögern, kann sich bei der Verfolgung der SC aber nur maximal 1,5 km weit vom Becken entfernen.

FALSCHE ILEOSAS (6) **HG 9**

EP je 6.400

TP je 87 (siehe Seite 362)

KÖNIGIN ILEOSA ARABASTI **HG 21**

EP 409.600

TP 391 (siehe Seite 444)

TANINIVER **HG 17**

EP 153.600

TP 270 (*MHB IV*, S. 246)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit (AF) Die Natürlichen Angriffe dieses Taniniver stecken die Betroffenen mit Blutschleier (SG 27) an.

Schätze: Das *Becken der Ewigen Morgenröte* ist der größte Schatz in diesem Raum; die Kräfte dieses Mächtigen Artefaktes werden auf Seite 433 beschrieben.

Entwicklung: Sollte Ileosa getötet werden, werden die von ihr im *Becken der Ewigen Morgenröte* aufgebauten Energien rasch instabil. Sollten die SC Ileosa besiegen können, ohne sie zu töten, tritt die Instabilität ebenfalls ein, da die Kräfte des Beckens die Veränderungen in der Seele der wahnsinnigen Königin spüren. Sollten die SC nicht schnell handeln, könnten diese Kräfte völlig außer Kontrolle geraten und versuchen, Kazavon einen neuen Leib zu geben!

Siehe den Abschluss des Kapitels zur letzten Begegnung im Rahmen dieses Abenteuerpfades.

ABSCHLUSS DES KAPITELS

Königin Ileosa hat die letzten Wochen damit verbracht, im Rahmen ihres Rituals der Ewigen Jugend im Becken der Ewigen Morgenröte eine große magische Aufladung aufzubauen. Ileosa kann das uralte Artefakt immer wieder kurz verlassen, z.B. um zu ruhen oder sich den SC zu stellen, doch sobald sie besiegt ist, wird die Energie im Becken instabil. Da plötzlich der beabsichtigte Empfänger dieser Energien aus der Gleichung verschwindet, muss das Artefakt sie anderswohin lenken – in Kazavons Seele!

So wie das *Becken der Ewigen Morgenröte* Ileosa aufgeladen hat, haben Kazavons Zähne ihre Kraft in das Becken geleitet. Wenn Ileosas Einstimmungsritual vorzeitig endet, kommt es zu einer furchtbaren Interaktion zwischen der Magie und dem Fragment von Kazavons Seele – das Becken beginnt, den Körper des Drachen etwa auf dieselbe Weise zu schaffen wie den Taniniver – doch dieses Mal erschafft das Becken Kazavon selbst neu!

DIE RÜCKKEHR DES DRACHEN (HG 25)

Wenn das *Becken der Ewigen Morgenröte* mit diesem Vorgang beginnt, erzittert und erbebt es. Eine drakonische Kralle schießt an einer Seite heraus, aus der anderen wächst eine gewaltige, skelettierte Drachenschwinge.

Der ganze Raum wackelt und bebt und ein lauter werdendes, rasch ohrenbetäubendes Brüllen erfüllt die Luft. Mit jeder verstreichenden Runde dringen gewaltige Massen an Blut und Dunkelheit aus dem *Becken der Ewigen Morgenröte*, um den Leib eines Blauen Drachen beginnend mit dem Skelett neu zu schaffen, auf dem sich sodann Muskeln, Sehnen und Schuppen bilden. Blitze zucken und Eisenketten schießen durch den Raum (mit einem Fertigkeitswurf für Wissen [Religion] gegen SG 20 kann man dies als Zeichen von Zon-Kuthons Gunst identifizieren). Die Ketten wickeln sich um die Drachengestalt und verwandeln sich in Fleisch, Organe und Muskeln – mit jeder Runde bildet sich der Körper des Drachen mehr und mehr neu. So nichts der wachsenden Manifestation Einhalt gebietet, wird das Blut im *Becken der Ewigen Morgenröte* aufgebraucht und das Artefakt verfällt wieder in Ruhezustand, während ein neues Leben erscheint – der wiedergeborene Kazavon!

Jeder SC muss pro Runde, die dieser Prozess andauert, drei Rettungswürfe ablegen – einen Reflexwurf, einen Willenswurf und einen Zähigkeitswurf; der SG ist jeweils 25.

REF: Dieser Rettungswurf erfolgt, um den Blitzen und peitschenden Ketten auszuweichen. Jede Runde erleidet jeder im Raum 5W6 Punkte Wuchtschaden und 5W6 Punkte Elektrizitätsschaden (REF, SG 25, halbiert).

WIL: Dieser Rettungswurf soll verhindern, dass Gedankenfragmente geraubt werden, pro misslungenem Rettungswurf erleidet man 2 Punkte IN-, WE- und CH-Schaden.

ZÄH: Dieser Rettungswurf soll für 1 Runde verhindern, dass man aufgrund des kakophonen Lärms im Raum den Zustand Betäubt erhält.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie die SC verhindern können, dass dieses Ereignis zu seinem furchtbaren Abschluss gelangt. Wirkt man *Böses bannen* oder *Rechtschaffenes bannen* auf das *Becken der Ewigen Morgenröte* und gelingt dem Zauberwirker ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 30, so stoppt der Prozess unvermittelt.

Auch Antimagie kann den Effekt aufhalten, allerdings müsste das *Antimagische Feld* schon das ganze *Becken der Ewigen Morgenröte* umfassen. *Magie bannen* ist wirkungslos, *Magische Auftrennung*, *Wunder* oder *Wunsch* dagegen unterbrechen ihn sofort. Die leichteste Methode wäre es aber, *Seristial* in das *Becken der Ewigen Morgenröte* zu stoßen – in diesem Fall explodiert die gewaltige Blutblase und wird sodann von fast blendendem Licht verzehrt. Das Licht verursacht keinen Schaden, auch *Seristial* bleibt unbeschädigt, allerdings muss jede Kreatur im Raum einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen, um nicht dauerhaft den Zustand Blind zu erhalten.

Das Becken benötigt nur 10 Runden, um den Leib des Großen Wyrms neu zu erschaffen. Sollten die SC den Vorgang bis dahin nicht aufgehalten haben, bekommen sie es mit einer HG 25-Begegnung zu tun – Kazavons Spielwerte und Richtlinien für diesen Fall findest du auf Seite 448.

KAZAVON **HG 25**

EP 1.638.400

TP 573 (siehe Seite 448)

UNMITTELBARE FOLGEN

Mit dem Sieg über Kazavons Manifestation kehrt Stille in der Versunkenen Königin ein. Ebenso stabilisiert sich die Stadt Korvosa rasch, da mit Ileosas Niederlage alle übriggebliebenen Teufel sich rasch in die Hölle absetzen, bzw. mit Sermignatto fliehen, so dieser noch lebt.

Was aber soll mit der *Drachenzahnkrone* geschehen? – Auch nach dem Sieg über Ileosa ist Kazavons Geist in dem bösen Artefakt vorhanden. Es kann mit einem kräftigen Schlag mit *Seristial* zerschlagen werden, doch die unzerstörbaren Reißzähne des Drachen bleiben bewegungslos zurück. Man kann sie letztendlich nur zerstören, indem man sie mit Ka-



zavons sechs anderen Relikten zusammenführt, so die Wiedergeburt des Drachen ermöglicht und ihn dann erneut besiegt – siehe Seite 394. Gegenwärtig sind die Zähne aber ruhig, da ihre Möglichkeiten, auf die Welt Einfluss zu nehmen, vorerst geschwächt sind – wie lange, das bestimmst du. Bis dahin kann man sicher mit ihnen verfahren, ohne Kazavons bösartigen Einfluss fürchten zu müssen.

Wenn die SC nach Korvosa zurückkehren, weiß man dort schon um ihren Erfolg, und sei es nur weil Neolandus und die Rebellen Schloss Korvosa übernommen haben. Cressida ist dabei, die Stadtwache wieder aufzubauen und wenn die SC eintreffen, sind die übrigen Grauen Jungfern in Verstecke abgetaucht und man bespricht bereits den Wiederaufbau der Säbelkompanie. Die SC werden bejubelt und können mitbestimmen, was nun mit der Stadt geschehen soll – siehe auch im Anhang den Abschnitt „Fortführung der Kampagne".

UND WENN... ILEOSA GEWINNT?

Sollten die SC Ileosa nicht aufhalten können, ehe sie ihr Einstimmungsritual im *Becken der Ewigen Morgenröte* vollendet, trifft eine letzte, furchtbare Tragödie die Stadt Korvosa. Mit Ende des Rituals greift Ileosa auf das Lebensblut all derer zurück, mit deren Blut sie das Becken gefüttert hat – darunter alle Grauen Jungfern und vielleicht auch einige SC. Tausende Bürger Korvosas erfahren plötzliche Schmerzen, Blut quillt aus allen Poren und verflüchtigt sich rasch in der Luft. Binnen weniger Sekunden liegen all diese Bürger tot und blutlos am Boden, während Ileosa in der Versunkenen Königin die ewige Jugend erlangt.

Natürlich enden die Pläne der wahnsinnigen Königin nicht mit dem Erlangen der Unsterblichkeit. In ihren Augen war Korvosa stets ein Hinterwäldlerort und ein ihrer Aufmerksamkeit kaum werter Fliegenschiss. Nun da sie die ewige Jugend erlangt hat, richtet sich ihr Interesse auf andere Orte – wahrscheinlich wird ihr erstes Ziel die Nation Cheliax, nachdem sie mit ihren neuen Kräften die zerlumpten Überlebenden Korvosas als Soldaten versklavt hat. Ileosa ist weniger an Ruhm (und Bürde) der Herrschaft interessiert als vielmehr an der blinden Bewunderung einer ganzen, von ihr faszinierten Nation. Launisch und mächtig, wie sie ist, langweilt sie sich jedoch rasch. Und wenn man sie nicht aufhält, könnte sie zu einem der größten Bösewichte Avistans oder ganz Golarions werden.

Solltest du die Kampagne mit Ileosa als Bösewicht weiterführen wollen, dann behandle die Vollendung dieses Rituales als ihre Legendenwerdung (*ABR V*, S. 10). Sie behält die Vorzüge der Schablone einer Teufelsgebundenen Kreatur und wählt den Legendenpfad des Tricksters. Als ihren Tricksterangriff wählt sie Überraschender Angriff und Legendäre Zauberkunst als erste Legendenpfadfähigkeit. Wohin sie ihr weiterer Weg führt, liegt an dir zu entscheiden!



ANHÄNGE



INHALT

ANHANG 1: FORTSETZUNG DES KAMPAGNE 394
ANHANG 2: KORVOSA UND UMGEBUNG 396
ANHANG 3: TURMKARTEN 416
ANHANG 4: BLUT UND SCHMERZ 430
ANHANG 5: AUSRÜSTUNG UND MAGIE 432
ANHANG 6: NSC-GALERIE 438
ANHANG 7: BESTIARIUM 464

ANHANG I

FORTSETZUNG DER KAMPAGNE

Die Stadt Korvosa ist gerettet und die wahnsinnige Königin Ileosa besiegt – allerdings muss dies nicht das Ende der Kampagne bedeuten, schließlich gibt es stets weitere Geschichten zu erzählen! Falls deine Spieler die Abenteuer ihrer Charaktere fortsetzen wollen, so gibt es genug Abenteueraufhänger, denen sie folgen können. Einige findest du in diesem Abschnitt:

Sollten deine Spieler sich besonders mit einem ungelösten Handlungsfaden befassen, solltest du ihnen Gelegenheit geben, eine Antwort und Lösung zu finden. Neben den folgenden potentiellen Kampagnenfortsetzungen könnten sich auch aus den Taten der SC im Rahmen der Kampagne weiterführende Handlungsfäden ergeben, denen sie vielleicht folgen wollen. Dies könnte zu gänzlich neuen Abenteuern führen – vielleicht auch zu einem der folgenden:

DAS BECKEN DER EWIGEN MORGENRÖTE

Die Versunkene Königin ist nach den Ereignissen des letzten Kapitels wahrscheinlich ihrer Wächter beraubt, während das *Becken der Ewigen Morgenröte* durchaus noch über einen Teil seiner Macht verfügen könnte. Das mittels uralter Magie von Ileosa aufgeladene Becken besitzt noch viele andere Verwendungsmöglichkeiten, als die Unsterblichkeit zu gewähren. Zum Ende der Kampagne hat es wahrscheinlich fast seine gesamte Aufladung verloren, doch solange das Artefakt existiert, stellt es eine Gefahr für die Zukunft dar. Es könnte den SC eine große Machtquelle sein, doch je öfter es benutzt wird, umso mehr Auswirkungen könnten sich in den uralten Kammern manifestieren, über welche immer noch Sorschens mächtigste Diener herrschen – siehe auch „Sorschens Vermächtnis" auf Seite 395. Letztendlich könnte die Zerstörung des Beckens das beste sein, doch wie auf Seite 434 beschrieben, wird die Zerstörung dieses mächtigen Artefakts auch hochstufige SC an die Grenzen ihrer Fähigkeiten bringen.

ILEOSAS RACHE

Großes Böses scheint nur selten lange Ruhe zu finden. In Ileosas Fall wird bei ihrem Tod ihre Seele geradewegs in die Tiefen der Hölle geschleudert, stellt ihr Vertrag mit Sermignatto dieses Schicksal doch praktisch sicher. Trotzdem gibt es genug Geschichten über jene, denen die Flucht aus der Hölle gelingt. Sollte dies bei Ileosa der Fall sein – vielleicht nachdem sie mit ihrer Silberzunge bei einem Erzteufel eine zweite Chance erfeilschen konnte –, so sollte die Rache an jenen SC, welche sie am Erreichen der Unsterblichkeit gehindert haben, ganz oben auf ihrer Prioritätenliste stehen. Solltest du diesen Handlungsaufhänger nutzen, solltest du am besten warten, bis die SC ein paar weitere Stufen erlangt haben. Lass die Spieler und die SC glauben, dass Ileosa erledigt ist und nicht wiederkehrt und nutze eine oder zwei andere Ideen für eine Fortsetzung, um zu überbrücken. Dann lass die SC Gerüchte über einen seltsam bekannt wirkenden Gegner hören, welcher eine Armee von Teufeln gegen eine ferne Stadt angeführt hat. Wenn die SC dort eintreffen, könnte es sein, dass sie auf eine wiedergeborene Ileosa treffen, die nur allzu bereit ist für einen Rückkampf! Natürlich könnte Ileosa als Resultat ihres Herumspielens mit dem *Becken der Ewigen Morgenröte* auch als Untote zurückkehren, z.B. als mächtige Vampirin. In diesem Fall könntest du Ileosa ein paar zusätzliche Klassenstufen als Bardin verleihen, um sie so mächtig zu machen wie nötig. Du könntest sogar auf die Regeln für Legendäre Vampire (*Ausbauregeln V: Legenden*, S. 219-220), um sie zu einer besonders mächtigen untoten Königin zu machen!

KAZAVONS RÜCKKEHR

Auch wenn Ileosa besiegt und die *Drachenzahnkrone* zerstört wird, verbleiben immer noch Kazavons Zähne, wie auch die anderen sechs Relikte, welche aus den Überresten des legendären Blauen Drachen gefertigt wurden: die *Schädelrüstung*, die *Gebundene Klinge*, das *Heulende Horn*, die *Abgelegte Haut*, der *Stecken der Toten* und *Nalts Thron*. Ileosas Verwendung der Zähne könnte eine Reihe von Ereignissen in Gang gesetzt haben, welche wellenartige Auswirkungen auf ganz Avistan haben, da die Besitzer der anderen sechs Relikte nun beginnen, diese zusammenzutragen. Spielwerte für Kazavon findest du auf den Seiten 448-449.

LORTHACTS PLAN

Scharfäugige Charaktere, welche den in Schloss Korvosa zu findenden infernalischen Kontrakt studieren, bemerken zweifelsohne, dass eine ungenannte Person offenbar bei Ileosas Machtgewinn eine Rolle gespielt hat. Dabei handelt es sich um niemand anderen als den verbannten Infernalen Herzog Lorthact, dessen Pläne für Korvosa vielleicht mit Ileosas Niederlage erst beginnen – vielleicht ist die Seele der bösen Königin der Einsatz, mit dem Lorthact sich die Rückkehr in die Hölle erkaufen will. Natürlich wünschen

seine vielen Feinde dies nicht, sodass sie nach bester Intrigen-innerhalb-von-Intrigen-Manier die SC kontaktieren könnten, damit diese eingreifen und den heimlichen Herrn der Acadamae aufhalten, ehe er seine Heimkehr arrangieren kann. Du findest seine Spielwerte im *Almanach der Monster von Golarion* auf den Seiten 29-30.

EINE NEUE BLUTROTE GEFAHR

Die Rote Mantis hat durch die SC eine beschämende Niederlage erlitten. In der Blutroten Zitadelle, dem Hauptquartier der Assassinen, verfügt man aber über mehr als genug Ressourcen, um für die SC eine Gefahr zu bleiben. Ein Überfall auf diese gefährliche Festung sollte selbst für die mächtigsten Helden eine Herausforderung darstellen, könnten die dort wartenden Gefahren doch die Expedition nach Narbwall wie einen Ausflug auf den Ponyhof erscheinen lassen.

HERRSCHER VON KORVOSA

Mit Königin Ileosas Tod ist die Stadt Korvosa seit einem Jahrhundert erstmals ohne einen Monarchen. Der leere Thron hat schnelle und unerwartete Auswirkungen auf die Stadt. Zu einer Zeit, in welcher die Bewohner der Stadt eigentlich ihre Energie darauf verwenden sollten, sich von den jüngsten Ereignissen zu erholen und ihre Stadt wiederaufzubauen, wird die Regierung stattdessen noch instabiler, da mehrere Fraktionen die Stadt unter Kontrolle oder einen neuen Herrscher auf den Scharlachroten Thron bringen wollen. Neolandus Kalepopolis hat alle Hände voll damit, sich um die Wiederherstellung von Schloss Korvosa zu kümmern, und könnte sich daher durchaus an die SC wenden – hätten sie vielleicht Vorschläge, wer den Thron besteigen könnte? Möchte eventuell einer oder eine von ihnen König oder Königin werden? Die politischen Winkelzüge der Regierungsbeamten, Adelshäuser und Machtgruppen der Stadt könnten als Grundlage für eine faszinierende politische Kampagne dienen. Die *Ausbauregeln IV: Kampagnen* enthalten umfassende Regeln für Königreiche und den Auf- und Ausbau einer Nation und die kommenden *Ausbauregeln VIII: Intrigen* würden sich ebenfalls empfehlen.

SORSCHENS VERMÄCHTNIS

Ileosa ist kaum die erste Sterbliche in der Region, welche nach ewiger Jugend strebt. Bei ihrer Methode folgte sie fast genau in den Fußstapfen der Runenherrscherin Sorschen vor 10.000 Jahren. Auch wenn die SC Ileosa besiegen konnten, so hat die Reaktivierung des *Beckens der Ewigen Morgenröte* und die anderen in Schloss Korvosa getanen Dinge Gefahren in den tiefen, vergessenen Gewölben und der Großen Mastaba geweckt. Dort lauern immer noch Dutzende von Sorschens vampirischen Anhängern und während die Runenherrscherin erwacht, schwappt eine Plage blutdurstiger Untoter über die Stadt. Allerdings sind die Vampire nur die Vorhut der wahren Gefahr, welche sich langsam tief unter Korvosa erhebt. Die SC müssen in gefährliche Gewölbe vorstoßen, um die von Blut angetriebene uralte Magie zu deaktivieren, ehe eine der tödlichsten aller Runenherrscher aus jahrtausendelangem Schlaf erwacht. Dieser Aufhänger funktioniert besonders gut zusammen mit Ileosas Rache (siehe oben); in diesem Fall ist die vampirische wiedergekehrte Königin einer der mächtigeren Diener, mit denen es die SC in den Tiefen unter Schloss Korvosa zu tun bekommen. Runenherrscherin Sorschen ist eine unglaublich gefährliche Gegnerin, ist sie doch eine der mächtigsten Magierinnen, die Golarion je gesehen hat. Um sie aufzuhalten, könnten legendäre Helden erforderlich sein. Möglicherweise spielt sie sogar in einem künftigen Pathfinderprodukt eine bedeutende Rolle, sodass du ihre Rückkehr auch bis dahin aufschieben kannst. In diesem Fall dienen ihre vampirischen Diener und die untote Ileosa als Vorschau auf eine mögliche künftige Kampagne!



ILEOSA DIE VAMPIRIN

ANHANG 2



KORVOSA UND UMGEBUNG

Dieser Teil des Anhangs bietet Informationen über Korvosa und andere wichtige Gebiete, die für den Verlauf des Abenteuerpfads *Der Fluch des Scharlachroten Thrones* wichtig sind. Besonderes Augenmerk soll dabei darauf gelegt werden, wie sich Ereignisse des Abenteuerpfads auf diese Gebiete auswirken. Die Beschreibungen sollten ausreichen, um auch andere Abenteuer in Korvosa und Umgebung zu leiten. Einige Teile der Stadt, die in dieser Kampagne keine große Rolle spielen, werden allerdings nur kurz beschrieben oder am Rande erwähnt.

Korvosa liegt am Ende der Bucht der Eroberer, wo der Jeggare ins Meer mündet. Die Stadt steht auf einer Landzunge, die durch zwei scharfe Biegungen des Jeggare und die Insel Endrin geformt wurde, welche den Fluss an seiner Mündung spaltet. Einige Außenbereiche der Stadt befinden sich auf der gegenüberliegenden Seite des Flusses. Korvosa wurde auf zwei Hügeln errichtet: dem Garnisonshügel auf der Insel Endrin – welche durch die Flussenge von Sankt Alika abgetrennt wird – sowie dem Zitadellenhügel auf dem Festland. Jenseits der Küste und südlich des Zitadellenscheitels erhebt sich die Jeggare-Insel, ein kleiner Felsen, der aus dem Meer ragt und das Fundament für ein kleines Fort bildet.

Korvosas einmalige Silhouette besteht aus fünf Wahrzeichen. Drei davon sind riesig groß und existieren schon seit Jahrtausenden: Schloss Korvosa befindet sich auf der Großen Mastaba, einer enormen Pyramide mit flacher Spitze. Der Säulenwall erstreckt sich quer über die südliche Flanke des Zitadellenhügels und ist ein 30 Meter hohes Überbleibsel von etwas, was einmal eine prächtige Barriere gewesen sein muss. Und gleich neben dem westlichen Ende des Säulenwalls steht der Torfuß, der offensichtlich einmal zum Wall gehört hat und wahrscheinlich als Teil einer Art von Durchgang diente. Die anderen beiden Wahrzeichen sind zwar eindrucksvoll, reichen jedoch nicht an die Größe oder die Pracht der eben beschriebenen Ruinen heran: Am nördlichsten Punkt der Gnadenlosen Klippen ragt der Große Turm 90 Meter in die Höhe, der große militärische Bedeutung für die Stadt besitzt. In direkter Linie südlich davon befindet sich die ebenso beeindruckende Halle der Beschwörungen, das zentrale Gebäude der Acadamae.

DIE GESCHICHTE KORVOSAS

Die Schoanti lebten als Ureinwohner der Region mehr oder weniger im Frieden miteinander, lange bevor der erste Chelaxianer die Ufer der Bucht der Eroberer betrat. Ihr Leben drehte sich um die Große Mastaba, in welcher sich ihren Legenden nach ein großes Übel befindet, das nie wieder das Licht der Sonne erblicken darf. Die Schoanti kontrollierten das Gebiet generationenlang, ohne dass ihnen etwas ernsthaft gefährlich werden konnte. Dies änderte sich im Jahr 4407 AK, kurz nach Ende des Ewigen Krieges. Feldmarschall Jakthion Korvosa führte eine kleine Armee durch das Blutschwurtal in die südöstlichen Gebiete des ungezähmten Varisia. Die Schoanti bekämpften die chelaxianischen Invasoren mit Zähnen und Klauen, aber Korvosas Armee erhielt bald Verstärkung durch eine weitere chelische Expedition, welche von Montlarion Jeggare befehligt wurde. Zwischen den Soldaten aus Cheliax und den schoantischen Ureinwohnern entbrannte eine heftige Schlacht, aus der die Chelaxianer siegreich hevorgingen. Die Schoanti vertrieben sie nach Nordosten in die Aschlande. Die Invasoren siedelten sich daraufhin in der Region an und errichteten das Kastell Korvosa.



In den folgenden 22 Jahren diente das Kastell als Mittelpunkt eines Geflechts aus Behausungen von Fallenstellern, Fischern, Jägern und Abenteurern, die aus Cheliax hierher kamen, um die Ressourcen des wilden Varisias auszubeuten. Das Kastell musste eine Reihe von Problemen überwinden und Rückschläge wegstecken, darunter regelmäßige Scharmützel mit Schoanti und Boggards sowie einen verheerenden Brand am 13. Neth des Jahres 4429 AK, welcher die halbe Stadt vernichtete. Nach dieser Katastrophe erhob sich die Säbelkompanie wie ein Phönix aus der Asche und agierte während des Wiederaufbaus und den folgenden Jahrhunderten als eine starke Verteidigerin des Kastells Korvosa. Im Jahr 4462 AK versammelte der große Schoanti-Häuptling Galstak Siebentod (er wurde sechs Mal wiederbelebt), die Sklar-Quah und Skoan-Quah zu einer kleinen Armee, welche das Kastell eine Woche lang belagerte. Damit begannen 26 Jahre erneuter Kampfhandlungen zwischen den beiden Völkern. 4488 AK wurde Siebentod schließlich zum letzten Mal getötet, womit sein Name und sein Vermächtnis für immer in die Annalen der Geschichte einging. Die von ihm geformte Allianz brach auseinander, und es kam zu Kämpfen zwischen den Quahs. Daraufhin wurden sie wieder in die Aschlande zurückgedrängt.

Mit diesem eindeutigen Sieg fühlten sich die führenden Familien des Kastells Korvosa sicher genug um die umliegenden Gebiete zu beanspruchen. Im Laufe der nächsten zwölf Jahre wuchs die Bevölkerung und verdoppelte sich auf fast 8.000 Einwohner. Dann vernichtete sich die Siedlung im Jahr 4502 AK beinahe selbst. Im Vetternkrieg bekämpften Adlige sich gegenseitig, während das gemeine Volk zu Leiden hatte. Der Bürgerkrieg endete schließlich mithilfe von Schlichtern aus Cheliax ,und eine neue Ära des Friedens und des Wohlstands begann für die Stadt, nachdem sie der chelischen Krone erneut ihre Lehenspflicht geschworen hatte. Man strich das Wort „Kastell" offiziell aus dem Namen Korvosas, um die vergangenen Tragödien hinter sich lassen zu können. Diese neue Zeit des Überflusses fand schließlich mit dem Beginn des Zeitalters der Verlorenen Omen im Jahr 4606 AK ihr Ende.

Als in Cheliax der Bürgerkrieg ausbrach, wurde aus Korvosa eine unabhängige, freie Stadt, die aber noch an den chelischen Traditionen hing. Dieser Machtwechsel, zusammen mit dem Aufruhr durch den Tod Arodens und einigen ungewöhnlich starken Stürmen, beeinflusste Korvosa negativ und drohte, den Vetternkrieg wieder aufleben zu lassen. Die Stadt konnte dies jedoch verhindern. Schlussendlich blieben jedoch nur zwei Machtgruppen übrig: eine Mehrheit aus Royalisten, die der Krone – unabhängig von ihrem Träger – ihre Treue geschworen hatte, sowie die Traditionalisten, welche die Teufelsanbetung in Cheliax ablehnten. Die Traditionalisten verließen letztendlich die Stadt in Richtung Westen und gründeten Magnimar. Die Zurückgebliebenen entschieden, dass Korvosa ein eigenes Königshaus gründen sollte, da in Cheliax kein Monarch mehr existierte, dem sie folgen konnten. Fürst Arbust Arabasti ebnete seinem Sohn Eodred den Weg auf den Thron; er bestieg ihn im Jahr 4624, nachdem sein Vater gestorben war. Fürst Eodred war ein guter und beliebter Herrscher. Er gewann aufgegebene Teile Korvosas zurück, stärkte ihre ländlichen Besitzungen und verbesserte die Beziehungen zu Cheliax. In 4633 stimmte das Volk schließlich dafür, den Titel des Fürsten in König zu ändern. Man beauftragte die Anfertigung eines prächtigen Throns, eines Kunstwerks aus Eisen, welches mit dem besten Satin und Samt in Scharlachrot bezogen werden sollte. Niemand sah voraus, dass dieser Scharlachrote Thron bald mit einem schrecklichen Fluch in Verbindung gebracht werden würde: Alle, die ihn bestiegen, würden keine Nachkommen haben und durch unnatürliche Umstände aus dem Leben scheiden.

KORVOSA HEUTE

Die Einwohner Korvosas respektieren und bewundern offene Zurschaustellung von Macht, Reichtum und Wissen. Sie halten Selbstbewusstsein und Kompetenz für die größten Tugenden und belächeln oder verspotten jene, welche Schwäche, Unentschlossenheit oder Unfähigkeit zeigen. Korvoser urteilen schnell und vergeben langsam. Sie reden gerne laut, und

viele von ihnen glauben, dass dieser Zug ihrer Arbeit und ihren Werken einen Flair von Größe und Bedeutung verleiht.

Außerdem schätzen Korvoser Vorhersehbarkeit. Sie mögen es, ihren Alltag zu strukturieren und erschaffen dabei regelrechte Pläne für ihren Tagesablauf, an die sie sich sklavisch halten. Bricht man die Routine eines Korvosers, kann das seinen gesamten Tag ruinieren, verdirbt sicherlich seine Laune und macht ihn streitlustig. Deshalb werden die Gesetze der Stadt mit militärischem Nachdruck durchgesetzt (mit Strafen, deren Schwere die anderer, nicht-böser Regime übertrifft). Personen, die sich an die Regeln halten, werden dagegen belohnt.


DAS STADTWAPPEN KORVOSAS

Gesetze und Regularien bestimmten den Alltag in Korvosa. Die Gründungsurkunde der Stadt, ein im Jahr 4406 offiziell ausgestelltes Dokument des Kaisers Halleck IV. von Cheliax, hat 247 Zusätze, welche die Myriaden von Gesetzen Korvosas verkomplizieren und ihnen weitere Regeln hinzufügen, da sie als genauso bindend und offiziell gelten wie die Urkunde selbst. (Die Zusätze können nicht geändert werden, es sei denn, man fügt einen weiteren hinzu.) Des Weiteren existiert ein dickes Werk, das sich über mehrere Bände erstreckt, in denen andere Regularien zusammen mit den Strafen für ihre Überschreitung gesammelt werden. Die Komplexität der korvosischen Gesetze ähnelt in manchen Bereichen der Sprache eines infernalischen Kontrakts: unnötig verklausuliert und für eine Person mit Macht leicht für ihre Zwecke zu missbrauchen.

Ein Zusatz zur Gründungsurkunde Korvosas verbietet es Händlern, Arbeitern und Künstlern, Gilden zu bilden. (Ironischerweise wurde das Organisieren einer Diebesgilde, zur Zeit die Himmelblaue Gesellschaft, erlaubt.) Dies verhindert, dass diese Gruppen Preisabsprachen treffen und erlaubt es der Stadt, ein Großteil ihrer Arbeiterschaft direkt zu kontrollieren. Die meisten der Arbeiter sind selbständig oder bei dem Meister angestellt, bei dem sie in ihrer Jugend gelernt haben. Die Stadt ist auf dieses Heimgewerbe und auf gut ausgebildete Handwerker, die diese profitabel machen, angewiesen und hat daher natürlich eine ganze Sammlung von Gesetzen und Erlassen aufgestellt, in der Rechte und Schutz von Arbeitern geregelt sind. Dank des korvosischen Drangs nach Erfolg sind die Händler der Stadt ebenfalls erfolgreich.

Die beschriebene Geisteshaltung gibt einer korrupten Herrscherin genau jene Werkzeuge in die Hand, welche sie zum Ergreifen völliger Kontrolle über die Stadt benötigt. Deswegen braucht es eine Gruppe von Helden, die sich einem solchen Machtmissbrauch entgegenstellt.

SPIELWERTE FÜR KORVOSA

Im Verlauf von Der Fluch des Scharlachroten Thrones erlebt Korvosa mehrere dramatische Veränderungen und leidet unter Perioden voller Aufruhr, Seuchen, Kriegsrecht und richtiggehender Anarchie. Daher fluktuieren ihre Spielwerte stark, wenn Schlüsselereignisse die Stimmung in der Stadt verschieben. Verwende die Grundwerte, wenn die Kampagne beginnt. Im Laufe jedes Kapitels wechseln die Spielwerte zu einer von vier anderen: Anarchie, Aufruhr, Kriegsrecht oder Seuche. Beachte, dass die Werte für Bevölkerung und magische Gegenstände in den abgeänderten Spielwerten nicht noch einmal angegeben sind, da sie nicht vom Original abweichen. Informationen über Korvosas wichtige NSC beginnen auf Seite 438. Achte auch darauf, wie sich die Siedlungsmodifikatoren der Stadt mit ihren verschiedenen Eigenheiten verändern.

Gesellschaft: Dies ändert Fertigkeitswürfe für Verstecken sowie Diplomatiewürfe zum Ändern der Einstellung von Bürgern Korvosas, die keine Regierungsbeamte sind.

Gesetz: Dies ändert Fertigkeitswürfe für Einschüchtern, um einen Gegner freundlich gesinnt zu machen, sowie Diplomatiewürfe gegen Regierungsbeamte.

Korruption: Dies ändert die Fertigkeitswürfe für Bluffen gegen Beamte und Wachen der Stadt sowie Heimlichkeitswürfe, die auf ihren Straßen, Gassen oder in den Schindeln durchgeführt werden.

Verbrechen: Dies ändert Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen gegen Fertigkeitswürfe für Bluffen und Fingerfertigkeitswürfe zum Taschendiebstahl.

Wirtschaft: Dies ändert Fertigkeitswürfe für Auftreten, Beruf und Handwerk zum Verdienen von Geld.

Wissen: Dies ändert Fertigkeitswürfe für Diplomatie zum Sammeln von Informationen oder Gerüchten sowie Wissenswürfe, die eine Ressource der Stadt für Nachforschungen zu Hilfe nehmen (z. B. Schulen oder Bibliotheken).

Gefahr: Dies ändert alle Würfe für Zufallsbegegnungen in Korvosa (einschließlich der Abwasserkanäle und der Schindeln). Die entsprechenden Tabellen findest du auf Seite 465.

KORVOSA

RN Großstadt

Gesellschaft +0; **Gesetz** +5; **Korruption** +2; **Verbrechen** +0; **Wirtschaft** +4; **Wissen** +4

Eigenschaften Gelehrt, Heilige Stätte, Magisch eingestimmt, Strategische Lage, Wohlhabend

Gefahr +10

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Herrscher (Monarch)
Einwohner 18.486 (16.637 Menschen, 739 Zwerge, 371 Elfen, 369 Halblinge, 184 Halb-Elfen, 186 andere)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 12.800 GM; **Kaufkraft** 85.000 GM; **Zauber** Grad 9
Gegenstände Siehe Seite 408

KORVOSA (ANARCHIE)

CN Großstadt
Gesellschaft -2; **Gesetz** -6; **Korruption** +6; **Verbrechen** +9; **Wirtschaft** -5; **Wissen** +3
Eigenschaften Aufrührerisch, Strategische Lage
Gefahr +30; **Makel** Gesetzlos, Schließungen

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Keine

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 8.800 GM; **Kaufkraft** 50.000 GM; **Zauber** Grad 6

KORVOSA (KRIEGSRECHT)

RN Großstadt
Gesellschaft -4; **Gesetz** +7; **Korruption** +2; **Verbrechen** -2; **Wirtschaft** -3; **Wissen** -1
Eigenschaften Niedergeschlagen, Strategische Lage
Gefahr +20; **Makel** Kriegsrecht, Schließungen

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Herrscher (Monarch)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 4.400 GM; **Kaufkraft** 25.000 GM; **Zauber** Grad 3

KORVOSA (SEUCHE)

RN Großstadt
Gesellschaft -2; **Gesetz** +3; **Korruption** +4; **Verbrechen** -2; **Wirtschaft** -1; **Wissen** +1
Eigenschaften Niedergeschlagen, Strategische Lage
Gefahr +10; **Makel** Seuche, Schließungen

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Herrscher (Monarch)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 7.200 GM; **Kaufkraft** 50.000 GM; **Zauber** Grad 6

KORVOSA (AUFRUHR)

RN Großstadt
Gesellschaft +0; **Gesetz** +5; **Korruption** +6; **Verbrechen** +0; **Wirtschaft** +1; **Wissen** +3
Eigenschaften Niedergeschlagen, Strategische Lage
Gefahr +10; **Makel** Schließungen

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Herrscher (Monarch)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 8.800 GM; **Kaufkraft** 50.000 GM; **Zauber** Grad 6

Aufrührerisch: Die Straßen Korvosas sind voller Aufrührer, Plünderer und Opportunisten, die eifrig dabei sind, von der Gesetzlosigkeit der Stadt zu profitieren. (*Gesetz -2, Verbrechen +2, Wirtschaft -4*)

Kriegsrecht: Solange Korvosa unter Kriegsrecht steht, existiert eine Ausgangssperre von sechs Uhr abends bis sechs Uhr morgens. Außerdem wird die Bevölkerung unterdrückt und leidet, solange sie den Erlassen und Proklamationen von Königin Ileosa folgen muss. (*Gesellschaft -4, Gesetz +2, Korruption -4, Verbrechen -2, Wirtschaft -4, Wissen -4; Gefahr +10; halbiere alle Werte für die Marktplatzangaben; die Regierung behält Zugang zu Zaubern des Grads 7.*)

Niedergeschlagen: Eine Siedlung mit niedergeschlagener Bevölkerung besitzt wenig Lebensfreude und Grund oder Antrieb zur Hoffnung auf bessere Zeiten. Ihre Bürger geben weniger Geld aus, ihre Wachen nehmen eher Bestechungsgelder an und sind weniger aufmerksam, was verdächtige Aktivitäten angeht. (*Korruption +2, Wirtschaft -2.*)

Schließungen: Die Acadamae schließt ihre Pforten, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt werden. Zugang zu ihren Ressourcen erhalten nur noch eingeschriebene Mitglieder; ihre Studenten stehen unter einer strikten Ausgangssperre. Korvosas andere Bildungseinrichtungen und Tempel verschließen sich der Außenwelt nicht so umfassend wie die Acadamae, werden aber wachsamer und begrenzen den Zugang zu ihren Ressourcen. Wenn Schließungen auftreten, verliert Korvosa die Vorteile der Eigenheiten Gelehrt, Heilige Stätte und Magisch eingestimmt. Diese Eigenheiten können außerdem währenddessen nicht durch andere ersetzt werden. (*Zauber werden um 1 Grad reduziert.*)

STADTFÜHRER FÜR KORVOSA

Auf der folgenden Seite findet sich eine Karte von Korvosa sowie eine umfangreiche Liste wichtiger Orte in der Stadt. Diese sind in sechs unten erläuterte Kategorien organisiert.

Dienstleistungen und Einkaufsmöglichkeiten: In dieser Kategorie sind die wichtigsten Märkte, Läden und Dienstleister Korvosas gesammelt. Siehe Seite 408 für weitere Informationen, einschließlich Details über interessante magische Gegenstände, die man in der Stadt erwerben kann.

Herbergen und Wohnhäuser: Es gibt viele Gasthäuser in Korvosa, deren Qualität von edlen Hotels bis zu heruntergekommenen Absteigen reicht. Diese Kategorie umfasst auch private Wohnhäuser, die in Der Fluch der Scharlachroten Thrones eine wichtige Rolle spielen. Ab Seite 407 finden sich Details über sie, einschließlich Sicherheit und Kosten für etwaige Dienstleistungen.

Militär- und Regierungsgebäude: Diese Örtlichkeiten werden ab Seite 405 näher beschrieben und schließen solche mit ein, die wichtig für die Regierung der Stadt sind oder einen militärischen Wert haben.

Restaurants und Schenken: Hier werden Korvosas bemerkenswerteste Gaststätten aufgeführt. Siehe Seite 407 für Einzelheiten, einschließlich Sicherheit und Kosten für etwaige Dienstleistungen.

Schulen und Tempel: Hier sind Tempel, Schulen und andere Bildungsstätten aufgelistet. Siehe Seite 409 für mehr Details, einschließlich solcher über das Erstehen von magischen Dienstleistungen.

Wahrzeichen und Sehenswürdigkeiten: In dieser Kategorie finden sich öffentliche Bauten, Wahrzeichen, Plätze und andere interessante Orte der Stadt.


KORVOSA
ALT-KORVOSA
GARNISONSHÜGEL
ALTER HAFEN
KASTELL KORVOSA
DIE FLUSSENGE
HAUPTUFER
BRÜCKENVIERTEL
JOCHFELD
NORDSPITZE
NORDTOR
Nordbrücke
Wegsend
FÜNFECK
ZITADELLENSCHEITEL
UNIVERSITÄT
DIEBSTÄTT
DIE ANHÖHEN
MITTLAND
FLANKE
WESTHAFEN
Der Jeggare
OSTUFER
DIE KLIPPE
SÄULENHÜGEL
Hochbrück
HOHE BRÜCKE
DAS GRAUE VIERTEL
SÜDUFER
SÜD-KORVOSA
N
0
Meter
300

WICHTIGE ORTE IN KORVOSA

Wichtige Örtlichkeiten in Korvosa finden sich in der folgenden Liste.

D – Dienstleistungen und Einkaufsmöglichkeiten

D1 – Klauenbachmarkt
D2 – Das Kupferwerk
D3 – Aalhäuter
D4 – Farbmanufaktur Hessim, Niebur und Weiser
D5 – Giotorris Spielzeugladen
D6 – Eisenhütte
D7 – Hafenmarkt
D8 – Fleisch aus aller Welt
D9 – Lavendel
D10 – Zur Vergoldeten Planetenmaschine
D11 – Buchmanufaktur
D12 – Alte Fischerei
D13 – Goldener Markt
D14 – Eodreds Rund
D15 – Pesticos Puppen und Spielfiguren
D16 – Pferdehandel
D17 – Orkattos Feder- und Pelzgetier
D18 – Grüner Markt

H – Herbergen und Wohnhäuser

H1 – Palast der Arkonas
H2 – Vencarlos Haus
H3 – Salvators Haus
H4 – Palast von Pilts
H5 – Haus der Soldados
H6 – Fesch und Schildkröt
H7 – Gasthof zur Lachenden Welle
H8 – Zur Schaumkrone
H9 – Das Steilhanghaus
H10 – Zum Munteren Einhorn
H11 – Herberge Zum Weisen Drachen
H12 – Tennas Gästehaus
H13 – Trinias Wohnung
H14 – Unterschlupf von Girrigz
H15 – Zellaras Haus
H16 – Zur Knarrenden Hängematte
H17 – Des Barden Ziel
H18 – Zum Überbleibsel
H19 – Carowyn-Herrenhaus

M - Militär- und Regierungsgebäude

M1 – Das Licht der Jeggares
M2 – Langackerkomplex
M3 – Rathaus
M4 – Korvosas Haus der Gnade
M5 – Der Große Turm
M6 – Schloss Korvosa
M7 – Knickheim
M8 – Uferhaus
M9 – Hospiz der Gesegneten Junger
M10 – Volschyenek-Zitadelle
M11 – Zuflucht der Dämmerblume
M12 – Das Kleine Haus
M13 – Jeggare-Insel

R – Restaurants und Schenken

R1 – Zum Klebrigen Fischweib
R2 – Jeggares Krug
R3 – Wanderers Einkehr
R4 – Schenke Zu Den Drei Ringen
R5 – Zum Zitternden Federkiel
R6 – Zum Aussichtspunkt
R7 – Zum Haubenfalken
R8 – Kerkerklause
R9 – Ufertrinkhalle
R10 – Der Jadekreis

S – Schulen und Tempel

S1 – Fechtakademie Orisini
S2 – Endrin-Akademie
S3 – Bank von Abadar
S4 – Heiligtum von Schelyn
S5 – Acadamae
S6 – Universität von Korvosa
S7 – Tempel von Asmodeus
S8 – Tempel der Sarenrae
S9 – Der Theumanexus
S10 – Das Vielfältige Pantheon
S11 – Große Kathedrale von Pharasma

W – Wahrzeichen und Sehenswürdigkeiten

W1 – Altes Rathaus
W2 – Außerordentliche Abscheulichkeiten
W3 – Tempel von Aroden
W4 – Wrack der *Beutejäger*
W5 – Allee der Arme
W6 – Jeggare-Museum
W7 – Marmorkuppel
W8 – Torfuß
W9 – Kendall-Amphitheater
W10 – Eodredplatz
W11 – Säulenwall
W12 – Großes Grabmal der Anführer
W13 – Knochenhallen

VIERTEL UND BEZIRKE KORVOSAS

Korvosa besteht aus sechs unterschiedlichen Vierteln, welche alle in Bezirke unterteilt sind.

Alt-Korvosa: Alt-Korvosa war die Siedlung, aus der die Stadt entstand. Heute ist das Viertel überfüllt und von Armut geplagt.

- *Alter Hafen*: Nur der desolate Zustand des Brückenviertels verhindert, dass der Alte Hafen zum schlimmsten Bezirk Korvosas erklärt wird.
- *Brückenviertel*: Dieses „Viertel" ist heute ein enges und bedrückendes Elendsquartier.
- *Garnisonshügel*: Die Einwohner von Garnisonshügel führen einen immerwährenden Kampf, um diesen engen, emsigen Bezirk nicht so herunterkommen zu lassen wie seine Nachbarn.
- *Kastell Korvosa*: Hier war einmal Korvosas militärische Kraft konzentriert. Heute zeugt in diesem verfallenen Bezirk nur noch wenig von seinem einstigen Ruhm.

Die Anhöhen: In Korvosas Regierungsviertel wohnen fast alle Einwohner, die Macht in der Stadt besitzen.

- *Die Klippe*: Der zweitreichste Bezirk Korvosas, wo der größte Teil der Aristokratie wohnt.
- *Universitätsbezirk*: Die Einwohner hier mögen nicht unbedingt wohlhabend sein, aber ihr Reichtum an Wissen ist nicht zu unterschätzen.
- *Zitadellenscheitel*: Der reichste Bezirk Korvosas

Ostufer: Innerhalb der Grenzen dieses Bezirks stehen einige Stadtvillen von Adligen.

Mittland: In diesem kosmopolitischen und freundlichen Viertel schlägt das gesellschaftliche Herz Korvosas.

- *Flanke*: In Flanke stehen viele kleine und private Bibliotheken, Museen und andere Bastionen der Kultur.
- *Hochbrück*: Dieser Wohnbezirk beheimatet vor allem Arbeiter und die Familien von Mitgliedern der Stadtwache und der Säbelkompanie.
- *Säulenhügel*: Hier leben Angehörige besonders vieler unterschiedlicher Völker.
- *Westhafen*: In diesem rauen Bezirk gibt es nicht viele Wohnhäuser, dafür aber Lager- und Verarbeitungshallen für Nahrungsmittel.

Nordspitze: Wo einst die erste Besiedlung des Festlands stattfand, befindet sich heute der Sitz der Stadtregierung.

- *Fünfeck*: Dies ist ein überfüllter Wohnbezirk, in dem Politiker und ihre Assistenten wohnen.
- *Hauptufer*: An dem Ort, an welchem einige der blutigsten Schlachten in Korvosa stattfanden, lebt heute noch der älteste Geldadel der Stadt.
- *Jochfeld*: Der beengteste Wohnbezirk in Nordspitze wird von Armut und Verzweiflung bestimmt.
- *Nordtor*: In diesem Bezirk lebt die nichtadlige Elite und der Geldadel.

Süd-Korvosa: Süd-Korvosa ist das neueste Viertel der Stadt.

- *Das Graue Viertel*: Die weitläufigen Grabfelder Korvosas galten einmal als alleinstehender Stadtteil und werden heute Süd-Korvosa zugerechnet.
- *Südufer*: Dieser Bezirk ist weitaus offener als der Rest der Stadt und dient als Heimat für viele Neuadlige.

EREIGNISSE WÄHREND DER KAMPAGNE

Im Verlauf von *Der Fluch des Scharlachroten Thrones* finden im Hintergrund drei wichtige Ereignisse statt. Sie haben zwar keine direkten Auswirkungen auf die Kampagne, aber den SC könnten Gerüchte über sie zu Ohren kommen. Du kannst diese Ereignisse erweitern, um sie in deiner Kampagne eine größere Rollen spielen zu lassen.

Der Aderlass: Unter der Ägide des Tempels von Asmodeus beginnt gegen Ende von Kapitel 1 der Aderlass. Königin Ileosa beauftragt Hohepriester Ornher Reebs damit, so vielen Korvosern wie möglich eine Phiole Blut abzuzapfen. Seine Untergebenen verzeichnen akribisch jeden „Spender" und übergeben die Phiolen dann der Königin, die sie in einem *Tragbaren Loch* verstaut. Das Blut soll sicherstellen, dass die Königin sich in der Versunkenen Königin beinahe ewige Jugend beschaffen kann.

Abtragen des Großen Turms: Zahllose Arbeiter und Ingenieure nehmen dieses berühmte Wahrzeichen Korvosas von der Spitze herab auseinander, da sie das Baumaterial für die vier Statuen benötigen, deren Bau Ileosa in Auftrag gegeben hat (siehe unten). Die Arbeitsbedingungen hier sind schrecklich; Verletzungen und Todesfälle durch Stürze kommen regelmäßig vor. Der stetig kleiner werdende Turm ist für alle Beobachter ein bedrückendes Symbol für den drastischen Niedergang der Stadt.

Ileosas Statuen: Die Königin beauftragt den Bau von vier riesigen Statuen ihrer selbst in Korvosa. Viele Arbeitskräfte der Stadt sind unter den wachsamen Augen der Grauen Jungfern damit beschäftigt, die massiven Steinblöcke in Position zu hieven. Diese Prestigeprojekte, welche größtenteils der Befriedigung von Ileosas Eitelkeit dienen, sollen am Ende aus Stein mit Verzierungen aus Kupfer bestehen. Die Statuen werden auf dem Endrinplatz, dem Eodredplatz, dem Jeggarering sowie dem Süduferplatz errichtet.

KORVOSA UNTER KÖNIGIN ILEOSA

Der Rest dieses Teil des Anhangs konzentriert sich auf Korvosa, wie es zu Beginn der Regierungszeit von Königin Ileosa aussieht. Im Verlauf des Abenteuerpfads werden die Maßnahmen der Königin immer despotischer und grausamer. Die Auswirkungen sieht man an den verschiedenen Spielwerten der Stadt auf Seite 399. Je ernster die Situation Korvosas wird, desto schlimmer (manchmal auch besser) wird sie in verschiedenen Stadtteilen. Hinweise auf die Veränderungen in den einzelnen Bezirken finden sich in ihren Beschreibungen ab Seite 411. Die folgenden Gerüchte weisen auf diese Geschehnisse nicht hin; wenn du diese Mysterien und Aufhänger für Abenteuer ausbauen und erweitern willst, wirst du sie im Laufe der Kampagne selber ins Spiel einflechten müssen.

GERÜCHTE

In diesem Abenteuerpfad haben die Spielercharaktere viele Gelegenheiten, Gerüchte über laufende Ereignisse in Korvosa zu hören. Einige dieser Gerüchte sollen die Stimmung sowie das politische Klima in der Stadt vermitteln, während andere direkt an Handlungselemente geknüpft sind, auf welche die SC stoßen werden. Der Abenteuerpfad Der Fluch des Scharlachroten Thrones besitzt eingebaute Anhaltspunkte und Hinweise für alle größeren Aufträge und Questen, deren Erfüllung den SC in der Kampagne abverlangt werden. Sie könnten aber davor schon durch ein Gerücht über eine sich entwickelnde Situation gewarnt werden, bevor sie ein NSC darauf stößt. Lass die SC in einem solchen Fall ruhig der Sache auf eigene Faust nachgehen, ohne dass ein NSC darin involviert ist. Es kann vorkommen, dass die SC versuchen, Aufträge außer Reihenfolge zu absolvieren (was ihnen möglicherweise auch gelingt). Wenn dies geschieht, sollten sie Belohnungen für den Auftrag natürlich trotzdem erhalten (wenn welche existieren). Bestrafe sie nicht dafür, dass sie bei der Verteidigung von Korvosa aggressiv vorgehen.

Selbstverständlich ist nicht jedes Gerücht faktisch korrekt. Informationen in Klammern hinter jedem Eintrag zeigen an, ob das Gerücht lediglich allgemeinen Klatsch und Tratsch darstellt oder es ein späteres Ereignis bzw. eine kommende Begegnung in der Kampagne andeutet. Gehen die SC einem der Gerüchte zu früh nach, schlage auf der angegebenen Seite nach. Ergibt dein Wurf ein Gerücht, dessen Begegnung die SC bereits hinter sich haben, passe das Gerücht entsprechend an. Es ist eine tolle Methode für die Spieler, ihre Fortschritte nachzuvollziehen, indem du ihre Charaktere innerhalb der Kampagne immer mehr solcher Geschichten über ihren wachsenden Erfolg vernehmen lässt.

SC können von einem Gerücht auf unterschiedlichste Weise erfahren. Hilfreiche NSC könnten die Informationen als Dank für eine Hilfeleistung von sich aus äußern. Es ist auch möglich, dass Verbündete, welche die SC im Verlauf der Kampagne treffen, sie zwischen den Abenteuern mit Neuigkeiten versorgen. Selbstverständlich kann ein SC auch von sich aus Nachforschungen anstellen. Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf auf Diplomatie zum Sammeln von Informationen mit einem Zeitaufwand von 1W4 Stunden enthüllt ein zufälliges Gerücht von einer der folgenden Tabellen (vergiss nicht, den Wurf durch den Wissensmodifikator der Stadt anzupassen).

Für einzelne Kapitel gedachte Gerüchte kann man nicht hören, ehe die Kampagne in das betreffende Kapitel fortgeschritten ist. Die SC können von diesen Gerüchten erfahren, indem sie entweder ein Ergebnis von 17-20 bei einem Wurf für ein allgemeines Gerücht erzielen oder der Wurf ein generelles Gerücht ergibt, von dem sie bereits wissen. Für den letzten Fall kannst du auch ein kapitelspezifisches Gerücht aus einem bereits absolvierten Kapitel würfeln. Auch wenn die SC bereits Fortschritte erzielt haben, bedeutet das nicht, dass die Bürger Korvosas aufhören, über gerade erst geschehene Ereignisse zu spekulieren.

GERÜCHTE IN KORVOSA

W20	Allgemeine Gerüchte
1	„König Eodred hatte schon immer eine Schwäche für junge Frauen. Er hat sogar nach seiner Hochzeit mit Ileosa Techtelmechtel mit attraktiven Künstlerinnen, Schauspielerinnen und Debütantinnen gehabt, die ihn im Schloss besuchten." (*Falsch. Eodred war zwar tatsächlich ein Frauenheld, gab dies aber nach seiner Hochzeit auf.*)
2	„König Eodred hatte einen missgestalteten Bruder, der bei der Geburt starb. Die Leiche wird auf dem Dachboden des Schlosses in einem Krug voller Alkohol aufbewahrt." (*Falsch. Der König hat einen Halb-Bruder, einen Tiefling namens Venster, der aber bis ins hohe Alter lebt, bis Ileosa ihn zu Beginn der Kampagne ermordet. Siehe Seite 373 für Details über Venster Arabasti.*)
3-4	„König Eodred ist nicht an Altersschwäche gestorben. Er wurde von einer vertrauten Person krank gemacht und daher ermordet! Ich wette auf den Seneschall, Neolandus. Warum sollte er sonst nach dem Tod des König aus Korvosa fliehen?" (*Teilweise wahr. Eodred wurde ermordet, allerdings von seiner Frau Ileosa, nicht von Neolandus.*)
5-6	„Die Gerüchte über einen Mord an König Eodred sind falsch. Er ist an Altersschwäche gestorben und jetzt benutzen Anarchisten diesen traurigen Anlass, um Ileosas Ruf zu beschädigen und die Stadt in Aufruhr zu versetzen." (*Falsch.*)
7	„Seit Jahren hat niemand den Schwarzen Fuchs in Aktion gesehen und jetzt stehen die Dinge in Korvosa so schlimm wie damals. Entweder hat er aufgegeben oder jemand hat ihn doch umgebracht." (*Teilweise wahr. Der Schwarze Fuchs hat sich zurückgezogen, kehrt aber zu Ende von Kapitel 1 zurück.*)
8	„Der Schlüssellochschlächter wurde nie gefasst. Er ist damals 4797 einfach verschwunden, nachdem er neun Leute getötet hatte. Man sagt, dass sieben dieser neun Leute in Verbindung mit Adligen standen, die sich gegen die Friedensrichter gestellt hatten, und dass der Schlüssellochschlächter von ihnen bezahlt wurde. Ich glaube, der Schlächter war selber einer der Friedensrichter, ist immer noch am Leben und arbeitet immer noch als Richter. Das war alles eine Verschwörung!" (*Falsch. Der Schlüssellochschlächter ist Rolth Lamm und die SC begegnen ihm in Kapitel 2; seine Spielwerte stehen auf Seite 452.*)
9-11	„Kein König und keine Königin von Korvosa ist je eines natürlichen Todes gestorben. Keinem von ihnen wurde nach seiner oder ihrer Krönung ein Erbe geschenkt. Das nennt man den ‚Fluch des Scharlachroten Thrones'. Keine Teufel der Hölle könnten mich dazu bringen, mich nach meiner Krönung auf diesen Thron zu setzen. (*Falsch. Es stimmt zwar, dass kein König und keine Königin von Korvosa je eines natürlichen Todes gestorben ist oder einen legitimen Erben erzeugt hat, aber das ist purer Zufall und nicht auf einen Fluch zurückzuführen.*)
12	„König Eodred hat seine geheimen Affären bis zu seinem Tod fortgesetzt. Es wäre ironisch, wenn das, was ich gehört habe, wahr sein sollte: Er soll im Schlaf von einer seiner Geliebten ermordet worden sein. (*Falsch. Wenn dieses Gerücht das Ergebnis deines Wurfes sein sollte, nachdem die Königin öffentlich die Verfolgung eines Sündenbocks bekannt gibt, benennt dieses Gerücht ausdrücklich Trinia Sabor als vermeintliche Mörderin; siehe Seite 38.*)
13-14	„Die Acadamae hat ihre Tore geschlossen und sagt, dass das so bleiben wird, bis die Unruhen in Korvosa aufgehört haben. Ich kann ihnen das nicht verübeln." (*Wahr.*)
15	„All Arten von unheilvollen Organisationen wollen von der Unruhe profitieren. Diebe, Anarchisten, Werratten und sogar Kultisten der Göttin des Untodes verschwören sich in den Schatten gegen uns." (*Wahr.*)
16	„Es gab in letzter Zeit immer mehr Angriffe von Otyughs, als würden die Monster wissen, wie übel es hier oben aussieht und aus den Kanälen kommen, um nach frischer Beute Ausschau zu halten." (*Wahr.*)
17-20	Würfle für ein kapitelspezifisches Gerücht.

