

PATHFINDER[®]

ABENTEUERPfad[™]



Die Kadaverkron

WÄCHTERS TOTENWACHE

von Greg A. Vaughan



Blasphemische Bücher

In den Lehranstalten Ustalavs werden warnende Erzählungen flüsternd an Gelehrte und Studenten gleichermaßen weitergegeben über die Gefahren, wenn man Dinge erlernt, die zu wissen Sterblichen nie zgedacht war. Häufig werden in solchen Erzählungen Bücher voll schrecklichen Wissens erwähnt wie das *Buch der Verdammten*, die *Pnakotischen Manuskripte*, das *Buch der Verworrenen Geometrie*, *Preklikins Buch der Kulte*, das *Azlantische Neris*, *Der König in Gelb* und die *Xanthuun-Schriften*. Natürlich gibt es noch andere Werke voller Wahnsinn verursachender Geheimnisse, doch nur wenige haben so viele Leben zerstört und anderen in den Irrsinn getrieben wie diese.



Bewohner ferner tiefen

Jenseits der geheimnisvollen Kugeln, die zusammen mit Golarion die Sonne umkreisen, klafft ein Schlund unvorstellbarer Entfernung und Dunkelheit. In dieser unergründlichen Weite wirbeln andere Welten. Manche davon liegen in Trümmern, andere werden von unbeschreibbaren Völkern beherrscht. Und manche sind verflucht, als Ruhestätten von Wesen zu dienen, die die Berührung des Todes nicht kennen und auf die Zeit warten, zu der sie sich erheben werden. Ihre Träume jedoch dringen über ihre mächtigen Kerker hinaus und durch Zeit und Unendlichkeit hinweg, wo die jene schwachen Geistes suchen und die Saat ihrer unvermeidbaren Rückkehr legen.





ABENTEUERPFAD • BAND 4 von 6

WÄCHTERS TOTENWACHE

PATHFINDER ABENTEUERPFAD™

impressum

Creative Director • James Jacobs

Senior Art Director • Sarah E. Robinson

Managing Editor • F. Wesley Schneider

Development Lead • Rob McCreary

Editing • Judy Bauer, Christopher Carey, and James L. Sutter

Editorial Assistance • Jason Bulmahn, Erik Mona, Mark Moreland,
Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, and Vic Wertz

Editorial Intern • Michael Kenway

Graphic Designer • Andrew Vallas

Production Specialist • Crystal Frasier

Publisher • Erik Mona

Cover Artist • Dave Rapoza

Cartographer • Jared Blando

Contributing Artists • Emile Denis, Andrew Hou, Aleksandr Nikonov, Ryan Portillo,
Scott Purdy, Jean-Baptiste Reynaud, and Craig J. Spearing

Contributing Authors • James Jacobs, Rob McCreary, F. Wesley Schneider, and Greg A. Vaughan

Paizo CEO • Lisa Stevens

Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez

Finance Manager • Christopher Self

Staff Accountant • Kunji Sedo

Technical Director • Vic Wertz

Marketing Director • Hyrum Savage

Special Thanks • The Paizo Customer Service, Warehouse, and Website Teams

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH

Produktion • Mario Truant

Originaltitel • Wake of the Watcher

Übersetzung • Jan Enseling, Ulrich-Alexander Schmidt

Lektorat und Korrektorat • Tom Ganz, Thorsten Naujoks, Oliver Nick,
Christopher Sadlowski, Mario Schmiedel, Oliver von Spreckelsen

Layout • Matthias Schäfer

„Wächters Totenwache“ ist ein Szenario für den *Pathfinder-Abenteuerpfad* „Die Kadaverkrone“ für vier Charaktere der 9. Stufe.
Zum Ende des Abenteuers sollten die Charaktere die 11. Stufe erreicht haben.

Dieses Produkt verwendet das *Pathfinder Grundregelwerk*, die *Pathfinder Monsterhandbücher I und II* sowie die *Pathfinder Expertenregeln* und das *Pathfinder Spielleiterhandbuch*. Dieses Abenteuer ist mit der Open Game License (OGL) kompatibel und kann für das *Pathfinder Rollenspiel* oder die Edition 3.5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt benutzt werden. Die OGL kann auf Seite 96 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 Publishing 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.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US53025PDF
ISBN 978-3-86889-561-2



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

Pathfinder Adventure Path #46: Wake of the Watcher © 2011, Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved.
Paizo Publishing, LLC, the golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC;
Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion,
Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society, Pathfinder Tales, and Titanic Games are trademarks of Paizo Publishing, LLC.
“Dark Young of Shub-Niggurath,” “Dimensional Shambler,” and “Gnoph-Keh” are © 2011, Chaosium Inc. and are used with permission.
© 2011 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Alle Rechte vorbehalten.



inhaltsverzeichnis

VORWORT	4
wächters totenwache von Greg A. Vaughan und Rob McCreary	6
kulte des dunklen firmaments von James Jacobs	58
chroniken der kundschafter: schuldiges blut, 4 von 6 von F. Wesley Schneider	66
BESTIARIUM von James Jacobs und Greg A. Vaughan	72
ANHANG (mysterium: dunkles firmament)	90
VORSCHAU	96



Oh, Httagn!

Ich spiele in mehreren Rollenspielerunden mit. Wie häufig ich zum Spielen komme, variiert. Ich spiele Pathfinder (offensichtlich, oder?), Mutants & Masterminds (weitaus seltener als ich gerne würde) und Call of Cthulhu (CoC). Für meine CoC-Gruppe ist eine Spielrunde nicht einfach nur eine Gelegenheit zum Spielen, sondern ein Ereignis. Der Grund dafür liegt teilweise darin, dass meine ersten Notizen aus dem Jahre 2007 stammen, womit es für einige von uns die Spielrunde ist, an der wir am längsten teilhaben. Und wir spielen nur, wenn die Sterne richtig stehen – drei bis vier Mal im Jahr. Die Gruppe besteht aus James Jacobs (dem Spielleiter), Erik Mona, Jason Bulmahn, Rob McCreary (unser neuester Zugang), Eric Haddock (der an der zweiten Auflage mitgearbeitet hat) und Steve Enemark (ein Freund von James aus Collegezeiten). Wir sind allesamt absolute Rollenspieler und Fans von H.P. Lovecraft. Und seit ein paar Monaten können wir von uns Unglaubliches behaupten:

Wir haben Cthulhu getötet!

Ok, naja... irgendwie, sozusagen. Es war so:

James leitete für uns Chaosiums *Shadows of Yog-Sothoth*. Wie

CoC-Spieler wissen, geht man Cthulhu nicht mit Pistolen und uralten Zaubern an. Niemand – egal mit welcher Armee im Rücken – geht einfach hin und „tötet“ Cthulhu, daher schätze ich, dass wir einfach nur das Licht in seinem alpträumhaften Schlafzimmer ausgemacht, ein paar Schlaflieder (oder so) gesungen und so den muckligen Großen Alten wieder in sein Bettchen gelockt haben. Tod... Schlaf... wenn es um einen Großen Alten geht, läuft das auf dasselbe hinaus – er ist wieder ruhig.

Und „wir“ waren alle, bis auf Eric, Rob und mich. Die letzte halbe Stunde der finalen Spielsitzung hatten wir ziemliche Probleme. Erics, uhm, Essensauswahl hatte einen recht... sagen wir mal, durchschlagenden Erfolg, so dass wir anderweitig beschäftigt waren. Robs Dilettantin musste getötet werden, nachdem es um ihre geistige Stabilität geschehen war und sie sich entschied, die Gruppe zu verraten – so etwas kann man schließlich nicht durchgehen lassen. Nachdem wir einiges von dem gesehen hatten, was der Mensch nie zu erblicken gedacht gewesen war, leerte mein selten nüchterner Fotograf erst seinen Flachmann und setzte dann seinem Leben und seiner langen Karriere, die voller Ungläubigkeit

und Angst vor Kindern gewesen war, ein Ende. Es war kein heldenhaftes Ende...

Und so endete ein halbes Jahrzehnt voller Abenteuer und Wahnsinn. Als Forscher von zweifelhaftem Können hatten wir natürlich nur eine Wahlmöglichkeit: Gleich eine neue Kampagne zu beginnen. Ich bin mir ziemlich sicher, dass ich in 5 Jahren wieder schreckliche Geschichten auf Lager haben werde, wie diese zu Ende gegangen ist.

Aber ich musste euch das erzählen, damit ihr das Folgende besser versteht:

Vor etwa 2 Jahren begannen James und ich, uns über einen Abenteuerpfad mit Horrorthematik zu unterhalten. Wir mussten nicht darüber diskutieren, ob eines der Abenteuer lovecraftsche Thematik haben sollte. Da wir damals bereits Rich Petts *Das Grauen unter dem Hügel* in Vorbereitung hatten, wäre es nicht einmal unser Erstes gewesen. Wir machten uns nicht viele Notizen bei diesen Unterhaltungen nach Büroschluss, hatten aber eine tolle Idee, die wir einfach „Innsmouth umgekehrt“ nannten. Es war eine derart gute Idee, dass keiner von uns Monate später mehr wusste, was das Stichwort bedeuten sollte (Ich fürchte, da zeichnet sich ein Trend ab, siehe auch mein letztes Vorwort). Zum Glück war das aber kein Problem, schließlich hatte ich den Ort Argmoor aus einem Grund in Ustalav platziert – damit SL dort ihre eigene Version von Lovecrafts „Der Schatten über Innsmouth“ ansiedeln konnten. Es war also kein weiter Sprung, diese Thematik im Abenteuerpfad unterzubringen.

Das unglaubliche Ergebnis findet ihr auf den nächsten Seiten. Greg benötigte kaum Anweisungen, um einen fantastischen Job zu erledigen und „Innsmouth umgekehrt“ auszuarbeiten. Unsere Tiefen Wesen, die Abscheulichen, sind die Opfer einer furchtbaren Invasion aus unbekannten Reichen, während die traumatisierten Bewohner Argmoors zweitrangig sind und wahrscheinlich ihr Leid verdienen. Falls ihr zu den Leuten gehört, die begeistert ein Abenteuer in Lovecrafts verrottendem Innsmouth spielen möchten, denke ich, dass euch Argmoor in seiner beängstigenden Fischigkeit vertraut sein dürfte. Für Spielleiter, die ungern ein Gelände erneut betreten, welches sie und – vielleicht noch wichtiger – ihre Spieler schon breitgetreten haben, dürfte die diesmonatige Liebeserklärung an Lovecraft ausreichend Überraschungen beinhalten, falls sie meinen, es „nur mit der Fantasy-Version des Horrorklassikers zu tun zu haben“.

Wir hatten bei diesem Band sogar etwas Hilfe von den unbestreitbaren Meistern des Rollenspiels in Lovecrafts Welt: Chaosium Inc., den Herausgebern des Call of Cthulhu-Rollenspiels. Natürlich sollte „Wächters Totenwache“ den Stil der waghalsigen Fantasyabenteuer besitzen, für die Pathfinder steht, doch niemand kann verneinen, dass Chaosium bei dieser Art des Horrorrollenspiels seine Fußabdrücke hinterlassen hat. Und diese sind derart allgegenwärtig, dass wir beim diesmonatigen übergroßen Bestiarium Kreaturen verwendet haben, die stärkere Bande zu den CoC-Abenteuern als zu den tatsächlichen Werken Lovecrafts und seiner Schüler besitzen. Am Anfang wollten wir sie wieder aussortieren und stattdessen Monster verwenden, die eher unter die Public Domain fallen – nur hat mir das nicht wirklich gefallen. Ich glaube nämlich, dass das Dunkle Junge von Schub-Niggurath zu den coolsten Monstern gehört, die es gibt. Also schrieb ich ein paar Emails.

Das Ergebnis füllt das letzte Viertel dieses Bandes. Ich möchte daher ein riesiges Dankschön! an Charlie Krank, Dustin Wright und die anderen Leute bei Chaosium ansprechen, die es uns gestattet

auf dem titelbild

Das diesmonatige Titelbild präsentiert den schwergewichtigen cthuloiden Hohepriester der Abscheulichen der Avalonsbucht, Zhabhboath, in all seiner fetten Pracht. Charaktere können damit rechnen, diesem schleimigen Verräter im Finale des Abenteuers „Wächters Totenwache“ zu begegnen.

haben, uns am Dunklen Jungen, dem Dimensionsschlurfer und dem Gnoph-keh zu versuchen, Dreien der unheimlichsten Monster, von denen ich gerne sagen würde, dass sie unser Einfall waren.

Und deshalb möchte ich euch auf chaosium.com verweisen, falls ihr Interesse am lovecraftschen Horror habt oder „Wächters Totenwache“ genial findet und noch mehr Wahnsinn braucht – die Meister des Schreckens dort haben alles.

DER KLANG DES WAHNSINNS

Ihr braucht Musik für den Irrsinn? Hier ist sie, eine Sammlung von Komponisten, deren Werke bestens zur Untermalung eurer Beschreibungen des Unbeschreibbaren geeignet sind:

Band, Richard: *Re-Animator*
Bates, Tyler: *Sliether*
Beltrami, Marco: *Mimic, The Eye*
Carpenter, John: *Das Ding aus einer anderen Welt, Fürst der Finsternis*
Goldenthal, Elliot: *Sphere*
Graves, Jason: *Dead Space*
Horner, James: *Aliens*
Henifin, Steve: *Eternal Darkness*
Navarrete, Javier: *Mirrors*
Revell, Graeme: *Below*

Nächsten Monat folgt das Abenteuer, das ich beinahe selbst geschrieben hätte – Neil Spicer hat es aber noch besser hinbekommen: „Asche im Morgengrauen“ – das Vampirabenteuer!

F. Wesley Schneider
Managing Editor
wes@paizo.com



Wächters Totenwache

DIE PRIMITIVEN KELLIDISCHEN STÄMME DES VORGESCHICHTLICHEN USTALAV HABEN SICH SCHON LANGE VOR DER ANNÄHERUNG DER ZIVILISATION ZURÜCKGEZOGEN. ALLERDINGS HALTEN SICH HARTNÄCKIG GERÜCHTE, DASS MERKWÜRDIGE ZEREMONIEN UND OBSZÖNE RITEN BIS HEUTE IN ISOLIERTEN FISCHERDÖRFERN UND LÄNDLICHEN FLECKEN IM GANZEN SCHATTIGEN LAND ÜBERLEBT HÄTTEN. ÄONENLANG WAREN DIE ÜBERNATÜRLICHEN MÄCHTE UND WESEN AUS DEM JENSEITS, DIE DIESE URALTEN BARBAREN EINST VEREHRTEN, DAMIT ZUFRIEDEN, ZU WARTEN UND ZU BEOBACHTEN, DOCH BALD KOMMT DIE ZEIT IHRER RÜCKKEHR UND DANN WIRD GANZ GOLARION ERZITTERN UNTER DEM HALL IHRER FREMDARTIGEN SCHRITTE.

- GALIZIUS THWEIT, DIE UNNATÜRLICHE GESCHICHTE USTALAVS UND DES NORDENS

ABENTEUERHINTERGRUND

Seit vielen Generationen arbeiten die Bewohner des Ortes Argmoor mit einer Gruppe von Abscheulichen zusammen, die in den Tiefen der nahen Avalonsbucht hausen. Die Leute von Argmoor bezeichnen die Abscheulichen kryptisch als die „Nachbarn in der Bucht“ und zollen ihnen im Gegenzug für reichhaltigen Fischfang, Schutz vor den Räubern der ustalavischen Küste und gelegentlich auch exotische Schätze aus grauer Vergangenheit, welche aus den Tiefen des Encarthansees geborgen werden, die Ehre. Diese Ehrerweisung beansprucht die Argmoorer jedoch nicht sonderlich; sie besteht aus einem Zehntel der Steuern und des Handels innerhalb des Ortes, zuweilen auch aus einem Blutopfer auf den Schwalbenfelsen – meist ein verurteilter Verbrecher, neugieriger Fremder oder jemand ähnlich Unbeliebtes – sowie die Übergabe der Töchter Argmoors in die Obhut ihrer Nachbarn. Die meisten Dorfbewohner kennen die wahre Natur ihrer Wohltäter nicht. Sie sehen die Nachbarn nur selten und im Grunde wissen nur wenige Argmoorer, wie diese überhaupt aussehen.

Die Nachbarn sind jedoch sehr viel bösartiger als sie scheinen. Mit Ausnahme der Priester der Hauptkirche von Argmoor, dem Tiefgründigen Orden der Unbezähmbaren See, wissen die Dorfbewohner nicht, dass die Abscheulichen keine wohlmeinenden Beschützer sind, sondern beinahe unsterbliche Gläubige des Dämonenherrschers Dagon. Die dämonen-anbetenden Abscheulichen können sich untereinander nicht fortpflanzen und haben so vor Generationen mit den Bewohnern Argmoors einen Pakt geschlossen, der ihre Vermehrung sichert, wofür sie den Rest des Ortes in Ruhe lassen und sogar für Argmoors Wohlstand und Sicherheit sorgen. Alle körperlich fähigen Söhne Argmoors gehören dem Ort und fahren zum Fischen hinaus oder üben andere in der Familie weitergegebene Handwerke aus. Die Familien Argmoors lieben ihre erstgeborenen Töchter, welche sie zu wunderschönen und gehorsamen Hausfrauen erziehen, die kräftige Kinder gebären und sich traditionsgemäß um ihre Ehemänner und den Haushalt kümmern sollen. Weitere Töchter werden kaum gewünscht. Die meisten Familien bevorzugen Knaben, da Töchter zu nur noch mehr hungrigen Mäulern führen die gestopft werden wollen sowie zu mehr Mitgiften, die gezahlt werden müssen. Zweit- und drittgeborene Töchter werden daher in die „Obhut“ der Nachbarn übergeben. Eine Familie mit vier oder mehr Töchtern gilt aber dennoch als von den Meeresgöttern gesegnet, weshalb die vierte und jede weitere Tochter bei ihrer normalen Familie verbleiben kann.

Die Ziehtöchter dagegen werden den Abscheulichen bei geheimen nächtlichen Zeremonien übergeben, an denen nur die Dorfpriester und die Eltern der Mädchen teilnehmen. Dies geschieht im dritten Lebensmonat des Kindes, sobald feststeht, dass es gesund ist. Diese Ziehtöchter werden von den Abscheulichen aufgenommen und als Mitglieder des Stammes großgezogen, so dass sie an ihrer zukünftigen Situation nichts Ungewöhnliches finden. Obwohl sie nur als Leihmütter und Sklaven behandelt werden, verstehen nur wenige dieser Frauen ihr tragisches Schicksal. Sobald sie das Erwachsenenalter erreichen, werden sie die Gefährtinnen der Abscheulichen des Stammes und gebären die nächste Generation junger Abscheulicher. Jene Kinder, die als Abscheuliche geboren werden, werden zu vollen Mitgliedern des Stammes, während das Schicksal jener, die als Menschen geboren werden, ungewiss ist. Manche bleiben bei ihren Müttern und wachsen in den feuchten Tunneln der Abscheulichen auf, wo

AUFSTIEGSÜBERSICHT

„Wächters Totenwache“ verwendet die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit – siehe Pathfinder Grundregelwerk, S. 30. Die Charaktere sollten sich bei Beginn des Abenteuers auf der 9. Stufe befinden. Wenn sie die Mi-go-Tunnel unter den Schwalbenfelsen erforschen, sollten sie die 10. Stufe erreicht haben und die 11. am Ende des Abenteuers.

sie sich um die neuen „Ziehtöchter“ kümmern, manche werden nach Argmoor gebracht, wo sie als normale Menschen aufwachsen, doch die meisten werden einfach Dagon in blasphemischen Zeremonien geopfert. Dennoch helfen die erwachsenen Ziehtöchter bei der Pflege neuer Ziehtöchter, die aus Argmoor eintreffen, und fungieren für die Säuglinge als Ammen und Ersatzmütter. Dies ist der Kreislauf der Pflegschaft, welchen die Menschen von Argmoor seit Generationen betreiben, ohne sich über seine merkwürdige, ja anormale Natur zu äußern – schließlich war es schon immer so in Argmoor. Manchmal kann man etwas über eine „Fischhochzeit“ von betrunkenen oder verärgerten Bürgern hören, doch solche Unruhestifter werden eher früher als später zu den Schwalbenfelsen gebracht, so dass das Leben weitergehen kann, wie es immer war.

Mit dieser Konstellation kamen die Anhänger des Wispernden Pfades in Berührung, als sie auf der Suche nach der nächsten Komponente für die Kadaverkrone-Formel waren. Sie suchten nach einem legendären heiligen Streitkolben namens Rabenkopf, der Waffe eines im Kampf gefallenen ustalavischen Prinzen. Die Kultanhänger wussten, dass Rabenkopf zur Zeit des Wispernden Tyrannen im Encarthansee verlorengegangen war. Durch ihre Nachforschungen und Erkenntniszauber waren sie auf die Anwesenheit der Abscheulichen in der Avalonsbucht gestoßen. Vertreter des Wispernden Pfades nahmen heimlich mit den Ulat-Kini Kontakt auf und versuchten, diese anzuwerben, damit sie auf dem Grund des Sees nach Rabenkopf suchen konnten. Die Abscheulichen ließen sich nur unter einer Bedingung auf den Handel ein – der Wispernde Pfad sollte im Gegenzug etwas für sie beschaffen. Vor langer Zeit hatte ein unbekannter Magier ihnen ein uraltes Götzenbild gestohlen, welche sie Dagens Antlitz nennen. Dieses Götzenbild ist für die Ulat-Kini ein heiliges Abbild ihres Schutzdämonenfürsten. Sollte der Wispernde Pfad es für die Abscheulichen bergen können, würden diese im Gegenzug den Kultanhängern Rabenkopf aushändigen. Der Wispernde Pfad akzeptierte die Bedingung. Die Kultanhänger verließen anschließend rasch die Gegend um Argmoor und ließen nur einen Beauftragten namens Gaster Lukas als Verbindungsmann zurück. Die Kultanhänger fanden schnell heraus, dass Dagens Antlitz unter dem Namen „Bildnis des meeresgrauen Schreckens“ an die Universität von Lepidstadt als beispielhafte Kunst aus der Zeit vor Entstehen des Königreiches Ustalav verkauft worden war und sich in der Ausstellung der Fakultät für Altertumskunde an der Universität befand. Um an eine weitere Komponente der Kadaverkrone gelangen zu können, richteten die Kultanhänger ihr Augenmerk nun auf das Götzenbild.

Und beinahe wäre auch alles gut verlaufen, wäre es in der Tiefe der Avalonsbucht nicht zu neuerlichen Entwicklungen gekommen.

Verschiedene Abscheuliche, die am Rande der Stammesgesellschaft lebten, befassten sich auf der Suche nach größerer persönlicher Macht und Einfluss mit verbotener Magie, welche mit den fremdartigen Mächten des Dunklen Firmament in Verbindung steht. Diese Aktivitäten erweckten bald das Interesse von Wesen aus der Dunkelheit zwischen den Sternen. Dabei handelte es sich um die Mi-Go, welche schlussendlich nach Argmoor kamen.

Die merkwürdige, symbiotische Beziehung zwischen den Abscheulichen und den Menschen von Argmoor entsprach nichts von dem, was die Mi-Go bisher kannten. Aus diesem Grund wurde ihre Neugier erweckt und sie begannen rasch in die Unterwassertunnel der Abscheulichen im See einzudringen und den Stamm zu unterwerfen. Dann errichteten sie ein kompliziertes Laboratorium unter einer Kuppel am Grund der Avalonsbucht, wo sie ihre Experimente und Beobachtungen von den Menschen ungestört durchführen konnten.

Die Gesellschaft der Abscheulichen zerfiel unter der Herrschaft der Mi-Go. Viele der Stammesführer wurden daraufhin von den Mi-Go gefangen. Diese entfernten ihnen ihre Gehirne, um von den innersten Geheimnissen des Kultes zu erfahren. Durch den Verlust ihrer Anführer verlor der Dagonkult der Abscheulichen auch den Kontakt zu den Gläubigen in Argmoor. Diese wissen nichts von der Besatzung durch die Mi-Go, haben aber bemerkt, dass die Nachbarn den Kontakt unterbrochen haben. Die Dorfbewohner sind daher in Sorge, dass ihre Wohltäter sie verlassen haben könnten.

Einige Abscheuliche, die verzweifelt den Untergang ihrer Lebensweise vereiteln wollten, erinnerten sich der uralten Traditionen der Kelliden, die einst an Ustalavs Küsten gelebt haben. In seltsamen druidischen Ritualen verehrten diese Barbaren ein seltsames Etwas aus dem Jenseits, welches als die Schwarze Ziege der Wälder mit eintausend Jungen bekannt ist. Diese Barbaren wurden von den Varisiern vertrieben, die schließlich Ustalav besiedelten, doch Überreste ihres Glaubens und der Macht, über die sie einst geboten hatten, blieben zurück. Die Partisanen unter den Abscheulichen wussten, dass ein uralter Steinkreis, welcher den Barbaren heilig gewesen war, immer noch in der Nähe Argmoors existierte. Sie reisten zu diesem mystischen Platz und fanden in einem geheimen Versteck eine uralte Saatkapsel, die ein Fragment der Essenz der Äußerer Göttin Schub-Niggurath enthielt. Die Essenz verließ die schützende Kapsel in Form von Schneckenbruten, Kreaturen, die die Gehirne von jedem infiltrieren konnten, mit dem sie in Kontakt kamen, wodurch die Opfer gegen die Gedächtnisgrabungen der Mi-Go immun wurden. Die geheime Verteilung der Schneckenbruten innerhalb des Stammes der Abscheulichen war ein geschickter Schachzug, da es die weiteren Versuche der Mi-Go, an Informationen zu gelangen, vereitelte und für ein allgemeines Chaos sorgte, das die Mi-Go davon abhielt, sofort und effektiv zu reagieren. Leider erkannten viele Abscheuliche zu spät, dass die mit Schneckenbrut infizierten bald den Verstand verloren und entsetzlich zu Tode kamen, sobald die Schneckenbrutlarven begannen sich in Raupen verwandelten und aus den Schädeln ihrer Opfer hervorbrachen, um weitere Larven hervorzubringen.

Da die Mi-Go nicht mehr an die Erinnerungen ihrer Lieblingsabscheulichen herankamen, begannen sie mit der Entführung von Menschen aus Argmoor, um mit diesen ihre Experimente zur Extraktion von Gehirnen fortzusetzen. Die Verschwörer unter den Abscheulichen fürchteten nun, dass die fremden Invasoren von dem Handel erfahren würden, den sie mit dem Wispernden Pfad geschlossen hatten, und daraufhin verhindern würden, dass sie das heilige Dagens Antlitz zurückerlangten. Daher brachten sie

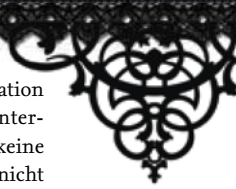
die Schneckenbrut auch nach Argmoor und infizierten damit den Kontaktmann des Wispernden Pfades, Gaster Lukas.

Inzwischen waren auf Anweisung Auren Vruuds zwei Reiter von Feldgrau aus aufgebrochen, welche die bisher vom Wispernden Pfad zusammengetragenen Komponenten der Kadaverkrone mit sich führten. Bei ihrer Ankunft in Drosselmoor trennten sich die Reiter – der eine reiste weiter nach Caliphas, um den Großteil der Zutaten bei Adivion Adrissant abzuliefern, während der andere einen Umweg über Argmoor machte, um das Bildnis des meeresgrauen Schreckens Gaster Lukas zu übergeben, damit dieser es bei den Abscheulichen gegen Rabenkopf eintauschen konnte. Da Gaster Lukas jedoch bereits der Schneckenbrut zum Opfer gefallen war, schafft er es nicht zum vereinbarten Treffen und so wurde der geheimnisvolle Reiter von den Abscheulichen gefangengenommen, die ihren neuen Mi-Go-Herren treu ergeben sind. Er wurde in die Tunnel der Abscheulichen unter der Avalonsbucht gebracht, während Dagens Antlitz an seinen rechtmäßigen Ehrenplatz zurückkehrte. Die Mi-Go entfernten im Gegensatz zu den entführten Dorfbewohnern das Gehirn des Reiters nicht, sondern machten ihn zum Versuchsobjekt bei einem neuen Experiment: Sie infizierten ihn mit einer Schneckenbrut und manipulierten dessen Lebenszyklus so, dass sie sich zu einem Dunklen Jungen Schub-Nigguraths entwickelte.

Außerdem haben die jüngste Aktivität am Druidenzirkel und der Kontakt der Schneckenbrut mit menschlichen Wirten Schub-Nigguraths Aufmerksamkeit geweckt. Die Einwohner haben vorübergehende Manifestationen dieser fremdartigen Wesenheit aus dem Jenseits in Gestalt des Wächters in der Bucht bereits in den letzten Wochen gesehen. Die Grenzen zwischen den Dimensionen werden zwar schwächer und dünner, aber dennoch kann sich die Äußere Göttin noch nicht vollständig auf der Materiellen Ebene manifestieren. Die Geburt eines voll ausgewachsenen Dunklen Jungen jedoch würde die Verbindung des Gottes zu dieser Ebene hinreichend genug stärken, so dass sich Schub-Niggurath erstmals wieder in einer Gestalt manifestieren kann, die seit den unheiligen Ritualen der uralten Druiden nicht mehr erblickt wurde.

ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG

Die SC erreichen, der Spur der Dunklen Reiter von Feldgrau aus folgend, den Ort Drosselmoor. Nachdem sie sich mit einem Meuchelmörder des Wispernden Pfades befassen durften, welcher zurückgeblieben war, um eventuelle Verfolger aufzuhalten, folgen sie einem der Reiter zu dem winzigen Fischerdorf Argmoor. Der Reiter hat nur wenige Hinweise in Argmoor hinterlassen, doch nachdem die SC den Bürgermeister des Ortes getroffen haben, führt ihr Weg sie während der Suche nach den vermissten Dorfbewohnern zu Argmoors Tempel, der Halle des Tiefgründigen Ordens der Unbezähmbaren See. Wenn sie den Tempel durchsuchen, stoßen sie auf die ersten Hinweise der dunklen Machenschaften hinter Argmoors unschuldiger Fassade. Ihre Nachforschungen führen die SC zu den Ruinen des Undiomedehauses, des früheren Sitzes der Herren Argmoors, welches auf einem uralten druidischen Steinkreis errichtet worden war. Nachdem sie mit dem Hohepriester des Tiefgründigen Ordens gekämpft haben, stoßen die SC auf die verborgenen Tunnel unter dem Haus, die von Abscheulichen und einem Schrecken von den Sternen bewohnt werden. Sie decken zudem das Geheimnis der Argmoorer auf, ihre Kinder in die Obhut der Nachbarn zu geben, und erfahren, dass der Dunkle Reiter von den Abscheulichen unter der Avalonsbucht festgehalten wird.



Die SC können sich mit dem exzentrischen Erfinder Horaz Schmach zusammen tun und dessen Tauchboot nutzen, um zu den Tunneln und dem beleuchteten Dom der Mi-Go am Fuße der Schwalbenfelsen in der Bucht zu gelangen. Bei der Erkundung dieser Tunnel müssen sie gegen die Abscheulichen und die Mi-Go sowie deren seltsame Verbündeten und Diener kämpfen, ehe sie schließlich das wahre Ausmaß der außerirdischen Invasion im Gebiet von Argmoor begreifen. Zugleich haben die SC Gelegenheit, Rabenkopf an sich zu bringen, einen legendären magischen Streitkolben. Dieser gilt seit langem als verschollen und wird derzeit fiebrig vom Wispernden Pfad gesucht.

Sobald die SC den Unterwasserdome der Mi-Go erreichen, finden sie endlich den Reiter des Wispernden Pfades, welcher nun von einem brütenden Geschwür infiziert ist. Während der Kampf tobt, zeigt sich der wahre Schrecken seines Zustandes, als er bei der Geburt eines Dunklen Jungen Schub-Nigguraths auseinanderbricht. Falls die SC den unheimlichen Schrecken besiegen können, können sie sich zum Tauchboot und an die Sicherheit der Oberfläche zurückziehen, um die Verfolgung des Wispernden Pfades bei dessen Versuchen, die Kadaverkrone zu vervollständigen, wieder aufzunehmen.

teil eins: Drosselmoor

Das Abenteuer beginnt mit der Ankunft der SC im Städtchen Drosselmoor, die gerade von ihrer Verfolgung der Reiter des Wispernden Pfades von Feldgrau kommen. Auf dem Weg dorthin passieren die SC den Ort Aashügel oder besuchen ihn vielleicht sogar. Solltest du das Abenteuermodul „Das Grauen unter dem Hügel“ besitzen und als Teil des Pathfinder Abenteuerpfades „Die Kadaverkrone“ einsetzen wollen, damit diese ein paar zusätzliche EP sammeln können oder einfach eine kurzweilige Ablenkung erhalten sollen, dann findest du auf Seite 73 weitere Einzelheiten dazu.

Drosselmoor liegt am Ufer des Encarthansees, wo der Danver in die Avalonsbucht fließt. Als Hauptstadt der Grafschaft Versex genießt Drosselmoor dank des Handels auf dem See einigen Wohlstand. Der Ort breitet sich am Seeufer und auf ein paar durchnästen Inselchen aus. Seine Gebäude sind verwittert und robust. Eine Handvoll mit Armbrüsten bewaffnete Söldner aus Druma (N Menschliche Krieger 3) blicken von den Türmen der heruntergekommenen Hagelschichtfeste, dem Heim von Drosselmoors früheren Bürgermeister, dem Magistraten Tillus Patschett herab, doch keiner von ihnen fordert die SC heraus, solange diese keinen Ärger machen. Weitere Informationen über Drosselmoor findest du im Almanach zu Ustalav.

Da die SC nur wissen, dass die Dunklen Reiter von Feldgrau nach Drosselmoor geschickt wurden, müssen sie wahrscheinlich etwas herumfragen, um mehr in Erfahrung zu bringen. Sie können mit Hilfe von Fertigkeitwürfen auf Diplomatie versuchen, an Informationen zu gelangen – nutze in diesem Falle die nachfolgende Tabelle, um die Ergebnisse zu bestimmen. Die Bewohner von Drosselmoor sind zwar generell ein Volk von Eigenbrötclern, haben aber dennoch eine lockere Zunge, so dass freundliche Besucher oder jene, die ein paar Münzen übrig haben, leicht an Informationen kommen können (der Wissensmodifikator der Ansiedlung verleiht einen Bonus von +2 auf die Fertigkeitwürfe für Diplomatie, um Informationen zu sammeln). Ferner verschaffen jeweils 5 GM, die während der Informationssuche ausgegeben werden, einen Bonus von +1 auf den Fertigkeitwurf für Diplomatie, bis hin zu einem

Maximum von +5. Ein erfolgreicher Wurf enthüllt die Information des erreichten Schwierigkeitsgrades sowie die der darunterliegenden Schwierigkeitsgrade. Beachte aber, dass die SC keine Informationen über Argmoor erlangen können, solange sie nicht wissen, dass der eine Reiter dorthin unterwegs ist. Falls es den SC nicht leicht fallen sollte, die Informationen zusammenzutragen, senke den SG mit der Andauer ihres Aufenthaltes in Drosselmoor, bis sie schließlich erfahren, dass Argmoor ihr nächstes Ziel ist.