W20	Gerüchte für Kapitel 1
1-4	„Die Höllenritter des Nagels/die Stadtwache/die Säbelkompanie haben Korvosa aufgegeben und planen, die Stadt zu verlassen." (Wähle eine Organisation aus. *Wahr im Falle der Höllenritter, ansonsten falsch.*)
5-6	„Die meisten der in Korvosa ansässigen Botschafter aus anderen Ländern haben die Stadt verlassen. Die wenigen, die noch übrig sind, bleiben nur, weil sie zu Hause persönliche Schwierigkeiten haben. Ich habe gehört, dass Botschafter Amprei aus Cheliax einer von ihnen ist. Er verbirgt etwas, was verhindert, dass er nach Cheliax zurückkehrt." (*Teilweise wahr. Siehe Seite 54.*)
7-12	„Die Schoanti sind nicht hier, um einen Frieden auszuhandeln. Sie kundschaften uns nur aus, um uns später anzugreifen!" (*Falsch.*)
13-14	„Man hat in letzter Zeit mehr von den Flussgeistern gesehen. Ihr wisst schon: die kleinen, blauen Geister, die in Gassen herumschleichen und Betrunkene oder andere Narren entführen, die auf der Straße übernachten." (*Teilweise wahr. Die „Flussgeister" sind in Wahrheit Derros. Siehe Seite 59.*)
15-16	„Die Lebensmittel werden langsam knapp. Ich hoffe, die Königin bringt die Sache bald unter Kontrolle. Ich habe gehört, dass ein Fleischer in Nordspitze Fleisch verschenkt, aber wer weiß, wie lange diese Freigiebigkeit anhält?" (*Wahr. Siehe Fleisch aus aller Welt auf Seite 44.*)
17-18	„Am Aalhäuter gibt es, was dem Rest von Korvosa fehlt: loyale Wachen. Die Ecke mag vielleicht unappetitlich sein, aber sie ist in diesen Tagen einer der sichersten Orte, die man sich vorstellen kann – solange man dem Spinnenkönig nicht auf den Geist geht, natürlich." (*Wahr. Siehe Seite 49.*)
19-20	„Die Stadtwache ist unterbesetzt und braucht dringend Hilfe. Sie heuert schon gemeine Schläger und geldgierige Söldner an." (*Teilweise wahr.*)

W20	Gerüchte für Kapitel 2
1	„Sie haben versucht, den König von den Toten auferstehen zu lassen, aber das ging nach hinten los. Das ist der Grund für die Seuche!" (*Falsch.*)
2	„Friedensrichterin Zenderholm hat sich nicht an die Tradition gehalten, indem sie der Königin den Langackerkomplex zur Verwendung angeboten hat. Ich frage mich, wie viel Gold ihr die Krone für diesen Verrat gezahlt hat." (*Falsch. Zenobia Zenderholm starb am Blutschleier und kehrte als Penanggalen zurück. Ihre Verbindung mit der Königin ist ein Nebeneffekt ihrer neuen Loyalität zu Urgathoa.*)
3-6	„Die Seuche kam von dem Schiff, dass vor ein paar Nächten in den Fluss gefahren kam. Die Wache hat es versenkt, aber irgendjemand muss es ans Ufer geschafft haben. Dadurch konnte sich die Krankheit ausbreiten. (*Falsch.*)
7	„Blutschleier ist unser gerechter Lohn für die Befleckung der Stadt durch Sünde und Gier nach Gold! Verschenkt all eure weltlichen Besitztümer! Dann werden die Götter uns erretten!" (*Falsch, aber ironischerweise nahe an der Wahrheit, denn der ursprüngliche Vektor der Krankheit waren verseuchte Goldmünzen.*)
8	„Die Ärzte der Königin mögen in ihren langen Mänteln und unheimlichen Masken gruselig aussehen, aber lasst euch davon nicht täuschen. Sie sind wirklich hier, um zu helfen." (*Falsch.*)
9	„Die Königin beschuldigt die Stadtwache und die Säbelkompanie, sie könnten nicht mehr für unsere Sicherheit sorgen. Diese Grauen Jungfern sind ihre Antwort darauf; eine Gruppe von Gardistinnen, die uns wirklich beschützen kann. Den Göttern sei Dank!" (*Wahr, aber schlecht informiert. Die Grauen Jungfern sind nicht dafür da, die Bürger Korvosas zu beschützen.*)
10	„Die Ärzte der Königin haben ein Hospiz eingerichtet, in dem sie die Kranken behandeln und nach einem Heilmittel für die Seuche forschen können. Ich würde das Haus aber nicht betreten. Denkt einmal an die ganze, konzentrierte Krankheit da drin." (*Teilweise wahr. Siehe Seite 110.*)
11	„Doktor Davaulus war der Leibarzt der Königin und hat ihr geholfen, einem schrecklichen Leben in Cheliax zu entfliehen. Auf gewisse Weise ist er dafür verantwortlich, dass sie die Königin von Korvosa wurde." (*Falsch.*)
12	„Die Kirchen stecken da mit drin! Sie versuchen nicht, die Seuche zu heilen, sondern retten nur die, die sie retten wollen, anstatt alle von uns! Sie haben ein Heilmittel und geben es nicht heraus!" (*Falsch.*)
13	„Habt ihr gehört? Einige Adlige unten in Süd-Korvosa ‚bekämpfen' den Blutschleier, indem sie sich und ihre Freunde in ihren Villen einschließen und auf das Ende der Seuche warten, während sie tagelang Feste feiern. Was würde ich nur dafür geben, reich zu sein!" (*Wahr. Siehe das Carowyn-Herrenhaus auf Seite 103.*)
14	„Der Blutschleier trat zuerst in Alt-Korvosa auf, und die Königin hat ihre Grauen Jungfern damit beauftragt, die Brücken über die Flussenge niederzubrennen, um die ganze Insel unter Quarantäne zu stellen." (*Teilweise wahr. Die Königin will die Insel tatsächlich unter Quarantäne stellen, aber der Blutschleier geht auf verseuchte Münzen zurück.*)
15	„Die Krankheit kommt aus den Kanälen – genauer gesagt: von all den dreckigen Werratten! Die benutzen sie, um uns alle umzubringen! Jeder weiß doch, dass Werratten gegen Krankheiten immun sind! Wir werden alle sterben, wenn wir sie nicht aufhalten! Dann übernehmen sie Korvosa!" (*Falsch. Siehe Seite 92.*)
16	„Togomor, der neue Seneschall von Schloss Korvosa, ist ein Blutmagier aus Kaer Maga. Ich kann nicht behaupten, dass ich einen von denen als Verwalter meines Hauses angeheuert hätte, aber heh! Ich gehöre ja nicht zum Königshaus, also was weiß ich schon?" (*Wahr. Togomor wurde als Seneschall des Schlosses bestellt, tritt im Verlauf der Kampagne aber kaum in Erscheinung.*)
17	„Es gibt da draußen nicht wenige Leute, die „Heilmittel" gegen den Blutschleier verhökern. Eins davon wirkt sogar! Es wird in einem Laden namens Lavendel verkauft, aber erzählts nicht weiter! Es gibt nicht genug Vorrat für alle von uns, also beeilt euch!" (*Falsch. Siehe Seite 97.*)
18	„Man kann heutzutage eine ganze Menge Geld damit verdienen, indem man Leichen transportiert, aber die Leute, die die Pharasmiten damit beauftragt haben, sind alle faule, armselige Gauner. Sie knöpfen einem das Geld ab und schmeißen die Toten dann irgendwo hin, wo sie keiner sieht, anstatt sie ins Graue Viertel zu schaffen und in einem der Massengräber zu bestatten." (*Wahr. Siehe Seite 101.*)
19	„Der Kult der Göttin der Untoten und Krankheiten steckt hinter der Seuche! Sie sehen in Korvosa nicht mehr als ein Opfer an die Fahle Fürstin!" (*Wahr.*)
20	„Die Anführerin der Grauen Jungfern ist Sabina Merrin, die Leibwächterin der Königin." (*Wahr.*)

W20	Gerüchte für Kapitel 3
1-3	„Der Blutschleier geht immer noch in Alt-Korvosa um. Bis zum Ende des Monats werden alle Einwohner dort tot sein. Die Quarantäne ist das Einzige, was den Rest der Stadt gerettet hat." (*Falsch.*)
4	„Die Arkonas sind nicht die menschenfreundlichen Helden des Volkes, wie sie uns glauben machen wollen. Sie werden insgeheim von der Himmelblauen Gesellschaft kontrolliert." (*Teilweise wahr. In Wirklichkeit sind es die Arkonas, welche die Himmelblaue Gesellschaft kontrollieren.*)
5-8	„Es gibt einen neuen Fürsten in Alt-Korvosa. Er ist ein sadistischer Mann, der sich Der Kaiser nennt und ein magisches Zepter trägt, mit dem er nach Lust und Laune unerhörte und gefährliche magische Effekte erschafft." (*Wahr.*)
9-10	„Als ob die Lage nicht ernst genug wäre! Ich habe heute eine dieser Assassinen der Roten Mantis gesehen, über die sich Leute nur hinter vorgehaltener Hand unterhalten. Sie trug diese Käferrüstung und hat mit jemandem in einer Gasse gesprochen. Ich hab nicht gewartet, um mehr herauszufinden, aber wenn die Rote Mantis in der Stadt ist, dann ist das eine schlechte Nachricht für jeden, der reiche Feinde hat." (*Wahr. Siehe Seite 143.*)
11-12	„Endrin ist nicht gestorben, als sein Angriff gegen die Königin nach hinten los ging. Er ist immer noch am Leben, versauert aber in einem tiefen Loch in irgendeinem Gefängnis." (*Wahr. Siehe Seite 246.*)
13-14	„Die neue Krone der Königin ist ein mächtiger magischer Gegenstand, den sie zum Kontrollieren der Grau-

en Jungfern, der Roten Mantis und wer weiß von wem noch verwendet. (*Falsch.*)

15-16 „Die Leute sollten sich einfach beruhigen. Königin Ileosa fährt einen harten Kurs, weil der Bevölkerung Korvosas nicht getraut werden kann. Wenn wir ihr nur gestatten, die Dinge wieder unter Kontrolle zu bringen, wird der Normalzustand wieder einkehren. Sie will doch nur, dass Korvosa wieder sicher wird, so wie wir alle." (*Falsch.*)

17-19 „Die Grauen Jungfern beobachten Alt-Korvosa. Es ist ihnen egal, wenn man hineingeht, aber wer versucht, das Viertel zu verlassen, wird von Pfeilen durchlöchert." (*Wahr.*)

20 „Die Arkonas wollen die Dinge in Alt-Korvosa wieder unter Kontrolle bringen, aber sie haben alle Hände voll zu tun. Wenn jemand zu ihnen gehen und ihnen Hilfe anbieten würde ... Ich wage zu behaupten, dass diese Adligen diejenigen derart reich belohnen würden, dass die Königin neidisch werden würde." (*Teilweise wahr. Siehe Seite 162.*)



KÖNIGIN ILEOSA

W20	Gerüchte für die Kapitel 4-6
1-4	„Es ist egal, ob der Schwarze Fuchs tot ist oder aus der Stadt geflohen. Wir haben einen neuen Helden. Man nennt ihn Trifaccia, er trägt eine goldene Maske und einen roten Mantel, und er verteidigt die einfachen Leute gegen Randalierer und Banditen." (*Teilweise wahr. Allerdings arbeitet Trifaccia für die Königin und ist kein Streiter für das Volk. Siehe Seite 338.*)
5-6	„Die Assassinen der Roten Mantis sind auf Anfrage der Königin hier. Sie arbeiten mit den Grauen Jungfern zusammen, um Angelegenheiten in den Schatten zu erledigen, die Soldaten nicht in der Öffentlichkeit angehen können (oder wollen)." (*Wahr.*)
7-11	„Seit man den Zirkel der Schoanti-Schamanen aus der Stadt gejagt hat, haben sie ihr Volk in den Aschlanden zusammengetrommelt, um auf Kriegszug gegen Korvosa zu gehen. Wir sind momentan wehrlose Opfer und müssen uns auf das Schlimmste gefasst machen!" (*Falsch.*)
12-13	„Die Himmelblaue Gesellschaft hat in den letzten Tagen ihre Füße ungewöhnlich still gehalten. Einige Leute sagen, dass sie nur abwartet, aber ich glaube, sie hat den ganzen Aufruhr angezettelt. Diebe sind doch das Mieseste auf der Welt!" (*Größtenteils falsch. Siehe Seite 235.*)
14	„Die Königin ist nicht mehr ganz menschlich, sondern hat eine Art Magie benutzt, um ein Vampir/Geist/Teufel/Dämon zu werden." (*Wähle eine Option aus. Größtenteils falsch, aber im Fall von „Teufel" teilweise wahr.*)
15	„Als ob wir noch nicht genug Sorgen hätten! Jetzt haben mir Leute erzählt, dass sie einen Drachen gesehen haben, der nachts über die Stadt fliegt, und dass Teufel auf den Türmen des Schlosses tanzen." (*Wahr.*)
16-20	„Das Ende naht! Die Seuche und die Aufstände sind nur Symptome eines noch größeren Übels! Korvosas Tage sind gezählt!" (*Möglicherweise wahr.*)

REGIERUNG UND MILITÄR

Korvosas Regierung besteht aus einer Reihe von verschiedenen Machtgruppen. Mit Ileosas Thronbesteigung werden viele von ihnen aufgelöst, verlassen die Stadt oder erkennen schlicht die sprichwörtlichen Zeichen der Zeit und scharen sich hinter der Königin. Traditionell stand die Monarchie immer an der Spitze der politischen Machtdynamik in Korvosa. Im Verlauf des Abenteuerpfads treten militärische Organisationen wie die Säbelkompanie oder der Orden des Nagels in den Hintergrund, während es Akteuren wie den Friedensrichtern (die Judikative der Stadt) und den Magistraten (Vertreter der Bevölkerung und verschiedener öffentlicher Einrichtungen) einfach an Willenskraft fehlt, der immer mächtigeren und einschüchternderen Königin entgegenzutreten. Das liegt im Wesentlichen daran, dass wichtige Mitglieder der Regierung der öffentlichen Wahrnehmung nach die Stadt im Stich gelassen haben (wie Seneschall Neolandus Kalepopolis) oder gemeinsame Sache mit der Königin machen (wie Friedensrichterin Zenobia Zenderholm).

REGIERUNGSGEBÄUDE

Militärische Bauten, Verwaltungsgebäude, Waisenhäuser, Gefängnisse und mehr gehören zu den vielen offiziellen Regierungsbauten Korvosas.

M1. Das Licht der Jeggares (Peripherie): Veranada Mezzerae, die einzige Wärterin dieses niedrigen Leuchtturms, wird früh im Abenteuerpfad vom Kult der Urgathoa ermordet und in eine Penanggalen [MHB] verwandelt. Sie hat den Befehl, den Leuchtturm in Betrieb zu halten und der *Beutejäger* die Einfahrt zu erlauben. Wird Veranada in Ruhe gelassen, ist es durchaus möglich, dass sie Das Licht der Jeggares bis nach Abschluss des Abenteuerpfads betreibt, da ihr ihre Fähigkeit zur Verkleidung als Mensch und die, andere hinters Licht zu führen, gute Dienste leistet.

M2. Langackerkomplex (Nordspitze): Der Langackerkomplex, auch als Halle der Friedensrichter bekannt, ist ein imposantes Gebäude, das sowohl als Gericht als auch als Gefängnis dient. Im Verlauf von Kapitel 2 wird es als Hauptquartier der Grauen Jungfern beschlagnahmt. In dritten Teil von Kapitel 4 infiltrieren die SC seine unterste Ebene, das Schädelgewölbe.

M3. Rathaus (Nordspitze): Wenn Ileosa an die Macht kommt, verlegt sie Regierungsaufgaben nach Schloss Korvosa. Zu Beginn von Kapitel 3 wird das Rathaus aufgegeben und seine Türen und Fenster mit Brettern vernagelt.

M4. Korvosas Haus der Gnade (Nordspitze): Das Haus der Gnade ist das größte der von der Stadt betriebenen Waisenhäuser. Es hat eine seit Langem existierende Verbindung zum Militär.

M5. Der Große Turm (Die Anhöhen): Dieser unvollständige Turm dient der Säbelkompanie als Kaserne, Waffenkammer und Stall für ihre Pferdegreife. Ileosa beginnt sogar noch

vor der Auflösung der Säbelkompanie in Kapitel 3 damit, den Turm abtragen zu lassen, weil sie Material für ihre Statuen benötigt (siehe Kasten „Ereignisse während der Kampagne" auf Seite 402).

M6. Schloss Korvosa (Die Anhöhen): Schloss Korvosa wird in Teil zwei von Kapitel 3 detailliert beschrieben.

M7. Knickheim (Mittland): Dieses Waisenhaus mag zwar vergleichsweise klein sein, aber die stark reglementierten Arbeitszeiten, welche die Waisen hier befolgen müssen, überschreiten fast die Grenze zur Illegalität. Die Mitarbeiter geraten häufig in Streit mit Inspektoren der Kirchen von Abadar und Sarenrae.

M8. Uferhaus (Mittland): Dieses mittelgroße Waisenhaus ist das älteste Korvosas. Es brennt früh in Kapitel 1 nieder und viele der tragisch umgekommenen Kinder kehren als Dachbodenflüsterer MHB2 oder Tiyanaks MHB5 zurück, welche in der teilweise eingestürzten Ruine umgehen. Osten Vendiger, der einstige Vorsteher des Uferhauses, wird zu einem außerordentlich grausamen Geist. Die untoten Kinder finden großen Spaß daran, ihn zu quälen.

M9. Hospiz der Gesegneten Jungfrau (Mittland): Dieses Gebäude ist bis zum Beginn von Kapitel 2 ein Lagerhaus der Arkonas. Als die Seuche Korvosa trifft, wird es zu einer Fassade für ihre im Geheimen operierenden Verbündeten des Kults von Urgathoa. Siehe Teil 3 von Kapitel 2 für weitere Einzelheiten.

M10. Volschyenek-Zitadelle (Mittland): Diese eindrucksvolle Festung beherbergt das Hauptquartier und die größte Garnison der Stadtwache. Im Verlauf der Kampagne verliert die Wache immer mehr ihrer Soldaten, sei es durch ihren Tod, „Rekrutierung" durch die Grauen Jungfern oder durch Fahnenflucht. Einige Loyalisten bleiben zurück, aber zu Beginn von Kapitel 4 wirkt die Zitadelle verlassen. Von diesem Zeitpunkt an hält Feldmarschallin Cressida Hofer eine Notbesatzung in der Festung aufrecht, aber das ist größtenteils nur Augenwischerei, und es wird jederzeit erwartet, dass die Königin die Stadtwache auflöst.

M11. Zuflucht der Dämmerblume (Mittland): Alle fünf Waisenhäuser in Korvosa werden regelmäßig von den Kirchen Abadars (für legalen und effizienten Betrieb) und Sarenrae (um Sicherheit und gute Lebensbedingungen der Kinder sicherzustellen) inspiziert. Die Zuflucht der Dämmerblume ist trotzdem das einzige Waisenhaus in der Stadt, das zu einer Kirche gehört.

M12. Das Kleine Haus (Ostufer): Das kleinste von Korvosas Waisenhäusern ist gleichzeitig das neueste. Der philanthropische Halbling Bek Blerkian steht ihm vor und konzentriert sich vornehmlich auf nichtmenschliche Kinder.

M13. Jeggare-Insel (Peripherie): Ein einzelnes, gedrungenes Fort steht auf dieser niedrigen, felsigen Insel. Sein Dach wird durch mehrere Belagerungsmaschinen „verziert". Dieser Tage stellt die Jeggare-Insel größtenteils einen nostalgisch-historischen Ort dar, welcher die gewalttätige Vergangenheit der Stadt repräsentiert. Seine Verteidigungsanlagen mögen zwar noch funktionsfähig sein, aber die Rumpfmannschaft des Forts könnte sie im Notfall nur schwerlich effizient bemannen.

HEIM UND HERD

Die Kosten für den Lebensunterhalt in Korvosa sind sehr unterschiedlich und abhängig vom Bezirk, in dem man lebt. In einem Elendsquartier wie dem Brückenviertel oder Jochfeld kann man mit ein paar Kupfermünzen am Tag auskommen und sich in einem verlassenen Haus niederlassen. In wohlhabenderen Gegenden wie Südufer oder Zitadellenscheitel benötigt man täglich für Miete und Lebensmittel schon Dutzende Goldmünzen.

In Der Fluch des Scharlachroten Thrones verdienen sich die SC schon recht früh das Recht, die Volschyenek-Zitadelle als Unterkunft zu benutzen, wenn sie sich mit der Stadtwache verbünden. Sie werden sich allerdings später ihr eigenes, verstecktes Hauptquartier suchen müssen, da ihnen die Häscher der Königin verstärkt auf den Fersen sein werden. Am Einfachsten ist es, die Regeln für Lebenshaltungskosten zu verwenden (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 405), um die Ausgaben jedes SC zu bestimmen (insbesondere für SC, die ein Haus in der Stadt besitzen wollen). Es ist jedoch deine Entscheidung, ob die SC Herbergen oder andere Örtlichkeiten als Hauptquartier verwenden können.

Preise für Herbergen und Schenken: Korvosas Gasthäuser sind in drei Kategorien eingeteilt: luxuriöse, gewöhnliche und armselige Leistungen.

Luxuriöse Leistungen: Diese erstklassigen Etablissements fordern Preise für Nahrung, Getränke und Unterkunft, die dem Doppelten der Preise im *Grundregelwerk* entsprechen. Hier existiert keine Chance für eine gefährliche Begegnung.

Gewöhnliche Leistungen: In diesen Gasthäusern muss man Standardpreise bezahlen. Die Chance für eine gefährliche Begegnung beträgt eigentlich 0 %, aber dieser Wert wird durch Korvosas Gefahrwert modifiziert, wenn die Stadt sich im Zustand der Anarchie, des Kriegsrechts, der Seuche oder sogar nur des Aufruhrs befindet.

Armselige Leistungen: Eine armselige Herberge oder Schenke verlangt nur die Hälfte der Standardpreise im *Grundregelwerk*, aber die Chance auf eine gefährliche Begegnung beträgt 20 %, die durch Korvosas Gefahrwert modifiziert wird, wenn die Stadt sich im Zustand der Anarchie, des Kriegsrechts, der Seuche oder sogar nur des Aufruhrs befindet.

Gefährliche Begegnungen in Herbergen und Schenken: Würfle bei jedem Besuch der SC in einem passenden Etablissement mit W%, ob sie eine gefährliche Begegnung haben. Geschieht solch eine Begegnung, würfle auf der Tabelle für Straßenbegegnungen in Korvosa auf Seite 465, um die Art der Gefahr zu bestimmen. Im Fall von gewöhnlichen Leistungen besteht eine Chance von 75 %, dass die Begegnung auf der Straße stattfindet und die Leute im Gasthaus nicht betrifft. Bei armseligen Leistungen fällt diese Chance auf 25 %. Findet die Begegnung draußen statt, sollten die SC darauf aufmerksam werden und die Möglichkeit besitzen, nach ihrem Ermessen hinauszugehen und entweder Hilfe zu leisten oder sich der Gefahr zu stellen. Ist das Ergebnis deines Wurfs eine Begegnung, die unwahrscheinlich erscheint (wie ein Otyugh in einem Haus oder die Ärzte der Königin vor Entstehung dieser Organisation), behandle das Ergebnis, als gäbe es keine Begegnung. Du kannst dich entscheiden, ob es sich bei einer gefährlichen Begegnung lediglich um einen streitlustigen Betrunkenen oder missmutigen Gast handelt, was nicht zu einem Kampf führen muss.

Herbergen, Restaurants, Schenken und Wohnhäuser

Es folgen kurze Beschreibungen der wichtigsten Schenken, Herbergen und Wohnhäuser Korvosas, und ob es sich dabei nun um Residenzen von Bürgern handelt, auf welche die SC treffen, um Gasthäuser, in denen sie Schutz suchen, oder Orte, an denen sie einfach nur etwas essen wollen.

H1. Palast der Arkonas (Alt-Korvosa): Diese Villa gehört der Familie, die Alt-Korvosa beherrscht: dem rätselhaften, aber gefürchteten Haus Arkona. Ihr Palast und seine gefährlichen Wächter werden in Teil 3 von Kapitel 3 detailliert beschrieben.

H2. Vencarlos Haus (Alt-Korvosa): Dieses solide gebaute, komfortable Haus mag von außen alt aussehen, ist innen aber sehr gut erhalten - jedenfalls bis die Ereignisse in Teil 1 von Kapitel 3 geschehen.

H3. Salvators Haus (Alt-Korvosa): Dieses heruntergekommene Haus ist typisch für die vielen alten und verfallenden Gebäude in Alt-Korvosa. Es gehört dem exzentrischsten Künstler der Stadt und wird in Teil 1 von Kapitel 3 näher beschrieben.

H4. Palast von Pilts (Peripherie): Dieser Ansammlung von maroden Gebäuden steht das Schicksal bevor, der Palast von Swastel Pilts zu werden, wenn die Quarantäne in Alt-Korvosa eingerichtet wird. Nähere Informationen finden sich in Teil 2 von Kapitel 3.

H5. Haus der Soldados (Peripherie): Dieses bescheidene Haus, das in dem größtenteils von Varisischen Wanderern bewohnten Vorort Wegsend steht, ist einer der Ausgangspunkte des Blutschleiers. Es spielt eine große Rolle in Teil 1 von Kapitel 2.

H6. Fesch und Schildkröt (Nordspitze; luxuriös): Fesch und Schildkröt ist das feinste Gasthaus in Korvosa. Es ist beim Betreten des Etablissements nahezu unmöglich, den Glasboden zu übersehen, durch den man in eine breite, aber seichte Meereshöhle blicken kann. Darin lebt der Alte Tom, eine sechs Meter lange Meeresschildkröte. Der Eigner des Gasthauses ist Thaviun Rigulus, ein bekannter Magier.

H7. Gasthof Zur Lachenden Welle (Nordspitze; gewöhnlich): Die Lachende Welle ist die älteste noch existierende Herberge auf dem Festland. Dank ihrer Geschichten um die Barbarenprinzessin, den Geist einer Schoanti, stellt sie immer noch ein beliebtes Ziel für Besucher dar. Der Geist soll nur in bestimmten Nächten des Jahres erscheinen.

H8. Zur Schaumkrone (Nordspitze; armselig): Zur Schaumkrone ist ein Gasthof, der seine besten Jahre schon seit einem Jahrhundert hinter sich hat. Er sieht alt aus, er riecht alt und fühlt sich auch alt an.

H9. Das Steilhanghaus (Die Anhöhen; luxuriös): Dieses hochklassige Hotel kann mit seinen zehn Zimmern bis zu 22 Gäste aufnehmen.

H10. Zum Munteren Einhorn (Die Anhöhen; gewöhnlich): Die Zimmer in dieser für die Anhöhen preiswerten Herberge schenken ihren Gästen einen atemberaubenden Blick auf die Bucht der Eroberer.

H11. Herberge Zum Weisen Drachen (Die Anhöhen; luxuriös): In ruhigen Zeiten vermietet diese Herberge ihre Zimmer an Studenten, die noch keine Wohnmöglichkeit in der Acadamae gefunden haben. Im Verlauf des Abenteuerpfads bleiben sie jedoch leer. Zum Ende von Kapitel 2 ist die Leitung so verzweifelt, dass sich die Kategorie der Herberge von luxuriös zu gewöhnlich verändert.

H12. Tennas Gästehaus (Die Anhöhen; luxuriös): Tennas Gästehaus ist das teuerste Hotel auf den Anhöhen, vergeltet die hohen Preise aber mit den vielen Annehmlichkeiten: duftende Bäder, Massagen, Mani- und Pediküren, Kammerdiener sowie drei reichhaltige Mahlzeiten am Tag, um nur ein paar Beispiele zu nennen.

H13. Trinias Wohnung (Mittland): Diese kleine Wohnung im obersten Stockwerk eines Wohngebäudes ist das Heim von Trinia Sabor, der Frau, die von der Königin in Teil 2 von Kapitel 1 als Sündenbock ausgewählt wird.

H14. Unterschlupf von Girrigz (Mittland): Diese Werrattenhöhle wird in Kapitel 2 beschrieben.

H15. Zellaras Haus (Mittland): In diesem bescheidenen Haus beginnt die Kampagne. Siehe Kapitel 1 für mehr Einzelheiten.

H16. Zur Knarrenden Hängematte (Mittland; gewöhnlich): Die Knarrende Hängematte ist nach nautischem Motiv eingerichtet und beherbergt für gewöhnlich Schiffsmannschaften, die ein paar Tage lang im Hafen sind.

H17. Des Barden Ziel (Süd-Korvosa; gewöhnlich): Korvosas größte Herberge liegt nur einen Block vom Kendall-Amphitheater entfernt und bietet Gästen einen Unterschlupf, die von weit her angereist sind.

H18. Zum Überbleibsel (Ostufer; gewöhnlich): Das Überbleibsel ist der einzige Gasthof in Ostufer. Er bietet neben seiner großen, gemütlichen Gemeinschaftsschlafstube ein Dutzend Zimmer für zwei Personen zu durchschnittlichen Preisen.

H19. Carowyn-Herrenhaus (Süd-Korvosa): Eine von den vielen teuren und wunderschönen Stadtvillen der aristokratischen Oberschicht. Das Herrenhaus sieht in Teil 2 von Kapitel 2 einem grausamen Schicksal entgegen.

R1. Zum Klebrigen Fischweib (Alt-Korvosa; armselig): Die Schenke Zum Klebrigen Fischweib ist bereits seit zwei Jahrhunderten ein fester Angelpunkt im Alten Hafen. Dieser heruntergekommene Ort wird von ungebärdigen Gästen frequentiert, die durch einen besonders starken, mit fermentiertem Rogen von Lachsen aus dem Jeggare garnierten Schnaps namens Angelhaken, der nur hier ausgeschenkt wird, noch ungebärdiger werden.

R2. Jeggares Krug (Alt-Korvosa; armselig): Jeggis Krug (wie die Taverne oft genannt wird) ist eine der vielen, kleinen Schenken im Alten Hafen. Zwischen dem Krug und dem Klebrigen Fischweib besteht eine nicht immer friedvolle Rivalität. Die Gäste hier sind meistens schlecht gelaunte Schauerleute und mürrische Arbeiter.

R3. Wanderers Einkehr (Alt-Kovosa; gewöhnlich): Diese kleine Kneipe ist dafür bekannt, dass sie sich in der Nähe des größten der Otyughdeckel befindet, durch welche die Stadt ihre „Verbündeten" füttert, die für die Reinigung ihrer Kanalisation sorgen.

R4. Schenke Zu den Drei Ringen (Nordspitze; gewöhnlich): Diese ruhige, unauffällige Taverne schenkt genauso viel Kaffee und Tee wie Met und Wein aus. Ihr Angebot einer großen Vielfalt von alkoholischen und nicht-alkoholischen Getränken wird durch varisisches Kalbsbries und Sahnegebäck komplettiert, weshalb viele Kunden hier regelmäßig ihr Frühstück einnehmen.

R5. Zum Zitternden Federkiel (Die Anhöhen; gewöhnlich): Dieses schlichte Etablissement bietet sowohl Bier als auch Kaffee an. Daher zählen sowohl Studenten als auch Angestellte der Universität zu seinen Kunden.

R6. Zum Aussichtspunkt (Die Anhöhen; luxuriös): Der Aussichtspunkt steht am Rand einer Klippe. Erosion sorgt dafür, dass der Zeitpunkt jedes Jahr näher rückt, da die Schenke in die starke Brandung stürzen wird. Dieser Hauch von Gefahr drückt sich auch in dem Hausgetränk aus: eine Mixtur namens „Dies und Das", in welcher alle möglichen verschütteten oder übriggebliebenen Flüssigkeiten gemischt werden.

R7. Zum Haubenfalken (Die Anhöhen; luxuriös): Die Karte des extravaganten (und hochpreisigen) Haubenfalken ändert sich jeden Tag. Das Restaurant ist ohne Zweifel das meist überteuerte in ganz Kovorsa.

R8. Kerkerklause (Mittland; armselig): Diese Kneipe ist raues Pflaster. Gerade aus dem Gefängnis in der Volschyenek-Zitadelle entlassene Häftlinge kehren hier gerne ein. Daher kommt es oft zu Schlägereien und regelmäßigen Besuchen der Stadtwache.

R9. Ufertrinkhalle (Ostufer; gewöhnlich): Von den wenigen Tavernen in Ostufer ist die Ufertrinkhalle die beliebteste. Sie besitzt einen guten Ruf wegen ihrer fairen Preise und starken Getränke. Die hier servierten Gerichte schmecken allerdings mehr nach Armeerationen als nach Kneipenessen.

R10. Der Jadekreis (Süd-Korvosa; luxuriös): Die Einrichtung des Jadekreises wurde durch Tian Xia inspiriert; die Wände dieses grün gestrichenen, überkuppelten Teehauses glänzen bei Sonnenschein wie riesige Smaragde. Am Tag begleiten junge Adlige ihre Eltern zu einem der exotisch duftenden Tees hierher. Des Nachts suchen junge Teufelskerle und Draufgänger bei Glühwein und Geschichten über ihre Heldentaten nach Bestätigung.

KORVOSAS EINFKAUFSMÖGLICHKEITEN

Es gibt Läden unterschiedlichster Art in Korvosa, aber die Frage, die SC am meisten interessiert, ist: „Welche magischen Gegenstände kann ich hier kaufen?" Verwende die folgenden Gegenstände zu Beginn der Kampagne als Inspiration dafür, welche in der Stadt erhältlich sind. Je mehr sich die Lage in Korvosa verschlechtert, desto weniger Möglichkeiten existieren, dass neue Gegenstände auftauchen oder vorher erhältliche nachgeliefert werden. Nimm als generelle Richtlinie an, dass 1W4 schwache Gegenstände, 1W2 durchschnittliche Gegenstände und 1 starker Gegenstand pro Monat Spielzeit der Liste hinzugefügt werden (bis zu der in ihrer Kategorie angegebenen Maximalanzahl). Denke daran, dass magische Gegenstände zwar aufgrund Korvosas Verfügbarkeitswert eine Chance von 75 % haben, vorrätig zu sein, dass aber manche von ihnen selten sind oder ganz fehlen werden. Insbesondere *Tränke: Krankheit kurieren, Wohltuende Salben, Zauberstäbe: Krankheit kurieren* und andere Gegenstände, mit denen man Krankheiten behandeln kann, besitzen nach dem Ausbruch der Seuche in Kapitel 2 Seltenheitswert.



10 ursprüngliche schwache Gegenstände (maximal 16): *Aufflammender Speer der Geisterhaften Berührung +1, Ritterrüstung der Zauberresistenz (13) +1, Kettenhemd des Leichten Bollwerks +2, Kriegshammer der Gnade +2, Rapier +2, Beschlagene Lederrüstung +3, Ring der Tierfreundschaft, Zauberstab:Schwere Wunden heilen* (50 Ladungen), *Zauberstab: Blind- und Taubheit kurieren* (50 Ladungen), *Zauberstab: Einflüsterung* (50 Ladungen)

7 ursprüngliche durchschnittliche Gegenstände (maximal 12): *Schwerer Holzschild der Geschossabwehr +3, Zweihänder +3, Stirnreif des Verführerischen Charismas +4, Perle der Macht* (Grad 4), *Mächtiger Ring der Feuerresistenz, Zepter der Überraschung, Zauberstab: Dimensionstür* (50 Ladungen)

5 ursprüngliche mächtige Gegenstände (maximal 8): *Streitkolben des Zerschmetterns, Mantel des Glaubens, Magierring (I), Vipernzepter, Stecken des Lichts.*

DIENSTLEISTUNGEN UND EINKAUFSMÖGLICHKEITEN

Es folgt eine Aufstellung der wichtigsten Läden, Märkte und Dienstleister von Korvosa.

D1. Klauenbachmarkt (Alt-Korvosa): Seit drei Jahrhunderten werden auf diesem Markt frische Meeresfrüchte verkauft.

D2. Das Kupferwerk (Alt-Korvosa): Die Angestellten dieses Schmiedewerks verlassen während der Unruhen zu Beginn des ersten Teils von Kapitel 2 ihre Arbeitsplätze. Das Gebäude steht bis Kapitel 3 leer und brennt als eines von mehreren Bauwerken während der Quarantäne von Alt-Korvosa nieder.

D3. Aalhäuter (Alt-Korvosa): Aalhäuter ist eine Ansammlung von fünf ausgemusterten Schiffen, die am Ostende der Flussenge vertäut sind. Beherrscht werden sie von einem Mann namens Devargo Barvasi, auch Spinnenkönig genannt. Dieser berüchtigte Ort wird in Teil drei von Kapitel 1 näher beschrieben.

D4. Farbmanufaktur Hessim, Niebur und Weiser (Alt-Korvosa): Hier wählt Korvosas ums Überleben kämpfende Künstlergemeinde ihre Materialien unter Hunderten winziger Farbkrügen und -tiegel, Pinsel, Leinwänden sowie Staffeleien aus.

D5. Giotorris Spielzeugladen (Alt-Korvosa): Giotorris Spielzeugladen liegt in der Nähe der Abdeckergasse, einem Gebiet, das als ein Hort des Handels mit illegalen Waren bekannt ist. Der Laden war nie für Kinder gedacht. Er wird in Teil zwei von Kapitel 2 beschrieben.

D6. Die Eisenhütte (Alt-Korvosa): Die Eisenhütte ist eher eine Fabrik als eine Schmiede und stellt insbesondere einfache und funktionale Eisenwaren her, wobei dabei mehr auf Quantität denn auf Qualität Wert gelegt wird.

D7. Hafenmarkt (Nordspitze): Dieser Markt hat einen schlechten Ruf, denn die hier angebotenen Waren mögen zwar neu erscheinen, aber die meisten von ihnen haben klei-

nere Fehler. Viele der Händler des Hafenmarkts haben Verbindungen zur Himmelblauen Gesellschaft oder anderen Verbrecherorganisationen.

D8. Fleisch aus aller Welt (Nordspitze): Dieser Metzger ist seit einem Jahr geschlossen, ehe er früh in Teil 2 von Kapitel 1 wieder öffnet. Mehr Details finden sich in Teil 3 von Kapitel 1.

D9. Lavendel (Die Anhöhen): Lavendel ist ein relativ neuer Laden, der sich dem Verkauf von Parfüm und anderen Ablenkungen an die Reichen und Mächtigen widmet. Die Betreiberin wird ein Teil des Problems, wenn Korvosa von der Seuche getroffen wird. Siehe Kapitel 2 für mehr Informationen.

D10. Zur Vergoldeten Planetenmaschine (Die Anhöhen): Die Vergoldete Planetenmaschine ist auf magische Gegenstände und Texte spezialisiert, welche Beschwörungen einfacher machen sollen. Sie hat außerdem eine große Sammlung von anderen magischen Waren und Büchern über arkanes Wissen im Angebot.



DARB TATTEL

D11. Die Buchmanufaktur (Mittland): Korvosas größte Buchhandlung verlegt auch als Kleinverlag Bücher mit einem breiten Spektrum spezieller Themen, die von örtlichen Gelehrten geschrieben wurden.

D12. Alte Fischerei (Mittland): Die Alte Fischerei ist allgemein dafür bekannt, dass sie einen billigen Fischbrei unbekannten Inhalts produziert. Sie ist außerdem der Unterschlupf des alternden Verbrechers Gaedren Lamm. Siehe Teil 1 von Kapitel 1 für eine genaue Beschreibung.

D13. Der Goldene Markt (Mittland): Korvosas größter Marktplatz ist die Hauptsehenswürdigkeit von Mittland. Hier kann man alle Arten von Lebensmitteln und Handwerkserzeugnissen aus Korvosas Machtbereich sowie ganz Varisia finden.

D14. Eodreds Rund (Mittland): Eodreds Rund ist eigentlich ein Halbkreis aus 14 Läden, die eine Reihe von Waren und Dienstleistungen anbieten, darunter Bücher und Karten, Turmkartendeutungen, Reitbedarf und -harnische, Juwelen, schwachmagische Berlocken, Kurzwaren, Fischereibedarf, Köder, Haarschnitte- und pflege, Messer, Räucherwaren, Uhren und Uhrwerkmechanismen, Jagd- und Fallenstellerbedarf sowie verwässerte alkoholische Getränke.

D15. Pesticos Puppen und Spielfiguren (Mittland): Vadid Pestico, ein tattriger, aber sanfter, alter Mann, den nicht mehr als ein lautes Geräusch von der ewigen Ruhe trennt, hat sein ganzes Leben in Korvosa gelebt und gearbeitet, indem er exquisite Puppen für die Kinder der Stadt anfertigte.

D16. Pferdehandel (Ostufer): Der einfache Name weist darauf hin, dass es sich hierbei um ein schlichtes Geschäft handelt, das eine Kombination aus Mietstall und Handlung für Reitbedarf mit fairen Preisen ist.

D17. Orkattos Feder- und Pelzgetier (Süd-Korvosa): Tiersammler und reiche Adlige von Südtor erwerben hier ihre exotischen Haustiere oder Merkwürdigkeiten, um sie ihren Menagerien hinzuzufügen.

D18. Der Grüne Markt (Süd-Korvosa): Dieser kleine, vollständig umzäunte Markt bietet vor allem Lebensmittel, Kleidung und Verbrauchsartikel, welche die Bürger der Stadt zum Leben brauchen. Man findet hier aber auch Juwelen und anderen Luxus für die Adligen der Stadt. Den Händlern des Grünen Marktes ist es ausdrücklich verboten, Waffen, Rüstungen und magische Gegenstände zu verkaufen.

FORSCHUNG UND MAGIE

In Korvosa leben viele arkane und göttliche Zauberwirker, die ihre Dienste jenen zur Verfügung stellen, die dafür bezahlen können. Die Verfügbarkeit bestimmter Zauber hängt allerdings stark davon ab, wie weit die Ereignisse in der Kampagne vorangeschritten sind. Der maximal verfügbare Zaubergrad schwankt dabei zwischen 3 und 9. Schmieden die SC Allianzen mit mächtigen NSC-Zauberkundigen, können sie womöglich während der gesamten Kampagne auf das volle Spektrum dieser Ressource zurückgreifen. Sollte die Unterstützung der Gruppe durch einen solchen NSC der Königin zu Ohren kommen, steht es dir natürlich frei, diesen NSC aufgrund einer erfundenen Straftat verhaften und in das Schädelgewölbe oder – eher wahrscheinlich – in die Kerker von Schloss Korvosa werfen zu lassen. So können ihn die SC später in der Kampagne befreien.

Schulen und Tempel

Korvosas Schulen und Tempel stehen einer großen Zahl von Glaubensrichtungen und -Interessen offen.

S1. Fechtakademie Orisini (Alt-Korvosa): Diese berühmte Fechtschule befindet sich im Herzen des alten, zentralen Stadtteils von Korvosa. Hinter ihren Türen üben sich Männer und Frauen – meist junge Söhne und Töchter von Adelshäusern – in den vielen, eleganten Arten des Fechtens und der grandiosen Kunst des schnellen Schwertkampfs. Dem Gebäude steht es bevor, in Kapitel 3 von der Roten Mantis auf der Jagd nach ihrem Betreiber, Vencarlo Orisini, niedergebrannt zu werden.

S2. Endrin-Akademie (Alt-Korvosa): Diese geweißten Gebäude fungieren als Überschussbarraken für die kleine Garnison der Stadtwache und Anwärtern der Säbelkompanie in Kastell Korvosa, komplett mit Klassenräumen und Übungsstudios. Die Akademie wird in Kapitel 2 vollständig aufgegeben, wenn die Seuche ihre volle Wirkung entfaltet hat.

S3. Bank von Abadar (Nordspitze): Die Bank von Abadar ist mehr als nur ein Tempel für den Gott der Städte und dient daneben als Korvosas meistbedeutendes Finanzinstitut. Während der Seuche entsteht in der Kirche ein Schisma, da einige Anhänger Abadars dafür stimmen, die Armen ohne Gegenleistung (oder wenigstens zu stark reduzierten Kosten) zu heilen, um damit die Stadt zu schützen. Diese Haltung wird von den älteren Priestern, insbesondere von Erzbankier Darb Tattel, als ernsthafte Bedrohung für die Ressourcen und Traditionen der Kirche betrachtet.

S4. Heiligtum von Schelyn (Nordspitze): Schelyns Heiligtum ist der kleinste der unabhängigen Tempel in der Stadt. Seine Priester tun während der Seuche ihr Möglichstes, um den verzweifelten Korvosern zu helfen. Durch ihre geringe Zahl haben sie jedoch nur wenig Einfluss auf den Verlauf der Krankheit.

S5. Acadamae (Die Anhöhen): Die Acadamae unter Direktor Toff Ornelos verlangt von ihren Studenten, dass sie sich in einer Schule der Magie spezialisieren. Der primäre Fokus der Schule ist jedoch Beschwörungsmagie. Wenn Der Fluch des Scharlachroten Thrones beginnt, erkennt man in der Acadamae, dass turbulente Zeiten bevorstehen. Folglich versperrt die Schule ihre Türen für Besucher. Sie und ihre vergleichsweise mächtigen Fakultätsmitglieder spielen daher in dieser Kampagne keine wichtige Rolle.

S6. Universität von Korvosa (Die Anhöhen): Die Universität lässt zwar die Würde der Acadamae vermissen, bietet aber Kurse in allen Themenbereichen an. Die Mitglieder ihrer Fakultät betonen gerne, dass hier die Studien nicht auf die Magie begrenzt werden. Ein kaum verschleierter Seitenhieb gegen die Konkurrenz.

S7. Tempel von Asmodeus (Die Anhöhen): In diesem sternförmigen Tempel arbeiten relativ wenige Priester. Daher kann die Kirche in Kapitel 2 nur wenig Hilfe anbieten. Außerdem unterschätzen Priesterschaft und Anhänger das Ausmaß und die Schwere des Problems und konzentrieren sich auf Selbsterhalt anstatt auf Wohltätigkeit.

S8. Tempel von Sarenrae (Die Anhöhen): Im Verlauf von Kapitel 2 bieten die Priester dieses vieltürmigen Tempels aus weißem Marmor die größte Unterstützung im Kampf gegen die Ausbreitung des Blutschleiers. Doch auch sie sind mit ihren weitreichenden Bemühungen nicht in der Lage, die virulente Krankheit einzudämmen.

S9. Der Theumanexus (Ostufer): Diese kleine Schule bildet arkane Zauberkundige aus und konzentriert sich dabei auf universelle Magie. Dies bringt ihre Professoren und Studenten häufig in Konflikt mit ihrer Konkurrenz an der Acadamae.

S10. Das Vielfältige Pantheon (Süd-Korvosa): In den weißen Marmormauern des Vielfältigen Pantheon befinden sich Schreine für 17 verschiedene Gottheiten. Von den 20 Hauptgöttern Golarions fehlen nur Gorum, Lamaschtu und Rovagug, da diese drei in Korvosa nie populär waren. In letzter Zeit hat sich auch niemand mehr um den Schrein von Norgorber gekümmert. Die Verwalter des Pantheons versuchen in Kapitel 2, die Seuche zu bekämpfen, aber ihre relativ kleine Zahl in Kombination mit unglückseligen Streitereien zwischen den Kirchen schränkt die Hilfe ein, welche sie leisten können.

S11. Große Kathedrale von Pharasma (Süd-Korvosa): Wie in vielen anderen Städten sind die Pharasmiten auch in Korvosa die Hüter der Toten und Beobachter des Schicksals. Wenn in Kapitel 2 die Seuche zuschlägt, ist die Priesterschaft der Kathedrale mehr damit beschäftigt, die verseuchten Leichen ordnungsgemäß zu entsorgen, als deren kranke, aber immer noch lebendige Opfer zu behandeln. Zum Zeitpunkt, an dem die Königin das Kriegsrecht verhängt, treffen die Anführer der Kirche von Pharasma die Entscheidung, sich insgeheim mit der wachsenden Rebellenarmee zu verbünden, indem sie ihr Teile des städtischen Friedhofs als Versteck überlässt.

Wahrzeichen und Sehenswürdigkeiten

Neben Korvosas Läden, Schenken, Schulen und Tempeln gibt es in der Stadt zahlreiche andere Orte, die von Interesse sein können. Dazu gehören insbesondere zwei Gebiete, die über und unter Korvosa liegen: die Schindeln und die Gewölbe.

Die Schindeln

Die Schindeln sind in vielerlei Hinsicht ein eigener Unterbezirk von Korvosa. In den auf Dächern zusammengezimmerten Verschlägen, in den oberen Geschossen von verlassenen Gebäuden und in einem Dschungel von Schornsteinen, Spitzdächern und verfallenden Wasserspeiern existieren Diebe, Vagabunden, Monster und andere Gefahren, die jenen gleichkommen, welche man in den gefährlichsten Elendsvierteln findet. Blutmücken und Imps hausen in den Regenrinnen. Hier lebende Hausdrakas verursachen beinahe ebenso viele Probleme wie die Imps, nach deren Ausrottung sie trachten. Verbrecher benutzen die Schindeln als Straßen, auf denen sie sich unbeobachtet von der Wache bewegen können. Am Schlimmsten sind jedoch die Würger – abscheuliche Aberrationen mit langen, knochenlosen Armen –, die sich hartnäckig in den Schindeln festgesetzt und bisher allen Versuchen, sie zu vernichten, widerstanden haben. Man hört viele Geschichten über Würger, deren Arme durch Schornsteine und Fenster eindrangen, und sie sind der primäre Grund dafür, dass die meisten Korvoser sich in von den Schindeln überdachten Stadtteilen nicht über den zweiten Stock eines Gebäudes hinauswagen.

Die Gewölbe

Die meisten Städte besitzen irgend eine Art von Abwassersystem. Unter einigen existieren sogar Kerker- oder Höhlensysteme. In nur wenigen Städten gibt es derart komplexe unterirdische Tunnel wie in Korvosa. Die Stadt steht heute auf den Überresten von mindestens zwei Zivilisationen und hat beide in ihre Konstruktion integriert. Daher kann der Ursprung der Gewölbe in drei grundlegende Kategorien eingeteilt werden.

Abwasserkanäle: Die neuesten Gewölbe sind jene, welche angelegt wurden, um als Abwasser- oder Regenkanäle zu dienen. In vielen Fällen profitierten die Architekten der Stadt von bereits existierenden Tunneln und modifizierten sie für ihre Zwecke. Anderenorts werden neue, aus Ziegeln errichtete Tunnel, durch ältere verbunden oder schließen an sie an. Zugemauerte Öffnungen blockieren dabei noch nicht erforschte Passagen.

Hügelgräber: Die Schoanti, die vor der chelischen Kolonisation in der Region lebten, legten Gräber in der Erde an, um ihre Herrscher, Helden und Schamanen darin zu bestatten. Die Korvoser funktionierten deren Tunnel später in Abwasserkanäle um, ohne den Verstorbenen Respekt zu zollen. Heutzutage folgt das Kanalsystem unter dem korvosischen Festland keinem rechten Sinn, da es dank der willkürlichen Bauweise der schoantischen Grabanlagen sehr oft wie zufällig in verrottenden Sackgassen endet.

Thrassilonische Ruinen: Die ältesten, tiefsten und gefährlichsten Gewölbe können bis in die Zeit des Thassilonischen

Imperiums datiert werden, als an der Oberfläche die ausgedehnte Hauptstadt Eurythnias stand, dem Reich der Runenherrscherin Sorschen. Viele dieser Tunnel stürzten während des Erdenfalls ein. Es existieren allerdings noch genug von denjenigen, die Verbindungen in die Finsterlande herstellen, sodass die Bedrohungen für Abenteurer hier die gefährlichsten in den Gewölben von Korvosas darstellen.

Besondere Orte

Die folgende Liste enthält wichtige Örtlichkeiten in Korvosa, die Wahrzeichen, öffentliche Bauten, Unterhaltungsetablissements oder schlicht Kuriositäten darstellen. Einige dieser Orte werden im Abenteuer näher beschrieben, aber alle von ihnen können als Schauplatz neuer Abenteuer dienen, die du dir ausdenkst.

W1. Altes Rathaus (Alt-Korvosa): Dieses aus dunklen Ziegeln erbaute Gebäude wird manchmal liebevoll der Holzkohlenpalast genannt. Es diente 60 Jahre lang als Rathaus, steht heute jedoch leer, eine kleine Gruppe von Hausmeistern lebt noch hier.

W2. Außerordentliche Abscheulichkeiten (Alt-Korvosa): Dieses bedrohlich wirkende Bauwerk, welches mit einem protzigen Goldanstrich und großen „Edelsteinen" aus Glas renoviert wurde, ist die Heimat eines perversen und verabscheuungswürdigen Theaters für alle Arten von ekligen, blutigen und unnatürlich pornografischen Dingen. Freiwillige, die an den Vorstellungen teilnahmen, verschwanden danach oft spurlos, und die Fluktuationsrate des Theaters für junge, hübsche Assistenten war ungewöhnlich hoch. Außerordentliche Abscheulichkeiten ist eines der ersten Gebäude, das während der Quarantäne Alt-Korvosas abbrennt. Zu Beginn von Kapitel 3 ist der Direktor des Theaters, ein Mann namens Pilts Swastel, in den Palast von Pilts umgezogen und nennt sich dann „Kaiser von Alt-Korvosa".

W3. Tempel von Aroden (Alt-Korvosa): Korvosas Tempel von Aroden ist alt, und sein ehemaliger Glanz ist längst verblasst. Die drei Bewahrer des Tempels versuchen ihr Bestes, in Kapitel 2 den Blutschleier zu bekämpfen, nur um früh daran zu sterben; ihr Mangel an magischen Heilfähigkeiten ist ihr Todesurteil. Mit Beginn von Kapitel 3 wird das Gebäude zum Lieblingsnest eines kleinen Stamms von besonders brutalen Würgern.

W4. Das Wrack der Beutejäger (Fluss Jeggare): Hier läuft das falsche Seuchenschiff *Beutejäger* am Anfang von Kapitel 2 auf Grund.

W5. Die Allee der Arme (Nordspitze): Dieses bizarre Wahrzeichen Korvosas zieht sich von einem Punkt östlich des Großen Turms entlang des Flussufers bis zum Boulevard der Verbrannten Brücke. Am Rand der breite Straße ragen in regelmäßigen Abständen genau 127 Arme aus der felsigen Erde, die aussehen, als wären sie menschlicher Natur. Keiner der Arme ähnelt dem anderen. Sie haben aber trotz aller Unterschiede ein paar Dinge gemeinsam: Sie weisen alle in die gleiche Richtung, indem ihre Ellbogen sich so beugen, dass sie vom Ufer weg zur Straße hin zeigen; sie sehen alle aus wie die Arme von erwachsenen Menschen; ihr Abstand zueinander beträgt exakt 69,85 Zentimeter; und sie alle besitzen die thassilonische Eigenschaft, Erosion und Vandalismus zu widerstehen. Alle Bemühungen, mehr über diese eigenartige Formation zu erfahren, sind bisher gescheitert, sieht man einmal von dem Fakt ab, dass alle Arme einem einzigen, soliden Stück Basalt entspringen. Jeder Versuch, die Arme auszugraben oder zu beschädigen, löst fremdartiges Kreischen voller Schmerz und Furcht aus und aus Kerben im Stein dringt schwarzes Brackwasser hervor. Jede Beschädigung der Arme repariert sich mit der Zeit von selbst. Heutzutage haben die Korvoser die Allee der Arme als nur eine weitere, uralte Kuriosität akzeptiert – eine, die man besser in Ruhe lässt.

W6. Das Jeggare-Museum (Die Anhöhen): Dieses große, von Haus Jeggare erbaute und verwaltete Museum zeigt Hunderte von Objekten, die in Ruinen und archäologischen Ausgrabungen in ganz Varisia gefunden wurden. Mercival Jeggare, der Kurator, ersteht gerne Schätze und andere Gegenstände von „freien Schatzsuchern" zu annehmbaren Preisen.

W7. Die Marmorkuppel (Die Anhöhen): Dieses glänzende Bauwerk ist die Heimat von Korvosas Operngesellschaft, einer schlecht geführten Truppe, deren mittelmäßige Produktionen regelmäßig Gold verlieren.

W8. Der Torfuß (Die Anhöhen): Dieser schlanke, aber immens große Steinfuß ist der Überrest einer riesigen Statue von Runenherrscherin Sorschen. Wie bei allen thassilonischen Strukturen gibt es über den Fuß alte Gerüchte, die ihn als Anhaltspunkt für einen weitläufigen, unterirdischen Komplex bezeichnen, was allerdings nie bestätigt werden konnte. Allem Anschein nach ist der Fuß nichts weiter als ein Überbleibsel aus einem vergangenen Zeitalter.

W9. Kendall-Amphitheater (Die Anhöhen): Die Kirche von Abadar und eine Gruppe von zwergischen Architekten gestaltete an diesem Ort einen breiten und tiefen Krater zu einem weiten Amphitheater um. Der Krater spuckte eine große Anzahl von besonders aggressiven Ankhegs aus, aber diese Monsterplage konnte dank des Heldenmuts von Mina Kendall besiegt werden. Kendall starb dabei und die Stadt ehrte ihr Andenken, indem sie das Gebäude nach ihr benannte.

W10. Eodredplatz (Mittland): Diese Plaza liegt gleich hinter dem Westende der Hohen Brücke. Der Ort wird von Anwohnern und Besuchern gerne benutzt, um sich dort zu treffen oder im Bezirk zu orientieren.

W11. Der Säulenwall (Süd-Korvosa): Diese Aneinanderreihung von 30 Meter hohen Steinsäulen ist eine weitere von vielen thassilonischen Ruinen in Korvosa. Sie stellte einmal einen kleinen Teil der weitaus umfangreicheren und spektakuläreren Verteidigungsanlagen von Runenherrscherin Sorschens Hauptstadt dar, ist jetzt aber wenig mehr als ein Orientierungspunkt.

W12. Das Große Grabmal der Anführer (Süd-Korvosa): Als eines der größten und wichtigsten Mausoleen im Grauen Viertel wird dieses Grabmal rund um die Uhr streng bewacht und ist gut gesichert. Hier werden die Leichen der militärischen Anführer und höchstdekorierten Soldaten der Stadt bestattet.

W13. Die Knochenhallen (Süd-Korvosa): Dieses Beispiel für die vielen kompakten, unterirdischen Krypten unter dem Grauen Viertel wird in Teil 3 von Kapitel 3 detailliert beschrieben.


Gebietskarte für Der Fluch des Scharlachroten Thrones
Narbwall
BELKZENS BODEN
DIE ASCHLANDE
Haus des Mondes
Akropolis der Sklavenhalter
Flammenfort
Funkenschlunds Jagdgründe
Kaer Maga
Kallowhügel
Sirathu
Abken
Biston
Melfesch
Janderhoff
Harse
Baslwief
VARISIA
Die Versunkene Königin
Palinsbucht
DIE MODDERMARSCH
Veldrain
KORVOSA
Zitadelle Vraid
0
160
Kilometer
Vergrößertes Gebiet
DIE INNERE SEE

DAS HINTERLAND KORVOSAS

Sehr zum Ärger der Stadt und ihrer Bewohner besitzt Korvosa keine Vormachtstellung in Varisia, noch nicht einmal in seiner unmittelbaren Umgebung. Die langjährige Fehde mit Magnimar ist weithin bekannt, aber Korvosa muss sich die Kontrolle seines eigenen Umlands mit den drei folgenden Machtzentren teilen.

Janderhoff: Die Zwerge der Himmelszitadelle Janderhoff bewohnen die Region, seit sie hier zum Ende der Himmelsqueste an die Oberfläche gelangten. Weiter als die Mauern von Janderhoff haben sie sich allerdings nie ausgebreitet. Die meisten Vorräte an Metall und Gestein in Korvosa stammen aus Janderhoff. Im Gegenzug verlassen sich die Zwerge stark auf Nachschub von Luxusgütern, exotischen Lebensmitteln und anderen, unwichtigen Waren, der durch die Stadt fließt. Janderhoff kann ohne die Hilfe von Korvosa überleben, wenn auch weniger komfortabel. Die Zwerge vermeiden es, in die Angelegenheiten des Abenteuerpfads involviert zu werden. Sie gewähren lediglich Vencarlo und Neolandus Asyl, wenn diese beiden Flüchtlinge zu Beginn von Kapitel 4 hierher fliehen.

Kaer Maga: Als die Einwohner Korvosas begannen, das Umland der Stadt zu erforschen, erreichten sie am Rand des Storvalplateaus irgendwann auch das von hohen Mauern umgebene Kaer Maga. Die jeweiligen Anführer der Städte konnten sich auf Anhieb nicht leiden, aber in den letzten Jahrzehnten seit dem Vertrag von Sirathu haben die Städte in einem zunehmend kooperativen Friedenszustand existiert. Der (größtenteils illegale) Handel zwischen ihnen nimmt mit jedem Jahr zu. Die Bewohner Kaer Magas nehmen die Ereignisse während Der Fluch des Scharlachroten Thrones mit Interesse zur Kenntnis, aber die Entfernung zu Korvosa limitiert ihre Interaktion auf ein schlichtes Beobachten. Nähere Informationen zu Kaer Maga sind im *Pathfinder Kampagnenband: Almanach zu Kaer Maga* zu finden.

Zitadelle Vraid: Korvosa hat den Bau für diese Festung des Höllenritterordens des Nagels bezahlt. Die beeindruckende Zitadelle steht auf einem schmalen Plateau im südlichen Arm der Irrsinnsberge. Theoretisch sind die Höllenritter der Zitadelle Verbündete Korvosas und agieren regelmäßig als Stoßtruppen, wenn die Korvoser Stadtwache sich unterlegen fühlt oder nicht das Leben ihrer eigenen Soldaten riskieren will. In Wahrheit dient der Orden des Nagels nur sich selbst und kämpft nur gegen Bezahlung an Korvosas Seite. Die Höllenritter ziehen sich im Verlauf von Kapitel 2 aus der Stadt zurück, und im restlichen Abenteuerpfad unterhalten sie dort nur eine minimale Präsenz.

Korvosische Besitzungen

Trotz der Präsenz von Janderhoff, Kaer Maga und Zitadelle Vraid übt Korvosa starken Einfluss auf das südöstliche Varisia aus. Der Machtbereich der Stadt erstreckt sich nach Westen bis zu den Marschendbergen und dem Eschenhain sowie in nördlicher Richtung bis zu den Storvalhöhen. In diesem Gebiet liegt eine Reihe von kleineren Siedlungen.

Harse

Harse ist wahrscheinlich die einzige korvosische Besitzung, welche die SC betreten werden. Es handelt sich dabei um ein schmales Dorf auf einem Strich von Land, wo der Sarwin in den Falkenfluss mündet. Der Ort besteht nur aus einigen wenigen Gebäuden, einschließlich einer Erastil gewidmeten Kirche, zwei Gemischtwarenläden, zwei Schenken (Zum Gefleckten Pony und dem etwas schäbigeren Kleppersack), einer großen Herberge (Joch und Sattel) sowie einem emsigen Fährbetrieb.

Harse hat für SC nicht viel im Angebot und seine Einwohner können hochstufigen Charakteren wenig mehr bieten als Gerüchte. Die Situation des Dorfes ist nicht allzu schlecht, aber auch nicht gut. Wie alle Besitzungen Korvosas in der Region lebt es vom Handel mit der Stadt sowie regelmäßiger Unterstützung durch Stadtwache und Säbelkompanie, unter anderem in Form von Patrouillen. In Harse spricht jeder hinter vorgehaltener Hand über die Geschehnisse in Korvosa, insbesondere seit die Zahl der Flüchtlinge aus der Stadt zuzunehmen scheint.

Erfahren die Einwohner, dass die SC kürzlich ebenfalls geflohen sind, spricht sich das schnell herum, und die Gruppe steht im Zentrum ihrer Aufmerksamkeit. Das könnte zwar dem Ego der SC schmeicheln, aber es sollte die Möglichkeit bestehen, dass ein Trupp der Roten Mantis auf der Suche nach ihnen auftaucht, wenn sie nicht schnell weiterziehen.

HARSE

NG Kleines Dorf

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

Eigenschaften Gerüchteküche, Strategische Lage

Gefahr +0

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Autokratie (Bürgermeister)

Einwohner 828 (671 Menschen, 83 Halblinge, 33 Zwerge, 25 Halb-Elfen, 8 Gnome, 8 andere)

Bemerkenswerte NSC

Bürgermeister Bikalus Zane (RN Mensch Experte 4/ Waldläufer 1)

Mutter Tasa Seganni (RG Halb-Elfe Klerikerin von Erastil 7)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 1.100 GM; **Kaufkraft** 5.000 GM; **Zauber** Grad 4

Schwache Gegenstände *Schleuder +2, Panzerhandschuh des Untotenverderbens +1, Schutzring +1, Zauberbuchseite* ARK (Grad 2); **Durchschnittliche Gegenstände** *Donnerndes Kurzschwert der Schärfe +1, Brustplatte des Schattenwandelns +1, Schriftrolle: Gewittersturm herbeirufen, Zauberstab: Unsichtbares sehen* (50 Ladungen)

Andere Besitzungen

Die folgende Seite enthält einige Kurzbeschreibungen von anderen wichtigen Orten in Korvosas Machtbereich und deren Beziehung zur Stadt.



Abken (Einwohnerzahl 298): Abken wurde von „friedensliebendem Gesindel" als Kommune gegründet. Ihre fortwährende Existenz verärgert und verblüfft die militaristische Führung Korvosas immer noch.

Baslwief (Einwohnerzahl 405): Das Erz aus den Minen von Baslwief ergänzt die Lieferungen aus Janderhoff.

Biston (Einwohnerzahl 286): Das Dorf Biston hielt lange an seinem starken Gefühl der Unabhängigkeit fest, was im Jahr 4658 AK zum Konflikt führte, als eine Gruppe von Separatisten vergeblich versuchte, das Joch von Korvosas Herrschaft abzuschütteln.

Melfesch (Einwohnerzahl 955): Die größte Ortschaft im Inland unter Korvosas Einfluss kontrolliert mit ihrer großen, schwer bewachten Zugbrücke den Fluss Runtasch.

Palinsbucht (Einwohnerzahl 1.896): Die strategisch wichtige Stadt Palinsbucht war während des ersten Jahrhunderts ihrer Existenz fast vollständig von Nachschub aus Korvosa abhängig. Heute ist sie randvoll mit Ballisten, Bliden und Katapulten, die auch ihre häufigste Exportware darstellt.

Sirathu (Einwohnerzahl 440): Die ärmste Siedlung unter Korvosas Kontrolle besitzt diesen Status noch nicht lange, da sie erst im Jahr 4663 mit dem Vertrag von Sirathu dem Einfluss von Kaer Maga entzogen wurde.

Veldrain (Einwohnerzahl 2.360): Die zweitälteste chelische Siedlung in Varisia hängt seit langer Zeit vom Handel mit Korvosa ab, genauso wie Korvosa sich auf den Schutz ihrer Marine verlässt.

DIE ASCHLANDE

Die Aschlande sind das bei Weitem unwirtlichste Gebiet in Varisia und sind von den meisten Bewohnern der Region als wertlos abgeschrieben worden – nur die verrückten Schoantibarbaren, welche durch die Einwanderer aus Cheliax dorthin verdrängt wurden, passen ihrer Ansicht in diese Einöde. Diese Betrachtungsweise ist allerdings kurzsichtig, denn in den Aschlanden überlebt eine überraschende Zahl von Wesen und die Region ist geologisch sehr abwechslungsreich.

Das Ödland ist übersät mit zerrissenem, ungastlichem Terrain, das von langen Dürreperioden und starker Winderosion geformt wurde. Die Landschaft setzt sich aus seltsamen Felsformationen, Schluchten, Kerbtälern und Felspfeilern zusammen, nur unterbrochen von sich windenden Tälern und Klüften. Die tiefen Kerben im Boden schaffen natürliche Windtunnel, und man kann das Geräusch der durch sie heulenden Luft kilometerweit hören. Viele Felsformationen bestehen aus wechselnden Schichten von Sandstein und Schiefer, was eine Umgebung erschafft, in der Rot und Schwarz einen starken Kontrast bilden. Die Auswirkung des Windes ist überall ersichtlich: die geologischen Formationen haben glatte, gerundete Oberflächen und ähneln Sanddünen in einer Wüste. Große Gebiete bestehen aus solidem Gestein; andere aus Arealen mit ausgelaugter Erde und Schluff. Flecken aus gedrungenen, unkrautartigen Sträuchern wachsen in dieser Öde, und ab und zu ragen Sukkulenten hervor.

Neben einer großen Zahl gefährlicher Monster und wilder Tiere (siehe die Tabelle für Begegnungen im Hinterland auf Seite 464) stellt das Gelände hier selbst eine Bedrohung dar. Es kann problematisch sein, an Nahrung und Wasser zu kommen, weshalb Charaktere einen Malus von -5 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst hinnehmen müssen, um in der Wildnis voranzukommen. Andere Gefahren, auf die sich Wanderer in den Aschlanden gefasst machen müssen, schließen die folgenden ein.

Aschekegel: Die Aschlande sind mit Aschekegeln übersät. Dabei handelt es sich um Hügel vulkanischer Fragmente, die sich um Vulkanschlote herum aufgetürmt haben. Während der Ausbrüche dieser Magmafontänen erschüttern Erdbeben der Boden, und diese kleinen Vulkane spucken unglaubliche Mengen Asche, Funken und explosive Projektile von ihren Flanken und durch ihre Krater aus. Der größte Teil des ausgestoßenen Materials besteht aus sehr großen Mengen von winzigen Aschepartikeln, die vom konstant wehenden Wind über die Aschlande verteilt werden. Die größten Aschekegel können schildbuckelgroße Klumpen aus teilweise abgekühltem, geschmolzenem Stein und darin gefangenen vulkanischen Gasen mit enormer Kraft ausspeien und über weite Distanzen schleudern. Diese Klumpen kühlen in der Luft weiter ab und werden zu natürlichen Bomben, die sich zu tränenförmigen Felsen verdichten. Aufgrund dieser aerodynamischen Form können sie fast einen Kilometer weit fliegen. Beim Aufprall zerbrechen diese Bomben auf explosive Weise und verursachen allen Kreaturen und Objekten, die sich in einem Umkreis von 5 Metern um den Aufschlagspunkt aufhalten, 3W6 Punkte Stich- und 3W6 Punkte Feuerschaden (REF, SG 20, halbiert).

Glutstürme: Ein Glutsturm – auch Aschesturm genannt – bildet sich oft nach einem besonders ausgedehnten Flächenbrand. Da die erzeugte Hitze des Feuers so groß ist, verbrennt der Sauerstoff in der Umgebung sehr schnell und erzeugt damit nach innen gerichtete Windströmungen. Geschieht dies, wird das Feuer von einem ewigen Zyklus aus Sauerstoff, Asche und Glut versorgt, was wie eine sich stetig erneuernde Energiequelle wirkt. Der durch dieses Phänomen entstehende Wind kann die Kraft eines Wirbelsturms erreichen, sodass ein Glutsturm unter Umständen eine vernichtende Größe erreicht. Bei günstigen Winden ist es möglich, dass ein solcher Sturm Hunderte von Kilometern hinter sich lässt. Erscheint er am Horizont, wirkt er wie ein schwarzer Schneesturm, in dem Feuer flackert. Glutstürme bestehen aus zwei Teilen: dem Rand (bis zu 30 Meter hinter seiner Grenze) und dem Herz (das Gebiet, das weiter als 30 Meter hinter seiner Grenze liegt). Am Rand funktioniert der mit Asche durchsetzte Wind wie ein Staubsturm mit heftigem Wind. Im Herz verstärkt sich der Wind auf die Stufe eines Windsturms und funktioniert wie ein stärkerer Staubsturm – allerdings nimmt eine Kreatur außerdem 1 Punkt Feuerschaden. Siehe Seite 438 des *Pathfinder Grundregelwerks* für die Staubsturmregeln.

Die Flora der Aschlande

Trotz der Trockenheit der Aschlande wächst hier eine große Zahl verschiedener, hartnäckiger Pflanzen. Neben den drahtartigen Gräsern entlang von Flussufern und auf weiten, offenen Ebenen (von denen sich die Auerochsen in der Region ernähren), kann man die folgenden Gewächse finden.

Galtwurz: Dieser gedrungene Busch wächst in rotem Lehmboden und verliert häufig seine scharlachroten Blätter, um während Dürreperioden Wasser zu sparen. Galtwurz enthält ein starkes Betäubungsmittel und besitzt deshalb viele entspannende und medizinische Anwendungsmöglichkeiten. Die Schoanti mischen seine getrockneten Blätter mit Holzasche, um Kautabak herzustellen, der ihre Wildheit im Kampf verstärkt.

Gestrüpp: Diese gedrungene, verkrüppelte Vegetation wächst in Gestalt von Flecken in den gesamten Aschlanden. Gestrüpp bedeutet zwar meistens trockenes, wucherndes Unkraut, aber der Begriff umfasst große Teile der hier existierenden Pflanzen und schließt Büsche und Bäume mit ein.

Glutmohn: Die Samenkapseln des Glutmohns mit seinen dunklen Blüten überzieht eine wächserne Substanz, die sich bei großer Hitze entzündet. Glutmohn wächst und keimt, nachdem ein Gebiet von einem Feuer überrollt wurde. Seine Samen können in der Erde vergraben Jahre überdauern, während sie auf den nächsten Flächenbrand warten.

Kolbenbaum: Auf den ersten Blick wirkt ein Kolbenbaum, als wäre er tot. Bei näherer Betrachtung erkennt man, dass es sich um eine erstaunlich erfolgreiche Tarnung handelt. Viele Kreaturen lassen so einen nicht unerheblichen Wasservorrat links liegen, da sie denken, der Baum bestünde nur noch aus verbranntem Holz. Kolbenbäume lagern das Wasser in ihrem Fuß an, der sich dadurch verbreitert und wie ein Glaskolben oder ein Trankfläschchen aussieht – daher der Name.

Lotrabaum: Diese niedrigen Bäume haben eine dicke, harte Rinde entwickelt, die mit einem feuerbeständigen Öl durchsetzt ist. Jüngere Bäume verwandeln sich bei Bränden in wahre Fackeln, aber ältere überstehen sie relativ unberührt, wenn man einmal von etwas angesengten Stämmen absieht.

Belkzens Boden

Die größte Gefahr für Reisende auf Belkzens Boden geht von dessen Bewohnern aus. Die Orkstämme sind genauso wild wie die Raubtiere und Megafauna, die Orks als Beute betrachten. Sogar die Pflanzenfresser der Region sind so gut wie immer groß, übel gelaunt und gewaltbereit. Dieser Abenteuerpfad geht davon aus, dass die SC Magie für die Reise durch dieses feindselige Gebiet verwenden und im Gegensatz zu den Aschlanden nicht viel Zeit hier verbringen. Äußern deine Spieler jedoch den Wunsch, dies zu tun (oder schlagen einfach nur zwischen ihren Ausflügen nach Narbwall ein Lager im Freien auf), verwende die Tabelle für Begegnungen im Hinterland auf Seite 464. Für nähere Informationen über die Orks von Golarion schlage im gleichnamigen *Pathfinder Handbuch* nach.

Die Moddermarsch

Der Abenteuerpfad geht wie im Fall von Belkzens Boden nicht davon aus, dass die SC viel Zeit in den feuchten Weiten der Moddermarsch, Varisias größtem Sumpf, verbringen. Die Tabelle für Begegnungen im Hinterland auf Seite 464 kann dir dabei helfen, Begegnungen zu erstellen. Außerdem kannst du die Regeln für Feuchtgebiete auf Seite 427 im *Pathfinder Grundregelwerk* für Anregungen nachschlagen, um Gefahren in Sümpfen zu generieren.

ANHANG 3

DIE TURMKARTEN

Die Varisischen Wanderer glauben wie auch viele andere Bewohner Varisias schon seit langem, dass die 54 Turmkarten mystische Macht über das Schicksal besäßen. Im Abenteuerpfad „Der Fluch des Scharlachroten Thrones" dient die Turmdeutung, also das Wahrsagen mit Hilfe der Turmkarten, als wiederkehrendes Thema und spielt im Laufe der Kampagne eine wichtige Rolle. Neben diesen erweiterten Regeln zur Integration der Turmkarten in die Kampagne findest du in den folgenden Anhängen weitere Regeln für Seuchen, eine neue Eidolon-Unterart und einen wahren Hort neuer magischer und alchemistischer Gegenstände!

Die Turmdeutung ist eine Wahrsagemethode der Varisischen Wanderer, bei welcher Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft enthüllt werden. Ein geübter Turmdeuter kann mit einem Satz Turmkarten auf das Wissen der Geister zurückgreifen. Und auch beim vorliegenden Abenteuerpfad spielen die Turmkarten eine wichtige Rolle – diese Kampagne beginnt mit einer Turmdeutung für die Charaktere, deren Ergebnisse es den SC gestattet, mittels Turmpunkten das Schicksal in geringem Maße zu beeinflussen und zu manipulieren.

WAHRSAGEN MITTELS TURMKARTEN

Die Turmkarten sind ein Requisit für SL, um unterhaltsame Wahrsagesitzungen nachzustellen. Du wirst zu Beginn jedes Kapitels dieser Kampagne eine Turmdeutung für die SC vornehmen und dabei die Rolle der geisterhaften Turmdeuterin Zellara übernehmen. Solltest du über das *Orakel der Türme* verfügen, kannst du damit die Karten legen, andernfalls kannst du auch normale Spielkarten oder Würfel verwenden (siehe Seite 418). Wenn bei der Turmdeutung eine Karte umgedreht wird, kannst du ihre Thematik und Definition nutzen, um der Deutung Farbe und Geheimnis zu verleihen. Du weißt, was die SC im jeweiligen Kapitel erwartet, also kannst du ihnen auf diese Weise vage Hinweise auf das Kommende geben. Verrate aber nicht zu viel und erwecke auch nicht den Eindruck, dass ein Ereignis von einem Würfelwurf oder einer bestimmten Wahl abhängt, sondern sprich möglichst in Rätseln und Metaphern. Wenn das vorhergesagte Ereignis eintritt, werden die Spieler wahrscheinlich Genugtuung verspüren, endlich den Zusammenhang zwischen Vorhersage und Wirklichkeit zu erkennen.

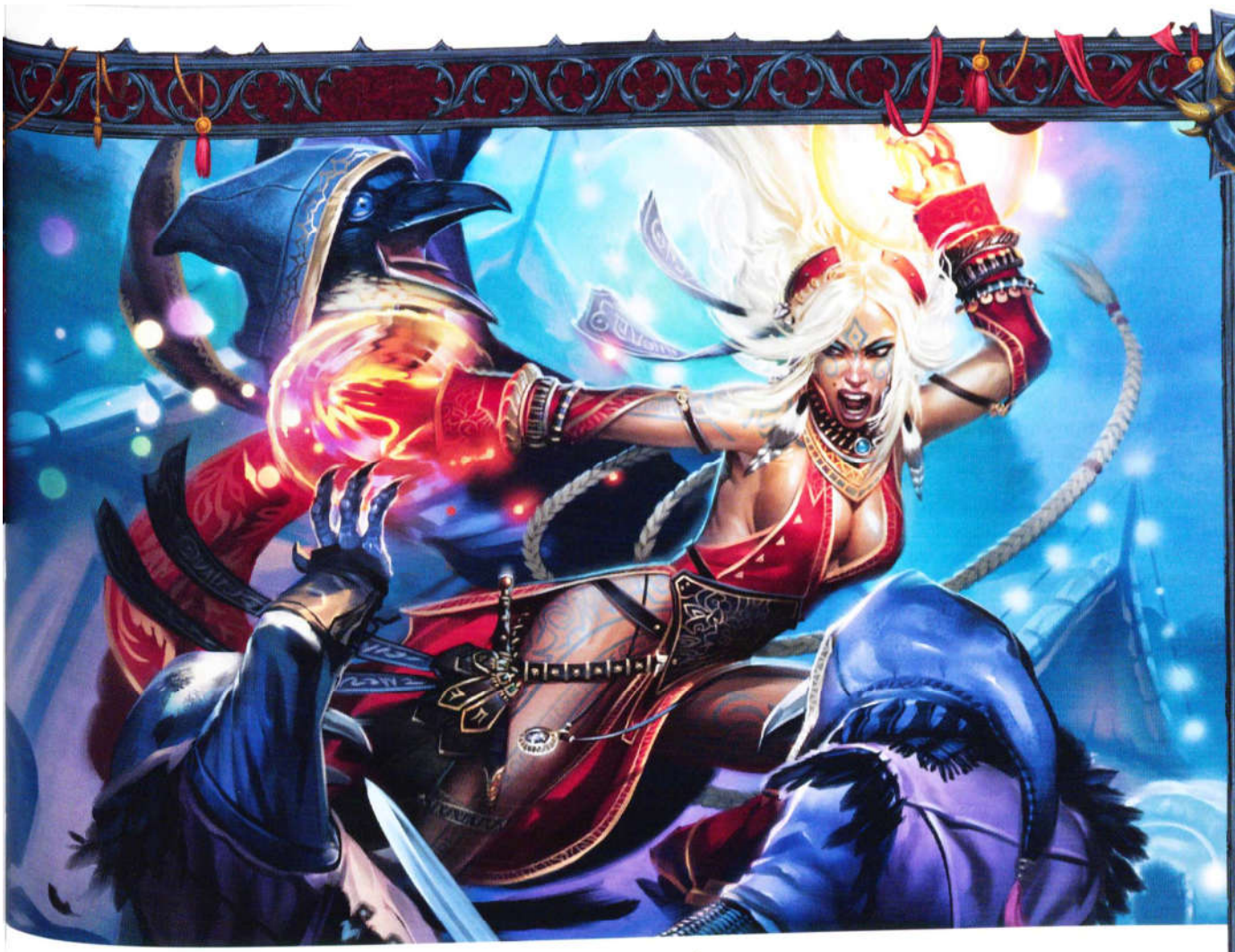
Ehe du zu Beginn eines Kapitels eine Turmdeutung vornimmst, sortiere die neun Karten des mit diesem Kapitel verbundenen Hofs aus (siehe Kasten). Diese Karten werden für die „Auswahl" verwendet, bei welcher die individuellen Rollen der einzelnen Charaktere bestimmt werden. Wenn du bereit bist anzufangen, gehe die folgenden Schritte der Turmdeutung durch:

Schritt 1 — Die Auswahl: Nimm die neun Karten der Auswahl und mische sie. Lass jeden Spieler eine Karte wählen. Notiere dir, wer welche Karte gezogen hat, dies sind die sogenannten Rollenkarten. Sollte eine Rollenkarte während der Turmdeutung selbst erneut erscheinen, so hat dies hohe Bedeutung. Du kannst jede Karte interpretieren, wenn sie aufgedeckt wird. Sollte eine Karte zur Gesinnung oder dem höchsten Attributswert des Charakters passen, so bezeichne die Auswahl als besonders glücksverheißend. Sollte eine Rollenkarte dagegen im Gegensatz zur Gesinnung des Charakters stehen oder seinem niedrigsten Attributswert entsprechen, so deute eine verborgene Bedrohung oder Gefahr an. Sobald du die Auswahlergebnisse notiert hast, mische die Karten wieder in den Satz. Die Auswahl verleiht möglicherweise zusätzliche Turmpunkte (siehe Schritt 6) und zudem während einer bestimmten Begegnung im jeweiligen Kapitel automatisch einen Vorteil (siehe Seite 424).

Schritt 2 — Die Verteilung: Ziehe neun Karten und lege sie mit dem Bild nach unten in einem Quadrat von 3 x 3 Karten aus. Dieser Aufbau bezieht sich auf die neun Gesinnungen und enthält einen Aspekt für die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des Themas der Deutung.

Schritt 3 — Die Vergangenheit: Die linke Kartenreihe repräsentiert die Geheimnisse der Vergangenheit. Zugleich steht sie für die Ordnung und rechtschaffene Gesinnungen, da die Vergangenheit unveränderlich und in Stein gemeißelt ist. Drehe die Karten dieser Reihe beginnend mit der obersten um und interpretiere ihre Bedeutungen (siehe Interpretation der Verteilung auf Seite 417). Da du von der Vergangenheit sprichst, solltest du deine Interpretation der Karten auf die Hintergründe der SC oder vorangegangene Ereignisse konzentrieren.

Schritt 4 — Die Gegenwart: Die mittlere Reihe repräsentiert die Ereignisse der Gegenwart. Diese Karten stehen auch für die Neutralität, da die Gegenwart das Ergebnisse der Ereignisse der Vergangenheit ist, zugleich aber unendliche Möglichkeiten für die Zukunft



eröffnet. Daher ist die Gegenwart auch der Kreuzpunkt zwischen Ordnung und Entropie. Drehe auch diese Karte beginnend mit der obersten um und interpretiere ihre Bedeutungen. Da du nun über die Gegenwart sprichst, solltest du dich dabei sowohl auf die aktuelle Situation beziehen, in welcher sich die SC befinden, als auch die Situation in Korvosa.

Schritt 5 — Die Zukunft: Die rechte Reihe schließlich repräsentiert künftige Ereignisse, welche möglicherweise eintreten. Diese Karten stehen auch für das Chaos, da die Zukunft nicht feststeht und alles möglich ist. Drehe die Karten beginnend mit der obersten um und interpretiere ihre Bedeutungen. Da du die Zukunft vorhersagst, solltest du dich auf kommende Ereignisse konzentrieren. Dieser letzter Schritt beendet die Turmdeutung, lass aber die neun Karten für den nächsten Schritt auf dem Tisch liegen.

Schritt 6 — Berechnung der Turmpunkte: Notiere, wie viele der neun Karten dem Hof angehören, welcher mit dem aktuellen Kapitel assoziiert sind (siehe Kasten). Dies ist die Anzahl der Turmpunkte, welche jeder SC für dieses Kapitel erhält. Ferner erhält jeder SC einen zusätzlichen Turmpunkt für die während der Auswahl gezogenen Karten, sodass jeder SC über wenigstens 1 Turmpunkt verfügt, den er im Laufe des Kapitels ausgeben kann, selbst wenn keine der aufgedeckten Karten dem aktuell gefragten Hof entspricht. Sollte während der Verteilung die Auswahl eines Spielers aufgedeckt werden, so erhält dieser SC 1 zusätzlichen Turmpunkt. Turmpunkte können im Rahmen eines Kapitels genutzt werden, um verschiedene zum Kartenhof passende Vorteile zu erlangen – siehe auch Seite 424.

Nicht genutzte Turmpunkte gehen am Ende des Kapitels verloren.

ABENTEUERHÖFE

Jedes Kapitel dieses Abenteuerpfades ist thematisch mit einem Turmkartenhof verbunden und wie die SC ihr Schicksal beeinflussen können:

Kapitel	Hof	Attribut
Eine Stadt am Abgrund	Schlüssel	Geschicklichkeit
Mit einem Bein im Grab	Schilde	Konstitution
Flucht aus Alt-Korvosa	Bücher	Intelligenz
Die Asche der Vergangenheit	Hämmer	Stärke
Die Skelette von Narbwall	Sterne	Weisheit
Die Drachenzahnkrone	Kronen	Charisma

Deutung der Kartenverteilung

Wenn du während der Verteilung Karten aufdeckst, schlag die Bedeutung der Karten auf den folgenden Seiten nach. In den meisten Fällen nutzt du die traditionelle Bedeutung der Karte, um deine Interpretation zu beeinflussen. Sollte aber eine Karte böser Gesinnung in der obersten Reihe (welche das Gute symbolisiert) oder eine Karte guter Gesinnung in der untersten Reihe (welche das Böse symbolisiert) auftauchen, so liegt eine Umgekehrte Übereinstimmung vor. Wie du die Karten selbst interpretierst, ist einzig eine Frage der Theatralik und der Worte; die involvierten Regelmechanismen bestimmen lediglich, wie viele Turmpunkte jeder SC für dieses Kapitel erhält. Du kannst also so rätselhaft und geheimnisvoll sein wie es dir beliebt, solltest aber Acht geben, nicht zu viel über die kommenden Abenteuer zu verraten! Beschränke dich bei der Interpretation einer Karte auf einen Satz, damit die Deutung schnell verläuft und das Abenteuer weitergehen kann. Ein kleiner Hinweis kann große Auswirkungen haben!

Im Rahmen einer Turmkartenverteilung gibt es Platzierungen, welche die Bedeutung bestimmter Karten verstärkt oder verändert:

Wahre Übereinstimmung: Jede Karte, deren Gesinnung ihrer Platzierung entspricht, ist von extremer Bedeutung.

Umgekehrte Übereinstimmung: Sollte die Gesinnung einer Karte im völligen Widerspruch zu ihrer Platzierung stehen (für eine chaotisch gute Karte in der rechtschaffen bösen Position (links unten)), dann liegt eine Umgekehrte Übereinstimmung vor, welche auf ein folgenreiches Geschehen hinweist.

Teilweise Übereinstimmung: Wenn ein Teil der Gesinnung einer Karte zu ihrer Position passt (z.B. eine neutral gute Karte in der rechtschaffen guten Position), so besitzt die Karte eine erhöhte Bedeutung. Teilweise Übereinstimmungen können zuweilen zu Umgekehrten Übereinstimmungen führen.

Rollenkarte: Sollte die während der Auswahl gezogene Rollenkarte eines Charakters umgedreht werden, so hat diese Karte für den fraglichen Charakter eine besondere Bedeutung in Bezug auf ihre Aussagekraft und Position in der Verteilung. Interpretiere diese Karte nicht für die ganze Gruppe, sondern konzentriere dich auf diesen Charakter.

Turmdeutungen ohne Turmkarten

Solltest du über keinen Turmkartensatz verfügen oder diesen nicht verwenden wollen, um die Turmdeutungen im Rahmen des Abenteuerpfades durchzuführen, kannst du stattdessen auch normale Spielkarten verwenden – schreibe in diesem Fall die Namen der 54 Turmkarten auf diese Spielkarten (du wirst beide Joker benötigen).

Ebenso kannst du alternativ auf Würfel zurückgreifen und anstelle eine Karte umzudrehen, mit einem W10 die Gesinnung feststellen (1 = RG, 2 = RN, 3 = RB, 4 = NG, 5 = N, 6 = NB, 7 = CG, 8 = CN, 9 = CB, 10 = Wurf wiederholen), während mit einem W6 das assoziierte Attribut bestimmt wird (1 = Stärke, 2 = Geschicklichkeit, 3 = Konstitution, 4 = Intelligenz, 5 = Weisheit, 6 = Charisma). Notiere in diesem Fall die Ergebnisse und Platzierungen, da keine Karten als Repräsentanten dienen. Lass die Spieler dies sehen.





Der Aufstand
(CN, ST)

Traditionell: Überwältigende öffentliche Bewegung.

Umgekehrt: Niemals.

Wenn der Aufstand erscheint, arbeiten viele unterschiedliche Leute zusammen, um gegen die Unterdrückung anzukämpfen, wie z.B. die Schoanti von Flammenfurt, welche an der Seite der SC stehen.



Der Bär
(N, ST)

Traditionell: Grobe Kraft herrscht.

Umgekehrt: Niemals.

Der gewaltige, Stämme verschlingende Wurm Funkenschlund wird durch den Bären repräsentiert, ist er doch eine gnadenlose Kreatur roher Körperkraft.



Der Bergmensch
(CN, KO)

Traditionell: Eine von außen wirkende, körperliche Kraft.

Umgekehrt: Niemals.

Der Bergmensch repräsentiert den Leichenberg der Opfer der Blutschleierseuche, wie man ihn z.B. in der Abdeckergasse finden kann.



Die Burg
(NG, ST)

Traditionell: Unerschütterlich gegenüber Drohungen.

Umgekehrt: Die Versuchung ist stärker.

Die Rote Mantis hat ihr Hauptquartier unter dem Langacker-Komplex angelegt; ihr Tempel mag keine klassische Burg sein, ist aber ebenso gesichert.



DAS DÄMONENLICHT
(CB, GE)

Traditionell: Eine unmögliche Lage.
Umgekehrt: Ein Führer weist den Weg.
Das Dämonenlicht verweist auf die vielen schwierigen Situationen, welche die SC erwarten, aber auch auf teilweise unnötige Konfrontationen mit potentiellen Verbündeten.



DER FREMDE HÄNDLER
(N, IN)

Traditionell: Ein informativer Pakt.
Umgekehrt: Niemals.
Laori Vaus kann eine Brücke zwischen den Religionen so bilden, wie der Fremde Händler zwei Kulturen verbindet. Ein Pakt mit ihr kann viele Informationen verschaffen.



DAS DORNENGESTRÜPP
(RB, KO)

Traditionell: Uralte Siege wirken sich aus.
Umgekehrt: Altes Böses bedroht die Gegenwart.
Wie die misstrauischen Bewohner des Dornengestrüpps weben auch die Werratten von Korvosa ein komplexes Netz und hausen dort, wo Menschen sich nicht hin wagen.



DIE GEFLÜGELTE SCHLANGE
(RG, WE)

Traditionell: Wissen, wann man zuschlagen muss.
Umgekehrt: Den rechten Moment nicht erkennen.
Die Geflügelte Schlange wird oft als Drache interpretiert – in diesem Fall steht sie für den Drachen Belschallam.



DAS EINHORN
(CG, CH)

Traditionell: Was du suchst, soll dir gehören.
Umgekehrt: Freunden kann man nicht vertrauen.
Das Einhorn steht für die erfolgreiche Suche und den Sieg über eine der wichtigsten Verbündeten der Königin, Kayltanya von der Roten Mantis.



DIE GRILLE
(NG, GE)

Traditionell: Schnelligkeit und gutes Vorankommen.
Umgekehrt: Die Reise verläuft problematisch.
Die Grille steht für das Tempo und die Gewandtheit, welche bei den gefährlichen Verfolgungsjagden in Korvosa nötig sind – z.B. wenn man Trinia durch die Schindeln jagt.



DER ERDRUTSCH
(RB, GE)

Traditionell: Gnadenlose Katastrophe.
Umgekehrt: Katastrophe kann abgewendet werden.
Der Erdrutsch symbolisiert aufständische Massen, seien es Plünderer, Angehörige von Pilts Mob oder auch nur panische Bürger Korvosas.



DER HASENPRINZ
(CN, GE)

Traditionell: Launenhaftigkeit im Kampf.
Umgekehrt: Niemals.
Devargo mag der König der Spinnen sein, doch die brutale Launenhaftigkeit seines Lieblingsspieles Geierkralle spricht sicherlich den Hasenprinzen an.



DIE EULE
(N, WE)

Traditionell: Die Weisheit der Natur.
Umgekehrt: Niemals.
Die Eule wacht über die Welt ebenso, wie der Angekettete Geist Mithrodar über seine kleine Welt, die verfluchte Burg Narbwall, wacht.



DIE HEBAMME
(NG, WE)

Traditionell: Neues Leben oder neue Informationen.
Umgekehrt: Gefährliche Neuankömmlinge.
Die Hebamme bringt neues Leben auf die Welt, so wie die Nachtschwinge Ildervok durch die Wahl eines neuen Vikars neues Leben nach Narbwall bringen will.



DIE HOCHZEIT
(RN, CH)

Traditionell: Vereinigung von Personen oder Ideen.
Umgekehrt: Niemals.
Die Hochzeit symbolisiert mehr als nur die Vereinigung von Liebenden, sie steht auch für die Einheit von Togomor und dem Teufel, der von ihm Besitz ergriffen hat.



DER INQUISITOR
(RN, IN)

Traditionell: Unveränderliche Realität.
Umgekehrt: Niemals.
Die Arkonas beschäftigen eine Asura namens Senschiir als Folterknecht und so wie Der Inquisitor Antworten erlangt, ist ihr dies mithilfe von Folterqualen möglich.



DER JAHRMARKT
(CN, WE)

Traditionell: Illusionen und falsche Träume.
Umgekehrt: Niemals.
Der wahnsinnige Tanz des Jahrmarktes und seine kakophone, aber wunderbare Musik symbolisieren die Gefahr und die Eleganz des Totentanzes auf Narbwall.



DER JONGLEUR
(CG, GE)

Traditionell: Das Schicksal ist dir hold.
Umgekehrt: Das Schicksal ist dir nicht hold.
Oft muss man mehrere Rollen zugleich ausfüllen; der Jongleur repräsentiert solche Umstände, insbesondere das Potential von Kämpfen während Verfolgungsjagden.



DIE KÖNIGINMUTTER
(RN, WE)

Traditionell: Wissen durch Treue.
Umgekehrt: Niemals.
Die Teufelin Nihil ist der einzige weibliche Geistanker auf Narbwall, auch wenn sie eine ungewöhnliche Königinmutter abgibt.



DIE KRÄHEN
(NB, GE)

Traditionell: Raub von geliebten Menschen oder Gegenständen.
Umgekehrt: Ein Diebstahl kann vereitelt werden.
Die Derro Vreeg raubt schon lange von Korvosas Toten, sei es, dass sie ihnen die Würde oder Grabbeigaben stiehlt, sodass sie durch die Krähen symbolisiert wird.



DIE KRANKHEIT
(NB, KO)

Traditionell: Erkrankung des Leibes oder der Seele.
Umgekehrt: Große Gesundheit inmitten einer Epidemie.
Die Krankheit kündigt die Blutschleierseuche an, ist aber insbesondere an die Zustände im Hospiz der Gesegneten Jungfer gebunden.



DIE KURTISANE
(CN, CH)

Traditionell: Politische Intrigen.
Umgekehrt: Niemals.
Die Kurtisane symbolisiert Sabina Merrin, die Geliebte und Leibwächterin Königin Ileosas.



DER LEERE THRON
(RG, CH)

Traditionell: Aus Verlust erwächst Gutes.
Umgekehrt: Aus Verlust erwächst Schlechtes.
Der Leere Thron repräsentiert den Scharlachroten Thron, da Königin Ileosa nicht die wahre Herrscherin Korvosas, sondern vielmehr die größte Gefahr für die Stadt ist.



DER LÜGNER
(CB, CH)

Traditionell: Verräterische Liebe.
Umgekehrt: Beginn einer neuen Beziehung.
Der Teufel Sermignatto manipuliert die Wahrheit in höchstem Umfang. Der Lügner zeichnet seine Rolle im letzten Kapitel der Kampagne vor.



DER MESSINGZWERG
(RN, KO)

Traditionell: Unverwundbarkeit.
Umgekehrt: Niemals.
Der Messingzwerg liebt Rauch und Chaos, so wie es auch die Elfe Jolistina tut – allerdings sind deren Rauchbomben weitaus gefährlicher.



DIE PRÜGEL
(NB, ST)

Traditionell: Angriff von allen Seiten.
Umgekehrt: Verborgene Stärke.
Die Prügel symbolisieren zwei der Unterführer der Grauen Jungfern: die Kerkermeisterin Tischarue und die stellvertretende Befehlshaberin Kordaitra.



DER NARR
(NB, IN)

Traditionell: Dummheit und Gier.
Umgekehrt: Schlau vorgetäuschte Dummheit.
Blutschwein ist kein Spiel, sondern im Grunde Blutsport und eine närrische, brutale Freizeitbeschäftigung, die sich ein Narr erdacht hat.



DER RAKSCHASA
(RB, IN)

Traditionell: Herrschaft und Gedankenkontrolle.
Umgekehrt: Abschütteln der Sklaverei.
Von den 54 Turmkarten symbolisiert keine einen Aspekt von Korvosas Nöten besser, passt sie doch bestens zu Bahors wahrem Wesen.



DER PALADIN
(RG, ST)

Traditionell: Gegnern standhalten.
Umgekehrt: Tollkühnes Standhalten.
Der Barbar Krojun Isst-Was-Er-Tötet mag kein heiliger Krieger sein, stellt sich seinen Gegnern aber wie Der Paladin.



DER SCHERZ
(CG, IN)

Traditionell: Durch Handwerkskönnen überwundene Gefahr.
Umgekehrt: Reingefallen ...
Pilts Swastel sieht sich selbst zwar als Kaiser von Alt-Korvosa, ist in Wahrheit aber die Verkörperung eines viel zu weit getriebenen Betruges.



DER PFAU
(N, GE)

Traditionell: Plötzlicher Persönlichkeitswandel.
Umgekehrt: Niemals.
Verik Vancaskerkin wendet sein Fähnchen so wie der Pfau sein Rad schlägt, doch wem ist er wirklich treu?



DER SCHLANGENBISS
(CB, IN)

Traditionell: Giftige Kräfte oder Ideen.
Umgekehrt: Geistessprünge oder Entdeckungen.
Die Assassinen der Roten Mantis und das exotische Gift namens Narrenlepra verkörpern den Schlangenbiss.



DIE POSAUNE
(RG, KO)

Traditionell: Verkündung von Macht.
Umgekehrt: Macht zum Zwecke der Macht.
Doktor Davaulus ist ein gutes Beispiel dafür, dass nicht jeder Fall verliehener Macht dem höheren Guten dient.



DER SCHLOSSER
(RN, GE)

Traditionell: Schlüssel zu einem neuen Schicksal.
Umgekehrt: Niemals.
Gaedren Lamm ist letztendlich derjenige, welcher die Weichen für Ileosas Ende setzt, da wegen ihm die künftigen Helden Korvosas zusammenkommen.



DIE SCHMIEDE
(RN, ST)

Traditionell: Stärke durch Vielseitigkeit.
Umgekehrt: Niemals.
Die Schmiede symbolisiert das Trainingslager der Grauen Jungfern unter dem Langacker-Komplex, wo neue Rekruten ausgebildet und zu Grauen Jungfern gemacht werden.



DAS THEATER
(NG, CH)

Traditionell: Wahre Prophezeiung.
Umgekehrt: Unzuverlässige Prophezeiung.
Das Theater symbolisiert den gewaltigen Teufelsfisch Beirawasch, welcher sich den Boggards gegenüber als Gott ausgibt.



DIE SONNENFINSTERNIS
(RB, WE)

Traditionell: Selbstzweifel.
Umgekehrt: Unvorhergesehenes Können.
Die Sonnenfinsternis symbolisiert den finsteren Triumph des Geistes über den Körper, wie etwa im Fall der endlosen Existenz des Halb-Leichnams Zev Ravenka.



DER TYRANN
(RB, CH)

Traditionell: Väterlicher Einfluss führt zu Leid.
Umgekehrt: Finsterer Einfluss wird gebrochen.
Der Tyrann symbolisiert Königin Ileosa, insbesondere ihre Inkarnation als grausame Königin, welche vom Geist des Blauen Drachen Kazavon gestärkt wird.



DIE STUMME VETTEL
(NB, WE)

Traditionell: Blutpakte und dunkle Geheimnisse.
Umgekehrt: Ewige Treue.
So wie die Stumme Vettel Pakte schmiedet, ist die Nachtvettel Malatrotha einen unsicheren Pakt mit Mithrodar eingegangen, dem Angeketteten Geist von Narbwall.



DER ÜBERLEBENDE
(NG, KO)

Traditionell: Wiedergeburt durch Mühen.
Umgekehrt: Tragische Neuigkeiten oder tiefgreifender Verlust.
Der Überlebende symbolisiert die Wiedergeburt – aber auch die furchtbare Rückkehr der Edlen Andaisin von den Toten als Tochter Urgathoas.



DER TANZ
(RG, GE)

Traditionell: Harmonie.
Umgekehrt: Gefährliche Fehltritte.
Die unheimliche Eleganz der huschenden Spinne oder des langgliedrigen Atterkopp Zwitscherknack erinnern an die Leichtfüßigkeit des Tanzes.



DIE VERBORGENE WAHRHEIT
(RG, IN)

Traditionell: Mehr als das Offensichtliche erkennen.
Umgekehrt: Ein gefährliches Geheimnis.
Die Arkonas verfügen über viele Geheimnisse und unter den Rakschasas von Korvosa ist Vimanda wahrscheinlich die erste, welche sich verrät.



DER TEUFEL
(RB, ST)

Traditionell: Viele Verluste durch Katastrophe.
Umgekehrt: Errettung aus der Not.
Der Teufel verschlingt die Hoffnung so, wie die Dornenmutter unter dem Langacker-Komplex den Rekruten der Grauen Jungfern alle Hoffnung raubt.



DER VERLORENE
(CB, WE)

Traditionell: Identitätsverlust.
Umgekehrt: Geistige Klarheit.
Die gequälte Seele hat mehr als nur ihre Identität verloren – auch ihre Menschlichkeit und ihre Seele sind verloren.



DER VERRAT
(NB, CH)

Traditionell: Egoismus führt zum Untergang.
Umgekehrt: Edles Selbstopfer.
Diese Karte repräsentiert Sabinas letztendlichen Verrat an den Grauen Jungfern, indem sie mit Hilfe der SC den Schwarzen Drachen Zarmangarof tötet.



DER WEITE HIMMEL
(CG, ST)

Traditionell: Freiheit von Ketten.
Umgekehrt: Neue Fesseln ersetzen die alten.
Der Weite Himmel deutet die Prüfung der Totems an, wenn die SC sich einer kraftraubenden Aufgabe unter der gnadenlosen Sonne der Aschlande stellen müssen.



DIE VISION
(CN, IN)

Traditionell: Arkanes Wissen.
Umgekehrt: Niemals.
Die Vision schlägt in vielerlei Weise zu – im Fall des armen Salvator Schrei haben Visionen aus dem Jenseits einen talentierten Verstand zerschmettert.



DER WIRBELSTURM
(CB, ST)

Traditionell: Turbulente, böse Pläne.
Umgekehrt: Erneuerung nach einer Prüfung.
Die überwältigende Macht des Wirbelsturms spricht von der Konfrontation der SC mit den Tentakeln des Haveros.



DER VORARBEITER
(N, KO)

Traditionell: Antreibender äußerer Druck.
Umgekehrt: Niemals.
Der Vorarbeiter ist quasi ein Produkt der Gesellschaft, so wie Vendra Loaggri das Resultat der verzweifelten Hoffnung einer erkrankten Gemeinschaft auf einen Retter ist.



DER WIRT
(CG, WE)

Traditionell: Freundschaft und Kameradschaft.
Umgekehrt: Keine Zuflucht.
Einst gehörte Castothran zu den größten Anführern auf Narbwall, doch nun ist seine Beziehung zum Angeketteten Geist nur eine Variante des Wirts.



DAS WACHSFIGUREN-KABINETT
(CB, KO)

Traditionell: Hilflosigkeit und Entropie.
Umgekehrt: Massenhafte Energie.
Hilflosigkeit ist ein Gefühl, welches der grausame Nekromant Rolth Lamm gern in seinen armen Opfern erzeugt.



DIE WÜSTE
(CG, KO)

Traditionell: Eine öde Kluft durchqueren.
Umgekehrt: Ein Durchgang ohne Hoffnung.
Die Wüste scheint nichts mit einem Fluss gemeinsam zu haben, symbolisiert aber trostlose Reisen, wie die letzte Fahrt der *Beutefänger* flussaufwärts.



DER WANDERER
(NG, IN)

Traditionell: Ausgestoßene erweisen sich als würdig.
Umgekehrt: Unfähigkeit, Werte zu erkennen.
Der Wanderer verkörpert die Dualität von Heim und Körper, so wie Sivit aus der Hölle angereist ist und einen zugleich tierhaften und menschlichen Leib besitzt.



DER ZWILLING
(N, CH)

Traditionell: Dualität von Sinn und Zweck.
Umgekehrt: Niemals.
Der Ifrit Yzahnum entspricht dem Zwilling – als falscher Held Trifaccia behauptet er, dem Volk Korvosas zu dienen, während seine Treue in Wahrheit der bösen Königin gehört.

TURMPUNKTE

Die SC können Turmpunkte als Freie Aktion ausgeben. Solange ein SC über genug Punkte verfügt, gibt es keine Einschränkung, wie viele Punkte er in einer Runde ausgeben kann. Sobald die Turmdeutung eines Kapitels endet, informiere die Spieler darüber, über wie viele Turmpunkte jeder ihrer Charaktere für das restliche Kapitel verfügt.

Die Karten der Auswahl, die Rollenkarten, spielen weitere Rollen in jedem Kapitel. Der zusätzliche Vorteil, den jede Karte verleiht, aktiviert sich automatisch für den SC des Spielers, welcher die Karte gezogen hat, und währt für die Dauer dieser Begegnung. Informiere die Spieler nicht über diese Vorteile, ehe die Begegnungen beginnen. Teile stattdessen mit Beginn der jeweiligen Begegnung dem fraglichen Spieler mit, über welchen Vorteil er verfügt.

Eine Stadt am Abgrund

Im 1. Kapitel bekommen es die SC mit zahlreichen Situationen zu tun, bei denen sie schnell zu Fuß oder flink mit den Händen sein müssen. Im Laufe des Kapitels kann ein Charakter seine Turmpunkte wie folgt aufwenden:

Ausweichbonus: Ein SC kann einen Turmpunkt ausgeben, um für eine Begegnung einen Ausweichbonus von +1 auf seine Rüstungsklasse zu erhalten. Er kann diese Option maximal drei Mal pro Begegnung nutzen, seine RK auf diese Weise zu erhöhen.

Erhöhung der Bewegungsrate: Ein SC kann einen Turmpunkt ausgeben, um seine Grundbewegungsrate für eine Begegnung um 3 m zu erhöhen.

Geschicklichkeitswürfe wiederholen: Ein SC kann einen Turmpunkt ausgeben, um einen Initiative-, Reflex-, Geschicklichkeits- oder durch Geschicklichkeit modifizierten Angriffswurf zu wiederholen. Der SC muss das neue Ergebnis behalten, selbst wenn es schlechter sein sollte als das alte.

Die Rollenkarte

Wenn ein Charakter, welcher eine der folgenden neun Karten während der Auswahl zieht, die passende Begegnung erreicht, erhält er einen Bonus von +2 auf alle geschicklichkeitsbasierenden Würfe und einen Ausweichbonus von +1 auf seine Rüstungsklasse.

Das Dämonenlicht: Kampf mit Stadtwachen.

Der Erdrutsch: Alle „Stadt in Aufruhr"-Ereignisse (Seite 29).

Die Grille: Nichtkampfbezogene Würfe bei Verfolgungen in den Schindeln (Seite 41).

Der Hasenprinz: Alle Geierkrallenkämpfe oder Kämpfe gegen den König der Spinnen (Seite 53).

Der Jongleur: Kampf während Verfolgungen in den Schindeln (Seite 41).

Die Krähen: Kampf mit Vreeg (Seite 64).

Der Pfau: Kampf mit Verik Vancaskerkin (Seite 47).

Der Schlosser: Kampf mit Gaedren Lamm (Seite 24).

Der Tanz: Kampf mit Zwitscherknack (Seite 57).

Mit einem Bein im Grab

Im 2. Kapitel bekommen die SC es mit Situationen zu tun, bei denen es auf Gesundheit und Entschlossenheit ankommt. Im Laufe des Kapitels kann ein Charakter seine Turmpunkte wie folgt aufwenden:

Konstitutionswürfe wiederholen: Ein SC kann einen Turmpunkt aufwenden, um einen Zähigkeits-, Stabilisierungs- oder anderen konstitutionsbasierenden Wurf zu wiederholen. Der SC muss das neue Ergebnis behalten, selbst wenn es schlechter sein sollte als das alte.

Schadensreduzierung: Ein SC kann einen Turmpunkt aufwenden, um SR 3/- für die Dauer der aktuellen Begegnung zu erhalten. Diese Fähigkeit ist nicht mit sich selbst kumulativ.

Schnelle Trefferpunkte-Erholung: Ein SC kann nach 1 Minute Rast einen Turmpunkt aufwenden, um eine Anzahl an Trefferpunkten in Höhe seiner Stufe und jeweils 1 Punkt Attributsschaden zurückzuerlangen (Attributsentzug ist davon nicht betroffen). Diese Fähigkeit kann ein Mal nach jeder Begegnung genutzt werden.

Rollenkarten

Wenn ein Charakter, welcher eine der folgenden neun Karten während der Auswahl zieht, die passende Begegnung erreicht, erhält er einen Bonus von +2 auf alle konstitutionsbasierenden Würfe und eine Anzahl temporärer Trefferpunkte in Höhe seiner doppelten Charakterstufe.

Der Bergmensch: Die Hungrigen Tüten (Seite 101).

Das Dornengestrüpp: Kampf mit Girrigz (Seite 95).

Die Krankheit: Das Krankenrevier (Seite 113).

Der Messingzwerg: Kampf mit Jolistina (Seite 104).

Die Posaune: Kampf mit Rainer Davaulus (Seite 116).

Der Überlebende: Kampf mit der Edlen Andaisin (Seite 126).

Der Vorarbeiter: Die Farbe des Todes (Seite 97).

Das Wachsfigurenkabinett: Kampf mit Rolth Lamm (Seite 120).

Die Wüste: Kampf mit Yvicca (Seite 90).

Flucht aus Alt-Korvosa

Im 3. Kapitel stehen die SC vor einige Situationen, welche logische Denkweise und Achtsamkeit für Einzelheiten erfordern. Im Laufe des Kapitels kann ein Charakter seine Turmpunkte wie folgt aufwenden:

Arkaner Zorn: Ein SC mit Stufen in einer zauberwirkenden Klasse mit Intelligenz als Schlüsselattribut kann einen Turmpunkt ausgeben, um die Macht eines von ihm gewirkten Klassenzaubers zu erhöhen. Der SG des Rettungswurfes gegen diesen Zauber steigt um 2, zudem erhält der SC einen Bonus von +4 auf Würfe auf die Zauberstufe, um Zauberresistenz zu überwinden, sowie einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe für diesen Zauber.

Geistesblitz: Ein SC kann einen Turmpunkt aufwenden, um einen Fertigkeitswurf für eine Fertigkeit abzulegen, in welcher er ungeübt ist und die normalerweise nur geübt genutzt werden darf. Er erhält einmalig einen Verständnisbonus von +5 auf diesen Fertigkeitswurf.

Intelligenzwürfe wiederholen: Ein SC kann einen Turmpunkt aufwenden, um einen intelligenzbasierenden Wurf

zu wiederholen. Der SC muss das neue Ergebnis behalten, selbst wenn es schlechter sein sollte als das alte.

Rollenkarten

Wenn ein Charakter, welcher eine der folgenden neun Karten während der Auswahl zieht, die passende Begegnung erreicht, erhält er einen Bonus von +2 auf alle intelligenzbasierenden Würfe. Ferner behandelt er beim Wirken von Zaubern seine effektive Zauberstufe um 1 höher, wenn er Zauber einer Klasse mit dem Schlüsselattribut Intelligenz wirkt.



Der Fremde Händler: Begegnungen mit Laori Vaus (Seite 147).

Der Inquisitor: Kampf mit Senschiir (Seite 185).

Der Narr: Blutschweinspiele (Seite 159).

Der Rakschasa: Begegnungen mit Bahor (Seite 163).

Der Scherz: Begegnungen mit Pilts Swastel (Seite 151).

Der Schlangenbiss: Kämpfe mit Assassinen der Roten Mantis (Seite 144).

Die Verborgene Wahrheit: Kampf mit Vimanda (Seite 177).

Die Vision: Begegnungen mit Salvator Schrei (Seite 158).

Der Wanderer: Kampf mit Sivit (Seite 179).

Die Asche der Vergangenheit

Im 4. Kapitel bestimmen Kraft und Muskelstärke oft das Schicksal der SC. Im Laufe des Kapitels kann ein Charakter seine Turmpunkte wie folgt aufwenden:

Brutaler Schlag: Ein SC kann einen Turmpunkt aufwenden, um für die Dauer eines Kampfes einen Bonus von +5 auf Schadenswürfe mit allen Nahkampf- und Natürlichen Waffen zu erhalten. Alternativ kann der SC die Härte eines Gegenstandes für 1 Runde ignorieren.

Muskelmacht: Ein SC kann einen Turmpunkt aufwenden, um hinsichtlich von Kampfmanöverwürfen für Ringkampf, geführten Waffen, dem Stemmen schwerer Gegenstände und um zu bestimmen, ob er von einem Monster verschlungen werden kann, als eine um eine Kategorie größere Kreatur behandelt zu werden. Diese Anpassung währt für eine Begegnung von maximal 10 Minuten.

Stärkewurf wiederholen: Ein SC kann einen Turmpunkt aufwenden, um einen stärkebasierenden Wurf zu wiederholen. Der SC muss das neue Ergebnis behalten, selbst wenn es schlechter sein sollte als das alte.

Rollenkarten

Wenn ein Charakter, welcher eine der folgenden neun Karten während der Auswahl zieht, die passende Begegnung erreicht, erhält er einen Bonus von +2 auf alle stärkebasierenden Würfe und einen weiteren Bonus von +4 auf Kampfmanöverwürfe für Ringen und Stärkewürfe, um Gegenstände zu zerschmettern.

Der Aufstand: Kämpfe während der Verteidigung von Flammenfurt (Seite 230).

Der Bär: Kampf gegen Funkelschlund (Seite 224).

Die Burg: Kampf gegen Zinnober oder Korinatu (Seite 239 oder 245).

Der Paladin: Alle Konflikte mit dem Schoanti-Krieger Krojun (Seite 202).

Die Prügel: Kämpfe mit Tischarue oder Kordaitra (Seite 248 oder 251).

Die Schmiede: Jeder Kampf im Trainingsraum der Jungfern (Seite 249).

Der Teufel: Kampf gegen die Dornenmutter (Seite 245).

Der Weite Himmel: Die Prüfung des Totems, einschließlich dem Kampf gegen die Landhaie (Seite 228).

Der Wirbelsturm: Kampf gegen den Havero (Seite 211).

Die Skelette von Narbwall

Im 5. Kapitel sind Glaube, Wahrnehmung und Willenskraft gefordert. Im Laufe des Kapitels kann ein Charakter seine Turmpunkte wie folgt aufwenden:

Göttlicher Zorn: Ein SC mit Stufen in einer zauberwirkenden Klasse mit Weisheit als Schlüsselattribut kann einen Turmpunkt ausgeben, um die Macht eines von ihm gewirkten Klassenzaubers zu erhöhen. Der SG des Rettungswurfes gegen diesen Zauber steigt um 2, zudem erhält der SC einen Bonus von +4 auf Würfe auf die Zauberstufe, um Zauberresistenz zu überwinden, sowie einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe für diesen Zauber.

Mächtiges Fokussieren: Ein SC kann einen Turmpunkt ausgeben, um seine fokussierte Energie zu verstärken. Seine effektive Stufe hinsichtlich der Effekte von Energie fokussieren steigt um 2, ebenso steigt der SG des Rettungswurfs gegen diese Effekte. Derart verstärktes Energie fokussieren verbraucht keine seiner täglichen Anwendungen dieser Fähigkeit.

Weisheitswürfe wiederholen: Ein SC kann einen Turmpunkt aufwenden, um einen weisheitsbasierenden oder Willenswurf zu wiederholen. Der SC muss das neue Ergebnis behalten, selbst wenn es schlechter sein sollte als das alte.

Rollenkarten

Wenn ein Charakter, welcher eine der folgenden neun Karten während der Auswahl zieht, die passende Begegnung erreicht, erhält er einen Bonus von +2 auf alle weisheitsbasierenden Würfe. Ferner behandelt er beim Wirken von Zaubern seine effektive Zauberstufe um 1 höher, wenn er Zauber einer Klasse mit dem Schlüsselattribut Weisheit wirkt.

Die Eule: Kampf mit Mithrodar (Seite 302).

Die Geflügelte Schlange: Kampf mit Belschallam (Seite 288).

Die Hebamme: Kampf mit Ildervok (Seite 326).

Der Jahrmarkt: Kampf mit dem Totentanz (Seite 295).

Die Königinmutter: Kampf mit Nihil (Seite 310).

Die Sonnenfinsternis: Kampf mit Bischof Zev Ravenka (Seite 322).
Die Stumme Vettel: Kampf mit Malatrotha (Seite 302).
Der Verlorene: Kampf mit Kleestadt (Seite 328).
Der Wirt: Kampf mit Castothran (Seite 307).

Die Drachenzahnkrone

Im 6. Kapitel können Anführerfähigkeit, Diplomatie und Redegewandtheit über Leben und Tod entscheiden. Im Laufe des Kapitels kann ein Charakter seine Turmpunkte wie folgt aufwenden:

Charismawürfe wiederholen: Ein SC kann einen Turmpunkt aufwenden, um einen charismabasierenden Wurf zu wiederholen. Der SC muss das neue Ergebnis behalten, selbst wenn es schlechter sein sollte als das alte.

Macht des Schicksals: Ein SC kann einen Turmpunkt als Augenblickliche Aktion aufwenden, um den SL zum Wiederholen eines Wurfes mit einem W20 zu zwingen. Der SL muss das neue Ergebnis behalten, selbst wenn es schlechter sein sollte als das alte.

Mentaler Zorn: Ein SC mit Stufen in einer zauberwirkenden Klasse mit Charisma als Schlüsselattribut kann einen Turmpunkt ausgeben, um die Macht eines von ihm gewirkten Klassenzaubers zu erhöhen. Der SG des Rettungswurfs gegen diesen Zauber steigt um 2, zudem erhält der SC einen Bonus von +4 auf Würfe auf die Zauberstufe, um Zauberresistenz zu überwinden, sowie einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe für diesen Zauber.

Rollenkarten

Wenn ein Charakter, welcher eine der folgenden neun Karten während der Auswahl zieht, die passende Begegnung erreicht, erhält einen Bonus von +2 auf alle charismabasierenden Würfe. Ferner behandelt er beim Wirken von Zaubern seine effektive Zauberstufe um 1 höher, wenn er Zauber einer Klasse mit Schlüsselattribut Charisma wirkt.

Das Einhorn: Kampf gegen Kaytanya (Seite 370).
Die Hochzeit: Kampf gegen Togomor (Seite 357).
Die Kurtisane: Kampf gegen Sabina Merrin (Seite 341)
Der Leere Thron: Kampf gegen eine Falsche Ileosa (Seiten 362 und 388).
Der Lügner: Kampf gegen Sermignatto (Seite 367).
Das Theater: Kampf gegen Beirawasch (Seite 381).
Der Tyrann: Kampf gegen Königin Ileosa (Seite 388).
Der Verrat: Kampf gegen Zarmangarof (Seite 341).
Der Zwilling: Kampf gegen Yzahnum (Seite 338).

Schicksalsturmkarten

Gegen Ende des Abenteuerpfades haben die SC Gelegenheit, *Zellaras Turmkarten* in *Schicksalsturmkarten* zu verwandeln. In diesem Fall kann jeder SC bis zu vier Karten ziehen. Auch wenn die Wahrscheinlichkeit unschöner oder katastrophaler Folgen besteht, sorgt die Präsenz der verbündeten Geister für einen Vorteil bei den SC: Sollte ein SC eine unerwünschte Karte ziehen, kann er einen Turmpunkt aufwenden, um diese Karte abzulegen und eine neue zu ziehen. Dies wirkt sich nicht auf die Gesamtanzahl an Karten aus, welche ein SC ziehen kann. Wenn ein neuer Spieler Karten zieht, werden alle Karten, welche der letzte Spieler gezogen oder abgelegt hat, wieder ins Deck gemischt. Sobald alle SC die gewünschte Anzahl an Karten gezogen haben, verlieren die *Turmkarten* ihre Magie.

Du findest die vollständigen Regeln für *Schicksalsturmkarten* im *Almanach der Verlorenen Schätze*. Im Rahmen dieses Abenteuerpfades haben die Karten aber abweichende Ergebnisse – diese Karten können die Umgebung nicht betreffen und liefern nur dem SC Vor- und Nachteile, welcher die Karten zieht. Wenn ein SC eine Karte zieht, richte dich nach folgender Liste:

Der Aufstand: Beim Ziehen dieser Karte erscheinen 3W6 laute, zu Unfällen neigende Bürgerliche der 1. Stufe, um dem Charakter zu dienen. Werden diese Anhänger getötet, erleidet der Charakter die üblichen Mali auf seinen Anführenwert. Die Kenntnis über Misshandlungen oder Todesfälle unter diesen Anhängern verbreitet sich rasch und weit mit Folgen, welche der SL festlegt.

Der Bär: Der Charakter erhält die Verderbnis Lykanthropie (siehe *ABR IX*).

Der Bergmensch: Der Charakter wächst um eine Größenkategorie; seine Ausrüstung wächst nicht mit.

Die Burg: Der SC erhält eine persönliche Halbebene (wie ein dauerhaftes *Halbebene erschaffen*[ABR]).

Der Erdrutsch: Der Charakter wird eingekerkert – entweder mittels *Einkerkerung* oder durch ein mächtiges Wesen.

Die Eule: Diese Karte verleiht dem Charakter einmalig die Fähigkeit, ein Ziel 1 Minute lang auszuspähen. Das Ziel bemerkt dies aber. Sollte der SC Ileosa ausspähen wollen, so wird der Effekt nicht auf eine Falsche Ileosa umgelenkt, sondern enthüllt die echte Ileosa.



DER FREMDE HÄNDLER

Das Dämonenlicht: Der Körper des Charakters wird aufgelöst. Nur seine Gegenstände und ein leuchtender Edelstein mit seiner Seele bleiben zurück. Der Edelstein ist 2.500 GM x Stufe des Charakters wert. Um ihn ins Leben zurück zu holen, werden *Auferstehung, Wahre Auferstehung, Wunder* oder *Wunsch* benötigt, dies zerstört den Edelstein.

Das Dornengestrüpp: Der Charakter kann ein Mal am Tag einer Pflanze eine Frage stellen (wie *Mit Pflanzen sprechen*). Die Anwendung dieser Fähigkeit beunruhigt die Pflanzen der Umgebung jedoch, sodass 1W4+2 Modernde Schlurfer mit der Schablone für Infernalische Kreaturen unabhängig vom Gelände aus dem Boden brechen und den Charakter angreifen.

Das Einhorn: Die Karte verleiht dem SC die Fähigkeit, eine vergangene Entscheidung oder Tat zu revidieren. Die Realität wird neu geformt, was Kreaturen ins Leben zurückholen oder den Verlauf der Geschichte verändern kann, je nachdem was der Charakter getan hat und wie er lieber gehandelt hätte. Der Spieler entscheidet, in welcher Situation er gern anders gehandelt hätte und der SL bestimmt, wie sich dadurch die Realität verändert. Die Veränderung betrifft in erster Linie den SC, andere dagegen aber möglichst kaum.