Diplomatie in Drosselmoor

SG	Erlangte Information
15	Zwei Reiter, auf die eure Beschreibung passt, sind vor ein oder zwei Tagen durch den Ort gekommen, haben sich aber nicht lange aufgehalten.
15	Argmoor ist ein kleines Sumpfnest weiter die Küste runter. Die Einwohner sind seltsame Leute und die Drosselmoorer nennen sie „Stinkies“ aufgrund des unangenehmen Geruches, der sie begleitet.
20	Zwei schweigsame Fremde in dunklen Reitermänteln tauschten vor einem Tag ihre Pferde gegen frische Reittiere an den Amtsställen. Der eine ritt weiter an der Küste entlang gen Argmoor, wohin der andere sich gewandt hat, weiß niemand.
25	Argmoor ist ein kleines Fischer- und Holzfällerdorf. Es gibt nicht viel darüber zu berichten, es gibt dort nicht einmal eine Miliz, sondern nur einen Konstabler und ein paar schlecht ausgebildete Hilfsordnungshüter – doch das reicht für die dortigen Säuer oder die gelegentlichen Vandalen. Das Haus Undiomedes hat bis zum Aussterben der Linie über den Ort geherrscht. Nun wird er von einem Bürgermeister namens Griedel geleitet, den der Graf ernannt hat, damit die Steuern zeitig gezahlt werden.
30	Der Reiter, der gen Argmoor aufgebrochen ist, landet in einer Sackgasse, sofern er nicht mit dem Boot weiterreist oder ihm Flügel wachsen. Jenseits von Argmoor gibt es nur den undurchdringlichen Feuchthölzsumpf und den tiefen, reißenden Destach.
40	Argmoor mag am Rand Ustalavs liegen, ist aber nicht dessen äußerste Ansiedlung. Es gibt noch irgendein anderes Dorf dort unten, von dem nur die Stinker wissen. Sie sprechen von den „Nachbarn in der Bucht“ oder nur von den Nachbarn. Außerhalb Argmoors weiß niemand genau, wo diese Nachbarn leben und sie waren auch noch nie in Drosselmoor – aber vielleicht wollte der Reiter zu ihnen.

Belohnung: Belohne die SC mit EP in Höhe von 100 x dem höchsten erreichten SG für ihre Fertigkeitwürfe auf Diplomatie.

Ereignis 1: Der Amtsstall (Hq 10)

Dieses Ereignis tritt ein, sobald die SC Drosselmoors Amtsstall auf der Suche nach den Dunklen Reitern oder ihren Pferden erreichen. Sollten die SC diesen Ort nicht aufsuchen, kommt stattdessen der Stallmeister zu ihnen, sobald er von ihren Nachforschungen

erfährt, und stellt ihnen einen Hinterhalt. Platziere in diesem Fall dieses Ereignis zu einem günstigen Zeitpunkt, wenn die SC allein sind – vielleicht außerhalb des Gasthauses, in einer verlassenen Seitenstraße oder gerade wenn sie den Ort verlassen.

Ein alter Heuwagen steht direkt vor dem Amtsstall. Er ist derart mit Heu bepackt, dass seine Seitenwände unter der bloßen Masse fast nachgeben. Eines der Räder fehlt, so dass der Wagen beträchtliche Schlagseite hat. Ein gebeugter alter Mann kniet neben dem Wagen und müht sich damit ab, ein neues Rad an der leeren Achse zu befestigen.

Kreaturen: Der Meister des Amtsstalls ist ein Mann namens Klanartus Viliras. Er ist kein einfacher Stallmeister, sondern ein loyaler Anhänger des Wispernden Pfades und ein begabter Meuchelmörder. Ferner haben sich zwei ghulische Totschläger, die ebenfalls dem Kult angehören, im Heu auf dem Wagen versteckt.

Sollten die SC mit Klanartus sprechen, verhält er sich gleichgültig, beantwortet aber mürrisch die Fragen der SC. Falls er nach den Dunklen Reitern gefragt wird, erklärt Klanartus, dass

am Vortag zwei Reitersmänner in dunklen Umhängen zum Amtsstall gekommen seien. Die Männer wären unhöflich gewesen und hätten ihn von oben bis unten mit Matsch bespritzt und zudem „fast die Pferde zu Tode erschreckt“. Er sagt, sie hätten mit Gold für frische Pferde bezahlt und seien dann „in großer Eile“ weitergeritten. Klanartus bietet den SC an, ihnen das Ziel der Gestalten mitzuteilen, sofern sie ihm dabei helfen, das letzte Rad auf die reparierte Achse anzubringen. Andernfalls hüllt er sich in Schweigen und weigert sich, ihnen irgendetwas zu erzählen, während er sie als nichtsnutzige Fremde beschimpft, die einem nicht helfen, der vom Schicksal geschlagen wurde.

Falls die SC ihm helfen wollen, müssen zwei von ihnen ihre Hände frei machen – d.h. alles ablegen, was sie in diesen tragen – und den Wagen anheben, damit er das Rad auf die Achse schieben kann. Wenn sie dies tun, springen die Ghule aus ihrem Versteck, um die auf dem falschen Fuß angetroffenen Helfer anzugreifen. Klanartus macht derweil einen Hinterhältigen Angriff gegen einen beliebigen, als solchen erkennbaren Kleriker oder Paladin in der Gruppe.

Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 kann man Klanartus' Verkleidung durchschauen, während ein Wurf auf Motiv erkennen gegen Klanartus' Wurf auf Bluffen offenbart, dass er lügt. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen den Wurf der Ghule auf Heimlichkeit kann man ferner bemerken, dass sich jemand im Wagen versteckt.

KLANARTUS VILLIRAS

HG 9

EP 6.400

Menschlicher Schurke 7/Assassine 3

NB Mittlgrößer Humanoide (Mensch)

INI +8; Sinne Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 19

(+4 Ablenkung, +4 GE, +5 Rüstung)

TP 74 (10 TW; 7W8+3W8+27)

REF +11, WIL +2, ZÄH +5; +1 gegen Gift

Verteidigungsfähigkeiten Ausweichen, Entrinnen, Fallengespur +2, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9m

Nahkampf Dolch +2, +14/+9 (1W4+4/19-20 plus Gift) oder Dolch +2, +12/+7 (1W4+4/19-20 plus Gift) und Dolch [Meisterarbeit] +11 (1W4+1/19-20 plus Gift)

Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +13 (1W4+2/19-20 plus Gift)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +6W6, Todesangriff (SG 14)

TAKTIK

Vor dem Kampf Klanartus bestreicht seine Dolche mit Gift und nimmt seinen *Trank: Schild des Glaubens* zu sich, ehe es zu einem Kampf kommt. Er verbirgt seine Dolche in den Ärmeln und beobachtet nach Möglichkeit die SC für mindestens 3 Runden in Ruhe.

Im Kampf Wenn die Ghule angreifen, versucht Klanartus sein erwähltes Ziel mit einem der Ghule in die Zange zu nehmen, um zusätzliche Hinterhältige Angriffe ausführen zu können.

Moral Klanartus flieht, wenn er unter 15 TP reduziert wird. Er versucht dann, Verfolger in den Gassen von Drosselmoor oder im einsamen Moor außerhalb des Ortes abzuhängen.



KLANARTUS VILLIRAS

SPIELWERTE

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

GAB +7; KMB +9; KMV 27

Talente Kampf mit zwei Waffen, Konzentrierter Schlag, Schnelle Waffenbereitschaft, Täuscher, Waffenfinesse, Waffenfokus (Dolch)

Fertigkeiten Akrobatik +17, Bluffen +17, Diplomatie +13, Entfesselungskunst +17, Fingerfertigkeit +17, Heimlichkeit +17, Mechanismus ausschalten +10, Motiv erkennen +5, Verkleiden +19, Wahrnehmung +12, Wissen (Lokales) +6

Sprachen Gemeinsprache, Nekril

Besondere Eigenschaften Fallen finden +3, Gift einsetzen, Schurkentricks (Blutende Wunde, Schurkenfinesse, Überraschungsangriff)

Kampfausrüstung Trank: Schild des Glaubens +4, Gift eines Großen Skorpions (4 Anwendungen); **Sonstige Ausrüstung** Mithralkettenhemd +1, Dolch +2, Dolche (2) [Meisterarbeit], Schminkzeug, kleines Keramikei (siehe unten), Diebeswerkzeug, 20 PM

GHUL-TOTSCHLÄGER (2)

HG 5

EP je 1.600

Ghul-Schurken 5 (PF MHB, S. 125)

CB Mittelgroße Untote

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 12

(+1 Ausweichen, +5 GE, +2 natürlich)

TP je 50 (7 TW; 2W8+5W8+19)

REF +9, WIL +6, ZÄH +3

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallengespür +1, Reflexbewegung, Resistenz gegen Fokussieren +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +9 (1W8+4 plus Krankheit und Lähmung), 2 Klauen +9 (1W6+4 plus Lähmung)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6, Krankheit, Lähmung (1W4+1 Runden, SG 13)

TAKTIK

Im Kampf Die Ghule versuchen, die SC zusammen mit Klanartus in die Zange zu nehmen. Sobald ein Ghul das Fleisch eines Feindes geschmeckt hat, konzentriert er alle seine Angriffe auf diesen.

Moral Die Ghule kämpfen bis zu ihrer Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 18, GE 20, KO –, IN 13, WE 14, CH 14

GAB +4; KMB +8; KMV 24

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Fertigkeitenfokus (Heimlichkeit), Verbesserter natürlicher Angriff (Biss), Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +15, Einschüchtern +12, Entfesselungskunst +15, Heimlichkeit +18, Klettern +14, Mechanismus ausschalten +14, Wahrnehmung +12, Wissen (Religion) +11

Sprachen Gemeinsprache, Nekril

Besondere Eigenschaften Fallen finden +2, Schurkentricks (Schurkenfinesse, Überraschungsangriff)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit (ÜF) Ghulfieber: Biss – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 13; **Inkubationszeit** 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag;

DIE DUNKLEN REITER

Die von den SC verfolgten Reiter des Wispernden Pfades werden in diesem Abenteuer aufgrund ihrer schwarzen Reitermäntel und ihres finsternen Auftretens als die Dunklen Reiter bezeichnet. Die SC wollen diese Beauftragten des Wispernden Pfades zweifelsohne zu fassen bekommen, doch egal was sie tun, die Reiter scheinen ihnen immer einen Schritt voraus zu sein. Beide Reiter sind sehr begabt darin, Verfolgern auszuweichen. Zudem sind sie mit Schutzamuletten gegen Ortung und Ausspähung ausgestattet. Unternimm also dein Bestes, damit es immer so aussieht, als wären die SC zwar stets einen Schritt hinter ihrer Beute, hätten sie aber jedes Mal nur knapp verfehlt.

Sie werden am Ende dieses Abenteuers den einen Reiter in den Händen der Mi-Go von Argmoor vorfinden und erfahren, dass der andere nach Caliphas gereist ist, was die SC zum nächsten Teil des Abenteuerpfades Asche im Morgengrauen führen wird.

Effekt 1W3 KO- und 1W3 GE-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Ein Humanoider mit 4 oder mehr TW, der an Ghulfieber stirbt, erhebt sich zur nächsten Mitternacht als Grul, während alle anderen Humanoiden sich als Ghule wieder erheben.

Entwicklung: Nachdem die SC Klanartus und seine untoten Verbündeten besiegt haben, können sie die bleichen Rösser der Dunklen Reiter im Stall finden, wo sie sich von ihrer anstrengenden Reise erholen. Allerdings liefern sie keine Hinweise auf ihre Reiter. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 kann man die Verkaufsunterlagen des Amtsstalls finden, in denen pflichtbewusst der Austausch zweier bleicher Pferde gegen zwei Schecken verzeichnet ist, die beide das Brandzeichen der „geflügelten Schleife“ tragen – eine liegende 8 mit einer gebogenen Linie, die aus beiden Seiten ragt. Mit einem weiteren Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 kann man bemerken, dass hinten eine Seite aus dem Verkaufsbuch herausgerissen wurde.

Bei dem merkwürdigen Keramikei, das Klanartus bei sich führt, scheint es sich um einen Glückbringer oder ein geliebtes Schmuckstück zu handeln, das bestenfalls 5 GM wert ist. Wenn man beim Untersuchen des Eies aber einen Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 18 schafft, entdeckt man eine verborgene Naht. Um das Ei an dieser Naht zu öffnen, ist ein Wurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 15 erforderlich; im Inneren des Eies befindet sich eine Schnitzerei in Form eines geknebelten Totenschädels – das Symbol des Wispernden Pfades!

Belohnung: Sollten die SC die Beschreibung der Brandmale der Pferde der Dunklen Reiter entdecken, belohne sie mit zusätzlichen EP 6.400.

A. DER EINSAME STEG

Die SC sollten irgendwann nach Argmoor aufbrechen und dabei der Straße von Drosselmoor aus folgen. Die Straße ist jedoch in schlechtem Zustand und wird regelmäßig überschwemmt, so dass die Reise entweder zu Pferd knapp 2 Tage oder zu Fuß 4 Tage dauert. Ein paar Kilometer vor Argmoor stoßen die SC auf die folgende Begegnung (siehe die Karte auf Seite 14).

Der Himmel über der Bucht ist von Sturmwolken verhangen. Die Lichtverhältnisse ähneln einem herbstlichen Sonnenuntergang. Ein steinerer Kai reicht hier in das aufgewühlte Wasser des Sees, eine ruhige Anlegestelle für Boote weitab von allen Ansiedlungen.

Dieser Kai, der allgemein der „Einsame Bootssteg“ genannt wird, diente früher Schmugglern als abgelegene Anlegestelle, wird inzwischen aber schon lange nicht mehr genutzt. Jemand, der auf dem Kai steht und einen Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 24 schafft, kann gerade so die Umrisse der Schwalbenfelsen (Bereich **B**) in der Avalonsbucht erkennen.

Auf dem Wasser kämpft gut 50 Meter vom Ufer entfernt ein kleiner Kutter mit einem Mast gegen die Strömung. Am Bug ist schwach der Name Senkglas zu erkennen. Die einsame Gestalt eines Mannes eilt zwischen mehreren großen, mit Teerleinwand bedeckten und an Deck festgebundenen Gegenständen umher. Anscheinend versucht er, zugleich das Segel und das Ruder zu bedienen, um den Kurs des Bootes zu ändern und es sicher zum Ufer zu bringen – und offenbar scheitert er dabei. Der Kutter steckt in einer ziemlichen Misere und wird in 10 Runden mit üblen Folgen gegen den Kai stoßen, sofern die SC nicht einschreiten. Die Senkglas ist noch 45 m vom Bootssteg entfernt und bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von 4,50 in der Runde auf ihn zu. Um das Boot zu retten, muss jemand an Bord gehen und entweder zwei Würfe auf Beruf (Seefahrer) gegen SG 15 oder zwei Würfe auf Wissen (Natur) gegen SG 20 und dann noch einen Stärkewurf gegen SG 20 bestehen (der Charakter schätzt Wind und Wellen ein und stemmt sich dann gegen das Ruder, damit das Boot sicher anlegen kann). Ebenso kann zur Rettung des Bootes entsprechend machtvolle Magie eingesetzt werden. Ermutige die SC zur Kreativität und gibt jedem nachvollziehbaren Rettungsversuch eine Erfolgschance. Der Mann an Bord des Kutters wird diesen unter keinen Umständen freiwillig verlassen, ehe sein Boot nicht das Land erreicht hat.

Sollten die SC scheitern, läuft das Boot am Kai auf Grund und der Mann wird von Bord ins Wasser geschleudert. Er überlebt aber geradezu auf wundersame Weise und schleppt sich durchnässt und halb ertrunken an den Strand, während das Boot und seine Fracht gegen den Steinkai geworfen werden.

Unabhängig davon, ob die SC das Schiff retten oder es auf Grund läuft, erreicht das Unwetter, nachdem der Passagier am Land ist, kurz darauf das Ufer. Prasselnder Regen schlägt einige Minute nieder, bevor es weitere ins Landesinnere zieht und einen wunderschönen Regenbogen über den Wellen zurück lässt.



HORAZ SCHMACHT

Kreaturen: Der Passagier des Bootes ist der in Argmoor heimische Tüftler Horaz Schmach (N Menschlicher Experte 5/ Alchemist 3). Er trägt eine Lederschütze mit unidentifizierbaren Flecken und Brandmalen sowie eine Brille mit mehreren farbigen Linsen, die er sich auf die Stirn geschoben hat. Sein weißes Haar ist von Wind und Wasser zerzaust und steht in alle Richtungen ab.

In Schmachts rot umrandeten, todmüden Augen glitzert fast schon der Wahnsinn. Er neigt dazu, mitten im Satz in Schweigen zu verfallen, während er neue Gedankengänge verfolgt, die auf einer plötzlichen Eingebung beruhen, nur um dann abrupt das Thema zu wechseln und vollkommen unzusammenhängendes zu plappern. Auch wenn es schwierig ist, seinen abschweifenden Monologen und plötzlichen Erkenntnisblitzen zu folgen, ist er im Großen und Ganzen ein netter Kerl, besonders zu jenen, die nicht aus Argmoor stammen.

Egal ob die SC Schmach helfen oder nicht, können sie feststellen, dass der exzentrische Erfinder sich sehr gerne unterhält. Horaz erzählt den SC bereitwillig, dass er in der Nähe der Schwalbenfelsen Experimente mit neuer Ausrüstung durchführt, die er gerade entwickelt (die großen Gegenstände liegen unter der Teerleinwand). Er nutzt den abgelegenen Kai, weil die Argmoorer Unruhestifter dazu neigen, seine Sachen zu beschädigen, wenn er den Hafen des Dorfes benutzt. Eigentlich hatte er ein paar einheimische Fischer angeheuert, für ihn das Boot zu steuern, und wollte gerade zur Küste zurückkehren, als es zu stürmen begann. Die Einheimischen sprangen in der Nähe des Ufers ins Wasser und schwammen an Land, wobei sie ihn mit dem Boot allein zurück ließen.

Sollte jemand unter die Leinwand schauen, sieht er etwas, das einem großen Fisch aus vernieteten Eisenplatten ähnelt, sowie einige nicht identifizierbare Apparaturen. Schmach bezeichnet dies als „Unterwasserforschungsgefährt“, gibt aber keine weiteren Einzelheiten von sich.

Falls Schmach zum Schwarzen Reiter befragt wird, bestätigt er, jemanden, auf den diese Beschreibung passt, früher am Tag die Küste entlang gen Argmoor reiten gesehen zu haben. Schmach war jedoch mit seiner Ausrüstung an Bord der Senkglas beschäftigt und hat sich daher nicht weiter in Gedanken mit dem Reiter befasst.

Nach dem Gespräch mit den SC dankt Schmach ihnen herzlich für ihre Hilfe (wobei er vergisst, ob sie ihm wirklich geholfen haben). Falls das Boot auf Grund gelaufen ist, beginnt er mit der Bergung seiner Ausrüstung, andernfalls verlässt er die Szene und fragt sich dabei murmelnd im Selbstgespräch, wo er nur sein Pferd und den Karren gelassen hat. Egal was geschieht, er verfällt wieder in sein unzusammenhängendes Gebrabbel, so dass deutlich sein sollte, dass er über keine weiteren nützlichen Informationen mehr verfügt. Sollte er angegriffen werden, versucht er zu fliehen. Falls die SC seine Ausrüstung stehlen wollen, müssen sie feststellen, dass diese zu schwer und zu empfindlich ist, um sie bewegen zu können, ohne sie dabei unwiederbringlich zu beschädigen. Zudem hat sie für die SC keinen erkennbaren Wert.

Belohnung: Sollten die SC erfolgreich verhindern können, dass die Senkglas auf Grund läuft, belohne sie mit 6.400 EP.

teil zwei: unheimliche BEGEGNUNGEN IN ARGMOOR

Argmoor ist ein kleiner Ort mit hauptsächlich alten und aus Spalholz errichteten Gebäuden, wobei es aber auch – hauptsächlich um den Dorfplatz herum – ein paar moderne Fachwerkhäuser gibt. Der herausragende Teil des Ort ist der Hafen, von dem aus die Fischerboote jeden Morgen aufbrechen und in den sie abends mit dem Fang des Tages zurückkehren. Nach ihrer Rückkehr findet in der Nähe des Hafens der Fischmarkt statt. Die Ausbeute ist in letzter Zeit jedoch ziemlich dürrig, viele Boote kehren halbleer oder gar ganz ohne Beute zurück, weshalb auf die Bewohner harte Zeiten zukommen, bzw. bereits eingetroffen sind.

Der Ort ist an drei Seiten von den sumpfigen Feuchthölzern umgeben und ein Geruch von feuchtem Moder ist allgegenwärtig, der in die Häuser und auch die Kleidung der Einwohner eindringt und sich festsetzt. Der Geruch lässt nach einem Tag spürbar nach, doch die Leute von Drosselmoor erkennen einen Argmoorer am Geruch. Sie nennen die Bewohner von Argmoor daher auch Stinkies. Der Geruch verflüchtigt sich in der Regel nach einer Woche außerhalb des Ortes oder einer gründlichen Wäsche der Kleidung und der Ausrüstung. In den letzten zweihundert Jahren waren die ungesunden Teiche und Dickichte der Feuchthölzer der Ursprung von Krankheit und Seuchen, welche der jungen Ansiedlung, die einst als Buchstadt bekannt gewesen ist, ihren heutigen Namen verliehen haben – Argmoor.

ARGMOOR UND UMGEBUNG

Neben dem Einsamen Bootssteg (Bereich **A**) liegen noch einige weiteren wichtige Plätze außerhalb des Dorfes:

B. Die Schwalbenfelsen: Diese kleinen Felseninseln sind die Spitzen von Klippen in der Avalonsbucht. Sie wurden nach den kleinen, als Tern bezeichneten Schmugglerbooten benannt, die Cassius Undiomedes benutzte, als er zum ersten Mal an diese Küste kam, ehe er zum ersten Herren Argmoors vor 220 Jahren wurde. Die Felsen sind übersät vom Kot der auf ihnen bei warmem Wetter lebenden Seemöwen. In den alten Tagen brachte Undiomedes seine Fracht zuerst zu den Felsen und dann direkt unter die Nasen der Zollinspektoren des Grafen von Versex an Land, ehe der Einsame Bootssteg hierfür genutzt wurde (Bereich **A**).

Die Felsen ragen an ihrem höchsten Punkt 3 m aus dem Wasser. Auf ihnen wachsen nur ein paar krüppelige Bäume. An der nördlichen Kante der Felsen befindet ist in einem knappen Meter Tiefe eine Art Steinbank. Ein Paar rostiger, aber solider Handschellen ist hier oberhalb des Wasserspiegels im Stein befestigt. Die Bewohner Argmoors ketten hier ihre verurteilten Missetäter an, wo sie ihr Schicksal durch die Hand der Elemente oder die Abscheulichen der Avalonsbucht erwarten. Gegenwärtig hängt seit einer Woche ein älterer Mörder namens Kartus Skrint (CB Menschlicher Schurke 3) angekettet an den Felsen. Er ist vor Kälte, Hunger, Durst und Schwäche halbwahnsinnig und verflucht lautstark jeden, den er sieht, ist aber zu schwach, um sich noch irgendwie zu wehren oder gar jemanden anzugreifen.

Mit einem Wurf auf Mechanismus ausschalten oder auf Stärke gegen SG 30 könnte man ihn von seinen Fesseln befreien. Er ist den SC aber keine Hilfe und versucht bei der erstbesten Gelegenheit zu fliehen.

Weitere 120 m in der Tiefe befinden sich am Fuß der Schwalbenfelsen die Tunnel der Abscheulichen und der Unterwasserdom

der Mi-Go. Beide sind von der Oberfläche aus nicht zu sehen und näher in Teil **Fünf** beschrieben.

C. Die Feuchthölzer: Der Schleierforst reicht kilometerweit ins Inland und erstreckt sich von der Avalonsbucht entlang des Destach. In der unmittelbaren Umgebung Argmoors nimmt er die Gestalt sumpfigen Waldlandes an, welches als die Feuchthölzer bekannt ist. Der Boden ist fest genug, dass Pinien und Harthölzer dicht wachsen können, der Waldboden ist aber unter seinem Gestrüpp moorig und von Teichen bedeckt, so dass das Gelände unsicher und gefährlich ist. Moose und Pilze wachsen in rauen Mengen auf den Bäumen und dem Unterholz (auch sind überall Pilzsporen zu finden), was vielen Baumgruppen eine ungesunde Erscheinung verleiht. Ganze Gruppen toter Bäume ragen aus seichten Sumpfwassertümpeln, in denen sich Überschwemmungen breitgemacht haben. Es riecht nach nassem, verfaulem Holz, worin der Ursprung des allgegenwärtigen modrigen Geruchs in der Gegend liegt.

D. Argmoor: Das Dorf Argmoor wird weiter unten beschrieben.

E. Undiomedehaus: Dieser Bereich wird in Teil **Vier** näher beschrieben.

ARGMOOR

RB Kleines Dorf

Gesellschaft +0; **Gesetz** -4; **Korruption** +3; **Verbrechen** +1;

Wirtschaft -2; **Wissen** +0

Eigenschaften Isoliert, Rassistisch (alle Neuankömmlinge)

Gefahr +0; **Makel** Kulthauptquartier, Verflucht

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Geheimes Syndikat

Einwohner 556 (531 Menschen, 25 andere)

Wichtige Persönlichkeiten

Erfinder Horaz Schmach (N Menschlicher Experte 5/
Alchemist 3)

Bürgermeister Baldik Griedel (CN Menschlicher Adeliger 4)

Konstabler Rill Anders (RB Menschlicher Kämpfer 9)

Wesir der Unbezähmbaren See Albor Voltirao
(CB Menschlicher Kleriker Dagon 12)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 1.000 GM; **Kaufkraft** 5.000 GM; **Zauberei** -

Gegenstände, Schwache Turmschild +1, Langspeer +1,

Nimmervoller Beutel (Typ I), *Luftflasche*, *Öl: Magische Waffe*,

Schriftrolle: Mittelschwere Wunden heilen, *Schriftrolle: Schutz*

vor Gutem, *Stab: Fesseln* (36 Ladungen); **Durchschnittliche**

Stab: Flammenpfeil (34 Ladungen); **Mächtige** -

ANMERKUNG

Kulthauptquartier Das Dorf Argmoor ist insgeheim das Hauptquartier eines Dagonkultes, deren Priester die wahren Anführer des Ortes sind. Die meisten Bewohner des Ortes sind Anhänger des Kultes und haben Zugang zu Zaubern bis einschließlich des 6. Grades, Fremde können allerdings keine Zauberei in Argmoor erwerben.

Verflucht Dieser Eintrag bezieht sich auf den Pakt des Ortes, seine Töchter bei den Nachbarn in Pflege zu geben. Die Wahrheit hinter dieser Übereinkunft ist weithin nicht bekannt und auch kaum verstanden, geht aber an der Psyche der Dorfbewohner nicht spurlos vorüber.



Örtlichkeiten in Argmoor

Argmoor enthält mehrere Örtlichkeiten, die für die SC interessant sein könnten. Ein Ort fehlt jedoch verdächtigerweise in Argmoor – mit einem Wurf auf Wissen (Lokales) oder (Religion) stellt man beim Erkunden des Ortes fest, dass dieser über keinen Friedhof verfügt. Dies liegt daran, dass die Dorfbewohner ihre Toten in die Avalonsbucht werfen und so in das Wasser zurückkehren, von dem Argmoor abhängig ist. Solche Praktiken sind zwar nichts völlig unbekanntes, stellen aber doch eine Merkwürdigkeit dar. Sollten die SC sich mit den unten aufgeführten NSC unterhalten wollen, dann greife auf den Abschnitt **Die Einheimischen** auf Seite 16 zurück.

D1. Dorfplatz: In der Mitte des Dorfes, gleich östlich des Hafens, liegt der Dorfplatz. Ihn umgeben das Rathaus, das Gasthaus Zum Reichen Fang und die Ordenshalle der Unbezähmbaren See. Eine Bronzestatue steht auf einem Podest in der Mitte des Platzes. Sie zeigt einen Schiffskapitän in einem Regenmantel am Ruder eines Schiffes, der mit stählernem Blick einem aufziehenden Sturm entgegenzublicken scheint. Auf der Plakette steht: „Cassius Undiomedes, Erster Herr von Argmoor.“

D2. Rathaus: Dieses dreigeschossige Gebäude ist das höchste im Ort. Im Erdgeschoss befinden sich das Arbeitszimmer des Bürgermeisters und die Ratskammer, während das Büro des Konstablers und die Rüstkammer des Orts im ersten und das Dorfgefängnis im zweiten Stock liegen. Zwischen den etwas rostigen Waffen und

Rüstungen der Rüstkammer befindet sich auch ein Turmschild +1. Niemand im Ort hat Verwendung dafür, so dass der Bürgermeister oder Konstabler Anders es für 150% des normalen Preises verkaufen würden.

D3. Hafen: Lange Anleger reichen weit in die Bucht hinaus und dienen als Pier für mehrere Dutzend Boote der Fischereiflotte von Argmoor. Die meisten davon verlassen den Hafen vor Sonnenaufgang auf der Suche nach Fischen und kehren mit dem Einbruch der Nacht zurück. Ein Pier reicht jedoch weiter als die anderen und dient als Anlegeplatz für Handelsschiffe, die zuweilen aus anderen Häfen des Encarthansees kommen. Gegenwärtig liegen keine Schiffe vor Anker. Sollten die SC die Küstenlinie unterhalb des Kais untersuchen, entdecken sie mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 30 einen sorgfältig verborgenen, unter Wasser liegenden Tunnel, der landeinwärts führt. Da der Tunnel durchgehend überflutet ist, benötigt man eine Möglichkeit zum Wasser atmen, um ihn begehen zu können. Er verbindet den Hafen mit der Halle des Tiefgründigen Ordens der Unbezähmbaren See (Bereich E) und führt weiter zu den verborgenen Tunneln unter dem Undiomedehaus (Bereich F27).

Wenn die SC erstmals den Hafen besuchen, können sie mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 einen Blick auf eine große Schlangenkreatur erhaschen, die mehrere hundert Meter vom Ufer entfernt im Wasser der See verschwindet. Auf Nachfrage identifizieren die Dorfbewohner diese als den „Wächter in der Bucht“, Argmoors lokales Seemonster. In Wirklichkeit haben die

SC allerdings nicht die Schlangenkreatur der örtlichen Sagen und Legenden gesehen, sondern eine kurzweilige Manifestation der Äußeren Göttin Schub-Niggurath; die scheinbaren Schlangenkreaturen sind in Wirklichkeit ihre monströsen Tentakel. Schub-Niggurath wird normalerweise nicht im Wasser angetroffen, hat aber einen Teil ihres gewaltigen Leibes in der Avalonsbucht manifestiert, weil sie an den Ereignissen in den Tunneln der Abscheulichen unter den Schwalbenfelsen (siehe Teil **Fünf**) interessiert ist. Die Manifestation verschwindet sofort nach dem Untertauchen, weshalb man ihre Gegenwart nicht aufdecken kann.

D4. Gasthaus Zum Reichen Fang: Das einzige Wirtshaus des Dorfes hat zwei Stockwerke und seine besten Tage längst hinter sich. Die verzogenen Dielen und fehlenden Dachziegel weisen auf das Alter des Gebäudes hin, das sich bereits den Elementen unterworfen hat. Das Schild über der Tür zeigt einen Fischer, der ein Netz voller Fische und einer kurvigen Meerjungfrau einholt, deren Lippen ein wissendes Lächeln tragen. Die Zimmer sind recht sauber, riechen aber leicht nach Fisch. In der Schenke im Erdgeschoss gibt es Abendessen (meist irgendeinen Fischeintopf) und Frühstück (eingelegter Fisch und Brot). Der Wirt, Ruben Drieley (RB Menschlicher Bürgerlicher 5) ist ein verschlossener Mann, der sich nicht gern unterhält – und erst recht nicht mit Fremden. Sollten die SC zu viele verdächtige Fragen stellen, zögert Ruben nicht, sich an Konstabler Anders zu wenden (siehe Ereignis 2). Im Gasthaus gibt es sechs Zimmer, von denen drei gegenwärtig für 3 GM pro Nacht zu haben sind. Die Preise betragen 150% des Normalpreises. Eines der belegten Zimmer wird von Gaster Lukas bewohnt und die beiden anderen von Bauern, deren Höfe außerhalb Argmoors liegen und die ihre Ernte zum Verkauf in den Ort gebracht haben. Ruben weiß, dass Gaster Lukas im Gasthaus wohnt, kennt aber nicht die Gründe seines Aufenthaltes in Argmoor. Da Lukas sich nicht auf seinem Zimmer befindet, scheitern alle Versuche, ihn im Gasthaus aufzuspüren oder zu erreichen. Sollten die SC sein Zimmer durchsuchen (um dies unbemerkt zu schaffen, sind ein Wurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 20 und ein Wurf auf Heimlichkeit gegen SG 15 erforderlich), liegt auf der Hand, dass er sein Bett seit einiger Zeit nicht benutzt hat. Ferner gibt es verdächtigerweise keine Hinweise auf Gasters angebliches Import/Export-Geschäft. Sollten die SC Ruben danach fragen, gibt dieser säuerlich zu, Gaster seit Tagen nicht gesehen zu haben, da der Mann aber das Zimmer für eine Woche im Voraus bezahlt habe, sei es ihm auch egal. Die SC werden Gaster Lukas Schicksal in Bereich **E9** herausfinden.

D5. Fischmarkt: Argmoors Fischmarkt findet in diesem langen, offenen Schuppen nahe dem Hafen statt. Der ganze Bereich stinkt ständig nach Fisch und der Boden wie auch die blutbeschrifteten Tische sind mit Fischschuppen und -eingeweiden bedeckt. Der Markt ist in der Regel zum Nachmittag leer, wenn die heimkehrenden Fischer die Tische und Verkaufsplätze besetzen und den Fang des Tages an die Dorfbewohner verkaufen.

D6. Zum Betrunkenen Kraken: Das Holzschild über der Tür der Schenke zeigt eine tintenfischartige Bestie mit großen, silbrigen Augen, deren Tentakel aus dem Wasser reichen und den Halbmond umklammern. Neben dem Gasthaus Zum Reichen Fang ist der Kraken Argmoors einzige Schenke. Die Kundschaft besteht vordergründig aus den Fischern, die in die Avalonsbucht hinausfahren. Die Besitzerin der Schenke, Laurel Sills (CN Menschliche Bürgerliche 3) entstammt einer langen Linie von Fischer, hat dem Familienhandwerk aber den Rücken zugekehrt, um die Kneipe aufzumachen. Laurel musste miter-

leben, wie ihre beiden Schwestern in die Obhut der Nachbarn gegeben wurden und dankt ihrem Glücksstern jeden Tag dafür, dass sie die Erstgeborene gewesen ist. Sie hat sich entschieden, niemals zu heiraten oder Kinder zu bekommen, damit diese nicht dasselbe Schicksal erleiden müssen. Sie besucht pflichtbewusst den Gottesdienst in der Halle des Tiefgründigen Ordens, allerdings nur, weil es gesellschaftlich von ihr erwartet wird und nicht, weil sie zu den Gläubigen Dagon's zählt. Sie gehört zu ihren eigenen besten Kunden und wenn sie angetrunken ist, ist sie auch überaus bereitwillig, einige der interessanteren Gerüchte des Ortes weiterzugeben. An der Wand hinter dem Tresen hängt ein Langspeer +1. Mit einem Wurf auf Diplomatie gegen SG 15 kann Laurel dazu überredet werden, den Speer für 150% des normalen Preises zu verkaufen.

D7. Gemischtwarenladen: Tam Breckege (CB Menschlicher Bürgerlicher 2) führt Argmoors Gemischtwarenladen. Als gläubiger Anhänger des Tiefgründigen Ordens nimmt er regelmäßig am Gottesdienst teil und hofft, eines Tages in die höheren Mysterien initiiert zu werden. Seine größte Schande besteht darin, dass er und seine Frau keine Töchter, sondern nur Söhne haben. Daher betet er eifrig zu Dagon um Töchter, die er in die Obhut der Nachbarn geben kann. Sein Geschäft führt die meisten gewöhnlichen Ausrüstungsgegenstände, die im *Pathfinder Grundregelwerk* aufgeführt sind. Ferner bietet er die folgenden Gegenstände zum Verkauf an: ein Nimmervoller Beutel (Typ I), ein Stab: Fesseln (36 Ladungen) und ein Stab: Flammenpfeil (34 Ladungen). Tam verkauft alle Waren für 150% des Normalpreises an Ortsfremde.