Der Fremde Händler: Der Fremde Händler erscheint und bietet dem SC jeden begehrten Schatz an, verlangt aber Lebensjahre des SC als Bezahlung. Stimmt der SC zu, altert er um eine oder mehrere Alterskategorien (*GRW*, S. 169) und erleidet alle damit verbundenen Mali, erhält aber keine Boni. Pro Alterskategorie erhält er 20.000 GM Kredit zum Einkauf beim Fremden Händler; nicht genutzter Kredit geht verloren. Nach Abschluss des Geschäftes verschwindet der Fremde Händler. Die verlorene Lebenszeit kann nur durch göttliche Intervention zurückerlangt werden. Der Fremde Händler handelt mit niemanden, der nicht an Altersschwäche sterben kann.

Die Geflügelte Schlange: Der Charakter erhält einen *Wunsch*. Der SL bestimmt, was mit diesem erreicht werden kann und was nicht.

Die Grille: Wenn ein SC diese Karte zieht, kann er bis zu 3 weitere Karten ziehen. Diese wirken alle auf ihn, ferner erhöht sich seine Bewegungsrate am Boden pro zusätzlich gezogener Karte um 3 m.

Der Hasenprinz: Alle Angriffe des SC und alle gegen den SC erfolgenden Angriffe, welche eine Kritische Bedrohung ergeben, werden automatisch bestätigt.

Die Hebamme: Der Charakter erhält genau genug Erfahrungspunkte, um auf die nächste Stufe aufzusteigen.

Die Hochzeit: Ein gutaussehender Elementargeist des vom SC bevorzugten Geschlechts erscheint und macht dem SC einen Antrag. Sollte der SC akzeptieren, muss er binnen Wochenfrist eine grandiose Zeremonie organisieren und diesem Externaren fortan treu sein. Sollte der SC ablehnen oder sein Ehegelübde brechen, kehrt der Elementargeist mit gebrochenem Herzen auf seine Heimatebene zurück, wo der dortige Elementare Herrscherhof erzürnt reagiert. Persönlichkeit, Handlungen und eventuelle Rache des Elementargeistes werden vom SL bestimmt.

Der Inquisitor: Diese Karte verleiht dem SC die einmalig Fähigkeit, eine beliebige andere Kreatur zum wahrheitsgemäßen Beantworten einer Frage zu zwingen. Die Karte verleiht der befragten Kreatur keine besonderen Erkenntnisse, weiß sie nichts zum fraglichen Thema, informiert sie den Charakter darüber und dieser Effekt ist verschwendet.

Der Jahrmarkt: Wird diese Karte gezogen, wird sie beiseite gelegt und der SL zieht neun Karten. Diese werden den Benutzer gezeigt und dann zufällig wie bei einem Hütchenspiel ausgelegt. Der SC wählt eine der Karten und erhält die üblichen Effekte.

Der Jongleur: Der SC erhält einen Bonus von +2 auf zwei Attributswerte seiner Wahl, muss sie dann aber austauschen.

Die Königinmutter: Wenn der Charakter diese Karte zieht, erscheint ein Formianer-Myrmarch MHB IV und schwört dem SC die Treue – diese Kreatur kann den SC und seine ganze Gruppe mit seiner besonderen Fähigkeit Schwarm ermutigen betreffen.

Die Krähen: Der Charakter muss sich zwischen seinem wertvollsten Gegenstand und einem wichtigen Verbündeten nach Wahl des SL entscheiden. Was er nicht wählt, wird zerstört oder getötet und kann mit den Mitteln der Sterblichen nicht wiederhergestellt werden.

Die Krankheit: Der SC erkrankt unheilbar an Blutschleier – diese Variante der Krankheit kann nur mittels *Wunder* oder *Wunsch* geheilt werden.

Die Kurtisane Der Lieblingsgegenstand des SC – am besten eine magische Waffe – wird intelligent. Generiere die Fähigkeiten des Gegenstandes zufällig nach den Regeln im *Grundregelwerk* (S. 532). Sollte der Charakter aber *Seristial* führen, so zieht er stattdessen drei Karten und wählt aus, welche wirken soll, während die übrigen abgelegt werden.

Der Leere Thron: Der Charakter verspürt den Drang, auf dem Scharlachroten Thron Platz zu nehmen, wird jedoch nicht dazu gezwungen. Sollte der SC dem Drang nachkommen, verzerrt sich die Realität und jeder außer dem SC selbst erinnert sich fortan daran, dass dieser schon immer dem korvoser Adel angehört hat. Der SC weiß, dass ihn ein Herrenhaus in Korvosa samt Dienerschaft sowie ein Erbe in Höhe von 15.000 GM erwartet. Lage und Aussehen des Herrenhauses und Namen der Diener sind Sache des SL. Der SC kann das Erbe für den Erwerb von Gegenstände aus dem *Ausrüstungskompendium* ausgeben (der SL hat aber das letzte Wort).

Der Lügner: Der magische Lieblingsgegenstand des Charakters ist plötzlich verflucht; würfle den Fluch auf Tabelle 15-27 im *Grundregelwerk* (S. 535) aus.

Der Messingzwerg: Der Charakter wird gegen eine Energieart seiner Wahl immun, erhält zugleich aber auch Empfindlichkeit gegen eine weitere Energieart nach Wahl des SL.

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

Der Paladin: Dem SC wird ein *Heiliger Rächer* verliehen. Sollte der fragliche Charakter gegenwärtig *Serstial* führen, so erhält er stattdessen einen dauerhaften Anstieg von +2 bei einem Attrbutswert seiner Wahl.

Der Pfau: Die Haut des Charakters verhärtet und wird kantig und steinartig. Er erhält einen dauerhaften Bonus von +2 auf seine Natürliche Rüstung, erleidet aber zugleich einen Malus von -2 auf seine Geschicklichkeit.

Die Posaune: Diese Karte verleiht dem SC einmalig die Fähigkeit, ein Mal am Tag einen Externar seiner Gesinnung herbeizuzaubern. Der HG des Externaren darf dabei die Anzahl der TW des SC nicht übersteigen. Der Externar dient dem SC für eine Anzahl von Runden in Höhe der Stufe des SC.

Die Prügel: Im Kampf wird der Charakter stets als auf dem Falschen Fuß betroffen behandelt.

Der Rakschasa: Der Charakter erhält ein „Geschenk" von Bahor, dessen Art davon abhängt, wie der Rakschasa zum SC steht. Bei guten Beziehungen erhält der SC die Fähigkeit ein Mal pro Woche als zauberähnliche Fähigkeit einen Rakschasa herbeizaubern zu können (wie *Monster herbeizaubern VIII*, ZS gleich Charakterstufe des SC). Bei schlechten Beziehungen (oder falls der SC Bahor nie getroffen hat) schickt der Patriarch der Arkona einen Tataka-Rakschasa [MHB III], welcher den SC innerhalb der nächsten 24 Stunden zu ermorden versucht. Sollte Bahor tot sein, so verwandeln sich die Hände des SC, dass die Daumen auf den entgegengesetzten Seiten erscheinen und die Finger sich fortan nach außen biegen – der SC erhält dauerhaft SR 5/Stichschaden, aber keine weiteren Vorteile.

Der Scherz: Der Charakter wählt einen anderen SC. Der SL zieht sodann drei neue Karten und präsentiert sie. Der gewählte SC muss eine dieser Karten auswählen und erhält sofort die Effekte der Karte. Der ursprüngliche Charakter wählt eine der beiden übrigen Karten und erhält deren Effekte. Die letzte Karte wird abgelegt.

Der Schlangenbiss: Wer den Charakter berührt, muss einen Zähigkeitswurf ablegen, um nicht mit Grünblut-Öl vergiftet zu werden; der SG des Rettungswurfs beträgt 10 + TW des Charakters + sein KO-Modifikator. Dieser Gifteffekt betrifft auch solche, die dem SC helfen oder mittels Magie heilen wollen. Er kann nicht absichtlich mittels Berührungsangriffen übertragen werden.

Der Schlosser: Diese Karte verleiht einmalig die Fähigkeit, eine Tür, ein Schloss, eine Fessel oder eine andere verschlossene Barriere zu öffnen. Dies umfasst auch magische Tore oder Portale mit bestimmten Aktivierungsbedingungen. Wenn der Charakter die Versunkene Königin erreicht, weiß er intuitiv, dass er mit dieser Fähigkeit die Beschränkungen zum Teleportieren in die Pyramide oder aus ihr hinaus für 24 Stunden aufheben kann.

Die Schmiede: Der SC muss eine seiner Waffen oder Rüstungen wählen. Diese wird zu einer anderen Waffe oder Rüstung von gleichem oder geringerem GM-Wert umgeschmiedet. Ein eventueller Überschuss geht verloren.

Die Sonnenfinsternis: Während der Zeit von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang wird der Charakter so behandelt, als wäre er um 1 Stufe niedriger. Sollte er über mehrere Klassen verfügen, muss er festlegen, welche seiner Klassen hiervon betroffen ist.

Die Stumme Vettel: Der Charakter wird dauerhaft Blind, Stumm oder Taub (nach Wahl des Spielers); dieses Leiden kann nur mittels *Wunder*, *Wunsch* oder stärkerem geheilt werden.

Der Tanz: Fortan würfelt der Charakter bei der Initiative zwei Mal und nutzt das Ergebnis seiner Wahl.

Der Teufel: Lorthact der Auftrenner und heimlicher Herrscher der Acadamae fällt der Charakter auf und er beginnt dessen Zerstörung zu planen. Ein Höllenfeuerteufel [MHB II] schwört in der Versunkenen Königin Ileosa die Treue; sollte der SC dem Teufel begegnen, teilt dieser ihm mit, dass Lorthact ihn im Auge habe. Nach Ende der Kampagne könnte Lorthact persönlich am Ende des SC arbeiten; du findest seine Spielwerte im *Almanach der Monster Golarions*.



DER HASENPRINZ

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

Der Tyrann: Der Charakter erkennt, dass er seine Seele auf Kazavon eingestimmt hat. Er kennt intuitiv den Standort des nächsten Relikts des Blauen Drachen (in diesem Fall der *Drachenzahnkrone*) und ist gegen alle offensiven Effekte dieser Relikte immun. Ferner wird er immun gegen alle geistesbeeinflussenden Effekte, welche von einer Kreatur ausgehen, die gegenwärtig eines von Kazavons Relikten trägt oder benutzt.

Der Überlebende: Wenn der Charakter das nächste Mal auf negative Trefferpunkte reduziert wird (selbst wenn es ihn töten würde), wird er sofort auf seine volle TP-Anzahl zurückgebracht. Sollte er von einem Effekt betroffen werden, welcher ihn tötet, ohne TP-Schaden zuzufügen (z.B. mittels *Tödliches Phantom*), so tötet ihn der Effekt nicht und erlangt er seine vollen Trefferpunkte zurück. Sollte er durch schädigende Umwelteffekte getötet werden, z.B. einen Lavastrom oder Teleportation auf eine gefährliche Ebene, wird er an seinen letzten sicheren Aufenthaltsort transportiert und dort auf seine volle TP-Anzahl zurückgebracht.

Die Verborgene Wahrheit: Diese Karte verleiht dem SC einmalig die Fähigkeit, als Freie Aktion einen allwissenden Geist anzurufen, um die Antwort auf eine Frage oder ein Rätsel zu lösen.

Der Verlorene: Der SC kann in der Klasse, in welcher er gegenwärtig die meisten Klassenstufen besitzt, keine weitere Stufe mehr erhalten. Dieser Effekt kann umgangen werden, indem der Charakter getötet und ins Leben zurückgeholt wird, allerdings wird er das nächste Mal, wenn er ins Leben zurückgeholt wird, von *Wiedergeburt* betroffen, egal welcher Zauber oder Effekt verwendet wurde.

Der Verrat: Der Tiergefährte, Vertraute, das Reittier oder der Gefolgsmann des Charakters wird für immer Feindselig. Sollte der Charakter über keinen solchen Begleiter verfügen, aber eine starke Bindung zu einem wichtigen NSC wie Vencarlo, Cressida oder Trinia aufgebaut hat, verrät dieser NSC den SC und kann auf dem Höhepunkt des Abenteuerpfades an Ileosas Seite gefunden werden.

Die Vision: Der SC erhält zwei Visionen und das Wissen, dass nur eine davon wahr ist. Er weiß nicht, welche. Der SL bestimmt die Einzelheiten dieser Visionen. Es könnte sich um Visionen vergangener, gegenwärtiger oder zukünftiger Ereignisse, kryptische Vorzeichen oder gänzlich Erdachtes handeln.

Der Vorarbeiter: Wenn der Charakter diese Karte zieht, hat er die Vision eines wunderschönen Geistes. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes oder Geschichte) gegen SG 35 erkennt er die Runenherrscherin Sorschen. Der Geist informiert den SC, dass Ileosa ihr Vermächtnis zerstören will und befiehlt ihm, Ileosa binnen 7 Tagen zu besiegen. Sollte dies nicht innerhalb von 7 Tagen gelingen, ist Sorschen alles andere als erfreut, und der SC erhält eine negative Stufe, welche nicht entfernt werden kann. Eine weitere negative Stufe fällt mit jeder weiteren Woche an, welche verstreicht, ohne dass Ileosa besiegt wird. Sollte der SC durch die angesammelten negativen Stufen zu Tode kommen, wird er zu einem Todesalb. Sobald Ileosa besiegt ist, verschwinden diese angesammelten negativen Stufen und der Charakter erhält einen dauerhaften Bonus von +2 auf seinen Charismawert.

Das Wachsfigurenkabinett: Bei Ziehen dieser Karte erscheinen innerhalb von 30 km Radius 1W6 exakte Duplikate des Charakters. Die Gesinnung und Ziele dieser Duplikate stehen in völligem Widerspruch zu Gesinnung und Zielen des SC. Wenigstens ein Duplikat erreicht vor den SC die Versunkene Königin, um sich Ileosa anzuschließen.

Der Wanderer: Ein nichtmagischer Gegenstand des Charakters nach Wahl des SL wird zu einem magischen Gegenstand im Wert von 20.000 GM nach Wahl des SL.

Der Weite Himmel: Der Charakter kann ein Mal am Tag für 1 Runde einen Bonus von +10 auf Kampfmanöverwürfe oder seine KMV erhalten. Wenn er dies tut, zerbricht ein Metallgegenstand in der Nähe.

Der Wirbelsturm: Der Charakter wird in die Karte gezogen und erscheint umgeben von Geistern in einer Kammer, die einer Arena gleicht. Dort muss er allein gegen einen Älteren Luftelementar kämpfen; kann er diesen nicht binnen 1W6+1 Runden besiegen, wird er sofort auf die Ebene der Luft transportiert.

Der Wirt: Der SL wählt einen der Feinde des Charakters (Königin Ileosa ausgenommen) aus. Dieser Feind erlebt einen völligen Gesinnungswechsel und mag den Charakter nun. Sollte der Gegner tot sein, wird er von einem gemeinsamen Verbündeten ins Leben zurückgeholt. Der neue Verbündete sucht den Charakter sofort auf und steht ihm fortan als Verbündeter zur Seite.

Die Wüste: Diese Karte verleiht dem Charakter einmalig die Fähigkeit, als Freie Aktion zu einem beliebigen Punkt auf derselben Ebene zu reisen, wobei er bis zu 10 Verbündete und 2.000 Pfund an Gütern mitnehmen kann. Der Charakter muss genau wissen, wohin er reisen will. Dieser Transport ignoriert alle Barrieren gegen Teleportation oder andere magische Effekte.

Der Zwilling: An der Seite Ileosas manifestiert sich ein Duplikat des SC; das Duplikat weiß über den SC nur, was auch Ileosa über ihn weiß. Ebenso werden auch die Ausrüstungsgegenstände des SC dupliziert, mit Ausnahme von Artefakten (wie z.B. *Seristial*) – wie im Falle eines *Gegenspiegels*. Das Duplikat ist Ileosa vollkommen treu ergeben und dient ihr als Leibwächter. Der SC, welcher diese Karte gezogen hat, weiß augenblicklich, was geschehen ist.

ANHANG 4

BLUT UND SCHMERZ

Sogar die widerstandsfähigsten Abenteurer können sich mit gewöhnlichen und magischen Krankheiten anstecken. Das gemeine Volk ist sogar noch anfälliger. Heilmagie mag auf individueller Basis zwar eine große Hilfe bei der Behandlung von Erkrankungen sein, aber die Bedrohung wird durch sie nicht weniger furchterregend. Wenn eine Seuche außer Kontrolle gerät, sind außerdem meist jene Personen nicht weit, deren die Pein der Erkrankten eine Labsal ist. In Korvosa beginnen Anhänger von Urgathoa und Zon-Kuthon, aktiv zu werden, und die Paktmagier des Herrn der Mitternacht beschwören eigenartige Eidola.

Wenn der Blutschleier in Kapitel 2 in Korvosa ausbricht, hat die Stadt 18.486 Einwohner. Die meisten davon sind nicht in der Lage, Heilmagie zu verwenden. Kleriker sind die größte Gruppe derer, die *Krankheit kurieren* wirken können, gefolgt von Alchemisten, Mystikern und Waldläufern. Vertreter anderer Klassen mit Zugang zu diesem Zauberspruch – Adepten, Druiden, Hexen und Schamanen – kommen sogar noch seltener vor. Rechnet man Paladine, welche Krankheiten mittels Handauflegen kurieren können, sowie Gäste hinzu, besitzt insgesamt weniger als ein Prozent der Bewohner Korvosas die Fähigkeit, Heilmagie zu wirken. Schriftrollen, Tränke und Zauberstäbe können bis zu einem gewissen Grad ebenfalls herangezogen werden, jedoch nur, bis ihre Vorräte zur Neige gehen. Des Weiteren bietet diese Art Magie unglücklicherweise keinen Schutz gegen erneute Ansteckung, sodass die Heiler der Stadt schnell überfordert sind. Blutschleier wird zu allem Überfluss noch über Körperkontakt übertragen; jedes Mal, wenn ein Zauberkundiger *Krankheit kurieren* wirkt, riskiert er selber eine Ansteckung. Korvosa steht also aufgrund der sich schnell verbreitenden Seuche vor großen Problemen.

BLUTSCHLEIER

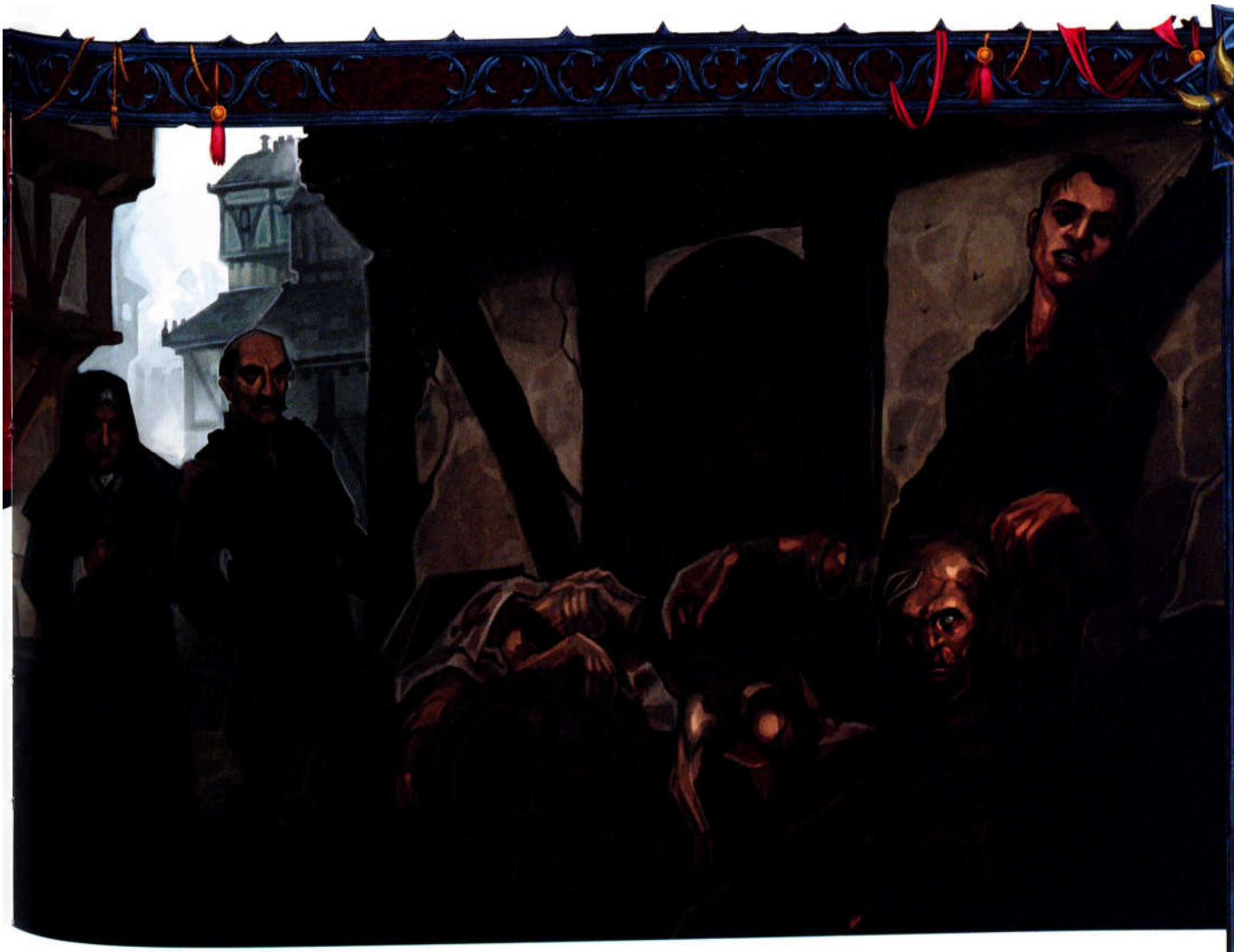
Blutschleier ist keine natürliche Erkrankung. Er stellt eine verfeinerte Form von Vorels Sieche dar, einer unnatürlichen Krankheit, die tief unter Gut Fingerhut an Varisias Küste entstand (siehe Kapitel 2 des *Pathfinder Abenteuerpfads: Das Erwachen der Runenherrscher*). Der Kult der Urgathoa veränderte die Sieche, wobei er von der Roten Mantis finanziert wurde. Die arkanen und alchimistischen Manipulationen dieser beiden skrupellosen Organisationen modifizierten die schwere nekromantische Infektionskrankheit in eine schwächere, aber virulentere Waffe. Lebewesen, die an Blutschleier sterben, kehren nicht mehr als Untote zurück, aber die Seuche ist nun wesentlich ansteckender und ihre Opfer erholen sich nicht mehr so leicht.

Blutschleier erhält seinen Namen von seinen offensichtlicheren Symptomen: ein Ausschlag in Form einer sich ausbreitenden Maske aus Blasen, die das Gesicht bedecken. Im ersten Stadium löst die Erkrankung Kopfschmerzen, Müdigkeit, Husten und besagten Ausschlag aus. Der Husten wird mit Fortschreiten des Leidens immer stärker; der Ausschlag greift auf Hals, Gesicht und Gliedmaßen über und bildet pockenartige Pusteln; die Lymphknoten schwellen zu schmerzhaften Beulen an. Im fortgeschrittenen Stadium werden die Pusteln so groß wie Weinbeeren (oder größer), es formen sich durch interne Blutungen schwarze Flecken unter der Haut des Opfers und es hustet Blut ab. Am Ende stirbt es einen blutigen, keuchenden Tod. Unbehandelt tötet die Seuche einen durchschnittlichen Menschen innerhalb von sieben Tagen.

Die SC bekommen es früh in Kapitel 2 dieses Abenteuerpfads mit Blutschleier zu tun und werden seinen Erregern im Verlauf des Kapitels immer wieder ausgesetzt sein. Die SC riskieren mit ihrer bloßen Anwesenheit unter Erkrankten eine Ansteckung, da die Krankheit über Kontakt oder Verwundung übertragen wird (sowie eine Reihe von verseuchten Münzen, welche auf dem örtlichen Markt im Umlauf sind). Je weiter die SC in Kapitel 2 vorankommen, desto mehr Zeit werden sie wahrscheinlich unter Seuchenopfern und in Gebieten verbringen, die möglicherweise voller Erreger sind. Daher besteht an jedem Tag eine Chance von 15 %, dass sie der Seuche ausgesetzt werden, indem sie zum Beispiel auf der Straße einen Infizierten flüchtig berühren, eine verseuchte Münze in die Hand nehmen oder durch Hunderte anderer alltäglicher Interaktionen. Die Chance, zufällig mit Blutschleier in Kontakt zu kommen, steigt um 5 % für jeden vergangenen Tag, wird aber nie größer als 50 %. Der Spielleiter sollte jeden Morgen überprüfen, ob einer der SC am vorherigen Tag mit dem Erreger in Berührung gekommen ist. Trifft dies zu, muss dem betroffenen Charakter ein Zähigkeitswurf gelingen. Bei einem Misserfolg erleidet er Schaden, sobald die Inkubationszeit verstrichen ist. Natürlich kann das tägliche Wirken von *Krankheit kurieren* verhindern, dass sich die SC anstecken, aber dies verringert ihre Ressourcen, mit denen sie Personen helfen können, die im Verlauf des Abenteuerpfads erkranken.

BLUTSCHLEIER

Art Krankheit, Kontakt oder Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit SG 16 (das erste Mal, wenn varisische Wanderer - einschließlich Menschen, Halb-Elfen und Halb-Orks, die von varisischen Wanderern abstammen - mit Blutschleier in Kontakt kommen, besitzt jeder von ihnen eine Chance von 5 % für Immunität gegen die Seuche)
Inkubationszeit 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag
Effekt 1W4 KO-Schaden sowie 1W4 CH-Schaden



EIDOLONUNTERART KYTON

Das hier vorgestellte Kytoneidolon steht solchen Charakteren zur Verfügung, welche der Klasse des Paktmagiers angehören, wie er in den *Pathfinder Alternativregeln* präsentiert wird. Diese Unterart des Eidolons kann nach deinem Ermessen auch von SC verwendet werden. Von den NSC hat Schattengraf Sial (Seite 456) sie gewählt.

Kytons verstehen als Gelehrte der Vorzüglichkeit von Schmerz und Erforscher fleischlicher Einschränkungen, dass die sterbliche Gestalt ein unbeschriebenes Blatt darstellt, welches sich geradezu nach Veränderung sehnt. Die Externaren besitzen humanoides Aussehen, mit der Ausnahme, dass sie ihre Körper mit Nadeln durchbohrt, mit Ketten behängt und durch allerlei andere Modifikationen umgestaltet haben. Kytoneidola erhalten Zugang zu den Evolutionen Spinnennetz und Tentakel, welche allerdings als belebte Ketten erscheinen.

Gesinnung: Rechtschaffen Böse

Grundform: Zweibeinig (Verbesserte Natürliche Rüstung, Gliedmaßen [Arme], Gliedmaßen [Beine])

Grundevolutionen: Mit der 1. Stufe erhalten Kytoneidola die Evolutionen Resistenz (Kälte) sowie Geschult (Heilkunde). Sie sind außerdem im Umgang mit der Stachelkette geübt.

Mit der 4. Stufe erhalten Kytoneidola 1 Punkt zu ihrem Evolutionsvorrat.

Mit der 8. Stufe erhalten Kytoneidola einen Irritierenden Blick, der die Wahrnehmung von Wesen beeinflusst, die sie betrachten. Anders als bei Blickangriffen können die Eidola lediglich eine Kreatur pro Runde mit ihrem Irritierenden Blick beeinträchtigen. Sie tun dies während ihres Zugs mit einer Freien Aktion. Der Irritierende Blick besitzt eine Reichweite von 9 m und hat bei einem erfolgreichen Willenswurf des Ziels keine Wirkung. Schlägt der Rettungswurf des Ziels fehlt, erhält es durch den Anblick der gräulichen Körpermodifikationen des Kytons 1 Runde lang den Zustand Kränkelnd. Kytoneidola sind immun gegen die Irritierenden Blicke andere Kytons; ein Paktmagier mit einem Kytoneidolon ist immun gegen den Irritierenden Blick seines Eidolons. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Mit der 12. Stufe erhalten Kytoneidola SR 5/Gutes. Der Effekt ihres Irritierenden Blicks hält nun 1W3 Runden lang an und ein Kytoneidolon kann während seines Zugs mit einer Freien Aktion bis zu 2 Kreaturen pro Runde als Ziele für seinen Blick auswählen.

Mit der 16. Stufe verlieren Kytoneidola ihre Resistenz (Kälte) und erhalten dafür Immunität (Kälte). Der Effekt ihres Irritierenden Blicks macht seine Ziele nun 1 Runde lang Wankend und ein Kytoneidolon kann mit einer Freien Aktion bis zu 3 Kreaturen pro Runde als Ziele für seinen Blick auswählen.

Mit der 20. Stufe erhalten Kytoneidola Regeneration 5 (Gute Waffen, Gute Zauber). Wenn sie ausreichend Schaden nehmen, werden sie weiterhin wie gewohnt für Eidola auf die Schattenebene verbannt.

ANHANG 5

AUSRÜSTUNG UND MAGIE

Eine große Anzahl seltsamer und ungewöhnlicher Gegenstände profaner und magischer Art spielt in Der Fluch der Scharlachroten Thrones eine bedeutende Rolle, seien es nun fremdartige Gifte, legendäre Artefakte, intelligente Waffe oder heimgesuchte Schätze. Es ist ratsam, die folgenden Gegenstände ins Spiel zu integrieren und nicht zuzulassen, dass die SC sie schlicht auf dem örtlichen Marktplatz oder Magiegeschäft erstehen.

AUSRÜSTUNG

Zwar kann man Narrenlepra nirgendwo kaufen, aber die meisten Geschäfte für Alchemie haben Rauchbomben im Angebot.

NARRENLEPRA

PREIS 10.000 GM

Art Gift, Einnahme; **Rettungswurf** Zähigkeit SG 20
Inkubationszeit 1 Tag; **Frequenz** 6 Tage lang 1/Tag
Effekt 1W2 CH-Schaden sowie 1W2 KO-Entzug; **Heilung** 3 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

Die hinterhältige, übernatürliche Narrenlepra wurde zuerst von Alchemisten der Roten Mantis gemischt. Die Wirkung dieses eingenommenen Giftes verläuft langsam, ist aber fast immer tödlich, wenn es sich einmal im Körper des Opfers ausbreiten konnte. Sie ähnelt stark den Symptomen einer schnell verlaufenden Form von Lepra. Versuche, das Gift mittels *Gift entdecken* zu erkennen, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf die Zauberstufe (SG 25). Gleichermaßen identifizieren Zauber wie *Krankheit erkennen* [ABR] das Gift als Krankheit, wenn dem Zauberkundigen ein Wurf auf die Zauberstufe (SG 25) misslingt. Der SL sollte beide Würfe im Geheimen durchführen. *Gift neutralisieren* und *Gift verzögern* funktionieren bei einer Person, die an Narrenlepra leidet, wie gewohnt; Zauber wie *Krankheit kurieren* allerdings nicht, da das Leiden einen Gifteffekt darstellt. *Heilung* kann die Auswirkungen von Narrenlepra heilen, erlaubt dem Zauberkundigen allerdings keine Rückschlüsse auf die Natur der entfernten Effekte. Solange Narrenlepra nicht erkannt wurde, kann nur ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Heilkunde (SG 35) aufdecken, dass es sich hierbei um ein Gift handelt und nicht um eine Erkrankung.

RAUCHBOMBE

PREIS 100 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Eine Rauchbombe sieht aus wie eine polierte Keramikkugel, die genau in eine Hand passt. Viele Hersteller dieser alchemistischen Waffen zeichnen oder schnitzen komplexe Muster auf diese Kugeln – manche gestalten sie sogar als kleine Humanoidenschädel –, obwohl die Waffe beim Aufprall zerbricht. Wirft man eine Rauchbombe wie eine Waffe mit Flächenschaden, birst sie und füllt das getroffene Feld mit einem dichten, übelriechenden Rauch. Behandle dieses Feld, als wäre es von *Nebelwolke* betroffen, deren Effekt 1 Runde lang anhält, ehe er sich verflüchtigt. Einer von einer Rauchbombe getroffenen Kreatur (oder einer, die sich durch die von der Bombe hinterlassene Rauchwolke bewegt) muss ein Zähigkeitswurf (SG 12) gelingen. Bei einem Misserfolg ist ihr 1 Runde lang übel. Danach kränkelt sie 3 Runden lang. Kreaturen innerhalb von 1,50 m um das von der Rauchbombe getroffene Feld herum kränkeln nach einem fehlgeschlagenen Rettungswurf. Dies ist ein Gifteffekt. Das Herstellen einer Rauchbombe erfordert einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) (SG 22).



MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Zahlreiche seltene und ungewöhnliche magische Gegenstände und mächtige Artefakte warten in dieser Kampagne darauf, entdeckt zu werden.

BECKEN DER EWIGEN MORGENRÖTE		MÄCHTIGES ARTEFAKT
AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner	**ZS** 20	**GEWICHT** 1.200 Pfd.
AURA Starke Illusionsmagie, Nekromantie und Verzauberungsmagie		

Die Runenherrscher von Thassilon besaßen eine lange Tradition der Erschaffung von magischen Teichen, wobei sie rohe Magie in Flüssigkeit verwandelten und diese eindämmten, um sie für vielerlei Zwecke verwenden zu können. Die Runenbrunnen gehören wahrscheinlich zu den berüchtigtsten dieser Artefakte, aber es existieren noch andere, wie die Runenschmiede. Die Runenherrscher erlernten diese Methode jedoch von Artefakten, die Wesen hergestellt hatten, welche lange vor ihnen lebten. Das *Becken der Ewigen Morgenröte* ist eines davon. Anders als bei den magischen Teichen der Runenherrscher benötigt die Flüssigkeit keinen Brunnen, um diese aufzunehmen, sondern sie besteht aus einer Kugel aus wallendem Blut mit einem Durchmesser von 9 m, in der Gliedmaße und Gesichter (nicht alle davon humanoid) kurz auftauchen und dann wieder verschwinden.

Aufzeichnungen darüber, wo Sorschen das *Becken der Ewigen Morgenröte* entdeckte, sind verloren gegangen, wenn sie jemals existiert haben. Auch gibt es keinerlei Anhaltspunkte, wer oder was diese mächtige Quelle magischer Energie erschaffen haben könnte, auch wenn bestimmte obskure Schriften auf Leng und die Kreaturen namens Blutrote Wanderer hinweisen, die in diesem albtraumhaften Reich leben. Sicher ist nur, dass es Sorschen und später auch

anderen Runenherrschern gelang, einige Eigenschaften des Beckens zu verstehen und eigene Teiche der Macht zu konstruieren. In vielen Fällen übertrafen diese Werke sogar das *Becken der Ewigen Morgenröte*, darunter Karzougs *Runenbrunnen der Gier* und vermutlich auch die Runenbrunnen der Herrscher, die mächtiger waren als er: Xanderghul, Alaznist und Sorschen. Das *Becken der Ewigen Morgenröte* ist aber das erste seiner Art; seine Inspiration half bei der Gestaltung von Thassilon und gab Sorschen die Kraft, die sie brauchte, um ihre Position als Runenherrscherin der Lust zu erlangen und bis zum Ende des Imperiums zu behalten.



Das *Becken der Ewigen Morgenröte* benötigt speziell vorbereitetes Blut, damit es funktioniert. Ein einziger Tropfen sowie ein Ritual mit 12 Stunden Dauer, welches von einem Charakter durchgeführt wird, der Zauber des Grads 9 wirken kann, reicht aus, um das Becken zu aktivieren und ihm 1 Ladung zu geben. Dem Zauberkundigen muss dazu ein Fertigkeitswurf für Zauberkunde (SG 30) gelingen. Man kann weitere Ladungen hinzufügen, wenn man das Ritual mehrmals durchführt, aber mehr als ein Ritual gleichzeitig funktionieren nicht. Deshalb kann das Becken mit nur 2 Ladungen pro Tag aufgeladen werden. Es kann bis zu 25 Ladungen aufnehmen. Wenn die SC Teil 3 von „Die Drachenzahnkrone" beginnen, hat Königin Ileosa bereits den Großteil der von ihr im Becken gespeicherten Ladungen aufgebraucht und es sind nur noch 10 davon übrig.

Eine Kreatur, die 10 Minuten damit verbringt, in dem Blut des *Beckens der Ewigen Morgenröte* zu baden, erhält für 1 Woche dessen Macht. Während dieser Zeitspanne ist die Kreatur immun gegen Blutungseffekte und modifiziert ihre Trefferpunkte mit ihrem CH-Modifikator anstatt mit ihrem KO-Modifikator. Im Becken muss die Kreatur weder atmen noch Nahrung oder Flüssigkeit zu sich nehmen und kann jeden Raum in der Versunkenen Königin beobachten, als verwende sie unbegrenzte Anzahl von durch *Hellhören/Hellsehen* erzeugte Sensoren. Die Kreatur ist allerdings nicht in der Lage, mehr als einen Ort gleichzeitig zu überwachen, kann jedoch mit einer Bewegungsaktion zwischen den Räumen hin- und herschalten. Als Nebeneffekt der Macht des Beckens kann die Kreatur ohne Einschränkung die Teleportationseffekte in der Versunkenen Königin benutzen. Das *Becken der Ewigen Morgenröte* muss mindestens 1 Ladung übrig haben, damit in ihm badenden Kreaturen diese Vorteile nutzen können. Dies verbraucht keine Ladungen.

Hat eine Kreatur einmal die Macht des Beckens aufgenommen, kann sie dessen Ladungen für eine der folgenden Fähigkeiten verbrauchen, solange sie sich im Becken befindet.

Blutsimulakrum: Eine Kreatur mit der Macht des Beckens kann 2 von dessen Ladungen aufwenden, um ein Blutsimulakrum ihrer selbst zu erschaffen. Der Erschaffungsprozess dauert 12 Stunden und das Resultat funktioniert wie das des Zaubers *Simulakrum*. Allerdings kann der Schöpfer des Blutsimulakrums sich dafür entscheiden, ihm bei dessen Entstehung die Fähigkeit Abgelenkte Erkenntnis zu geben (siehe die Spielwerte der falschen Ileosa auf S. 363). Es können bis zu sieben Blutsimulakra gleichzeitig bestehen, aber nur eines kann die Fähigkeit Abgelenkte Erkenntnis besitzen.

Blutschöpfung: Eine Kreatur kann ein Mal am Tag das Becken dazu benutzen, ein Lebewesen zu erschaffen, welches als ihr Diener fungiert. Die Art des Wesens wird durch das Zusammenspiel von Seele und Persönlichkeit des Anwenders bestimmt. Das Becken erschafft für gewöhnlich einen Diener, dessen HG um 3 niedriger ist als der HG des Schöpfers. In Ileosas Fall lässt das Becken einen Taniniver (*Pathfinder Monsterhandbuch IV*, S. 258) entstehen. Wesen, die von anderen NSC oder sogar SC erschaffen werden, sollten vom SL ausgewählt und bei Bedarf angepasst werden, um ihrem Ursprung gerecht zu werden. Das Becken kann nur ein Lebewesen gleichzeitig kreieren, welches sein Leben lang seinem Schöpfer gegenüber loyal bleibt (es sei denn, es wird durch Geisteskontrolleffekte beeinflusst). Das Erschaffen eines Lebewesens verbraucht 5 Ladungen, erfordert aber nur eine Standard-Aktion.

Ewige Jugend: Das Ritual für ewige Jugend erfordert ein wenig Blut von sehr vielen Sterblichen, welches in das *Becken der Ewigen Morgenröte* gegossen wird. Danach muss sich der Anwender in das Becken legen und dessen Macht aufnehmen. Am Ende jeden Tages verbraucht das Becken 1 Ladung. Hat der Anwender auf diese Weise innerhalb eines Jahres 100 Ladungen aufgebraucht, sterben jene Kreaturen, welche Blut gespendet haben, auf der Stelle. Für jeden dieser Spender erhält der Anwender 1 zusätzliches Lebensjahr. Ileosa hat dem Becken das Blut von tausenden Einwohnern Korvosas hinzugefügt. Sollte sie das Ritual abschließen können, wird sie ebenso viele Jahre jung bleiben, was ihr mehr als genug Zeit gibt, das Ritual zu wiederholen und sich selbst effektiv unsterblich zu machen. Das Abenteuer geht davon aus, dass sie 10 Tage bzw. Ladungen davon entfernt ist, den Ritus abzuschließen, wenn die SC mit Teil 3 von Kapitel 6 beginnen (siehe S. 388 für weitere Einzelheiten). Diese Funktion des *Beckens der Ewigen Morgenröte* ist eine böse Handlung und könnte Auswirkungen auf die Gesinnung des Anwenders haben.

Magie herbeiwünschen: Eine Kreatur kann 20 Ladungen des *Beckens der Ewigen Morgenröte* dafür verwenden, mit einer Standard-Aktion *Wunsch* zu wirken. Es ist jedoch nur möglich, die Funktion des Zaubers anzuwenden, welche andere Magie dupliziert. Sorschen verwendete diese Fähigkeit häufig dazu, Zauber der Schulen Nekromantie und Verwandlung zu wirken, die ihr durch ihre Spezialisierung normalerweise verwehrt waren. Das Becken hat momentan nicht genügend Ladungen übrig, dass Ileosa diese Fähigkeit verwenden kann.

ZERSTÖRUNG

Zur Zerstörung des *Beckens der Ewigen Morgenröte* benötigt man frisches Blut eines Titanen, eines Dämonenherrschers, eines Infernalischen Herzogs, eines Himmlischen Herrschers sowie eines legendären Vampirs. Das Blut all dieser Kreaturen muss gleichzeitig (während 1 Runde) in das Becken gegeben werden. Ist dies geschehen, muss eine Kreatur, welche mindestens zehn Mal länger gelebt hat, als es seine natürliche Lebensspanne erlaubt, das

Becken betreten und dessen Fähigkeit Magie herbeiwünschen benutzen. Der Zauber, den sie damit wirkt, muss *Ebenenwechsel* sein, womit sie sich und das Becken auf die Ebene der Negativen Energie transportiert. Das Becken kann einen Rettungswurf gegen diesen Effekt versuchen (sein WIL-Bonus beträgt +18 gegen diesen einen Effekt). Bei einem Erfolg absorbiert das Becken die Kreatur, als wäre es eine *Sphäre des Nichts*. In diesem Fall erfordern weitere Versuche zur Zerstörung des Beckens Blut von anderen Kreaturen als von denen, die beim vorherigen Versuch Blut gespendet haben. Schlägt der Rettungswurf des Beckens fehl, wird es von den Energien der Ebene der Negativen Energie rasch vernichtet, was der Kreatur, die es auf diese Ebene transportiert hat, 20W20 Schaden durch negative Energie zufügt (ZÄH, SG 30, halbiert).

DRACHENZAHNKRONE		**MÄCHTIGES ARTEFAKT**	
AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	**ZS** 20	**GEWICHT** 4 Pfd.	
AURA Starke Illusionsmagie, Nekromantie und Verzauberungsmagie			
Gesinnung Rechtschaffen Böse		**Sinne** 9 m	
IN 10	**WE** 10	**CH** 12	**Ego** 20
Sprache Empathie			

Die namensgebenden Fangzähne in diesem mit Edelsteinen besetzten, goldenen Stirnreif stammen vom Drachen Kazavon. Die Krone gewährt ihrem Träger einen Verbesserungsbonus von +6 auf seinen Konstitutions- und Charismawert sowie Regeneration 20. Nur eine Klinge, mit der man die Krone zerstören kann (wie *Seristial*, S. 435), ist in der Lage, diese Regeneration zu umgehen. Der Träger erhält die persönlichen Vorteile von *Sechster Sinn*. Die Krone kann selber jeden der folgenden Zauber drei Mal am Tag wirken: *Ablenkung* (SG 19), *Gestalt verändern*, *Mächtiges Trugbild* (SG 17), *Person beherrschen* (SG 17) und *Spiegelbilder*.



Königin Ileosa und die Krone sind aneinander gebunden. Sie erhält die Boni zu ihren Attributswerten und die Regeneration sogar, wenn sie die Krone nicht trägt, egal wie weit sie von ihr entfernt ist. Ileosa zieht es aber vor, die Krone zu tragen, damit sie deren Zauber zur Verteidigung benutzen kann. Außerdem entspricht es ihrer Eitelkeit und ihrem Stolz.

ZERSTÖRUNG

Die *Drachenzahnkrone* wird zerstört, wenn sie mit einem heiligen Schwert getroffen wird, das von einer ehemals sterblichen Gottheit geschmiedet wurde. Das Schwert *Seristial* ist eine solche Klinge. Die Krone darf dabei von niemandem getragen werden.

FLAMMENDER FEUERSCHILDRING		**Preis** 12.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Ring	**10**	**GEWICHT** —
AURA Durchschnittliche Hervorrufungsmagie (Feuer)		

Ein *Flammender Feuerschildring* besteht aus Bimsstein und gehärteter Asche, ist aber so widerstandsfähig wie Metall. Der Träger kann den Ring mit einer Freien Aktion aktivieren, um für sich selbst ein *Feuerschild* (Warm) zu erzeugen. Die tägliche Gesamtdauer des *Feuerschilds* beträgt 10 Runden, welche nicht nacheinander verbraucht werden müssen. Erleidet der Träger magischen Kälteschaden und besitzt der Ring noch Wirkungsdauer, aktiviert er sich automatisch für 1 Runde und schützt den Träger wie ein *Feuerschild* vor der Kälte.



ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 6.000 GM
Ring schmieden, *Feuerschild*	

MASKE DER MANTIS		**Preis** 6.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	**ZS** 3	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Schwache Erkenntnismagie		

Eine *Maske der Mantis* stellt die traditionelle Kopfbedeckung eines Assassinen der Roten Mantis dar. Sie wurde dafür entworfen, die Identität des Trägers zu verschleiern sowie ihm ein wildes, furchterregendes Aussehen zu geben. Die Maske hat 3 tägliche Ladungen, die zum Erlangen zusätzlicher Boni verwendet werden können. Der Träger kann mit einer Standard-Aktion eine Ladung aufwenden, um entweder Dunkelsicht 18 m, die Effekte von *Unsichtbares sehen*, die Effekte von *Totenwache* oder einen Kompetenzbonus von +5 auf Wahrnehmungswürfe zu erhalten. Ist eine Ladung einmal ausgeben worden, hält die Wirkung des Effekts 30 Minuten lang an. Der Träger kann mehrere Effekte gleichzeitig aktivieren. Die Maske erhält ihre Ladungen 24 Stunden nach ihrem Verbrauch automatisch wieder zurück.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 3.000 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dunkelsicht*, *Totenwache*, *Unsichtbares sehen*	

PRUNKVOLLER SCHUTZRING		**Preis** 180.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Ring	**ZS** 16	**GEWICHT** —
AURA Starke Bannmagie		

Dieser extravagante Ring ist mit wertvollen Edelsteinen besetzt. Der Träger kann mit einer Standard-Aktion ohne Einschränkung das Aussehen seiner Rüstung, Kleidung und sogar Bewaffnung nach seinem Belieben oder den sich verändernden Modevorstellungen verändern. Diese Veränderung ist eine Illusion und betrifft nicht die Fähigkeiten von Ausrüstung oder Waffen. Drastische Änderungen in der Größe kann der Ring nicht vornehmen.



Die wichtigste Funktion eines *Prunkvollen Schutzrings* besteht jedoch darin, den Träger vor Schaden zu bewahren. Solange der Träger ihn am Finger stecken hat, gewährt der Ring ihm einen Ablenkungsbonus von +5 auf seine RK, einen Resistenzbonus von +5 auf Rettungswürfe sowie Zauberresistenz 22.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 90.000 GM
Ring schmieden, *Einfaches Trugbild*, *Resistenz*, *Schild* oder *Schild des Glaubens*, *Zauberresistenz*	

SCHOANTI-KRIEGSBEMALUNG		Preis Variiert
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 7	**GEWICHT** —
AURA Durchschnittlich (verschiedene Schulen)		



Die Schoanti haben zahlreiche Arten magischer *Kriegsbemalung* erfunden, von denen jede ihren Jäger, Kriegern und Helden einen bestimmten Vorteil gewährt. *Schoanti-Kriegsbemalung* kann auf jeden sichtbaren Teil des Körpers aufgetragen werden (für gewöhnlich auf Gesicht, Schultern, Beine und Arme). Das Auftragen einer Anwendung erfordert eine Volle Aktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert. Die *Kriegsbemalung* belegt keinen Ausrüstungsplatz, aber man kann nur von einer Art gleichzeitig profitieren. Das Auftragen einer anderen Art ersetzt die Effekte der vorherigen. Ist die *Kriegsbemalung* einmal aufgetragen, beträgt ihre Wirkungsdauer 24 Stunden.

Es folgt eine Liste der acht häufigsten Arten von *Kriegsbemalung* und ihrer Effekte.

Blau (900 GM): Der Träger erhält einen Verbesserungsbonus von 9 m auf seine Grundbewegungsrate.

Gelb (900 GM): Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Wahrnehmungswürfe.

Grün (900 GM): Verwendet der Träger den Bardenauftritt Lied des Mutes, erhöht sich dessen Moralbonus um 1.

Orange (900 GM): Der Träger erhält Schadensreduzierung 1/-. Dieser Effekt ist mit Schadensreduzierung kumulativ, die der Träger von einem Klassenmerkmal erhält.

Rot (900 GM): Der Träger erhält Feuerresistenz 10.

Schwarz (1.800 GM): Der Träger wird in Rauch und Schatten gehüllt, was dem Effekt des Zaubers *Verschwimmen* entspricht.

Silber (900 GM): Der Träger erhält einen Ablenkungsbonus von +3 auf seine RK.

Weiß (1.800 GM): Der Träger erhält einen Resistenzbonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen Lebenskraftentzug und negative Energie. Erhält der Träger durch einen Angriff mit Lebenskraftentzug eine negative Stufe, absorbiert die *Weiße Kriegsbemalung* diese negative Stufe und verschwindet dann, wodurch die Wirkungsdauer ihres Effekts augenblicklich endet.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variieren

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Energien widerstehen* (Rot), *Heldenmut* (Grün), *Hellhören/Hellsehen* (Gelb), *Rascher Rückzug* (Blau), *Schild des Glaubens* (Silber), *Steinhaut* (Orange), *Totenwache* (Weiß), *Verschwimmen* (Schwarz); **Kosten** 900 GM (Schwarz und Weiß), 450 GM (alle anderen)

SEELENGLAS		Preis 5.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 15	**GEWICHT** 2 Pfd.
AURA Starke Nekromantie		

Ein leeres *Seelenglas* kann genutzt werden, um eine Seele aufzubewahren, die mittels *Seele binden* in einem schwarzen Saphir eingefangen wurde. Hierzu hält man den Saphir 1 Runde lang gegen den Deckel des *Seelenglases*, wodurch die Seele vom Edelstein in das Glas transferiert wird. Ein *Seelenglas* kann die Seele einer einzigen Kreatur aufbewahren, wenn diese nicht mehr als 20 TW besitzt. In 50% der Fälle übersteht der Saphir die Entleerung unbeschadet. Andernfalls zersplittert er. Eine Kreatur, die *Seele binden* als zauberähnliche Fähigkeit besitzt (und deshalb keinen Fokus für die Anwendung braucht), verstaut eine gefangene Seele beim Anwenden der Fähigkeit automatisch in einem *Seelenglas*, welches sie in der Hand hält. Eine Seele, die in einem *Seelenglas* gefangen sitzt, kann nicht zum Beinacker reisen, um dort gerichtet zu werden. Allerdings kann sie mittels *Auferstehung* oder noch mächtigerer Magie ins Leben zurückgebracht werden. Ein *Seelenglas* kann nur eine Seele enthalten. Es ist außerdem sehr zerbrechlich (Härte 1, TP 10). Zerbricht es, entkommt die darin gefangene Seele augenblicklich und reist zum Beinacker.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2,500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Seele binden*

SERISTIAL			MÄCHTIGES ARTEFAKT
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner		**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.
AURA Starke Bannmagie			
Gesinnung Rechtschaffen Gut			**Sinne** 18 m
IN 13	**WE** 10	**CH** 13	**Ego** 16
Sprache Empathie			



Seristial ist ein *Heiliges Bastardschwert +4*, welches der Legende zufolge von Iomedae geschmiedet wurde, um es dem Urgroßvater von Mandravius – der mehrere Kreuzzüge gegen Nidal führte - zum Geschenk zu machen. Das Schwert wurde über die Generationen weitergereicht, bis es in die Hände von Mandravius gelangte, dem hoch geachteten Helden von Finismur. *Seristial* war die perfekte Waffe für Mandravius Attacke gegen Narbwall und einige Geschichtsgelehrte sind der Meinung, dass Iomedea vorausgesehen hatte, wo und wann die Waffe gebraucht werden würde, und dafür sorgte, dass Mandravius sie nicht nur erben, sondern ihre Tradition umso mehr respektieren würde.

Seristial wurde zwar aus Stahl geschmiedet, wirkt aber hinsichtlich des Überwindens von Schadensreduzierung so, als bestünde es sowohl aus Kaltem Eisen als auch aus Silber. Die Waffe leuchtet wie eine *Dauerhafte Flamme*, aber der Träger kann dieses Leuchten mit einer Bewegungsaktion an- und ausschalten. Außerdem erhält *Seristial* gegen Gegner, welche Zon-Kuthon dienen oder anbeten, einen zusätzlichen Verbesserungsbonus von +2 und fügt ihnen 2W6 Punkte mehr Schaden zu, als besäße es die Eigenschaft *Verderben* gegen diese Feinde. Dieser Effekt funktioniert auch gegen Königin Ileosa und jene, die ihr direkt unterstehen – einschließlich des Drachen Zarmangarof (der ihr unter magischem Zwang dient) sowie der Assassinen der Roten Mantis (die als Söldner ihren Befehlen gehorchen). *Seristial* wurde zwar als Bastardschwert konzipiert und kehrt in diese Form zurück, wenn niemand es führt. Hält man es jedoch in der Hand, verwandelt es sich augenblicklich in eine Klinge, mit welcher der Träger am vertrautesten ist (entweder Dolch, Kurzschwert, Langschwert, Krummsäbel, Krummschwert, Zweihänder, Rapier oder Bastardschwert – der SL kann dieser Liste nach eigenem Ermessen weitere schwertartige Waffen hinzufügen).

Seristial kann jeweils drei Mal am Tag *Mittelschwere Wunden heilen* und *Zone der Wahrheit* wirken. Es hält seine Heilkräfte für gewöhnlich solange zurück, bis die TP des Trägers unter ¼ des Maximalwerts gefallen sind.

Seristials Träger erhält die Vorteile von *Bewegungsfreiheit* und *Todesschutz* gegen Angriffe und Effekte, die von Anhängern Zon-Kuthons ausgehen (und folglich auch gegen solche von Königin Ileosa und ihren Untergebenen).

Trotz *Seristials* rechtschaffen guter Gesinnung versucht das Schwert nicht, die Kontrolle über seinen Träger zu übernehmen, solange er sich dem Sieg über Kazavon und von ihm verdorbene Kreaturen (wie Ileosa) widmet. Unternimmt der Träger etwas, was dem Willen des Schwerts widerspricht, versucht es, ihn dazu zu bewegen, die Klinge an einen passenderen Träger weiterzureichen. Wie alle *heiligen* Waffen verleiht *Seristial* einer bösen Kreatur, die es benutzen will, 1 negative Stufe. Diese negative Stufe bleibt bestehen, solange die Kreatur die Waffe in Händen hält, und sie verschwindet, wenn die Kreatur das Schwert nicht länger führt. Ein Anhänger von Zon-Kuthon, welcher *Seristial* führt, erhält 4 negative Stufen und er leidet solange unter Übelkeit, wie diese negativen Stufen anhalten. Diese negativen Stufen sowie ihre Nebeneffekte können nicht entfernt werden (auch nicht mit dem Zauber *Genesung*), ehe der Träger die Waffe nicht aus den Händen gibt.

ZERSTÖRUNG

Seristial kann nur von einem ins Leben zurückgeholten Kazavon oder einem Großen Schattenwyrm zerstört werden, welcher ein Anhänger Zon-Kuthons ist. Diese Drachen müssen ihre Odemwaffe auf die Klinge speien, wenn niemand sie trägt.

SEUCHENBRINGERMASKE		**Preis** 2.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	**ZS** 5	**GEWICHT** 2 Pfd.
AURA Schwache Beschwörungsmagie		



Eine *Seuchenbringermaske* ähnelt äußerlich stark einer der häufiger vorkommenden Pestmasken, gewährt dem Träger aber einen Resistenzbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Übelkeit erregende Gerüche sowie Immunität gegen eine bestimmte Krankheit, welche bei der Herstellung der Maske ausgewählt werden muss (die Masken im Abenteuerpfad verleihen Immunität gegen Blutschleier). Die Maske verschleiert außerdem die Gesinnung des Trägers; seine Aura wird bei Betrachtung mit Gesinnung entdeckenden Effekten als Wahrhaft Neutral angezeigt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 1.000 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Krankheit kurieren*, *Irreführung*	

TOTENKOPFSCHATULLE		**PREIS** 1.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 5	**GEWICHT** 5 Pfd.
AURA Schwache Nekromantie		

Diese kleine Kassette ist für gewöhnlich mit vielen Schädeln verziert und erlaubt das sichere Transportieren von ansteckenden Substanzen, die nicht größer sind als sehr klein. Man versiegelt die Schatulle, indem man einfach den Deckel schließt, was den Inhalt in Stasis versetzt. Damit wird er immun gegen Schaden und Alterung. Außerdem wird jegliches infektiöses Material – wie die Leiche einer an Krankheit gestorbenen Kreatur – erhalten, solange der Deckel geschlossen bleibt. Eine *Totenkopfschatulle* ist ungefähr 10 x 15 Zentimeter groß, kann also mehrere sehr kleine Gegenstände aufnehmen.



Eine *Totenkopfschatulle* ist imstande, ansteckende Leiden von einem Gegenstand auf einen anderen zu übertragen. Jeder Gegenstand, der zusammen mit einem anderen, infizierten Gegenstand (der eine Erkrankung per Berührung weitergeben kann) in die Kassette gelegt wird, infiziert sich mit demselben Erreger. Das neu infizierte Objekt kann 1 Woche lang diese Krankheit auf jede Kreatur übertragen, die es berührt. Wenn zum Beispiel eine Münze zusammen mit einer Ratte, die an Schüttelkrämpfen leidet, in der *Totenkopfschatulle* platziert wird, dann muss jeder Kreatur, welche die Münze danach berührt, mit einem Zähigkeitswurf (SG 13) erfolgreich sein. Bei einem Fehlschlag erkrankt auch diese Kreatur an Schüttelkrämpfen.

Wird eine *Totenkopfschatulle* wieder geöffnet, nachdem sie einmal geschlossen wurde, verfliegt ihre Magie und die Schatulle wird ein alltägliches Objekt. Einige *Totenkopfschatullen* besitzen komplexe Verschlussmechanismen, die einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten (SG 30 oder höher) zum Öffnen erfordern.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 500 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ansteckung*, *Sanfte Ruhe*	

UKWAR			**Preis** 23.335 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 8		**GEWICHT** 6 Pfd.
AURA Durchschnittliche Nekromantie			
Gesinnung Chaotisch Böse		**Sinne** 9 m (Dunkelsicht)	
IN 10	**WE** 14	**CH** 10	**Ego** 10
Sprache Sprachbegabt (Gemeinsprache und Orkisch)			

Ukwar ist eine *Leitende Streitaxt +1*, in welcher der wütende Geist eine Anführerin des Orkstamms der Totenwächter haust. Ukwar starb in Narbwall und kehrte als Fext zurück, worauf sie Jahrzehnte damit verbrachte, sich nach der Befreiung von ihrem Fluch zu sehnen. Wird sie endgültig getötet, fährt ihr Geist in ihre Streitaxt. Solange die SC Narbwall erforschen, versucht sie nicht, Einfluss auf ihren Träger auszuüben, denn sie will jeden einzelnen Bewohner der Burg leiden sehen. Allerdings versucht sie, die Kontrolle über ihren Träger zu übernehmen und ihn zur Erfüllung ihres Lebenszweckes zu bringen, wenn er sich länger als 1 Tag außerhalb von Narbwall aufhält und der auf der Burg liegende Fluch noch nicht aufgehoben worden sein sollte. *Ukwar* gewährt ihrem Träger den Umgang mit Streitäxten, solange sie ihre Intelligenz besitzt. Ist der Träger bereits im Umgang mit Streitäxten geübt, er-



hält er einen Bonus von +1 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe, die er mit *Ukwar* ausführt. Die Axt verleiht jedem nicht-chaotischen Träger außerhalb von Narbwall eine negative Stufe. Sie kann ein Mal am Tag *Wut* wirken und tut dies, wenn ihre Träger das erste Mal am Tag einen der Geistanker oder den Angeketteten Geist angreift. Man kann sie zu jedem anderen Zeitpunkt davon überzeugen, *Wut* auf ihren Träger zu wirken, wenn einem mit einer Standard-Aktion ein Fertigkeitswurf (SG 20) für Diplomatie oder Einschüchtern gelingt.

Ukwars besonderer Zweck besteht darin, den Fluch auf Burg Narbwall aufzuheben. Solange ihr Träger mit eben dieser Aufgabe beschäftigt ist und sich in der Burg befindet, funktioniert die Waffe wie eine *Leitende Streitaxt des Untotenverderbens +1*. Sobald Narbwalls Fluch gebannt wurde, wird aus der Waffe eine nicht-intelligente *Leitende Streitaxt +1*.

Ukwar stellt eine einzigartige Waffe dar, welche mit einer ungewöhnlichen Methode zustande kam. Will ein Charakter eine identische Waffe erschaffen, kann er das mit den folgenden Richtwerten tun.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 14.335 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Geisterhand*, *Monster herbeizaubern I*, *Wut*

ÜBERWACHENDES AUGE		**Preis** 20.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 11	**GEWICHT** —
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie		

Als Teil der Herstellung eines *Überwachenden Auges* fügt der Erschaffer ein echtes Auge einer anderen Kreatur in die Hand des Empfängers ein. Befindet sich das Organ dort, kann man es nicht sehen, wenn es geschlossen ist und behindert die Beweglichkeit der Hand in keinster Weise. Das Auge öffnet sich, wenn es benutzt werden soll.



Der Empfänger des *Überwachenden Auges* ist imstande, durch das übriggebliebene Auge der Spenderkreatur zu blicken. Das Auge kann außerdem auf speziell präparierte Blutsteine eingestimmt werden, durch welche der Anwender sehen kann, als handele es sich bei ihnen um Augen. Die Vorbereitung eines Blutsteins erfordert es, ihn eine Woche lang in einen Trank von *Hellhören/Hellsehen* einzulegen. Nach Ablauf dieser Zeitspanne trinkt der Träger des *Überwachenden Auges* den Trank und spuckt den Blutstein daraufhin in die Hand mit dem Auge. Solche Blutsteine werden gerne in magische Gegenstände wie Gebetsrollen, Ringe oder Amulette eingesetzt. So kann der Träger anderen Wesen diese Gegenstände schenken und damit eine neue Sichtweise erhalten. Die Fähigkeit zur Fernsicht besitzt unbeschränkte Reichweite, solange sich der Träger auf derselben Ebene wie der Blutstein befindet. Sie erlaubt es dem Träger auch, bis zu drei Mal am Tag *Hellhören/Hellsehen* zu wirken.

Solange das *Überwachende Auge* geöffnet ist, und die entsprechende Hand nichts hält, besitzt der Träger Rundumsicht. Er erhält dadurch einen Bonus von +4 auf Wahrnehmungswürfe und es wird unmöglich, ihn in die Zange zu nehmen. Rakschasa, deren Finger rückwärts gebogen sind, sind in der Lage, die Kräfte ihrer *Überwachenden Augen* einzusetzen, auch wenn sie etwas in den Händen halten, denn die Augen blicken im Endeffekt aus ihren Handrücken.

Ein *Überwachendes Auge* kann nicht von einer Kreatur auf eine andere übertragen werden. Es wird zerstört, wenn man es aus der Hand eines Trägers entfernt. Wird ein *Überwachendes Auge* beschädigt oder permanent geblendet, während es in der Hand sitzt, wird es nutzlos, bis seine Sicht mittels *Blindheit kurieren* wiederhergestellt wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 10.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hellhören/Hellsehen*, Zugang zu obskuren Traditionen und ominösem Wissen.

ZELLARAS TURMKARTEN			**Preis** —
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 10		**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie			
Gesinnung Chaotisch Gut		**Sinne** 18 m	
IN 10	**WE** 13	**CH** 13	**Ego** 8
Sprache Empathie (siehe aber unten)			

Handgemalte Bilder zieren diesen Satz Turmkarten, dessen Kartenränder mit Silber überzogen sind, sodass sie im Licht funkeln und glitzern. Die Rückseiten der Karten sehen zwar abgegriffen aus, aber die Bilder auf ihren Vorderseiten sind so lebhaft, dass man glauben könnte, sie würden sich bewegen, wenn man sie aus dem Augenwinkel beobachtet. Die Karten lassen sich überraschend leicht mischen und austeilen, als ob sie einen eigenen Willen besäßen. Eine verbogene, gerissene oder verlorene Karte scheint sich selbst zu flicken oder taucht unversehens wieder auf, wenn niemand hinschaut.

Diese Eigenschaften stellen subtile Anzeichen des Geists dar, welcher die Karten heimsucht. Als Zellara noch am Leben war, richtete sie dieses nach den Karten aus. Im Tod wurden sie ihr Zuhause. Dieser magische Satz Turmkarten wurde zwar nicht nach den normalen Regeln für die Herstellung magischer Gegenstände erschaffen, sollte aber trotzdem wie ein intelligenter Gegenstand behandelt werden. Zellara ist in der Lage, die Welt jenseits der Karten über Sicht und Gehör wahrzunehmen und kann mit jedem Wesen empathisch kommunizieren, welches die Karten in der Hand hält. Sie kann außerdem ein Mal am Tag ein *Mächtiges Trugbild* erzeugen, welches häufig so wirkt, als würde sie die Karten benutzen. Auf diese Weise ist Zellara imstande, mit anderen Personen in der Gemeinsprache oder auf Varisisch zu sprechen. Sie kann daneben drei Mal am Tag für jedes Wesen *Identifizieren* wirken, welches mit einer Bewegungsaktion eine der Karten an seine Stirn legt.

Zellaras Turmkarten folgt ebenfalls einem besonderen Zweck: dem Schutz und der Verteidigung von Korvosa. Die Stadt war zu Lebzeiten Zellaras Heimat und ist es auch im Tod. Zum Erreichen dieses Zwecks kann sie in regelmäßigen Abständen mächtige Effekte erzeugen, indem sie die Turmkarten für jene Personen legt, die sie zu Verteidigern Korvosas auserkoren hat: die SC. Die Turmdeutungen gewähren ihnen eine Anzahl von Turmpunkten, mit denen sie ihr Glück und ihr Schicksal manipulieren können. Siehe Turmdeutungen auf Seite 416 für mehr Informationen.

Zellara kann die Kräfte der Karten nach Belieben unterdrücken und zögert nicht, dies zu tun, wenn jemand versucht, den Satz zu verkaufen oder auf andere Weise ihre Missgunst auf sich zieht. Der Wert der Turmkarten beträgt höchstens 50 GM, wie ein gewöhnlicher Satz, sodass kein besonderer Preis für sie angegeben ist.

ANHANG 6

NSC-GALERIE

Im Fluch des Scharlachroten Thrones begegnet man vielen NSC – manche sind freundlich, andere antagonistisch und wieder andere springen im Laufe der Kampagne zwischen diesen beiden Einstellungen hin und her, wie es ihnen beliebt. Mehrere der in diesem Anhang vorgestellten NSC besitzen einzigartige Regelelemente oder neue Charakteroptionen. Diese Optionen sollten den SC zunächst nicht zugänglich gemacht werden. Doch wenn die SC mit diesen NSC interagieren, könnten sie – nach Maßgabe des SL – die Gelegenheit bekommen, diese neuen Talente, Zauber oder Techniken zu erlernen.

In der nachfolgend aufgeführten Tabelle sind nicht alle NSC aufgelistet, denen die SC begegnen. Diese Auflistung konzentriert sich auf wichtige Charaktere, die in der Kampagne eine Schlüsselrolle innehaben. Die Rollen dieser NSC können Auswirkungen auf die Kampagne haben, die noch lange nach der ersten Begegnung mit einem solchen NSC spürbar sind. Die Namen der NSC sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt. Nach dem Namen des NSC folgt eine kurze Beschreibung der Funktion des NSC innerhalb der Kampagne sowie die Seite, auf der die Werte des NSC zu finden sind. Sollte ein NSC keine aufgeführten Werte besitzen, dann verweist die angegebene Nummer auf eine Seite, auf der ausführlichere Informationen zu dem NSC zu finden sind.

Der Rest des Anhangs konzentriert sich auf die wichtigsten NSCs aus dem Fluch des Scharlachroten Thrones. Er reicht von Hauptgegnern wie Ileosa und Bahor bis hin zu wichtigen Verbündeten wie Cressida und Vencarlo und zu Charakteren wie Laori und Sial, die entweder Freunde oder Feinde der SC werden können. Diese NSC spielen in diesem Abenteuerpfad eine weitaus wichtigere Rolle als alle anderen NSC.

HAUPT-NSC

NSC	Funktion	Seite
Akram	Sprecher des Lyrune-Quah	222
Amin Jalento	Adeliger Student von Vencarlo Orisini	32
Andachi	Gequälter Geist, Graf aus Ustalav	303
Andaisin	Anführerin des hiesigen Urgathoa-Kultes	127
Aschländer	Schoantihassender Wildnisexperte	198
Asyra	Sials treues Kyton-Eidolon	456
Ausio Carowyn	Letzter Überlebender der Familie Carowyn nach Jolistinas Amoklauf	108
Bahor	Rakschasa-Anführer des Hauses Arkona, Glorio Arkonas wahre Gestalt	440
Belschallam	Zwielichtdrache, Geistanker auf Narbwall	290
Brienna Soldado	Eines der ersten Opfer der Blutschleierseuche	78
Bulé	Gildenmeister der Himmelblauen Gesellschaft	235
Castothran	Skelettkrieger, Geistanker auf Narbwall	307
Cressida Hofer	Feldmarschallin, Kommandantin der Stadtwache von Korvosa	442
Davain Gios Amprei	Chelaxianischer Gesandter mit einem peinlichen Geheimnis	37
Devargo Barvasi	König der Spinnen im Aalhäuter	55
Deyanira Mirukova	Ruan Mirukovas besorgte Schwester	103
Dornenmutter	Übernatürliche Foltermeisterin der Grauen Jungfern	245
Ein-Leben	Häuptling der Skoan-Quah	202
Eodred II	Ehemaliger Herrscher von Korvosa	28
Eries Gelbaug	Nervöse, sich ständig entschuldigende Werratte	92
Gaedren Lamm	Kriminelles Genie, sesshaft in der Alten Fischerei	25
Girrigz	Rachsüchtige, menschenhassende Werratte	96
Graum Soldado	Trunksüchtiger Wächter und ehemaliger Student von Vencarlo Orisini	33
Hält-Seinen-Klar-Bereit	Anführer von Flammenfurt	226
Ileosa Arabasti	Königin von Korvosa	444
Ischani Dhatri	Wohltätiger Kleriker des Abadar	81

Jabbyr	Pilts Swastels gnomischer Vollstrecker	154
Jasan Adriel	Besitzer des Schwarzdrosselhofes in Harse	76
Jolistina Susperio	Verrückte Elfe, besessen von Rolth Lamm	105
Kayltanya	Gebieterin der Roten Mantis in Korvosa	446
Kazavon	Uralter Drachenkriegsherr	448
Keppira de Beer	Bischöfin der Pharasma	234
Kleestad	Verfluchter Kammerdiener von Narbwall	329
Kordaitra Destaid	Stellvertretende Anführerin der Grauen Jungfern	251
Koriantu	Klerikerin des Achaekek, Agentin der Roten Mantis	242
Krojun Isst-Was-Er-Tötet	Hitzköpfiger Schoantiheld	204
Laori Vaus	Heitere Klerikerin der Bruderschaft der Gebeine	450
Majenko	Im Aalhäuter gefangener Hausdrache	54, 474
Mandraivus	Erschlug einst Kazavon, heute ein Todesalb	279
Marcus Endrin	Anführer der Säbelkompanie	246
Mithrodar	Angeketteter Geist auf Narbwall, einst der Kastellan vor Ort	303
Neolandus Kalepopolis	Verbannter Seneschall des Schlosses Korvosa	186
Nihil	Teufels, Geistanker auf Narbwall	311
Pilts Swastel	Kaiser von Alt-Korvosa	153
Rainer Davaulus	Anführer der Ärzte der Königin	117
Ramoska Arkminos	Verbündeter Nosferatu des hiesigen Urgathoa-Kultes	123
Rolth Lamm	Nekromant und Verbündeter des hiesigen Urgathoa-Kultes	452
Ruan Mirukova	Talentierter (und vermisster) Okarinaspieler	124
Sabina Merrin	Anführerin der Grauen Jungfern	454
Salvator Schrei	Halbwahnsinniger Künstler, von Kazavon inspiriert	159
Schwarzer Fuchs	Berüchtigter maskierter Volksheld von Korvosa	462
Sermignatto	Lügenteufel, Verbündeter von Ileosa Arabasti	368
Sial	Grimmiger Paktmagier der Bruderschaft der Gebeine	456
Sivit	Dunkelsphinx, Meisterin des Lebenden Labyrinths	180
Sonnen-Schamane	Spiritueller Anführer von Flammenfurt	226
Sorschen	Runenherrscherin der Lust	335
Tausend Knochen	Schoanti-Schamane und -Gesandter	458
Tayce Soldado	Besorgte Mutter von Brienna Soldado	78
Tekrakai	Anführerin der Mondmaiden	219
Tischarue	Graue Jungfer, Wächterin des Schädelgewölbes	248
Togomor	Blutmagier, Seneschall von Schloss Korvosa	358
Trinia Sabor	Künstlerin und Sündenbock der Königin	460
Ury Siebenschädel	Anführer der Totenwächterorks	266
Vavana Dhatri	Graue Jungfer, Hüterin der Treue	364
Vencarlo Orisini	Schwertkampflehrer und geheimer Vigilant	462
Vendra Loaggri	verkauft Schlangenöl, Besitzerin der Parfümerie Lavendel	98
Venster Arabasti	Eodreds Tiefling-Halbbruder (inzwischen ein Geist)	373
Verik Vancaskerkin	Anführer der Rinderknüppler	48
Vimanda	Rakschasa-Anführerin des Haus Arkona, Meliya Arkonas wahre Gestalt	178
Vreeg	Derroverbündeter von Rolth Lamm	49
Wurstfinger	Togomors Imp-Vertrauter	360
Yvicca	Seevettel, Verbündete des hiesigen Urgathoa-Kultes	90
Yzahnum	Ifrit, Untertan von Ileosa Arabasti	340
Zarmangarof	Schwarzer Drache, Sklave von Ileosa Arabasti	342
Zellara Esmeranda	Geisterhafte Turmdeuterin, Verbündete der SC	14
Zenobia Zenderholm	Oberste Friedensrichterin von Korvosa	249
Zev Ravenka	Bischof und Halb-Leichnam, Geistanker auf Narbwall	323
Zinnober	Stellvertretende Anführerin der Roten Mantis in Korvosa	240

BAHOR

Seit er mithilfe seiner Schwester Vimanda seine Rakschasa-Eltern ermordet und die Kontrolle über die Arkona-Familie übernommen hat, gibt sich Bahor erfolgreich als Glorio Arkona aus, der Patriarch eines von Korvosas einflussreichsten Adelshäusern.

BAHOR **HG 14**

EP 38.400

Rakschasa-Schurke 8 (Monsterhandbuch, S. 214)

RB Mittelgroßer Externar (Einheimischer, Gestaltwandler)

INI +12; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +26

VERTEIDIGUNG

RK 36, Berührung 19, auf dem Falschen Fuß 27 (+1 Ausweichen, +8 GE, +9 Natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 207 (18 TW; 8W8+10W10+116)

REF +21, **WIL** +12, **ZÄH** +11

SR 15/Gutes und Stichschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallengespür +2, Verbesserte Reflexbewegung; **ZR** 25

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf *Kukri +2*, +27/+22/+17/+12 (1W4+7/15-20), Biss +22 (1W6+2), Klaue +22 (1W4+2)

Besondere Angriffe Gedanken wahrnehmen, Hinterhältiger Angriff +4W6 plus 4 Blutung

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 7; Konzentration +12)

3. (5/Tag) – *Blitz* (SG 18), *Fliegen*

2. (7/Tag) – *Sengender Strahl, Spinnennetz* (SG 18), *Unsichtbarkeit*

1. (8/Tag) – *Magierrüstung, Person bezaubern* (SG 16), *Schutz vor Guten, Schwächestrahl* (SG 16), *Verhüllender Nebel*

0 (beliebig oft) – *Arkanes Siegel, Ausbessern, Botschaft, Magie entdecken, Magierhand, Säurespritzer, Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Sobald Aussicht auf einen Kampf besteht (beispielsweise, weil ein Alarm des Palastes aktiviert wurde und zu hören ist) wirkt Bahor *Magierrüstung* auf sich selbst. Er nutzt sein *Überwachendes Auge*, um die diversen Räume seines Palastes nach Eindringlingen abzusuchen. Wenn seine Gegner ihm näherkommen, wirkt er *Schild* und *Schutz vor Gutem*.

Während des Kampfes Bahor zieht es vor im Kampf Zauber zu wirken. Er nimmt seine wahre Form nur an, wenn seinen Feinden bekannt ist, dass er kein Mensch ist. Wenn seine Zauber erschöpft sind oder sich als nutzlos erwiesen haben, dann wendet er eine Ladung seines *Zauberstabes: Hast* auf. Anschließend greift er auf Fernkampftaktiken zurück. Bahor zieht es vor mit Verbündeten in den Kampf zu ziehen, da er dann Hinterhältiger Angriff nutzen kann. In solchen Fällen versucht Bahor mobil zu bleiben, sich mithilfe von Tänzelnder Angriff in und aus dem Kampf zu bewegen, um jede Runde einen einzelnen Hinterhältigen Angriff (Blutung) gegen einen Gegner zu führen. Wenn er auf sich alleine gestellt ist, versucht er Volle Angriffe durchzuführen, um seinen Bissangriff und einen Klauenangriff zu den Schlägen seines Kukris hinzuaddieren zu können. Er nutzt Arkanen Schlag um einen Bonus von +1 auf alle Schadenswürfe zu erhalten.

Moral Bahor hat kein Interesse daran, sich auf sein Glück zu verlassen. Wenn er auf weniger als 100 Trefferpunkte reduziert wird, versucht er mithilfe von *Unsichtbarkeit* zu fliehen. Entkommt er, so kehrt er zu der Gildenhalle der Himmelblauen Gesellschaft unter Alt-Korvosa zurück. Dort harrt er der Dinge, die da noch kommen mögen und plant sich zu einem späteren Zeitpunkt an den SC zu rächen – insbesondere, wenn die SC mit der Himmelblauen Gesellschaft interagieren sollten. Bahor kämpft nur dann bis zum Tod, wenn seine Gegner deutlich machen, dass sie sich seiner wahren Natur bewusst sind. Von allen Dingen fürchtet Bahor nämlich am meisten, dass jemand seinem Griff entwischen kann, der über ihn genau Bescheid weiß.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 26, **KO** 22, **IN** 15, **WE** 12, **CH** 20

GAB +16; **KMB** +21; **KMV** 40

Talente Arkaner Schlag, Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Kampfreflexe, Mehrfachangriff, Tänzelnder Angriff , Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Kritischer Treffer (Kukri), Waffenfinesse, Waffenfokus (Kukri)

Fertigkeiten Akrobatik +29, Bluffen +30, Diplomatie +26, Einschüchtern +26, Fliegen +18, Motiv erkennen +22, Verkleiden +34, Wahrnehmung +26, Wissen (Adel) +14, Wissen (Lokales) +17

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Vudrisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +4, Gestalt wechseln (beliebiger Humanoid; *Gestalt verändern*), Schurkentricks (Blutende Wunde +4, Kampfkniff, Schurkenfinesse, Waffentraining)

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Verständigung* (3), *Zauberstab: Hast* (19 Ladungen), *Zauberstab: Illusionsschrift* (12 Ladungen), *Zauberstab: Schild* (23 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Kukri +2, Überwachendes Auge* (siehe S. 437), Schlüssel zu allen Schlössern im Palast der Arkona, 19 PM, 2 GM

Die alterslose und brutale Kreatur namens Bahor ist ein mächtiger Rakschasa-Schurke, in Korvosa kennt man ihn jedoch nur unter dem Namen „Glorio Arkona". Bahor ist der Sohn eines Rakschasa-Ehepaars namens Mapras und Dandra. Im Jahr 4704 AK ermordeten Bahor und seine Schwester Vimanda (siehe S. 178) ihre Eltern, um die Kontrolle über die Familieninteressen der Arkonas in Korvosa zu erlangen.

Obwohl er ein als Mensch verkleidetes Scheusal ist, hat Bahor sehr viel dafür getan, um seine Macht als Angehöriger einer der ältesten und wohlhabendsten Familien Alt-Korvosas zu mehren. Viele seiner Handlungen als Glorio scheinen philanthropischer oder sogar freundlicher Natur zu sein, doch in Wahrheit erkauft sich der Rakschasa lediglich Loyalität. Wen er vor Armut oder Schulden bewahrt, der wird zu seinem Gefolgsmann. Auf diese Weise hat er ein beachtliches Maß an Kontrolle über so einige von Korvosas undurchsichtigeren Organisationen gewonnen. Zu diesen gehört auch die Diebesgilde, die Himmelblaue Gesellschaft. Der Handel mit dem weit entfernten Vudra ist ein weiterer signifikanter Grund für den Reichtum und die Macht des Namens Arkona. Bis zum heutigen Tage hält Bahor Kontakt zu anderen Rakschasaklans und Schattengesellschaften in Städten auf der anderen Seite der Welt. Wann immer ein Schiff, das die schwarz-weiße Flagge der Arkona-Familie gehisst hat, in Korvosa einläuft, können sich Korvosas Märkte auf kostspielige Importe aus Bahors Heimatland freuen. Die Einnahmen aus Gewürzen, Kunstschätzen, seltenen Hölzern, Elfenbein, wertvollen Edelsteinen und vielen anderen Kostbarkeiten fließen schon kurz darauf in seine Schatztruhen.

Zu Beginn des Fluchs des Scharlachroten Thrones ist Bahor bereits aufgrund seines gegenwärtigen Erfolges mehr

und mehr gelangweilt. Die Arkonas stehen nun seit annähernd 2 Jahrhunderten unter der Herrschaft von Rakschasas, doch Bahor steht erst seit einigen Jahren an der Spitze der Familie. Um seinen Appetit nach Dekadenz und Grausamkeit stillen zu können, hat Bahor bereits Pläne in Gang gesetzt, um ganz Korvosa zu seiner Unterhaltung unter seine Kontrolle zu bekommen. Doch dann bringt Königin Ileosa all seine Pläne in Gefahr, als sie ihren Ehemann ermordet. Obwohl Bahor behauptet, nur das Beste für Korvosa zu wollen, wenn er den SC begegnet, will er die Stadt in Wahrheit für sich selbst.

Bahor hofft die Rolle des Glorio Arkona noch für viele Jahre spielen zu können. Doch als Königin Ileosa Korvosa in Gefahr bringt (insbesondere mit dem Ausbruch der Blutschleierseuche und der Quarantäne von Alt-Korvosa), dämmert es dem Rakschasa, dass es an der Zeit ist Hilfe jenseits der Familienbande zu rekrutieren. Auf S. 164 findest du detailliertere Informationen darüber, wie er sich mit Korvosas neuen Helden zu arrangieren hofft.

Glorio Arkona

Wenn Bahor eine menschliche Gestalt annimmt, so tut er dies in der Regel in seiner Verkleidung als Glorio Arkona. Dieser ist ein gutaussehender Vudrani mit schulterlangen schwarzen Haaren und einem getrimmten Kinn- und Schnauzbart (auf S. 164 ist ein Bild von ihm in dieser Gestalt abgebildet). Natürlich ist Bahor nicht auf dieses Aussehen beschränkt, wenn er seine Fähigkeit Gestalt wechseln einsetzt. Er kann jede beliebige menschliche Ethnie annehmen. Abgesehen von seinem menschlichen Aussehen bleiben Bahors Spielwerte gleich. Die Spielwerte seiner menschlichen Erscheinungsform sind nachfolgend zur einfacheren Nutzung im Spiel aufgeführt, falls sie aus irgendeinem Grunde benötigt werden.

„GLORIO ARKONA"

Rakschasa-Schurke 8 (Monsterhandbuch, S. 214)
RB Mittelgroßer Externar (Einheimischer, Gestaltwandler)
INI +12; **Sinne** Wahrnehmung +26

VERTEIDIGUNG

RK 36, Berührung 19, auf dem Falschen Fuß 27 (+1 Ausweichen, +8 GE, +9 Natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)
TP 207 (18 TP; 8W8+10W10+116)
REF +21, **WIL** +12, **ZÄH** +11
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +2, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Kukri +2*, +27/+22/+17/+12 (1W4+7/15-20)
Besondere Angriffe Gedanken wahrnehmen, Hinterhältiger Angriff +4W6 plus 4 Blutung
Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 7; Konzentration +12)
3. (5/Tag) – *Blitz* (SG 18), *Fliegen*
2. (7/Tag) – *Sengender Strahl, Spinnennetz* (SG 18), *Unsichtbarkeit*
1. (8/Tag) – *Magierrüstung, Person bezaubern* (SG 16), *Schutz vor Guten, Schwächestrahl* (SG 16), *Verhüllender Nebel*
0 (beliebig oft) – *Arkanes Siegel, Ausbessern, Botschaft, Magie entdecken, Magierhand, Säurespritzer, Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Siehe „Taktik" bei Bahor
Während des Kampfes Wenn er als Glorio (beziehungsweise in irgendeiner beliebigen menschlichen Verkleidung) auftritt, zieht es Bahor vor einem Kampf möglichst aus dem Wege zu gehen. Schließlich fehlen ihm in seiner menschlichen Form einige seiner Schlüsselverteidigungen seiner wahren Form (insbesondere die Schadensreduzierung und die Zauberresistenz). Wird er zum Kampf gezwungen, so kämpft er mit seinem Kukri. Zudem baut er nach Möglichkeit auf seine Verbündeten, die die Gegner flankieren. Ist Bahor sich seines Sieges gewiss, oder kennen seine Gegner sein Geheimnis, dann nimmt er so schnell wie möglich seine wahre Form an.
Moral Im Angesicht eines Kampfes, der nicht von Vorteil für ihn ist, oder wenn er sich in einer Situation befindet, in der er seine wahre Form nicht enthüllen will, flieht Glorio sofort. Nach Möglichkeit nutzt er dabei *Unsichtbarkeit*. Er hofft zum Palast der Arkonas zurückkehren zu können. Wird er dort mit Schwierigkeiten konfrontiert, so zählt er auf seine zusätzlichen Verbündeten als Unterstützung.



SPIELWERTE

ST 20, **GE** 26, **KO** 22, **IN** 15, **WE** 12, **CH** 20
GAB +16; **KMB** +21; **KMV** 40
Talente Arkaner Schlag, Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Kampfreflexe, Mehrfachangriff, Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Kritischer Treffer (Kukri), Waffenfinesse, Waffenfokus (Kukri)
Fertigkeiten Akrobatik +29, Bluffen +30, Diplomatie +26, Einschüchtern +26, Fliegen +18, Motiv erkennen +22, Verkleiden +34, Wahrnehmung +26, Wissen (Adel) +14, Wissen (Lokales) +17
Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Vudrisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +4, Gestalt wechseln (beliebiger Humanoid; *Gestalt verändern*), Schurkentricks (Blutende Wunde +4, Kampfkniff, Schurkenfinesse, Waffentraining)
Kampfausrüstung *Schriftrolle: Verständigung* (3), *Zauberstab: Hast* (19 Ladungen), *Zauberstab: Illusionsschrift* (12 Ladungen), *Zauberstab: Schild* (23 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Kukri +2, Überwachendes Auge* (siehe S. 437), Schlüssel zu allen Schlössern im Palast der Arkona, 19 PM, 2 GM

CRESSIDA HOFER

Cressida Hofer steht der korvosischen Stadtwache vor. Es fällt ihr zunehmend schwerer, ihrer Position gerecht zu werden, da ihr bürgerlicher Patriotismus bei ihr für steigende Intoleranz gegenüber der wachsenden Brutalität der Königin sorgt.

CRESSIDA HOFER **HG 9**

EP 6.400

Menschliche Adlige 1/Kämpferin 9

RN Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 23 (+8 Rüstung, +5 Schild)

TP 97 (10 TP; 1W8+9W10+39)

REF +3, **WIL** +10, **ZÄH** +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)

Nahkampf *Langschwert +1,* +16/+11 (1W8+7/17-20)

Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +11/+6 (1W8+3/x3)

Besondere Angriffe Waffentraining (Schwere Klingen +2, Bögen +1)

TAKTIK

Während des Kampfes Nach Möglichkeit zieht Cressida den Nahkampf vor, um ihre Pfeile für Gegner aufsparen zu können, die den Kampf Mann gegen Mann vermeiden wollen. Im Kampf setzt Cressida Heftiger Angriff ein (sie erhält einen Malus von -3 auf Angriffswürfe, erhält im Gegenzug aber einen Bonus von +6 auf Schadenswürfe). Sollte sie einen Gegner in 2 Runden jedoch völlig verfehlen, wechselt sie zu normalen Angriffen.

Moral Cressida zieht es vor, ihren *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* für Verbündete zu verwenden. Doch wenn sie unter 20 Trefferpunkte reduziert wird, ohne dass eine Aussicht auf eine Flucht besteht, so trinkt sie den Trank selbst. Bis das Glück sich ihr wieder zuwendet, kämpft sie dann defensiv oder sucht nach einer Möglichkeit zu fliehen. Niemals würde sie Freunde oder ihre Untergebenen dem sicheren Tode überlassen. Steht sie überwältigenden Schwierigkeiten gegenüber, arbeitet sie mit Verbündeten zusammen, um sich kämpfend in Sicherheit bringen zu können. Cressida ist bereit, ihr Leben zu geben, um ihren Verbündeten dadurch eine Chance zur Flucht zu verschaffen.

SPIELWERTE

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

GAB +9; **KMB** +11; **KMV** 21

Talente Abhärtung, Beredsamkeit, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Mächtiger Schildfokus, Mächtiger Waffenfokus (Langschwert), Schildfokus, Standhafte Persönlichkeit ABR VI, Verbesserter Kritischer Treffer (Langschwert), Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert)

Fertigkeiten Diplomatie +16, Einschüchtern +16, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +14

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 2

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen;* **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +2, Schwerer Stahlschild +1, Langschwert +1,* Kompositlangbogen [Meisterarbeit] (+2 ST), *Gürtel der Großen Konstitution +2,* 64 GM

Ursprünglich war Cressida Hofer ein gewöhnliches Mitglied in den Reihen der Stadtwache, das sich nebenher als Abenteurer verdingte. Doch im Jahre 4707 AK vereitelte sie einen tödlichen Anschlag während der drei Wochen andauernden Dreihundertjahrfeier der Stadt. Indem sie eine kleine Gruppe von Norgorber-Kultanhängern davon abhielt, das Essen auf einem großen Fest auf dem Eodredplatz zu vergiften, rettete Cressida nicht nur mehrere hundert Leben, sondern vertrieb dadurch auch den Kult des Norgorber völlig aus Korvosa. Cressidas Beliebtheit beim einfachen Volk wie auch bei der Elite stieg gewaltig. Es dauerte nicht lange, bis ihr die Position der Feldmarschallin, der Anführerin der korvosischen Stadtwache, durch König Eodred übertragen wurde.

Seit ihrer Ernennung hatte Cressida nicht wirklich Zeit Abenteuern nachzugehen. Die Sehnsucht nach diesem Leben wird immer stärker. Doch da sie es sich nicht vorstellen kann, ihre Pflichten im Stich zu lassen, besänftigt sie ihren Drang nach Aufregung, indem sie Abenteurer anheuert. Diese sollen sich um Probleme und Gefahren kümmern, denen die Stadtwache nicht effizient genug begegnen kann. Solche Probleme erfordern oft Heimlichkeit, Raffinesse, magisches Wissen oder, sogar weitaus häufiger, die Bereitschaft das Gesetz zu beugen, um einer guten Sache zu dienen. Es heißt, dass Cressida fair sei und diejenigen unterstützt, die sie zur Verstärkung der korvosischen Stadtwache anheuert, um so ihre geliebte Stadt vor inneren sowie äußeren Bedrohungen zu schützen.

Die Stadtwache von Korvosa

Die korvosische Stadtwache dient der Stadt Korvosa an erster Stelle, erst dann kommt der Führer derselben. An dritter Stelle rangiert die Kirche des Abadar. Den Traditionen gemäß arbeitete die Stadtwache immer eng mit dem Monarchen und dem Hohepriester des Abadar zusammen. Doch je weiter die Ereignisse in dieser Kampagne ihren Verlauf nehmen, desto mehr steht die Stadtwache alleine dar. Königin Ileosa behandelt die Stadtwache beinahe wie eine entbehrliche Ressource , indem sie die Finanzierung beschneidet und viele ihrer vielversprechendsten Frauen abwerben lässt. Diese landen dann bei den Grauen Jungfern, wo sie einer strengen Indoktrination unterworfen werden. Der Hohepriester Darb Tattel hat seine eigenen Sorgen mit den Aufständen, der Seuche und seiner wiederwilligen Zustimmung zur Herrschaft von Königin Ileosa zu bewältigen. Zu dem Zeitpunkt zu dem die SC Neolandus retten und die legalen Ressourcen besitzen, um sich der Königin entgegenzustellen, ist die korvosische Stadtwache im Grunde genommen schon aufgelöst. Nur wenige Mitglieder sind geblieben. Sie bilden eine locker organisierte Rebellengruppe und nutzen den Friedhof der Stadt und die darunterliegenden Gänge als Festung. Dass sie in Ungnade gefallen ist, beschämt Cressida sehr. Allerdings ist ihre Scham nie so weit gewachsen, dass sie aufgeben wollte. Mit der Zeit unterstützt sie die SC immer mehr, da sie diese nicht nur als Retter der Stadtwache ansieht, sondern auch als die wahren Helden der Stadt Korvosa.

Nur zu gerne berichtet Cressida Interessierten die Geschichte der korvosischen Stadtwache. Die Stadtwache selbst wurde aus regulären Armeeverbänden herausgebildet, die vor langer Zeit von Feldmarschall Jakthian Korvosa, dem Gründer der Stadt, auf die Insel Endrin gebracht worden waren. Die Ränge innerhalb der Stadtwache ähneln den traditionellen Rängen in einer Armee sehr. An ihrer Spitze steht der Feldmarschall, während Generäle mit der Aufsicht über die einzelnen Stadtteile von Korvosa beauftragt werden.

Mitglied der Stadtwache werden

Den SC erschließt sich während des 1. Kapitels die Möglichkeit, der Stadtwache beizutreten. Wenn es dir genehm ist, kannst du die Regeln für Organisationseinfluss verwenden, die in den *Ausbauregeln VIII: Intrigen* vorgestellt werden, um die Position der SC in der Stadtwache auszumachen. Dafür kannst du die nachfolgend aufgeführten Werte verwenden. Wie rasch die SC an Einfluss und Gefallen innerhalb der Stadtwache gelangen, ist dir überlassen.

STADTWACHE VON KORVOSA

RN mächtige (Kapitel 1), durchschnittliche (Kapitel 2 – 3), oder schwache (Kapitel 4 – 6) Organisation

Größe 700 Mitglieder (zu Beginn von Kapitel 1)

Führungsmitglied

Feldmarschallin Cressida Hofer (RN Mensch Adlige 1/Kämpferin 9)

Werte Die korvosische Stadtwache schätzt Ordnung, Tapferkeit und Ehre, doch sie würdigt auch diejenigen, die ihren Kopf gebrauchen und nicht blindlings jedem Befehl folgen.

Öffentliche Ziele Die Stadtwache von Korvosa soll die Bürger und die Stadt Korvosa selbst vor allen Gefahren schützen.

Private Ziele Die Stadtwache versucht zu verhindern, dass irgendeine Person oder Organisation in Korvosa zu viel Macht erlangt; dieses Ziel führt im Laufe der Kampagne zu steigenden Konflikten mit der Monarchie.

Verbündete Kirche des Abadar, Kirche der Pharasma, Säbelkompanie

Gegner Königin Ileosa, die Grauen Jungfern, die Ärzte der Königin, die Rote Mantis

Voraussetzungen für die Mitgliedschaft Normalerweise erfordert die Mitgliedschaft in der korvosischen Stadtwache monatelanges Training, doch im Falle der SC verleiht Cressida ihnen während des Ereignisses 9 in Kapitel 1 (siehe S. 36) die Mitgliedschaft.

Einflussgrenzen Um Rang 2 zu erlangen, müssen die SC beweisen, dass sie keine Agenten von Königin Ileosa sind (indem sie Trinia am Ende von Kapitel 1 zur Flucht verhelfen, beweisen sie dies). Um Rang 3 zu erlangen, müssen sie Korvosas Bevölkerung einen großen Dienst erweisen (Hilfestellung bei der Beendigung der Blutschleierseuche am Ende des 2. Kapitels reicht natürlich aus). Wenn die SC Rang 4 erlangen wollen, müssen sie sich offen gegen die Königin stellen und so ihre eigenen Leben aufs Spiel setzen (es reicht nicht aus, sie öffentlich als Entwicklerin der Blutschleierseuche zu beschuldigen, es sei denn, die SC haben entsprechend eindeutige Beweise. Die Rettung von Neolandus Kalepopolis am Ende von Kapitel 3 zählt allerdings auch.)

Vorteile Die nachfolgend aufgeführten Vorteile sind nicht Bestandteil der spezifischen Belohnungen, die im Abenteuer selbst festgehalten sind.

Rang 1: Ressourcen ausborgen (100 GM), Informationen erlangen

Rang 2: Ressourcen ausborgen (500 GM), Erholung 1, Umschulung

Rang 3: Ressourcen ausborgen (1.000 GM), Team einsetzen (1W6 Stufe 3 kriegerisch bewanderte NSC), Erholung 2

Rang 4: Ressourcen ausborgen (2.500 GM), Erholung 3

Neue Vorteile Die Stadtwache bietet die nachfolgend genannten ungewöhnlichen Vorteile.

Erholung 1: Wenn die SC eine Nacht zur Erholung in der Volschyenek-Zitadelle (Kapitel 1 – 3) oder in den Knochenhallen (Kapitel 4 – 6) bleiben, dann stellen Heiler der Stadtwache alle verlorenen Trefferpunkte wieder her. Zudem kann jeder SC von einem der nachfolgend aufgeführten Zauber profitieren: *Blind- oder Taubheit kurieren, Fluch brechen* (ZS 5.), *Krankheit kurieren* (ZS 5.), *Teilweise Genesung*. Aufgrund der begrenzten Ressourcen ist dieser Vorteil in Kapitel 2 nicht verfügbar.

Erholung 2: Füge *Genesung, Tote erwecken* und *Verzauberung brechen* der Liste der den SC während der Erholung zur Verfügung stehenden Zauber hinzu. Der Vorteil Ressourcen ausborgen kann eingesetzt werden um die Kosten von teuren Materialkomponenten für Zauber abzudecken.

Erholung 3: Füge *Auferstehung, Heilung* und *Vollständige Genesung* der Liste der den SC während der Erholung zur Verfügung stehenden Zauber hinzu.

Umschulung: Siehe Ausbauregeln IV: Kampagnen.



CRESSIDA HOFER

ILEOSA ARABASTI

Noch nie waren die Interessen der Stadt oberste Priorität für die Königin von Korvosa, doch erst als Kazavons Einfluss ihre schlimmsten Eigenschaften ans Licht förderte, wurde sie zur größten Bedrohung für Korvosa.

ILEOSA ARABASTI **HG 21**

EP 409.600

Erinnyengebundene Menschliche Adlige 2/Bardin 18 (Monsterhandbuch IV, S. 252)

RB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +10; **Sinne** *Arkaner Blick*, Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +26

VERTEIDIGUNG

RK 43, Berührung 26, auf dem Falschen Fuß 34 (+5 Ablenkung, +9 GE, +9 Natürlich, +8 Rüstung, +2 Verständnis)

TP 391 (20W8+298); Regeneration 20 (*Seristial*)

REF +28, **WIL** +22, **ZÄH** +21; Moralbonus von +4 gegen Bezauberung und Furcht, +4 gegen Gift, +4 gegen Bardenauftritt, sprachabhängig und Schall

Immunität Blutung; **Resistenz** Feuer 30; **Verteidigungsfähigkeiten** *Bewegungsfreiheit* **SR** 10/Adamant (70 TP); **ZR** 22

Schwächen Empfindlichkeit gegen *Seristial*, Vertragsgebunden

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich)

Nahkampf *Rapier des Eisinfernos, der Geschwindigkeit, der Unscheinbarkeit und des Verderbens (Menschen)* +4 +32/+32/+27/+22 (1W6+21/15-20 plus 1W6 Kälte)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 51 Runden/Tag (Schnell; Ablenkung, Bannlied, Einflüsterung [SG 32], Erfrischender Auftritt, Faszinieren [SG 32], Klagelied, Lied der Furcht [SG 32], Lied der Größe, Lied des Erfolgs +5, Lied des Heldenmutes, Lied des Mutes +4, Masseneinflüsterung [SG 32]

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +33)

3/Tag - *Furcht* (einzelnes Ziel) (SG 26), *Unheilige Plage* (SG 27)

1/Tag – Herbeizauberung (Grad 9, 1 Lemure, 1 Bartteufel, 1 Erinnye, 1 Knochenteufel, 1 Klingenteufel oder ein Eisteufel 100%)

Bekannte Bardenzauber (ZS 18; Konzentration +31)

6. (5/Tag) – *Flucht* EXP, *Geas/Auftrag*, *Projiziertes Ebenbild* (SG 29), *Unwiderstehlicher Tanz* (SG 31)

5. (7/Tag) – *Gedankennebel* (SG 30), *Lied der Zwietracht* (SG 30), *Mächtige Magie bannen*, *Schattenreise* (SG 28)

4. (8/Tag) – *Bewegungsfreiheit*, *Dimensionstür*, *Kritische Wunden heilen*, *Monster festhalten* (SG 29), *Person beherrschen* (SG 29)

3. (8/Tag) – *Gasförmige Gestalt*, *Hast*, *Monster bezaubern* (SG 28), *Standort vortäuschen*, *Verlangsamen* (SG 26), *Verwirrung* (SG 28)

2. (8/Tag) – *Einflüsterung* (SG 27), *Gedanken wahrnehmen* (SG 25), *Irreführung*, *Mittelschwere Wunden heilen*, *Person festhalten* (SG 27), *Spiegelbilder*

1. (9/Tag) – *Federfall*, *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 26), *Leichte Wunden heilen*, *Rettender Ausklang* EXP (SG 24), *Schmieren*, *Stilles Trugbild* (SG 24)

0 (beliebig oft) – *Botschaft*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen*, *Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Sobald Aussicht auf einen Kampf besteht, wirkt Ileosa *Steinhaut* (aus ihrem *Zauberspeicherring*) und *Bewegungsfreiheit*. Ihre Flugkraft aktiviert sie über ihr *Scharlachrotes Gewand*. Sie bereitet sich selbst, ihre vier Erinnyen sowie fünf ihrer sechs unechten Ileosas mit einem *Fluchtzauber* vor. Dabei nutzt sie Bereich **B19** in der Versunkenen Königin als Bestimmungsort.

Während des Kampfes Zu Kampfbeginn aktiviert Ileosa ihren Bardenauftritt Lied des Mutes und wirkt *Projiziertes Ebenbild*, um eine Doppelgängerin von sich selbst mitten zwischen den SC zu platzieren. Sie selbst entfernt sich derweil fliegend aus der Nahkampfreichweite. Jede Runde setzt sie ihre *Bezauberungsaugen* gegen Gegner ein, deren schwache Willensrettungswürfe ihr bekannt sind (ihr Wissen über die SC erlaubt ihr ihre Ziele passend auszuwählen). Die *Drachenzahnkrone* wirkt *Spiegelbilder* in der ersten Runde auf sie. Falls es im Verlauf des Kampfes nötig werden sollte, erneuert sie den Zauber. Ansonsten wirkt sie *Person beherrschen*. In der zweiten Runde nutzt Ileosa ihr *Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Schnell zaubern* um Schneller *Gedankennebel* zu wirken. Anschließend ruft sie einen Eisteufel herbei, der sich sodann in den Kampf stürzt. In der dritten Runde setzt Ileosa ihr Projiziertes Ebenbild ein, um *Unwiderstehlicher Tanz* auf einen SC zu wirken. Derweil wirkt sie selbst Schnelles *Standort vortäuschen*. Ihren letzten Schnellen Zauber aus dem Zepter hebt sie sich für *Mächtige Magie bannen* auf, um einen besonders irritierenden Zaubereffekt bannen zu können. Sollte es ihr gelingen, über den Geist eines Gegners Kontrolle zu erlangen, erteilt sie gerne Befehle wie „Lege deine Waffen und deinen Bogen vor mir nieder" oder (bei einem passenden SC) „Geh eine Etage tiefer und nimm dir dort den größten Edelstein, den du finden kannst". Wird Ileosa in den Nahkampf gezwungen, kämpft sie mit ihrem Rapier und nutzt beim Angriff Arkaner Schlag (der Schadensbonus wurde in den Werten bereits eingerechnet).

Moral Ileosa aktiviert ihren *Fluchtzauber*, sobald sie unter 60 Trefferpunkte reduziert wurde. Jede Erinnye oder falsche Ileosa, die sich innerhalb von 9 m zu ihr befindet, nimmt sie mit diesem Zauber mit sich. Sie kehrt zu Bereich **B19** auf der Versunkenen Königin zurück. Anschließend nutzt sie ihren Zauber *Heilung* aus ihrem Ring und andere Zauber um sich rasch wiederherzustellen. Anschließend kehrt sie zum Kampf zurück. Wenn sie erst einmal zum Kampf zurückgekehrt ist, dann kämpft Ileosa bis zum Tod. Sie ist nicht gewillt, ihre Pläne so kurz vor der Verwirklichung aufzugeben.

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 28, **KO** 28, **IN** 16, **WE** 14, **CH** 36

GAB +14; **KMB** +22; **KMV** 44

Talente Abhärtung, Anmutiges Fechten ABR VIII, Arkaner Schlag, Harmonischer Zauber WBIS, Mächtiger Zauberfokus (Bezauberung), Ring schmieden, Verbesserter Kritischer Treffer (Rapier), Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier), Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberfokus (Bezauberung)

Fertigkeiten Akrobatik +37, Auftritt (Blasinstrumente, Redekunst, Saiteninstrumente, Gesang) +27, Auftritt (Tanz) +37, Bluffen +37, Diplomatie +37, Einschüchtern +33, Entfesselungskunst +10, Fingerfertigkeit +10, Fliegen +37, Heilkunde +3, Heimlichkeit +10, Klettern +5, Magischen Gegenstand benutzen +32, Mechanismus ausschalten +8, Mit Tieren umgehen +27, Motiv erkennen +27, Reiten +10, Schätzen +4, Schwimmen +5, Sprachenkunde +12, Überlebenskunst +3, Verkleiden +14, Wahrnehmung +26, Wissen (Adel, Geschichte, Lokales) +26, Wissen (Arkanes) +36, Zauberkunde +27

Sprachen Aklo, Elfisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Riesisch, Schattensprache, Thassilonisch, Varisisch; *Zungen*

Besondere Eigenschaften Außergewöhnliche Werte, Bardenwissen +9, Dauerhafte Zauber, Gelehrter 3/Tag, Innewohnen-

de Boni, Kraft der Ewigen Morgenröte, Notfall, Tausendsassa, Vertragsgebunden, Vielseitiger Auftritt (Blasinstrumente, Gesang, Redekunst, Saiteninstrumente, Tanz)

Kampfausrüstung *Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Schnell Zaubern, Mächtiger Zauberspeicherring* (enthält *Heilung, Steinhaut*), *Stab: Magisches Geschoss* (ZS 19, 34 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Rapier des Eisinfernos, der Geschwindigkeit, der Unscheinbarkeit und des Verderbens (Menschen) +4, Amulett der Natürlichen Rüstung +5, Gürtel der Körperkraft +6* (GE, ST), *Teleportationsstiefel, Rüstungsarmschienen +8, Scharlachrotes Gewand* (wie *Zauberflügel*, besetzt allerdings den Ausrüstungsplatz Körper anstelle des Ausrüstungsplatzes Schultern), *Drachenzahnkrone* (siehe S. 434), *Kristallkugel* mit *Wahrer Blick, Bezauberungsaugen, Handschuhe des Arkanen Schlages* [ARK], *Praktischer Rucksack, Stirnreif der Geistigen Stärke +4* (IN, WE; verleiht Ränge in Wissen [Arkanes] und Zauberkunde), *Ionenstein: Bunt schillernde Spindel* [ARK], *Ionenstein: Hellgrünes Prisma* [ARK], *Tragbares Loch, Prunkvoller Schutzring* (siehe S. 434), *Ionenstein: Leuchtend violettes Prisma* (enthält *Kritische Wunden heilen*), Ohrringe aus Gold und Rubinen im Wert von 5.000 GM das Paar, Fußkettenset aus Gold und Rubinen im Wert von 4.000 GM, Goldenes Armbandset mit Rubinen im Wert von 3.500 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Außergewöhnliche Werte (AF) Königin Ileosa war schon von Geburt an dazu bestimmt, Großartiges zu erreichen. Ihre Attributwerte wurden unter Anwendung von 25 Punkten anstelle des Standardbetrages generiert. Außerdem besitzt sie ein mächtiges Artefakt, und ihre Ausrüstung wurde in Bezug auf ihren gewaltigen Reichtum so zusammengestellt, als ob sie ein SC und kein NSC sei. Diese Vorteile steigern ihren HG um 1.

Dauerhafte Zauber Ileosa besitzt *Arkaner Blick* und *Zungen* als dauerhafte Zauber, beide funktionieren wie Zauber der 16. Stufe.

Empfindlichkeit gegen Seristial (AF) Die Aufnahme von Kazavon in Ileosas Seele erlaubt es *Seristial*, ihre Regeneration zu unterdrücken. Wann immer Ileosa Schaden durch *Seristial* erleidet, muss ihr ein Zähigkeitswurf gegen SG 25 gelingen. Scheitert der Wurf, erhält sie eine negative Stufe, da die heilige Klinge die Macht begrenzt, die ihr durch die Drachenzähne verliehen wird.

Innewohnende Boni Aufgrund der Hilfe von durch Elementargeister verliehenen *Wünschen* und anderen Aufwendungen ihres Reichtums besitzt Ileosa die nachfolgend aufgeführten innewohnenden Boni auf ihre Attributswerte: Stärke +3, Gewandtheit +4, Konstitution +4, Intelligenz +3, Weisheit +3, Charisma +5

Kraft der Ewigen Morgenröte (AF) Ileosa kann den Zauber *Teleportieren* ohne Einschränkungen wirken, um in die Versunkene Königin hineinzugelangen. Ihre Trefferpunkte kalkuliert sie anhand ihres Charismamodifikators anstelle ihres Konstitutionsmodifikators. Zudem ist sie immun gegen Blutungseffekte.

Notfall Ileosa setzt eine *Schriftrolle: Notfall* ein, um den nachfolgend aufgeführten Effekt zu erzielen: Sollte sie jemals unter 30 Trefferpunkte gebracht werden, wird der Zauber *Heilung* (ZS 20) auf sie gewirkt.

Vertragsgebunden (AF) Ileosa ist einen Vertrag mit einem Erinnyenteufel eingegangen, sodass sie die Vorteile der Schablone Teufelsgebundene Kreatur erhält. Sollte Ileosa sterben, kann sie nicht ohne Sermignattos Erlaubnis wiederbelebt werden. Wird der Teufel getötet, geht der Vertrag an Sermignattos verborgenen Meister über, den Höllenfürsten, den man unter dem Namen Lorthact kennt.

Wahrer Blick (ÜF) Königin Ileosa profitiert immer von *Wahrer Blick*, da ihr dieser Vorteil aufgrund ihres infernalen Vertrages verliehen wird.

Königin Ileosa ist nicht länger die Frau, die sie war, ehe sie Kazavons Zähne fand. Nun ist sie weitaus mehr. Doch bis die *Drachenzahnkrone* zerstört ist, ist sie nicht einmal mehr an dem Konzept von Sühne und Erlösung interessiert.



ILEOSA ARABASTI

KAYLTANYA

Kayltanya hat eine Führungsposition bei den Assassinen der Roten Mantis inne. Sie ist eine loyale und konzentrierte Attentäterin, die der Anführerin ihrer Kabale, der Blutigen Gebieterin in der Blutroten Zitadelle auf der fernen Insel Mediogalti, Rede und Antwort steht.

KAYLTANYA **HG 15**

EP 51.200

Menschliche Adlige 2 /Schurkin 4 / Assassinin der Roten Mantis 10 (*Weltenband der Inneren See*, S. 282)

RB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +22

VERTEIDIGUNG

RK 33, Berührung 21, auf dem Falschen Fuß 27 (+5 Ablenkung, +1 Ausweichen, +5 GE, +5 Natürlich, +6 Rüstung, +1 Schild)

TP 159 (16W8+84)

REF +15, **WIL** +10, **ZÄH** +11

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1, Reflexbewegung, Roter Schleier, Verblassen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Zahnsäbel des Blitzinfernos +5* +19/+14/+9 (1W8+12/17-20 plus 1W6 Elektrizität), *Zahnsäbel des Blitzes +5* +19/+14 (1W8+10/17 – 20 plus 1W6 Elektrizität)

Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +18 (1W4+3/19-20 plus Gift eines Großen Skorpions)

Besondere Angriffe Gebetsangriff, Hinterhältiger Angriff +6W6

Zauberähnlichen Fähigkeiten der Assassinen der Roten Mantis (ZS 10; Konzentration +12)

3/Tag – *Mantisverderben*

1/Tag – *Mantis herbeizaubern*

Bekannte Zauber der Assassinen der Roten Mantis (ZS 10; Konzentration +12)

4. (1/Tag) – *Dimensionstür, Mächtige Unsichtbarkeit*

3. (3/Tag) – *Fliegen, Hast, Standort vortäuschen, Verborgene Seite*

2. (5/Tag) – *Ausdauer des Ochsen, Bärenstärke, Katzenhafte Anmut, Spiegelbilder, Unsichtbares sehen*

1. (6/Tag) – *Federfall, Person verkleinern* (SG 13), *Selbstverkleidung, Springen, Zielsicherer Schlag*

TAKTIK

Vor dem Kampf Sobald Alarm im Palast zu hören ist, bestreicht Kayltanya ihre zwei Zahnsäbel mit Anwendungen von *Öl: Mächtige Magische Waffe*. Ehe der Kampf beginnt, wirkt sie *Ausdauer des Ochsen, Katzenhafte Anmut* und *Bärenstärke* auf sich selbst. Anschließend trinkt sie einen *Trank: Rindenhaut +5* und einen *Trank: Schild des Glaubens +5*.

Während des Kampfes Wenn der Kampf beginnt, wirkt Kayltanya *Mächtige Unsichtbarkeit*, dann bewegt sie sich an einen neuen Standort und wirkt in der Zweiten Runde *Hast*. Beide Zauber haben sie selbst zum Ziel. In der dritten Runde zaubert sie 1W3 Scheusal-Riesengottesanbeterinnen herbei, die sich dem Kampf anschließen. Dabei platziert sie diese Geschöpfe so, dass sie Eindringlinge flankieren. Ihre vergifteten Dolche kommen zum Einsatz, wenn sich ein SC innerhalb von 3 m zu ihr befindet. Ansonsten bewegt sie sich um mit ihren Zahnsäbeln zuzuschlagen. Ehe sie in den Kampf eingreift, nimmt Kayltanya Mantisform an, falls genügend Raum für die Vergrößerung vorhanden ist. *Mantisverderben* setzt sie erst ein, wenn sie sicher ist, dass sie damit einen verwundeten SC ins Jenseits befördern kann.

Moral Kayltanya kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 22, **KO** 20, **IN** 10, **WE** 8, **CH** 14

GAB +11; **KMB** +14; **KMV** 36

Talente Ausweichen, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Kampf mit zwei Waffen, Mächtiger Waffenfokus (Zahnsäbel), Mächtige Waffenspezialisierung (Zahnsäbel), Umgang mit exotischen Waffen (Zahnsäbel), Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verbesserter Kritischer Treffer (Zahnsäbel), Verteidigung mit zwei Waffen, Wachsamkeit, Waffenfinesse, Waffenfokus (Zahnsäbel), Waffenspezialisierung (Zahnsäbel)

Fertigkeiten Akrobatik +25, Bluffen +21, Diplomatie +13, Einschüchtern +21, Heimlichkeit +25, Motiv erkennen +22, Wahrnehmung +22, Wissen (Lokales) +11, Wissen (Religion) +7

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +2, Gespür für Wiederbelebung, Mantisgestalt, Schurkentricks (Schurkenfinesse, Waffentraining)

Kampfausrüstung *Maske der Mantis, Öl: Mächtige Magische Waffe +5* (3), *Trank: Rindenhaut +5* (2), *Trank: Schild des Glaubens +5* (3), Gift eines Riesenskorpions (10); **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +3, Zahnsäbel des Blitzes +1*[ARK], *Zahnsäbel des Blitzinfernos +1*[ARK], Dolche [Meisterarbeit] (10), 55 PM, 5 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gebetsangriff (ÜF) Ein erfolgreicher Willenswurf gegen SG 19 ist nötig, um den Effekten von Kayltanyas Gebetsangriff wiederstehen zu können. Siehe S. 145 für mehr Informationen über diesen typischen Stil der Assassinen der Roten Mantis.

Gespür für Wiederbelebung (ÜF) Kayltanya spürt es, wenn eine Kreatur, die sie binnen des letzten Jahres getötet hat, wiederbelebt wurde. Allerdings funktioniert dies nur, wenn sich beide auf derselben Ebene befinden.

Mantisgestalt (ÜF) Kayltanya kann sich ein Mal pro Tag als Standard-Aktion in eine blutrote Riesengottesanbeterin verwandeln, so als ob sie *Ungeziefergestalt II*[ABR] (ZS 10) einsetzen würde. Zusätzlich zu den normalen Anpassungen, die dieser Zauber bei Stärke, Gewandtheit und der natürlichen Rüstung hervorruft, erhält sie die Dunkelsicht (18 m) einer Riesenmantis, ebenso wie deren Ausfall, Greifer, Mandibeln und die außergewöhnliche Fähigkeit Plötzlicher Schlag. Allerdings erhält sie nicht deren Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte oder die Volksmodifikatoren auf Würfe auf Heimlichkeit und Wahrnehmung. Wenn Kayltanya sich verwandelt und sie einen magischen Zahnsäbel in der Hand hält, werden dessen magische Verbesserungen auf den korrespondierenden Klauenangriff angewandt. Sollte sie zwei magische Zahnsäbel führen, dann finden die Verbesserungen von jeder Waffe auf unterschiedliche Klauenangriffe Anwendung. Sie erhält SR 10/Gutes in ihrer Mantisgestalt und ihre Mandibeln verursachen bei einem Treffer 1 negative Stufe. (Kayltanya erhält jedes Mal 5 temporäre Trefferpunkte, wenn sie auf diese Weise eine negative Stufe verursacht.) Ein erfolgreicher Wurf auf Zähigkeit gegen SG 25 hebt die negative Stufe wieder auf.

Mantis herbeizaubern (ZF) Ein Mal pro Tag kann Kayltanya eine Verbesserte Scheusal-Riesengottesanbeterin, 1W3 Scheusal-Riesengottesanbeterinnen, oder 1W4+1 Riesengottesanbeterinnen herbeizaubern, so als ob sie den Zauber *Monster her-*

beizaubern V einsetzen würde. Sie kann die Handlungen dieser herbeigezauberten Ungeziefer mental als Freie Aktion befehligen. Alle Gottesanbeterinnen, die durch diese Zauberähnliche Fähigkeit herbeigezaubert wurden, sind blutrot. Somit erhalten sie in Wäldern keinen Volksbonus auf Heimlichkeit.

Mantisverderben (ZF) Kayltanya kann drei Mal pro Tag *Kriechender Tod* als Zauberähnliche Fähigkeit wirken. Diese Version des Zaubers ruft Schwärme giftiger Gottesanbeterinnen herbei, doch ansonsten sind die Effekte mit denen des Zaubers identisch.

Roter Schleier (ÜF) Kayltanyas Roter Schleier bleibt für 10 Runden bestehen, wenn sie ihn aktiviert. Sie kann diese Fähigkeit fünf Mal pro Tag einsetzen. Mehr Informationen über den Roten Schleier findest du auf S. 145.

Verblassen (ÜF) Kayltanya kann bis zu fünf Mal pro Tag in dem Augenblick ätherisch werden, in dem sie von einer Waffe angegriffen wird oder dazu gezwungen wird, einen Reflexwurf abzulegen. Sie muss sich dazu entscheiden diese Fähigkeit anzuwenden, ehe der Angriffswurf der Waffe durchgeführt oder die Effekte des Zaubers festgelegt wurden. Dies verleiht ihr eine Chance von 50%, Schaden durch den Angriff oder den Effekt zu vermeiden.

Kayltanya gehört zu den Vernai, der Herrscherkaste der Roten Mantis. Allerding hat sie ihren Kommandoposten noch nicht sehr lange inne. Ihre Familie stammt aus Cheliax. Sie ist die dritte Tochter, und obwohl sie dem mächtigen chelischen Haus Vyeron angehört, hat sie sehr bald begriffen, dass ihre Möglichkeiten dort Größe zu erlangen begrenzt waren. Kaum dass sie herangewachsen war, leitete sie den Tod ihrer beiden älteren Schwestern geschickt ein. In diesem Zuge erregte sie die Aufmerksamkeit der Roten Mantis, die mit derselben Aufgabe von einem Feind des Hauses Vyeron, der Familie Arvanxi, beauftragt worden waren. Anstatt diesen Auftrag mit der Ermordung von Kayltanya zu beenden, nahmen die Assassinen die junge Frau unter ihre Fittiche und kehrten zur Blutroten Zitadelle zurück. Dort unterwarf sich Kayltanya mit natürlichem Eifer den Indoktrinationen und dem Training der Roten Mantis. Auch wenn die Rote Mantis gezwungen war, einen Teil ihrer Entlohnung für diese Mission an die Familie Arvanxi zurückzuzahlen, so bewies die Zeit, dass es sich hierbei um eine weise Investition gehandelt hatte.