D8. Gaben des Sumpfes: Argmoors Apothekerin, Jalien Halrusch (N halb-elfische Expertin 2/Alchemistin 4) ist selbst eine Fremde im Ort. Eigentlich stammt sie aus den Flusskönigreichen und kam auf der Suche nach seltenen Pflanzen in den Feuchthölzern nach Argmoor. Sie ist sich bewusst, dass im Ort etwas Merkwürdiges vor sich geht und dass die Bewohner sich seltsam verhalten, und bleibt daher für sich. Dennoch verfügt sie über einige Erkenntnisse hinsichtlich des Dorfes und seiner Einwohner. Sie weiß aber nichts um die wahre Natur der „Pflegschaft bei den Nachbarn“ oder wer oder was auch immer wirklich in der Halle des Tiefgründigen Ordens verehrt wird. Jaliens Geschäft ist das einzige im Ort, welches an Fremde zu normalen Preisen verkauft. Neben den im *Pathfinder Grundregelwerk* aufgeführten alchemistischen Gegenständen gibt es im Laden noch Öl: *Magische Waffe*, eine *Schriftrolle: Mittelschwere Wunden heilen* und eine *Schriftrolle: Schutz vor Gutem*.

D9. Bootsbauer: Alle Boote der Fischereiflotte von Argmoor werden von Jasper Stane (RN Menschlicher Experte 3) gebaut und instand gehalten. Jasper ist ein schweigsamer Mann mit wettergegerbter Haut und schweligen Händen. Er hat den Wächter in der Bucht bereits mehrfach gesehen und bringt der geheimnisvollen Kreatur stets ein Opfer dar, ehe er ein neues Boot zu Wasser lässt. Gegenwärtig befinden sich drei Kielboote in Jaspers Trockendock, die alle einheimischen Fischern gehören. Sollten die SC nach einem Wasserfahrzeug suchen, kann Jasper ihnen ein uraltes Ruderboot für 75 GM (150% des Normalpreises) verkaufen. Ferner ist er bereit, ihnen eine staubige Luftflasche zu verkaufen, die in einem Regal in seinem Laden steht (ebenfalls für 150% des Marktpreises).

D10. Horaz Schmachts Haus: Dieses heruntergekommene Gebäude dient dem Erfinder Horaz Schmacht (siehe Bereich **A**) als Wohnhaus und Werkstatt. Das Gebäude ist voller seltsamer Erfindungen und merkwürdiger Ausrüstung, wovon das meiste undefinierbar ist. Während die SC im Ort sind, ist Horaz nicht



zu Hause – er ist entweder am Einsamen Steg oder draußen in der Avalonsbucht und testet seine neue Erfindung. Er taucht jedoch wieder auf, sobald die SC das Undiomedehaus erkunden (siehe Teil Vier).

E. Halle des Tiefgründigen Ordens der Unbezähmbaren See: Die einzige Kirche des Ortes ist nach außen hin Gozreh geweiht, doch insgeheim führt hier der Dagonkult blasphemische Gottesdienste ab. Dieser Bereich wird in Teil **Drei** näher beschrieben.

Die einheimischen

Die Bewohner von Argmoor haben etwas seltsames an sich, ohne dass man genau sagen könnte, was es ist – vielleicht ist es der modrige Geruch, der merkwürdige Blick ihrer Augen oder die Art, wie sie gehen. Jedenfalls ist es nichts, was ersichtlich ist und dennoch scheinen fast alle Bewohner des Ortes irgendeine ungewöhnliche, unschöne Eigenschaft zu besitzen. Die isoliert lebenden Argmoorer reagieren nicht sehr freundlich auf Fremde und neigen dazu, einen weiten Bogen um die SC zu machen, wenn sie ihnen im Dorf begegnen. Ansonsten lassen sie die Besucher allein, haben aber keine Hemmungen, sie misstrauisch oder eiskalt anzusehen. Die meisten Dorfbewohner sind zu Beginn den SC gegenüber unfreundlich eingestellt. Die SC können erst versuchen, mit ihnen ins Gespräch zu kommen, wenn sie ihre Einstellung mittels eines Wurfes auf Diplomatie gegen SG 15 auf gleichgültig verbessert haben. Sobald ein Gespräch zustande kommt, können die SC weitere Würfe auf Diplomatie versuchen,

um Informationen über den Ort oder den Dunklen Reiter zu erhalten. Nutze die folgende Tabelle für die Ergebnisse dieser Würfe. Ein erfolgreicher Wurf liefert nur eine einzelne Information für den erreichten SG oder für den nächstniedrigeren, welchen die SC bisher noch nicht erreicht haben. Für weitere Fragen müssen die SC versuchen bei jemand anderem das Eis mit einem Wurf auf Diplomatie gegen SG 15 brechen. Die Einheimischen kommentieren ihre Antworten nicht weiter und nachhakende Fragen rufen nur kalte, starrende Blicke hervor sowie das Bestreben, so bald wie möglich von den SC wegzukommen. Sollten die SC wiederholt dieselbe Person belästigen, machen sie sich unbeliebt genug, so dass der Konstabler sie aufsuchen kommt. Dasselbe geschieht auch nach fünf Versuchen Informationen zu sammeln, unabhängig vom Ergebnis. Siehe Ereignis 2.

Diplomatie in Argmoor

SG	Erlangte Information
10 oder weniger	Die SC beleidigen den Einheimischen, welcher sich an Konstabler Anders wendet. Siehe Ereignis 2.
20	„Nein, in letzter Zeit habe ich niemanden durch den Ort reiten sehen. Vielleicht wollte er die Nachbarn in der Bucht besuchen.“
25	„Seit der Ankunft dieses Lukas vor einiger Zeit sind keine Fremden ins Dorf gekommen. Und der bleibt meist für sich und macht keinen Ärger.“

- 30 „Der Fischfang ist schlecht in letzter Zeit und auch die Nachbarn wurden schon länger nicht mehr gesehen. Vielleicht hatten sie genug von den ganzen Fremden und sind fortgezogen. Die Dinge stehen so schlecht, dass die Leute sogar schon den Wächter in der Bucht in der Nähe des Dorfes gesehen haben. Das verheißt nichts Gutes!“
- 35 „Der Wesir und die Vikare des Ordens konnten nicht herausfinden, was mit den Fischen nicht stimmt oder was mit den Nachbarn passiert ist. Die Dinge ändern sich eher zum Schlechten als zum Guten, mein Wort.“
- 40 „Die alten Geister sind aus ihrem Steinkreis gekommen. Sicher haben sie sich schon die Nachbarn geholt, da seit einem Monat niemand mehr in Pflegerschaft gegeben wurde und Leute jetzt auch noch verschwinden. Aber das wisst ihr nicht von mir!“

Belohnung: Belohne die SC mit EP in Höhe von 100 x dem höchsten SG, den sie mit ihren Würfeln auf Diplomatie erreicht haben.

EREIGNIS 2: EIN BESUCH BEIM BÜRGERMEISTER

Die SC erwecken irgendwann genug Verdacht bei den Einheimischen, wodurch jemand sie beim Konstabler anschwärzt. Konstabler Rill Anders (RB Menschlicher Kämpfer 9) nähert sich der Gruppe in Begleitung zweier Helfer (RB Menschliche Kämpfer 4). Er bedroht die SC nicht und zieht auch nicht seine Waffe, ist aber sehr unfreundlich und fragt nach dem Grund ihres Besuches in Argmoor. Er selbst weigert sich, irgendwelche Fragen zu beantworten, wirkt aber besonders aufgebracht, sollten die SC nach dem Dunklen Reiter, den Nachbarn oder der „Pflegschaft“ fragen. Dann warnt er sie mit ungeschönten Worten, dass sie keinen Ärger machen sollten, sofern sie nicht im Dorfgefängnis nächtigen wollen.

Unabhängig von den Antworten der SC teilt Konstabler Anders ihnen mit, dass der Bürgermeister gerne mit ihnen sprechen würde. Er eskortiert sie zum Rathaus (Bereich D2) – notfalls mit Gewalt – und scheucht sie im Erdgeschoss in das Arbeitszimmer des Bürgermeisters. Er selbst bleibt mit finsterem Gesichtsausdruck draußen.

Bürgermeister Baldik Griedel (CN Menschlicher Adelige 4) ist ein spindeldürrer Mann mit öliger Haut und rotfleckigen Wangen. Er trägt eine formelle, wenn auch leicht schäbige, Jacke und einen Zylinder. Griedel wirkt leicht außer Atem und schnappt beim Sprechen nach Luft. Er stellt sich vor und heißt die SC im Dorf willkommen. Bürgermeister Griedel ist freundlich und überschwänglich, doch mittels eines Wurfes auf Motiv erkennen gegen SG 20 erhalten die SC den Eindruck, dass ihm etwas große Sorgen bereitet. Er beginnt das Gespräch mit der Zustimmung, alle Fragen der SC zu beantworten, wobei er beflissentlich mit dem Kopf nickt. Weiter unten sind verschiedene Themen aufgeführt, nach denen die SC fragen könnten, samt Bürgermeister Griedels Antwort. Der Bürgermeister bemüht sich, ehrlich zu antworten, lässt in vielen Fällen aber Informationen aus. Fertigkeitswürfe auf Motiv erkennen gegen SG 20 enthüllen an diesen Stellen, dass er etwas zurückhält, er wird aber nicht mehr sagen, als was er sich zurechtgelegt hat, sofern er nicht bezaubert oder auf andere Weise

gezwungen wird. Stattdessen versucht er, das Thema zu wechseln und kommt irgendwann zu der Sache, die ihm Kummer bereitet – den Vermissten (siehe unten).

Der Dunkle Reiter: „Nein, mein Herr (oder meine Dame), in letzter Zeit war so jemand nicht im Dorf. Tatsächlich seid Ihr die ersten Fremden, die wir seit einiger Zeit in Argmoor haben.“ Bürgermeister Griedel weiß, dass jemand, auf den die Beschreibung passt, vor ein paar Tagen in Richtung Undiomedehaus durchgeritten ist, wird dies aber nicht verraten, außer die SC sagen ihm ihre Hilfe zu (siehe *Die Vermissten*).

Pflegschaft: „Wo habt Ihr das denn aufgeschnappt? Es ist nur eine alte Tradition. Ich weiß nicht, wo die Bezeichnung herkommt, aber so nennen wir es, wenn eine der schönen Töchter von Argmoor einen der Nachbarn in der Bucht heiratet.“ Griedel weiß, dass die Pflegschaft mehr ist als nur eine Heirat mit freundlichen Nachbarn und weiß auch, dass Argmoors Wohlstand in direkter Verbindung mit dieser Tradition steht, kennt aber nicht den vollen Umfang der Übereinkunft des Ortes mit den Abscheulichen. Außerdem ist es eines der größten Geheimnisse des Ortes, so dass er es unter keinen Umständen breitwälzen wird.

Gaster Lukas: „Gaster Lukas? Er ist ein Importeur, ich glaube aus Caliphas. Er ist schon seit ein paar Monaten im Dorf und versucht, Geschäfte zu machen. Aber ich glaube, er hatte keinen sonderlichen Erfolg dabei angesichts der gegenwärtigen Probleme. Ich bin mir aber sicher, dass neue Geldgeber alles ändern und das Geschäft für alle profitabel machen könnten. Jeder weiß schließlich, dass wir hier ein wenig mehr Handel und Wohlstand brauchen könnten.“ Dabei blickt der Bürgermeister die SC schlitzohrig an, als würde er in Gedanken den Inhalt ihrer Geldbörsen schätzen. Er weiß nicht um Lukas' Verbindung zum Wispernden Pfad und auch nicht den wahren Grund für seine Anwesenheit in der Stadt.

Horaz Schmach: „Horaz der Verrückte, meint Ihr denn? Ha! Ihr solltet kein Wort glauben, das er sagt. Er sieht überall Verschwörungen, egal ob man über das Wetter redet oder über die letzte großartige Erfindung, die ihm durch den Kopf spukt. Es ist ein wahres Wunder, dass er sich noch nicht in die Luft gejagt hat – oder, schlimmer noch, das ganze Dorf! Er ist aber recht gutmütig, man darf ihn nur nicht zu ernst nehmen.“

Die Nachbarn: „Ah, die kommen aus einer kleinen Ansiedlung draußen in der Wildnis an der Bucht – so klein, dass sie nicht einmal einen Namen hat. Ich war noch nie dort und kenne auch kaum wen, der schon da war, aber es sind gute Leute. Wir sehen in ihnen quasi Glückbringer für diesen Ort. Ich schätze, irgendein Pfad wird schon zu ihrem Dorf oder so führen, aber meist kommen sie zu uns, wenn sie Geschäfte zu erledigen haben.“ Griedel weiß, dass die „Nachbarn“ in Wirklichkeit die unter der Avalonsbucht lebenden Abscheulichen sind und dass Argmoor mit ihnen ein Abkommen hat, von dem der Wohlstand des Dorfes abhängt. Er wird diese Information nicht offenlegen (schließlich ist es das andere große Geheimnis des Ortes), ist insgeheim aber sehr besorgt, da das Dorf jeden Kontakt zu den Nachbarn verloren hat.

Der Tiefgründige Orden der Unbezähmbaren See: „Das ist unsere hiesige Gozrehkirche. Ich bin selbst nicht ganz so gläubig, aber die einfachen Fischer brauchen jemanden, an den sie sich wenden können, schätze ich. Die Priester sind etwas überheblich, aber der Wesir – das ist so ein toller ausländischer Titel, den der Hohepriester trägt – ist ein guter Mann und sehr respektiert im Ort.“ Hier lügt Griedel. Ihm ist völlig klar, dass der Tempel in Wahrheit Dagon geweiht ist, wobei er selbst, wie er sagt, nicht

wirklich religiös ist. Allerdings ist er auch nur eine Marionette des Wesirs Albor Voltiaro, der in Wirklichkeit den Ort leitet. Obwohl die Priester behaupten, dass alles in Ordnung sei, beginnt Griedel zu vermuten, dass der Orden etwas über die jüngsten Schwierigkeiten im Dorf wissen könnte.

Steinkreis: „In den Feuchthölzern und im Schleierwald gibt es eine Menge Steinkreise und stehende Steine aus der Zeit, in der angeblich hier die Barbaren lebten – das war ein ziemlich abergläubisches Volk, dass meinte, böse, unglückbringende Geister kämen aus ihnen hervor.“ Griedel weiß, dass das Undiomedehaus auf einem dieser Steinkreise errichtet wurde, weiß aber nicht, welche dunklen Geheimnisse es verbirgt (siehe Teil **Vier**).

Die Schwalbenfelsen und Kartus Skrint:

„Auf den Schwalbenfelsen blicken Verurteilten in Argmoor ihrem Urteil entgegen. In der Regel sterben sie innerhalb weniger Tage an Erschöpfung oder sie ertrinken – manche schlagen sich auch selbst die Schädel am Gestein ein. Und manche verschwinden einfach – ich schätze, die Meeresgötter kommen vorbei und lassen sie frei.“

Und Kartus Skrint?! Dieser Übeltäter ist ein nichtsnutziger Herumtreiber, Säufer und Mörder. Er hat einen von Jasper Stanes Matrosen beim Kartenspiel in einem Raum voller Zeugen im Kraken getötet. Über ihn wurde Gericht gehalten und das Gericht von Argmoor hat ihn für schuldig befunden und zu den Felsen geschickt.“ Die nicht ausgesprochene Wahrheit hier besteht darin, dass die meisten verurteilten Verbrecher, die zum Sterben auf die Schwalbenfelsen geschickt werden, von den Abscheulichen geholt werden.

Der Wächter in der Bucht: „Das ist ein alter Aberglauben, den es schon ewig gibt. Wahrscheinlich gibt es so etwas in jedem Hafen – irgendein Seemonster, dass draußen in der Tiefe lebt und sich nur einzelnen Leuten in der Nacht oder Betrunkenen zeigt, aber nie, wenn wirklich Zeugen zugegen sind. Ich schätze, bei den schlechten Fangquoten in letzter Zeit schieben die Leute die Schuld auf den Wächter.“ Griedel weiß nichts über „Seemonster“ in der Bucht (abgesehen von den Abscheulichen, natürlich) und hält die Sichtungen tatsächlich für Altweibergeschichten.

Schlechter Fischfang und örtliche Probleme: „Wir hatten in letzter Zeit einiges Pech. Seit ein paar Wochen ist der Fang nicht gerade reichhaltig und die Leute werden langsam unruhig. Ich würde noch nicht von einer Krise sprechen, aber ich schätze, sie werden irgendwann nach einem Sündenbock suchen. Der Wesir des Ordens meint, dass man sich keine Sorgen machen müsse – der See hat uns immer gut versorgt und wird es auch immer tun, solange wir ihn respektieren und den alten Wegen folgen. Die Dinge ändern sich auch wieder, das tun sie immer.“ Griedel ist viel besorgter als er durchblicken lässt und verbirgt offenkundig etwas. Falls die SC etwas Druck ausüben, enthüllt er die Informationen im Abschnitt *Die Vermissten*. Doch auch andernfalls wird er schließlich damit herausrücken und sie um Hilfe bitte.

Die Vermissten: „Es ist wahr, in letzter Zeit sind ein paar Leute verschwunden – bisher über ein Dutzend. Der Konstabler und seine Gehilfen haben von ihnen weder Haut noch Haar gefunden

und auch keinen Hinweis, was ihnen passiert sein könnte. Es ist, als hätten sie sich in Luft aufgelöst. Die Leute sagen, das würde zu dem Unglück gehören, dass über Argmoor hereingebrochen ist, aber ich habe so meinen eigenen Verdacht.“ Griedel wirkt sehr nervös, als würde er abwägen, ob er diese Information weitergeben soll oder nicht. Schließlich holt er tief Luft und bittet die SC um Hilfe. „Gut, ich will Euch die Wahrheit sagen: Irgendetwas geht vor sich im Dorf und ich kann nicht länger hier sitzen und Argmoor beim langsamen dahinsiechen zusehen. Wahrscheinlich habt Ihr bereits vom Tiefgründigen Orden der Unbezähmbaren See gehört – dies ist unser Tempel vor Ort und die meisten Dorfbewohner besuchen treu den Gottesdienst.“

Es ist kein Geheimnis, dass der Orden im Dorf das Sagen hat. Ja, sicher, ich bin der ernannte Bürgermeister, doch der Wesir zieht die Fäden.

Und ich glaube, dass er – oder jemand anders innerhalb des Ordens – hinter dem Verschwinden all dieser Seelen steckt. Ich habe keine Beweise, nur Vermutungen, doch ich kann euch sagen, dass mit dem Tempel etwas nicht stimmt. Wie ich schon sagte, nahezu jeder im Ort gehört der Gemeinde Vater Voltiaros an, auch der Konstabler, so dass ich niemandem sonst vertrauen kann.

Ich benötige Eure Hilfe. Normalerweise wärt Ihr als Fremde im Ort in höchstem Maße verdächtig, doch ich habe Euch seit Eurer Ankunft beobachtet – seht mich nicht so an! Man kann hier bei Fremden nie vorsichtig genug sein! Jedenfalls bin ich mir ziemlich sicher, dass Ihr nichts mit der Sache zu tun habt, und dies ist in diesen unsicheren Zeiten meine einzige Sicherheit. Ihr wirkt, als wüsstet Ihr, wie herum man ein Schwert halten muss, und ich benötige jemanden von

Außerhalb, der sich für mich um die Angelegenheit kümmert. Und daher bin ich entgegen meiner sonstigen Überzeugungen bereit, Euch zu Ordnungshütern von Argmoor zu ernennen, damit ihr die Vermisstenfälle aufklären und den oder die Verantwortlichen der Gerechtigkeit zuführen könnt.

Im Namen der guten Leute von Argmoor flehe ich euch an, die Halle des Ordens aufzusuchen und Euch umzusehen. Ich bin sicher, dass die Priester etwas verbergen und dass ihr es finden werdet. Sollten sie dahinterstecken, nehmt Ihr eine Plage von unserem Dorf und würdet den Dank seiner bescheidenen Bewohner ernten. Ich versichere Euch, dass ihr gut aus der Schatzkammer des Dorfes belohnt werdet – Fisch ist nicht das einzige, was wir aus dem See holen. Es gibt genug Schiffswracks und anderes, so dass wir im Laufe der Jahre etwas Gold ansammeln konnten – sicherlich genug, um Euch für Eure Dienste zu entlohnen. Und ich weiß, dass ihr nach jemandem sucht, einem Reiter aus dem Norden. Nun, möglicherweise weiß ich mehr über ihn, als ich vorhin zugegeben habe. Wenn ihr mir helft, sage ich euch alles.“

Es ist kein Wurf auf Motiv erkennen erforderlich, um zu sehen, dass Bürgermeister Griedel sowohl ehrlich wie auch verzweifelt ist. Ein erfolgreicher Wurf enthüllt aber, dass er immer noch etwas verbirgt, aber nicht lügt. Wie Griedel bereits sagte, weiß er, dass etwas im Dorf vor sich geht – die Vermissten, der schlechte Fischfang, das Schweigen der Nachbarn und vor allem das verdächtige Schweigen des Ordens zu all dem. Griedel weiß nicht mit Sicherheit, ob der Orden hinter den ganzen Problemen



BÜRGERMEISTER BALDIK GRIEDEL



steckt, erkennt aber die perfekte Gelegenheit, um seinen eigenen Status und seine Position in Argmoor aufzuwerten. Sollten die SC die Priester des Ordens töten oder vertreiben, kann Griedel das Machtvakuum ausfüllen – und vielleicht sogar selbst der neue Wesir des Ordens werden oder sich zum neuen Herren des Dorfes aufschwingen, wie es die Undiomedes getan hatten. Genau genommen ist ihm dies auch wichtiger als die verschwundenen Dorfbewohner.

Falls die SC Griedel bedrohen, zwingen oder bezaubern, um an die Informationen über den Dunklen Reiter zu gelangen, wird seine Nervosität zu Verzweiflung und er sackt Luft holend zusammen. Nur unter Zwang wird er enthüllen, was er über den Dunklen Reiter weiß (nicht aber was er über die Abscheulichen und den Orden weiß), bittet aber immer noch die SC, ihm zu helfen, dem Verschwinden der Bewohner ein Ende zu setzen.

Wenn die SC zustimmen, ihm zu helfen, bietet Bürgermeister Griedel ihnen im Erfolgsfall 4.000 GM aus dem Dorfschatz, sofern sie herausfinden, was mit den Dorfbewohnern geschieht. Sollten die SC handeln, geht er hoch bis auf 5.000 GM hoch, aber nicht mehr. Er weist sie noch einmal an, die ganze Angelegenheit vertraulich zu behandeln, um Verdächtigungen und möglicherweise eine Panik zu vermeiden.

Ansonsten hat der Bürgermeister nichts mehr hinzuzufügen.

Konstabler Anders eskortiert die SC aus dem Rathaus und warnt sie noch einmal, sich von Ärger fernzuhalten und die Einwohner nicht zu belästigen. Die SC können den Ort noch ein wenig erkunden oder gleich zur Halle des Tiefgründigen Ordens aufbrechen.

EREIGNIS 3: SCHRECKEN AUS DER TIEFE (HQ 10)

Während die SC sich im Ort in der Nähe des Strandes aufhalten – vielleicht am Hafen oder beim Bootsbauer – werden sie irgendwann von einer Kreatur aus der Tiefe angegriffen.

Kreaturen: Die ruhigen Gewässer der Avalonsbucht wurden unlängst durch die Mi-Go-Invasion der Tunnel der Abscheulichen und die wiederholte Manifestation Schub-Nigguraths aufgewühlt. Diese Störungen haben einen riesigen Frischwasseroktopus aus den Tiefen an die SeEOberfläche gebracht. Die Köder und der Abfall, der von den Fischerbooten des Dorfes über Bord geworfen wurde, haben ihn auf der Suche nach größerer Beute näher ans Ufer gelockt. Er lauert direkt unter der Wasseroberfläche verborgen, bis potenzielle Opfer sich auf dem Kai oder in der Nähe des Wassers in Reichweite seiner Tentakel befinden, dann schießt er aus dem Wasser und greift an.

RIESENSEEOKTOPUS

HG 10

EP 9.600

Verbesserter Riesenoctopus (PF MHB, S. 203)

N Riesiges Tier (aquatisch)

INI +6; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 20

(+2 GE; -2 Größe, +12 natürlich)

TP 142 (15W8+75)

REF +13, WIL +8, ZÄH +14

Verteidigungsfähigkeiten Tintenwolke (Sphäre mit 9 m Radius)

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 9 m, Wasserstoß 60 m

Nahkampf Biss +18 (2W6+9/19-20 plus Gift), 8 Tentakel +16 (1W6+4 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m (9 m mit Tentakel)

TAKTIK

Im Kampf Der Oktopus bleibt im Wasser, greift mit seinen Tentakeln nahe Opfer an und versucht sie zu ergreifen, um sie ins Wasser zu ziehen, damit er zuschnappen und sie vergiften kann, ehe er sie frisst.

Moral Der Oktopus flieht zurück in die Tiefen des Sees, sobald er auf 50 TP oder weniger reduziert wird.

SPIELWERTE

ST 28, GE 15, KO 21, IN 2, WE 12, CH 3

GAB +11; KMB +22 (Ringkampf +26); KMV 34 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Fertigkeitenfokus (Heimlichkeit), Heftiger Angriff, Mehrfachangriff[®], Verstoßenheit

Fertigkeiten Entfesselungskunst +19, Heimlichkeit +15, Schwimmen +17, Wahrnehmung +9; **Volksmodifikatoren** Entfesselungskunst +10, Heimlichkeit +8

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 22;

Frequenz 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W3 ST; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

TEIL DREI: DER TIEFGRÜNDIGE ORDEN DER UNBEZÄHMBAREN SEE

Irgendwann werden die SC wahrscheinlich zur Halle des Tiefgründigen Ordens der Unbezähmbaren See aufbrechen. Dies wird entweder auf Drängen Bürgermeister Griedels oder in Folge ihrer eigenen Nachforschungen geschehen. Die Ordenshalle dominiert die Südseite von Argmoors Dorfplatz. Sie wurde aus dunklen, verwitterten Feldsteinen in einem archaischen Baustil errichtet, der sonst nicht im Ort vorkommt. Die Halle des Tiefgründigen Ordens ist Argmoors einzige Kirche und anscheinend Gozreh geweiht, verbirgt in Wirklichkeit aber einen viel dunkleren Kult: Das Gebäude ist ein geheimer Tempel Dagon, des Dämonenfürsten der Meere und Schutzherren der Abscheulichen der Avalonsbucht. Die meisten Dorfbewohner sind Anhänger Dagon, auch wenn vielen gar nicht klar ist, dass dieser ein Dämon ist. Außerdem sind alle sehr verschwiegen hinsichtlich ihrer Glaubensansichten und diskutieren daher nicht mit Fremden. Ebenso behält der Tempel seine Magie nur für wahre Gläubige vor – sollten die SC zur Halle auf der Suche nach Heilung oder anderer Unterstützung kommen, bedauern es die Vikare zwar sehr, werden aber unter keinen Umständen Dagon „Gaben“ mit Fremden teilen.

Der Tempel ist mit einem Hohepriester – in Argmoor als der „Wesir“ bekannt –, drei Vikaren und mehreren rangniederen Kultanhängern besetzt, die langsam in die Geheimnisse des Tiefgründigen Ordens initiiert werden. Das Abenteuer geht davon aus, dass ein Vikar und mehrere Kultanhänger anwesend sind, wenn die SC den Tempel untersuchen. Die anderen beiden haben den Wesir zum Undiomedehaus begleitet (siehe Teil Vier).

Während die SC den Tempel erforschen und mit seinen Bewohnern kämpfen, besteht eine Grundwahrscheinlichkeit von 25% pro Kampf, dass die Aufmerksamkeit des göttlichen Beschützers des Tempels, des Spross der See (siehe Bereich E8), geweckt wird. In diesem Fall nutzt der Spross der See *Dimensionstür*,

um binnen 1W4 Runden an den Kampfschauplatz zu teleportieren. Der Spross der See wird auch dann aufmerksam, wenn die Geheimtüren geöffnet werden, die nach **E8**, **E9** oder **E10** führen, da dieser jeden Tag **Alarm** auf sie wirkt.

e1. portikus

Der offene Säulengang des Portikus blickt auf die dunklen Wasser des Encarthansees. In der Mitte des Eingangsbereiches steht die Steinstatue einer Meerjungfrau mit langem grünen Haar mit Blick auf den See, die einen Dreizack und eine Muschel hält. Ein offener Torbogen an der Ostseite führt ins Gebäudeinnere.

Mit einem Wurf auf Wissen (Religion) gegen SG 15 kann man in der Statue eine obskure Darstellung Gozrehs erkennen, wie sie von einigen Gemeinden an der Küste des Encarthansees verwendet wird.

e2. vestibül

Zwei Bleiglasfenster im Norden und Süden zeigen Abbildungen derselben Meerjungfrau, die draußen als Statue dargestellt wird. Zwei Türen und ein offener Durchgang führen nach Osten.

Die Gläubigen ziehen sich die Schuhe aus und versammeln sich in dieser offenen Halle, ehe sie zum Gottesdienst in die Andachtschalle hineingerufen werden. Elf Paar Schuhe stehen gegenwärtig an der Nord- und Südwand.

e3. andachtshalle (hg 9)

Verzogene Holzbänke stehen in dieser zentralen Versammlungshalle. Der Raum ist in einer Meeresthematik geschmückt. Eine hölzerne Statue, der auch an anderen Stellen dargestellten Meerjungfrau, steht vorne in der Halle. Statt der Muschel hält sie eine merkwürdige tintenfischartige Kreatur in der Hand.

Bei der Meerjungfrau scheint es sich wieder um eine ungewöhnliche Darstellung Gozrehs zu handeln. Allerdings kann man mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 bemerken, dass ihr Haar fast wie zuckende Tentakel aussieht und ihr Gesicht irgendwie fischig wirkt. Mit einem Wurf auf Wissen (Religion) gegen SG 35 kann man die Statue als Altar des Dämonenfürsten Dagon erkennen. Die ganze Westwand der Halle ist eine Geheimtür (Wahrnehmung SG 25 zum Entdecken), die zusammengeklappt und zur Seite geschoben werden kann, um die Andachtshalle zur Geheimen Kapelle hin zu öffnen (Bereich **E8**)

Kreaturen: Vier, anscheinend vor der Statue meditierende Männer stehen in der Halle. Wenn die SC zum ersten Mal eintreffen, versuchen sie, diese höflich aber bestimmt aus dem Gebäude zu führen. Sollten die SC sich weigern, versuchen die

Kultanhänger, sie einzuschüchtern. Falls die SC sich immer noch weigern, greifen die Kultanhänger sie an, um das dunkle Geheimnis des Dorfes zu wahren. Sollten die SC die Unheiligen Symbole der Kultanhänger entdecken, können sie diese mit einem Wurf auf Wissen (Religion) gegen SG 20 als Symbole des Dämonenfürsten Dagon identifizieren.

KULTANHÄNGER DER UNBEZÄHMBAREN SEE (4) HG 5

EP je 1.600

Menschlicher Kleriker Dagon 3/Schurke (Schläger) 3

(PF EXP, S. 141)

CB Mittlgrößer Humanoider (Mensch)

INI +7; Sinne Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 15

(+3 GE, +1 natürlich, +4 Rüstung)

TP je 51 (6W8+21)

REF +7, WIL +6, ZÄH +8

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Sichel +1, +9 (1W6+3)

Fernkampf Leichte Armbrust

[Meisterarbeit] +9

(1W8+1/19-20)

Besondere Angriffe

Furchteinflößend*,

Hinterhältiger Angriff

+2W6, Negative Energie

fokussieren

2/Tag (SG 10, 2W6),

Zusammenschlagen*

Zauberähnliche Domänenkräfte

(ZS 3; Konzentration +5)

5/Tag – Eiszapfen (1W6+1 Kälteschaden)

5/Tag – Hauch des Bösen (1 Runde)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 3; Konzentration +5)

2. Nebelwolke^P, Stille (SG 14), Waffe des Glaubens

1. Befehl (SG 13), Göttliche Gunst, Magische Waffe,

Verhüllender Nebel^P

0. (beliebig oft) – Ausbluten (SG 12), Göttliche Führung,

Tugend, Wasser erschaffen

D Domänenzauber; Domänen Böses, Wasser

TAKTIK

Vor dem Kampf Ein Kultanhänger wirkt vor einem Kampf

Magische Waffe und Göttliche Gunst.

Im Kampf Die Kultanhänger nehmen Gegner paarweise in die

Zange, um Hinterhältige Angriffe ausführen zu können

und nutzen abwechselnd ihre Zauberähnliche Fähigkeit

Eiszapfen oder wirken Zauber wie *Befehl*, *Waffe des Glaubens*

oder *Stille* (letzteren auf Zauberkundige).

Moral: Die Kultanhänger kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 13, GE 16, KO 14, IN 10, WE 14, CH 8

GAB +4; KMB +5; KMV 18

Talente Abhärtung, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff,

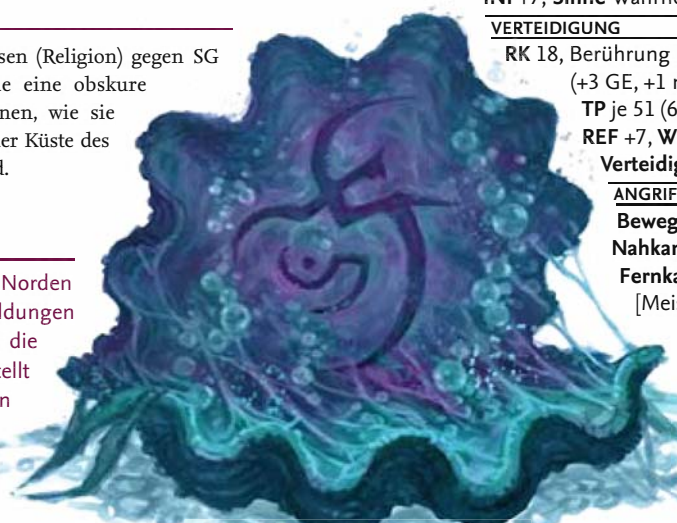
Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Einschüchtern +8, Heimlichkeit +11, Motiv

erkennen +8, Schwimmen +9, Sprachenkunde +4,

Wahrnehmung +8, Wissen (Lokales) +6, Wissen (Religion) +8,

Zauberkunde +6



SYMBOL DES DAGON



Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Schurkenrick (Schurkenfinesse)

Kampfausrüstung Trank: Mittelschwere Wunden heilen; **Sonstige**

Ausrüstung Kettenhemd [Meisterarbeit], Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, Sichel [Meisterarbeit], Amulett der natürlichen Rüstung +1, Klerikerkleidung, goldenes Unheiliges Symbol Dagens (Wert 50 GM), 9 GM

* siehe Pathfinder Expertenregeln.

e4. südliche kapelle

Diese kleine Kapelle enthält am entgegengesetzten Ende einen einfachen Altar aus grünem Stein. Ein Mosaik an der Wand über dem Altar zeigt eine Kreatur, die eine Mischung aus Fisch, Frosch und Mensch zu sein scheint. In der Luft liegt der starke Gestank verfaulenden Fisches.

Diese Kapelle ist den Abscheulichen der Avalonsbucht gewidmet. Gläubige Dorfbewohner können hier Opfergaben für die Nachbarn hinterlassen. Ein Wurf auf Wissen (Natur) gegen SG 12 identifiziert das Monster im Mosaik als einen Abscheulichen. Mit einem Wurf auf Wissen (Religion) gegen SG 20 wird den SC klar, dass solche Kreaturen in einem Gozrehtempel normalerweise nicht verehrt werden.

e5. schlafraum der vikare (hg 9)

An der Südseite dieser einfachen Kammer stehen drei Betten, zwei kleine Schreibtische, eine Kiste, ein Tisch und ein Bücherregal.