Als sie zu einer Vernai wurde, war Kayltanya bestrebt, sich einen Namen zu machen. So wurde sie zu einer favorisierten Untergebenen der Blutigen Gebieterin. Sie versteht Varisia als eine Region, die weitestgehend der Aufmerksamkeit der Roten Mantis entgangen ist. Daher begann sie Möglichkeiten ausfindig zu machen, den Ruf dieser Organisation in dieses wilde Grenzland zu verbreiten. Kurz darauf nahm Königin Ileosa heimlich Kontakt zu Kayltanya auf, um sich die Unterstützung und Hilfe der Roten Mantis zu sichern. Kayltanya akzeptierte diesen Auftrag sofort. Sie ließ eine ihrer gnadenlosesten Untergebenen, die Assassinin Zinnober, eine Gruppe nach Norden nach Korvosa führen, um dort ihren jüngsten Vertrag zu erfüllen. Die Tatsache, dass Ileosas Familie ursprünglich die Rote Mantis angeheuert hatte, um die Kinder der Familie Vyeron zu ermorden, ist Kayltanya allerdings nicht entgangen. Ihren Dienst an der Königin von Korvosa empfindet sie jedoch als eine Art Dankesbekundung. Denn wenn die Arvanxis nicht vor so langer Zeit die Rote Mantis nach ihr ausgesendet hätten, wäre Kayltanya vielleicht überhaupt nicht von der Roten Mantis gefunden worden. Daher verspürt Kayltanya ein seltsames Gefühl von Schuld gegenüber Ileosa, weshalb ihr niemals in den Sinn kommen würde, diese zu verraten. Als Zinnober die Mission in Gefahr bringt und den Vertrag durch die fehlgeschlagene Ermordung der jüngsten Feinde (der SC, in Kapitel 4) der Königin erschüttert, reist Kayltanya selbst nach Korvosa. Dort will sie selbst die Scherben aufsammeln und den Auftrag zu einem erfolgreichen Ende bringen. Zu diesem Zeitpunkt wird die Ermordung der SC zu ihrem primären Ziel. Sollten die SC nach Maßgabe des SL zu lange brauchen, um die Rote Mantis in Schloss Korvosa zu stellen, könnte Kayltanya sie des Nachts im Schlaf mit ihren gezückten Klingen überraschen.



KAYLTANYA

KAZAVON

Bei einem der berüchtigtsten Kriegsfürsten von Belkzens Boden handelte es sich gar nicht um einen Ork. Er war aber auch kein Humanoider, so wie viele es in Erinnerung haben.

KAZAVON **HG 25**

EP 1.638.400

Verbesserter Großer Blauer Wyrm-Kämpfer 1 / Mystischer Ritter 4 (*MHB*, S. 295, 62)

RB Kolossaler Drache (Erde)

INI +3; **Sinne** Drachensinne; Wahrnehmung +43

Aura Elektrizität (3 m, 2W6 Elektrizität), Unheimliche Ausstrahlung (108 m, SG 34)

VERTEIDIGUNG

RK 45, Berührung 5, auf dem Falschen Fuß 42 (+3 GE, -8 Größe, +40 Natürlich)

TP 573 (33 TW; 5W10+28W12+364)

REF +20, **WIL** +26, **ZÄH** +31

Immunitäten Elektrizität, Lähmung, Schlaf; **SR** 20/Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Wiederkehr; **ZR** 36

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Graben 6 m, Fliegen 75 m (unbeholfen)

Nahkampf Biss +43 (4W8+27), 2 Klauen +43 (4W6+18), Schwanzschlag +38 (4W6+27), 2 Schwingen +38 (2W8+9)

Angriffsfläche 9 m; **Reichweite** 6 m (9 m mit Biss)

Besondere Angriffe Erdrücken (Große Kreaturen, SG 35, 4W8+27), Odemwaffe (42 m, Linie, SG 35, 24W8 Elektrizität), Sandsturm, Schwanzschlag (12 m-Radius, 2W8+27, SG 35), Sturmoden (SG 35, 2W8 Elektrizität), Wüstendurst (SG 35)

Zauberähnlichen Fähigkeiten (ZS 28; Konzentration +38)

Beliebig oft – *Arkane Spiegelung* (SG 25), *Bauchreden* (SG 21), *Einfaches Trugbild* (SG 22), *Geisterhaftes Geräusch (SG 20)*, *Scheingelände* (SG 24), *Schleier* (SG 26), *Wasser erschaffen*

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 20; Konzentration +30)

9. (7/Tag) – *Gestaltwandel, Tor, Zeitstopp*

8. (7/Tag) – *Aufforderung* (SG 28), *Irrgarten, Magische Bande* (SG 28)

7. (7/Tag) – *Ebenenwechsel* (SG 27), *Mächtiges Teleportieren, Projiziertes Ebenbild* (SG 27)

6. (8/Tag) – *Geas/Auftrag, Kugelblitz* (SG 26), *Mächtige Magie bannen*

5. (8/Tag) – *Energiewand, Kontakt zu anderen Ebenen, Schwachsinn* (SG 25), *Telekinese* (SG 25)

4. (8/Tag) – *Ausspähung entdecken, Mächtige Unsichtbarkeit, Monster bezaubern* (SG 24), *Schwarze Tentakel*

3. (8/Tag) – *Hast, Schärfen, Standort vortäuschen, Unauffindbarkeit*

2. (9/Tag) – *Dunkelheit, Falsches Leben, Gedanken wahrnehmen* (SG 22), *Glitzerstaub* (SG 22), *Spiegelbilder*

1. (9/Tag) – *Alarm, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schild, Schmieren*

0 (beliebig oft) – *Arkanes Siegel, Ausbessern, Ausbluten* (SG 20), *Gift entdecken, Licht, Magie entdecken, Magierhand, Öffnen/Schließen* (SG 20), *Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Im Normalfall wirkt Kazavon *Magierrüstung* und *Schild*, ehe ein Kampf beginnt. Doch auf dem Höhepunkt des letzten Abenteuers mag er vielleicht keine Zeit dazu gehabt haben, wenn er den SC begegnet. Diese Effekte sind in den oben aufgeführten Werten nicht miteinkalkuliert.

Während des Kampfes In seiner Drachengestalt eröffnet Kazavon einen Kampf mit *Zeitstopp*. Dann platziert er *Energiewände*, um das Schlachtfeld kontrollieren zu können. Er wirkt in der letzten Runde, in welcher der Effekt von *Zeitstopp* wirksam ist, *Mächtige Unsichtbarkeit*. Kazavon hebt sich seine Nahkampfangriffe für Gelegenheiten auf, in denen er umzingelt ist. Er versucht, mobil zu bleiben und sich fliegend von seinen Gegnern entfernt zu halten. Er versucht, seine Gegner jede Runde aus der Entfernung mit Zaubern zu treffen und gebraucht dazwischen seine Odemwaffe. Alle paar Runden wirkt er erneut *Zeitstopp*, um sich zu erholen, neu aufzustellen und erneut die Kontrolle über das Schlachtfeld zu übernehmen. Kazavon nimmt seine Menschengestalt nicht an, ehe er Zugang zu neuer Ausrüstung hat, die er in dieser Gestalt nutzen kann.

Moral Kazavon weiß sehr wohl, dass er nicht getötet werden kann. Trotzdem ist er nicht bestrebt, in den Limbus zurückzukehren, wo er bei seiner letzten Niederlage ausgeharrt hat. Sollte er unter 50 Trefferpunkte gebracht werden, dann wirkt er *Mächtiges Teleportieren*, um einen neuen Standort aufzusuchen, oder aber *Tor*, um auf die Schattenebene zu fliehen. Dort bleibt er für ein paar Tage, um sich zu erholen und schmiedet Rachepläne für seine Rückkehr.

SPIELWERTE

ST 46, **GE** 16, **KO** 33, **IN** 26, **WE** 25, **CH** 30

GAB +33; **KMB** +59 (Entwaffnen +63, Zu-Fall-bringen +63); **KMV** 72 (74 gegen Entwaffnen, 78 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Arkane Rüstungsmeisterschaft, Arkaner Schlag, Arkanes Rüstungstraining, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Gestenlos zaubern, Heftiger Angriff, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (Wankend), Mächtiges Entwaffnen, Mächtiges Zu-Fall-bringen,Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Materialkomponentenlos zaubern, Schnell zaubern, Umgang mit exotischen Waffen (Stachelkette), Verbessertes Entwaffnen, Verbessertes Zu-Fall-bringen, Waffenfokus (Stachelkette), Wundersamen Gegenstand herstellen

Fertigkeiten Bluffen +46, Diplomatie +46, Einschüchtern +46, Fliegen +23, Magischen Gegenstand benutzen +46, Motiv erkennen +43, Sprachenkunde +13, Überlebenskunst +43, Verkleiden +43, Wahrnehmung +43, Wissen (Adel, Geographie, Geschichte, Lokales) +22, Wissen (Arkanes, Religion) +44, Zauberkunde +44

Sprachen Aklo, Drakonisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Nekril, Orkisch, Riesisch, Schattensprache, Schoanti, Varisisch

Besondere Eigenschaften Geräusche imitieren, Gestalt wechseln (festgelegte Menschengestalt, *Gestalt verändern*), Spiegelung

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gestalt wechseln (ÜF) Diese Fähigkeit wurde Kazavon von Zon-Kuthon verliehen. Sie erlaubt es dem Blauen Drachen beliebig oft die Gestalt eines Menschenmannes anzunehmen. Er nimmt immer dieselbe Gestalt an – Werte für Kazavon in dieser Verkleidung sind auf der nächsten Seite zu finden.

Wiederkehr (AF) Sollte Kazavon getötet werden, zerfällt sein Körper rasch und ist bald kaum mehr als ein Häufchen Staub. Alle Relikte, die er in seinen Körper absorbiert hatte, bleiben im Staub liegend zurück. Solange Kazavons Relikte existieren, besteht immer die Chance, dass der Große Wyrm (Blauer Drache) sich erneut manifestieren kann. Sollte Kazavon mithilfe des *Beckens der Ewigen Morgenröte* ins Leben zurückgerufen worden sein (wie es auf S. 390 in „Der Aufstieg des Drachen" beschrieben wird), bleiben nur seine Zähne übrig.

KAZAVON (IN SEINER MENSCHENGESTALT) HG 25

EP 1.638.400
RB Mittelgroßer Drache (Erde)
INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +43

VERTEIDIGUNG

RK 36, Berührung 20, auf dem Falschen Fuß 31 (+5 Ablenkung, +5 GE, +5 Natürlich, +11 Rüstung)
TP 441 (33 TW; 5W10+28W12+232)
REF +22, **WIL** +26, **ZÄH** +27
SR 20/Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Bollwerk 75%, Verwandlung im Augenblick des Todes; **ZR** 36

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Unheilige Adamantstachelkette der Blutung und der Schärfe +5* +50/+45/+40/+35 (2W4+21/19-20) oder *Rüstungsstacheln der Blutung +5* +49/+44/+39/+34 (1W6+16)
Zauberähnlichen Fähigkeiten (ZS 28; Konzentration +38)
Werte wie in der Drachengestalt
Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 20; Konzentration +30)
Werte wie in der Drachengestalt

TAKTIK

Während des Kampfes Kazavon verlässt sich im Fernkampf auf seine Zauber und nimmt sich nach Möglichkeit ein paar Runden zu Beginn des Kampfes Zeit, um *Spiegelbilder* und *Schild* zu wirken. Er beschäftigt sich nicht mit *Hast*, es sei denn er kämpft gemeinsam mit Verbündeten. Sollte er auf 200 Trefferpunkte oder weniger reduziert werden, wirkt er *Zeitstopp*. Anschließend wirkt er *Schwarze Tentakel*, *Mächtige Unsichtbarkeit* und *Energiewand*, um erneut das Schlachtfeld dominieren zu können. Im Nahkampf setzt er immer Heftiger Angriff ein.
Moral In seiner Menschengestalt kämpft Kazavon immer bis zum Tod (siehe dann Verwandlung im Augenblick des Todes)

SPIELWERTE

ST 32, **GE** 20, **KO** 25, **IN** 26, **WE** 25, **CH** 30
GAB +33; **KMB** +44 (Entwaffnen +48, Zu-Fall-bringen +48); **KMV** 64 (66 gegen Entwaffnen, 66 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Werte wie in der Drachengestalt
Fertigkeiten Fliegen +40; alle anderen Werte sind mit denen seiner Drachengestalt identisch
Sprachen Werte wie in der Drachengestalt
Ausrüstung *Schwere Mithralbrustplatte des Bollwerks mit Rüstungsstacheln +5, Unheilige Adamantstachelkette der Blutung und der Schärfe +5, Amulett der Natürlichen Rüstung +5, Schutzring +5*

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Verwandlung im Augenblick des Todes (AF) Sollte er auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert werden, verwandelt sich Kazavon augenblicklich in seine Drachenform. Binnen dieses Prozesses wird seine Rüstung zerstört. Die Transformation geht schnell vonstatten und heilt ihn vollständig. Allerdings erhält Kazavon für 2W4 Runden den Zustand Wankend.

Es ist überaus unwahrscheinlich, dass sich Kazavon in dieser Kampagne manifestiert, es sei denn, es läuft wirklich schlecht für die SC. Sollten die SC derart vom Pech verfolgt sein, dann stehen sie Kazavon zuerst in seiner Drachengestalt gegenüber. Nur wenn Kazavon die SC besiegt oder fliehen muss, stellt er sich neue Ausrüstung für seine Menschengestalt zusammen. Er benötigt 2W6 Wochen, um die mächtigen Gegenstände, die in den oben aufgeführten Werten seiner Menschengestalt stehen, zusammen zu bekommen. Wenn du es wünschst, kann Kazavon sich in dieser Zeit noch andere magische Gegenstände besorgen. Sein Hauptziel bei der Rückkehr in diese Welt ist zu diesem Zeitpunkt die Rückeroberung von Narbwall und die Wiedererrichtung seines Imperiums. Diese Aufgabe mag Monate oder sogar Jahre in Anspruch nehmen, doch sollte ihm dabei Erfolg beschieden sein, könnte er erneut in seine Rolle als einer der gefährlichsten Kriegsherren der Region der Inneren See katapultiert werden. Wie sich das auf deine Kampagne auswirkt, ist dir selbst überlassen.



KAZAVON

LAORI VAUS

Die praktisch ständig grinsende Laori Vaus ist ihren Kameraden in der Bruderschaft der Gebeine ein Rätsel. Vielleicht sind sie sogar noch beunruhigter über ihre fröhliche Einstellung als ihre Feinde.

LAORI VAUS **HG 10**

EP 9.600
Elfische Klerikerin des Zon-Kuthon 11
RB Mittelgroße Humanoide (Elfe)
INI +2; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +5
Aura Aura der Zerstörung (9 m, +5, 11 Runden/Tag)

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 21 (+1 Ausweichen, +2 GE, +3 Natürlich, +8 Rüstung)
TP 108 (11W8+55)
REF +5, **WIL** +10, **ZÄH** +11; +2 gegen Bezauberungen
Immunitäten Schlaf; **ZR** 23

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf *Zauberspeicherstachelkette +2,* +13/+8 (2W4+6) oder Rüstungsstacheln +7/+2 (1W6+3)
Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 2/Tag (SG 14, 6W6), Zerstörerischer Schlag (+5, 6/Tag)
Zauberähnliche Kleriker-Fähigkeiten (ZS 11; Konzentration +14) 6/Tag – *Hauch des Bösen* (5 Runden)
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 11; Konzentration +14)
6. – *Klingenbarriere* (SG 19), *Schattenreise*[D] (SG 19)
5. – *Flammenschlag* (SG 19), *Monster herbeizaubern V*[D] (zaubert 1W3 Schatten herbei), *Zauberresistenz*
4. – *Kritische Wunden heilen, Luftweg, Mächtige Magische Waffe, Schattenbeschwörung*[D]
3. – Krankheit kurieren, *Magie bannen, Magisches Schutzgewand, Mit Toten sprechen* (SG 16), *Sadomasochismus* (SG 16), *Tiefere Dunkelheit*[D]
2. (5/Tag) – *Ausdauer des Ochsen, Bärenstärke, Blind- oder Taubheit verursachen* (nur Blindheit) (SG 15), *Mittelschwere Wunden heilen, Stille* (SG 15), *Teilweise Genesung*
1. – *Befehl* (SG 14), *Göttliche Gunst, Heiligtum* (SG 14), *Leichte Wunden heilen* (2x), *Verhüllender Nebel*[D]
0 (beliebig oft) – *Ausbessern, Magie entdecken, Stabilisieren, Wasser erschaffen*
D Domänenzauber; **Domänen** Dunkelheit, Zerstörung

TAKTIK

Vor dem Kampf Jeden Morgen wirkt Laori *Mächtige Magische Waffe* und *Magisches Schutzgewand* auf ihre Stachelkette und Rüstung. Sollte sie vor Beginn eines Kampfes dazu Gelegenheit haben, wirkt sie die nachfolgend aufgeführten Zauber ebenfalls: *Ausdauer des Ochsen, Bärenstärke, Luftweg* und *Zauberresistenz*
Während des Kampfes Als erste Handlung wirkt Laori in einem Kampf *Sadomasochismus* auf sich selbst (siehe Kasten auf der nächsten Seite). Anschließend zaubert sie 1W3 Schatten mithilfe von *Monster herbeizaubern V* herbei. In der zweiten Runde, sobald ihre Schatten erscheinen, greift sie ihre Feinde mit *Klingenbarriere* oder *Flammenschlag* dort an, wo sie am stärksten konzentriert sind. In der dritten Runde begibt sich Laori in den Nahkampf. Hierbei nutzt sie ihren Zerstörerischen Schlag und entlässt bei ihrem ersten Angriff *Kritische Wunden verursachen* von ihrer Zauberspeicherstachelkette. Wenn Laori kämpft, summt oder pfeift sie, so als ob sie eine angenehme Routinearbeit erledigt. Immer wieder unterstreicht sie einen besonders festen Schlag mit einem Kichern oder einem Augenzwinkern.
Moral Laori genießt den Schmerz, doch sie würde ihr Leben nicht freiwillig geben, ehe sie eine Chance erhalten hat, Kazavons Relikte wiedergewonnen zu sehen. Wenn sie auf weniger als 20 Trefferpunkte reduziert wird, ergreift Laori die Flucht (mithilfe von *Schattenreise*, falls dies möglich ist). Sobald es zu ihrem Vorteil ist, kehrt sie zurück, um die unerledigte Arbeit zu einem Ende zu bringen.

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 14, **KO** 18, **IN** 12, **WE** 17, **CH** 8
GAB +8; **KMB** +11; **KMV** 24
Talente Ausdauer, Ausweichen, Blind Kämpfen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Unverwüstlich, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberstab herstellen
Fertigkeiten Akrobatik +9 (Springen +5), Wahrnehmung +5, Wissen (Religion) +15, Zauberkunde +15
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Schattensprache
Besondere Eigenschaften Augen der Dunkelheit (5/Runden pro Tag), Elfenmagie
Kampfausrüstung *Zauberstab: Mittelschwere Wunden heilen* (11 Ladungen), *Zauberstab: Botschaft* (6 Ladungen), *Zauberstab: Geräuschexplosion* (19 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Stachelkettenpanzer +2, Zauberspeicherstachelkette +2* (derzeit mit *Kritische Wunden verursachen* belegt), *Amulett der Natürlichen Rüstung +3, Stirnreif der Erwachten Weisheit +2,* Fetzen von Neolandus Uniform, Heiliges Symbol des Zon-Kuthon aus Silber, 31 GM, 6 SM, 7 KM

Laori stellt ihre Gefolgschaft für Zon-Kuthon mithilfe ihrer Waffen- und Rüstungswahl (eine Stachelkette sowie ein Stachelkettenpanzer) offen zur Schau. Ihr Auftreten und ihr Benehmen sind alles, nur nicht grimmig. Ständig ist Laori fröhlich, sie sprudelt praktisch vor Freude über und ist leicht zum Lachen zu bringen. Dieses Gehabe hat ihren Ruf in der Kirche ein wenig demoliert, da viele der konventionelleren Zon-Kuthon-Anhänger ihr Verhalten für respektlos, vielleicht sogar ketzerisch, halten. Allerdings bestreitet niemand ihre Hingabe zu dem Glauben Zon-Kuthons. Selbst wenn sie über bessere Methoden zur Häutung eines lebenden Mannes, Selbstgeißelung, Folter oder ihre offene Bewunderung für alles Diabolische diskutiert, bleibt ihre beherzte Einstellung bestehen. Daher kann Laoris Anwesenheit sehr beunruhigend sein. Dies gilt sowohl für ihre Kameraden in der Kirche Zon-Kuthons wie auch für diejenigen, die in ihrem Glauben einen Schrecken sehen, der ausgemerzt werden muss.

Wie es bei vielen der Verlassenen der Fall ist, lernte Laori nie ihre natürlichen Eltern kennen. Sie wuchs in den gnadenlosen Straßen Rätselhafens auf. Zwar vermutet sie, dass ihre Familie in der nahen Ortschaft Trauerblatt lebt, doch sie hat niemals versucht, sie ausfindig zu machen. Zon-Kuthon begegnete sie erstmals in Rätselhafen. Die Lehren des Herrn der Mitternacht wurden schnell zu einer Obsession für die Elfe. Lediglich mit ihrem unbezwingbaren Optimismus und einem Hunger nach Schmerz gerüstet, begab sie sich auf eine Pilgerreise in die finstere Nation Nidal. Dort blieb sie mehrere Jahrzehnte und wurde zu einer ausgebildeten Priesterin Zon-Kuthons, obwohl die übrigen Priester ihr Verhalten nervenaufreibend fanden. Ihrer Aufnahme in die Bruderschaft der Gebeine war für Laori der Höhepunkt ihrer Arbeit. Ihre Vertrautheit mit Rätselhafen und Varisia machten sie zu einer logischen Wahl, als es darum ging, Kazavons Relikte dort aufzuspüren.

Trotz ihres sadistischen Blickwinkels auf das Leben, schätzt Laori Verbündete, wenn sie schon keine Freunde sind. Im Umgang mit denjenigen, die sich selbst als gut ansehen oder danach trachten Freundlichkeit in der Welt zu verbreiten, ist ihre Geduld grenzenlos. Ihre Konversationsmethoden in Bezug auf die Religion Zon-Kuthons werden normalerweise nicht von der Kirche in Anspruch genommen. Laori sieht in der Folter empfindungsfähiger Kreaturen eine Möglichkeit, sich die Zeit zu vertreiben oder die Intimität des Schmerzes miteinander zu teilen, anstatt einer Methode Geständnisse zu erlangen oder Allianzen abzusichern. Ihre Freundlichkeit und ihre Großzügigkeit scheinen einer inneren Liebenswürdigkeit heraus zu entspringen, doch in Wahrheit sind sie ihre stärksten Waffen. Viele potentielle Feinde der Kirche wurden von ihren Überzeugungen abgebracht und zu der Verehrung Zon-Kuthons bekehrt, einfach nur, weil sie Zeit mit Laori verbrachten. Sie ist immer bestrebt, ihre Lieblingszauber mit anderen zu teilen. Zwar kann sie selbst keine Schriftrollen herstellen, doch sie verbringt gerne ihre Zeit mit anderen, die dazu in der Lage sind. Dann kann sie ihnen die Wunder von *Sadomasochismus* beibringen.

Ihre Fröhlichkeit ist sicherlich absolut ungewöhnlich für eine Anhängerin Zon-Kuthons, doch sie ist keine Schwäche, wenn man vielleicht von der Tatsache absieht, dass sich deswegen potentielle Unterstützer in der Kirche von Laori verschreckt distanzieren. Diese Entfremdung von ihren Brüdern und Schwestern hat Laori lediglich noch dazu ermutigt, Kontakt jenseits der Kirche zu suchen. Diese Freundschaften enden jedoch zwangsläufig, wenn ihre Gefährten ihrer entweder überdrüssig werden (und sie manchmal sogar aus purer Abscheu angreifen) oder aber wenn ihre Verbündeten vollständig bekehrt wurden. Dann nehmen sie ihr fröhliches Verhalten als Belastung oder gar als Ketzerei wahr. Laoris beständige Euphorie mag ein lang gehegter Verteidigungsmechanismus gegen die verkrüppelnde und überwältigende Einsamkeit sein, doch bisher ist es noch niemandem gelungen, ihre lächelnde Abwehr zu durchdringen.

Dies könnte sich allerdings ändern, sollte Laori die Ereignisse in Burg Narbwall überleben und während Kapitel 5 die Rolle einer Verbündeten einnehmen. Sollte einer der SC besonders freundlich oder verständnisvoll mit der Elfe umgegangen sein, ist dies ein bedeutender Wendepunkt in Laoris Leben. Zum ersten Mal ist es ihr gelungen, eine Freundschaft über einen signifikanten Zeitraum hinweg zu erhalten. Vielleicht beginnt sie sogar zu ahnen, dass die Verehrung von Zon-Kuthon nicht gerade ihre beste Wahl war. Daher könnte sie dieser Religion den Rücken kehren und sich einer anderen Gottheit zuwenden. Falls dies geschehen sollte, ist es sehr wahrscheinlich, dass Laori sich zu den Lehren einer Gottheit hingezogen fühlt, die für Individualität einsteht, wie beispielsweise Calistria oder sogar Desna. Natürlich kann die Unterstützung eines SC (und vielleicht sogar ein von einem SC bezahlter *Bußezauber*) ihre Erlösung vorantreiben. Doch ob es sich hierbei nur um eine vorübergehende Phase oder einen wahrhaft neuen Schritt in ihrem Leben handelt, hängt von ihren Verbündeten ab.

SADOMASOCHISMUS

Schule Nekromantie [Schmerz]; **Grad** ANP 3, HEX 4, HXM/MAG 4, INQ 3, KAM 4, KLE 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; siehe Text; **Zauberresistenz** Ja

Während du unter dem Effekt dieses Zaubers stehst und dir Schaden zugefügt wird, muss dein Angreifer zwar für den Angriff zwei Mal würfeln und das höhere Ergebnis behalten, zugleich aber auch einen Willenswurf ablegen, um nicht für 1 Runde den Zustand Demoralisiert (Grundregelwerk, S. 565) zu erhalten. Wann immer du einer durch diesen Zauber demoralisierten Kreatur Schaden zufügst, würfelst du zwei Mal für den Schaden und behältst das höhere Ergebnis. Dieser Zauber ist auch in *Götter von Golarion* zu finden



LAORI VAUS

ROLTH LAMM

Rolth Lamm ist nicht nur der Sohn eines von Korvosas verhasstesten Verbrechern, sondern auch der Mann, der für die jüngste ungelöste Reihe von Serienmorden verantwortlich ist. Er ist durch und durch verabscheuungswürdig.

ROLTH LAMM **HG 8**

EP 4.800

Menschlicher Schurke 1 / Magier (Nekromant) 8

CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +2; **Sinne** Lebenssicht (3 m, 8 Runden/Tag); Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 19 (+1 Ablenkung, +2 GE, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 94 (9 TW; 8W6+1W8+58)

REF +7, **WIL** +7, **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Dolch +1,* +4 (1W4/19-20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

Zauberähnliche Arkane Schulenfähigkeiten (ZS 8; Konzentration +13) 8/Tag – *Grabeshauch* (4 Runden)

Vorbereitete Magierzauber (ZS 8; Konzentration +13)

4. – *Anhaltende Verwesung, Dimensionstür, Entkräftung, Tote beleben*

3. – *Blitz* (SG 18), *Entkräftender Strahl* (SG 20), *Magie bannen, Person festhalten* (SG 18), *Vampirgriff*

2. – *Falsches Leben, Geisterhand, Ghulhand* (SG 19), *Hauch des Stumpfsinns, Sengender Strahl*

1. – *Fleisch ablösen* (SG 16), *Kalte Hand* (SG 18), *Magierrüstung, Person bezaubern* (2, SG 16), *Schild* , *Schwächestrahl* (SG 18)

0 (beliebig oft) – *Erschöpfende Berührung* (SG 17), *Licht, Magie entdecken, Säurespitzer*

Entgegengesetzte Schulen Illusion, Verwandlung

TAKTIK

Vor dem Kampf Vor Beginn eines Kampfes wirkt Rolth *Magierrüstung, Schild* und *Falsches Leben.*

Während des Kampfes Rolth zieht es vor, wenn Verbündete im Nahkampf stehen, sodass er im Hintergrund bleiben und Zauber mit Reichweite einsetzen kann. Feinde lässt er nach Möglichkeit am Leben, setzt sie jedoch gefangen, um sie genussvoll mit seinem Messer töten zu können. Ein erfolgreich gewirktes *Person beherrschen* ist seine bevorzugte Methode Hinterhältige Angriffe einzuleiten.

Moral Wenn Rolth auf weniger als 15 Trefferpunkte reduziert wird, ergreift er mithilfe von *Dimensionstür* die Flucht. Sollte ihm dies gelingen, könnte er zu einem wiederkehrenden Antagonisten werden, der danach trachtet, die SC seiner Sammlung untoter Diener hinzuzufügen.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 14, **KO** 16, **IN** 20, **WE** 10, **CH** 12

GAB +4; **KMB** +3; **KMV** 16

Talente Abhärtung, Im Kampf zaubern, Konstrukte herstellen, Mächtiger Zauberfokus (Nekromantie), Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Schriftrolle anfertigen, Untote vertreiben, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberfokus (Nekromantie)

Fertigkeiten Beruf (Schlosser) +12, Bluffen +13, Fingerfertigkeit +9, Handwerk (Alchemie) +17, Heimlichkeit +14, Mechanismus ausschalten +17, Wahrnehmung +12, Wissen (Arkanes) +17, Wissen (Lokales) +10, Zauberkunde +17

Sprachen Elfisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Nekril, Schoanti, Varisisch

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (die Ratte Runkus), Fallengespür +1, Macht über Untote

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Teleportation, Stab: Magisches Geschoss* (ZS 3, 43 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Dolch +1, Gürtel der Großen Konstitution +2, Resistenzumhang +1, Stirnreif der Enormen Intelligenz +2, Schutzring +1, Öl der Zeitlosigkeit* (6), Diebeswerkzeug [Meisterarbeitsqualität], ausgezeichnete Bestatterausstattung (Wert 100 GM), 6 schwarze Onyxe (Wert 150 GM), Zauberbuch (enthält alle Zaubertricks, abgesehen der der Schulen der Illusion und der Verwandlung sowie *Eissturm, Gedanken wahrnehmen, Magisches Geschoss, Schmieren,* und 2W4 zusätzliche Zauber deiner Wahl für jede Stufe vom 1. – 4. Grad), ausgiebige Notizen über die Blutschleierseuche, 50 GM, 5 SM

Rolth Lamm ist ein verabscheuungswürdiger Mann, unter welchem Gesichtspunkt auch immer betrachtet. Aufgrund der zahlreichen Krankheiten, denen er sich selbst ausgesetzt hat (egal ob versehentlich oder beabsichtigt), ist er bleich und von Narben verunstaltet. Rolth ist in lange Lederroben gehüllt, in denen sich dutzende Taschen befinden, in denen er chirurgisches oder Bestatterwerkzeug aufbewahrt. Er ist immer bereit und ergreift eifrig jede sich bietende Gelegenheit, zu studieren wie man das Fleisch verändern, verbessern oder fortschneiden kann. Für Rolth stellt jeder lebende Körper ein unvollendetes Kunstwerk dar. Seine Messer sind die Werkzeuge, die er einsetzt, um sein Medium vorzubereiten. Anschließend vollenden die Farben, Gerüche und die Beschaffenheit, die der Verfall mit sich bringt, sein Werk.

Die Kindheit unter einem so ausfallenden Vater, wie Gaedren einer ist, hat Rolths Laufbahn als Krimineller und Verbreiter von Elend gut vorbereitet. Zwar riss Rolth oft von zu Hause aus, doch es gelang Gaedren immer ihn ausfindig zu machen und erneut zu einer anderen rechtswidrigen Tätigkeit zurückkehren zu lassen. Als Rolth sich mit der Nekromantie auseinanderzusetzten begann, gelang es ihm, seinen Vater mit einem zerstörerischen, selbstkreierten Zauber namens *Fleisch ablösen* zu betreffen. Endlich verspürte Gaedren die Furcht vor seinem Sohn, von der Rolth immer geträumt hatte. Als Rolth erneut dem heimischen Herd den Rücken zukehrte, folgte sein Vater ihm nicht länger.

Kurz darauf fing Rolth mit einer seiner berüchtigtesten Beschäftigungen an: Er durchstreifte Korvosas Straßen bei Nacht und wurde zu einem der gefürchtetsten Mörder der Stadt. Dabei spezialisierte sich Rolth darauf, in Häuser einzudringen und geschärfte Schlüssel zu nutzen (später setzte er Dolche in Meisterarbeitsqualität ein, die von der Form her Schlüsseln ähnelten), um seine schlafenden Opfer „zu öffnen". Rolth ließ seine Opfer immer grausam zugerichtet in ihren Häusern zurück, ehe er den sorgfältig verschlossenen Ort seines Verbrechens wieder verließ. Rolth tötete am liebsten leise und effizient, sodass andere Familienmitglieder die Ermordung ihres Liebsten sprichwörtlich verschliefen. Erst wenn sie erwachten, fanden sie den Geliebten verstümmelt vor. Nie gibt es einen Hinweis auf einen Eindringling. Immer wenn ein Ehepartner oder ein Kind während der Tat wach wurde, erweiterte Rolth seine Tätigkeit schlicht um ein neues Subjekt, das er zur Schau stellen konnte. Niemals ließ er einen überlebenden Zeugen zurück. Doch auch dann stellte er immer sicher, dass er keine Spuren hinterlassen hatte und dass er das Gebäude sicher verschlossen zurückließ.

Diese entsetzlichen Verbrechen verliehen ihm in den Reihen der korvosischen Stadtwache rasch den Spitznahmen „der Schlüssellochschlächter", da er in vielen seiner Opfer geschärfte Schlüs-

sel zurückließ. Auch bezog sich diese Bezeichnung auf die Tatsache, dass er keinen Tatort unverschlossen zurückließ. Rolth wurde nie überführt, allerdings in erster Linie deshalb, weil er sein Leben als Serienmörder hinter sich ließ, als die korvosische Stadtwache ihm zu sehr auf den Fersen war. Heute bricht Rolth nicht mehr in Häuser ein. Stattdessen widmet er sich der Nekromantie und stellt abscheuliche Konstrukte aus fortgeworfenen Resten her. Seine kürzlich eingegangene Allianz mit dem Kult der Urgathoa hat ihm mehr Ressourcen als jemals zuvor zugänglich gemacht, mit denen er seinem ekelerregenden Zeitvertreib nachgehen kann.

Sollte Rolth von den SC nicht am Ende von Kapitel 2 gestellt werden, könnte er später als wiederkehrender Bösewicht in der Kampagne auftauchen. Ebenso wie er sich mit dem Kult der Urgathoa zusammengetan hat, könnte er sich mit anderen Gruppen verbünden, die den SC Übles wollen. Die Rote Mantis oder die Arkonas wären hierfür geeignete Kandidaten. Rolth legt es in näherer Zukunft nicht auf eine direkte Konfrontation mit den SC an. Doch er wird mit Sicherheit diejenigen ausfindig machen, die ihr Leben durch die SC verlieren, um sie als Zombies wiederzubeleben. Die SC könnten also später Gegnern gegenüberstehen, die sie wieder und wieder besiegen müssten, bis Rolth endlich unschädlich gemacht werden kann. Sollte es Rolth möglich sein einen Verbündeten zu töten und wiederzubeleben, dann bereitet er diesen Körper sorgfältig auf seine neue Aufgabe als zukünftiger Gegenspieler der SC vor. Er nutzt *Anhaltende Verwesung*, um die Hiebangriffe des Zombies zu verbessern.

Rolth Magie

Rolth ist es gelungen, zwei besonders finstere Zauber zu entwickeln, die nachfolgend aufgeführt sind.

ANHALTENDE VERWESUNG

Schule Nekromantie [Böses]; **Grad** HEX 4, HXM/MAG 4
Zeitaufwand 10 Minuten
Komponenten V, G, T (ein Satz ausgezeichnete Bestatterausstattung im Wert von 100 GM)
Reichweite Berührung
Ziel körperlicher Untoter, der berührt wird; siehe Text
Wirkungsdauer dauerhaft, bis der Zauber entladen wird (A)
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Dieser Zauber funktioniert wie *Zauberkräfte verleihen*, allerdings kann nur eine körperliche, untote Kreatur zum Ziel dieses Zaubers werden. Auch können nur Berührungszauber übermittelt werden. Die Anzahl und Grade der Zauber, die dem Subjekt verliehen werden können, hängen von den Trefferwürfeln der untoten Kreatur ab. Selbst wenn *Anhaltende Verwesung* mehrfach auf die Kreatur gewirkt wird, kann die Begrenzung dadurch nicht erhöht werden.

TP des Untoten	Übermittelte Berührungszauber
5 oder niedriger	Ein Zauber des 1. Grades
6 – 10	Ein oder zwei Zauber des 1. Grades
11 oder höher	Ein oder zwei Zauber des 1. Grades und ein Zauber des 2. Grades

Wenn du *Anhaltende Verwesung* ein Mal gewirkt hast, kannst du keinen neuen Zauber des 4. Grades vorbereiten, um ihn zu ersetzen (weitere Informationen hierzu findest du unter *Zauberkräfte verleihen* im *Grundregelwerk*, S. 368). Die übermittelten Zauber werden automatisch beim nächsten erfolgreichen Berührungsangriff der Kreatur oder einem erfolgreichen Angriff mit einer natürlichen Waffe ausgelöst. Ein intelligenter Untoter kann sich entscheiden, welcher Zauber ausgelöst wird, falls ihm mehrere Zauber übermittelt wurden. Ein nicht-intelligenter Untoter löst einen zufällig bestimmten Zauber aus, wenn er mit einer natürlichen Waffe trifft. Es kann nur ein Zauber pro Runde ausgelöst werden, egal wie viele Angriffe der Untote durchführen kann.



FLEISCH ABLÖSEN

Schule Nekromantie; **Grad** HEX 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, F (beliebige Stichwaffe oder beliebiges Schneidewerkzeug)
Reichweite Berührung
Ziel berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (lebendes Ziel) oder augenblicklich (untotes Ziel); siehe unten
Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Indem du eine Kreatur mit einem scharfen Instrument berührst, kannst du das Fleisch der Kreatur dazu bringen, sich selbst zu lösen und an ihrem Skelettgerüst hinunterzugleiten. Eine lebende Kreatur, die berührt wird, erhält für 1 Runde pro Stufe aufgrund der unangenehmen und beunruhigenden Erfahrung den Zustand Wankend. Das Subjekt kann immer, wenn es in der Runde an der Reihe ist, einen neuen Rettungswurf versuchen, um diesen Effekt zu beenden. Dies ist eine Standard-Aktion, die keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Ein körperlicher Untoter, der zum Ziel dieses Zaubers wird, erhält stattdessen 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 5W6 auf der 5. Stufe). Außerdem fallen nasse, schleimige Fleischfetzen von ihren trockenen Knochen (ein erfolgreicher Zähigkeitswurf halbiert den Schaden). Körperlose Kreaturen oder Kreaturen, die kein Fleisch besitzen, sind immun gegen die Effekte dieses Zaubers.

SABINA MERRIN

Sabina Merrin ist besessen von Königin Ileosas Schönheit und hungert geradezu nach einem freundlichen Wort der Frau, die sie verehrt. Doch schlussendlich dämmert es ihr schmerzhaft, dass die Frau, die sie zu lieben glaubte, in Wahrheit ein Monster ist.

SABINA MERRIN **HG 14**

EP 38.400
Menschliche Kämpferin 14
RN Mittelgroße Humanoide (Mensch)
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 35, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 32 (+2 Ablenkung, +3 GE, +5 Natürlich, +12 Rüstung, +3 Schild)
TP 193 (14W10+112)
REF +12, **WIL** +10, **ZÄH** +20; +4 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Krummschwert der Blutung +2,* +26/+21/+16 (2W4+16/15-20 plus 1 Blutung)
Fernkampf *Kompositlangbogen +2,* +21/+16/+11 (1W8+9/x3)
Besondere Angriffe Waffentraining (Schwere Klingen +3, Bögen +2, Nah +1)

TAKTIK

Vor dem Kampf In der Regel verlässt Sabina sich auf ihre Fähigkeit potentielle Gegner einzuschüchtern, um physische Konflikte zu vermeiden. Scheint ein Kampf unausweichlich zu sein, trinkt sie einen *Trank: Rindenhaut +5.*
Während des Kampfes Sobald ein Kampf beginnt, zeigt Sabina keine Gnade. Sie schlägt am liebsten mit ihrem Krummschwert zu, wobei sie Heftiger Angriff einsetzt, um härter zu treffen. Doch sie gewährt Gegnern beinahe immer Gnade, wenn man sie darum bittet.
Moral Sabina kämpft bis zum Tod um Königin Ileosa zu verteidigen, zumindest, bis ihr die Wirklichkeit gegen Ende des Abenteuerpfades klar wird. An diesem Punkt kämpft sie bis zum Tode um den Schaden wiedergutzumachen, den die Königin angerichtet hat.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 16, **KO** 22, **IN** 10, **WE** 8, **CH** 13
GAB +14; **KMB** +19; **KMV** 34
Talente Abhärtung, Angriff im Vorbeireiten, Ausdauer, Beherzter Sturmangriff, Berittener Kampf, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (Wankend), Mächtiger Waffenfokus (Krummschwert), Mächtige Waffenspezialisierung (Krummschwert), Unverwüstlich, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Kritischer Treffer (Krummschwert), Waffenfokus (Krummschwert), Waffenspezialisierung (Krummschwert)
Fertigkeiten Einschüchtern +18, Reiten +17, Wahrnehmung +13
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 3, Vermögen
Kampfausrüstung *Trank: Rindenhaut +5* (3), *Trank: Kritische Wunden heilen* (4); **Sonstige Ausrüstung** *Ritterrüstung +3, Belebter Schwerer Stahlschild +1, Kompositlangbogen +2* (+5 ST) mit 20 Pfeilen, *Krummschwert der Blutung +2, Gürtel der Perfekten Körperkraft +4, Resistenzumhang +5, Ring: Federfall, Schutzring +2, Flügelstiefel,* 210 PM, 5 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Vermögen (AF) Sabina Merrin wurde mit Mitteln aus der königlichen Schatzkammer ausgestattet, die gesamte Ausrüstung, die sie benötigte, stammt von dort. Diese Ausrüstung entspricht dem Wert einer Ausrüstung eines SC der 14. Stufe. Daher ist ihr HG um 1 höher als normal.

Einst war Sabina der Protegé des berühmten Waffenmeisters Vencarlo Orisini. Doch nach einem erbitterten Duell mit ihrem früheren Lehrer verließ sie die Schule unter dubiosen Umständen. Nach ihrem Aufbruch dort wurde sie in die Reihen der korvosischen Stadtwache aufgenommen. Aufgrund ihrer Fertigkeiten stieg Sabina in den Rängen rasch auf. Ihre Wildheit im Kampf und ihre barbarische Schönheit erregten bald Königin Ileosas Aufmerksamkeit. Die Königin verlangte von Sabina die Wache zu verlassen und übertrug ihr anschließend rasch ihren jetzigen Posten als königliche Leibwächterin, Dienerin und schliesslich sogar als Liebhaberin. Welcher Natur Sabinas aktuelle Beziehung zu Ileosa auch sein mag, sie ist selten weit von ihr entfernt.

Schon lange ist Sabina von Königin Ileosa besessen. Ihre Besessenheit hat den Punkt erreicht, an dem ihre Loyalität in Verehrung mündet. Sabina selbst hat kein Interesse daran zu herrschen. Doch sie liebt ihre Rolle als Anführerin einer Armee im Dienste einer Königin. Sie hat die Veränderungen im Verhalten ihrer Königin seit dem beginnenden Einfluss von Kazavon sehr wohl bemerkt. Allerdings weiß sie immer noch nicht, was die Quelle dieses Einflusses ist. Sie heißt Ileosas plötzlichen Anstieg von Selbstsicherheit, Mut und militärischem Bestreben gut. Sie vermutet, dass Eodred Ileosa unterdrückte und dass der Tod des Königs ihrer Königin nun endlich die Freiheit verleiht, die Herrscherin zu sein, zu der sie bestimmt ist.

Im Verlauf der Kampagne wächst in Sabina mehr und mehr die Überzeugung, dass die Ileosa, in die sie sich verliebt hat, vielleicht gar nicht mehr existiert. Doch sie hegt nach wie vor die Hoffnung, dass die Königin Erlösung finden kann. Sie verdächtigt die neue Krone der Königin als Ursprung der Probleme, doch sie vermag nicht zu begreifen, dass die Drachenzahnkrone nur ein Katalysator ist. Durch das bloße Entfernen der Krone von Ileosas Haupt wird die Königin nicht einfach auf magische Weise in eine weniger antagonistische, weniger grausame Persönlichkeit verwandelt. Nichtsdestotrotz hofft Sabina, einen Weg zu finden, mit dem sie die Königin vor der Zerstörung Korvosas und ihren Ruf bewahren kann. Doch sie wird mehr und mehr von den Schrecken übermannt, deren Zeugin sie wird. Zu dem Zeitpunkt in Kapitel 6, als die SC Sabina konfrontieren, ist die Frau bereit die Grauen Jungfern und ihre Königin gleichermaßen zu verlassen. Schlussendlich mag sie verstanden haben, dass Ileosa nicht mehr zu retten ist. Doch Sabina ist sich durchaus bewusst, dass sie allein die Ereignisse nicht aufhalten kann, die in Bewegung gesetzt wurden. Sollten die SC ihr in Kapitel 6 Gnade gewähren, und es ihnen gelingen, ihre Hilfe zu erlangen, dann schließt sich Sabina ihrem Bestreben die Königin aufzuhalten an. Natürlich benötigen die SC nicht zwangsläufig Sabinas zusätzliche Hilfe auf Burg Korvosa oder in der Versunkenen Königin. Solltest du zu dem Entschluss gelangen, dass die SC alleine gut klarkommen, kann Sabina stattdessen bei den anderen Rebellen bleiben. Doch sie sollte den SC zumindest die Informationen, die sie über Burg Korvosa und die Grauen Jungfern hat, zukommen lassen.

Die Grauen Jungfern

Der Orden der Grauen Jungfern besteht in erster Linie aus menschlichen Kämpfern, die ausschließlich weiblichen Geschlechts sind. Klasse oder Volkszugehörigkeit spielten hingegen keine Rolle. Der Orden selbst nutzt den Langackerkomplex als sein Hauptquartier, zumindest bis die SC ihre Operationen in dem darunterliegenden Gewölbe am Ende von Kapitel 4 stören. An diesem Punkt ziehen die Grauen Jungfern sich nach Schloss Korvosa zurück, wo sie für den Rest der Kampagne auch bleiben.

Als die Grauen Jungfern gegründet wurden, hat man neue Rekrutinnen aus den Reihen der korvosischen Stadtwache, der Säbelkompanie und dem Höllenritterorden des Nagels ausgewählt. Wurde eine Rekrutin auserwählt, brachte man sie in den Langackerkomplex, wo sie einer Indoktrination unterzogen wurde. Dieser schmerzhafte Prozess sollte die Persönlichkeit der Rekrutin brechen und sie einer Gehirnwäsche unterziehen, wonach sie eine loyale Dienerin der Königin sein würde. Ein signifikanter Teil dieser Indoktrinierung bestand darin, das Gesicht der Rekrutin mit fürchterlichen Narben zu entstellen, damit ihre Schönheit verdorben sei.

Die Grauen Jungfern besitzen eine Befehlsstruktur, die grob in sieben unterschiedliche Ränge unterteilt ist. Während dieses Abenteuers werden die vier höchsten Ränge von Individuen gehalten, doch ein Großteil der Grauen Jungfern ist in den unteren drei Rängen anzusiedeln. Diese Ränge sowie eine kurze Erläuterung zu den Personen, die sie ausfüllen, werden nachfolgend aufgeführt.

Kommandantin: Sabina Merrins Rolle als Kommandantin der Grauen Jungfern ist in gewisser Weise eher die einer Repräsentationsfigur. Aufgrund ihrer anderen Pflichten als Leibwächterin der Königin und der Sicherung von Schloss Korvosa muss sie einen Großteil des alltäglichen Geschäfts als Leiterin der Grauen Jungfern an ihre Stellvertreterin übertragen.

Stellvertretende Kommandantin: Kordaitra dient als eine Art Kombination aus Quartiermeister und Hauptanwerberin für die Grauen Jungfern. Sie hat dutzende Frauen für diese Rolle befragt. Diejenigen, die sie als würdig erachtete, diese Rüstung zu tragen, wurden für ihre Indoktrination in den Langackerkomplex gebracht. Ihre Werte sind auf S. 251 zu finden.

Hüterin der Treue: Als Leiterin der fürchterlichen Indoktrination, die alle Rekrutinnen durchlaufen müssen, ist Vavana Dhatri vielleicht die brutalste Graue Jungfer. Zudem ist sie auch die einzige Hexenmeisterin des Ordens. Ihre Werte sind auf S. 364 zu finden.

Oberste Aufseherin: Die Elfenfrau Tischarue dient als Oberste Aufseherin der Grauen Jungfern. Obwohl sie technisch gesehen einen niedrigeren Rang als die Stellvertretende Kommandantin innehat, ist Tischarue möglicherweise um einiges gefährlicher als Kordaitra. Als Oberste Aufseherin hat sie für die Sicherheit im Langackerkomplex Sorge zu tragen. Zudem muss sie auf die Rekruten achten. Wenn sie zu der Einsicht kommt, dass die Loyalität einer Grauen Jungfer zu schwanken beginnt, bringt sie die Soldatin zu einer „Auffrischung ihres Trainings" zu Vavana. Die Hüterin der Treue unterzieht diese Soldatin dann noch mehr geistesabstumpfenden Foltermethoden, um sie wieder auf Kurs zu bringen. Tischarues Werte sind auf S. 248 zu finden.

Palastwachen: Die mächtigsten und loyalsten Grauen Jungfern werden als Wächterinnen innerhalb von Burg Korvosa eingesetzt. Sie werden nur selten außerhalb dieses Ortes angetroffen. Die Werte der Palastwachen der Grauen Jungfern sind auf S. 347 zu finden.

Wachen: Die Wachen der Grauen Jungfern besetzen die unteren Ränge der Organisation. In der Regel bewachen sie wichtige Orte wie den Langackerkomplex oder sie kommandieren Fußsoldatentrupps. Werte für die Wachen der Grauen Jungfern sind auf S. 247 zu finden.

Fußsoldaten: Der Großteil der Grauen Jungfern besteht aus Fußsoldaten, die den untersten Rang in der Organisation bekleiden. Aus solchen Fußsoldaten bestehen die Grauen Jungfern, denen die SC zuerst begegnen. Ihnen kann man auch auf den Straßen Korvosas am häufigsten begegnen. Die Werte für Fußsoldaten der Grauen Jungfern sind auf S. 74 zu finden.



SABINA MERRIN

SIAL

Der Schattengraf Sial gehört zu den fähigsten – und gefährlichsten – Diplomaten der Bruderschaft der Gebeine.

SIAL HG 11

EP 12.800

Menschlicher Entfesselter Paktmagier 12 (*Alternativregeln*, S. 20)

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

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

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 18 (+2 Ablenkung, +1 GE, +6 Rüstung, +4 Schild)

TP 93 (12W8+36)

REF +5, **WIL** +9, **ZÄH** +8

Verteidigungsfähigkeiten Mächtiges Verbündeten schützen

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf *Stachelkette des Rückschlages +2*, +10/+5 (2W4+1 plus 2W6)

Besondere Angriffe Platztausch, Ruf des Schöpfers 2/Tag

Zauberähnliche Paktmagier-Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +17) 8/Tag – *Monster herbeizaubern VI*

Bekannte Paktmagier-Zauber (ZS 12; Konzentration +17)

4. (4/Tag) – *Dimensionstür, Mächtige Unsichtbarkeit, Monster bezaubern* (SG 19), *Säuregrube*[EXP] (SG 20)

3. (5/Tag) – *Eidolonregeneration*[EXP], *Fliegen, Hast, Magie bannen*

2. (6/Tag) – *Energien wiederstehen, Grube erschaffen*[EXP] (SG 18), *Rindenhaut, Teilweise Eidolongenesung*[ABR] (SG 18), *Verschwimmen*

1. (7/Tag) – *Elementen trotzen, Kränkelnder Strahl*[ABR] (SG 16), *Schild, Schmieren* (SG 16), *Schutz vor Chaos, Teilweise Eidolonregeneration*[EXP]

0 (beliebig oft) – *Arkanes Siegel, Ausbessern, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand*

TAKTIK

Vor dem Kampf Jeden Morgen wirkt Sial *Elementen trotzen* auf sich selbst. Scheint ein Kampf in der Luft zu liegen, wirkt er zudem *Fliegen* und *Schild* auf sich selbst.

Während des Kampfes Als erste Handlung in einem Kampf wirkt Sial *Mächtige Unsichtbarkeit* auf sich selbst. Anschließend setzt er seine Magie ein, um mehrere Gruben zu erschaffen und Streifen aus *Schmiere* zu platzieren, um so die Kontrolle über das Schlachtfeld zu erlangen. Diese Taktik verfolgt er, solange es möglich ist, ohne seine Verbündeten über die Maße zu beeinträchtigen. Sollte er mit vielen Verbündeten in den Kampf ziehen, dann konzentriert er sich stattdessen auf unterstützende Taktiken. Er beginnt mit *Hast*, anschließend bewegt er sich zwischen seinen Verbündeten hin und her, um sie je nach Bedarf mit *Rindenhaut, Mächtiger Unsichtbarkeit* und *Elementen trotzen* auszustatten. Nach Möglichkeit vermeidet er den Einsatz seiner Stachelkette, da er mit ihr am liebsten Gegner angreift, die bereits verwundet sind und möglicherweise durch einen einzigen Schlag dieser Waffe des *Rückschlages* zu Fall gebracht werden könnten.

Moral Sollten Sials Trefferpunkte unter 15 fallen, nutzt er seine *Schriftrolle: Teleportieren*, um zurück in seine Heimat Nidal zu fliehen. Dort verbringt er einige Tage, um sich zu erholen. Doch dann stattet er sich mit zwei neuen *Schriftrollen: Teleportieren* aus und kehrt zu dem Ort zurück, an dem der Kampf stattfand. Angetrieben von seinen Rachegelüsten nimmt er sodann die Verfolgung derjenigen auf, die ihn zuvor zum Rückzug gezwungen hatten.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 12, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 13, **CH** 20

GAB +9; **KMB** +8; **KMV** 21

Talente Arkaner Schlag, Große Zähigkeit, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Schriftrolle anfertigen, Umgang mit exotischen Waffen (Stachelkette), Verstärkte Herbeizauberung, Zauberfokus (Beschwörung)

Fertigkeiten Diplomatie +15, Fliegen +11, Motiv erkennen +11, Wissen (Die Ebenen) +11, Wissen (Religion) +11

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Eidolon (entfesselt), Lebensband, Sinnesband (12/Runden pro Tag)

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Dimensionsanker, Schriftrolle: Magie bannen, Schriftrolle: Schwächerer Bindender Ruf, Schriftrolle: Teleportieren*; **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +2, Stachelkette des Rückschlages +2, Knochenhaus* (siehe S. 479) *Schutzring +2*, 187 GM, 5 SM, 1 KM

ASYRA HG -

Zweibeiniges weibliches Eidolon (Eidolonunterart Kyton, siehe S. 431)

RB Mittelgroßer Externar (Kyton)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 24 (+4 GE, +14 Natürlich)

TP 94 (9W10+45)

REF +7, **WIL** +8, **ZÄH** +10; Moralbonus von +4 gegen Verzauberungen

Immunitäten Gift; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 15, Säure 10; **SR** 5/Gutes; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen; **ZS** 23

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Stachelkette +2*, +18/+13 (2W4+11/19-20), Kette +13 (1W4+3) oder 2 Klauen +13 (1W4+3), Kette +13 (1W4+3)

TAKTIK

Während des Kampfes Asyra kämpft mit ihrer Stachelkette und einer der belebten Ketten, die von ihrem Körper herabhängt. Ihre Klauen setzt sie erst dann ein, wenn sie entwaffnet oder von einem Gegner überrascht wird.

Moral Um Sial zu verteidigen, kämpft Asyra bist zum Tod.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 19, **KO** 18, **IN** 7, **WE** 10, **CH** 11

GAB +9; **KMB** +15; **KMV** 29 (kann nicht Zu-Fall-gebracht werden)

Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Stachelkette), Waffenfokus (Stachelkette)

Fertigkeiten Akrobatik +16, Einschüchtern +12, Heilkunde +12, Wahrnehmung +12

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Hingabe

Ausrüstung *Stachelkette +2, Gürtel der Großen Körperkraft +2*

Schon seit frühester Kindheit besaß Sial ein tiefes Vertrauen in das Göttliche. Seine Kindheit hatte er in Cheliax verbracht, daher war es nur natürlich, dass sein aufkeimender Glaube ihn direkt zu der Kirche des Asmodeus führte. Er trat dieser Kirche als Jugendlicher bei, doch sein Blick war auch schon in die Zukunft gerichtet. Sial war bestrebt das politische Gewicht dieser Kirche zu nutzen, das sie in seinem Heimatland Cheliax besaß, als Sprungbrett für seine Karriere. Während seines Studiums erkannte Sial rasch, dass

seine Stärken nicht in den scholastischen Studien oder der Interpretation von Gebeten lagen. Stattdessen hatte er eine natürliche Begabung für eine Methode der gewinnenden Diplomatie. Dies war gleichermaßen aufregend wie auch effektiv. Im Verlauf der Jahre wuchs die Unzufriedenheit des Mannes mit der Politik und der ausladenden Bürokratie der Kirche des Asmodeus. Also begann er sich im Geheimen zu fragen, ob es tatsächlich irgendeinen Unterschied zwischen einem Priester des Fürsten der Finsternis und einem bloßen Regierungsbeamten in Cheliax gab. Seine wachsende Unzufriedenheit mit Asmodeus mündete schließlich in der lustlosen Annahme eines Auftrages; ein Jahr lang sollte Sial als Gesandter an der Grenze zu Nidal arbeiten. Er nahm diesen Auftrag an, da er hoffte, sein Wissen über die komplexen, doch kaum zu begreifenden Beziehungen zwischen Teufeln und den Untoten zu erweitern. Doch schon bald war er völlig hingerissen von den Ritualen, die er in Nidal vorfand. Hier verspürte er den innigen Glauben, welcher ihm so lange in den Diensten des Asmodeus gefehlt hatte.

Sials „Lossagung" von Cheliax und Asmodeus zu Gunsten von Zon-Kuthon und Nidal war nicht die erster dieser Art. Die Kirche des Zon-Kuthon täuschte seinen Tod vor und brachte ihn in das Herz ihrer Nation, wo er Folter und Befragungen über sich ergehen lassen musste, mit denen seine Hingabe an den Herrn der Mitternacht auf die Probe gestellt wurde. Einer der Organisatoren seiner „Lossagung" war ein finsterer Agent. Er stand nicht in den Diensten der Regierung, sondern einer geheimen Gesellschaft, die sich die Bruderschaft der Gebeine nannte. Anstelle Sial einen Platz unter den führenden Priestern des Zon-Kuthon anzubieten, erhielt Sial durch diesen Agenten die Chance, dem geheimen Orden beizutreten. Ohne zu zögern akzeptierte Sial. Binnen von Wochen wuchs sein Wissen über die Teufelsbindung und alle infernalen Angelegenheiten sprunghaft an. Sein rascher Aufstieg in den Reihen der Bruderschaft bis hin zu dem Erlangen des vielgerühmten Titels des Schattengrafen machte ihn zu einem Aushängeschild der Bruderschaft. In den darauffolgenden Jahren wurde Sial sehr bald einer der vertrauenswürdigsten Agenten der Organisation. Heute fungiert er als älterer Mentor für viele innerhalb der Geheimgesellschaft. Nachdem sein Name in Cheliax nach gewissen Spannungen mit der Kirche des Asmodeus wieder reingewaschen worden war, konnte er bei Bedarf wieder als Gesandter und Diplomat tätig werden.

Sial selbst gibt sich selbst immer überlegen. Er schreitet mit hocherhobenem Haupt und einem Ausdruck von Verachtung durch das Leben. Wenn er mit Leuten interagiert, die nicht der Bruderschaft der Gebeine angehören, dann spricht er normalerweise langsam und leise, so als ob er sich mit Kindern unterhalten würde. Sein Umgang mit seinen Untergebenen, auch wenn es sich dabei um niedrigrangige Mitglieder der Bruderschaft der Gebeine oder sogar angeblich ebenbürtigen Zeitgenossen (insbesondere Laori Vaus) handelt, ist harsch und beißend. Sial ist durch und durch ein Anführer, der keine abweichende Meinung toleriert. Bei der Wahl seiner Bekleidung ist Sial wählerisch. Seine Kleider sind in den Farben Pechschwarz und Scharlachrot gehalten, zudem trägt er einen makellosen Hakama.

Niemals reist Sial ohne seine loyalste und hingebungsvollste Untergebene, das Kytoneidolon Asyra. Mit seiner Kollegin aus der Bruderschaft der Gebeine, Laori Vaus, verbindet ihn eine weniger freundliche Beziehung. Sials methodische und durchdachte Persönlichkeit gerät immer wieder mit Laoris Spontanität und ihrer Fröhlichkeit aneinander. Kaum etwas geht dem Mann mehr auf die Nerven als die Tatsache, die Elfe ertragen zu müssen, da er mit ihr einen Auftrag zu erfüllen hat. Laori weiß das sehr wohl, doch sie kann nicht damit aufhören, Sials Nerven zu reizen. Sie hofft ihm eines Tages doch noch ein Lächeln entlocken zu können. Anders als bei Laori besteht bei Sial kaum eine Chance auf Erlösung, sollte er die Ereignisse in Narbwall denn als Verbündeter der SC überleben. Es erscheint realistischer, dass er den SC für ihre Hilfe dankt und sofort abreist, sobald *Seristial* sichergestellt wurde. Zuvor wird er mit den SC aber noch aushandeln wollen, dass sie ihm die Zähne Kazavons, auf sein Anwesen in Nidal bringen sollen, sobald die SC ihrer habhaft geworden sind. Falls den SC dies nicht gelingt, werden Sial und die gesamte Bruderschaft der Gebeine sich an ihre Fersen heften und sich das nehmen, was ihnen ihrer Meinung nach gehört.