Die drei Vikare des Tiefgründigen Ordens wohnen in dieser Kammer. Hier schlafen, essen und bereiten sie sich auf den Gottesdienst vor. Die Kiste enthält normalerweise ihre Amtstracht und andere religiöse Paraphernalia, allerdings tragen alle drei Vikare gegenwärtig ihre Roben. Das Bücherregal enthält Werke zur Fischerei, den Gezeiten, dem Leben in Seen und Meeren und eine einzelne, verstaubte Ausgabe von Gozrehs heiligem Buch *Hymnen an den Wind und die Wellen*, die offenbar kaum benutzt wird. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 kann man die Geheimtür in der Westwand entdecken, die zum Südlichen Pflegeraum (Bereich E10) führt. Das Öffnen dieser Geheimtür alarmiert den Spross der See (siehe Bereich E8), der täglich Alarm auf die Tür wirkt.

Kreaturen: Kaleb Voltiario, einer der drei Vikare des Ordens und Spross des Wesirs Albor Voltiario, hält sich gegenwärtig in diesem Raum auf und unterweist einen Kultanhänger in die näheren Einzelheiten der Verehrung Dagens. Kaleb trägt seine Robe, die

aus einem tiefgrünen, mit goldenen arkanen Symbolen, Wellenlinien und Meereskreaturen bestickten Messgewand über einer verzierten seegrünen Robe besteht. Er trägt dazu eine kunstvolle silberne Tiara. Auf den ersten Blick scheint die Kleidung mit der Verehrung Gozrehs in Verbindung zu stehen, doch ein Wurf auf Wissen (Religion) gegen SG 20 offenbart, dass bei der Darstellung des Meereslebens etwas überhaupt nicht stimmt, da es keine Kreaturen Gozrehs sind die abgebildet sind.

Als Kalebs Vater und die anderen Vikare auf der Suche nach Nachbarn zum Undiomedehaus zogen, wurde Kaleb angewiesen, zurückzubleiben und den Tempel zu bewachen. Er und der Kultanhänger greifen jeden an, der den Raum betritt.



VIKAR DER UNBEZÄHMBAREN SEE

KALEB VOLTARIO

HG 8

EP 4.800

Vikar der Unbezähmbaren See

Menschlicher Kleriker Dagon 9

CB Mittlgrößer Humanoider (Mensch)

INI -1; Sinne Wahrnehmung +3

Aura Aura der Zerstörung (+4, 9 Runden/Tag)

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 20

(+1 Ablenkung, -1 GE, +4 natürlich, +6 Rüstung)

TP 89 (9W8+45)

REF +2, WIL +11, ZÄH +11

Resistenzen Kälte 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Morgenstern +1, +13/+8 (1W8+7)

Fernkampf Schleuder +8 (1W4+6)

Besondere Angriffe Negative Energie übertragen 4/Tag (SG 15, 5W6), Welle* (+12, 6/Tag), Zerstörerischer Schlag (+4, 6/Tag)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 9; Konzentration +12)

5. Eissturm^D, Mächtiger Befehl (SG 18)

4. Bewegungsfreiheit, Unheilige Plage (SG 17), Wasser kontrollieren^D

3. Gebet, Magie bannen, Verfluchen (SG 16), Wasser atmen, Wasser wandeln^D

2. Bärenstärke, Geräuschexplosion (SG 15), Nebelwolke, Person festhalten (SG 15), Waffe des Glaubens, Wellenritt*^D

1. Befehl (SG 14), Göttliche Gunst, Leichte Wunden heilen, Schutz vor Gutem, Verhüllender Nebel, Zielsicherer Schlag^D

0. (beliebig oft) – Göttliche Führung, Licht, Resistenz, Wasser erschaffen

D Domänenzauber; Domänen Wasser (Unterdomäne der Meere*), Zerstörung

TAKTIK

Vor dem Kampf Sobald Kaleb im Tempel Kampflärm hört, trinkt er seinen Trank: Rindenhaut und wirkt Bärenstärke und Göttliche Gunst auf sich.

In Kampf Kaleb versucht auf Distanz zu bleiben, während der Kultanhänger bei ihm die Feinde angreift. Er zögert nicht, negative Energie zu fokussieren, selbst wenn der Kultanhänger sich im Wirkungsbereich aufhalten sollte. Er nutzt seine Domänenkraft Welle, um seine Gegner auf Abstand zu halten. Falls er in den Nahkampf gezwungen wird, verteidigt er sich mit seinem Dreizack.

Moral Als loyaler Gefolgsmann seines Vaters und des Dagonkultes kämpft Kaleb bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 17, GE 8, KO 16, IN 10, WE 17, CH 12

GAB +6; KMB +9; KMV 19

Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, In Kampf zaubern, Konzentrierter Schlag

Fertigkeiten Diplomatie +7, Heilkunde +7, Motiv erkennen +8, Schwimmen +14, Sprachenkunde +4, Wissen (Geschichte) +4, Wissen (Religion) +10, Zauberkunde +6

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache

Kampfausrüstung Trank: Rindenhaut +4 (2); Sonstige Ausrüstung

Schuppenpanzer +1, Morgenstern +1, Schleuder mit 10 Steinen,

Schutzring +1, Schwimmring, goldbesticktes Messgewand

(Wert 50 GM), silberne Zeremonientiara (Wert 150 GM),

goldenes Unheiliges Symbol Dagon (Wert 50 GM)

* siehe Pathfinder Expertenregeln.

KULTANHÄNGER DER UNBEZÄHMBAREN SEE HG 5

EP 1.600

TP 51 (siehe Seite 20)

€6. nördliche kapelle (hg 9)

Eine einfache Schiffsglocke auf einem Schiffsruder steht auf einem kleinen Altar aus grünem Stein am entgegengesetzten Ende dieser Kapelle. Ein Mosaik an der Wand über dem Tempel zeigt einen Schiffskapitän an Deck eines Schiffs inmitten eines wütenden Sturms.

Diese Kapelle ist Cassius Undiomedes gewidmet, dem Gründer Argmoors und Kopf hinter dem Pflegschaftspakt zwischen dem Dorf und seinen Nachbarn. Die Gestalt auf dem Mosaik ist definitiv mit dem Mann identisch, den die Statue auf dem Dorfplatz (Bereich D1) darstellt. Die Schiffsglocke trägt als Gravur den Namen des Schiffes, von dem sie stammt – Cassius Undiomedes erstem Schiff, der *Eroberer*.

Kreaturen: Vier Kultanhänger halten sich gegenwärtig hier auf und erweisen dem Ortsgründer die Ehre. Sie greifen jeden Fremden an, der die Kapelle betritt.

KULTANHÄNGER DER UNBEZÄHMBAREN SEE (4) HG 5

EP je 1.600

TP je 51 (siehe Seite 20)

€7. unterkunft des wesirs

Diese reichhaltig möblierte Kammer dient offenkundig einer hochgestellten Person als Unterkunft. Ein großer Schreibtisch mit einem plüschbezogenen Stuhl steht an der Südwand, während gegenüber ein opulentes Bett zwischen zwei Fenstern steht. Die anderen Möbelstücke im Raum, darunter eine große Seekiste in einer Ecke, sind von sichtbar guter Qualität. Im Raum hängt ein unangenehmer fischiger Geruch, der sich in der Nähe des Bettes konzentriert.

Dies ist das Privatgemach Albor Voltiaros, des Wesirs des Tiefgründigen Ordens und Hohepriesters Dagon in Argmoor. Eine große Ledertruhe wurde unter dem Bett hervorgezogen und aufgerichtet. Daneben steht eine offene Kassette, die anscheinend aus der Kiste entnommen worden ist. Mehrere leere und zerbrochene Glasflaschen liegen neben der Kassette, einige davon enthalten noch Flüssigkeitsreste, während sich auch Spritzer auf dem Boden finden lassen. Ein Wurf auf Wissen (Arkane) gegen SG 21 oder auf Zauberkunde gegen SG 16 mit *Magie identifizieren* offenbart, dass dies Rückstände mehrerer *Tränke: Leichte Wunden heilen* sind.

Vater Voltiaro ist gegenwärtig nicht anwesend – eine aus den Leichen in E9 geschlüpfte Schneckenbrut hat ihn angegriffen und infiziert. Anschließend kehrte er in sein Quartier zurück, um den Befall mit den Tränken zu heilen. Als der gewünschte Effekt ausblieb, machte er sich auf den Weg nach Undiomedehaus, um die Hilfe der Nachbarn zu ersuchen (siehe Teil Vier).

Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 kann man die Geheimtür in der Westwand entdecken, die nach Bereich E9 führt.

Schätze: Die Holzkiste in der Ecke ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30 zum Öffnen). Sie enthält zwei blaue Glasflaschen mit *Schwimmelixieren*, zwei *Tränke: Wasser atmen* in Messingflaschen

und eine *Feder: Fischboot* (wie *Feder: Schwanenboot*, das Boot hat aber die Form eines Riesenfisches). Ferner enthält die Kiste drei sehr merkwürdige, unheimliche Statuetten: eine bizarre, tentakelbewehrte Bestie, eine vage humanoide Gestalt mit den Merkmalen eines Fisches und eines Lurchs und eine hockende humanoide Gestalt mit einem Tintenfischkopf und Drachenschwingen. Die Statuetten bestehen aus einem merkwürdigen rötlichen Gold, das gemeinhin als „Fischgold“ bezeichnet wird. Es stammt vom Grund des Encarhansees und wird von den Abscheulichen zu Kunst- und Schmuckgegenständen verarbeitet. Abgesehen von der Färbung gibt es keinen Unterschied zu normalem Gold – auch nicht im Wert. Jede Statue ist 500 GM wert.

€8. geheime kapelle

Die hinter der Geheimwand verborgene Kapelle ist vom Boden bis zur Decke mit beunruhigenden Schnitzereien von Teufelsfischen, Kraken, Oktopi, Tintenfischen und andere bizarren Meerestieren geschmückt. Dazu kommen schockierende Darstellungen der Paarung einer Menschenfrau mit einem seltsamen Fischmenschen aus dem Meer. Am entgegengesetzten Ende des Raumes befindet sich ein halbrundes Wasserbecken vor einem großen blutbefleckten Altar. An der Wand über dem Altar hängt die Schnitzerei eines riesigen, von böseartig wirkenden Runen umgebenen, starren Oktopusauges, welches den ganzen Raum zu überblicken scheint.

Diese Kammer ist das innere Heiligtum des Tiefgründigen Ordens. Sie ist eine geheime Kapelle, die offen Dagon geweiht ist, dem Dämonenfürsten des Meeres, der Seemonster und der Entstellungen. Ein Wurf auf Wissen (Religion) gegen SG 20 identifiziert ein Symbol an der Rückwand als das Dagon. Hier üben der Wesir und seine Vikare blasphemische Riten des Schattens im Meer aus, deren Höhepunkt ein Blutopfer auf dem Altar der Kapelle ist – meist handelt es sich dabei um einen verurteilten Verbrecher, einen zu neugierigen Fremden oder einen verärgerten Dorfbewohner, der vielleicht zu viel gesagt hat.

Die gesamte Westwand ist eine Geheimtür (Wahrnehmung SG 25 zum Entdecken), die zur Seite bewegt werden kann, um die Geheime Kapelle zum Andachtsraum (Bereich E3) hin zu öffnen. In offenen Zeremonien Dagon wird die Wand zusammengeklappt, so dass die versammelte Gemeinde die Geheime Kapelle sehen kann. Das Becken stellt eine Verbindung zu den Becken in den Pflegschaftsräumen (Bereiche E9 und E10) dar sowie zu den Tunneln, die zum Hafen (Bereich D3) und Undiomedehaus (Bereich F27) führen.

Kreaturen: Dagon hat dem Tiefgründigen Orden einen göttlichen Beschützer für den Tempel geschickt, einen infernaln göttlichen Hüter, der nur der Spross der See genannt wird. Der Chuul ähnelt seiner Art, allerdings brennen seine Augen in unheiligem Feuer und sein Chitinpanzer ist mit dämonischen Symbolen und unheiligen Darstellungen anormalen Meereslebens geschmückt. Der Spross der See soll den Tempel beschützen und verfügt daher über einige Fähigkeiten, die er zu seiner Verteidigung einsetzen kann. Er ist aber zugleich an das Gebäude gebunden und kann die Ordenshalle nicht verlassen. Sollte der Spross der See über die Anwesenheit der SC in der Halle in Kenntnis gesetzt werden, nutzt er *Hellhören/Hellsehen*, um das Gebiet auszukundschaften, ehe er sich zu ihrem Aufenthaltsort mit *Dimensionstür* teleportiert. Wenn er die SC erreicht oder diese das innere Heiligtum mit

ihrer Gegenwart entweihen, greift er sofort an. Der Spross der See verfolgt Gegner innerhalb des Tempels, aber nicht über dessen Schwelle hinaus.

SPROSS DER SEE

HG 9

EP 6.400

Infernalischer Göttlicher Hüter Chuul (PF MHB, S. 36, 294)

CB Große Aberration (Aquatisch, Böse, Chaotisch)

INI +11; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 19

(+3 GE, -1 Größe, +10 natürlich)

TP 85 (10W8+40); Schnelle Heilung 5

REF +6, WIL +11, ZÄH +7

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit;

Resistenzen Feuer 10, Kälte 10, SR 5/Gutes; ZR 14

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf 2 Klauen +14 (2W6+7 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besonderen Angriff Gutes niederstrecken 1/Tag (+10 Schaden),
Lähmende Tentakel (SG 18), Würgen (2W6+7)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +9)

Beliebig oft – Dimensionstür (nur innerhalb der Halle des
Tiefgründigen Ordens)

3/Tag – Alarm, Klopfen

1/Tag – Arkanes Schloss, Fortschicken (SG 13), Hellhören/
Hellsehen, Pforte zuhalten, Vorahnung

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Spross der See wirkt täglich Alarm auf die
Geheimtüren nach Bereich E8, E9 und E10.

Im Kampf Um Gegner an der Flucht zu hindern, versiegelt
Der Spross der See Türen mit Arkanes Schloss oder Pforte
zuhalten, und greift sie anschließend mit seinen Klauen an,
ehe er sie seinen lähmenden Tentakeln zuführt. Sofern es
ihm möglich ist, konzentriert er seine Angriffe auf Paladine
oder Kleriker guter Götter.

Moral Um den Tempel zu beschützen, kämpft der Spross der
See bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 25, GE 16, KO 18, IN 10, WE 18, CH 9

GAB +7; KMB +15 (Ringkampf +19); KMV 28 (32 gegen
Zu-Fall-bringen)

Talente Blind kämpfen, Kampfrelexe, Verbesserte Initiative,
Wachsamkeit, Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten Einschüchtern +12, Heimlichkeit +12, Motiv
erkennen +16, Schwimmen +23, Wahrnehmung +19,
Wissen (Religion) +8

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Amphibie, Attributsheilung,
Gesegnetes Leben, Glaubensgebunden, Heilige Stätte

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Attributsheilung (AF) Ein Göttlicher Hüter heilt in jeder Runde
1 Punkt Attributsschaden bei jedem in Mitleidenschaft
gezogenem Attribut.

Gesegnetes Leben (AF) Ein Göttlicher Hüter altert nicht.
Er muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Glaubensgebunden (AF) Ein Kleriker, Paladin (oder ein anderer
Angehöriger einer Klasse, die Energie fokussieren kann),
welcher der Gottheit angehört, die dem Göttlichen Hüter
seine Macht verleiht, kann eine Anwendung von Energie

fokussieren aufwenden, um dem Göttlichen Hüter Befehle
zu erteilen, als besäße und nutze er das Talent Untote
befehligen. Der Göttliche Hüter wird hinsichtlich dieser
Fähigkeit behandelt, als wäre er eine untote Kreatur mit der
Hälfte seiner Gesamttrefferwürfel.

Gesegnete Stätte (AF) Jeder Göttliche Hüter beschützt einen
Ort, welcher der Gottheit heilig ist, die ihm seine Macht
verliehen hat. Der Göttliche Hüter soll diesen Ort vor
Schaden bewahren und Ungläubige fernhalten. Sollte der
Göttliche Hüter jemals den Bereich dieser Heiligen Stätte
verlassen, verliert er sofort die Schablone Göttlicher Hüter.

eg. nördlicher pflegschaftsraum

Ein Becken voll dunklen Wassers füllt den Nordteil dieses Raumes
aus. Eine einfache Bank steht an der gegenüberliegenden Wand.
Auf dem Steinboden sind sorgsam mehrere kopflose Leichen
aufgereiht.

Diese Kammer ist einer von zwei Warteräumen für menschliche
Familien, die ihre weiblichen Neugeborenen bei den Nachbarn in
Pflegschaft geben. Gegenwärtig nutzt der Orden ihn als Lager-
stätte für die Leichen der Dorfbewohner, die mit Schneckenbrut
infiziert wurden, welche sich zu Raupen weiterentwickelt hat.
Insgesamt sind es sieben Leichen. Allen fehlen die Köpfe; die
Hälse enden in blutigen, zerfleischten Stümpfen. Mehrere Leichen
sind verschrumpelt und eingetrocknet, als wären ihnen auch die
Lebensenergie entzogen worden. Aufgrund der fehlenden Köpfe ist
Mit Toten sprechen unmöglich. Ein Wurf auf Heilkunde gegen SG 25
beim Untersuchen der Hälse offenbart aber, dass sie nicht geköpft
wurden, sondern dass anscheinend etwas explosionsartig aus den
Hälsen hervorgebrochen ist, und dabei die Köpfe zerstörte. Ferner
führt ein erfolgreicher Wurf zu dem Ergebnis, dass die eingetrock-
neten Leichen dem Ergebnis von Attributentzug zu entsprechen
scheinen. Ein Wurf auf Heilkunde gegen SG 20 oder Intelligenz
gegen SG 23 führt außerdem zu der Erkenntnis, dass es im Raum zu
wenig Blut gibt, als dass die Zerstörung der Köpfe hier geschehen
sein könnte – es gibt keine großen Blutflecken oder -lachen, keine
Schädelknochensplitter und auch keine herumliegende Gehirn-
masse. Es scheint daher, als wären die Opfer anderswo gestorben
und anschließend in diesen Raum gebracht worden.

Alle Leichen tragen bis auf eine Ausnahme die normale
Kleidung von Bürgern oder Fischern aus Argmoor. Die Ausnahme
ist jedoch eher wie ein Händler aus der Stadt als ein bescheidener
Dorffischer gekleidet, auch wenn seine Sachen nun mit Schlamm
und Blut beschmiert sind. Sollte die Leiche anderen Dorfbe-
wohnern gezeigt werden, identifizieren sie diese anhand seiner
Kleidung und dem Umstand, dass man ihn seit Tagen nicht mehr
im Ort gesehen hat, vorsichtig als Gaster Lukas, einen Händler
aus Caliphas. Eine Durchsuchung seiner Taschen fördert 22
GM und ein kleines Keramikzi zutage, das dem ähnelt, welches
beim Attentäter des Wispernden Pfades, Klanartus Viliras in
Drosselmoor gefunden wurde. Wie auch bei diesem Ei kann man
mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 18 eine verborgene
Naht finden, die mit einem Wurf auf Mechanismus ausschalten
gegen SG 15 geöffnet werden kann, so dass das Symbol des
Wispernden Pfades darin enthüllt wird – die Schnitzerei eines
geknebelten Totenschädels.

Ferner kann man mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 in Lukas Tasche einen Pergamentfetzen mit der folgenden rätselhaften Notiz finden: „Reiter unterwegs mit Abbild. Austausch am Alten Haus.“ Ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 10 reicht aus, um zu erkennen, dass das Pergament aus dem Verkaufsbuch des Amtsstalls in Drosselmoor herausgerissen wurde. Klanartus Viliras hat die Notiz an Lukas geschickt, um ein Treffen zwischen Lukas und dem Dunklen Reiter am Undiomedehaus außerhalb des Ortes zu organisieren. Weder Lukas noch der Dunkle Reiter haben es aber zum Treffen geschafft.

Die Geheimtür nach Bereich **E7** kann mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 gefunden werden.

Belohnung: Sofern die SC Gaster Lukas Leiche finden, seine Verbindung zum Wispernden Pfad entdecken und von dem geplanten Treffen am Undiomedehaus erfahren, belohne sie mit 6.400 EP.

e10. südlicher pflegschaftsraum

Eine einfache Holzbank steht am anderen Ende dieser kleinen Kammer neben einem Becken mit dunklem Wasser.

Wie der Bereich **E9** wird auch dieser Raum von den Abscheulichen der Avalonsbucht benutzt, um sich mit den Menschen aus Argmoor zu treffen, deren Töchter sie in Pflegschaft nehmen. Die Geheimtür zu Bereich **E5** kann mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 gefunden werden.

Kreaturen: Ein junges Paar aus Argmoor, Rufus und Imelba Talby (N Menschliche Bürgerliche) warten in diesem Raum. Die Talbys haben Angst vor Fremden, doch falls sie mit einem Wurf auf Diplomatie gegen SG 19 wenigstens freundlich gestimmt werden können, liefern sie die folgenden Informationen: Die Nachbarn haben seit Wochen keine Pflgetöchter mehr angenommen, daher hat Vater Voltiaro entschieden, die drei Monate alte Tochter der Talbys, die noch keinen Namen erhalten hat, mit nach Undiomedehaus zu nehmen und dort mit den Nachbarn Kontakt aufzunehmen. Die Talbys wissen nicht, wer die Nachbarn sind oder woher sie kommen (außer „von der Bucht her“), wissen aber, dass die Nachbarn Argmoor Frieden und Glück bringen und dass alle zweit- und drittgeborenen Töchter des Ortes bei ihnen zur Pflege gegeben werden. Die Mädchen werden nie wieder im Ort gesehen, doch Vater Voltiaro versichere jedem, dass sie bei den Nachbarn ein langes und glückliches Leben führen würden, wo sie mächtige Dorfoberhäupter heiraten und so zu Positionen von großem Respekt und Ehre gelangen. Die Talbys waren nicht glücklich darüber, ihre Tochter wegzugeben, doch so

war es schon immer in Argmoor und es ist nicht ihre Aufgabe, die Sache zu ändern.

Entwicklung: Siehe Bereich **F9** was geschieht, wenn die SC versuchen, die Talbys mit ihrer Tochter wieder zusammenzubringen.

EREIGNIS 4: DIE TAUSEND JUNGEN (HQ 9)

Dieses Ereignis findet statt, nachdem die SC die kopflosen Leichen in der Halle des Tiefgründigen Ordens gefunden haben – vielleicht in einem anderen Raum des Tempels oder unterwegs nach Undiomedehaus.

Gefahr: Vier Schneckenbruten sind aus einer der infizierten Leichen geschlüpft und befinden sich nun auf der Suche nach neuen Wirtskörpern. Erlaube den SC Würfe auf Wahrnehmung gegen SG 31, um die Schneckenbruten zu entdecken, ehe sie angreifen. Ein Wurf auf Wissen (Gewölbekunde) gegen SG 19 identifiziert die Schneckenbruten als die Larvenphase einer merkwürdigen, anomalen Kreatur, die als die Saat des Äußeren Gottes Schub-Niggurath bekannt ist.



SPROSS DER SEE

DER ABSCHLUSS DES DRITTEN TEILS

Nach der Erkundung der Halle des Ordens verfügen die SC wahrscheinlich über ein paar Hinweise zu Argmoors jüngsten Vermisstenfällen und einigen dunklen Geheimnissen des Ortes. Die Entdeckung der Leichen führt nur zu weiteren Fragen – z.B. wer oder was sie getötet und welche Rolle der Orden dabei gespielt hat.

Unabhängig davon, was die SC in der Halle gefunden haben, ist Bürgermeister Griedel nicht bereit, ihnen irgendeine Belohnung zu geben, solange sie sich nicht um den Wesir des Ordens, Albor Voltiario, gekümmert haben. Falls die SC noch nicht planen, nach Undiomedehaus zu gehen, teilt Griedel ihnen mit, dass er gesehen hat, wie Voltiario den alten Kutschenweg nach Undiomedehaus mit

weiteren Vikaren des Ordens genommen hat. Rein zufällig hat der Dunkle Reiter denselben Weg vor ein paar Tagen genommen, als er durch den Ort kam. Wenn die SC also nach Undiomedehaus gehen, könnten sie zwei Fliegen mit einem Schlag erwischen.

TEIL VIER: UNDIOMEDEHAUS

Die SC werden schließlich den Hinweisen folgen, die sie in der Halle des Tiefgründigen Ordens der Unbezähmbaren See gefunden haben, und nach Undiomedehaus aufbrechen. Dieses liegt etwa 3 Kilometer außerhalb des Dorfes am Ende eines überwucherten und zerfurchten Kutschenweges.

Als vor zweihundert Jahren der Schmugglerkapitän Cassius Undiomedes ein zu großes Problem für den Grafen von Versex darstellte, um ihn weiter ignorieren zu können, zugleich aber nicht zu fassen und der Gerechtigkeit zuzuführen war, tat der Graf das einzige, was ihm noch möglich war, den Gauner in den Griff zu bekommen: er ernannte ihn zum Herren des Küstenbereiches zwischen dem Destach und dem Nordrand der Feuchthölzer mit allen damit verbundenen Rechten und Pflichten – inklusive der Pflicht, Steuern auf alles Einkommen zahlen zu müssen. Kapitän Undiomedes' Ladung war nun legitim und unterlag daher der Besteuerung durch die Grafschaft. Das von ihm genutzte Schmugglerlager war der Kern der Ansiedlung Buchstadt, welche später in Argmoor umbenannt wurde; alsbald ließen sich auch die Zollbeamten des Grafen mitten im Ort nieder.

Als jetzt legitimer Händler baute Undiomedes Buchstadt zu einem Fischerdorf und Handelsplatz aus und verlagerte seine Residenz, das Undiomedehaus, an den Standort eines alten Kreises stehender Steine außerhalb des Ortes. Diese Steine waren vor Jahrtausenden von einem primitiven Druidenkult errichtet worden, ehe die Siedler sie vertrieben.

Herr Undiomedes wurde rasch zu einem erfolgreichen Händler – seine Handelsunternehmungen waren stets gewinnbringend und er verlor kein einziges Schiff an die gnadenlosen Stürme des Encarthansees. Buchstadts Fischereiflotte schien stets mit den gewaltigsten Fängen in den Hafen zurückzukehren und selbst vor langer Zeit versunkene Schätze verfangen sich mit unglaublicher Regelmäßigkeit in den Fischernetzen und die Steuern flossen stets reichhaltig aus Buchstadt in Versex' Schatzkammern.

Da die Menge ungemein höher war, als was man von dem winzigen Dorf erwarten konnte, führte dies in Drosselmoor zu endlosen Spekulationen über die Quelle von Undiomedes' schwer fassbarem Glück. Der Graf und seine Berater gingen davon aus, dass Undiomedes weiterhin sein Schmugglergeschäft mit großem Gewinn betrieb und den angeblich unglaublichen Fischfang in Buchstadt als Deckmantel benutzte. Allerdings konnten weder die Steuerbeamten des Grafen, noch heimlich angeheuerte Detektive jemals etwas Illegales aufdecken.

Die wahre Quelle von Undiomedes' Erfolg lag in einem Geheimnis, das nur er selbst kannte. In der Anfangszeit seiner Schmuggelei von den Schwalbenfelsen aus begegnete Kapitän Undiomedes einem Stamm von Abscheulichen, die in den Untertunneln unter dem See lebten, und verbündete sich mit ihnen: Um von den Zollbeamten des Grafen nicht entdeckt und gefangen genommen zu werden, schloss er mit den Abscheulichen gewissermaßen einen Teufelspakt – im Gegenzug für



heimliche Unterstützung und Hilfe lieferte er ihnen entführte junge Frauen. Auch nachdem er zum Herren des Landstrichs ernannt worden war, hielt sich Undiomedes weiterhin an seine Vereinbarung mit seinen aquatischen Wohltätern, welche dafür sorgten, dass die Netze der Argmoorer stets voller Fische waren und andere interessante Dinge vom Seeboden in Undiomedes Hände gelangten. Im Gegenzug schloss Undiomedes den Pflegschaftspakt und bot den Abscheulichen die Töchter der neuen, von ihm gegründeten Ansiedlung an.

Dieser Pakt wurde über Generationen aufrechterhalten und umfasste nicht nur die Töchter der Bewohner Argmoors, sondern auch die Töchter des Hauses Undiomedes. Den Erben des Hauses wurde bei Erreichen der Volljährigkeit die Wahrheit über den Pakt und den Wohlstand ihrer Familie mitgeteilt, so dass sie imstande waren, beim Tod ihrer Väter an deren Stelle zu rücken. Die Abscheulichen des Sees waren zufrieden – sie konnten sich in großer Zahl fortpflanzen, ohne insgeheim die Umgebung überfallen und passende Partnerinnen entführen zu müssen. Doch nicht nur ihnen, sondern auch Argmoor ging es durch den Pakt prächtig wie niemals zuvor.

Die Dinge wären so wahrscheinlich noch viele Generationen weitergegangen, wäre es nicht vor gut 70 Jahren zu folgendem Ereignis gekommen: Manus Undiomedes, der Erbe des Hauses, erreichte die Volljährigkeit kurz nach der Geburt seiner zweiten Schwester. Die Mutter war im Kindbett gestorben und die andere Schwester mit einem Magistraten in Caliphas verheiratet, so dass nur noch Manus und sein verbitterter, invalider Vater übrig waren, um sich um das Kind zu kümmern. Claudius Undiomedes, der Vater, war bei einem Segelunfall als junger Mann zum Krüppel geworden und entschied sich, seinem Sohn Claudius nicht nur an jenem Tage vom geheimen Pakt des Cassius Undiomedes zu berichten, sondern den jungen Mann auch als Zeugen teilhaben zu lassen, wenn seine Schwester bei den Abscheulichen in Pflegschaft gegeben wurde.

Der junge Manus war schockiert und entsetzt, als er über die wahre Quelle des Einkommens und der Macht seiner Familie erfuhr – wie es die meisten seiner Vorgänger gewesen waren, als sie von dem furchtbaren Geheimnis erfuhren. Doch als er zudem mit ansehen musste, wie sein altersschwacher Vater das weinende Kind freiwillig den fischartigen Priestern der Abscheulichen in den Mauern des Familiensitzes übergab, hatte er genug. Nachdem er den Verlust seiner Schwester betrauert hatte, schlich er in der Nacht in das Schlafzimmer seines Vaters und tötete ihn im Schlaf mit einem Messer, das einst Cassius selbst gehört hatte. Dann schlich er in aller Stille ins Moor, wo bereits sein Pferd wartete, und verschwand vom Antlitz Ustalavs, nachdem er jeder Verbindung zu seinem Haus und dessen finsterem Pakt abgeschworen hatte.

Nach dem geheimnisvollen Fall des Hauses Undiomedes setzte der Graf von Versex eine Reihe von Magistraten zur Beaufsichtigung Argmoors ein. Diese überlebten jedoch nicht lange und fielen Krankheiten oder unglücklichen „Unfällen“ zum Opfer, für welche die Abscheulichen oder Dorfbewohner verantwortlich waren, welche es verabscheuten, wenn Fremde sich in die Angelegenheiten des Ortes einmischten. Der Graf gab schließlich auf und überließ es dem Dorf, sich eigene Bürgermeister zu wählen, um die Verwaltungspflichten zu erfüllen – er glaubte, dass diese als Einheimische besser an die schlechte Luft und sonstigen Plagen gewöhnt waren, welche es in und um Argmoor herum gibt. Und als der Reichtum des Dorfes auf einen kleinen Teil dessen sank, wie er zu Zeiten der Undiomedes gewesen war, entsandte der Graf

auch keine Zollbeamten mehr, sondern überließ diese Aufgabe dem Bürgermeister und dem Konstabler des Ortes, um sicherzustellen, dass selbst der nun schwächliche Goldstrom noch in die Schatzkammer der Grafschaft floss.

In der Zwischenzeit kümmerten die Abscheulichen sich selbst darum, dass der Nachschub an menschlichen Partnerinnen gesichert blieb, indem sie mit der Voltiarofamilie ihre eigenen Repräsentanten schickten. Diese halb-menschlichen-halb-abscheulichen Hybriden sollten die Verehrung des Dämonenfürsten Dagon im Dorf einführen. Die Voltiaros begannen sich im Laufe ihres Lebens allmählich zu verwandeln, bis sie schließlich zu vollblütigen Abscheulichen wurden und zu ihren Leuten unter der Avalonsbucht stießen. Unter der Anleitung der Voltiaros verbreitete sich der Dagonglaube in Argmoor und so wurde die Familie zu den wahren Herrschern des Ortes. Obwohl offiziell immer noch der Bürgermeister den Ort führt, liegt die wahre Macht bei den Voltiaros. Die Söhne der Familie dienen als die Priester des Tiefgründigen Ordens der Unbezähmbaren See und setzen den Pflegschaftspakt bei Argmoors Familien durch. Dabei geben sie ihre eigenen Töchter pflichtbewusst in die Obhut der Abscheulichen. Auf diese Weise kontrollieren die Voltiaros den Ort seit dem Ende der Undiomedelinie.

Undiomedehaus steht seit dem Mord an seinem letzten Herren und dem Verschwinden seines Sohnes verlassen, beherbergt aber immer noch ein paar finstere Geheimnisse, die von den Dorfbewohnern nur vage verstanden werden. Neben den uralten stehenden Steinen im Inneren gibt es Zugänge zu verborgenen Tunneln, die von Abscheulichen bewohnt werden. Wenn eine bedeutende Inpflegschaftsübergabe stattfindet, werden zuweilen die Ruinen des Hauses als Übergabeort zwischen Menschen und Abscheulichen gewählt. Unlängst wurde es zudem zum Treffpunkt zwischen dem Stamm der Abscheulichen und den Vertretern des Wispernden Pfades.

DAS HAUS UND DIE UMGEBUNG

Undiomedehaus ist ein zweihundert Jahre altes, zweigeschossiges Steingebäude am Ufer eines kleinen sumpfigen Sees in der Nähe des Randes der Feuchthölzer und liegt etwa 3 Kilometer östlich von Argmoor. Die Innen- wie Außenwände des Hauses wurden aus gemauertem Stein errichtet. Daher hat es trotz 70 Jahren der Vernachlässigung die Zeit recht gut überstanden. Das Erdgeschoss hat Steinfußböden, während die Räume im ersten Stock mit Holzböden versehen sind. Letztere hängen besorgniserregend durch (sind aber sicher, solange nicht anders vermerkt). Die Deckenhöhe beträgt überall, wo es nicht anders beschrieben wird, 3 m. Das Holzdach ist eingefallen und voller Löcher, so dass die Elemente die Möblierung verheeren konnten. Die Holztüren des Hauses sind zwar immer noch intakt, können aber problemlos mit einem Stärkewurf gegen SG 5 aufgebrochen werden, während die Fenster dagegen nur noch klaffende Öffnungen in den Wänden mit ein paar in den Holzrahmen steckenden Glassplittern sind. Das Haus besteht aus zwei Flügeln, die von einem zentralen Turmbau mit einer Beobachtungskuppel mit Geländer abgehen. Im Gegensatz zu den Holzdächern des übrigen Hauses ist der steinerne Dom noch intakt.

Ein kleiner Familienfriedhof liegt etwa 50 m östlich vom Haus auf einer kleinen Anhöhe, der durch die Sicht blockierenden Bäume mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 30 entdeckt werden kann. Der Friedhof wurde offenkundig schon einige Zeit nicht mehr besucht. Er enthält zwei Dutzend mattfarbener

Die Kadaverkrone



Grabsteine, die in schrägen Winkeln aus dem Unterholz ragen. Wind und Wetter haben die Inschriften fast völlig ausgelöscht. Mit einem Wurf auf Sprachenkunde gegen SG 15 kann man sie noch soweit entziffern, so dass man die Namen und Daten einiger verstorbener Angehöriger der Undiomedefamilie aus den letzten 200 Jahren lesen kann. Der jüngste Grabstein gehört Claudius Undiomedes, der vor 70 Jahren im Alter von 47 Jahren gestorben ist. Der älteste Stein steht vor einem eingesunkenen Grab und trägt den Namen Cassius Undiomedes und ein Sterbedatum, welches 195 Jahre zurückliegt. Falls die SC dieses Grab ausheben sollten, stoßen sie schließlich auf eine Gesteinsschicht, die den Boden der Grube darstellt, aber nicht auf einen Sarg, bzw. Holzsplitter. Sarg und Leiche wurden nämlich schon vor langer Zeit gestohlen (siehe Bereich **F22**).

f1. DER KUTSCHENWEG

Der Kutschenweg zwischen Argmoor und dem Undiomedehaus ist schon länger ungenutzt und nun nur noch ein schlammiger, überwuchelter Trampelpfad, dessen dorfseitiges Ende kaum zu erkennen ist. Näher am Herrenhaus wird der Pfad besser erkennbar – ebenso wie die im Schlamm konservierten Spuren. Mit einem Wurf auf Überlebenskunde innerhalb von 1,5 Kilometern Entfernung vom Haus entdeckt man die Spuren Schuhe tragender Humanoider, die zum Haus führen. Darunter sind auch Spuren, die viel größer sind als die anderen. Die Spuren sind offenbar frisch und innerhalb der letzten 24 Stunden entstanden. Sie überlappen einander aber derart, dass es schwer ist, die Anzahl der Kreaturen zu bestimmen, die sie hinterlassen haben – es sind mindestens drei, vielleicht aber auch mehr. Ein Wurf auf Wissen (Lokales) gegen SG 18 verrät, dass die großen Spuren zu einem Sumpffriesen gehören. Welche Art von Humanoiden die anderen Spuren hinterlassen haben, ist jedoch unklar. Mit einem Wurf auf Überlebenskunde gegen SG 23 findet man zudem die schwachen Spuren eines Pferdes, die zum Haus hin führen. Diese sind schon mehrere Tage alt und offenbar hat es in der Zwischenzeit geregnet. Sowohl die Spuren des Pferdes wie auch der Humanoiden zeigen zum Haus hin, aus dem sie nicht zurück kehren. Die Spuren der Humanoiden führen alle zum Hauseingang (Bereich **F2**) und enden an der Schwelle, während die Pferdespuren zum Kutschenhaus (Bereich **F5**) führen.

Wenn den SC auf der Straße oder irgendwo außerhalb des Hauses in Sichtweite des Teiches ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 gelingt, können sie eine kurze Bewegung im dunklen Wasser wahrnehmen, bei der keine Kreatur zu sehen ist, sondern nur eine schwache Wellenbewegung im Wasser. Sollten die SC den Teich untersuchen, finden sie auch keine Spuren einer Kreatur, dafür besteht eine Wahrscheinlichkeit von 20%, dass sie im Wasser die Reste einer einst hochwertigen Kutsche finden, während sie den Teichboden aufwühlen. Wie und warum diese dort gelandet ist, wird man jedoch wahrscheinlich niemals erfahren.

f2. HAUPTINGANG

Ein schmaler Säulengang trägt das Dach einer kurzen Treppe, die zur Vordertür des Herrenhauses führt. Der Eingang wird von zerbrochenen, moosbedeckten Statuen von Angehörigen des Meervolkes flankiert, die allesamt Dreizacke tragen und auf steinernen Podesten stehen.

SPIELERCHARAKTERE UND WAHNSINN

Keine vernünftige Lovecraftgeschichte wäre komplett ohne durch Grauen verursachten Wahnsinn. Chaosiums Spiel *Call of Cthulhu* nutzt einen Geistige-Gesundheit-Mechanismus, um über Wahnsinn Buch zu führen. Falls du dieses Element im Rahmen dieses Abenteuers einfügen möchtest, kannst du die folgende, optionale Regelung benutzen:

Zum jetzigen Zeitpunkt ihrer Abenteuerkarrieren sollten die SC an Dinge wie Geister, Ghule, Werwölfe und andere Monster gewöhnt sein. Die Schrecken des Dunklen Firmaments und dessen, was dahinter liegt, sind jedoch etwas völlig anderes. Ab diesem Abschnitt des Abenteuers können den SC Dinge über den Weg laufen, die sich beträchtlich und negativ auf ihre geistige Gesundheit auswirken.

Jeder SC beginnt dieses Abenteuer mit einem Wert in Geistiger Gesundheit in Höhe seiner Charakterstufe + seinem WE-Modifikator. Jedes Mal, wenn die SC zu Zeugen eines den Verstand zerschmetternden Schreckens werden (wie bei manchen Begegnungen beschrieben), müssen ihnen Willenswürfe gegen SG 15 gelingen. Ein fehlgeschlagener Rettungswurf führt zu einem Verlust an Geistiger Gesundheit wie in der Begegnung beschrieben. Sobald die Geistige Gesundheit eines SC 0 erreicht, erkrankt dieser SC an einer der Formen des Wahnsinns, die im *Pathfinder Spielleiterhandbuch* auf Seite 248 aufgeführt sind. Dieser Wahnsinn kann entweder durch *Begrenzter Wunsch*, *Heilung*, *Vollständige Genesung*, *Wunder* oder *Wunsch* aufgehoben werden oder wie bei dem jeweiligen Wahnsinn noch beschrieben. Dies stellt die Geistige Gesundheit des SC im vollen Umfang wieder her.

Wenn du dies wünschst, kann ein gerade wahnsinnig gewordener Charakter einen Weisheitswurf gegen SG 15 ablegen, um einen Einblick in die Lage oder hinsichtlich der Wesenheit zu erlangen, welche den Wahnsinn verursacht hat. Der Umfang der hierbei gewonnenen Information liegt ganz bei dir, könnte aber etwas über den Ursprung oder die Art des Wesens enthalten, was auf einen Gegenstand von großer Bedeutung für die Abenteuerhandlung hindeutet.

Hinter der Eingangstür liegt ein kurzer Flur mit Türen, die in Haupthalle und die beiden Seitenflügel des Hauses führen. Eine abgenutzte und zerlumpfte Matte dient immer noch als Teppich. Sie ist durchgehend von Matsch bedeckt, da jemand sich hier nach Betreten des Hauses die Füße abgetreten hat. Es gibt keine Spuren, die daraufhin deuten, wohin diese Personen sich gewandt haben.

f3. HAUPTHALLE (HG 9)

Eine große Kammer füllt den Raum unter der rissigen Domkuppel des Herrenhauses. Breite Steintreppen, deren

Holzgeländer längst weggefault sind, führen zu einem Balkon hinauf, von dem aus man den Raum überblicken kann. In der Mitte des Raumes steht ein tischgroßer, rauer, flacher Stein mit Brandspuren im Zentrum. Weitere Überraschungen stellen die Säulen dar, die die Kuppeldecke tragen: Anstelle fertiger Säulen, die man in solch einer hochherrschaftlichen Kammer erwarten würde, stehen sieben massive Steine entlang der Wand – grob bearbeitet und zu einem ungefähren Kreis aufgerichtet. Wie es scheint, haben die Herren von Undiomedes ihren Sitz nicht nur an einer uralten heiligen Stätte errichtet, sondern ihr Haus auf den alten Menhiren des Druidenrings selbst erbaut.

Cassius Undiomedes hat den alten Druidenring als Ausgangspunkt genutzt, auf der er sein Herrenhaus errichtete. Ob solch ein Sakrileg mit ausschlaggebend für die Blasphemien war, die die Undiomedes mit den Jahren begingen, oder ob die bösen Taten der Familie für sich selbst sprechen, ist unklar – allerdings kam niemals etwas Gutes von dem Haus, das der Pirat, Schmuggler und Entdecker Cassius Undiomedes erbaute. Die Kuppel erhebt sich bis zu ihrer Spitze oberhalb des Beobachtungsganges 9 m in die Höhe, während der Balkon 3 m über dem Boden liegt.

In vergangenen Tagen bildeten die stehenden Steine an den Wänden einen Schrein des Äußeren Gottes Schub-Niggurath und ein Zentrum seiner Verehrung. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 10 finden die SC einige verwitterte Symbole, die in den Fels geritzt wurden. Der Bezug zu Schub-Niggurath lässt sich mit einem Wurf auf Wissen (Religion) gegen SG 25 herstellen. Der große Stein im Zentrum des Raumes war der ursprüngliche Opferstein des Druidenzirkels. Cassius zog großes Vergnügen daraus, den Stein als Herdstelle oder spontane Bühne für gelegentliche Darstellerguppen zu nutzen, die ins Haus eingeladen wurden. Eine sorgfältige Untersuchung des Altarsteins fördert mit einem gelungenen Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 ein verstecktes Fach an seinem Fuße zutage. Dieses war einst jahrhundertlang versiegelt und daher auch schwerer ausfindig zu machen, ist nun aber leichter zu entdecken, nachdem die Abscheulichen es unlängst geöffnet haben. Innerhalb des Faches liegt ein merkwürdiger, eiförmiger Gegenstand aus hartem, braunem Material mit rauer Oberfläche und Dutzenden winziger Poren. Mit einem Wurf auf Wissen (Natur) gegen SG 20 kann man es als eine Art Saatkapsel identifizieren. Ein Wurf gegen SG 30 enthüllt zudem, dass die Saatkapsel keiner bekannten Pflanze zuzuordnen ist.

Die Kapsel ist eine Saat der Schub-Niggurath (siehe Seite 80), welche die alten Druiden geerntet und für eine künftige Nutzung eingelagert haben. Die zu diesen Tagen anwesenden Abscheulichen haben die Erinnerung an die Praktiken der Sekte bewahrt und sich an die Saatkapsel erinnert. Die konservierten Saaten Schub-Nigguraths, die sie aus dieser Kammer bargen, wurden zu der Schneckenbrut, welche beim Stamm der Abscheulichen und unter den Dorfbewohnern von Argmoor solches Unheil angerichtet haben.

Der Steinmenhir in der Nordostmauer enthält ein dauerhaftes Äthertor, dieses ist unsichtbar und mit normalen Mitteln nicht aufzufinden, jedoch können *Magie entdecken*, *Wahrer Blick* und ähnliches die Gegenwart des Tores offenbaren. Wenn es erst einmal gefunden wurde, genügt ein Wurf auf Wissen (Arkanes) gegen SG 27, um das Äthertor zu erkennen. Das Äthertor stellt eine Verbindung zu den Tunneln der Abscheulichen unter Undiomedeshaus dar (Bereiche F22 bis F27). Das Tor ist auf Abscheuliche eingestellt (und jene, die von Abscheulichen abstammen, wie z.B. jene Bewohner Argmoors, die Resultate der Pflegschaft sind), die es passieren

können; Wesir Albor Voltiario führt aber ein Medaillon mit sich, welches anderen den Zugang zum Tor ermöglicht (siehe Bereich F14). Sollten die SC im Besitz dieses Medaillons sein, können sie mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 eine Vertiefung im Stein entdecken, welche perfekt zu dem Medaillon passt. Wenn das Schlüsselmedaillon in die Vertiefung gedrückt wird, öffnet dies für 1W4 Runden das Äthertor und ermöglicht Kreaturen den Durchgang, ehe es sich wieder schließt.

Kreaturen: Eine „salzgeborene“ Sumpffriesin namens Yib Thulp haust in diesem Raum. Sie ist das Ergebnis eines blasphemischen Zuchtexperiments zwischen den Abscheulichen und den degenerierten Sumpffriesen der Feuchthölzer. Yib ist eine loyale Anhängerin Dagens und dient Wesir Albor Voltiario oft als Leibwächterin und Vollstreckerin. Sie begleitet Voltiario und seine Gruppe zum Undiomedeshaus und wartet nun hier auf seinen Befehl und bewacht das Haus, bis Voltiario seine Geschäfte mit den Nachbarn beendet hat. Yib greift jeden an, der den Raum betritt – ein SC, der die Roben des Tiefgründigen Ordens oder ein Unheiliges Symbol Dagens trägt, kann versuchen, die Riesin durch Bluffen dazu zu bewegen, die Gruppe vorbeizulassen.

YIB THULP

HG 9

EP 6.400

Salzgeborene Sumpffriesin (PF MHB II)

CB Große Humanoide (Aquatisch, Riese)

INI +5; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 20

(+5 GE, -1 Größe, +11 natürlich)

TP 126 (12W8+72)

REF +9, WIL +10, ZÄH +14

Verteidigungsfähigkeiten Felsen fangen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf Zweihändige Keule +18/+13 (2W8+15) oder 2 Hiebe +18 (1W6+10)

Fernkampf Fels +14 (2W6+11)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Felsen werfen (36 m)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +15)

Immer – Mit Tieren sprechen

3/Tag – Ansteckung (SG 17), Feuer löschen (SG 16),

Nebelwolke, Verfluchen (SG 17), Verwirrung (SG 17), Vorahnung

TAKTIK

Vor dem Kampf Yib wirkt in der ersten Kampfrunde

Nebelwolke, gefolgt von *Verwirrung*, um damit ihre Gegner zu desorientieren. Sie nutzt ihr Talent Blind kämpfen, um verwirrte Gegner im verhüllenden Nebel anzugreifen.

Moral Yib ist eigentlich ein Feigling und versucht zu fliehen, sobald ihre Trefferpunkte unter 50 TP reduziert werden.

SPIELWERTE

ST 31, GE 21, KO 23, IN 12, WE 18, CH 16

GAB +9; KMB +20; KMV 35

Talente Blind kämpfen, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Verbesserter Eiserner Wille

Fertigkeiten Einschüchtern +15, Heimlichkeit +13 (in Sümpfen +21), Schwimmen +18, Überlebenskunst +13, Wahrnehmung +16; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit in Sümpfen +8

Sprachen Aqual, Gemeinsprache, Riesisch

Besondere Eigenschaften Amphibie

Ausrüstung Zweihändige Keule, Felsen (10), Fischgoldarmreif mit Aalgravuren, die sich um humanoide Gestalten winden (Wert 500 GM)

f4. küche

Hier stehen die zusammengefallenen Reste eines hölzernen Anbaus mit steinernem Schornstein und einer Herdstelle. Das Dach hängt fast bis zum Boden durch. Daneben befindet sich ein alter, steinerner Brunnen.

Dies war einst die Küche des Landsitzes, welche die Jahre nicht so gut überstanden hat wie das Haupthaus. Obwohl es ein gutes Versteck abgibt, ist es ansonsten nicht weiter von Belang.

f5. kutschenhaus

Zwei Doppeltüren führen in diese breite Kammer, die groß genug ist, um eine Kutsche darin abstellen zu können. Ersatzräder und die verrosteten Reste einer kleinen Schmiede zeigen, dass hier früher eine gestanden hat. Am anderen Ende befinden sich zwei Pferdeboxen.

Kreaturen: In einer Stallbox steht eine gescheckte Stute, die hier anscheinend vor ein paar Tagen hastig abgestellt wurde. Ihre Rippen sind klar sichtbar und sie stampft aufgeregt mit den Hufen. Sattel und Zaumzeug liegen in der anderen Box am Boden. Selbst eine oberflächliche Untersuchung zeigt, dass die Stute nach Tagen ohne Nahrung am Verhungern und Verdursten ist. Ihre Zustand ist gegenwärtig schlecht (sie hat nur noch 1 TP), sollte man sich aber drei Tage lang um sie kümmern und richtig füttern, gewinnt sie ihre volle Gesundheit zurück und dient ihrem neuen Herren loyal.

Sofern die SC im Drosselmoorer Amtsstall das Verkaufsbuch entdeckt haben, erkennen sie das Brandmal des Pferdes – eine Acht mit geschwungenen Linien, die zu beiden Seiten auslaufen. Der „geflügelte Bogen“ identifiziert das Pferd als jenes, mit dem der Dunkle Reiter Drosselmoor verlassen hat. Der Reiter ritt direkt zum Undiomedehaus, um sich dort mit Gaster Lukas zu treffen, fiel aber den Abscheulichen zum Opfer, die den Mi-Go loyal gegenüber stehen. Sollten die SC mit dem Pferd mit Hilfe des Zaubers *Mit Tieren sprechen* oder dergleichen kommunizieren, weiß es nur, dass sein Reiter es hiergelassen hat, ins Haus ging und nie zurückkehrte.

PFERD HG 1
EP 400
TP 1 (von 15; PF MHB, S. 207)

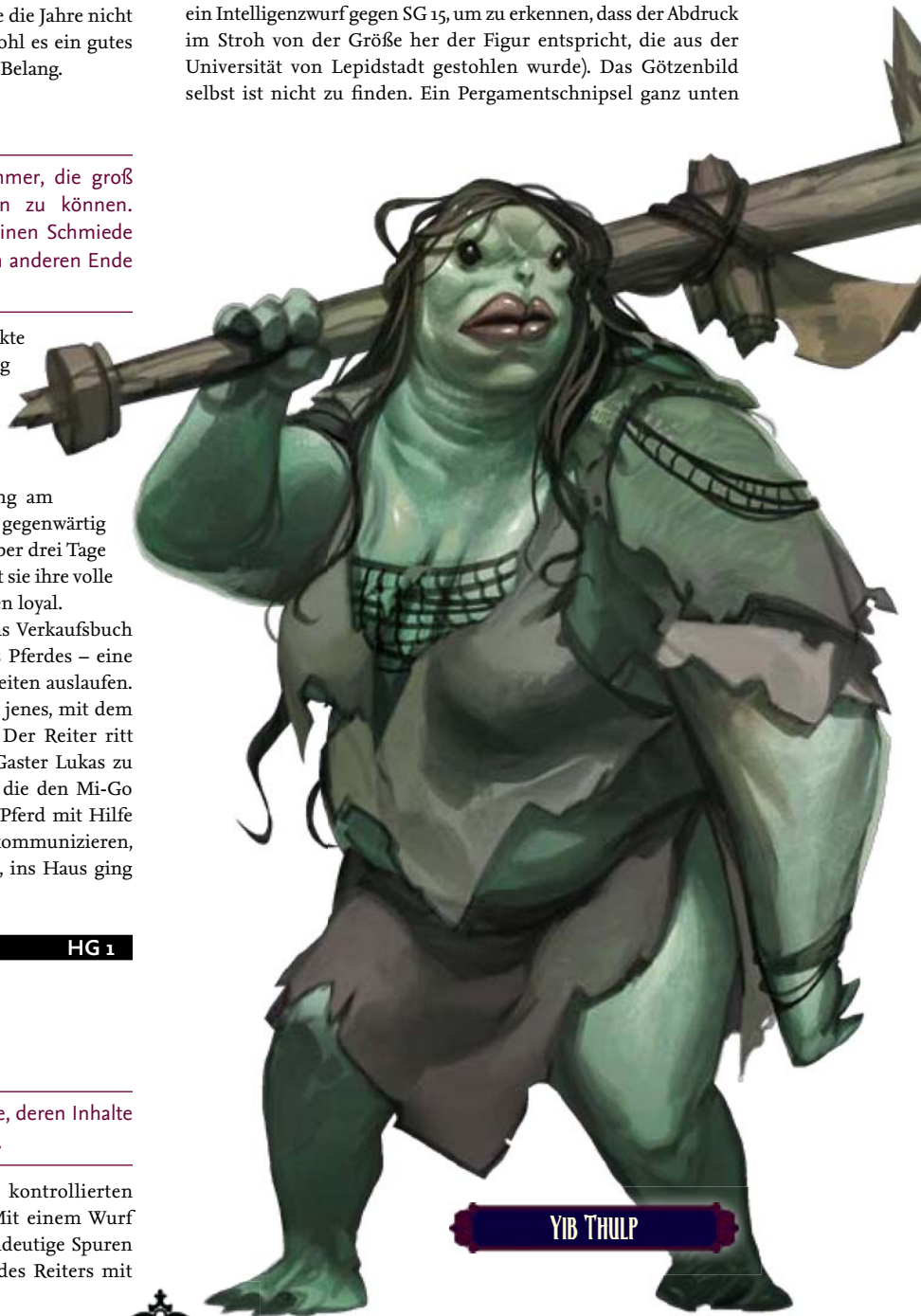
f6. lagerraum

Diese Kammer enthält nur alte Kisten und Säcke, deren Inhalte sich größtenteils über die Jahre aufgelöst haben.

Der Dunkle Reiter lief den von den Mi-Go kontrollierten Abscheulichen in diesem Raum in die Arme. Mit einem Wurf auf Überlebenskunst gegen SG 18 findet man eindeutige Spuren eines Kampfes – einen Beweis für den Kampf des Reiters mit

den Abscheulichen. Der Reiter wurde schnell überwältigt und gefangen. Nun sitzt er in den Tunneln unter den Schwalbenfelsen (siehe Teil Fünf), jedoch ist es unmöglich für die SC zu bestimmen, wie viele Kampfeteiligte es gab und wer gewonnen hat.

Bei einem erfolgreichen Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 14 finden die SC zudem im Raum verborgen eine Satteltasche zwischen dem Geröll. Darin befindet sich eine kleine, mit Stroh ausgepolsterte Holzkiste. Im Stroh befindet sich noch der Abdruck des Gegenstandes, der sich in der Kiste befunden hatte. Falls die SC die Visionen aus Auren Vruuds Schädel in „Zerbrochener Mond“ gesehen haben, erkennen sie die Kiste als das Behältnis des Bildnisses des Meeresgrauen Schreckens (andernfalls reicht ein Intelligenzwurf gegen SG 15, um zu erkennen, dass der Abdruck im Stroh von der Größe her der Figur entspricht, die aus der Universität von Lepidstadt gestohlen wurde). Das Götzenbild selbst ist nicht zu finden. Ein Pergamentschnipsel ganz unten



YIB THULP

in der Satteltasche trägt rätselhaftes Gekritzel: „Frag Lukas nach Rabenkopf.“ Diese Gegenstände wurden hier liegen gelassen, als der Dunkle Reiter gefangen genommen wurde.

f7. schlafzimmer

Dieses Gästeschlafzimmer ist bis auf das Holzgestell eines Bettes leer.

f8. plumpsklo

Dieses alte Plumpsklo wurde schon viele Jahr lang nicht mehr benutzt. Der Nachttopf unter dem hölzernen Sitz ist leer.

f9. bedienstetenquartiere (hg 9)

Welche Möbel sich auch immer dereinst in diesem Raum befunden haben, wurden in dem alten Kamin als Brennholz genutzt, der eine recht frische Ansammlung an Asche aufweist. Nur eine einfache Holzbank ist unter dem westlichen Fenster übrig geblieben. Eine einzelne, brennende Laterne steht abgedeckt auf dem Ofen, so dass ihr Licht nicht aus dieser Kammer hinaus dringt.

Jeder vor der Tür dieses Raumes, dem ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 17 gelingt, kann kurz ein Geräusch hören, das wie das Wimmern eines Kleinkindes klingt. Dem folgt ein „Sssschhh!“-Laut, dann Stille

Kreaturen: Garrick Prosker, einer der Vikare des Tiefgründigen Ordens der Unbezähmbaren See und einer der Kultanhänger hausen gegenwärtig in dieser Kammer. Bei ihnen ist die drei Monate alte Tochter von Rufus und Imelba Talby (siehe Bereich **F10**), die die Kultanhänger mitgebracht haben, um sie bei den Nachbarn in Pflegschaft zu geben. Die Nachbarn sind seit ein paar Wochen nicht in Argmoor erschienen, um eine Pflgetochter anzunehmen, was bei der Priesterschaft des Ortes für Besorgnis geführt hat. Wesir Albor Voltiaro entschied daher, in dieser Nacht das Baby der Talbys zum Undiomedehaus zu bringen in der Hoffnung, dass dies die Nachbarn auf den Plan rufen würde. Obwohl Voltiaro der vorgesehene Ritual in Bereich **F3** ausgeführt hat – eine einfache Handlung, die in den Tunneln der Abscheulichen unter dem Haus eine Glocke läuten lässt und normalerweise eine Antwort von unten herbeiführt –, ist seit 2 Stunden nichts geschehen, was die Sorge des Wesirs nur noch vergrößert hat. Nachdem einer der beiden Vikare, die ihn begleitet haben, von einem Rundgang nicht zurückgekehrt ist, ging Albor selbst nachsehen und wies Prosker an, mit dem Baby der Talbys hierzubleiben. Garrick trägt die Kleidung eines Vikars des tiefgründigen Ordens: ein tiefgrünes Messgewand über einer verzierten seegrünen Robe sowie eine verzierte silberne Tiara. Sein Gesicht ist schmal und pockennarbig und ein schielendes Auge scheint immer an demjenigen vorbei zu blicken, mit dem er gerade spricht. Garrick und der Kultanhänger verlassen diesen Raum nur auf Anweisung Voltiaros. Sollte die SC den Raum betreten, greifen beide an.

GARRICK PROSKER

HG 8

EP 4.800

Vikar der Unbezähmbaren See (siehe Seite 22)
Menschlicher Kleriker Dagens 9
TP 89

TAKTIK

Im Kampf Garrick setzt seine Zauber ein, solange seine Gegner sich noch auf Distanz befinden, doch wenn sie sich im nähern, wirkt er **Zielsicherer Schlag** und greift mit seinem Dreizack an. Er nutzt dann beim ersten Angriff Konzentrierter Schlag und Heftiger Angriff. Er setzt Negative Energie fokussieren nicht ein aus Furcht, das Baby zu töten und dadurch die Nachbarn zu verärgern.

Moral Garrick ist Voltiaro gegenüber fanatisch loyal und kämpft bis zum Tode.

KULTANHÄNGER DER UNBEZÄHMBAREN SEE

HG 5

EP 1.600

TP 51 (siehe Seite 20)

TAKTIK

Im Kampf Der Kultanhänger versucht, mit Garrick für Hinterhältige Angriffe jemanden in die Zange zu nehmen, setzt seine Zauber zum Angriff ein oder behindert andere Gegner.

Moral Der Kultanhänger kämpft bis zum Tod.

Entwicklung: Sollten die SC Garrick und den Kultanhänger besiegen, stehen sie immer noch vor dem Problem, was sie mit dem Baby machen. Wenn sie die Kleine zu ihren Eltern (siehe Bereich **F10**) zurückbringen, versuchen diese, sie so schnell wie möglich wieder an den Orden zu übergeben, damit sie in Pflegschaft gegeben werden kann. Da sie vollständig indoktriniert sind, fürchten sie eine Verletzung der Traditionen Argmoors mehr, als ihre Tochter einem unbekannten Schicksal auszuliefern. Falls ihnen die Wahrheit über die Nachbarn irgendwie glaubhaft offenbart wird, beginnt Imelba unkontrollierbar zu weinen und Rufus erleidet einen Nervenzusammenbruch und reagiert nicht mehr. Die beiden beschließen letztendlich, mit ihrem Kind Argmoor zu verlassen und nach Drosselmoor zu ziehen, spielen ansonsten aber keine weitere Rolle mehr in diesem Abenteuer.

Belohnung: Falls die SC die Talbys davon überzeugen können, ihre Tochter zu behalten oder – eventuell über Horaz Schmach – arrangieren, dass sich jemand anders um das Kid kümmert, belohne sie mit 6.400 EP.

f10. speisezimmer

Die Ostwand und die Decke dieses Raumes sind eingestürzt. Der herrschaftliche Tisch in der Mitte wurde unter dem Gewicht eines nun zerstörten Kerzenleuchters aus Zinn und Glas zerschmettert, der vor langer Zeit herabgestürzt ist.

Dieses frühere elegante Speisezimmer enthält nichts mehr von Wert oder Interesse. Es ist möglich, die darüber liegenden Bereiche **F11** oder **F16** von diesem Raum aus zu erreichen.

f11. schlafzimmer

Die Möbel in diesem Schlafzimmer sind mit Wasser vollgesogen und zu faulenden Holzhaufen verkommen. Teile der Decke und der Ostmauer sind eingestürzt und enthüllen nicht nur einen Blick in den Raum darüber, sondern auch auf den Sumpf draußen.

Wie Bereich **F10** ermöglicht auch dieser Raum Zugang zum darüber liegenden Bereich **F16**.

f12. wohnzimmer (hg 9)

Obwohl die Wände dieses Raumes noch intakt sind, ist es offensichtlich, dass das darüber liegende Dach in Mitleidenschaft gezogen wurde – auf dem Boden breitet sich eine veritable Pfütze aus, in der immer noch die verrotteten Reste eines Sofas stehen.

Dieses frühere Wohnzimmer wurde im Laufe der Jahre durch das Regenwasser ruiniert, das durch das schadhafte Dach in Bereich **F16** hineingelangte.

Kreaturen: Diese Kammer ist nicht nur heruntergekommen, sondern zudem auch noch Heimstatt eines Schwarmes heißhungriger Zecken. Diese Kreaturen lauern in den Überresten des Sofas und strömen aus den Kissen hervor, um jedes Lebewesen im Raum anzugreifen, wenn sie gestört werden.

ZECKENSCHWARM

HG 9

EP 6.400

TP 120 (PF MHB II)

f13. seiteneingang

Am Südflügel des Hauses befindet sich ein überdachter Portikus, welcher auch die Tür beschattet. Zu beiden Seiten des Portikus stehen identische Statuen aufgerichteter Seepferde auf Steinpodesten. Ein dünner Wasserstrom quillt unter der Tür hindurch und bildet kleine Bäche, welche den Portikus hinunterlaufen und in der schlammigen Straße verschwinden.

Die Tür hat sich im Rahmen verzogen und muss aufgebrochen werden (Härte 5, 15 TP, Zerbrehen SG 16).

f14. foyer (hg 12)

Dieser Raum hat die Jahre besser überstanden als der Rest des Hauses, da hölzerne Fensterläden immer noch die Fenster verschließen und die Witterung draußen halten. Ein niedriger Ofen steht an einer Wand, darüber hängt ein wunderbares Gemälde eines Schiffes in der Mitte eines Sturmes. Über den Raum verteilt stehen drei gepolterte Lehnstühle und an der Südwand hängt ein Holzregal für Pfeifen.

In diesem Empfangszimmer unterhielten die Undiomedes einst wichtige Besucher ihres Herrensitzes. Die Signatur auf dem Gemälde ist unleserlich, bei einer Begutachtung erkennt man aber mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 12 den verblassten Namen des Schiffes an seinem Bug: *Eroberer*. Das Bild zeigt Cassius Undiomedes erstes Schiff.

Kreaturen: Vater Albor Voltiario, Hohepriester und Wesir des Tiefgründigen Ordens der Unbezähmbaren See, durchsuchte diesen Raum bei Ankunft der SC gerade. Albor wurde von einer Schneckenbrut befallen, nachdem einer der kopflosen Dorfbewohner in die Halle des Ordens gebracht wurde. Obwohl Albor sich des Befalls bewusst ist, hat er noch keine negativen Nebeneffekte bemerkt und geht daher zunächst seinen normalen Angelegenheiten nach – er hat die Kultanhänger in Bereich **F9** zum

die turmkarten

Falls die SC die Tochter der Talbys retten, belohne jeden Spieler damit, dass er eine Turmkarte ziehen kann, wie im *Kadaverkrone-Spielleiterfaden* beschrieben.

Solltest du das dort ebenfalls erläuterte optionale System benutzen, erhält die ganze Gruppe stattdessen die Karte Die Hochzeit. Diese besondere Karte kann ausgespielt werden, um automatisch die Einstellung eines einzelnen NSC zu hilfreich zu ändern. Die Karte kann nicht bei einem NSC genutzt werden, der nicht durch einen normalen Wurf auf Diplomatie betroffen werden kann. Die Karte Die Hochzeit kann nur einmal eingesetzt werden und die ganze Gruppe muss dem zustimmen.



Haus geführt, um das Talbykind bei den Nachbarn in Pflegschaft zu geben, und hofft zugleich, dass die Abscheulichen einen Weg kennen, wie der Schneckenbrutbefall geheilt werden kann.

Nachdem Albor mehrere Stunden lang kein Zeichen der Nachbarn erhalten hatte, schickte er seinen jüngeren Sohn Everard aus sich umzusehen. Als Everard nicht zurückkam, ließ Albor das Kind in der Obhut Garrick Proskers und machte sich auf die Suche nach seinem Sohn. Er ist bis hierher vorgestoßen, ohne eine Spur von Everard oder den Nachbarn zu finden. Er vertraut darauf, dass Yib Thulp (Bereich **F3**) und Garrick Prosker (Bereich **F9**) mit allen Bedrohungen zurechtkommen, weshalb er auch nicht auf Kampflärm innerhalb des Hauses reagiert. Falls die SC ihn hier aufspüren, stuft er sie für sich und das dunkle Geheimnis des Ortes als Bedrohung ein, so dass er sofort angreift.

Albor hat ein rundliches, hässliches Gesicht voller Flecken, schuppiger Pockennarben und ein Doppelkinn. Er hat weit auseinanderliegende Glupschaugen, die ihn noch unansehnlicher machen, und der modrige Geruch Argmoors scheint ganz besonders an ihm zu hängen. Die Familienähnlichkeit zu Kaleb Voltiario in der Halle des Ordens in Argmoor (Bereich **F5**) und Everard Voltiario in Bereich **F21** liegt sofort auf der Hand. Albors Kleidung entspricht der der Vikare des Ordens, ist aber noch geschmückter und verzierter. Seine Tiara ist edler und besteht aus rötlichem Fischgold, sie hat außerdem die Form eines monströsen, zahnbewehrten Fisches.

Zu Albors Pech reißt die Schneckenbrut in seinem Leib aufgrund seiner Nähe zu den stehenden Steinen im Bereich **F3**, welche ein Zentrum der Verehrung Schub-Nigguraths darstellen. Sobald sein befallener Körper auf o TP reduziert wird, wird die Schneckenbrut zu einem Brutschrecken, der selbst Brut ablegt. Wenn dies geschieht, explodiert der Kopf des Wesirs in einem

Schauer aus Blut, Knochensplittern und Hirnmasse, während der Brutschrecken sich aus Albors Kopf löst. Der Schrecken kontrolliert Albors Körper und setzt den Kampf fort. Mit einem Wurf auf Wissen (Gewölbekunde) gegen SG 24 kann man ihn als die zweite Phase im Lebenszyklus einer Brut Schub-Nigguraths identifizieren.

Optionaler Verlust Geistiger Gesundheit: Jeder, der Voltiaros entsetzliche Verwandlung beobachtet, muss einen Willenswurf gegen SG 15 schaffen oder verliert 1W10 Punkte seiner geistigen Gesundheit (siehe Kasten „Spielercharaktere und Wahnsinn“ auf Seite 29).