SCHATTENGRAF SIAL UND ASYRA

TAUSEND KNOCHEN

Der alte und weise Schoanti-Schamane, den man unter dem Namen Tausend Knochen kennt, sieht die traditionellen Feinde seines Volkes nicht als Gegner, sondern als irregeleitete Kinder an. Seiner Ansicht nach ist es immer noch möglich ihnen beizubringen, dass das Bekriegen von Nachbarn nicht der beste Weg in eine sichere und komfortable Zukunft ist.

TAUSEND KNOCHEN HG 7

EP 3.200

Alter Menschlicher Schamane 8 (*ABR VI*, S. 51)

CG Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI -1; **Sinne** Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 13 (-1 GE, +4 Rüstung)

TP 39 (8W8)

REF +1, **WIL** +13, **ZÄH** +0

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf *Kampfstab +1*, +4/-1 (1W6-2)

Besondere Angriffe Hexereien (Heilen, Knochenbarriere, Zungen), Zeitweilige Hexerei (Leiche befragen)

Vorbereitete Schamanenzauber (ZS 8; Konzentration +13)

4. – *Genesung, Kritische Wunden heilen, Weissagung; Legendenkunde*[T] oder *Verbündeter des Glaubens*[T]

3. – *Hellhören/Hellsehen, Krankheit kurieren, Magie bannen, Nahrung und Wasser erschaffen; Gegenstand aufspüren*[T] oder *Heldenmut*[T]

2. – *Gefühle besänftigen* (SG 17), *Mittelschwere Wunden heilen, Person festhalten* (SG 17), *Tierbote; Waffe des Glaubens*[T] oder *Zungen*[T]

1. – *Flammen erzeugen, Leichte Wunden heilen* (3), *Person bezaubern* (SG 16), *Untote entdecken; Identifizieren*[T] oder *Unauffälliger Diener*[T]

0 (beliebig oft) – *Gift entdecken, Licht, Stabilisieren, Wasser erschaffen*

T Totemmagie; **Totem** Ahnen; **Zeitweiliges Totem** Wissen

TAKTIK

Vor dem Kampf Jeden Morgen wirkt Tausend Knochen *Unauffälliger Diener*.

Während des Kampfes Im Kampf verlässt Tausend Knochen sich darauf, dass seine Verbündeten die blutigen Details des Kampfes regeln werden. Er setzt seinen Kampfstab ein, wenn er dazu gezwungen wird, doch er zieht es vor im Hintergrund zu bleiben. Dort wirkt er Zauber wie *Person festhalten* und *Waffe des Glaubens*, um so aus der Ferne angreifen zu können. Allerdings konzentriert er sich in einem Kampf zu allererst darauf, seine Verbündeten zu unterstützen und zu heilen anstatt seine Gegner zu verwunden. Nach Möglichkeit geht der Schamane gewalttätigen Konfrontationen aus dem Weg. Seine Mittel sind Diplomatie und Zauber wie *Person bezaubern*, um Kämpfe abzuwenden, ehe sie überhaupt ausbrechen können.

Moral So lange noch einer seiner Verbündeten kämpft, wird Tausend Knochen den Schauplatz des Kampfes nicht verlassen. Ist er auf sich gestellt, dann flieht der alte Mann vor einem Kampf. Falls er der Meinung ist, dass seine Gegner ehrenhaft sind, Gefangene machen und ihn gut behandeln werden, dann ergibt er sich. Ansonsten kämpft er bis zum Tod. Sein Glaube verleiht ihm dazu die Überzeugung, denn sein Totem wird sich im Jenseits um ihm kümmern, falls er von Feinden erschlagen werden sollte.

SPIELWERTE

ST 5, **GE** 9, **KO** 7, **IN** 16, **WE** 21, **CH** 15

GAB +6; **KMB** +3; **KMV** 12

Talente Abhärtung, Beredsamkeit, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wissen [Geschichte]), Totemgeist[WBIS] (Skoan-Quah)

Fertigkeiten Diplomatie +15, Einschüchtern +4, Heilkunde +7, Motiv erkennen +13, Überlebenskunst +16, Wahrnehmung +13, Wissen (Geschichte) +14, Wissen (Lokales) +11, Wissen (Religion) +14, Zauberkunde +14

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch, Schoanti, Varisisch, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Ahnenrat, Ahnenwaffe, Monsterverständnis, Totemtier (eine Krähe namens Augenfresser)

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (4); *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (4), *Trank: Gift verzögern, Trank: Fliegen, Trank: Teilweise Genesung* (3), *Trank. Krankheit kurieren*; **Sonstige Ausrüstung** Fellrüstung [Meisterarbeit], *Kampfstab +1* 93 PM, 10 GM

Tausend Knochen stützt sich schwer auf seinen Stab, einen der Länge nach mit Holz verstärkten, polierten Oberschenkelknochen einer gigantischen Bestie, der von einem imposanten Schädel gekrönt wird. Die Augen des Schoanti sind zwar milchig, so als ob er blind wäre, doch er sieht besser als die meisten Männer, die gerade mal halb so alt wie er sind. Die letzten Jahre hat Tausend Knochen nicht bei seinen Leuten gelebt, sondern innerhalb der Stadt Korvosa. Dort führte er mühsame Gespräche mit den traditionellen Feinden seines Volkes, um langsam und vorsichtig die Möglichkeit von Frieden zu schaffen. Der Schamane hofft nur, dass der Frieden gesichert werden kann, ehe seine Leute des Wartens überdrüssig werden und ihn wegen seiner Bemühungen zu einem Ausgestoßenen erklären. Doch nachdem Ileosa die Macht übernommen hat und sein Enkel erschlagen wurde, erkennt der alte Mann, dass er seine Zeit wohl verschwendet hat. Voller Reue kehrt er zu den Kallowhügeln zurück.

ÜBER DIE SCHOANTI

Die Schoanti besitzen eine reiche und komplexe Geschichte – dieses Volk hat schon vor tausenden von Jahren in Varisia gelebt. Ihre mündlich überlieferten Traditionen enthalten sogar Legenden über die Zeit, in denen sie den Herrschern Thassilons dienten. Die SC sind vielleicht mit vielen Regeln und Traditionen von Tausend Knochens Volk nicht vertraut, doch falls sie mehr darüber erfahren wollen, beantwortet der alte Schamane ihnen eifrig jede Frage, die sie ihm stellen.

In dem Buch *Völker von Golarion* lassen sich viele allgemeine Informationen über das Volk der Schoanti finden. Nachfolgend sind zusätzliche Informationen über die drei Quahs aufgeführt, die in dieser Kampagne eine größere Rolle spielen: der Lyrune-Quah (Sippe des Mondes), der Sklar-Quah (Klan der Sonne) sowie der Skoan-Quah (Sippe des Schädels).

LYRUNE-QUAH (KLAN DES MONDES)

Die flinkfüßigen und scharfäugigen Angehörigen des Lyrune-Quah sind als hervorragende Bogenschützen und Jäger bekannt. Sie jagen in der Abenddämmerung und reisen im Licht des hellen Mondes. Der Klan des Mondes schätzt Weisheit ebenso hoch wie Stärke. Seine Angehörigen wissen, dass ein Pfeil, abgeschossen von einem präzise ausgerichteten Bo-

gen, einen Riesen wesentlich effektiver zu Fall bringen kann, als eine Gruppe wild umherschwankender Raufbolde.

Den Traditionen gemäß sind die Angehörigen des Klans der Sonne die Rivalen des Klans des Mondes. Noch vor Jahrhunderten kämpften diese beiden Quahs erbittert, um die Grenzen ihrer zugehörigen Territorien zu etablieren. Dabei sind sich die beiden Quahs ähnlicher, als sie es vielleicht gerne zugeben möchten. Zudem respektieren beide Quahs das kämpferische Können des jeweils anderen Quahs. Da sie heutzutage so sehr damit beschäftigt sind, ihre eigenen Kämpfe mit Außenstehenden zu bestreiten, kommen sie dem anderen immer wieder als Verbündete zur Hilfe geeilt. Die Mitglieder beider Quahs lieben nichts mehr als damit anzugeben, wie sie hilfreich Mitgliedern des anderen Quah im Verlauf einer harten Auseinandersetzung beigestanden haben.

Sklar-Quah (Klan der Sonne)

Derzeit ist kein anderer Klan so sehr in Kampfhandlungen mit seinen Feinden verstrickt wie der Sklar-Quah. Seit ihrem Rückzug aus dem südlichen Varisia über die Storvalhöhen haben die Angehörigen des Klans der Sonne sich immer eingekeilt zwischen marodierenden Orkhorden aus Belkzens Boden und fremden Eindringlingen befunden. Dies hat dafür gesorgt, dass der Sklar-Quah unwissentlich zu einem Puffer wurde, der seine beiden Feinde nach wie vor voreinander schützt. Diese Tatsache hat schon das Blut zahlloser Söhne und Töchter des Klans der Sonne gekostet.

Den Heranwachsenden des Sonnenklans wird schon von klein auf beigebracht *Tschameks* (Nicht-Schoanti) zu hassen. Ihre alltäglichen Vorurteile werden als notwendige Komponente ihrer gut geschulten Überlebensinstinkte angesehen. In der Tat sitzt diese Xenophobie tief. Die Schamanen des Sklar-Quah sind die kriegerischsten Schamanen von allen Quahs.

Viele Krieger des Sklar-Quahs wollen den Rängen der berühmten Flammenreiter des Sklar-Quahs beitreten. Diese berittene Elite ist in der Lage, ihre Pferde durch die Flammen und Buschfeuer der Aschlande zu lenken. Flammenreiter rasieren regelmäßig mehr als nur ihren Kopf um sich selbst vor den Flammen zu schützen. Zudem tragen sie häufig nur wenig Kleidung oder Rüstungsteile.

Den mündlichen Überlieferungen des Quahs zufolge lebten ihre Vorfahren einst in dem fruchtbaren Land jenseits der Marschendberge. Ihre Totems verehrten sie auf einem heiligen Ort hoch oben auf einer massiven Pyramide; Heute steht an dieser Stelle der Stadtstaat Korvosa. Doch nach jahrzehntelangen Kämpfen wurden sie von den chelischen Kolonisten in die Aschlande vertrieben.

Skoan-Quah (Klan des Schädels)

Alle sechs anderen Quahs erschaudern bei jeder Gelegenheit, bei der sie mit dem geheimnisvollen Klan des Schädels und seinen mysteriösen Schädelschamanen interagieren müssen. Die Angehörigen des Skoan-Quah sind dafür bekannt, ihre Köper mit einer Mixtur aus Schlamm und Asche einzureiben, sodass ihre Haut einen rauchig weißen Farbton annimmt. Dieses Ritual soll sie gegen umherstreifende Untote schützen, deren Zerstörung sie geschworen haben.

Eifrig wacht der Klan des Schädels über den Schutz und die Ehre der Toten. Viele Stämme des Klans des Schädels legen weite Strecken zurück, um sich um die Begräbnisstätten ihrer Schoantigefährten zu kümmern. Dieser Dienst wird von den anderen Klans missmutig hingenommen, da sie die Macht des Klans des Schädels und seiner Totems respektieren. Allerdings sind ihre morbiden Schamanen überaus nervenaufreibend. Die am höchsten geschätzten Toten eines jeden Stammes werden dem Schutz des Klans des Schädels übereignet. Diese Wächter der Toten transportieren solche Helden zu den heiligen Begräbnisstätten der Schoanti, den im Osten gelegenen Kallowhügeln und dem im Westen gelegenen Lebensfall. Die Skoan-Quah haben auch die Verantwortung übernommen als Historiker für die Geschichte der Schoanti als Ganzes zu agieren. Daher leben die Erinnerungen vieler Schoanti innerhalb des Skoan-Quahs weiter, auch wenn ihr eigener Quah dieses Wissen schon längst vergessen haben mag. Viele Schoanti, die in Korvosa leben, gehören dem Skoan-Quah an. Auch Tausend Knochen hat eine Zeitlang in dieser Metropole gelebt, um sich um die vielen alten Gräber der Schoanti zu kümmern, die immer noch im felsigen Untergrund unter der Stadt liegen.



TRINIA SABOR

Trinia hat immer ein Kompliment oder ein unterstützendes Lächeln auf den Lippen, doch ihr freundliches Herz hat einen empfindlichen Schlag erhalten, als man sie des Mordes an König Eodred bezichtigte. Trotz ihrer immer zynischeren Betrachtungsweise des Lebens erhält sie sich ihren Glauben an ihre Freunde.

TRINIA SABOR HG 4

EP 1.200
Menschliche Bardin 5
CG Mittelgroße Humanoide (Mensch)
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 15 (+3 GE, +5 Rüstung)
TP 36 (5W8+10)
REF +7, **WIL** +5, **ZÄH** +2; +4 gegen Bardenauftritt, sprachabhängig und Schall

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Mithraldolch [Meisterarbeit] +7 (1W4/19-20)
Besondere Angriffe Bardenauftritt 15 Runden/Tag (Ablenkung, Bannlied, Faszinieren [SG 15], Lied des Erfolges +2, Lied des Mutes +2)
Bekannte Bardenzauber (ZS 5; Konzentration +8)
2. (3/Tag) – *Einfaches Trugbild, Katzenhafte Anmut, Tierbote*
1. (5/Tag) – *Federfall, Fürchterlicher Lachanfall* (SG 14), *Leichte Wunden heilen, Rettender Ausklang* EXP
0 (beliebig oft) – *Ausbessern, Benommenheit* (SG13), *Botschaft, Licht, Magierhand, Zaubertrick*

TAKTIK

Während des Kampfes Nach Möglichkeit geht Trinia einem Kampf aus dem Weg, insbesondere, wenn sie auf sich selbst gestellt ist. Als erstes wirkt sie *Katzenhafte Anmut* und flieht, um Verfolger in die Irre zu führen setzt sie *Einfaches Trugbild* ein. Wenn Trinia gemeinsam mit Freunden in den Kampf zieht, setzt sie ihre Fähigkeiten ein, um ihre Verbündeten zu unterstützen. Sie nutzt ihren Bardenauftritt Lied des Erfolges in der ersten Runde und anschließend wirkt sie *Katzenhafte Anmut* auf Verbündete oder heilt ihre Wunden, während der Kampf seinen Lauf nimmt. Sie verlässt sich auf *Fürchterlicher Lachanfall* gegen feindliche Zauberkundige und ist immer bereit *Rettender Ausklang* zu wirken, falls einem Verbündeten ein Rettungswurf gegen einen Kritischen Treffer misslingt.
Moral Falls Trinia unter 10 Trefferpunkte reduziert wird, flieht sie aus einem Kampf. Doch wenn ihr die Flucht gelungen ist, setzt sie all ihre Ressourcen ein, um diejenigen zu retten, die sie womöglich zurücklassen musste. Nur wenn sie eine besonders starke Beziehung mit einem Gefährten, die auf beiderseitigem Respekt oder Liebe basiert, aufgebaut hat, dann bleibt sie an der Seite dieses Verbündeten und kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 16, **KO** 13, **IN** 12, **WE** 8, **CH** 16
GAB +3; **KMB** +3; **KMV** 16
Talente Akrobat, Eiserner Wille, Schindelläufer (siehe nächste Seite), Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +15, Auftritt (Komik) +11, Bluffen +11, Einschüchtern +11, Fingerfertigkeit +11, Fliegen +5, Handwerk (Gemälde) +7, Klettern +10, Motiv erkennen +7, Wahrnehmung +7, Wissen (Lokales) +11
Sprachen Gemeinsprache, Varisisch
Besondere Eigenschaften Bardenwissen +2, Gelehrter 1/Tag, Vielseitiger Auftritt (Komik)
Kampfausrüstung *Trank: Springen, Trank: Schild des Glaubens* +3, *Stab: Monsterbenommenheit* (10 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Mithralkettenhemd +1*, Mithraldolch [Meisterarbeit], Dolche (3), zwei Armreifen aus Bronze (Wert je 25 GM), Kette aus Kupfer (Wert 100 GM) 18 PM, 8 GM

Trinia ist ein Kind der Straße, das seine Eltern niemals kennengelernt hat. Ihre Kindheit verbrachte sie in dem Waisenhaus Knickheim. Ihr Sinn für Humor und die Art wie sie Fingerfertigkeit einsetze, um überraschende und brauchbare Scherze (wie das Schmuggeln von pornographischem Material oder anderen illegalen Dingen in den Besitz derjenigen, die sich darüber am meisten ärgern würden) zu spielen, sorgten dafür, dass sie nicht nur ständig von Adoptionswilligen übersehen wurde, sondern auch immer die unangenehmsten Hausarbeiten aufgetragen bekam. Nachdem sie einige erschreckende Wochen im Gefängnis verbracht hatte, kam Trinia zu der Erkenntnis, dass Taschendiebstahl keine Option für sie darstellte. Sie wandte sich der Malerei zu, um ihren Lebensunterhalt zu verdienen. Nachdem Trinia sich einige Jahre lang nur mit Mühe hat über Wasser halten können, kam die überraschende Wende. Sie wurde damit beauftragt, ein Portrait des Königs anzufertigen. Dies hätte eigentlich der Moment sein sollen, in dem sich alles in ihrem Leben zum Guten ändern würde, doch im Nachhinein stellte sich heraus, dass es das Schlimmste war, das hätte passieren können.

Nachdem die SC Trinia zu Beginn von Kapitel 2 geholfen haben, die Sicherheit des Schwarzdrosselhofes zu erreichen, überkommt Trinia rasch die Langeweile. Das Leben auf dem Land ist nichts für sie. Während die SC die Blutschleierseuche bekämpfen und die Situation in Alt-Korvosa zu klären versuchen, bricht Trinia immer wieder zu Alleingängen in die Wildnis rund um Harse auf. Sie ist auf der Suche nach Abenteuern und Aufregung. Eine Zeitlang wird sie zu einem wachsenden Ärgernis für eine örtliche Räuberbande, die die Felsfalken genannt wird. Doch als Trinia Gerüchte über eine Gruppe unerfahrener Abenteurer vernimmt, die in den Hügeln südöstlich von Harse verschollen sind, eilt sie zu deren Rettung herbei.

Um die vermissten Abenteurer zu finden, heuert Trinia einen Spurensucher namens Voris Albischar an. Doch leider muss sie erkennen, dass die ganze Angelegenheit nur eine Falle war, die ihr die Felsfalken gestellt haben. In Wahrheit ist ihr Führer Voris der Kopf der Räuberbande. Er führt Trinia in eine nahegelegene Schlucht, die den Banditen zuweilen als Schlupfwinkel gedient hat. Doch dann entwickelten sich die Dinge anders als geplant, als die Räuber sich zum Angriff bereitmachten. Trinia verwickelte die Räuber in eine gefährliche Hetzjagd entlang der oberen Kante der Schlucht, was dazu führte, dass mehrere Banditen in den Tod stürzten, ehe Trinia sie abhängen konnte. Dies gelang ihr, als sie in eine nahe Höhlenöffnung hineinstürzte. Bei dieser Höhle handelte es sich um ein lang vergessenes Schoantigrab, welches von dem Geist einer uralten Hexenmeisterin heimgesucht wurde. Die Hexenmeisterin war erzürnt darüber, wie die Felsfalken die Schlucht, in der sie zu Lebzeiten gewohnt hatte, entweiht hatten. Da Trinia bewusst war, dass sie Hilfe brauchte, um entkommen zu können, ließ sie sich auf einen riskanten Trick ein: Sie erlaubte dem Geist von ihr Besitz zu ergreifen.

Nun konnte der Geist, beherbergt in Trinias Körper, sein Grab verlassen und seine Magie einsetzen, um die verbliebenen Felsfal-

ken zu zerstören. Der Geist der uralten Hexenmeisterin (deren Namen Trinia niemals erfuhr) hielt sein Versprechen und verließ den Körper der Bardin wieder. Sie erlaubte Trinia sogar, ein magisches Stirnband von ihren Überresten als Dank mitzunehmen. Trinia kehrte zum Schwarzdrosselhof zurück und erzählte niemandem von ihren Abenteuern. Jasan nimmt weiterhin an, dass sie ihre Zeit damit verbracht hat, in die Wildnis zu ziehen, um dort zu malen. Da Trinia auch sehr begabt darin ist, Geschichten zu erfinden, kommt Jasan niemals der Gedanke, dass sein Gast dem Tod so knapp entronnen sein könnte. Mit dem Ausschalten der Felsfalken wird das Hinterland von Harse in jedem Fall etwas sicherer, worauf Trinia durchaus stolz ist. Ihr Abenteuerdurst treibt sie weiter an und sie ist begierig wieder in die Welt hinauszuziehen – dieses Mal vielleicht sogar mit den SC. Sie kann möglicherweise einfach als vom SL kontrollierter Gefährte dienen. Sollte ein SC die Fertigkeit Anführen besitzen, kann er sie aber auch als Gefolgsfrau erlangen.

Training mit Trinia

Sollte Trinia sich der Gruppe als Gefolgsfrau oder Gefährtin anschließen, kannst du zulassen, dass sie jeden beliebigen SC, der die nötigen Voraussetzungen für das nachfolgend beschriebene Talent Schindelläufer besitzt, darin unterweist. Um das Talent zu erlernen sind 5 Tage Training und Übung unter Trinias Aufsicht vonnöten (diese 5 Tage können mit Reisetagen oder regulärem Abenteuerleben zusammenfallen, so lange Trinia bei den SC bleibt). Nach Ablauf dieser Zeit können die SC, die Trinias Training angenommen haben, jedes beliebige ihrer Talente gegen das Talent Schindelläufer austauschen. Allerdings darf das ausgetauschte Talent keine Voraussetzung für ein anderes Element (wie beispielsweise ein anderes Talent oder eine Prestigeklasse) sein, welches der Charakter benutzt. Zudem muss es sich hierbei um ein Talent handeln, welches der Charakter als Resultat des Erreichens einer Klassenstufe erhalten hat. Bonustalente, die durch ein Klassenmerkmal verliehen werden, dürfen nicht ausgetauscht werden.

Schindelläufer

Von den Leuten, die auf den Dächern, die einen Großteil von Korvosa überspannen, leben, lernen viele, wie man an abschüssigen Stellen hervorragend klettert und springt, ebenso wie man sicher landet, wenn man dort stürzt.

Voraussetzungen: GE 13, Akrobatik

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Klettern. Zudem kannst du eine 10 auf Würfe für Klettern nehmen, selbst wenn du abgelenkt bist. Solltest du 10 oder mehr Ränge in einer dieser Fertigkeiten besitzen, steigt der Bonus für diese Fertigkeit auf +4. Solltest du stürzen wird dein Sturzschaden automatisch um 1W6 reduziert, so als ob du 3 m weniger hinabgefallen wärst. Diese Schadensreduzierung ist mit der Reduzierung eines erfolgreichen Wurfs für Akrobatik kumulativ, wenn es um die Abfederung eines Sturzes geht.



TRINIA SABOR — **HG 8**

EP 4.800
Menschliche Bardin 9
CG Mittelgroße Humanoide (Mensch)
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 15 (+3 GE, +5 Rüstung)
TP 71 (9W8+27)
REF +9, **WIL** +7, **ZÄH** +5; +4 gegen Bardenauftritt, sprachabhängig und Schall

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Mithraldolch +1*, +10/+5 (1W4+1/19-20)
Fernkampf Kurzbogen [Meisterarbeit] +10/+5 (1W6/x3)
Besondere Angriffe Bardenauftritt 24 Runden/Tag (Bewegungsaktion; Ablenkung, Bannlied, Einflüsterung [SG 18], Faszinieren [SG 18], Klagelied, Lied der Größe, Lied des Erfolges +3, Lied des Mutes +2)

Bekannte Bardenzauber (ZS 9; Konzentration +13)
3. (4/Tag) – *Hast, Kritische Wunden heilen, Monster bezaubern* (SG 17), *Standort vortäuschen*
2. (5/Tag) – *Glitzerstaub* (SG 16), *Katzenhafte Anmut, Mittelschwere Wunden heilen, Spiegelbilder*
1. (6/Tag) – *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 15), *Identifizieren, Leichte Wunden heilen (2), Rettender Ausklang*[EXP] (SG 15)
0 (beliebig oft) – *Ausbessern, Benommenheit* (SG14), *Botschaft, Licht, Magierhand, Zaubertrick*

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 16, **KO** 14, **IN** 12, **WE** 8, **CH** 18
GAB +6; **KMB** +6; **KMV** 19
Talente Akrobat, Arkaner Schlag, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Schindelläufer (siehe oben), Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +19, Auftritt (Komik) +16, Auftritt (Saiteninstrumente) +18, Bluffen +16, Diplomatie +16, Einschüchtern +16, Fingerfertigkeit +11, Fliegen +5, Handwerk (Gemälde) +7, Klettern +10, Magischen Gegenstand benutzen +16, Mit Tieren umgehen +16, Motiv erkennen +7, Wahrnehmung +11, Wissen (Arkanes, Gewölbekunde) +9, Wissen (Lokales) +13
Sprachen Gemeinsprache, Varisisch
Besondere Eigenschaften Bardenwissen +4, Gelehrter 1/Tag, Vielseitiger Auftritt (Komik, Saiteninstrumente)
Ausrüstung *Mithralkettenhemd +1, Mithraldolch +1*, Kurzbogen [Meisterarbeit] mit 10 Mithralpfeilen, *Stirnreif des Verführerischen Charismas +2*, Flöte, zwei Armreifen aus Bronze (Wert je 25 GM), Kette aus Kupfer (Wert 100 GM) 48 PM, 2 GM

TRINIA SABOR

VENCARLO ORISINI (AUCH BEKANNT ALS SCHWARZER FUCHS)

Vencarlo Orisini hat sich unter der Oberschicht von Krovosa als überaus harter Kritiker der Regierung und als talentierter Schwertmeister einen Namen gemacht. Allerdings ist seine Geheimidentität als „Schwarzer Fuchs" weitaus bekannter in der ganzen Stadt.

VENCARLO ORISINI/SCHWARZER FUCHS HG 10

EP 9.600

Menschlicher Vigilant 10 (*ABR VIII: Intrigen*) im mittleren Alter CG/CG Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +3 GE, +4 Rüstung)

TP 68 (10W8+20)

REF +10, **WIL** +6, **ZÄH** +3

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Unerschütterlich (+10)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 4,50 m

Nahkampf *Rapier der Schärfe +2,* +13/+8 (1W6+6/15-20) oder *Rapier +1,* +12/+7 (1W6-1/18 – 20)

Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +11 (1W4-1/19-20)

Besondere Angriffe Überraschendes Auftreten, Verborgener Schlag +5W8/+5W4

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollte Vencarlo in seiner Gesellschaftlichen Identität mit einer Gefahr konfrontiert werden, versucht er nach Möglichkeit einen privaten und sicheren Ort aufzusuchen, um dort seine Vigilantenverkleidung anlegen zu können.

Während des Kampfes Ist er gezwungen in seiner Gesellschaftlichen Identität zu kämpfen, nutzt Vencarlo sein *Rapier +1.* Er setzt weder seinen Vigilantentrick Tödliche Finesse noch sein Talent Verborgener Schlag ein. Bei solchen Gelegenheiten kämpft er stets defensiv und versucht an einen verborgenen Ort zu entkommen. Dort kann er dann zum Schwarzen Fuchs werden. In seiner Verkleidung als Vigilant tritt Vencarlo wesentlich gefährlicher und aggressiver auf. Er versucht zunächst seine Gegner zu entwaffnen. Doch sollte er unter 30 Trefferpunkte reduziert werden, dann setzt er sein Talent Defensive Kampfweise ein, um seine Rüstungsklasse zu verbessern. In diesem Fall konzentriert er sich auf einfache Angriffe, um Feinde zu besiegen.

Moral Vencarlo flieht grundsätzlich aus jedem Kampf in dem er zahlenmäßig mehr als 1:3 unterlegen ist. Die einzige Ausnahme hierbei wäre, wenn er versucht, eine ungeheuerliche Ungerechtigkeit zu begleichen. Zudem flieht er aus einem Kampf, wenn er unter 10 Trefferpunkte reduziert wird. Dann sucht er sich einen ruhigen Ort, an dem er sich verstecken und erholen kann. Es ist besser weiterzuleben und an einem anderen Tag weiterzukämpfen.

SPIELWERTE

ST 11, **GE** 16, **KO** 11, **IN** 15, **WE** 9, **CH** 14

GAB +7; **KMB** +10 (Entwaffnen +12); **KMV** 21 (23 gegen Entwaffnen)

Talente Abhärtung, Ausweichen, Defensive Kampfweise, Flinke Manöver, Verbessertes Entwaffnen, Wachsamkeit, Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier)

Fertigkeiten Akrobatik +21, Bluffen +15 (in seiner Gesellschaftlichen Identität +19), Einschüchtern +15 (in seiner Gesellschaftlichen Identität +19), Entfesselungskunst +21, Heimlichkeit +21, Klettern +20, Motiv erkennen +16 (in seiner Gesellschaftlichen Identität +20), Schwimmen +14, Wahrnehmung +16, Wissen (Adel) +7, Wissen (Lokales) +10

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Varisisch

Besondere Eigenschaften Außergewöhnlicher Besitz, Gesellschaftstricks (Bekannt, Gerüchtesammler, Fertigkeitsbegabung [Bluffen, Einschüchtern, Motiv erkennen], Sehr Bekannt [Alt-Korvosa], Unterschlupf [Orisini-Akademie]), Narrensichere Verkleidung, Vigilantenspezialisierung (Pirscher), Vigilantentrick (Auf Tuchfühlung, Entrinnen, Kletterkünstler, Schurkentrick [Waffentraining], Tödliche Finesse), Zwei Gesichter

Ausrüstung *Lederrüstung der Schlüpfrigkeit +2, Rapier der Schärfe +2, Rapier +1,* Dolche [Meisterarbeit] (12), *Schutzamulett gegen Ortung und Ausspähung, Nimmervoller Beutel* (Typ I), *Elfenstiefel, Elfenumhang, Kletter- und Schwimmhandschuhe,* Gewandung eines Adeligen, Goldener Siegelring (Wert 250 GM), 34 PM, 29 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Außergewöhnlicher Besitz (AF) Vencarlos Ausrüstung übersteigt den Wert so ziemlich jeder Ausrüstung, die ein NSC der 10. Stufe normalerweise bei sich hat. Daher ist sein HG um 1 höher.

Vencarlo Orisini ist ein hochgewachsener Mann fortgeschrittenen Alters. Doch das Funkeln in seinen Augen und der Schwung seiner Schritte lassen erahnen, dass in ihm das Feuer eines Mannes brennt, der gerade mal halb so alt ist. Sein grau meliertes Haar trägt er in einem strengen Knoten. Seine Augen blitzen in einem tiefen Grün und erinnern an den Ozean kurz nach einem Sturm. Er stammt unübersehbar aus einer alten chelischen Familie. Orisini träg schwarze Lederhandschuhe, um sicherzustellen, dass seine Berührung nicht den Knauf seines glänzenden Rapiers anlaufen lässt. In Wahrheit besitzt Orisini sogar zwei fast identische Rapiere: ein *Rapier +1* und ein *Rapier der Schärfe +2.* Das Letztgenannte ist seine wahre Waffe, ein Erbstück seiner Mutter. Doch Vencarlo versteckt diese Waffe zusammen mit seiner restlichen Vigilantenausrüstung in seinem *Nimmervollen Beutel.* Wenn er von seinem Rapier spricht, selbst wenn es sich dabei lediglich um sein Rapier +1 handelt, so spricht er derart respektvoll, wie man es sonst nur bei einem besonders geliebten Angehörigen tut. Ein erfolgreicher Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 enthüllt, dass sich die beiden kleinsten Finger der rechten Hand scheinbar niemals beugen. Tatsächlich fehlen ihm diese beiden Finger, in seinem Handschuh stecken zwei kurze Holzstöcke, die diesen Fakt verschleiern. Fragt man ihn nach seinen Fingern, hält Vencarlo kurz inne, erzählt dann jedoch, dass er sie vor einer Weile während eines unglücklich verlaufenen Duells verloren hat. Doch eigentlich will er gar nicht mehr über diese Sache reden. (In Wahrheit hat er seine Finger im Duell mit einer Schülerin verloren, nämlich Sabina Merrin.

Nur sehr wenige wissen, dass Vencarlo schon lange ein Doppelleben als maskierter Held führt. Die Bewohner von Korvosa kennen ihn als den Schwarzen Fuchs. Geschichten zufolge stellt sich der Schwarze Fuchs gegen korrupte Politiker, grausame Adelige und gierige Kaufleute. Solche Geschichten über den Schwarzen Fuchs gibt es in der korvosischen Kultur seit über zwei Jahrhunderten. Zwar hat man den Schwarzen Fuchs im letzten Jahrzehnt nicht zu Gesicht bekommen, doch die Geschichten über ihn sind nach wie vor sehr beliebt bei den ärmeren Leuten. Da der Schwarze Fuchs schon seit Jahrhunderten existiert, glauben nur wenige, dass er eine einzelne Person sei. Am beliebtesten ist das Gerücht, wonach die Rolle des Schwarzen Fuchses von einer Reihe männlicher Menschen besetzt wurde, wobei jede Generation ihren eigenen Nachfolger selbst ausbildete. Dies entspricht sogar der Wahrheit – Vencarlo ist schlicht der letzte Schwarze Fuchs in dieser Linie.

Zum Schwarzen Fuchs werden

In Teil 1 von Kapitel 3 haben die SC die Gelegenheit Vencarlos Ausrüstung als Schwarzer Fuchs, die in seinem Haus versteckt ist, zu entdecken. Sollten sie diese Entdeckung nicht machen, dann werden sie dieses Geheimnis noch früh genug in Erfahrung bringen. Schließlich ist Vencarlo bestrebt, einen Erben zu finden, der seine Rolle als Schwarzer Fuchs übernimmt. Ihn interessieren weder das Geschlecht noch die Herkunft seines Nachfolgers. Ihn interessiert einzig, dass der neue Schwarze Fuchs in der Lage sein muss, die Traditionen des Draufgängertums dieser Identität fortzuführen. Auch muss sein Nachfolger ebenso leidenschaftlich Korvosa und seine Bewohner vor Gefahren und Korruptionen beschützten, so wie es schon immer der Fall war.

Der Zeitpunkt in der Kampagne, an dem Vencarlo zu dem Entschluss gelangt, diese Verantwortung weiterzugeben, ist dir überlassen. Sollten die SC seine Ausrüstung entdecken und Vencarlo mit dieser Entdeckung konfrontieren, gesteht er die Wahrheit. Dann schlägt er vor, das Geheimnis des Schwarzen Fuchses sofort auf eine neue Person zu übertragen. Andernfalls wartet er womöglich mit der Übertragung bis zum Übergang von Kapitel 3 zu Kapitel 4, um sich dann seinem ausgewählten Nachfolger unter den SC zu offenbaren. Er versucht dies privat zu erledigen, sodass das Geheimnis der Übergabe so wenigen wie nur irgendwie möglich bekannt ist. Doch Vencarlo ist sich des Bandes des Vertrauens, was eine Abenteurergruppe ausmacht, sehr wohl bewusst. Sollte der SC, den er als Nachfolger auserkoren hat, die anderen Gruppenmitglieder von dieser Entwicklung in Kenntnis setzen wollen, erklärt sich Vencarlo damit einverstanden. Natürlich müssen auch die anderen SC das Geheimnis bewahren, sodass das Rätsel um den Schwarzen Fuchs, den alterslosen Rächer, aufrechterhalten werden kann. Das ist Vencarlo von allen Dingen am wichtigsten.

Solange ein SC den Mantel, die Maske, die Dolche, die Rüstung, die Stiefel, die Handschuhe und das Rapier des Schwarzen Fuchses trägt, so lange bleibt er der Schwarze Fuchs. Mit dieser Identität ist nicht nur die hohe Erwartung an Kunstfertigkeit in der Waffenführung verknüpft, sondern auch eine wilde Hingabe an die Bürger Korvosas. So lange ein Charakter nichts tut, um diese Erwartungen zu kompromittieren, erhält er einen Situationsbonus von +10 auf Würfe auf Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern gegen korvosische Bürger, die nicht von adliger Herkunft sind. Dies schließt Pilts Swastel, den sogenannten Kaiser von Alt-Korvosa, mit ein.

Es ist natürlich klar, dass ein SC, der Stufen in der Klasse des Vigilanten besitzt, die beste Wahl für den neuen Schwarzen Fuchs ist. Allerdings wäre ein Schurke, ein Draufgänger oder sogar ein Kämpfer auch eine gute Wahl. In der Tat könnte jeder gewandte Charakter, der Dolch und Rapier geschickt führen kann, diese Rolle ausfüllen. Wenn ein SC die Rolle akzeptiert und der Schwarze Fuchs den Mantel aushändigt, solltest du dem Spieler dieses SC die Gelegenheit geben, seinen bzw. ihren Charakter neu zu bauen. Der Spieler sollte seine Fertigkeitsränge neu verteilen, andere Talente wählen und eine neue Vigilantenspezialisierung (falls er bereits der Klasse des Vigilanten angehörte) aussuchen dürfen. Auch neue Vigilantentricks könnten gewünscht werden. Dies ist eine einmalige Gelegenheit. Arbeite mit dem Spieler zusammen, um sicherzustellen, dass die Änderungen seines bzw. ihres Charakters die neue Rolle des SC als Schwarzer Fuchs reflektieren. Wenn dir diese Verwandlung zu schnell geschieht, dann lass sie über den Zeitraum eines Kapitels geschehen. Wenn die SC das Schädelgewölbe infiltrieren, sollte der Wandel jedoch vollständig vollzogen worden sein.



Wenn er die Rolle erst einmal weitergegeben hat, verabschiedet sich Vencarlo offiziell von seinem Leben als Vigilant. Sein Ruhestand führt zwar nicht so weit, dass er seine Klassenstufen umschult, doch falls nichts Unvorhergesehenes passiert, wird er nie wieder seine Vigilantentricks anwenden. Den Rest seines Lebens will er in seiner Gesellschaftlichen Identität verbringen. Falls du es wünschst, kann er seinen Ruhestand erneut verlassen, insbesondere, wenn der SC, der die Rolle des Schwarzen Fuchses übernommen hat, sterben sollte oder sie missbraucht. Doch wenn man ihm die Wahl lässt, so wünscht sich Vencarlo nichts mehr als den Rest seiner Tage als einfacher Schwertkampflehrer zu verbringen. Die fortlaufenden Pflichten seines Nachfolgers erstrecken sich weit über diese Kampagne hinaus. Daher ist zu Beginn von Kapitel 6 eine spezielle Begegnung eingebaut, die das Erscheinen des neuen Schwarzen Fuchses auf der Bühne des Geschehens ermöglicht. Sollte der neue Schwarze Fuchs besonders offenkundig einem anderen Geschlecht oder einem anderen Volk angehören, als es beim vorherigen Schwarzen Fuchs der Fall war, könnten die Bewohner der Stadt eine Zeitlang verwirrt reagieren. Doch wenn der SC die Rolle weiterhin ausübt und die Traditionen ehrt, die Vencarlo festgesetzt hat, dann wird der neue Schwarze Fuchs bald gleichbedeutend mit dem alten sein.

ANHANG 7

BESTIARIUM

Egal ob in der Kanalisation unter, den Schindeln über oder den Straßen der Stadt – man kann in Korvosa auf eine überraschende Anzahl gefährlicher Bestien stoßen. Manche davon sind eher unbedeutend, z.B. die Imps und Hausdrachen. Andere wie heißhungrige Otyughs dagegen können selbst einer gutausgerüsteten Gruppe gefährlich werden. Und wenn man in Regionen wie die Aschlande, die Moddermarsch oder gar ins ferne Belkzen vorstößt, steigt die Wahrscheinlichkeit nur, auf monströse Gefahren aller Größenordnungen zu stoßen.

Die folgenden Seiten dieses Anhangs enthalten neun neue Monster zum Einsatz im Rahmen des Abenteuerpfades *Der Fluch des Scharlachroten Thrones*". Einige davon, wie der Hausdrache oder die Spinnen, stellen relativ geringe Bedrohungen da, die in Korvosa weitverbreitet sind. Andere, wie der Angekettete Geist oder der Pharmakos, sind äußerst seltene Monster, von denen es vielleicht gegenwärtig auf Golarion keine weiteren Vertreter ihrer Art gibt. Beachte, dass diese Monstereinträge auf die Allgemeinen Monsterregeln zurückgreifen, wie du sie in den Anhängen der verschiedenen *Monsterhandbücher* findest.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Die folgenden Tabellen mit Zufallsbegegnungen helfen dir, weitere Begegnungen im Laufe des Spiels zu generieren. Wie oft es zu Zufallsbegegnungen kommt, liegt ganz bei dir. Der Abenteuerpfad geht per se von einer Wahrscheinlichkeit von jeweils 20% aus, dass es im Laufe einer Tagesreise oder einer nächtlichen Rast zu einer Begegnung kommt. Du kannst diese Geschwindigkeit nach Belieben anpassen – du kannst sie erhöhen, sollten die SC noch Erfahrung benötigen, oder senken, sollte eine Spielsitzung zu einer zähen Reihe von Kämpfen werden.

Addiere bei den Begegnungen in Korvosa (Kanalisation, Straßen und Schindeln) jeweils den aktuellen Gefahrenwert der Stadt auf den Wurf. Dieser verändert sich im Laufe der Kampagne und variiert zwischen +10 und +30, sodass nicht alle in den Tabellen aufgeführten Begegnungen zu jederzeit möglich sind. Alle Tabellen sind so aufgebaut, dass die gefährlicheren Begegnungen im oberen Wertebereich liegen. Wenn du weniger gefährliche Begegnungen bevorzugst – z.B. weil die Stadt gerade nicht unter Seuchen, Aufständen und/oder Gesetzlosigkeit leidet, kannst du auch das Würfelergebnis halbieren, ehe du es auf die jeweilige Tabelle anwendest.

Beachte, dass Burg Narbwall hinsichtlich Zufallsbegegnungen eigene Regeln und eine eigene Tabelle besitzt – siehe auch Seite 272 im 5. Kapitel.

BEGEGNUNGEN IN DEN ASCHLANDEN

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–5	1W6 Giftschlangen	4	*MHB*, S. 229
6–13	1 Basilisk	5	*MHB*, S. 27
14–18	1W4 Riesenskorpione	5	*MHB*, S. 242
19–26	1W6 Feuerfellpumas	5	*MHB*, S. 160
27–31	1W6 Pferdegreifen	5	*MHB II*, S. 187
32–36	1W6 Gehörnte Gipfellaurer*	5	*MHB III*, 291, 82
37–39	1W6 Aschflügelgargylen	8	Siehe Seite 197
40–47	2W4 Ankhegs	8	*MHB* S. 13
48–57	2W6 Auerochsen	8	*MHB*, S. 148
58–60	1 Roch	9	*MHB*, S. 223
61–65	1W4 Landhaie	9	*MHB*, S. 167
66–68	1W4 Chimären	9	*MHB*, S. 35
69–73	1 Orkischer Kriegstrupp	9	*MKO*, S. 173
74–76	1W6 Drachenlöwen	10	*MHB III*, S. 76
77–79	1W6 Wyvern	10	*MHB* S. 281
80–81	1 Ascheriese	11	*MHB III*, S. 211
82–83	1W6 Steinriesen	11	*MHB*, S. 220
84–87	1W8 Hügelriesen	11	*MHB*, S. 219
88–90	2W4 Höhlenriesen	11	*MHB III*, S. 213
91–97	4 Sklar-Quah-Donnerrufer	11	Siehe Seite 210
98–99	1 Purpurwurm	12	*MHB*, S. 213
100	1 Erwachsener Roter Drache	14	*MHB*, S. 66

* Ein Gehörnter Gipfellaurer ist ein Verbesserter Riesengecko.

BEGEGNUNGEN IN DEN HINTERLANDEN

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–5	1 Vielfraß	2	*MHB*, S. 270
6–13	1W4 Riesengeckos	3	*MHB III*, S.82
14–18	1W8 Blutmücken	3	*MHB*, S. 33
19–28	2W6 Goblins	3	*MHB*, S. 128
29–33	1W4 Grottenschrate	4	*MHB*, S. 140
34–41	1W4 Feuerfellpumas	4	*MHB*, S. 160
42–46	1W6 Ghule	4	*MHB*, S. 125
47–51	1 Mantikor	5	*MHB*, S. 177
52–59	1W6 Pferdegreifen	5	*MHB II*, S. 187
60–69	1W8 Wölfe	5	*MHB*, S. 278
70–85	1 Räuberbande*	5	Siehe Fußnote
86–88	1 Ettin	6	*MHB*, S. 114
89–91	1W4 Harpyien	6	*MHB*, S. 147
92–94	1W6 Oger	6	*MHB*, S. 201
95–96	1 Landhai	7	*MHB*, S. 167
97–98	1W4 Trolle	7	*MHB*, S. 265
99–100	1W4 Hügelriesen	9	*MHB*, S. 219

* Eine Räuberbande besteht aus fünf Beutelschneidern (*MKO*, S. 164) und einem Wilderer (*MKO*, S. 181) als Anführer.

BEGEGNUNGEN IN BELKZEN

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–5	1W6 Schreckhähne	6	*MHB, S. 233*
6–10	1 Roch	9	*MHB, 223*
11–30	1 Orkischer Kriegstrupp	9	*MKO, S. 173*
31–35	1W6 Landhaie	10	*MHB, S. 167*
36–38	1 Bhuta	11	*MHB III, S. 37*
39–58	2W6 Orkspäher	11	*MKO, S. 169*
59–63	1W6 Yrthaks	12	*MHB II, S. 289*
64–68	1W8 Mastodonten	13	*MHB, S. 95*
69–73	2W6 Arsinoitheriums	13	*MHB II, S. 271*
74–78	2W6 Hügelriesen	13	*MHB, S. 219*
79–83	2W6 Troll-Schläger	13	*MKO, S. 227*
84–86	1 Erwachsener Roter Drache	14	*MHB, S. 66*
87–91	1W4 Athache	14	*MHB II, S. 30*
92–96	1W6 Ascheriesen	15	*MHB III, S. 211*
97–100	1 Kriegsdiener	16	*MHB IV, S. 165*

BEGEGNUNGEN AUF DEM JEGGARE

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–20	1 Mosaikhai	1	Siehe Seite 23
21–35	2W4 Abflussspinnen	1	Siehe Seite 477
36–50	1 Alligator (Krokodil)	2	*MHB, S. 164*
51–55	1 Bunyip	3	*MHB II, S. 44*
56–75	1W4 Riffklauen	3	*MHB II, S. 212*
76–95	1W8 Sandaale	3	Siehe Seite 89
96–100	1 Teufelsfisch	4	*MHB II, S. 250*

BEGEGNUNGEN IN DER KANALISATION

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–5	1 Spinnenschwarm	1	*MHB, S. 244*
6–8	1W4 Traumspinnen	1	Siehe Seite 477
9–13	2W4 Abflussspinnen	1	Siehe Seite 477
14–16	1 Alligator (Krokodil)	2	*MHB, S. 164*
17–23	1 Rattenschwarm	2	*MHB, S. 215*
24–27	1 Violetter Pilz	3	*MHB, S. 271*
28–32	1W4 Riesenspinnen	3	*MHB, S. 244*
33–37	1W4 Riffklauen	3	*MHB II, S. 212*
38–42	2W6 Schreckensratten	3	*MHB, S. 215*
43–45	2W6 Goblins	3	*MHB, S. 128*
46–53	1W8 Beutelschneider*	3	*NKO, S. 164*
54–56	1 Tausendfüßlerschwarm	4	*MHB, S. 247*
57–59	1 Grauschlick	4	*MHB, S. 138*
60–62	1W4 Höhlenfischer	4	*MHB, S. 150*
63–65	1W4 Rattlinge	4	*MHB IV, S. 206*
66–70	1W6 Ghule	4	*MHB, S. 125*
71–73	1 Plapperndes Hundertmaul	5	*MHB, S. 211*
74–76	1 Rattenkönig	5	*MHB IV, S. 205*
77–79	1W4 Atterkoppe	5	*MHB, S. 19*
80–84	1W6 Werratten*	5	*MHB, S. 175*
85–92	1W4 Scharlatane*	5	*NKO, S. 165*
93–95	1 Cytillfüßler	6	*MHB V*
96–98	1W4 Otyughs	6	*MHB, S.205*
99–106	1W6 Derros*	6	*MHB, S. 54*
107–109	1 Chuul	7	*MHB, S. 36*
110–112	1W4 Bartteufel	7	*MHB, S. 250*
113–117	1W4 Freischaffende Diebe*	8	*NKO, S. 167*
118–120	1 Mohrg	8	*MHB, S. 188*
121–123	1W4 Ghul-Schleicher	8	*MKO, S. 82*
124–125	1 Vampir	9	*MHB, S. 267*
126–130	1W4 Assassinen der Roten Mantis	10	Siehe Seite 144

* Sollte diese Begegnung im Rahmen des 2. Kapitels geschehen, so besteht eine 25%ige Chance einer Infektion mit Blutschleier.

BEGEGNUNGEN IN DEN SCHINDELN

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–8	1 Spinnenschwarm	1	*MHB, S. 244*
9–13	1W4 Traumspinnen	1	Siehe Seite 477
14–23	2W4 Schindelspinnen	1	Siehe Seite 477
24–31	1 Fledermausschwarm	2	*MHB, S. 116*
32–36	1 Pferdegreif	2	*MHB II, S. 187*
37–46	1 Rattenschwarm	2	*MHB, S. 215*
47–58	1W8 Beutelschneider*	3	*NKO, S. 164*
59–63	1W8 Blutmücken	3	*MHB, S. 33*
64–68	2W6 Schreckensratten	3	*MHB, S. 215*
69–73	1W4 Würger	4	*MHB, S. 280*
74–78	1W4 Hausdrachen	4	Siehe Seite 474
79–83	1W4 Imps	4	*MHB, S. 256*
84–86	1W4 Rattlinge	4	*MHB IV, S. 206*
87–94	1W4 Scharlatane*	5	*NKO, S. 165*
95–99	1W4 Dandasukas	7	*MHB III, S. 204*
100–109	1W4 Freischaffende Diebe*	8	*NKO, S. 167*
110–112	1 Erinnye	8	*MHB, S. 252*
113–115	1 Knochenteufel	9	*MHB, S. 258*
116–127	1W4 Assassinen der Roten Mantis	10	Siehe Seite 144
128–130	1 Klingenteufel	11	*MHB, S. 257*

* Sollte diese Begegnung im Rahmen des 2. Kapitels geschehen, so besteht eine 25%ige Chance einer Infektion mit Blutschleier.

BEGEGNUNGEN IN DEN STRASSEN VON KORVOSA

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–5	1W4 Traumspinnen	1	Siehe Seite 477
6–13	1W6 Schreckensratten	1	*MHB, S. 215*
14–18	2W4 Abflussspinnen	1	Siehe Seite 477
19–21	1 Rattenschwarm	2	*MHB, S. 215*
22–26	1 Anklägerteufel	3	*MHB II, S. 246*
27–29	1 Atterkopp	3	*MHB, S. 19*
30–37	1W4 Wilde Reithunde	3	*MHB, S. 153*
38–49	1W8 Beutelschneider*	3	*NKO, S. 164*
50–52	1 Otyugh	4	*MHB, S. 205*
53–57	1W4 Hausdrachen	4	Siehe Seite 474
58–62	1W4 Imps	4	Siehe Seite 78
63–67	1W4 Werratten*	4	*MHB, S. 175*
68–77	1W4 Scharlatane*	5	*NKO, S. 165*
78–87	1W8 Fußsoldaten der Grauen Jungfern	6	Siehe Seite 74
88–97	1W8 Ärzte der Königin	6	Siehe Seite 86
98–102	1W4 Dandasukas	7	*MHB III, S. 204*
103–107	1 Erinnye	8	*MHB, S. 252*
108–115	1W4 Freischaffende Diebe*	8	*NKO, S. 167*
116–123	1W6 Gardistinnen der Grauen Mantis	9	Siehe Seite 247
124–130	1W4 Assassinen der Roten Mantis	10	Siehe Seite 144

* Sollte diese Begegnung im Rahmen des 2. Kapitels geschehen, so besteht eine 25%ige Chance einer Infektion mit Blutschleier.

BEGEGNUNGEN IN DER MODDERMARSCH

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–20	1 Goliathspinne	11	*MHB IV, S. 240*
21–35	1W4 Schreckenskrokodile	11	*MHB, S. 164*
36–40	1W4 Mobogos	12	*MHB III, S. 174*
41–45	1 Froschkoloss	13	*MHB, S. 119*
46–55	1 Vipernranke	13	*MHB II, S. 278*
56–65	1W4 Hezrous	13	*MHB, S. 44*
66–80	1W8 Boggardstreiter	14	Siehe Seite 381
81–90	2W6 Sumpfriesen	14	*MHB II, S. 209*
91–95	1W6 Omox	15	*MHB II, S. 52*
96–100	1 Ehrwürdiger Schwarzer Drache	16	*MHB, S. 69*

AKARUZUG

Dieser steinerne Wächter hat die Gestalt eines grimmigen Engels, auf dessen Brust eine gekreuzigte Leiche befestigt wurde.

AKARUZUG **HG 15**

EP 51.200

RB Großes Konstrukt

INI +7; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +24

Aura *Entweihen* (12 m)

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 27 (+4 Ablenkung, +3 GE, –1 Größe, +14 Natürlich)

TP 220 (20W10+110)

REF +11, **WIL** +10, **ZÄH** +8

Immunitäten wie Konstrukte; **SR** 15/Gutes und Wucht; **Verteidigungsfähigkeiten** Seelenschild

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf 2 Klauen +27 (2W6+8/19–20), Durchbohren +27 (2W8+8/19–20), 2 Flügel +22 (1W8+4)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Seelenraub

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +24)

Immer — *Entweihen*

1/Tag — Seelensklave

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 17, **KO** —, **IN** 15, **WE** 18, **CH** 19

GAB +20; **KMB** +29; **KMV** 46

Talente Blitzschnelle Reflexe, Fähigkeitsfokus (Seelenraub), Große Zähigkeit, Heftiger Angriff,Kampfreflexe, Kritischer Treffer (Blind), Kritischer-Treffer-Fokus, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Durchbohren), Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen)

Fertigkeiten Fliegen +32, Motiv erkennen +24, Wahrnehmung +24,Wissen (Religion) +22

Sprachen Infernalisch

Besondere Eigenschaften Seelenantrieb

LEBENSWEISE

Umgebung Jede Ruine

Organisation Einzelgänger

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Entweihen (ZF) Ein Akaruzug strahlt eine 12 m Aura unheiliger Energie aus (wie *Entweihen*). Der Erschaffer des Konstruktes bestimmt bei der Herstellung, welche zusätzlichen Zaubereffekte (wenn überhaupt) mit dieser Aura verbunden sind. Das Konstrukt profitiert von diesen Zaubereffekten. Verbreitet sind *Bewegungsfreiheit, Dunkelheit, Gutes entdecken* und *Unsichtbarkeit aufheben*. Sollten diese Effekte gebannt werden und der Akaruzug diese zauberähnliche Fähigkeit nutzen, um den Effekt zu reaktivieren, werden auch die verbundenen Effekte aktiviert, so sein Erschaffer solche bestimmt hat.

Seelenantrieb (ÜF) Ein Akaruzug gewinnt die zu seinem Betrieb erforderliche Energie aus einer lebenden, auf ihm gekreuzigten Kreatur. Ein aktiver Akaruzug (oder eine andere Kreatur, die an einem inaktiven Akaruzug arbeitet) kann 1 Minute aufwenden, um eine hilflose oder bereitwillige Kreatur an das Konstrukt zu fesseln. Sobald das Opfer bewegungsunfähig ist, kann der Akaruzug als Freie Aktion ein Mal pro Runde versuchen, die Seele der Kreatur einzusaugen (WIL, SG 24, keine Wirkung). Scheitert der Rettungswurf des Opfers, stirbt dieses und der Akaruzug wird aktiv. Sollte die auf einem aktiven Akaruzug gekreuzigte Leiche entfernt werden, so wird die im Konstrukt gefangene Seele befreit und der Akaruzug deaktiviert sich nach 1W4 Runden. Das Opfer eines Akaruzugs kann nicht ins Leben zurückgeholt werden, solange seine Seele sich im Konstrukt befindet; die Zerstörung des Akaruzugs befreit die Seele aber ebenfalls. Während ein Akaruzug aktiv ist, haben auf das gekreuzigte Opfer gerichtete Angriffe oder Effekte stattdessen den Akaruzug selbst als Ziel. Eine Kreatur kann versuchen, den gekreuzigten Körper zu lösen; hierzu muss zunächst der Akaruzug in den Haltegriff genommen werden, im Anschluss kann die Kreatur mit einem Kampfmanöverwurf versuchen, die Fesslung der Leiche zu lösen. Gelingt dies, wird die Leiche entfernt und der Akaruzug deaktiviert sich nach 1W4 Runden. Ein deaktivierter Akaruzug kann keine Handlungen oder Aktionen ausführen außer zu versuchen, die Seele einer auf ihm gekreuzigten Kreatur einzusaugen, um sich zu reaktivieren. Ein deaktivierter Akaruzug besitzt keinen Intelligenzwert und kann seine Fähigkeiten und Fertigkeiten nicht einsetzen. Er kann sich weder fortbewegen noch fliegen und verliert alle Vorteile seiner Verteidigungsfähigkeit Seelenschild. Er behält aber seine rechtschaffen böse Gesinnung. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Seelenraub (ÜF) Ein Akaruzug kann weitere Seelenenergie aufsaugen. Alle 1W4 Runden kann das Konstrukt eine Seelenessenzexplosion auslösen, welche innerhalb eines Explosionsradius von 6 m lebenden Kreaturen die Lebenskraft zu rauben versucht. Eine lebende Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 24 ablegen, um nicht 1W4 negative Stufen zu erhalten. Ein Opfer kann diese negativen Stufen mit einem Zähigkeitswurf gegen SG 24 entfernen. Wenn ein Akaruzug diese Fähigkeit einsetzt, erhält er pro erfolgreich betroffener Kreatur 5 TP zurück (unabhängig davon, wie viele negative Stufen eine Kreatur erleidet). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Seelenschild (AF) Solange ein Akaruzug aktiv ist, erhält er Bonustrefferpunkte in Höhe seines CH-Modifikators x seiner Trefferwürfel (meistens 80 TP). Ferner erhält er einen Ablenkungsbonus in Höhe seines CH-Modifikators auf seine RK (in der Regel +4).

Seelensklave (ZF) Ein Akaruzug kann auf die in ihm gefangene Seele zurückgreifen, um seine Gegner von einer geisterhaften Manifestation seines Opfers angreifen zu lassen. Der Seelensklave sieht aus wie das Opfer des Akaruzugs zu Lebzeiten und führt die von ihm bevorzugte Waffe, funktioniert aber wie ein *Verbündeter des Glaubens*[EXP] (ZS 20; Angriff +24/+19/+14/+9; 1W10+5 Punkte Energieschaden).

Akaruzugs sind blasphemische Konstrukte, die von jenen begehrt werden, welche die Qualen ihrer Opfer genießen. Ihr Äußeres entspricht grimmen, aufragenden Engeln und Kreaturen von verzerrter Schönheit, sollen sie doch das Licht, das

Leben und das Gute selbst verhöhnen. Allein durch ihre von gequälten Seelen angetriebene Existenz verbreiten sie bereits Tod und Verzweiflung.

Die meisten Akaruzugs sind wenigstens 4,50 m groß und wiegen 3 Tonnen und mehr, je nach bei ihrer Erschaffung genutzten Materialien.

Lebensweise

Um einen Akaruzug zu erschaffen, wird ein mächtiger Krieger lebend in einer gewaltigen Skulptur aus Blei, Granit oder Eisen eingeschlossen. Während die Form der Statue ausgearbeitet und sie magisch aufgeladen wird – was einen fähigen Kunsthandwerker und einen Zauberkundigen erfordert, welcher diabolische Energien fokussieren kann –, stirbt der Krieger in ihr langsam und hallen seine schwächer werdenden Schreie und sinnlosen Befreiungsversuche durch die Skulptur. Die Statue wird sodann in Höllenfeuer gebadet, was die Leiche in ihr zu einer Ascheklumpen ähnlichen Substanz reduziert. Diese Überreste und die über das Konstrukt gewobene Magie verhindern, dass die Seele des Kriegers entweichen kann. Ab diesem Punkt ist der „Seelenantrieb" des Akaruzugs fertiggestellt. Das Konstrukt benötigt aber weitere Seelenenergie, um vollaktiv werden zu können. Eine zweite Aufladung mit gestohlener Lebenskraft aktiviert den Akaruzug, sodass er sich in die Lüfte erhebt und seine unheilige Aura ausdehnt.

Akaruzugs werden als furchterweckende Boten ob ihrer unheimlichen Gestalten, beunruhigenden Kräfte und der auf ihnen zur Schau gestellten Leichen eingesetzt. Ihre Schöpfer entsenden sie als blasphemische Racheengel gegen ihre Feinde. Als der taldanische Ritter Arstlan nach längerer Belagerung den Turm von Vodkreuz, die Heimstatt der grausamen Magierin Cheseive, der Giftfürstin von Ganholm, stürmte, hörte man wochenlang nichts von ihm. Schließlich aber verließ ein Akaruzug mit der Gestalt einer geflügelten Schlange den Turm, der Arstlans Gesicht trug und auf dessen Brust der Ritter gekreuzigt war. Das Ding verheerte den Ort Ganholm und schwebte dann lautlos 13 Jahre lang über den Ruinen, bis es schließlich von einer Abenteurergruppe niedergestreckt wurde, die sich die Feuerroten Streiter nannte.