ALBOR VOLTARIO HG 11

EP 12.800

Menschlicher Kleriker Dagon 12
CB Mittlgrößer Humanoider (Mensch)
INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 25 (+4 Ablenkung, +9 Rüstung, +2 Schild)
TP 105 (12W8+48)
REF +7, **WIL** +13, **ZÄH** +11
Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte;
Resistenzen Feuer 30, Kälte 20

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Dreizack der Warnung +16/+11 (1W8+6/19-20)
Fernkampf Dreizack der Warnung +12 (1W8+6/19-20) oder Silberner Dolch [Meisterarbeit] +10 (1W4+4/19-20)
Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 4/Tag (SG 15, 6W6), Sense des Bösen (6 Runden, 2/Tag), Welle* (+16, 7/Tag), Zorn des Abyss* (+6, 7/Tag)
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 12; Konzentration +16)
6. Kältekegel^P (SG 20), Klingenbarriere (SG 20), Leid (SG 20)
5. Eissturm^P, Schneller Tod (2x, SG 19), Wahrer Blick
4. Bewegungsfreiheit, Göttliche Macht, Unheilige Plage (SG 18), Vergiften (SG 18), Wasser kontrollieren^P
3. Blindheit/Taubheit (SG 17), Gleißendes Licht, Magie banne, Magisches Schutzgewand, Wasser atmen, Wut^P (SG 17)
2. Bärenstärke, Energien widerstehen, Person festhalten (SG 16), Stille (SG 16), Totenglocke (SG 16), Wellenritt*^P
1. Befehl (SG 15), Schild des Glaubens, Schutz vor Gutem, Segnen, Unheil (SG 15), Verhüllender Nebel^P
0. (beliebig oft) – Göttliche Führung, Magie entdecken, Resistenz, Wasser erschaffen
D Domänenzauber; **Domänen** Böses (Unterdomäne der Dämonen*), Wasser (Unterdomäne des Meeres*)

TAKTIK

Vor dem Kampf Albor wirkt jeden Tag *Magisches Schutzgewand*. Sollte er von anderswo im Haus her Kampfplärm vernehmen, wirkt er *Energien widerstehen* (Feuer), *Bärenstärke* und *Schild des Glaubens* und aktiviert seinen *Energieschildring*.
Im Kampf Albor wirkt in der ersten Kampfunde *Göttliche Macht*. Im Kampf versucht er, seine Gegner mit Energie fokussieren zu schwächen und sie mittels *Klingenbarriere* zu trennen, die er außerdem in einem *Verhüllenden Nebel* verbirgt. Er versucht, sich seine Gegner einzeln mit *Schneller Tod* und *Leid* vorzunehmen, und nutzt seine Flächenzauber bei Gegnern, die zusammenbleiben.

Moral Albor kämpft, bis seine Trefferpunkte auf 0 fallen.

Dann reißt die Schneckenbrut in seinem Körper zu einem Brutschrecken heran, der aus seinem Hals hervorbricht (siehe unten).

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 10, **KO** 14, **IN** 12, **WE** 19, **CH** 8

GAB +9; **KMB** +13; **KMV** 27

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Dreizack), Waffenfokus (Dreizack), Zusätzliches Energie fokussieren

Fertigkeiten Diplomatie +8, Motiv erkennen +13, Schwimmen +12, Wahrnehmung +8, Wissen (Die Ebenen) +6, Wissen (Geschichte) +6, Wissen (Religion) +14, Zauberkunde +10

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Schneckenbrutbefall

Kampfausrüstung Stab: *Leichte Wunden heilen* (13 Ladungen);

Sonstige Ausrüstung Kettenpanzer [Meisterarbeit], Dreizack der Warnung, Silberner Dolch [Meisterarbeit], Resistenzumhang +1, Energieschildring, goldbesticktes Messgewand (Wert 75 GM), Schlüssel zur Seekiste in Bereich **E7**, Fischgoldmedaillon, welches eine Mischung aus Aal, Fisch und Oktopus zeigt (Schlüssel zum Äthertor in Bereich **F3**), zeremonielle Fischgoldtiara (Wert 450 GM), Unheiliges Fischgoldsymbol Dagon (Wert 50 GM), 13 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schneckenbrutbefall (AF) Albor ist von einer Schneckenbrut befallen, dies verleiht ihm Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte.

* siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

BRUTSCHRECKEN HG 9

EP 6.400

TP 115 (siehe Seite 88)

TAKTIK

Im Kampf Der Brutschrecken peitscht nach allen Kreaturen in seiner Reichweite, konzentriert sich aber auf das Individuum mit dem niedrigsten Charisma, um dort seine Brut abzulegen.

Moral Der Brutschrecken gibt seine Brut ab, sobald er auf 0 TP reduziert wird oder das Charisma seines Opfers auf 0 reduziert wurde (siehe *Entwicklung*).

Entwicklung: Aufgrund der konzentrierten Wirkung und der Nähe der stehenden Steine der Schub-Niggurath in Bereich **F3** wird der Lebenszyklus des Brutschreckens in solcher Weise beschleunigt, dass er Albors Körper genug Lebensenergie entzieht, um seine Brut erzeugen, sobald er auf 0 Trefferpunkte reduziert wird. Der Brutschrecken zerfällt in acht Schneckenbruten, von denen vier sofort die SC angreifen, während die anderen vier davonhuschen. Dies hat keine zusätzlichen Auswirkungen auf die geistige Gesundheit von Zeugen. Wenn die SC mit den vier angreifenden Schneckenbruten fertig geworden sind, können sie der Schleimspur der anderen mit einem Wurf auf Überlebenskunst gegen SG 10 folgen. Drei Spuren verlassen das Haus und verschwinden im Sumpf, so dass sie weiterhin eine Bedrohung für Argmoor und die Umgebung darstellen, während die letzte zu den stehenden Steinen in Bereich **F3** führt und in einer bis dahin unbemerkten Ritze verschwindet. Dies ermöglicht den SC zwar nicht, das Äthertor zu benutzen, könnte sie aber darauf hinweisen, dass es einen geheimen Zugang gibt. Mit Albor Voltiaros Schlüssel können sie das Tor aber benutzen.

Schätze: Das Gemälde der *Eroberer* ist in bestem Zustand und könnte in einem Kunstgeschäft in Caliphas oder einer anderen Großstadt 500 GM einbringen. Das Pfeifenregal an der Wand enthält drei Pfeifen: eine Meerschampfeife in Form eines Waljägers, eine aus Elfenbein in Form einer nicht erkennbaren Masse von Haar, Algen oder Tentakeln (mit einem Wurf auf Wissen [Gewölbekunde] gegen SG 30 kann man darin ein Dunkles Junges Schub-Nigguraths erkennen) und eine aus Speckstein in der Form einer bizarren Fisch-Frosch-Frau (mit einem Wurf auf Wissen [Natur] gegen SG 17 erkennt man die Ähnlichkeit zu einem Abscheulichen, allerdings gibt es keine weiblichen Vertreter dieses Volkes). Jede Pfeife ist 60 GM wert.

f15. OBERER KORRIDOR

An der gewundenen Innenwand dieses schwach erleuchteten Flures hängen mehrere Porträts.

Die Gemälde entlang der Wand zeigen acht der Undiomedeherrn Argmoors. Obwohl alle durch das Alter und Schimmelbefall verblasst und abgedunkelt sind, kann man die dargestellten Personen noch gut erkennen – finstere, bösartige Männer mit steinernem Blick und verhärmtten Gesichtern, die allesamt eine gewisse Familienähnlichkeit aufweisen. Unter jedem Gemälde befindet sich eine kleine Messingplakette. Ganz im Westen befindet sich das Bild eines Mannes in der Kleidung eines Kapitäns, der in einer Hand ein Fernrohr und in der anderen eine teilweise aufgerollte Schriftrolle hält. Die Plakette trägt den Namen „Cassius Undiomedede, Paktschließer“. Das letzte Gemälde am östlichen Ende zeigt einen verbittert wirkenden, älteren Mann mit demselben verhärmtten Gesicht und beginnender Glatzenbildung. Er sitzt in einem Rollstuhl, eine dekorative Decke liegt über seinen Knien. Hinter ihm steht ein junger Mann in einer Position, als würde er den Rollstuhl schieben, der junge Mann hat dieselben Gesichtszüge, in seinem Gesicht zeichnet sich jedoch Verbitterung aus. Die Plakette lautet: „Claudius Undiomedede und Sohn, Manus.“

f16. BIBLIOTHEK (HG 9)

Teile des Bodens und der Decke dieses Raumes sind eingestürzt. Dies gilt auch für einen Teil der Ostwand. Die Überreste des Holzbodens geben beunruhigend nach. Bücherregale mit den vermoderten Resten von Papier und Pergament stehen schief wie Betrunkene an den Wänden.

Früher war dies die gut bestückte Bibliothek von Undiomedehaus, doch mittlerweile sind alle Bücher durch Wind und Wetter ruiniert. Der Boden ist trotz des gefährlichen Scheins sicher.

Kreaturen: Zwei Schreckgespenster spuken in dieser Kammer, die untoten Überreste zweier Steuereintreiber aus Drosselmoor. Deren Nachforschungen drohten, Argmoors dunkle Geheimnisse aufzudecken, so dass ein wütender Mob von Dorfbewohnern sie, vom Tiefgründigen Orden aufgestachelt, in die Feuchthölzer jagte. Die Steuereintreiber suchten im Undiomedehaus Unterschlupf, wurden aber von Abscheulichen getötet, die aus den Tunneln unter

dem Haus hervorkamen. Seitdem spuken sie in diesem Raum und greifen jede lebende Kreatur an, die eintritt.

SCHRECKGESPENSTER (2)

HG 7

EP je 3.200

TP je 52 (PF MHB, S. 232)

f17. KINDERZIMMER

Die fauligen Reste einer Holzkrippe stehen vor einem steinernen Kamin. Ein Mobile aus winzigen Muscheln hängt über der Krippe und bewegt sich langsam im Luftzug, der durch das offene Fenster dringt.



ALBOR VOLITIARO

Dieser Raum diente als das Kinderzimmer des Hauses und wurde zuletzt von Manus' kleiner Schwester genutzt, ehe sie zur Pflege bei den Nachbarn übergeben wurde.

Schätze: Wenn man die Muscheln des Mobiles untersucht, kann man mit einem Wurf auf Wissen (Natur) gegen SG 20 erkennen, dass es sich dabei um die Schalen seltener Meerestiere handelt, die es nur in den tiefsten Bereichen des Encarthansees gibt. Wie sie von dort geholt und hierher gebracht wurden, ist nicht erkennbar, sie sollten aber einen Verkaufswert von insgesamt 75 GM besitzen.

f18. zeichenraum (hg 6)

Breite Fenster bieten eine gute Aussicht auf die Umgebung des Herrensitzes. Ein großer Schreibtisch aus kunstvoll geschnitztem Walnussholz steht vor den Fenstern, daneben ein großer Stuhl mit verrottetem Lederbezug.

Der frühere Zeichenraum des Herrn Undiomedes wurde aufgrund des durch die weiten Fenster hinein prasselnden Regens ruiniert.

Gefahr: Der Schreibtisch hat mehrere Schubladen und scheint trotz der Tatsache, dass er Wind und Wetter ausgesetzt ist, in bestem Zustand zu sein. Sein Inneres ist aber voll von Gelbem Schimmelpilz. Wenn eine der Schubladen geöffnet wird, setzt diese eine Sporenwolke mit einem 3 m Radius frei.

GELBER SCHIMMELPILZ

HG 6

EP 2.400

PF GRW, S. 416

f19. hauptschlafzimmer (hg 9)

Ein großes Himmelbett steht neben einem breitem Kamin. Die Laken wurden entfernt, doch die faulige Federmatratze liegt immer noch im Rahmen. In ihrer Mitte befindet sich großer, dunkler Fleck. Das hölzerne Kopfteil zeigte früher eine Szenerie mit Schiffen, die auf den Wellen gegeneinander kämpften, ist nun aber vom Alter und den Elementen brüchig und voller tiefer Kratzer, die die Oberfläche verunstalten. Ein Rollstuhl mit verschimmeltem Sitz und verzogenen Rädern steht am Fuß des Betts. Eine Treppe führt im Osten hinauf zum Kuppeldach über dem Herrenhaus.

Dies war früher das Schlafgemach von Claudius Undiomedes, in dem sein Sohn ihn auch im Schlaf ermordete. Die dunklen Flecken stammen von dem damals vergossenen Blut. Als die Bediensteten den Mord entdeckten, entfernten und beerdigten sie die Leiche, kehrten aber nie zum Säubern zurück. Die Kratzer im Kopfteil sind in Wirklichkeit eine mit der Mordwaffe grob gekritzelte Nachricht von Manus Undiomedes. Diese ist nach all den Jahren schwer zu entziffern, doch mit einem Wurf auf Sprachenkunde gegen SG 13 oder einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 kann man die Worte „Der Pakt endet heute, Vater“ ausmachen. Die Treppe führt hinauf zu dem Ausblick auf dem Kuppeldach (Bereich F21).

Kreaturen: Jede Bewegung in dieser Kammer erweckt die Aufmerksamkeit zweier Jagdhunde von Tindalos, extradimensionalen Raubtiere, die von den schlecht geplanten Versuchen der Abscheulichen angezogen wurden, Verstärkung herbeizuzaubern.

Die Hunde manifestieren sich aus den Ecken des Raumes heraus, lassen ihren zerreißen Blick durch den Raum schweifen und greifen jedes Lebewesen in der Kammer an. Die Jagdhunde verfolgen Fliehende.

Optional Verlust geistiger Gesundheit: Jedem SC, der zum ersten Mal einen Jagdhund von Tindalos sieht, muss ein Willenswurf gegen SG 15 gelingen oder er verliert 1W6 Punkte seiner geistigen Gesundheit (siehe **SC und Wahnsinn** auf Seite 29).

JAGDHUNDE VON TINDALOS (2)

HG 7

EP je 3.200

TP je 85 (PF MHB II)

TAKTIK

Moral Die Hunde suchen nach einer eher wehrlosen Mahlzeit und fliehen mittels *Ebenenwechsel*, wenn sie auf 20 TP oder weniger reduziert werden.

f20. dachboden

Dieser winzige Raum liegt an der Kante des Kuppeldaches und unter der Treppe, die zur Aussichtsplattform hinaufführt. Er ist mit vielen Kisten vollgestopft, die voller persönlicher Dinge sind, die allesamt nun ruiniert und wertlos sind. Durch das kleine Fenster kann man die Küche und den Bereich hinter dem Haus erblicken.

Schätze: Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 entdecken die SC ein hastig in eine Decke eingeschlagenes und zwischen den Kisten verborgenes Buch. Es handelt sich um *Das Buch der Verworrenen Geometrie* (siehe Kasten).

f21. aussichtsplattform (hg 8)

Auf dem Kuppeldach des Herrenhauses befindet sich eine Aussichtsplattform mit umlaufenden Geländer, vor der aus man das umliegende Marschland im Blick hat. Die Steine im Boden der Plattform sind eingesunken, als wäre etwas mit großer Wucht eingeschlagen. In der Mitte dieses kleinen Kraters liegen die zerbrochenen und blutigen Reste einer Leiche in zeretzter rot-goldener Kleidung. Eine Falltür ermöglicht den Zugang zum Haus.

Der Kult der Abscheulichen versuchte sich auf der Aussichtsplattform amateurhaft in verbotener Magie, um Dimensions-schlurfer aus dem Dunklen Firmament herbeizuzaubern. Unglücklicherweise taten sie dies direkt über einem uralten, Schub-Niggurath geweihten Druidenring, wodurch sie ungewollt die Aufmerksamkeit anderer Kreaturen erweckten, darunter die Mi-Go, die Jagdhunde von Tindalos in Bereich F19 und dem aktuellen Bewohner dieses Bereiches.

Der zerschmetterte Leichnam auf dem Boden der Aussichtsplattform ist alles, was von Everard Voltiario, Sohn des Wesirs Albor Voltiario und einer der Vikare des Tiefgründigen Ordens, übrig ist. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 kann man gerade noch erkennen, dass seine gebrochenen Gesichtszüge eine gewisse Ähnlichkeit mit Caleb Voltiario in der Halle des Ordens in Argmoor (Bereich E5) und Albor Voltiario (Bereich F14) aufweisen. Mit einem Wurf auf Heilkunde gegen SG 10 kann man feststellen, dass er durch einen Sturz aus großer Höhe getötet wurde. Tatsächlich kam er hier hinauf, um auf Anweisung seines Vaters nach einem



Zeichen der Nachbarn Ausschau zu halten. Dabei lief er einem Schantak über den Weg, der ihn ergriff und aus über einhundert Metern Höhe wieder fallen ließ.

Wenn die SC die Plattform untersuchen, stoßen sie mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 auf etwas weiteres von Interesse: Auf die Steine hat jemand mit Kohle eine Reihe fremdartiger mystischer Symbole gezeichnet, welche teilweise von der Leiche verdeckt werden. Mit einem Wurf auf Wissen (Arkane) gegen SG 15 erkennt man in den Symbolen Beschwörungsrunen, sollte der Wurf gegen SG 25 gelingen, findet man heraus, dass sie das Dunkle Firmament zum Ziel haben. Falls die SC *Das Buch der Verworrenen Geometrie* in Bereich **F20** gefunden und gelesen haben, können sie die Symbole erkennen, ohne dass ein Wurf erforderlich ist.

Kreaturen: Während ihres letzten Beschwörungsversuches riefen die Abscheulichen einen Schantak herbei, eine riesige, geschuppte vogelartige Kreatur aus den Tiefen des äußeren Raumes. Nach ihrer Ankunft fraß die Kreatur sofort einen der Abscheulichen, die sie herbeigezaubert hatte. Die übrigen Abscheulichen flohen und verbargen dabei das Herbeizauberungsbuch in Bereich **F20** und kehrten in ihre Tunnel unter dem Undiomedehaus in der Hoffnung zurück, dass die Kreatur verschwinden würde. Wie Everaldo Voltiaro

beim Auskundschaften dieses Bereiches jedoch erfahren musste, haben sich die Hoffnungen der Abscheulichen nicht erfüllt und die Aussichtsplattform ist alles andere als verlassen.

Der Schantak fand Everard vor kurzem und riss ihn mit sich in die Höhe, ehe er ihn in den Tod stürzen ließ. Wenn die SC erstmals diesen Bereich erforschen, bemerken sie mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 einen dunklen Schatten über sich vorbeiziehen, der kurz das Licht der Sterne und des Mondes verdunkelt. Kurz darauf hören sie von hoch oben ein lautes Kreischen, dass durch das umliegende Moor widerhallt. Drei Runden später stößt der Schantak herab und versucht, ein weiteres Opfer zu ergreifen, dass er in den Tod fallen lassen kann. Sollte dieser Angriff erfolglos sein, schwebt er über der Plattform und kämpft. Der Schantak wird stark vom Lockruf dieses Ortes angezogen und stirbt daher eher, als dass er sich zurückzieht. Dieser Schantak entspricht zwar einem gewöhnlichen Schantak, besitzt aber Schnappen als zusätzliches Bonustalent.

Optionaler Verlust geistiger Gesundheit: Wenn die SC erstmals den Schantak sehen, müssen ihnen Willenswürfe gegen SG 15 gelingen, um nicht 2W4 Punkte ihrer geistigen Gesundheit zu verlieren (siehe Kasten **SC und Wahnsinn** auf Seite 29).

DAS BUCH DER VERWORRENEN GEOMETRIE

Dieses uralte Buch ist in brüchiges Walleder gebunden und in Azlanti geschrieben. Sollte der Leser diese Sprache nicht kennen, ist zum Entziffern ein Wurf auf Sprachenkunde gegen SG 30 erforderlich. Das Buch der Verworrenen Geometrie enthält Einzelheiten über die Geheimnisse von Dimensionen und Orten jenseits dessen, was wir verstehen können sowie Hinweise auf die dortige Umgebung und die dort lebenden Kreaturen. Wenn jemand das Buch liest – dies erfordert 56 Stunden aufmerksames Lesen, das auf mindestens 7 Tagen verteilt sein muss –, erhält er einen Bonus von +4 auf alle Wissenswürfe hinsichtlich des Dunklen Firmaments und seiner Bewohner. Sobald das Buch gelesen wurde, verliert der Leser aufgrund der geistzerstörenden Geheimnisse sofort 2W4 Punkte seiner geistigen Gesundheit (kein Rettungswurf, siehe den Kasten auf Seite 20, SC und Wahnsinn).

Das Buch fungiert zudem als Zauberbuch und enthält die folgenden arkanen Zauber: *Ätherischer Ausflug*, *Dimensionstür*, *Kontakt zu anderen Ebenen* und *Symbol des Wahnsinns*. Ferner enthält das Buch Einzelheiten und Methoden zur Beschwörung eines Dimensionsschlurfers (siehe Seite 78). Genau genommen enthält das Buch Berechnungen zur Herbeirufung von mehr als 100 einzigartigen Dimensionsschlurfern, so dass der Leser eine dieser Kreaturen mit *Bindender Ruf* zu sich rufen kann; dabei umgeht er die Fähigkeit der Kreatur, Beschwörungen zu widerstehen. Unglücklicherweise haben viele dieser Schlurfer seit der Entstehung des Buches ein anderes Schicksal ereilt, so dass nur eine Wahrscheinlichkeit von 20% pro Zauber besteht, mit *Bindender Ruf* einen Dimensionsschlurfer herbeirufen zu können.

Der Einsatz dieses Buches birgt außerdem den Nebeneffekt, dass unerwünschte Aufmerksamkeit erregt wird. Jedes Mal, wenn versucht wird, einen Dimensionsschlurfer zu rufen, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 10%, dass dies das Interesse eines Bewohners des Dunklen Firmaments weckt. Worum es sich dabei handelt und wie die Kreatur reagiert, liegt beim SL.

Das Buch der Verworrenen Geometrie ist bis zu 20.000 GM wert, sofern man einen geeigneten Abnehmer findet.



SCHANTAK

HG 8

EP 4.800

TP 104 (PF MHB II)

Talente Schnappen^B

Schätze: Everard Voltiario ist ähnlich ausgerüstet wie die anderen Vikare des Ordens, allerdings sind alle seine Besitztümer zerfetzt, zerbrochen oder anderweitig ruiniert. Seine Gewandung könnte aber immer noch aufgrund der verwendeten Edelmetalle 60 GM erbringen.

UNTER UNDIOMEDEHAUS

Unter Undiomedehaus liegen natürlich entstandene Tunnel, die schon zur Zeit des Druidenzirkels existierten. Diese Passagen wurden im Laufe der Jahre erweitert und dienen nur als entfernter Außenposten des Stammes der Abscheulichen, der unter den Schwalbenfelsen in der Avalonsbucht lebt. Aufgrund der Entfernung zwischen den Tunneln und der Hauptansiedlung der Abscheulichen, wurden die Tunnel weitgehend seit der Ankunft der Mi-Go ignoriert und enthalten nur eine Handvoll Abscheulicher und ein sehr gefährliches, hier von den außerirdischen Pilzwesen platziertes „Experiment“.

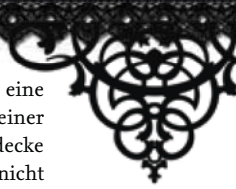
Die Tunnel sind feucht und eng. Die Deckenhöhe variiert zwischen 1,50 m und 4,50 m. Unterhalb des Äthertores in Bereich F3 führt eine von der Zeit glattpolierte Steintreppe 6 m weit in die Tiefe nach Bereich F22. Wände, Böden und Decken weisen allesamt Bearbeitungsspuren und Zeichen unzähliger Jahre der Benutzung auf. Die Wände sind nass und erfordern zum Erklettern einen Wurf auf Klettern gegen SG 25. An den Decken hängen viele kleine Tropfsteine, die im Laufe der Jahrhunderte entstanden sind. Der Boden ist dagegen frei von Stalagmiten, wenn man von abgelegenen Winkeln absieht. Es gibt keine Lichtquellen, sofern diese nicht erwähnt werden.

F22. TORWEG ZU DEN NACHBARN

Die grobe Steintreppe führt in eine große, natürliche Höhle. Eine Nische im Norden enthält einen hohen Glasbehälter, in dem der perfekt erhaltene Leichnam eines Mannes steht. Eine große, ausgebleichte Bronzeglocke, die mit fremdartigen Runen beschrieben wurde, hängt an einer Wand.

Diese Kammer diente einst als Wachposten zwischen dem Reich der Abscheulichen und der Oberfläche sowie als Gedenkstätte an die Menschen, über den die Abscheulichen ihren Fortpflanzungspakt mit den Leuten von Argmoor schließen konnten. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 kann man aus dem nordwestlichen Tunnel stammend den Geruch von Kompost oder Abfall wahrnehmen und von Süden leise Geräusche, weshalb man schlussfolgern kann, dass die Tunnel bewohnt sind.

Die Glocke an der Wand hat keinen Klöppel, strahlt aber schwache Bannmagie aus. Mit einem Wurf auf Wissen (Arkane) gegen SG 25 kann man sie als den Fokus des Zaubers *Alarm* erkennen. Die Glocke ertönt, wenn das Äthertor in Bereich F3 geöffnet wird, und weist die Abscheulichen darauf hin, dass sich



oben Verbündete oder Bittsteller befinden. In letzter Zeit haben die Abscheulichen jedoch nicht auf die Glocke reagiert. Von der Glocke herab hängt ein Fischgoldmedaillon, welches einer Kreuzung aus Aal, Fisch und Oktopus ähnelt, das Medaillon ist mit dem identisch, das Albor Voltiaro trägt (siehe Bereich **F14**) – wie dieses ist es ein Schlüssel für das Äthertor in Bereich **F3**.

Jeder, der die Statue auf dem Dorfplatz (Bereich **D1**) gesehen oder die Porträts in Bereich **F15** studiert hat, erkennt in der Leiche in dem Glasbehälter niemand anderen als den gealterten Cassius Undiomedes, den Gründer Argmoors. Das Glas des Behältnisses ist dick (Härte 2, 10 TP, SG zum Zerschlagen 20) und der ganze Behälter ist mit Alkohol gefüllt, in dem die Leiche konserviert wurde. Auf einem kleinen Lesepult neben dem Behälter liegt ein einfaches, in Haifischleder gebundenes Buch – Cassius Undiomedes Tagebuch. Neben den eher alltäglichen Einträgen beschrieb Cassius auch sein erstes Treffen mit „den Nachbarn“ – obwohl Cassius ihr Äußeres nicht beschreibt, liefert der Text den Eindruck, dass die Nachbarn nicht menschlich sind. Er erwähnt auch das Zuhause der Nachbarn: Unter Wasser liegende Tunnel am Grund der Avalonsbucht am Fuße der Schwalbenfelsen. Späterer Einträge berichten von Cassius' Ernennung zum Herrn des Küstenstreifens und der Einführung des Pflegschaftspaktes zwischen ihm und den Nachbarn. Enthalten ist folgendes: „Ich kann den Fortbestand und den Wohlstand von Buchstadt und meiner eigenen Linie nur gewährleisten, indem ich den Nachbarn gebe, was sie brauchen, selbst wenn es bedeutet, meine eigenen Töchter und die meiner Erben und meiner Leute aufzugeben. Trotz meiner persönlichen Gefühle ist es doch ein geringer Preis für diese Sicherheit.“ Dies soll nicht nur für die SC ein paar Lücken in der Hintergrundgeschichte Argmoors füllen, sondern auch einen Hinweis auf die Tunnel der Abscheulichen unter den Schwalbenfelsen liefern. (siehe Teil **Fünf**).

Entwicklung: Gegenwärtig halten sich hier keine Wachen auf, doch mit jeder Runde, die die SC hier verbringen, besteht eine kumulative Wahrscheinlichkeit von 10%, dass einer der Abscheulichen aus Bereich **F24** hereinschaut, der sichergehen will, dass alles in Ordnung ist. Sollten die SC entdeckt werden, schlägt der Abscheuliche Alarm, was die Aufmerksamkeit der anderen Abscheulichen und ihres Bruthäuptlings weckt, die 3 Runden später eintreffen.

f23. misthaufen (hg 9)

Eine Reihe natürlicher Terrassen bildet eine abwärtsführende Passage in diese Höhle. Schlammig schwarzes Wasser voller Komposthaufen und Abfall hat den nördlichen Teil der abfallenden Höhle überflutet. Eine Vielzahl von Pilzen und farblosen, unterirdischen Kriechgewächsen wächst auf und innerhalb dieser üblen Brühe.

Die Abscheulichen nutzen diese Höhle zur Entsorgung ihrer Abfälle, unerwünschter Gegenstände und Leichen seit wortwörtlich Jahrhunderten. Sie betreten sie nicht weiter als bis zum Fuß der Terrasse und werfen ihren Abfall einfach hinein, damit der Bewohner der Höhle sich darum kümmert.

Kreaturen: Zwischen den Ausscheidungen liegt ein optisch nicht vom Rest des Kompostes zu unterscheidender Stinkender Sporenschlurfer, ein überwucherter und von Gelbem Schimmelpilz befallener Moderner Schurfer. Er ignoriert alle Kreaturen, die den Raum nicht betreten, da er davon ausgeht, dass diese ihm

Nahrung ins Wasser werfen und weiterziehen. Sollte jedoch eine Kreatur in seine Reichweite kommen, richtet er sich zu seiner vollen Größe auf und greift an, wobei er gegen die Höhlendecke stößt. Der Stinkende Sporenschlurfer verfolgt seine Beute nicht aus der Abfallgrube hinaus.

STINKENDER SPORENSCHLURFER

HG 9

EP 6.400

Verbesserte Moderner Schlurfer-Variante (PF MHB, S. 187, ALM Verliebtebewohner, S. 38)

N Große Pflanze

INI +0; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 21 (–1 Größe, +12 natürlich)

TP 90 (12W8+36)

REF +6, WIL +6, ZÄH +11

Immunitäten Elektrizität, wie Pflanzen; Resistenzen Feuer 10; SR 10/Hiebaffen; Verteidigungsfähigkeiten Stauchbare Gestalt

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf 2 Hiebe +15 (2W6+6 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Sporenentladung, Würgen (2W6+9)

TAKTIK

Im Kampf Der Stinkende Sporenschlurfer versucht, jedes Ziel, das in seine Reichweite kommt, zu ergreifen und zu würgen.

Moral Der Stinkende Sporenschlurfer kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 22, GE 10, KO 17, IN 7, WE 10, CH 8

GAB +9; KMB +16 (Ringkampf +20); KMV 26

Talente Doppelschlag, Eiserner Wille, Fähigkeitenfokus (Sporenentladung), Heftiger Angriff, Waffenfokus (Hieb)

Fertigkeiten Entfesselungskunst +10 (beim Quetschen durch enge Räume +20), Heimlichkeit +9 (in Sümpfen und Wäldern +17), Schwimmen +14, Wahrnehmung +13;

Volksmodifikatoren Entfesselungskunst +10 (beim Quetschen durch enge Räume +20), Heimlichkeit +4 (in Sümpfen und Wäldern +12), Wahrnehmung +4

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Elektrische Zähigkeit

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Stauchbare Gestalt (AF) Ein Stinkender Sporenschlurfer ist schwer mit Stich- und Wuchtwaffen zu verletzen. Er erhält SR 10/Hiebaffen und erleidet durch Stürze nur halben Schaden. Er erleidet zudem keine Abzüge, wenn er sich in 1,50 m breite Plätze quetscht und erhält einen Volksbonus von +10 bei Würfen auf Entfesselungskunst (beim Quetschen durch enge Plätze +20).

Sporenentladung (AF) Wenn ein Stinkender Sporenschlurfer im Kampf getroffen wird, stößt er in einem 3 m-Radius eine Wolke Gelber Schimmelpilzsporen aus. Sollte der Gelbe Schimmelpilz des Schlurfers direkter Sonneneinstrahlung ausgesetzt werden, wird er inaktiv und entlädt sich nicht. Wenn die Kreatur von einem Feuerangriff getroffen wird, welcher ihre Feuerresistenz überwindet, wird ihre Fähigkeit zur Sporenentladung für 1 Runde unterdrückt.



Gelbe Schimmelpilzsporen: einatmen; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 17; **Frequenz** 1/Runde für 5 Runden; **Effekt** 1W3 KO-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf.

Schatze: Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 kann man einen glänzenden Metallhelm zwischen dem ganzen Abfall in der Kammer finden – den nicht einmal angelaufenen Helm eines taldanischen Marineoffiziers des Kreuzzuges des Lichts, der vor Jahrhunderten den Abscheulichen in die Arme fiel. Die Überreste des Seesoldaten sind zwar schon lange kompostiert, doch sein *Tauchhelm* liegt hier seitdem vergessen. Ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 fördert ein vertrautes Amulett im Abfall zutage, welches das Bild eines geknebelten Schädels trägt. Das Amulett ist vom Dunklen Reiter während seines Kampfes mit den Abscheulichen fallen gelassen worden; als sie ihn zu den Tunneln unter den Schwalbenfelsen (siehe Teil **Fünf**) verschleppten, warfen sie es ihr fort.

f24. Brutkammer (Hq 10)

Mehrere seichte Teiche sind am Boden dieser Kammer zwischen mehreren natürlichen Steinsäulen entstanden. An einer Wand befinden sich oberhalb der Leichen zweier fischartiger Humanoider große Schmierflecken getrockneten schwarzen Sekrets – anscheinend wurden die beiden Humanoiden das Opfer einer schweren Gewalttat.

In dieser Kammer befindet sich die Garnison der Abscheulichen, welche die Tunnel sowie den Aufzuchtbereich der Pflegetöchter (Bereich **F25**) bewacht. Die Abscheulichen bedienen sich, wenn sie schlafen oder sie ausruhen, der Teiche, um ihre Körper feucht zu halten. Das getrocknete Sekret an der Wand und die beiden toten Abscheulichen auf dem Boden sind das Werk des wahnsinnigen Bruthäuptlings der Abscheulichen.

Kreaturen: Sechs Abscheuliche stellen die aktuelle Brutwache in dieser Kammer, sie werden von ihrem Bruthäuptling Iq'lotatuaa angeführt. Aufgrund der Nähe zu den Menschen Argmoors sprechen die Abscheulichen der Avalonsbucht die Gemeinsprache statt Finsterländisch. Da sie sich an die gegenwärtigen Umwälzungen innerhalb ihres Stammes gewöhnt haben, ignorieren die Abscheulichen die Glocke in Bereich **F22**, reagieren aber wie in diesem Abschnitt beschrieben auf einen Alarm. Sie wissen von der in Bereich **F25** eingesperrten Farbe aus dem All und reagieren unter keinen Umständen auf Kampfplärm aus diesem Bereich. Iq'lotatuaa ist ein wahrer Hüne und fast 2.000 Jahre alt. Seine Haut trägt Narben aus Scharmützeln mit den kellidischen Barbaren, die einst diese Region bewohnten. Seine antike Zweihändige Axt stammt ebenfalls aus dieser Epoche, was mit einem Wurf auf Wissen (Geschichte) gegen SG 17 erkannt werden kann. Obwohl es dem Bruthäuptling gelang, den Angriffen der Farbe aus dem All auszuweichen, hat ihr Anblick ihn in den Wahnsinn getrieben, so dass Iq'lotatuaa nun schizophran ist. Zum Pech der hier stationierten Abscheulichen haben bereits

einige von ihnen unter seiner vom Wahn ausgelösten Verwirrung leiden müssen, was zu ihrem Tod geführt hat. Wenn die SC zum ersten Mal diese Kammer betreten, sitzt Iq'lotatuaa brütend am westlichen Ende der Höhle, während die übrigen Abscheulichen sich im Osten versammelt haben, um Raum zwischen sich und seinen Zorn zu bringen. Wenn die SC von Osten her kommen, stellen sich ihnen die Abscheulichen zum Kampf entgegen und kämpfen bis zum Tod (sie ziehen sich nicht nach Bereich **F25** zurück). Falls die SC von Westen her kommen, ziehen sich die Abscheulichen nach Norden zurück und stellen sich in Bereich **F22** zur Schlacht. Bei Kampfbeginn muss Iq'lotatuaa einen Willenswurf gegen SG 16 ablegen. Bei Bestehen verfällt er in einen Kampfrausch und beteiligt sich am Kampf, andernfalls wird er für 1W6 Runden verwirrt und schreit beliebige Drohungen und Beleidigungen in der Sprache der Abolethen. Sollte die Verwirrung ihn zum Angriff verleiten, verfällt er in Raserei, könnte diese aber schon in der nächsten Runde wieder beenden und würde dann natürlich unter den normalen Abzügen für Erschöpfung und Ermüdung leiden. Wenn seine Verwirrung endet, verfällt Iq'lotatuaa auf jeden Fall in einen Kampfrausch und beteiligt sich normal am Kampfgeschehen.

IQ'LOTATUAA, WAHNSINNIGER BRUTHÄUPTLING HG 9

EP 6.400

Riesiger Abscheulicher-Barbar (Wilder Barbar) 6

(PF MHB S.10, 295; PF EXP, S. 79)

CB Großer monströser Humanoider (Aquatisch)

INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 16 (+3 GE, -1

Größe, -2 Kampfrausch, +7 natürlich, +2 Schild)

TP 120 (8 TW; 2W10+6W12+70)

REF +8, WIL +7, ZÄH +13

Resistenzen Kälte 10; Verteidigungsfähigkeiten Nackte

Tapferkeit*, Verbesserte Reflexbewegung

Schwächen Schizophren

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf Zweihändige Axt des Schutzes +1, +14/+9

(1W12+13/x3), Biss +13 (1W8+4), Klaue +13 (1W6+4) oder

Biss +15 (1W8+8), 2 Klauen +15 (1W6+8)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Kampfrausch (20 Runden/Tag),

Kampfrauschkräfte (Kampfrausch +6, Wachsame

Kampfhaltung [+2 Ausweichen im Nahkampf],

Zurücktreiben)

TAKTIK

Im Kampf Iq'lotatuaa nutzt seine Kampfrauschkraft Wachsame

Kampfhaltung und wenn nötig seine Zweihändige Axt

des Schutzes, um sich zu schützen. Im Kampf setzt er

Zurücktreiben ein, um das Kampfmanöver Ansturm

ausführen zu können. Im Kampfrausch folgt Iq'lotatuaa

fliehenden Gegnern sogar nach Bereich **F25**.

Moral Iq'lotatuaa kämpft bis zum Tode.

Grundwerte Wenn er sich nicht im Kampfrausch befindet, sind

Iq'lotatuaas Werte: RK 21, Berührung 12, auf dem falschen

Fuß 18; TP 104; WIL +5, ZÄH +11; Nahkampf Zweihändige

Axt des Schutzes +1, +12/+7 (1W12+10/x3), Biss +11 (1W8+3),

Klaue +11 (1W6+3) oder Biss +13 (1W8+6), 2 Klauen +13

(1W6+6); ST 23, KO 23; KMB 15 (Ansturm +17);

Fertigkeiten Einschüchtern +12, Schwimmen +13

SPIELWERTE

ST 27, GE 16, KO 27, IN 8, WE 10, CH 8

GAB +8; KMB +17 (Ansturm +19); KMW 28 (30 gegen Ansturm)

Talente Doppelschlag, Einschüchternde Stärke, Heftiger

Angriff, Mehrfachangriff^B, Verbesserter Ansturm

Fertigkeiten Einschüchtern +14, Heimlichkeit +9 (Unterwasser

+13), Schwimmen +15, Wahrnehmung +7 (Unterwasser +11)

Sprachen Aboleth, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Amphibie, Schnelle Bewegung

Ausrüstung Schwerer Stahlschild [Meisterarbeit], Zweihändige

Axt des Schutzes +1 [mittelgroß], Amulett der natürlichen

Rüstung +2

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schizophren (AF) Iq'lotatuaa leidet unter Schizophrenie

und kann nicht mehr zwischen Realität und Einbildung

unterscheiden. Er erhält daher einen Malus von -4 auf

alle weisheits- und charismabasierenden Fertigkeitwürfe

und kann weder 10 noch 20 nehmen. Wenn er sich in

einer stressigen Situation (beispielsweise im Kampf)

befindet, muss ihm ein Willenswurf gegen SG 16 gelingen,

andernfalls ist er für 1W6 Runden verwirrt (Pathfinder

Spielleiterhandbuch, S. 249).

* siehe Pathfinder Expertenregeln.

ABSCHEUICHE (6)

HG 2

EP je 600

TP je 20 (PF MHB, S. 10)

Schätze: Zwischen den merkwürdigen persönlichen Dingen der Abscheulichen und ihrem Müll liegen ein Dutzend Edelsteine (Wert jeweils 50 GM) und zwei Armreifen aus seltsam rötlichen Fischgold, die zusammen 450 GM wert sind.

f25. KINDERSTUBEN DER ZIEHTÖCHTER

Wenn die SC erstmals die Tunnelgabelung vor dieser Kammer erreichen, können sie mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 10 ein schwaches violettes Leuchten aus dem westlichen Tunnel erkennen. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 18 hören sie zudem eine Frauenstimme, die ein leises Schlaflied singt. Diese Kreuzung stellt auch den äußersten Punkt dar, den die Farbe aus dem All mit ihrer Aura der Trägheit erreichen kann. Jede Kreatur in diesem Bereich muss ein Willenswurf gegen SG 22 gelingen oder sie fällt den Effekten der Aura zum Opfer (siehe Seite 82).

Diese große Höhle hat eine hohe Decke. Sie ist fast trocken und wird von violetten Pilzen erleuchtet, die an den Wänden und der Decke wachsen. Ein breiter Teich klaren Wassers befindet sich gleich hinter dem Eingang. Zwei Vorsprünge verlaufen entlang der Nord- und der Südwand der Kammer, zu denen Holzleitern hinaufführen. Am anderen Ende der Kammer befindet sich eine Grube; die Spitzen einer Leiter ragen gerade so über den Grubenrand. Auf dem Boden verteilt liegen mehrere Schlafsäcke und persönliche Besitztümer, darunter auch – seltsamerweise – einige Kleiderpuppen, von denen manche Kindergröße haben. Der leise, unheimliche Gesang einer Frau dringt durch die Kammer.

Wenn die Abscheulichen neue Säuglinge aus Argmoor zur Pflegschaft erhalten, werden diese in dieser Kammer verwahrt, bis sie sich an das Leben unter Tage gewöhnt haben und alt genug sind, um in die Kinderstuben in den Tunneln der Abscheulichen unter der Avalonsbucht umzusiedeln. Diese Säuglinge werden von jungen Menschenfrauen versorgt, welche als Brutmütter bezeichnet werden; diese waren einst selbst Pflegeöchter, haben sich mit Abscheulichen gepaart und junge Abscheuliche geboren. Solche Abscheulichenkinder benötigen nicht die Pflege ihrer menschlichen Mütter und werden ihnen sofort nach der Geburt weggenommen. Die Mütter werden dann hierher gebracht, um für neu eintreffende Menschenkinder als Ammen zu dienen. Die Abscheulichen überwachen sorgfältig von Bereich **F24** aus, dass niemand entkommt, und die Frauen, welche zu einem Leben als Zuchtsklaven der Abscheulichen indoktriniert wurden, wissen nicht, dass es einen nahen Ausgang an die Oberfläche gibt. Brutmütter werden von Klein her erzogen, ihre Existenz für normal zu halten, und dürfen sich um die menschlichen Babys kümmern, um dadurch ihre Mutterinstinkte zu befriedigen und so Depressionen oder Fluchtgedanken zu unterdrücken. Sie wissen nicht, wo die Kinder herkommen – ihnen ist nicht einmal bewusst, dass es noch anderswo menschliche Erwachsene gibt, da sie außer anderen Zuchtsklaven nie andere Menschen zu Gesicht bekommen haben.

Die Vorsprünge im Norden und Süden liegen 2,40 m über dem Boden. Auf dem südlichen Vorsprung steht eine Reihe hölzerner Wiegen, die jedoch alle gegenwärtig leer sind. Auf dem nördlichen Vorsprung hängt über einer Kochgrube ein Kessel an einem metallenen Dreibein, neben dem ein Tisch mit Werkzeugen zur Nahrungszubereitung steht. Die Grube am westlichen Ende des Raumes ist 3 m tief und wird zum Lagern von Getreide und Nahrungsmitteln genutzt, die aus Argmoor für die Ziehtöchter geliefert werden. Der Teich ist 9 m tief und voller Brackwasser (das aber trinkbar ist!).

Die Frauen und älteren Kinder schlafen normalerweise auf dem Boden in Schlafsäcken. Seitdem die Mi-Go aber die Farbe aus dem All in Bereich **F26** platziert haben, entzieht diese ihrer Umgebung alles Leben, beginnend mit den Bewohnern dieses Raumes. Eine Untersuchung der „Kleiderpuppen“ enthüllt, dass es sich in Wirklichkeit um die ausgetrockneten Überreste eines Dutzends erwachsener Menschenfrauen und Mädchen im Alter zwischen ein paar Monaten und zwei Jahren handelt. Den Leichen fehlt jede Farbe und Elastizität – es sind nur noch harte, eingeschrumpfte, menschenförmige Hüllen aus bröcklicher, pergamentartiger Haut, die sich in eine Fötusposition zusammengerollt haben.

Kreaturen: Am Boden der Grube hockt eine junge menschliche Frau (CN farblose Bürgerliche 1) und hält einen der ausgetrockneten Säuglinge in den Armen. Sie ist die einzige Überlebende der hier verwahrten Frauen und Kinder, nachdem sie die Schablone für Farblose Kreaturen erlangt hat, welche sie gegen weitere Schäden durch die Farbe aus dem All immun macht. Ihr Alter ist schwer zu schätzen, da ihre Haut, nach einem Leben ohne Sonne, vollkommen bleich ist. Haar und Augen sind stumpf und farblos, während der ganze Körper zugleich mit einer unheimlichen, unbenennbaren Strahlung glüht. Die Frau hat völlig den Verstand verloren und leidet unter mehreren Geisteskrankheiten, weshalb sie auch ihren eigenen Namen vergessen hat. Sie spricht eine fremdartige, brabbelnde Form der Gemeinsprache und spricht nur davon, wie glücklich „ihr Baby“ ist und dass die „hübschen Farben weiter den Gang hinunter alles besser machen werden“.

Die Frau kann keine nützlichen Informationen liefern und wird merkwürdig aggressiv, wenn man sie aus dem Bereich holen oder sich ihr „Baby“ auch nur ansehen will. Man kann sie von ihrem Zustand nur heilen, wenn man die Schablone für farblose Kreaturen entfernt, indem man ihre Attributswerte wieder herstellt und dann ihren Wahnsinn mit *Begrenzter Wunsch*, *Heilung*, *Vollständiger Genesung*, *Wunder* oder *Wunsch* heilt. Doch selbst dann ist die Frau den SC keine Hilfe – sie hat ihr ganzes Leben damit verbracht, sich um kleine Pflegeöchter in den dunklen Tunneln zu kümmern und würde nun selbst Pflege und Fürsorge benötigen, um sich dem Leben an der Oberfläche anpassen zu können.



IQ'LOTATUAA



Optionaler Verlust geistiger Gesundheit: Wenn die SC die Frau sehen, wie sie unter ihrer Farblosigkeit und ihrem Wahnsinn leidet, oder die Wahrheit über den Pflegschaftspakt zwischen Argmoor und den Abscheulichen angesichts der Lage hier (und den Informationen, die sie im Rahmen ihrer Untersuchungen z.B. von den Talbys in Bereich **E10** und aus Cassius Undiomedes Tagebuch in Bereich **F22** erlangt haben) erkennen, muss jedem ein Willenswurf gegen SG 15 gelingen oder verliert aufgrund des entsetzlichen und unnatürlichen Daseinszweckes dieses Kinderzimmers 2W6 Punkte seiner geistigen Gesundheit (siehe Kasten **SC und Wahnsinn** auf Seite 29).

Belohnung: Sollten die SC die Frau erfolgreich von ihrer Farblosigkeit und ihren Geisteskrankheiten heilen und dafür sorgen, dass sie Pflege erhält, oder sich selbst um sie kümmern, belohne sie mit 6.400 EP.

f26. Die Farbe aus dem all (hg 10)

Der Tunnel windet sich weitere 75 m, ehe er in eine Höhle mündet, die einst von Iq'lotatuaa und mehreren anderen Abscheulichen bewohnt wurde. Diese anderen Abscheulichen sind nun alle nur noch vertrocknete Leichen auf dem Boden dieser Kammer, nachdem sie dem neuen Bewohner zum Opfer gefallen sind.

Kreaturen: Als die Mi-Go zur Avalonsbucht kamen und in die Tunnel der Abscheulichen eindringen, brachten sie eine wahrlich fremdartige Kreatur aus den Tiefen des Dunklen Firmaments mit sich: Eine schimmernde, körperlose, schlickartige Strahlung; eine Farbe aus dem All, die nichts ähnelt, was es auf Golarion gibt. Die Mi-Go platzierten sie in diesen äußeren Tunneln, um ihren Lebenszyklus und ihr Wirkung auf Lebewesen zu studieren – insbesondere auf die menschlichen Brutmütter, die Pflegetöchter und ihre Abscheulichen-Wachen. Die Mi-Go isolierten die Farbe in dieser Kammer mit einer „Leine“ aus reiner Energie, welche von einem seltsamen, technologischen Projektor an der Südseite der Höhle erschaffen wird. Diese Energieleine erlaubt der Farbe, ihre Aura der Trägheit, ihre auflösende Berührung und ihre Fähigkeit, sich zu nähren, in vollem Umfang einzusetzen, während die Mi-Go ihre Bewegungen kontrollieren, indem sie der Farbe zuweilen mehr Leine lassen, damit sie sich an den Bewohnern des Kinderzimmers nähren kann, oder die Leine einholen und die Farbe in der Höhle festhalten. Die Leine erlaubt der Farbe, sich in der Höhle zu bewegen, aber nicht diese zu verlassen.

Das Gerät, welches die Leine erzeugt, besteht aus einem fremdartigen, glänzenden, fast schmierigen Metall (Härte 15, 100 TP, Zerschlagen SG 38). Es ist auf unbekannte Weise am Boden befestigt und kann nicht bewegt werden, ohne dabei zerstört zu werden. Es funktioniert ähnlich wie ein *Energieschildring*, projiziert aber statt eines Schildes eine Linie aus Energie. Mit einem Wurf auf Zauberkunde gegen SG 30 kann man das Gerät und seine Funktion soweit identifizieren und es mit einem Wurf auf Magischen Gegenstand benutzen gegen SG 30 bedienen (siehe Mi-Go-Technologie auf Seite 87). Die Leine selbst besitzt Härte 30 und 200 TP und kann mit *Auflösung* oder *Magische Auftrennung* zerstört werden. Sollte die Leine abgeschaltet, die Leine oder das Gerät zerstört werden, befreit dies die Farbe sofort. Egal ob angeleint oder nicht, greift die Farbe aus dem All jedes Lebewesen an, das ihr Reich betritt. Sollte sie von ihrer Leine befreit werden, verfolgt sie fliehende Gegner.

Optionaler Verlust geistiger Gesundheit: Wenn die SC die Farbe aus dem All erstmals sehen und erkennen, dass es sich um ein intelligentes Wesen handelt, muss ihnen ein Willenswurf gegen SG 15 gelingen oder sie verlieren 1W10 Punkte ihrer geistigen Gesundheit (siehe **SC und Wahnsinn** auf Seite 29). Sollten sie diesen kosmischen Schrecken jedoch vernichten können, erhält jeder SC 1W4 Punkte seiner geistigen Gesundheit aufgrund des moralstärkenden Effektes dieses Sieges zurück.

FARBE AUS DEM ALL

HG 10

EP 9.600

TP 126 (siehe Seite 82)

Schätze: Die gesammelten Schätze Iq'lotatuaas und der anderen Abscheulichen, die hier einst hausten, bestehen aus zwei zueinander passenden *Rapieren aus Kaltem Eisen* +1, mehreren Schmuckstücken aus Fischgold im Gesamtwert von 1.400 GM und einer alten, muschelverkrusteten Kiste, die klar erkennbar vom Grund des Encarthansees stammt. Diese enthält 880 GM, 665 SM und 2.400 KM in chelischen Münzen, die vor über 300 Jahren gepresst wurden (es ist eine verlorene Soldkiste des Militärs aus der Blütezeit des Imperiums).

f27. Tunnel

Dieser Gang windet sich kilometerlang durch die Erde, verläuft unter Argmoor entlang und endet im Wasser der Avalonsbucht unterhalb des Dorfhafens (Bereich **D3**). Überflutete Seitengänge führen ferner zur Halle des Tiefgründigen Ordens der Unbezähmbaren See im Ort (Bereich **E**). Nach etwas mehr als der halben Strecke steht der Tunnel voller Wasser, so dass eine Methode zur Wasseratmung erforderlich ist, um weiterzukommen.

DER ABSCHLUSS VON TEIL VIER

Sobald die SC Undiomedehaus und die Tunnel darunter erforscht haben, sollten sie eine Vorstellung über die finstere Beziehung zwischen Argmoor und den Abscheulichen der Avalonsbucht unter der Führung des Tiefgründigen Ordens der Unbezähmbaren See erlangt haben. Falls die SC Bürgermeister Griedel aufsuchen, um sich ihre Belohnung zu holen, ist er nicht in seinem Büro. Sie können den Standort seines Hauses aber von einem Dorfbewohner mit einem Wurf auf Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 15 erfahren. Das Haus ist still und unverschlossen und im Inneren befinden sich Spuren eines heftigen Kampfes, der Bürgermeister selbst ist verschwunden. Konstabler Anders weiß nichts über seinen Verbleib, verspricht aber, sich um die Sache zu kümmern. Er weiß nichts von der Abmachung zwischen dem Bürgermeister und den SC und wird ihnen daher auch die versprochene Belohnung nicht auszahlen. Die SC werden daher den Bürgermeister finden müssen, wenn sie ihre Belohnung haben wollen; Griedels Schicksal wird in Teil **Fünf** enthüllt (siehe Bereich **G9**).

Selbst wenn die SC den Tiefgründigen Orden aufgehalten haben sollten, wissen sie nun, dass die Bedrohung durch die Abscheulichen immer noch unter der Bucht existiert. Ebenso gibt es Beweise dafür, dass sich der Dunkle Reiter und der geheimnisvolle *Rabenkopf*, den dieser holen sollte, beide in den Händen der Abscheulichen befinden. Und schließlich wurden nur sechs der vermissten Dorfbewohner in der Halle des Ordens gefunden, es sind jedoch mehr als ein Dutzend verschwunden. Ihr Schicksal könnte ebenfalls mit den Abscheulichen in Verbindung stehen.

Die SC dürften daher aus mehreren Gründen daran interessiert sein, die Unterwassertunnel zu untersuchen. Wahrscheinlich haben sie Zugang zu Zaubern wie *Wasser atmen*, könnten aber nach lokaler Unterstützung suchen, um das Versteck der Abscheulichen zu erreichen. Keiner der unfreundlichen Fischer Argmoors ist bereit, sein Boot an die SC zu vermieten, allerdings verweisen sie die SC grollend an Horaz Schmach, Argmoors exzentrischen verrückten Erfinder. Die SC könnten sich aber auch so an die Begegnung mit Schmach erinnern, die früher im Abenteuer stattgefunden hat, und sich erinnern, dass er ein Boot und eine Art Unterwasserfahrzeug besitzt. Sollten die SC Schmach nicht von selbst aufsuchen, kann dieser sich auch an sie wenden – vielleicht sucht er ja nach Helfern beim letzten Test seines Unterwassergefährts. Falls die SC Horaz Schmach aufsuchen oder dieser zu ihnen kommt, fahre mit Ereignis 5 fort.

ereignis 5: schmachts rückkehr

Nachdem die SC Undiomedehaus verlassen haben, können sie Horaz Schmach in seiner Kombination aus Wohnhaus und Werkstatt antreffen (Bereich **D10**). Wenn er von den Entdeckungen der SC erfährt, verzieht sich sein Gesicht vor Schock und Schrecken und er bricht schließlich in Tränen aus. Schmach erzählt den SC, dass er seit Jahren von der Tradition der Pflegschaft wisse. Seine eigene kleine Schwester sei in Pflegschaft gegeben worden, als er noch ein kleiner Junge gewesen sei – er habe aber nie geahnt, was in Wirklichkeit geschehe. Er sagt, dass er schon lange den Verdacht hegt, dass ein Volk aquatischer Wesen am Fuße der Schwalbenfelsen in der Avalonsbucht haust, und nun erkennt, dass diese und die Nachbarn identisch wären. Mit diesem neuen Wissen kann er diese Travestie nicht weitergehen lassen. Schmach bittet die SC, ihm dabei zu helfen, Argmoor von dieser üblen Befleckung zu befreien.

Glücklicherweise hat Schmach mehrere Ausrüstungsteile konstruiert, die den SC genau dies ermöglichen werden. Er hat endlich sein „Unterwasserforschungsgefährt“ fertiggestellt – ein Unterseeboot, welches bis zu vier Personen sicher zum Grund des Sees an den Schwalbenfelsen bringen kann – und er bietet es den SC zur Nutzung an, so dass die Wahrheit über die Nachbarn aufgedeckt und dies – wie er hofft – endlich ein Ende hat.

Schmach möchte nur von den SC, dass diese ihn zum Einsamen Steg begleiten, wo sein Kutter, die *Senkglas* mit dem Unterseeboot an Boot vor Anker liegt. Schmach lässt den SC, wenn nötig, einen Tag, um sich auszuruhen und zu erholen, weist aber darauf hin, dass jede weitere Stunde das Risiko erhöht, dass die Abscheulichen ihre Einnischung entdecken und einen Präventivschlag führen. Auch kannst du Schmach einsetzen, um alle Wissenslücken der SC hinsichtlich der Geschichte Argmoors und der aktuellen Lage zu füllen. Er weiß nichts von den Mi-Go oder der wahren Natur des Wächters in der Bucht (letzteren hat er selbst nie gesehen und hält ihn daher für ein Ammenmärchen). Sollte ein weiterer Anreiz erforderlich sein, damit die SC zum Grund des Encarthansees hinab tauchen und sich der gefährlichen Plage annehmen, welche die Kontrolle über das Dorf übernommen hat, kann Schmach der Gruppe bis zu 5.000 GM anbieten, die er im Laufe der Jahre mit dem Verkauf seiner Erfindungen eingenommen hat.

Selbst wenn die SC Schmach nicht enthüllen, was sie wissen, und stattdessen zu ihm kommen und um Hilfe ersuchen, unterstützt er sich gern, da er so seine endlich fertiggestellte Erfindung ausprobieren kann.

teil fünf: unter den schwalbenfelsen

Das Abenteuer geht davon aus, dass die SC mit Horaz Schmach Kontakt aufnehmen und sein Unterseeboot benutzen, um die überfluteten Tunnel der Abscheulichen am Grund der Avalonsbucht zu erreichen. Sollten die SC nicht mit Schmach zusammenarbeiten und ihren eigenen Weg zu den Schwalbenfelsen finden, dann verändere die Beschreibungen und Begegnungen entsprechend.

Horaz Schmachs Kutter, die *Senkglas*, wartet am Einsamen Steg (Bereich **A**). Sollte das Boot früher im Abenteuer auf Grund gelaufen sein, ist es nun wieder repariert und seetüchtig. Falls er sich nicht bereits bei den SC befindet, hält sich Schmach an Bord zu letzten Vorbereitungen auf. Über dem Schiffsdeck hängt an einer dicken Kette von einem Kranausleger, welcher am Mast befestigt ist, das nicht mehr abgedeckte Tauchboot: Eine fischförmige Konstruktion aus Eisen und Messing mit einem Durchmesser von 2,40 m.

Als die *Senkglas* Segel setzt und zu den Schwalbenfelsen aufbricht, beginnt ein steter Regen vom verhangenen Himmel zu fallen, jedoch bleibt die See ruhig, so dass Schmach den Kutter die gut 7,5 Kilometer bis zu den Schwalbenfelsen heran segeln kann, ohne groß die Hilfe der SC zu benötigen. Während der Reise können die SC backbord in großer Entfernung mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 einen Blick auf eine Tentakelmasse und etwas, das wie verfilztes Haar aussieht, aber rasch wieder im Wasser verschwindet, erhaschen. Dies ist eine weitere Sichtung des Wächters in der Bucht, liefert aber keine weiteren Hinweise, da dieser anschließend nicht wieder lokalisiert werden kann.

Während die Schwalbenfelsen näher kommen, steuert Horaz die *Senkglas* in die Nähe der Stelle, an der verurteilte Verbrecher zum Sterben angekettet werden (siehe Bereich **B**). Sollten die SC Kartus Skrint nicht befreit haben, hängt er schon länger tot und reglos in seinen Ketten. Das Wasser steht ihm bis zum Kinn und Teile seines Körpers fehlen, nachdem etwas sie abgerissen hat, so dass nur noch der Oberkörper vorhanden ist. Winzige Krabben fressen nun die Reste des unglückseligen Mannes.

Schmach wirft ein paar Dutzend Meter von den Schwalbenfelsen entfernt den Anker der *Senkglas* und erklärt den SC die Bedienung seines Tauchbootes. Das Gerät misst etwa 2,40 m im Durchmesser und besteht aus vernieteten Eisenplatten, die mit Messingbeschlägen verstärkt wurden (Härte 10, 240 TP, Zerbrechen SG 50). An jeder Seite befindet sich ein 0,90 m durchmessendes Fenster (die „Augen“ des Fisches). Obwohl das Tauchboot wie ein Fisch aussieht, ist dies nur die Außenhülle, welche eine eiserne, glockenförmige Passagierkammer umgibt. Ein dicker, doppelt beschichteter und mit einer Mischung aus Waltran und alchemistischen Reagenzien versiegelter Luftschlauch aus Segeltuch (Härte 2, 25 TP, Zerbrechen SG 15) verbindet eine kurbelbetriebene Luftpumpe an Bord des Kutters mit der Oberseite des Geräts. Passagiere betreten und verlassen das Tauchboot durch eine 0,90 m durchmessende Öffnung in der Mitte des Bodens. Solange das Gefährt aufrecht ist, verhindert der Luftdruck, dass Wasser eindringt und das Innere der Glocke überflutet. Wenn keine frische Luft von oben hineingepumpt wird, reicht die Luft im Inneren bei vier Personen für 30 Minuten oder bei zwei Personen für 60 Minuten. Während die Pumpe betrieben wird, gelangt ausreichend frische Luft über den inneren Schlauch in das Tauchboot, während die verbrauchte Luft durch die äußere Schicht des Schlauches nach oben abgeleitet wird.

Im Boot hängt an der Decke eine Laterne mit *Dauerhafte Flamme* und sorgt für Beleuchtung, die Laterne muss aber abgedeckt werden, wenn man durch die Fenster nach draußen blicken will. Um die Bodenöffnung herum verläuft eine Sitzbank. Zwei mittelgroße Kreaturen können bequem im Tauchboot sitzen, während vier sich schon hineinquetschen müssen und dann behandelt werden, als würden sie sich hindurchzwängen (~4 auf Angriffswürfe und RK, die Abzüge verschwinden, wenn man das Gefährt verlässt).

Schmacht erklärt, dass er an Bord der *Senkglas* bleiben werde, um das Tauchboot herabzulassen und die Luftpumpe zu bedienen. Er hat hierzu eine clevere Winde konstruiert, mit der eine einzelne Person den Kranaufleger über die Reling schwingen und das Tauchboot anheben und senken kann. Ein dünner Draht läuft entlang des Luftschlauchs und endet an einer Glocke am Kranausleger. Schmacht weist die SC an, einmal am Draht zu ziehen und so die Glocke zu läuten, wenn sie das Tauchboot verlassen und keine Luftzufuhr von oben mehr benötigen, zwei Mal, wenn er wieder beginnen soll zu pumpen, und drei Mal, wenn er das Gefährt wieder nach oben holen soll. Die SC können jemanden an Bord der *Senkglas* lassen, um zu helfen, wenn sie dies wollen, es ist aber nicht notwendig. Schmacht demonstriert auf Nachfrage, dass er ein recht fähiger Alchemist ist und sich mit Bomben und anderen Mitteln zu wehren weiß, sollte er angegriffen werden. Er erklärt, dass es 10 Minuten dauern dürfte, um das Tauchboot in der Nähe der Felsen bis zum Seeboden herabzulassen, versichert den SC aber, dass das Gefährt mehr als genug Luft für diesen Zeitraum enthalte. Er würde mit Pumpen beginnen, sobald der Grund erreicht sei. Der Rückweg nach oben würde eine gute Stunde dauern, so dass er auf halbem Wege einige Minuten die Luftpumpe bedienen müsse, um die Luftvorräte im Boot zu erneuern, ehe er es ganz nach oben holen könne.

Schmacht ist durch seine Beobachtungen und Berechnungen zu dem Schluss gekommen, dass die Nachbarn in Tunnel am Fuße der Schwalbenfelsen in 120 m Tiefe leben. Er glaubt, dass die Tunnel zumindest teilweise luftgefüllt sind, denn wenn ein Teil dieser Luft nach oben entkommt, regelmäßig große Mengen an Luftblasen in der Nähe der Felsen aufsteigen.

Wenn die SC den Seeboden mit dem Tauchboot erreichen, rät Schmacht ihnen, so rasch wie möglich auszusteigen und sich zum nächsten Tunnelleingang zu begeben, während sie den Atem anhalten und den Wasserdruck ertragen. Selbst wenn die SC eigene Mittel zum Wasser atmen besitzen sollten, stellt Schmacht jedem einen gewachsen und versiegelten ledernen Schriftrollenbehälter zur Verfügung, der einen einzelnen Atemzug enthält, mit dem sie die Luft in ihren Lungen erneuern können. Um den Behälter vorsichtig zu öffnen und seinen Inhalt einzuatmen, ist eine Volle Aktion erforderlich, welche Gelegenheitsangriffe provoziert.

hinab ins kühle nass (hg 10)

Sofern die SC keine Fragen mehr an Schmacht haben, können sie das Tauchboot betreten und mit dem Abstieg beginnen. Sollten die SC den *Tauchhelm* aus Bereich **F23** oder ähnliche Magie besitzen, kann es sein, dass einer oder mehrere SC außerhalb des Bootes den Abstieg mitmachen und die Augen offenhalten wollen. Beachte, dass weder der Helm, noch *Wasser atmen* vor dem Wasserdruck schützen, wie es *Bewegungsfreiheit* täte. Jeder, der nicht so geschützt ist, erleidet pro Minute und für jeweils 30 m unter der



Wasseroberfläche 1W6 Schadenspunkte. Ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 (+1 für jeden vorangegangenen Wurf) schützt für eine Minute vor diesem Schaden (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 432-433 und 445 zu Unterwasserkampf und den Gefahren Unterwasser).

Das Innere des Tauchbootes ist dunkel und eng. Je weiter es in die Tiefe abgesenkt wird, umso heißer und beengender wird es, bis es fast unerträglich ist. Jenseits der Fenster ist es zunächst noch hellgrau, dann dunkelgrau und schließlich fast schwarz, als die Tiefe das Licht des dunklen Himmels über euch immer mehr fernhält. Die Metallhülle ächzt und knackt aufgrund des gewaltigen Gewichts des Wassers, das von allen Seiten gegen sie drückt, scheint aber noch zu halten.

Schließlich wird es draußen langsam wieder heller, bis ihr etwas Unglaubliches und zugleich Beängstigendes sehen könnt: Auf dem schlammigen Grund des See am Fuße der Felseninseln befindet sich eine große Kuppel aus stumpf glänzendem grauen Metall. Im Vergleich zu ihr wirkt Horaz Schmachts wundersame Erfindung klobig und primitiv. Nähte verlaufen entlang der Seiten der Kuppel zu ihrer Spitze, in die glühende Lichter eingearbeitet sind, deren schwache blaue Ausstrahlung der ganzen Szenerie ein fremdweltliche Erscheinung verleihen.

Die von den SC gerade entdeckte Kuppel ist die Laborkuppel der Mi-Go (Bereich **G11**), welche die funguiden Invasoren über den Tunneln der Abscheulichen errichtet haben.

Kreaturen: In 60 m Tiefe, auf halber Strecke zum Grund, werden die SC von einem rotschwarzen Gutaki-Hexenmeister namens Dhauggota angesprochen. Gutaki sind eine intelligente Variante des Teufelsfisches und eifrige Anhänger Dagon's, die seit Ewigkeiten mit den Abolethen im Krieg liegen. Dhauggota stammt eigentlich aus der zerdrückenden Tiefe des Arkadischen Ozeans, hat aber ein

magisches Portal in den Encarthansee durchquert, wo die Aquatische Anpassung ihrer Hexenmeisterblutlinie es ihr ermöglicht, in den seichteren Tiefen und damit schwächeren Druckverhältnissen zu existieren. Sie ist eine langjährige Verbündete der dagonverehrenden Abscheulichen der Avalonsbucht, ist aber der Ansicht, dass diese sich seit der Ankunft der Mi-Go von ihrem dämonischen Schutzherrn abgewandt haben. Dhauggota glaubt, dass die SC Verbündete der Abscheulichen oder der Mi-Go sind, was sie ihn ihren Augen zu Ketzern macht, die getötet werden müssen. Sie greift daher an und beginnt mit *Monster herbeizaubern IV*, um 1W3 infernale Haie oder Zitteraale herbeizuzaubern, welche einen Bonus von +1 auf ihre Angriffs- und Schadenswürfe aufgrund Dhauggotas Geheimnis des Blutes erhalten. Dhauggota selbst entlässt ihre unheilige Blutwolke in das Tauchboot und greift die Insassen mit ihren Zaubern an. Sollten die SC sich in das Tauchboot gequetscht haben, dann betone das beengende, klaustrophobische Gefühl des Kampfes sowie das Fehlen von Licht, falls die Laterne abgedeckt bleibt, sowie die Schwierigkeit, den durch die Bodenöffnung eindringenden Schrecken effektiv bekämpfen zu können. Zudem lassen die heftigen Bewegungen der Gutaki und ihrer herbeigezauberten Diener das Gefährt leicht kippen, so dass etwas Luft entweicht und dafür Wasser eindringt, bis es ein paar Zentimeter hoch steht.

DHAUGGOTA

HG 10

EP 9.600

Gutaki (Teufelsfischvariante) Hexenmeisterin 8 (PF MHB II)

NB Große magische Bestie (Aquatisch)

INI +9; Sinne Dämmersicht, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 19 (+1 Ablenkung, +5 GE, -1 Größe, +5 natürlich, +4 Rüstung)

TP 128 (13 TW; 5W10+8W6+73)

REF +13, WIL +10, ZÄH +12

Resistenzen Kälte 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 12 m, Wasserstoß 72 m

Nahkampf Tentakel +10 (3W6+3 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe Grausamer Biss (Nahkampfangriff +10, 2W6+3/18-20 plus Gift), Hauch der Austrocknung* (1W6+4, 6/Tag), Unheiliges Blut (SG 16)

Zauberähnliche Blutlinienfähigkeiten (ZS 8; Konzentration +11) 6/Tag – Hauch der Austrocknung* (1W6+4)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 8; Konzentration +11)

4. (3/Tag) – *Monster herbeizaubern IV*

3. (6/Tag) – *Blitz* (SG 16), *Entkräftender Strahl* (SG 16), *Wasserkugel** (SG 16)

2. (7/Tag) – *Dunkelheit*, *Sengender Strahl*, *Verschwimmen*, *Wellenritt** (SG 15)

1. (7/Tag) – *Kalte Hand* (SG 14), *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Rascher Rückzug*, *Schockgriff*, *Wasserstrahl**

0. (beliebig oft) – *Ausbluten* (SG 13), *Erschöpfende Berührung* (SG 13), *Kältestrahl*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Resistenz*, *Säurespritzer*

Blutlinie Aquatisch*

TAKTIK

Vor dem Kampf Bevor sie in den Kampf über geht, wirkt Dhauggota *Magierrüstung* und *Verschwimmen* auf sich.

Im Kampf Dhauggota greift Gegner mit *Blitz* und anderen

Fernkampfzaubern an. Sollte sich ein Gegner im Wasser befinden, der nicht schwimmen oder unter Wasser atmen kann, wirkt sie zunächst *Entkräftender Strahl* auf ihn, ehe sie ihn mit ihren Tentakeln und ihrem Grausamen Biss angreift.

Moral Sobald sie unter 30 TP reduziert wird, flieht Dhauggota mit Hilfe ihrer Fähigkeit Wasserstoß in die Tiefen des Sees.