Lebensraum und Gesellschaftsverhalten

Auch wenn Akaruzugs über Intelligenz verfügen, besitzen sie keine eigene Gesellschaft. Sie werden eingesetzt, um die finsteren Werke von Teufeln zu verbreiten und diabolische Ziele zu fördern. Auch wegen der mit der Erschaffung eines Akaruzugs verbundenen Grausamkeit ist es bereits eine zur Verdammnis führende Handlung, zum Meister einer solchen infernalischen Schöpfung zu werden. Da die Baupläne für diese Kreaturen in den Bibliotheken der Hölle gut dokumentiert vorliegen, sorgen intrigante Teufel oft dafür, dass diese Formeln grausamen, ambitionierten und verzweifelten Zauberkundigen in die Hände fallen.

Herstellung

Ein Akaruzug wird aus einer 4,50 m hohen, hohlen Statue eines gefallenen Engels geschaffen. Dabei werden mehr als 6.000 Pfund an Stein und Eisen zusammen mit seltenen infernalischen Mischungen und Zusätzen verbraucht, welche wenigstens 15.000 GM kosten.

AKARUZUG

ZS 15; **Preis** 160.000 GM

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Konstrukt herstellen, *Entweihen*, *Magisches Gefäß*, *Schwäche*, bereitwilliges oder hilfloses humanoides Opfer, Erschaffer muss ZS 15 besitzen; **Fertigkeit** Handwerk (Bildhauer) oder Handwerk (Rüstung), SG 24; **Kosten** 87.500 GM



ANGEKETTETER GEIST

Der Leib dieses Humanoiden verblasst unterhalb der Hüften zu Nebel, während der geisterhafte Oberkörper in zuckende Ketten gebunden ist.

ANGEKETTETER GEIST **HG 14**

EP 38.400

RB Mittelgroßer Untoter (Körperlos)

INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geistankerhellsicht, Seelengespür; Wahrnehmung +30

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 30, auf dem Falschen Fuß 26 (+8 Ablenkung, +4 GE, +8 Unheilig)

TP 200 (16W8+128); Schnelle Heilung 20

REF +11, **WIL** +17, **ZÄH** +13

Immunitäten wie Untote, Positive Energie; **Verteidigungsfähigkeiten** Geistanker, Körperlos

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 18 m (perfekt)

Nahkampf Körperlose Berührung +17 (1W6 Charisma-Entzug), 4 Ketten +23 (2W4+7/19–20 plus 1 Charisma-Entzug)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (9 m mit Ketten)

Besondere Angriffe Brut erzeugen, Charisma-Entzug, Geist anketten, Ketten

SPIELWERTE

ST —, **GE** 19, **KO** —, **IN** 15, **WE** 20, **CH** 27

GAB +12; **KMB** +16; **KMV** 42

Talente Blitzschnelle Reflexe, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Kette), Waffenfokus (Körperlose Berührung)

Fertigkeiten Bluffen +24, Diplomatie +24, Fliegen +31, Heimlichkeit +23, Wahrnehmung +30, Wissen (Geschichte) +18

Sprachen Gemeinsprache, Nekril

Besondere Eigenschaften Geisterhafte Fessel

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger plus bis zu 4 Geistanker

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brut erschaffen (ÜF) Jeder von einem Angeketteten Geist getötete Humanoide wird binnen 1W4 Runden zu einem Schreckgespenst. Diese Brut steht unter dem Befehl ihres Erschaffers und bleibt dessen Sklave bis zum Tod des Angeketteten Geistes. Sie besitzt keine Fähigkeiten, über die sie zu Lebzeiten verfügt hat.

Charisma-Entzug (ÜF) Jede Kreatur, welche durch die Ketten oder die Körperlose Berührung eines Angeketteten Geistes getroffen wird, muss einen Willenswurf gegen SG 25 ablegen oder Charisma-Entzug erleiden (1 Punkt durch eine Kette, 1W6 durch einen Berührungsangriff). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Geistankerhellsicht (ÜF) Ein Angeketteter Geist kann durch die Sinne seiner Geistanker sehen und hören (wie *Hellhören/Hellsehen*).

Geist anketten (ÜF) Ein Mal am Tag kann ein Angeketteter Geist als Standard-Aktion versuchen, eine körperliche Kreatur böser Gesinnung mit einem Intelligenzwert von 3 oder höher, die er mittels Seelengespür wahrnehmen kann, anzuketten; dabei benötigt er keine Sicht- oder Schusslinie. Die böse Zielkreatur muss einen Willenswurf gegen SG 25 ablegen, misslingt dieser Rettungswurf, erleidet sie 1W8 Punkte Charisma-Entzug. Pro erfolgreichem Angriff erlangt der Angekettete Geist 5 Temporäre Trefferpunkte. Die Zielkreatur weiß sofort, dass eine bösartige Macht über sie die Kontrolle übernehmen will. Sollte der Angriff das Charisma der Kreatur auf 0 senken, so hängt ihr weiteres Schicksal von der Anzahl ihrer Trefferwürfel ab: Sollte das Opfer nicht über mehr als halb so viele TW verfügen wie der Angekettete Geist (meistens 8 TW), so wird es durch den Angriff getötet, andernfalls wird es zu einem Geistanker des Angeketteten Geistes (siehe unten). Ein Angeketteter Geist kann diese Fähigkeit zwar ein Mal am Tag einsetzen, pro Woche aber nur einen Geistanker erschaffen. Ferner kann er diese Fähigkeit nur einsetzen, wenn er über drei oder weniger Geistanker verfügt. Er kann niemals über mehr als vier Geistanker verfügen. Sollte eine Kreatur mit mehr als der Hälfte der TW des Angeketteten Geistes durch dessen Charisma-Entzug auf einen Charismawert von 0 reduziert werden, ohne zu einem Geistanker zu werden, so wird sie lediglich bewusstlos wie üblich bei derart katastrophalem Charisma-Entzug. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Geisterhafte Fessel (ÜF) Ein Angeketteter Geist ist äußerst mobil, wird aber automatisch mit Ende seines Zuges stets an seinen Ausgangsort zurückbefördert, egal wie weit er sich während des Zuges davon fortbewegt hat, solange er noch über wenigstens einen Geistanker verfügt. Diese augenblickliche Rückkehr zählt nicht als Aktion und provoziert keine Gelegenheitsangriffe, da der Geist einfach am Ausgangsort auftaucht. Im Grunde ist der Angekettete Geist auf ewig für den Rest seiner Existenz an ein Feld gebunden, kann sich während eines Zuges aber davon entfernen. Sollte eine andere Kreatur zum Ende seines Zuges das Ausgangsfeld belegen, wird diese auf das nächste freie Feld verschoben. Sollte ein fester Gegenstand das Ausgangsfeld versperren, kann der Angekettete Geist dank seiner Körperlosigkeit dennoch dorthin zurückkehren. Selbst ein Energieeffekt kann nicht verhindern, dass er auf dem Ausgangsfeld wieder erscheint – sollte das Ausgangsfeld aber mit einem Energieeffekt ohne Ausgang umschlossen werden, so ist der Angekettete Geist darin gefangenen.

Ketten (ÜF) Zahlreiche Ketten gehen von einem Angeketteten Geist aus. Davon einige – entsprechend der Anzahl seiner gegenwärtigen Geistanker – körperlich, diese können für Nahkampfangriffe genutzt werden. Diese körperlichen Ketten werden als böse und magische Waffen mit der Eigenschaft *Geisterhafte Berührung* behandelt und verursachen neben Charisma-Entzug Wuchtschaden. Jede Kette wird behandelt, als würde sie einhändig von einer Kreatur mit Stärke 25 geschwungen. Eine zerschmetterte Kette formt sich automatisch 1 Runde später neu.

Seelengespür (ÜF) Ein Angeketteter Geist kann die Lebenden und die Untoten wahrnehmen. Er kann lebende Kreaturen innerhalb von 30 m wahrnehmen, als besäße er Blindsicht. Untote nimmt er auf 150 m Entfernung wahr (wie *Untote entdecken*).

Ein Angeketteter Geist ist die gequälte Seele eines Wesens, welches damit beauftragt, dazu verflucht oder von seiner Ehre dazu gebunden war, einen Ort oder Gegenstand zu bewachen, bei Erfüllung seiner Pflicht aber getötet wurde. Ein derart entehrter Geist kehrt als nebliges Abbild seiner lebenden Ge-

stalt zurück, ist nun aber mit Ketten und nicht zu öffnenden Schlössern gefesselt, welche allesamt die Fesseln der Pflicht repräsentieren. Mit Hilfe dieser Ketten kann der gequälte Untote Verbündete gewinnen und andere unwillige Wächter für seinen Schützling gewinnen, den zu bewachen sie auf immer verflucht sind.

Der Angekettete Geist gehört zu den seltensten Manifestationen des Untodes. Er kann nur in einem Gebiet extremen Elends existieren, wo eine machtvolle Quelle nekromantischer Energie ihm Kraft verleiht. Im Falle von Narbwall stellen die blutige Geschichte der Burg und Zon-Kuthons rachsüchtige Aufmerksamkeit den idealen Nährboden für einen Angeketteten Geist dar. Es können auf Golarion noch weitere Angekettete Geister existieren oder noch entstehen, aber ebensogut könnte der Angekettete Geist von Burg Narbwall der einzige seiner Art sein.

Geistanker

Wenn ein Angeketteter Geist einen Geistanker mittels seiner Fähigkeit Geist anketten erschafft, erlangt er die folgenden Vorteile: einen unheiligen Bonus von +2 auf seine Rüstungsklasse, Schnelle Heilung 5, einen Kettenangriff, Immunität gegen Positive Energie und die Fähigkeit Geistankerhellsicht. Diese Vorteile sind zum Teil kumulativ; ein Angeketteter Geist, welcher über 4 Geistanker (den Maximalwert) verfügt, erhält einen unheiligen Bonus von +8 auf seine RK, Schnelle Heilung 20, vier Kettenangriffe, Immunität gegen Positive Energie und Geistankerhellsicht. Solange wenigstens einer seiner Geistanker existiert, kann der Angekettete Geist selbst nicht zerstört werden; sollte er auf 0 TP reduziert werden, erscheint er mit vollen Trefferpunkten 1 Minute später erneut. Ein Angeketteter Geist kann maximal über vier Geistanker verfügen. Die Spielwerte auf der gegenüberliegenden Seite stellen einen Angeketteten Geist mit vier Geistankern dar und enthalten alle aufgezählten Vorteile.

Verlust eines Geistankers: Sollte ein Geistanker zerstört oder entlassen werden, werden die Vorteile eines Angeketteten Geistes entsprechend reduziert: die RK sinkt um 2, die Schnelle Heilung um 5 und er verliert einen Kettenangriff. Sollten alle Geistanker des Angeketteten Geistes zerstört werden, erlangt er keinen unheiligen Bonus auf seine RK mehr, besitzt keine Schnelle Heilung und keine Kettenangriffe, kann er durch Positive Energie verletzt werden und verliert er seine Geistankerhellsicht. Zugleich erlangt er aber einen Vorteil: Solange er über keine Geistanker verfügt, kann sich der Angekettete Geist freier bewegen und sich durch den Bereich, an den er gebunden ist (maximal 1,5 km Radius), bewegen, ohne am Ende seines Zuges an seinen Startpunkt zurückgezerrt zu werden. Wenn ein Geistanker zerstört oder getötet wird, verliert der Angekettete Geist seine Fähigkeit Geist anketten für 24 Stunden.

Effekte eines Geistankers: Wird eine Kreatur zu einem Geistanker, erlangt sie sofort sämtliches durch den Angeketteten Geist, an den sie nun selbst gekettet ist, entzogenes Charisma zurück. Sie wird zudem an den Ort gebunden, an welchem sie durch den Geist auf einen Charismawert von 0 reduziert wurde. Ein Geistanker kann sich in der Regel maximal 30 m weit von diesem Punkt fortbewegen, im Falle von Kreaturen, die zur Befriedigung körperlicher Bedürfnisse größere Mobilität benötigen, kann ein Angeketteter Geist aber die Leine locker lassen, sodass sie sich weiter fortbewegen können. Der Angekettete Geist kann aber einen an *Geas/Auftrag* erinnernden Zwangseffekt nach Belieben anwenden, um einen Geistanker zur Rückkehr an seinen Ankerpunkt zu zwingen. Ignoriert ein Geistanker diesen Zwang, erleidet er 1W6 Punkte Charisma-Schaden pro Tag, bis er zurückkehrt. Der Tod des Geistankers oder die Zauber *Befreiung, Böses bannen, Rechtschaffenes bannen, Wunder* oder *Wunsch* können einen Geistanker befreien. Von dieser Behinderung der Fortbewegung abgesehen besitzt ein Angeketteter Geist keine besondere Kontrolle über seine Geistanker.



TOTENTANZ

Dutzende geisterhafter Gestalten wirbeln und tanzen umher; sie schweben durch die Luft, als folgten sie den Schritten eines uralten, rhythmischen Tanzes – als würden sie mit dem Auf und Ab des Lebens selbst Schritt halten. Inmitten der unheimlichen Menge tanzender Gespenster ragt eine Gestalt in einer dunklen Kapuzenkutte mit einer Sense auf.

TOTENTANZ **HG 14**

EP 38.400

NB Großer Untoter (Körperlos)

INI +13; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Lebensgespür 18 m; Wahrnehmung +29

Aura Tanz des Todes (12 m, SG 27)

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 29, auf dem Falschen Fuß 19 (+10 Ablenkung, +1 Ausweichen, +9 GE, –1 Größe)

TP 203 (14W8+140)

REF +13, **WIL** +17, **ZÄH** +14

Immunitäten wie Untote, Kälte; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +4, Todlos; **ZR** 25

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf Körperlose Sense +18/+13 Berührung (2W6/×4 plus 1W6 KO-Entzug)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

SPIELWERTE

ST —, **GE** 28, **KO** —, **IN** 8, **WE** 22, **CH** 30

GAB +10; **KMB** +20; **KMV** 41

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Kampfreflexe, Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Fliegen +32, Motiv erkennen +23, Wahrnehmung +29

Sprachen Gemeinsprache, Nekril

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Körperlose Sense (ÜF) Ein Totentanz führt im Kampf eine körperlose Sense, welche dennoch tiefe und entsetzliche Wunden schlägt. Angriffe mit dieser Sense sind Berührungsangriffe und verursachen Hiebschaden, werden aber nicht durch Attributswerte des Monsters modifiziert. Eine getroffene Kreatur muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 23 ablegen oder 1W6 Punkt KO-Entzug erleiden. Wenn ein Totentanz KO-Schaden zufügt, erlangt er selbst 5 TP zurück (unabhängig von der Menge an KO-Entzug). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Lebensgespür (ÜF) Ein Totentanz bemerkt und lokalisiert lebende Kreaturen innerhalb von 18 m Entfernung, als besäße er Blindsicht. Er nimmt ebenso die Stärke der Lebenskraft in diesen Kreaturen wahr (wie *Totenwache*).

Tanz des Todes (ÜF) Ein Totentanz ist ständig von einer 12 m-Aura umgeben, welche als Tanz des Todes bezeichnet wird. Jede lebende Kreatur, welche den Wirkungsbereich dieser Aura betritt, muss einen Willenswurf gegen SG 27 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, schließt sie sich dem geisterhaften Reigen an, erleidet 1W4 Punkte Konstitutions-Entzug und wird wie von *Unwiderstehlicher Tanz* (ZS 14) betroffen. Eine Kreatur kann am Ende ihres Zuges einen neuen Willenswurf gegen SG 27 ablegen, um aus dem Tanz des Todes auszubrechen; gelingt kein Rettungswurf, währen diese Effekte, solange die Kreatur sich innerhalb der Aura befindet. Der KO-Entzug tritt aber nur ein Mal folgend auf den ersten misslungenen Rettungswurf ein. Da Opfer nicht freiwillig das Feld verlassen können, in dem sie tanzen, endet der Effekt der Aura, sollte der Totentanz sich hinreichend weit wegbewegen, zerstört werden oder das Opfer aus dem Wirkungsbereich entfernt werden. Gelingt einem Opfer ein Rettungswurf gegen diese Aura (egal ob gegen den ursprünglichen Effekt oder um aus ihm zu entkommen), ist es gegen den Tanz des Todes dieses Totentanzes für 24 Stunden immun. Tanz des Todes ist ein visueller, geistesbeeinflussender Schall- und Zwangseffekt; Blind- und/oder Taubheit können vor dem Effekt schützen. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Todlos (ÜF) Als Manifestation des Todes selbst kann ein Totentanz nicht dauerhaft zerstört werden. Sollte er auf 0 TP reduziert werden, verschwindet er, um in 1W4 Tagen mit vollen Trefferpunkten wiederzukehren. Die Wiederkehr kann nur vereitelt werden, indem nach der Zerstörung der Kreatur *Weihen* auf die Stätte gewirkt wird, an welcher sie sich manifestiert hat.

Totentänze verkörpern die Unvermeidbarkeit des Todes. Sie repräsentieren den großen Gleichmacher, egal welcher Gesellschaftsschicht man angehört, enthüllen sie doch die Vergänglichkeit allen Lebens. Es heißt, dass am Ende jeder Sterbliche zur Musik des Sensenmannes tanzen müsse. Sofern solche Behauptungen stimmen, sind Totentänze sicherlich die Personifizierungen eines derart furchtbaren Endes.

Totentänze manifestieren sich in der Regel als hoch aufragende Skelette in schwarzen Kapuzenumhängen. Sie können aber auch abhängig von den Kulturen, in deren Nähe sie sich manifestieren, andere finstere Gestalten annehmen, z.B. als brennende Säule, totenblasse Kinder oder Männer mit weißen Masken. Der Reigen tanzender Seelen, welcher diese 3 m großen Schreckgestalten umgibt, wirkt ihren unheimlichen Auren nicht wirklich entgegen. Diese geisterhaften Abbilder sind substanzlos und harmlos, geben aber auch schwache, unheimliche Musik wie von einem Geigenorchestra ab. Erliegt ein Opfer dem Tanz des Todes, wird die Musik fast ohrenbetäubend und die Tänzer wirken beinahe real. Mit Tänzern und Musik kann nicht interagiert werden, sie markieren aber hör- und sichtbar die Grenzen der Aura des Tanzes des Todes.

Lebensweise

Als untote Kreaturen benötigen Totentänze nichts aus ihren Umgebungen und tragen im Gegenzug mit nichts bei. Ihre reine Anwesenheit deutet in der Regel auf die Ermordung einer großen Anzahl von Kreaturen und – folgend auf ihre entsetzlichen Manifestationen – den Tod anderer hin, welche ihnen zu nahe kommen. Dennoch entstehen Totentänze nicht einfach auf allen möglichen Schlachtfeldern oder an Orten beliebiger Massenmorde. Stattdessen erscheinen diese bösartigen Geister an Orten, wo die Abgeschlachteten ihren Tod – bis zum vielleicht letzten Moment – nicht erwartet haben. Bei anderen Gelegenheiten manifestiert sich ein Totentanz (wie z.B. jener auf Burg Narbwall) erst später an einer Stätte, wo Sadismus und Feiern zusammenfanden. Als Auslöser dient dann ein einzelner mächtiger Pulsschlag nekromantischer Energie oder das rachsüchtige Um-sich-Schlagen eines verbitterten, zornigen Gottes.

Lebensraum und Gesellschaftsverhalten

Ein Totentanz ist ein Einzelgänger. Er strebt nur danach, andere seiner ewigen Feier des Unvermeidbaren hinzuzufügen. Er manifestiert sich nur an Orten, welche vom vorzeitigen Tod befleckt wurden – die Stätten zahlloser brutaler Hinrichtungen, Landsitze, auf denen tödliche Seuchen gewütet haben, oder Schlachtfelder, auf denen Massen von Kreaturen abgeschlachtet wurden. An solchen Orten sind Hunderte oder gar Tausende umgekommen und dies oft in rascher Folge. Niemand behauptet zu wissen, wie viele Tote oder welches psychisches Trauma erforderlich sind, um einen Totentanz hervorzubringen, zumal manche der blutgetränktesten Orte Golarions nie solche Manifestationen gesehen haben. Solche Erscheinungen werden meist von einem Element grimmiger Ironie oder gemeinschaftlichen Rachedurstes inspiriert, sodass es unmöglich ist vorherzusagen, welche Katastrophen oder Massaker vielleicht einen Totentanz hervorrufen könnten.

Manche Gelehrte, die sich mit Untoten befassen, glauben, dass Totentänze die Lebenden nicht hassen, sondern von Natur aus dazu getrieben sind, die Sterblichen schneller ihrem Ende zuzuführen. Wer einen Totentanz aber erlebt hat, ist meist anderer Ansicht, kann ein solcher doch rasch einen Ort entvölkern – einen Teil der Bewohner verleibt er seinem Reigen ein, der Rest flieht. Zum Glück verlassen diese morbiden Schatten nur selten die Stätten ihrer Erstmanifestationen, was zu zahlreichen Geschichten über heimgesuchte Hallen führt, in denen die Toten in endlosem Reigen tanzen.

Totentanz

Der Totentanz ist vielleicht die einzige Fantasykreatur mit eigener musikalischer Untermalung. *Danse macabre* ist das am besten bekannte Werk des französischen Komponisten Camille Saint-Saëns. Es erzählt orchestral ein Märchen nach, bei dem der Tod zu Mitternacht vor Allerheiligen erscheint, Skelette herbeiruft und mit einer Fiedel zum Tanz aufspielt. Diese Geschichte wurde Ende des 19. Jahrhunderts von Henri Cazalis im Gedicht "Égalité, Fraternité..." wiedergegeben:

Ring, ding, ding, im Stechschritt naht der Sensenmann
und schlägt mit Hacken auf ein Grab.
Ring, ding, dong – um Mitternacht spielt Vatter Tod
mit seiner Geige auf zum Tanz.
Der kalte Winterwind, und düster ist die Nacht,
es wimmert aus den Linden.
Bleiche Gerippe tanzen Schatten,
laufen und hüpfen unter weitem Leichentuch.
Ring, ding, ding, ein jeder windet sich, oh, hin und her,
es klappern die Knochen der Tänzer.
Aber pscht!, plötzlich verlässt jeder den Reigen,
jeder drängt, jeder flieht – der Hahn hat gekräht...!



HAVERO

Der Verstand kapituliert vor dieser gewaltigen Masse an Fleisch, aus welcher ein Gewirr unmöglich langer Tentakel ragt.

HAVERO G

EP 1.228.800

NB Kolossale Aberration

INI +5; **Sinne** Blindgespür 36 m, Im Dunkeln sehen, Rundumsicht; Wahrnehmung +47

VERTEIDIGUNG

RK 43, Berührung 3, auf dem Falschen Fuß 42 (+1 GE, –8 Größe, +40 Natürlich)

TP 527 (34W8+374)

REF +14, **WIL** +26, **ZÄH** +24

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Kälte; **Resistenzen** Elektrizität 30, Feuer 30, Säure 30; **SR** 20/—; **Verteidigungsfähigkeiten** Fremdartige Denkweise; **ZR** 35

Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 18 m (unbeholfen)

Nahkampf 6 Tentakel +34 (2W6+17/19–20 plus Speziell)

Angriffsfläche 18 m; **Reichweite** 36 m

Besondere Angriffe Gliedmaßen

SPIELWERTE

ST 45, **GE** 12, **KO** 32, **IN** 5, **WE** 21, **CH** 30

GAB +25; **KMB** +50 (Ansturm +52, Gegenstand zerschmettern +54); **KMV** 61

(63 gegen Ansturm, 63 gegen Gegenstand zerschmettern)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Fliegen), Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (Wankend), Mächtiges Gegenstand zerschmettern, Schweben, Verbesserte Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Tentakel), Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Wuchtiger Schlag MHB

Fertigkeiten Fliegen +11, Wahrnehmung +47; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +16

Sprachen Telepathische Übermittlung

Besondere Eigenschaften Keine Atmung

LEBENSWEISE

Umgebung Jede (Weltall)

Organisation Einzelgänger

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fremdartige Denkweise (AF) Wer mit einem Havero in Gedankenkontakt tritt (z.B. mittels *Gedanken wahrnehmen* oder Telepathie), riskiert ein Trauma. Wer mit einem derart fremdartigen Bewusstsein Kontakt aufnimmt, muss einen Willenswurf gegen SG 37 ablegen oder erleidet die Effekte von *Schwachsinn* (ZS 20). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Gliedmaßen (ÜF) Als Schnelle Aktion kann ein Havero ein beliebige Anzahl seiner 14 zuckenden Tentakel für unterschiedliche Zwecke zu spezialisierten Gliedmaßen formen. Die möglichen Optionen folgen weiter unten (nach deiner Maßgabe könnten manche Haveros sogar über weitere oder noch spezialisiertere Optionen verfügen). Jede Option ist mit Kosten in Form von Verwandlungspunkten verbunden; die Tentakel eines Haveros können insgesamt nicht mehr als 20 Verwandlungspunkte nutzen (ein Augententakel kostet 0 Verwandlungspunkte). Aufgeführter Schaden ist der Grundschaden des jeweiligen Tentakels ohne den ST-Modifikator des Haveros. Die Gliedmaßen eines Haveros funktionieren stets als Primärangriffe. Der oben vorgestellte Havero hat 18 Verwandlungspunkte (VP) für sechs Würgetentakel aufgewendet, sodass die übrigen acht als Augententakel fungieren. Der SG der Rettungswürfe gegen spezialisierte Gliedmaßen basiert auf Konstitution.

Augen (0 VP): Der Tentakel ist mit hervorquellenden Augen übersät; er kann nicht angreifen, verleiht dem Havero allerdings Rundumsicht und einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung; dieser Bonus ist kumulativ. Ein blinder Havero, welcher einen Augententakel wachsen lässt, ist nicht länger blind, allerdings auch nicht immun gegen weitere Blindheitseffekte.

Geisterhaft (8 VP): Der Tentakel wird körperlos. Er wickelt Angriffe als Berührungsangriffe ab und verursacht pro Treffer 6W6 Punkte Negativen Energieschaden; dieser Schaden wird durch den CH-Modifikator (in der Regel +10) des Haveros anstelle des ST-Modifikators modifiziert. Eine Kreatur, welche durch einen Geisterhaften Tentakel Schaden erleidet, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 38 ablegen oder 1W6 Punkte CH-Entzug erleiden.

Gepanzert (3 VP): Der Tentakel ist mit dicken Schuppen gepanzert und um den Leib des Haveros gewunden, was seinen Natürlichen Rüstungsbonus pro gepanzertem Tentakel um 2 erhöht. Ein gepanzerter Tentakel kann nicht angreifen.

Giftstachel (5 VP): Der Tentakel endet in einem Giftstachel, welcher 4W6 Punkte Stichschaden verursacht und bei einem Treffer Gift injiziert.Giftstachel – Verwundung; *RW* ZÄH, SG 38; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W6 Weisheits-Entzug; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe.

Krallen (3 VP): Der Tentakel endet in scharfen Krallen, welche 2W6 Punkte Hieb- und Stichschaden und 2W6 Blutungsschaden verursachen.

Säurespuckerr (5 VP): Der Tentakel endet in einer eiternden Beule, welche keine Nahkampfangriffe anführen kann, dem Havero aber die Fähigkeit verleiht, Säure auf einer 54 m-Linie zu sprühen (8W6 Säureschaden; REF, SG 38, halbiert).

Scharfrichter (12 VP): Der Tentakel endet in übernatürlich scharfen Zangen, welche bei einem Treffer 6W6 Punkte Hiebschaden verursachen; diese Zangen haben einen Kritischen Bedrohungsbereich von 18-20 und die besondere Waffeneigenschaft *Hinrichtung*.

Würger (3 VP): Der Tentakel ist dick und mit Saugnäpfen bedeckt; er verursacht 2W6 Punkte Wuchtschaden und verfügt über die Fähigkeiten Ergreifen und Würgen (2W6).

Telepathische Übermittlung (ÜF) Ein Havero kann vage Eindrücke seiner Gedanken telepathisch über jede Entfernung hinweg Kreaturen übermitteln, von denen er weiß, darunter auch jene, die auf fernen Welten mit seinen Tentakeln interagieren. Ein Havero nutzt dabei keine Sprache und seine Gedanken wirken für Normalsterbliche eingeschränkt und oft unintelligent. Er kann aber machtvolle grundlegende Gefühle und Urtriebe übermitteln. Das Ziel dieser Fähigkeit wird nicht mit der Fremdartigen Denkweise des Haveros konfrontiert.

Die Wurzeln des Wortes „Havero" entstammen dem alten Thassilonisch, es bedeutet grob übersetzt „Erstickende Arme". Die Existenz dieser Wesen wurde erstmals zufällig bestätigt, als Astronomen des alten Thassilon mittels Erkenntnismagie das Weltall absuchten. Die Gelehrten des Ordens der Sklavenhalter suchten nach immer größeren und mächtigeren Bestien, um sie zu beschwören und herumzukommandieren; dabei stießen sie nach und nach auf eine gewaltige Kreatur, welche imstande war, unbegrenzt klauenbewehrte Schrecken hervorzubringen, und weit jenseits der Reichweite der meisten Gerätschaften zum Betrachten ferner Orte hauste. Von dieser potentiellen neuen Machtquelle irgendwo am Nachthimmel fasziniert beeilten sich diese Narren, als erste einen Havero einzufangen…

Furchtbarerweise sind Haveros keine reinen Einbildungen jener Gelehrten, die Aufzeichnungen über das Firmament führen. Sie sind Geschöpfe der reinen Dunkelheit und ab und an wird ein einzelner Havero nach Golarion gezogen, sodass alle Völker der Welt in die Reichweite seiner zerstörerischen Arme gelangen.

Lebensweise

Die Gedankenwelt eines Haveros ist zu fremdartig, um sie zu interpretieren, dennoch kann man nur zu dem Schluss kommen, dass diese Kreaturen bösartig sind. Die Telepathie eines Haveros ist theoretisch unbegrenzt, auch wenn seine Geistesprojektionen beachtliche Reisezeiten benötigen, um die Kluft zwischen Galaxien zu überwinden. Die Sklavenhalter nahmen an, dass die versehentliche Interpretation der auf Irrwegen befindlichen Gedanken von Haveros die Ursache für manche unerklärlichen genialen Einfälle, aber auch Fälle von Irrsinn sein könnten. Manche Gelehrten glauben sogar, dass die Sklavenhalter zur Zeit Thassilons nicht aufgrund eigener Entdeckungen imstande waren, Haveros nach Golarion zu bringen, sondern weil diese ihnen in aller Stille die dafür notwendigen Ideen zukommen ließen.

Lebensraum und Gesellschaftsverhalten

Laut eines uralten Werkes voller okkultem Wissen zur Beobachtung der Sterne namens *Bestätigter Wahnsinn* liegt die Heimat der Haveros im fernsten Winkel des Dunklen Firmaments. Haveros besitzen keinen natürlichen Lebensraum auf Golarion und füllen auch im Ökosystem keine Nische aus. Sie existieren auf dieser Welt nur dank jener, die über die Mittel und die Waghalsigkeit verfügten, sie herzuholen.

Havero-Tentakel

Bereits ein einzelner Havero ist imstande, selbst erfahrene SC zu überwältigen. Ein SL, welcher die von einem Havero ausgehende Gefahr nutzen will, ohne gleich die ganze Abenteurergruppe zu töten, kann die folgenden Spielwerte eines einzelnen Tentakels verwenden, welcher vielleicht durch ein interdimensionales Portal ragt oder sich aus einer tiefen Schlucht herauftastet. Einen – oder auch eine Handvoll – Tentakel zu vernichten, tötet den Schrecken zwar nicht, erkauft den SC aber genug Zeit, um zu fliehen und den nächsten Sonnenaufgang zu erleben.

HAVERO-TENTAKEL **HG 6**

EP 2.400

NB Große Aberration

INI +1; **Sinne** Blindgespür 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 GE, –1 Größe, +9 Natürlich)

TP 66 (7W8+35)

REF +3, **WIL** +10, **ZÄH** +7,

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Kälte, sichtbasierende Effekte; **Resistenzen** Feuer 10, Säure 10; **SR** 5/Hieb

ANGRIFF

Bewegungsrate 0 m

Nahkampf Tentakel +13 (2W6+13 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 18 m

Besondere Angriffe Würgen (2W6+9)

SPIELWERTE

ST 28, **GE** 12, **KO** 20, **IN** —, **WE** 20, **CH** 10

GAB +5; **KMB** +15; **KMV** 26

Besondere Eigenschaften Keine Atmung



HAUSDRACHE

In den Augen dieses purpurn geschuppten Drachen glitzert freche Intelligenz, während der Stachel am Ende seines Schwanzes silbern schimmert.

HAUSDRACHE **HG 2**

EP 600

CG Sehr kleiner Drache

INI +2; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn, *Unsichtbares sehen*; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 14 (+2 GE, +2 Natürlich, +2 Größe)

TP 19 (2W12+6)

REF +5, **WIL** +7, **ZÄH** +6

Immunitäten Lähmung, Schlaf; **Verteidigungsfähigkeiten** Sturer Wille;

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 15 m (gut)

Nahkampf Biss +6 (1W4), Stachel +6 (1W4)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m (1,50 m mit Schwanz)

Besondere Angriffe Odemwaffe, Silberschlag

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 3; Konzentration +5)

Immer — *Unsichtbares sehen*

3/Tag — *Leichte Wunden heilen*

1/Tag — *Alarm* (ZS 12), *Verhüllender Nebel*

SPIELWERTE

ST 11, **GE** 15, **KO** 17, **IN** 12, **WE** 14, **CH** 14

GAB +2; **KMB** +2; **KMV** 12

Talente Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +4, Fliegen +15, Heimlichkeit +15, Motiv erkennen +7, Überlebenskunst +7, Wahrnehmung +7, Wissen (Lokales) +6

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch

LEBENSWEISE

Umgebung Städtisch (Korvosa)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Brut (3–9)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Odemwaffe (ÜF) Ein Hausdrache kann maximal 3 Mal am Tag einen 3 m-Kegel silbernen Nebels ausatmen; zwischen den einzelnen Anwendungen müssen wenigstens 1W4 Runden liegen. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich erhalten für 1 Runde den Zustand Verwirrt (WIL, SG 14, keine Wirkung). Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Silberschlag (AF) Alle Natürlichen Angriffe eines Hausdrachen werden als Silbern behandelt hinsichtlich Schadensreduzierung.

Sturer Wille (AF) Hausdrachen sind stur und unabhängig, was ihnen einen Volksbonus von +2 auf Willenswürfe einbringt (bereits in den Spielwerten enthalten). Wenn einem Hausdrachen erstmals am Tag ein Rettungswurf gegen einen geistesbeeinflussenden Zauber oder eine solche zauberähnliche Fähigkeit gelingt, so muss dem Zauberwirker ein Willenswurf gegen SG 13 gelingen; misslingt dieser Rettungswurf, erhält der Zauberwirker aufgrund des magischen mentalen Rückschlages für 1 Runde den Zustand Wankend. Dieser Rückschlag ist ein geistesbeeinflussender Effekt; der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Der korvoser Hausdrache ist kein Wahrer oder Minderer Drache, sondern eine lokale Variante des weiter verbreiteten Pseudodrachen. Er ist ein Beispiel dafür, wie eine Kreatur sich an extreme Bedingungen anpassen und dabei stärker werden kann. In diesem Fall sind Hausdrachen das Resultat der brutalen Jagd, welche Korvosas Imps auf ihre Pseudodrachen-Ahnen gemacht haben. Die Imps wurden in den Jahren nach der Gründung der Acadamae zu einem wahren Ungezieferbefall, nachdem die Studenten teils ungewollt, teils vorsätzlich die kleinen Teufel in die urbane Wildnis entließen, als es ihnen nicht gelang, sie als Vertraute zu gewinnen. Diese Imps fanden in den einheimischen Pseudodrachen eine Population, welche sie quälen (und verspeisen) konnten, da die Pseudodrachen kaum gegen die Verteidigungsfähigkeiten der Imps ankamen.

Bald aber begannen die fähigsten, weisesten und stursten Pseudodrachen der Stadt damit, sich zu wehren und zurückzuschlagen. Sie zerkauten Silbermünzen, um Ablagerungen des Metall in ihren Zähnen und Stacheln aufzubauen, sodass sie die übernatürlich harte Haut der Imps durchdringen konnten. Sie konzentrierten ihre magischen Studien darauf, die Unsichtbarkeit ihrer Gegner zu durchschauen und sich von den ständigen Kämpfen zu erholen, und sie verspeisten fette Traumspinnen (siehe Seite 477), um eine verwirrende Odemwaffe zu entwickeln.

Die Evolution von Pseudodrache zu Hausdrache erforderte nur ein paar Generationen, sodass viele Gelehrte vermuten, dass eine übernatürliche Quelle dies von außen gefördert hat.

Ein chaotisch guter Zauberkundiger der 7. Stufe mit dem Talent Verbesserter Vertrauter kann einen Hausdrachen als Vertrauten erlangen.



PHARMAKOS

Der Leib dieser monströsen Kreatur ist eine stinkende Masse von Schwären überzogenen Fleisches und erinnert an einen fetten Wurm mit dem Oberkörper eines missgestalteten Mannes.

PHARMAKOS **HG 15**

EP 51.200

NB Gigantische Aberration (Aquatisch)

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 36 m, *Unsichtbares sehen*; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 5, auf dem Falschen Fuß 30 (–1 GE, –4 Größe, +25 Natürlich)

TP 232 (16W8+160)

REF +6, **WIL** +10, **ZÄH** +15

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Lähmung, Säure, Schmerz, Todeseffekte **Resistenzen** Kälte 10; **SR** 10/Hieb und Magie; **ZR** 26

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 12 m; *Luftweg*

Nahkampf 2 Klauen +24 (3W6+16/19–20 plus Schmerzen), Biss +24 (2W6+16 plus Schmerzen)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m

Besondere Angriffe Odemwaffe, Schmerzen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15; Konzentration +13)

Immer — *Luftweg, Unsichtbares sehen*

SPIELWERTE

ST 43, **GE** 8, **KO** 30, **IN** 5, **WE** 7, **CH** 6

GAB +12; **KMB** +32 (Ansturm +34); **KMV** 41 (43 gegen Ansturm)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Fähigkeitsfokus (Schmerzen), Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Schwimmen +35, Wahrnehmung +9

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Amphibie, Fluch der Ewigen Qual, Keine Atmung, Verdichten

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fluch der Ewigen Qual (ÜF) Die widerwärtige Gestalt eines Pharmakos ist das Ergebnis eines mächtigen, meist von einem Gott ausgesprochenen Fluches. Dieser Fluch verleiht Unsterblichkeit; ein Pharmakos muss nicht essen, trinken oder atmen, um zu überleben, und stirbt auch nicht an Altersschwäche, er kann aber auch nicht willentlich versuchen, seinem Leben ein Ende zu setzen. Dieser Fluch lässt die Kreatur zudem ständige Qualen erfahren, die so stark sind, dass andere Schmerzensquellen bedeutungslos werden (dies schließt auch magische Effekte wie ein *Symbol des Schmerzes* ein).

Odemwaffe (ÜF) Alle 1W4 Runden kann ein Pharmakos als Standard-Aktion einen 15 m-Kegel säurehaltigen Blutes ausspeien, welches 12W6 Punkte Säureschaden und für 1W4 Runden den Zustand Übelkeit zufügt. Ein Reflexwurf gegen SG 28 halbiert den Säureschaden und vereitelt den Zustand Übelkeit. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Schmerzen (ÜF) Jede Kreatur, welche von einer Klaue oder dem Biss eines Pharmakos getroffen wird, erleidet furchtbare Schmerzen. Das Opfer erleidet 1W4 Punkte ST-Schaden, bzw. bei einem bestätigten Kritischen Treffer 2W4 Punkte ST-Schaden. Ferner verursachen die Schmerzen einen Malus von -4 auf alle Angriffs-, Fertigkeits- und Attributswürfe, solange dieser ST-Schaden besteht. Ein Zähigkeitswurf gegen SG 20 reduziert diesen ST-Schaden auf 1 Punkt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Wenn ein Anhänger eines bösen Gottes sich vom Glauben abwendet, nimmt dies die verschmähte Gottheit zuweilen wahr. In diesem Fall mag es sein, dass der verräterische Anhänger nicht mehr den Luxus genießen kann, den Rest seines Lebens normal zu führen und sich einer eventuellen göttlichen Strafe erst nach dem Tod stellen zu müssen. Manchmal ist der Gott derart beleidigt, dass der Ungläubige in einen Pharmakos verwandelt wird. Ein Pharmakos besitzt zwar große Macht, dennoch strebt kein Gläubige nach einer solchen verfluchten Existenz, da die Schmerzen und Erniedrigungen beachtlich sind.

Für viele Götter erfüllt der Verfluchte noch einen zweiten Zweck als machtvoller Wächter – und wenn das schmerzerfüllte Leben eines Pharmakos schließlich sein Ende findet, beginnt erst die wahre göttliche Strafe!



ROTER SCHLÄCHER

Die vorgebeugte Haltung dieser massigen Bestie erinnert trotz ihrer winzigen sechs Augen und verkümmerten Flügel an einen Gorilla.

ROTER SCHLÄCHTER **HG 13**

EP 25.600

N Große Magische Bestie

INI +2; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 7, auf dem Falschen Fuß 29 (–2 GE, –1 Größe, +22 Natürlich)

TP 184 (16W10+96)

REF +8, **WIL** +8, **ZÄH** +16

Immunitäten Schlaf

Schwächen Von Schönheit abgelenkt

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 6 m (unbeholfen)

Nahkampf Biss +24 (2W6+9/19–20), 2 Klauen +24 (1W8+9)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Gebrüll, Zerreißen (2 Klauen, 1W8+13)

SPIELWERTE

ST 28, **GE** 6, **KO** 23, **IN** 3, **WE** 13, **CH** 12

GAB +16; **KMB** +26 (Ansturm +28); **KMV** 34 (36 gegen Ansturm)

Talente Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Überlebenskunst), Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss)

Fertigkeiten Fliegen –1, Überlebenskunst +8 (im Revier +16), Wahrnehmung +8 (im Revier +16); **Volksmodifikatoren** Überlebenskunst im eigenen Revier +8, Wahrnehmung im eigenen Revier +8

Sprachen Riesisch (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Fliegen, Revierorientiert

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Hügel

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fliegen (ÜF) Die Flugfähigkeiten eines Roten Schlächters sind übernatürlicher Natur.

Gebrüll (ÜF) Ein Roter Schlächter kann alle 1W4 Runden ein furchtbares Gebrüll ausstoßen. Alle Kreaturen außer anderen Roten Schlächtern innerhalb von 36 m müssen einen Willenswurf gegen SG 19 ablegen, um nicht für 4 Runden den Zustand Erschüttert zu erhalten. Jene innerhalb von 9 m, deren Rettungswürfe misslingen, erhalten stattdessen für 4 Runden den Zustand Panisch. Gelingt der Rettungswurf, ist eine Kreatur für 24 Stunden gegen das Brüllen dieses Roten Schlächters immun. Ein Charakter kann den Furchteffekt mit einem Willenswurf gegen SG 19 vorzeitig beenden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Revierorientiert (AF) Wenn ein Roter Schlächter eine für ihn schöne oder anziehende Region findet, kann er zu diesem Gelände eine einzigartige Bindung eingehen. Dieser Effekt tritt automatisch ein, nachdem der Rote Schlächter 1W4 Tage in diesem Gebiet verbracht hat, welches maximal 1,5 km x 1,5 km umfassen kann. Sobald ein Roter Schlächter sich an ein Revier gebunden hat, erhält er einen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst und Wahrnehmung darin. Zudem kann er in seinem Revier nicht den Zustand Bewusstlos erhalten, wenn er in den negativen Trefferpunktebereich fällt, und stabilisiert sich in diesem Fall automatisch.

Von Schönheit abgelenkt (AF) Ein Charakter kann versuchen, einen Roten Schlächter innerhalb von 18 m Entfernung mit einem Fertigkeitswurf für Auftreten zu Faszinieren. Der Rote Schlächter muss passend zur Art des Auftritts imstande sein, den Charakter zu sehen oder zu hören. Er kann versuchen, der Faszination mit einem Willenswurf gegen SG (1/2 des Ergebnisses des Fertigkeitswurfes für Auftreten) zu widerstehen; sollte er fasziniert werden, bleibt er dies, bis der Auftritt endet, er Schaden erleidet oder bis er beobachtet, wie jemand einen seiner Schätze beschädigt oder stiehlt.

Rote Schlächter sind eher einfältig, besitzen aber ein gefährliches Temperament, was sie zu wahren Naturgewalten macht. Sie suchen nicht nach Kämpfen und sind nur selten aggressiv, solange man sie nicht provoziert, allerdings sind sie stark revierorientiert und neigen dazu, die Handlungen anderer falsch zu interpretieren. Entsprechend ist es sehr gefährlich, sich einem Vertreter dieser Art zu nähern.



SPINNE, ABFLUSSSPINNE

Der Leib dieser braunen Spinne ist faustgroß, die langen dürren Beine und übergroßen Mandibeln lassen sie aber sehr furchteinflößend wirken.

ABFLUSSSPINNE **HG 1/4**

EP 100

N Sehr kleines Ungeziefer

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Größe)

TP 4 (1W8)

REF +2, **WIL** +0, **ZÄH** +2

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

Nahkampf Biss +4 (1W3–3 plus Gift)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 1,50 m

Besondere Angriffe Gift

SPIELWERTE

ST 5, **GE** 15, **KO** 10, **IN** —, **WE** 10, **CH** 2

GAB +0; **KMB** +0; **KMV** 7

Talente Ausfallschritt[B], Waffenfinesse[B]

Fertigkeiten Klettern +5

Besondere Eigenschaften Verdichten, Wasserlaufen

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kolonie (3–12)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss — Verwundung; *RW* ZÄH, SG 10; *Frequenz* 1/Runde für 4 Runden; *Effekt* 1 ST; *Heilung* 1 Rettungswurf.

Wasserlaufen (AF) Eine Abflussspinne kann auf der Oberfläche von ruhigem Wasser laufen, als befände sie sich auf dem Land. Eine an der Wasseroberfläche schwimmende Abflussspinne kann sich mit einem Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 10 auf die Oberfläche ziehen.

Die bereits recht kleine Abflussspinne ist imstande, ihre Beine anzulegen und ihren Körper so zusammenzuziehen, dass sie in Rohren, Nischen und (am liebsten) Abflüssen von Wannen oder Waschbecken lauern kann. Die Kanalisation unter Korvosa ist an manchen Orten von diesen Spinnen regelrecht befallen. In der Wildnis jagen Abflussspinnen am liebsten in Sümpfen und an Flussufern. Sie haben sich aber bestens an das Stadtleben in Korvosa angepasst und hausen nun in zahlreichen Ecken und Winkeln in den Vierteln der Unterschicht, insbesondere am Wasser.

In Korvosa gibt es mit der Schindelspinne eine Variante der Abflussspinne. Schindelspinnen hausen in den oberen Bereichen der Stadt und bauen ihre Nester gern in den Schornsteinen und Rinnsteinen verlassener Gebäude. Sie können weiterhin auf dem Wasser laufen, auch wenn sie nur selten davon Gebrauch machen.

SPINNE, TRAUMSPINNE

Diese schillernde Spinne hat die Größe eines menschlichen Kindes und einen blau-purpur gestreiften Bauch.

TRAUMSPINNE **HG 1/2**

EP 200

N Kleines Ungeziefer

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 11 (+2 GE, +1 Größe)

TP 5 (1W8+1)

REF +2, **WIL** +1, **ZÄH** +3

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m

Nahkampf Biss +1 (1W4 plus Gift)

Besondere Angriffe Gift, Spinnennetz (Fernkampf +3, SG 11, 1 TP), Traumspinnennetz

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 15, **KO** 12, **IN** —, **WE** 12, **CH** 11

GAB +0; **KMB** –1; **KMV** 11

Fertigkeiten Heimlichkeit +6 (in Traumspinnennetzen +10), Klettern +8, Wahrnehmung +5; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4 in eigenen Spinnennetzen, Wahrnehmung +4

LEBENSWEISE

Umgebung Tropischer Wald oder jede städtische Umgebung

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kolonie (3–8)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss — Verwundung; *RW* ZÄH, SG 11; *Frequenz* 1/Runde für 4 Runden; *Effekt* 1W2 WE; *Heilung* 1 Rettungswurf.

Traumspinnennetz (AF) Die Netze einer Traumspinne haben einen schillernden Farbton, sodass man sie leichter bemerken kann als das Netz einer gewöhnlichen Spinne (Wahrnehmung-SG 15). Jedes Tier, jeder Humanoide und jeder Monströse Humanoide, der mit diesen Netzen in Kontakt kommt, erlebt merkwürdige Halluzinationen, was zu 1 Punkt WE-Schaden pro Runde führt, die der Kontakt besteht (ZÄH, SG 11, keine Wirkung).

Sollten die Netze einer Traumspinne verbrannt werden, so geben sie Giftgas in einem 3 m-Radius ab. Dieses Gas fügt allen Kreaturen im Wirkungsbereich 1W4 Punkte WE-Schaden zu (nicht nur jenen, die Kontakt mit den Netzen haben; ZÄH, SG 11, halbiert). Die Wolke farbenfroher Dämpfe löst sich nach 1 Runde harmlos auf. Der WE-Schadenseffekt eines Traumspinnennetzes ist ein Gifteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Traumspinnen stammen aus dem Mwangibecken, wo sie zu wahrlich gewaltiger Größe heranwachsen können. Mittlerweile stellen sie auch einen deutlichen, aber wertvollen Ungezieferbefall von Korvosas Schindeln dar – ihr Gift kann zu der populären, aber gefährlichen Droge Zitter destilliert werden.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

Advanced Bestiary © 2014, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Jeff Hersh, Developer: Owen K. C. Stephens.

The Book of Fiends © 2003, Green Ronin Publishing, LLC; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, and Robert J. Schwalb.

Bunyip from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Dermot Jackson.

Cave Fisher from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Cinder Ghoul from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Erica Balsley.

Corpse Orgy from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

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

Gloomwing from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Nigel Morgan.

Necrophidius from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Tilbrook.

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

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

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

Pathfinder Campaign Setting: Artifacts & Legends © 2012, Paizo Publishing, Inc; Author: F. Wesley Schneider.

Pathfinder Adventure Path: Curse of the Crimson Throne © 2016, Paizo Publishing Inc.; Authors: Nicolas Logue, F. Wesley Schneider, Richard Pett, Michael Kortes, Greg A. Vaughan, Tito Leati, and James Jacobs.

Deutsche Ausgabe Abenteuerpfad: Der Fluch des Scharlachroten Thrones © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

KNOCHENHAUS		Preis 2.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 17	**GEWICHT** 2 Pfd.
AURA Starke Beschwörung und Nekromantie		

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 bilden eine Festung ab, die von einem Schädel gekrönt werden. Sie werden über ein Befehlswort aktiviert. Ein aktiviertes Knochenhaus wächst zu einem Turm heran, der einen Bereich von 6 m abdeckt und 9 m in die 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, sodass sie hart wie Stein sind. Sie besitzen 100 Trefferpunkte und haben Härte 10. Ein Knochenhaus kann mit Hilfe von schädigenden 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 einmal von dem 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 (ein Reflexwurf gegen SG 19 halbiert den Schaden). Das Innere eines Knochenhauses steht unter einem dauerhaften *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 des Befehlswortes wieder deaktiviert (die Aktivierung erfolgt mit einem anderen Wort). 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 Heilzauber oder ein ähnlicher Effekt, der auf die fast zerstörte Struktur gewirkt wird, würde ausreichen.

HANDBUCH: DIE TURMKARTENDEUTER GOLARIONS

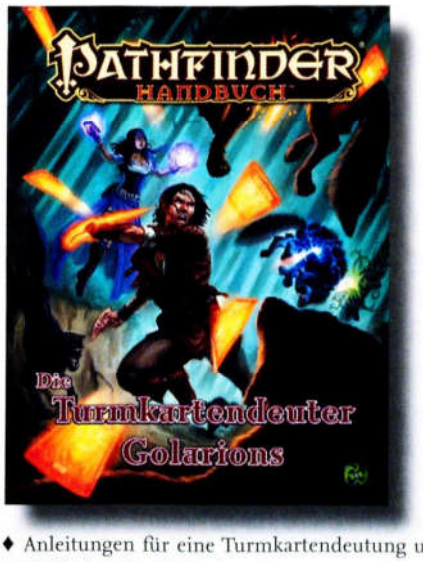
Die Zukunft liegt in den Karten!

Lüfte den Schleier, welcher die Turmdeutung umgibt! Turmkarten sind Teil uralter Traditionen und werden seit Jahrhunderten genutzt, um die Zukunft vorherzusagen, magische Taten zu vollbringen, verschlüsselte Botschaften zu verschicken und das Schicksal zu manipulieren. Lies die Zukunft, erlerne Glücksspiele, zaubere Verbündete herbei, verfluche Gegner oder erschaffe einen Charakter mittels Turmdeuter-Archetypen, während du immer tiefer in die Geheimnisse der Karten eintauchst.

Dieses Handbuch liefert einen für Spieler ausgelegten Überblick zur Geschichte der Turmkarten und ihrer Anwendungen zum Vorhersagen der Zukunft und anderen Zwecken.

Dieser Band enthält:

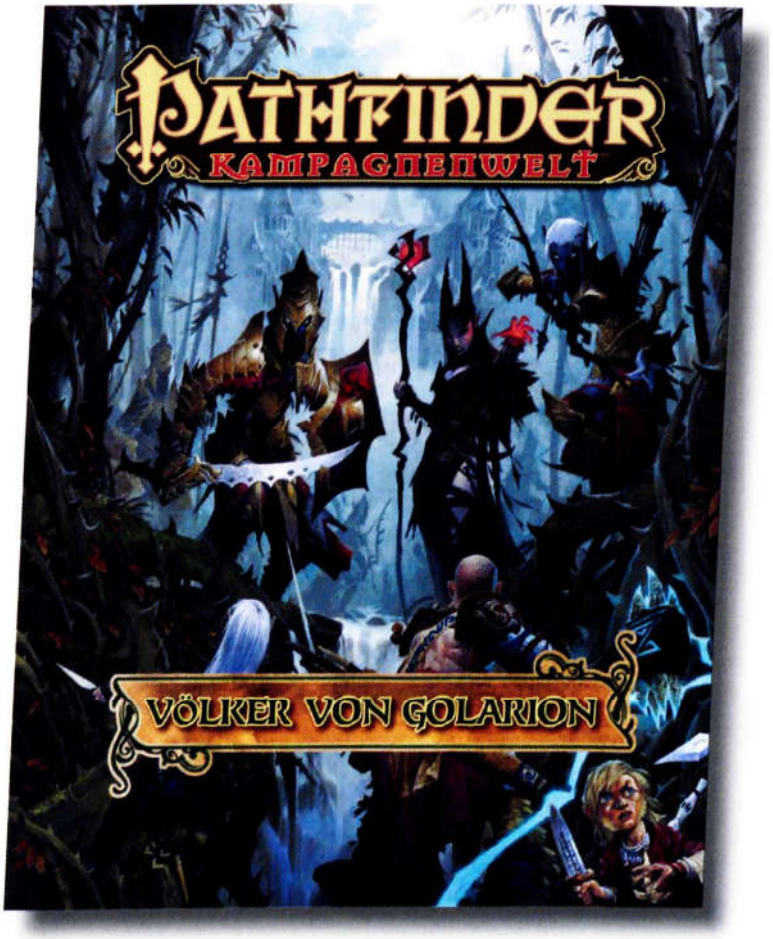
- Neue Archetypen, Ausrüstungsgegenstände, Talente, Zauber und Wesenszüge, um die Geheimnisse der Turmkarten in die Charaktererschaffung und Kampagnen zu integrieren.
- Ein Führer zu den verlorenen Turmkarten, welche zuweilen unerwartet auftauchen oder in uralten Grüften und vergessenen Horten entdeckt werden.
- Ein neues System zum Erstellen von Charakterhintergründen und Motivationen mittels der Turmkarten samt passender Wesenszüge.



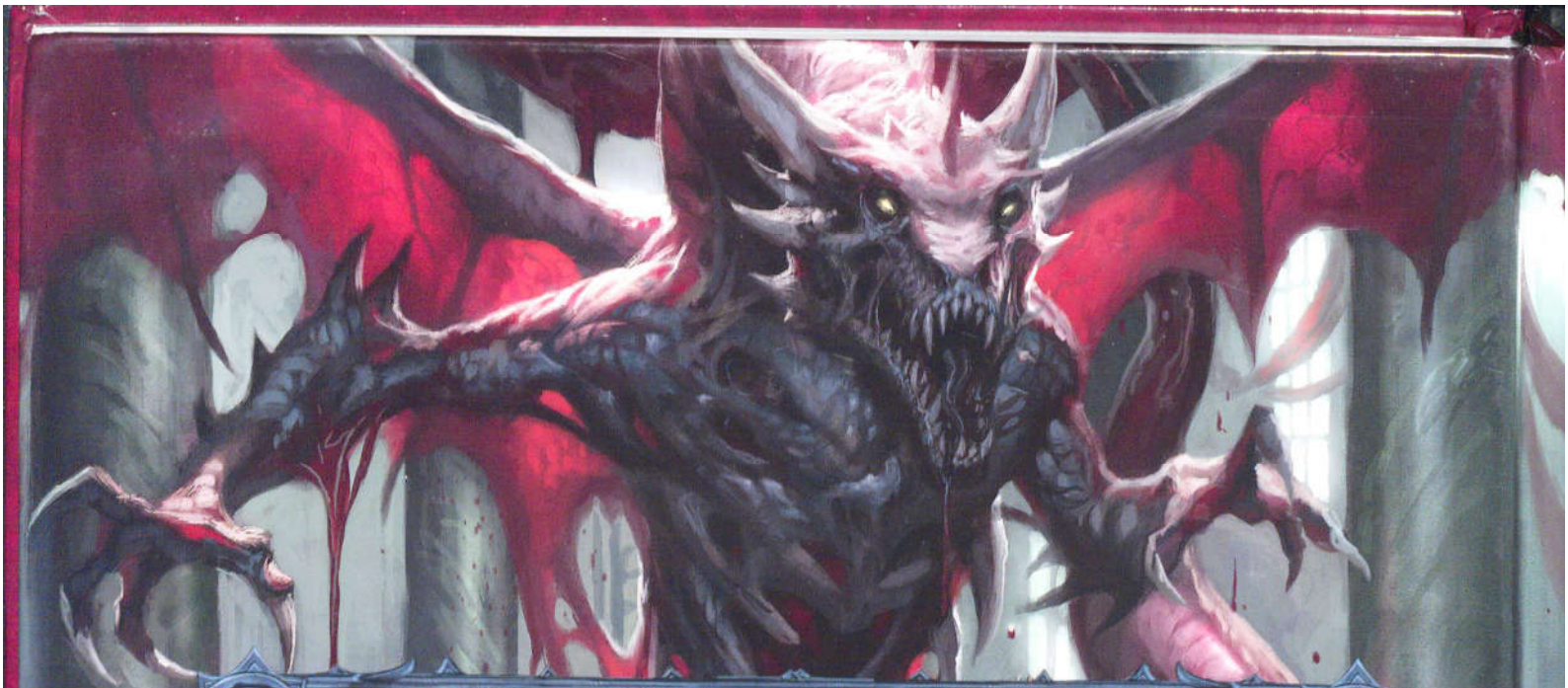
- Anleitungen für eine Turmkartendeutung und alternative Methoden des Kartenlegens.
- Regeln für Kartenspiele, bei denen Turmkarten genutzt werden und welche in Spielkasinos der Oberschicht in Cheliax, wie auch in verbotenen Spielhöllen in Absalom gespielt werden.

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 manischen Goblins, krähenköpfigen Tengus, von finsteren 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!



WIE FÜR EINE KÖNIGIN GEMACHT

Die Herrscher Korvosas regieren seit langer Zeit im Schatten des Scharlachroten Thrones – ein Aberglauben besagt, dass kein Monarch der Stadt jemals an Altersschwäche sterben oder einen Erben hervorbringen werde. Ob und was an der Legende des Fluches wahr ist, weiß niemand, doch der gegenwärtige König Korvosas ist nun auch diesem finsteren Vermächtnis erlegen. Und so schwankt die Metropole am Rand der Anarchie, und es obliegt einer Gruppe neuer Helden, sie vor der größten Bedrohung zu retten, vor der sie jemals gestanden hat.

Dieses Hardcover enthält den zweiten Abenteuerpfad nach dem Erwachen der Runenherrscher. Diese Kampagne wurde überarbeitet, erweitert und für das *Pathfinder*-Rollenspiel aktualisiert. Der vorliegende Band enthält fast 500 Seiten voller Spannung und Abenteuer!

Die Hardcoverausgabe des Fluches des Scharlachroten Thrones enthält:

- Alle sechs Kapitel des ursprünglichen Abenteuerpfades, allerdings erweitert und aktualisiert für die Verwendung mit den Pathfinder-Regeln.
- Einen ausführlichen Stadtführer zu Korvosa unter der Herrschaft der neuen Königin.
- Neue Regeloptionen wie Kampagnenwesenszüge, Zauber und magische Gegenstände.
- Einen ausführlichen Anhang mit den Spielwerten, Beschreibungen, Hintergründen und Sonderregeln für die 12 wichtigsten NSC in der Kampagne.
- Ein Bestiarium mit neun Monstern aus dem ursprünglichen Abenteuerpfad, welche hier ihr Debüt unter den Regeln des *Pathfinder*-Systems haben.
- Dutzende neuer Illustrationen, zuvor nie gesehene Charaktere, Karten, neue Begegnungsgebiete und mehr!

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de

paizo

PATHFINDER KAMPAGNENWELT
www.pathfinder-rpg.de

3.5 · OGL COMPATIBLE

ISBN 978-3-95752-398-3
9 783957 523983

Artikelnummer: US53086
Preis: geb. VK 59,95 €