SPIELWERTE

ST 14, GE 20, KO 19, IN 12, WE 12, CH 17

GAB +9; KMB +12 (Ringkampf +16); KMV 28 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Lautlos zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Heimlichkeit +13, Magischen Gegenstand benutzen +12, Schwimmen +16, Wahrnehmung +10, Wissen (Arkane) +10, Wissen (Die Ebenen) +4, Zauberkunde +10

Sprachen Abyssisch, Aklo, Aqual, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Aquatische Anpassung*, Geheimnis des Blutes, Wasserabhängig

Sonstige Ausrüstung Schutzring +1, Stirnreif des Verführerischen Charismas +2

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Grausamer Biss – Verwundung; Rettungswurf

Zähigkeit, SG 16; Frequenz 1/Runde für 6 Runden; Effekt

1W2 ST; Heilung 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

* siehe *Pathfinder Expertenregeln*

Die Tunnel der Abscheulichen (HG 10)

Das Tauchboot erreicht in 120 m Tiefe am Fuße der Schwalbenfelsen den Seegrund und wird dann noch einmal 1,50 m nach oben gezogen, damit die SC aussteigen können. Schmachtt lässt es so lange in dieser Position verweilen, bis er ein anderes Zeichen erhält. Unter der Avalonsbucht gibt es Dutzende von Tunneln, die von Abscheulichen bewohnt werden. Im Dämmerlicht der Kuppel kann man eine Wolke von Luftblasen erkennen, die durch einen Spalt in den Felsen entrinnt. Dies sind die luftgefüllten Tunnel, von denen Horaz berichtet hat, welche in die Schwalbenfelsen hineinreichen. Um den Tunnelleingang zu erreichen, müssen die SC 30 m Seeboden überwinden. Sofern sie keine Schwimm-Bewegungsrate besitzen, können sie sich auf dem Grund mit halber Bewegungsrate bewegen oder an diesem mit einem Viertel ihrer Bewegungsrate entlang schwimmen (dies erfordert jedoch einen Wurf auf Schwimmen gegen SG 10). In dieser Tiefe verursacht der Wasserdruck pro Minute 4W6 Schadenspunkte, sofern kein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingt (+1 für jeden vorangegangenen Wurf). Ungefähr 30 m weiter südlich von dem offenkundigen Zugang gibt es noch einen zweiten Tunnelleingang, allerdings ist dieser durch eine Geheimtür verborgen. Durchsucht man diesen Bereich, kann man den versteckten Zugang mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 30 entdecken (siehe Bereich G7).

Kreaturen: Die Mi-Go, welche nun die Tunnel kontrollieren, haben rund um ihre Kuppel Abscheuliche als Wachen aufgestellt. Diese sind nicht sonderlich wachsam oder motiviert, aber dennoch besteht in jeder Runde, die die SC außerhalb des Tauchbootes verbringen, eine kumulative Chance von 25%, dass die Wachen sie bemerken und angreifen. Die Abscheulichen folgen den SC nicht

in die Tunnel, wohl aber ins Tauchboot (sollten sich die SC dorthin zurückziehen), während andere gegen die Außenhülle schlagen und den Luftschlauch angreifen.

WÄCHTER DER ABSCHÉULICHEN (6)

HG 5

EP je 1.600

Abscheulicher Waldläufer 3 (PF MHB, S. 10)

CB Mittelgroßer Humanoider (Aquatisch)

INI +2 (Unterwasser +4); Sinne Dunkelsicht 18 m;

Wahrnehmung +8 (Unterwasser +14)

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 17

(+2 GE, +2 natürlich, +5 Rüstung)

TP je 60 (5W10+33)

REF +8, WIL +4, ZÄH +8

Resistenzen Kälte 10

Bewegungsrate 4,50 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Dreizack [Meisterarbeit] +11 (1W8+4), Biss +7

(1W6+2), Klaue +7 (1W6+2) oder Biss +9 (1W6+4), 2 Klauen +9 (1W6+4)

Fernkampf Dreizack [Meisterarbeit] +9 (1W8+4)

Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +2), Kampfstil (Natürliche Waffen*)

TAKTIK

Im Kampf Die Abscheulichen nutzen Heftiger Angriff und konzentrieren ihre Angriffe auf Gegner, die im Wasser nicht gut zurechtkommen.

Moral Die Abscheulichen stehen unter der Kontrolle der Mi-Go. Um ihre Tunnel zu verteidigen, kämpfen sie zum Tod.

SPIELWERTE

ST 19, GE 15, KO 20, IN 12, WE 10, CH 4

GAB +5; KMB +9; KMV 21

Talente Abhärtung, Ausdauer, Heftiger Angriff, Mehrfachangriff^B, Verbesserter Natürlicher Angriff (Klaue), Waffenfokus (Dreizack)

Fertigkeiten Einschüchtern +5, Heimlichkeit +7 (Unterwasser +13), Schwimmen +17, Überlebenskunst +8 (Unterwasser +10), Wahrnehmung +8 (Unterwasser +14), Wissen (Natur) +9, Wissen (Religion) +2

Sprachen Aboleth, Abyssisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Amphibie, Bevorzugtes Gelände (Wasser +2), Spuren lesen +1, Tierempathie +0

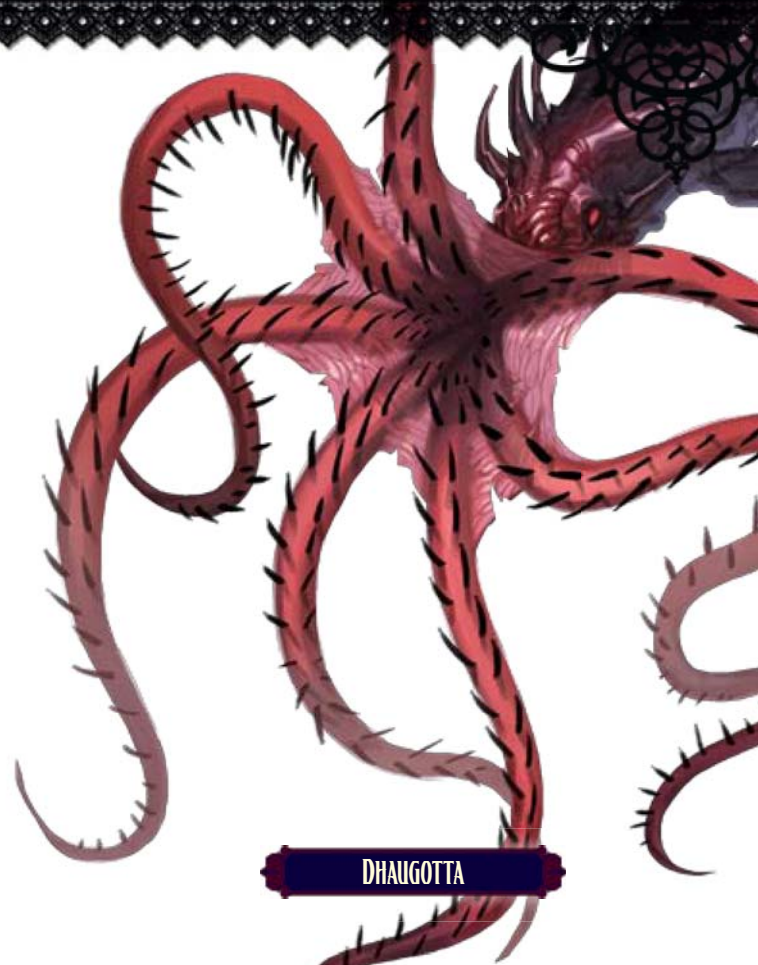
Ausrüstung Schuppenpanzer [Meisterarbeit], Dreizack [Meisterarbeit]

* siehe Pathfinder Expertenregeln

G1. UNTERWASSERSCHLEUSE

Ein schwaches Leuchten geht von dieser Öffnung dieser flachen Höhle aus. An der Rückseite des Risses befindet sich eine Linse aus gewölbtem Glas, die eine runde, 2,40 m durchmessende Öffnung abdeckt. Die durchsichtige Linse ermöglicht einen verzerrten Blick in eine schwach erhellte Höhle, die frei von Wasser zu sein scheint.

Das „Glas“ ist in Wirklichkeit eine Adaption uralter abolethischer Magie durch die Abscheulichen, welche ein wasserdichtes Siegel über Eingängen erschafft. Die Linse ist ein Energieeffekt und funktioniert hinsichtlich Angriffen wie eine Energiewand. Sie fühlt sich gummiartig und warm an. Ein Individuum kann sie



DHAUGOTTA

mit einer Bewegungsaktion durchqueren (dies funktioniert in beide Richtungen). Die Linse umhüllt einen durchschreitenden Charakter und versiegelt sich hinter diesem, damit kein Wasser in die Tunnel eindringen kann. Alle 30 Minuten wird der hinter der Linse aufgestaute Luftdruck in Form kleiner Luftblasenexplosionen freigesetzt.

G2. EINGANGSHÖHLE (HG 10)

Komplexe Schnitzereien bedecken die schleimig schwarzgrünen Steinwände dieser unbeleuchteten Kammer. Die Wände und die Decke sind feucht und die Luft stinkt abstoßend nach Fisch.

Einst diente dieser Raum den Abscheulichen als Aufenthaltsraum. Die Mi-Go haben die Abscheulichen aber dieser Kammer verwiesen, seitdem steht diese leer.

Kreaturen: Drei Runden nachdem die SC die Kammer betreten haben, teleportieren sich zwei Dimensionsschlurfer mit *Dimensionstür* aus einem anderen Tunnel hinein. Ursprünglich wurden sie von den Abscheulichen herbeigezaubert, stehen nun aber unter der Kontrolle der Mi-Go und überwachen die unterworfenen Abscheulichen. Die Schlurfer greifen sofort jeden Eindringling an und kämpfen bis zum Tode.

Optionaler Verlust geistiger Gesundheit: Wenn ein SC zum ersten Mal einen Dimensionsschlurfer sieht, muss er einen Willenswurf gegen SG 15 bestehen oder er verliert 2W4 Punkte seiner geistigen Gesundheit (siehe **SC und Wahnsinn** auf Seite 29).

DIMENSIONSSCHLURFER (2)

HG 8

EP je 4.800

TP je 94 (siehe Seite 78)

g3. kammer der fischfrauen (hg variabel)

Phosphoreszierende Moose wachsen fleckenweise an der feuchten Decke und erhellen diese Steinkammer in diffusem Licht. Die Wände sind mit verstörenden Schnitzereien bedeckt. Haufen feuchter Algen wurden zu Nestern oder Betten auf dem Boden zusammengeschoben.

Diese Kammern dienten einstmal als die Unterkünfte der Argmoorer Ziehtöchter im gebärfähigen Alter. Nach Eintreffen der Mi-Go wurden alle hier verwahrten Frauen in das Kinderzimmer der Ziehtöchter unter Undiomedehaus gebracht, wo sie der Farbe aus dem All zum Opfer fielen. Die Schnitzereien zeigen fischartige Humanoide (Abscheuliche) bei verschiedenen sehr detailliert dargestellten, schreckensregenden Paarungsakten mit offenbar menschlichen Frauen. Die Algenhaufen sind Betten und zugleich Wiegen für die Neugeborenen. In einem der Nester kann sogar ein handgestricktes Babydeckchen gefunden werden, das eine der Frauen aus Argmoor zurückgelassen hat. Wenn die SC es untersuchen, finden sie ein paar winzige Schuppen, als ob irgendetwas Fischartiges in die Decke eingewickelt war.

Optional Verlust geistiger Gesundheit: Die Entdeckung der Babydecke liefert in Verbindung mit den ungeschönten sexuellen Wandschnitzereien weitere Einzelheiten zu der entsetzlichen, in Argmoor praktizierten Tradition der Pflegschaft. Diese Erkenntnis erfordert von jedem SC einen Willenswurf gegen SG 15, bei dessen

Misslingen 1W6 Punkte der geistigen Gesundheit verloren gehen (siehe **SC und Wahnsinn** auf Seite 29).

Kreaturen: Diese Kammer dient nun als Verwahrungszelle für jene Abscheulichen, an deren Gehirnen die Mi-Go experimentiert haben. Vielen der Abscheulichen wurde die Schädeldecke entfernt, so dass ihre von chirurgischen Experimenten und Veränderungen betroffenen Gehirne freiliegen. Insgesamt halten sich in diesen Kammern 14 Abscheuliche auf; bei jedem Raum besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, auf 3W4 Abscheuliche zu stoßen. Diese hocken teilnahmslos da, bis sie gestört werden – dann richten sie sich auf und greifen in blinder Wut an.

ABSCHÉULICHE-WÄCHTER (14)

HG 5

EP je 1.600

TP je 60 (siehe Seite 47)

g4. mystiker des dunklen firmaments (hg 10)

Die feuchten Wände dieser dunklen Höhle zeigen eine verwirrende Vielfalt obskurer esoterischer Symbole, die mit hellen, sich beißenden Farben und Pigmenten gemalt wurden.

Mit einem Wurf auf Wissen (Arkane) gegen SG 25 kann man eine Verbindung zwischen den Symbolen an den Wänden und den unzähligen Göttern und Wesen des Dunklen Firmaments erkennen. Die Symbole wurden von dem bizarren, außerirdischen Bewohner der Kammer gemalt.

Kreaturen: Ein intelligente, außerirdische Pilzkreatur namens Ogg'gggol bewohnt gegenwärtig diesen Raum. Dieser Hirnpilz stammt eigentlich vom Planeten Aucturn und wurde von den Mi-Go auf ihrem Weg nach Golarion aufgefunden. Die Mi-Go erkannten bald, dass Ogg'gggol ein Mystiker des Dunklen Firmament ist, und adoptierten ihn als eine Art Glücksbringer. Die Mi-Go lauschen eifrig Ogg'gggols telepathischem Flüstern, da sie glauben, dass der Hirnpilz eine direkte Verbindung zu ihrem Gott Schub-Niggurath und anderen Wesen besitzt, die innerhalb und jenseits der Realität lauern.

Der Hirnpilz sieht aus wie ein großes Gehirn aus Pilzmasse, das in einer krustigen Pilzmembran steckt und von fünf knötigen Beinen getragen wird. Oben im Schädel klafft ein breites Maul mit chitinartigen Fängen auf und zwei lange Tentakelfäden peitschen durch die Luft. Der Hirnpilz projiziert ständig eine verwirrende Mischung illusionären Abbilder, die er telepathisch den Geistern jener entnimmt, die sich in seiner Nähe befinden. Dies macht es schwer, seine wahre Form und Natur zu erkennen.

Ogg'gggol reagiert nicht sofort feindselig auf das Eintreffen der SC. Wenn diese erstmals den Raum betreten, nähert er sich ihnen neugierig und untersucht sie mittels *Gedanken wahrnehmen*, um mehr über sie zu erfahren, während er zugleich weiterhin seine verwirrenden Trugbilder projiziert. Er versucht zunächst, mit den SC zu kommunizieren, jedoch macht sein fremdartiger Verstand es eigentlich unmöglich, sich normal mit ihm zu verständigen – auf die SC geht ein wahrer Hagel unsinniger telepathischer Fragen nieder wie „Wie vermehren sich Krustentiere mit Scheunen?“, „Warum sind drei Ohren besser als sieben?“ und „Wie wird der orbitale Niedergang des Fliedersterns betroffen, wenn Seeschnellen Tränen aus Beryllium weinen?“ Sollte Ogg'gggol mit den Antworten der SC nicht zufrieden sein oder diese ihn angreifen, reagiert er seinerseits mit einem Angriff.



ABSCHÉULICHE-WÄCHTER



OGG'GGGOL

HG 10

EP 9.600

Hirnpilz Mystiker 9 (PF EXP, S. 43)

N Mittelgroße Pflanze

INI +5; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18m; Wahrnehmung +23

Aura Verunsichernde Erscheinung (18 m, SG 17)

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 25 (+3 Ablenkung, +1 GE, +5 natürlich, +6 Rüstung, +1 Verständnis)

TP 119 (13W8+61); Schnelle Heilung 2

REF +5, **WIL** +14, **ZÄH** +12; +4 gegen Krankheit

Immunitäten Krankheit, wie Pflanzen; **Resistenzen** Kälte 5;

Verteidigungsfähigkeiten Außerweltlicher Verstand

Schwächen Empfindlichkeit gegen Licht, Schall

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +12 (1W6+3), 2 Tentakelfäden +10 (1W4+1 plus Ziehen)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (4,50 m mit Tentakelfäden)



OGG'GGGOL

Besondere Angriffe Sternenkreischn, Ziehen

(Tentakelfäden, 1,50 m)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 4; Konzentration +9)

Immer – *Gedanken wahrnehmen* (SG 17)

Beliebig oft – *Hauch des Wahnsinns* (SG 17)

3/Tag – *Gefühle besänftigen* (SG 17), *Hauch des Schwachsinn* (SG 17)

Bekannte Orakelzauber (ZS 9; Konzentration +14)

4. (5/Tag) – *Göttliche Macht, Kritische Wunden verursachen* (SG 19), *Schwarze Tentakel, Verbündeter des Glaubens**

3. (7/Tag) – *Blindheit/Taubheit* (SG 18), *Gleißendes Licht, Schwere Wunden verursachen* (SG 18), *Unsichtbarkeit aufheben, Zungen*

2. (7/Tag) – *Bärenstärke, Dämmerstaub** (SG 17), *Mittelschwere Wunden verursachen* (SG 17), *Person festhalten* (SG 17), *Energie widerstehen, Stille* (SG 17)

1. (8/Tag) – *Befehl* (SG 16), *Entropieschild, Göttliche Gunst, Heiligtum* (SG 16), *Leichte Wunden verursachen* (SG 16), *Schild des Glaubens, Verhüllender Nebel*

0. (beliebig oft) – *Ausbluten* (SG 15), *Göttliche Führung, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz, Stabilisieren, Tugend*

Mysterium Dunkles Firmament (siehe Seite 90)

TAKTIK

Vor dem Kampf Ogg'gggol aktiviert vor einem Kampf seinen Mantel der Dunkelheit und wirkt *Bärenstärke*, *Entropieschild* und *Schild des Glaubens* auf sich.

Im Kampf Sollte Ogg'gggol angegriffen werden, stößt er sein Sternenkreischn aus, ehe er *Verbündeter des Glaubens* und *Schwarze Tentakel* wirkt. Solange es ihm möglich ist, greift er mit Zaubern und Mystikeroffenbarungen an. Sollte er in den Nahkampf gezwungen werden, wirkt Ogg'gggol *Göttliche Gunst* und greift mit seinen Tentakelfäden an, um Gegner an sich heranzuziehen, damit er sie beißen kann, oder um sie mit seinen Berührungsangriffen zu treffen.

Moral Ogg'gggol ist der Tod völlig fremd ist. Daher kämpft er bis zum bitteren Ende, um diese neue Erfahrung zu machen.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 12, **KO** 16, **IN** 18, **WE** 24, **CH** 20

GAB +9; **KMB** +12; **KMV** 26 (32 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Zusätzliche Offenbarung*

Fertigkeiten Diplomatie +17, Heimlichkeit +19, Motiv erkennen +23, Wahrnehmung +23, Wissen (Arkane) +20, Wissen (Die Ebenen) +20, Wissen (Religion) +14, Zauberkunde +20

Sprachen Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Mystikerfluch (Schwindsüchtig), Offenbarungen (Blick zum Firmament, Gedankenraub [9W4, SG 19, 2/Tag], Interstellare Leere [9W6, SG 19, 1/Tag], Mantel der Dunkelheit [+6/+4, 9 Stunden/Tag])

Ausrüstung Ionenstein: Mattrosa Prisma, Versorgungsring

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Außerweltlicher Verstand (AF) Jede Kreatur, die versucht, mit dem Geist eines Hirnpilzes Kontakt aufzunehmen oder mit Hilfe eines Erkenntniszaubers seine Gedanken versucht zu lesen, muss einen Willenswurf gegen SG 19 bestehen, um nicht von den fremdartigen Gedanken der Kreatur übermannt zu werden. Ein Scheitern hat 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden und 1W6 Runden Verwirrung zur Folge, ferner endet der Zauber augenblicklich. Der Rettungswurf basiert auf Charisma und enthält einen Volksbonus von +2.

Hauch des Wahnsinns (ZF) Ein Hirnpilz kann eine lebende Kreatur mit einem erfolgreichen Berührungsangriff benommen machen. Sollte das Ziel keinen Willenswurf gegen SG 17 bestehen, vernebelt sich sein Verstand und es kann für 1 Runde pro Zauberstufe keine Aktionen ausführen. Das benommene Wesen ist jedoch nicht betäubt (Angreifer erhalten daher keine besonderen Vorteile gegen es). Dies ist eine geistesbeeinflussende Verzauberung und entspricht einem Zauber des 2. Grades.

Sternenkreischen (AF) Unter Anspannung kann ein Hirnpilz einen schrillen Schrei des Wahnsinns und der Verzweiflung ausstoßen, der in der kalten, dunklen Leere zwischen den Sternen widerhallt. Alle Kreaturen (außer anderen Hirnpilzen) in einem Radius von 9 m müssen einen Willenswurf gegen SG 15 bestehen oder leiden für 1W4 Runden unter Übelkeit. Diese Fähigkeit kann einmal am Tag als Volle Aktion eingesetzt werden. Dies ist geistesbeeinflussender Schalleffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Verunsichernde Erscheinung (ÜF) Ein Hirnpilz liest ständig die Gedanken sich in der Nähe befindender Wesen und projiziert um sich herum eine verwirrende Collage von Bildern, die er den Gedanken anderer entnimmt. Kreaturen innerhalb von 18 m, die den Pilz erblicken, müssen einen Willenswurf gegen SG 17 bestehen oder erleiden einen Malus von -2 auf ihre Angriffswürfe, während sie den Pilz ansehen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Phantomeffekt. Der Rettungswurf basiert auf Charisma.

* siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

g5. wohnräume der mi-go (hg variabel)

Seltsame Netze aus Pilzgewebe hängen an den Wänden dieser achteckigen Kammer. Der Raum wird von schwachen Lichtern erhellt, die langsam die Farbe wechseln. Ein dumpfes, kaum wahrnehmbares Summen, ist ständig im Hintergrund zu vernehmen.

Als sie in die Tunnel der Abscheulichen einzogen, ließen die Mi-Go diese Kammern räumen und als ihre persönlichen Wohnräume herichten. Jeder Raum ist mit einer Luftschleuse versiegelt ähnlich jener in Bereich **G1**.

Kreaturen: Insgesamt hausen 10 Mi-Go in diesen Kammern. Bei jeder Kammer besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass sich in ihr 2W3 Mi-Go aufhalten, die meditieren, ins Gespräch vertieft sind oder irgendwelchen Projekten oder Experimenten nachgehen. Sollten sie gestört werden, reagieren sie mit einem Summen auf

die Belästigung und greifen an, wobei sie versuchen, spontane Versuchs Chirurgie an Eindringlingen mit ihren ausweidenen Klauen auszuüben.

Optional Verlust geistiger Gesundheit: Wenn die SC zum ersten Mal einen Mi-Go sehen, müssen sie Willenswürfe gegen SG 15 bestehen oder sie verlieren 2W4 Punkte ihrer geistigen Gesundheit (siehe **SC und Wahnsinn** auf Seite 29).

Mi-Go (10)

HG 6

EP je 2.400

TP je 66 (siehe Seite 86)

g6. gug-höhle (hg 11)

Knochen und die Reste fauliger Kadaver bedecken den Boden dieser dunklen Höhle. Der Geruch von nassem Fell hängt schwer in der Luft.

Sofern Würfe auf Wissen (Lokales) und (Natur) gegen SG 12 gelingen, entpuppen sich bei näherer Betrachtung die Knochen und Kadaver in der Kammer als die von Abscheulichen und Menschen.

Kreaturen: Ein weiteres Experiment der Mi-Go haust in dieser Kammer: ein Gug, der als Resultat der Gehirnveränderungen der Mi-Go seltsame geistige Kräfte erlangt hat und zu einem Gug-Gelehrten wurde. Die Mi-Go füttern den Gug mit den Leichen aus einigen ihrer gescheiterten Experimente, zu denen sie Abscheuliche und Menschen aus Argmoor missbrauchen. Der Gug greift jeden Eindringling an und verfolgt ihn wenn nötig auch durch die Tunnel.

Optional Verlust geistiger Gesundheit: Wenn die SC dem Gug begegnen, müssen sie Willenswürfe gegen SG 15 bestehen oder sie verlieren 1W10 Punkte ihrer geistigen Gesundheit (siehe **SC und Wahnsinn** auf Seite 29).

GUG-GELEHRTER

HG 11

EP 12.800

Gug-Variante (PF MHB II)

TP 127

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn der Gug hört, dass sich Eindringlinge seiner Höhle nähern, wirkt er *Unsichtbarkeit* auf sich.

Im Kampf Sobald sich die SC in der Höhle befinden, setzt der Gug *Steindornen* ein, um sie zu behindern, während er selbst mit seinen zerreißen Klauen und seinem Biss angreift.

Moral Der Gug kämpft bis zum Tod.

g7. hintere luftschleuse

Diese Kammer wird nach Westen und Osten durch Energielinsen, ähnlich jener in Bereich **G1**, blockiert und bietet einen alternativen Eingang zu oder Ausgang aus den Tunneln der Abscheulichen. Der ganze Raum ist zur Sicherheit mit Wasser geflutet, obwohl die Schleusen wasserdichte Versiegelungen darstellen. Hinter der östlichen Schleuse führt eine Geheimtür zum äußeren Seeboden. Die Tür ist von innen leicht zu erkennen. Um sie von außen zu bemerken ist jedoch ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 30 erforderlich.

g8. SCHREIN VATER DAGONS (hg 11)

Der Korridor verbreitert sich hier zu einer großen Höhle. Im Nordosten steht eine Statue aus schwarzgrünem Stein, die eine albatraumhafte Gestalt zeigt: weder Fisch, noch Aal, noch Oktopus und doch aus Merkmalen aller drei und noch mehr bestehend. Die Wände um die Statue herum sind mit Hunderten Muschelarten und Stücken seltsam rötlichen Goldes geschmückt, zwischen denen unheilige Symbole ins Gestein gemeißelt wurden. Im Südwesten liegt ein schmutzverkrusteter Streitkolben auf einem Steinpodest.

Die Abscheulichen nutzen diesen Bereich als Schrein ihres dämonischen Schutzherren, den sie als Vater Dagon bezeichnen. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 kann man erkennen, dass die Zeichen an den Wänden aus zwei verschiedenen Arten von Symbolen bestehen, von denen die einen erst kürzlich über die anderen geschrieben wurden. Mit einem Wurf auf Wissen (Religion) erkennt man die älteren Zeichen als Symbole der Verehrung Dagon und die Statue als Darstellung Dagon selbst. Ein weiterer Wurf auf Wissen (Religion) gegen SG 20 identifiziert die neueren Zeichen als Symbole der Äußeren Göttin Schub-Niggurath.

Kreaturen: Als die Mi-Go in die Tunnel der Abscheulichen eindringen, versetzten sie dem Dagonkult einen schweren Schlag, da sie die meisten Priester der Kabale einfingen und deren Gehirne extrahierten. Den außerirdischen Pilzwesen ist es eigentlich egal, wen oder was die Abscheulichen anbeten, solange sie nicht gegen ihre Unterdrücker aufbegehren. Dennoch verschwendete der gegenwärtige Hohepriester, ein Abscheulicher namens Zhabh-boath keine Zeit und schwor den Mi-Go die Treue, als er das Schicksal seiner Vorgänger betrachtete. Ebenfalls konvertierte er zur Verehrung der fremden Gottheit der Mi-Go, Schub-Niggurath, und hat seitdem damit begonnen, den Dagonschrein langsam in einen Altar zu verwandeln, welcher der Schwarzen Ziege des Waldes mit den tausend Jungen geweiht ist. Dagon Statue befindet sich noch im Schrein, da Zhabh-boath noch keine Statue Schub-Nigguraths ausfindig machen konnte, um sie zu ersetzen. Zhabh-boath ist ein fatter Abscheulicher, dessen Schuppenhaut mit Bildern zuckender Tentakel tätowiert ist. Er wird von zwei Abscheulichen-Wachen begleitet, denen er befohlen hat, ihm beim Umbau des Schreins zu helfen. Sie greifen jeden Fremden an, der sich der heiligen Stätte nähert.

ABSCHEUICHE-WACHE (2)

HG 5

EP je 1.600

TP je 60 (siehe Seite 47)

ZHABH-BOATH

HG 10

EP 9.600

Abscheulicher-Kleriker Schub-Nigguraths 9 (PF MHB, S. 10)

CB Mittlgrößer monströser Humanoider (Aquatisch)

INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 23

(+3 Ablenkung, +2 GE, +2 natürlich, +8 Rüstung)

TP 115 (11 TW; 2W10+9W8+64)

REF +8, WIL +12, ZÄH +12

Resistenzen Kälte 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +15/+10 (1W4+6/19-20),

Biss +12 (1W6+3), Klaue +14 (1W6+4/19-20) oder Biss +14 (1W6+6), 2 Klauen +16 (1W6+7/19-20)

Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +11 (1W4+6/19-20)

Besondere Angriffe Chaosklinge (4 Runde, 1/Tag), Den Schleier teilen* (4/Tag), Es kam aus dem Jenseits*, Negative Energie fokussieren 3/Tag (SG 14, 5W6)

Zauberähnliche Domänenkräfte (ZS 9; Konzentration +12) 6/Tag – Hauch des Chaos

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 9; Konzentration +12)

5. Flammenschlag (SG 18), Monster herbeizaubern V⁰

4. Chaoshammer⁰ (SG 17), Göttliche Macht, Monster herbeizaubern IV

3. Fliegen⁰, Gleißendes Licht, Magie bannen, Monster herbeizaubern III, Verfluchen (SG 16)

2. Bärenstärke, Energien widerstehen, Monster herbeizaubern II⁰, Rüstung beschwören**, Totenglocke (SG 15), Waffe des Glaubens

1. Befehl (SG 14), Schild des Glaubens, Schutz vor Ordnung⁰,

Unheil (SG 14), Verderben (SG 14), Verhüllender Nebel

0. (beliebig oft) – Ausbluten (SG 13), Göttliche Führung,

Magie entdecken, Resistenz

D Domänenzauber; Domänen Chaos, Leere (Unterdomäne des Dunklen Firmaments*)

TAKTIK

Vor dem Kampf Zhabh-boath wirkt vor dem Kampf *Bärenstärke* und *Schild des Glaubens* auf sich und trinkt einen *Trank: Katzenhafte Anmut*. Er wirkt ferner *Rüstung beschwören*, um ein *Kettenhemd* +4 herbeizuzaubern.

Im Kampf Mit Hilfe seiner Domänenfähigkeit wirkt Zhabh-boath in der ersten Runde *Monster herbeizaubern V* und zaubert einen Verbesserten Großen Wasserelementar herbei. Er wirkt zur Unterstützung seiner Abscheulichen zusätzliche Herbeizauberungen und wirkt Fernkampfauber, während er sich bemüht, nicht in den Nahkampf zu geraten. Sollte dies dennoch geschehen, wirkt Zhabh-boath *Waffe des Glaubens* und *Göttliche Macht* auf sich und bekämpft seine Gegner mit Biss und Klauen.

Moral Sollte er auf unter 50 TP reduziert werden, versucht Zhabh-boath in die Tunnel der Abscheulichen zu fliehen.

SPIELWERTE

ST 22, GE 14, KO 18, IN 10, WE 16, CH 10

GAB +8; KMB +14; KMV 29

Talente Abhärtung, Größe Zähigkeit, Heftiger Angriff,

Mehrfachangriff⁰, Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue),

Verbesserter Natürlicher Angriff (Klaue), Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten Einschüchtern +9, Heimlichkeit +6 (Unterwasser +10), Schwimmen +22, Wahrnehmung +12 (Unterwasser +16), Wissen (Religion) +9

Sprachen Aboleth, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Amphibie

Kampfausrüstung *Trank: Katzenhafte Anmut* (2); **Sonstige**

Ausrüstung Dolch [Meisterarbeit], Amulett der Mächtigen

Fäuste +1, Fischgoldschmuck im Wert von 750 GM,

Unheiliges Symbol der Schub-Niggurath

* Die Domäne der Leere ist im *Almanach der Götter & Magie* zu finden. Die Unterdomäne des Dunklen Firmaments ist in diesem Band auf Seite 60 zu finden.

** siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

Schätze: Sollten die SC die Muscheln und Fischgoldstücke von den Wänden kratzen, haben diese einen Gesamtwert von 1.200 GM. Der dreckverkrustete Streitkolben ist eine uralte, geschichtsträchtige Waffe aus Ustalav und als *Rabenkopf* bekannt. Die Waffe ging während der Kriege gegen den Wispernden Tyrannen auf dem Encarthansee verloren und verschwand in der Tiefe des Sees. Da sie mit *Öl der Zeitlosigkeit* behandelt worden war, lag sie bis zu diesem Tage funktionstüchtig auf dem Boden des Sees im Schlamm, bis die Abscheulichen der Avalonsbucht sie für den Wispernden Pfad im Austausch für das entwendete *Dagons Antlitz* bargen. Unglücklicherweise (für den Wispernden Pfad) konnte weder Gaster Lukas, noch der Dunkle Reiter den Austausch vornehmen, ehe sie einer Schneckenbrut, bzw. den Mi-Go zum Opfer fielen. Daher verblieb der Streitkolben in den Schuppenhänden der Abscheulichen.

G9. GEHIRNARCHIV

Im Gegensatz zu den anderen Kammern in diesem Tunnelsystem zeigen die geraden Wände und Böden dieser rechtwinkligen Kammer klare Anzeichen von Bearbeitung. Fremdartige Kanister aus Kupfer und Glas stehen an allen vier Wänden auf steinernen Podesten. Mehr als die Hälfte davon enthalten Gehirne, die in einer bläulichen Flüssigkeit schwimmen.

Die Mi-Go haben diese Kammer errichtet, um die Gehirntanks mit den vielen Gehirnen, die sie den Abscheulichen und den Bewohnern Argmoors entnommen haben, einzulagern. Von den 23 Gehirntanks im Archiv enthalten 14 lebende Gehirne, welche den Abtransport auf den Heimatplaneten der Mi-Go zwecks weiterer Befragung erwarten. Fünf davon gehören Abscheulichen und die anderen neun sind menschliche Gehirne und gehören den vor kurzen vermissten Bewohnern Argmoors. Darunter auch die beiden Dorfbewohner und die Ziehtochter, deren Körper in Bereich **G10** entsorgt wurden. Das letzte menschliche Gehirn gehört Bürgermeister Baldik Griedel, dessen hirnloser Körper ebenfalls in Bereich **G10** liegt. Sollten die SC versuchen, mit einem der Gehirne zu kommunizieren, ermöglicht ihnen ein Wurf auf Magischen Gegenstand benutzen gegen SG 30, den Stimmmodulator des Gehirntanks zu bedienen (siehe Technik der Mi-Go auf Seite 87). Bürgermeister Griedels Gehirn ist aufgrund der entsetzlichen Erfahrung wahnsinnig geworden, es ist jedoch immer noch imstande zu kommunizieren und kann daher eingesetzt werden, um die Wissenslücken zu schließen, die bei den Ermittlungen der SC offengelassen wurden. Ebenso können weitere Informationen von einem der Abscheulichen gewonnen werden – bei diesem handelt es sich um den früheren Anführer der Kabale, dessen Beschwörungsversuche im Undiomedehaus erst die Mi-Go angelockt haben und der später den Plan entwickelte, die Abscheulichen und die Menschen von Argmoor mit Schneckenbrut in Kontakt zu bringen. Bürgermeister Griedel wie auch der Abscheuliche wissen um den Plan der Mi-Go, die Äußere

Göttin Schub-Niggurath zu beschwören, indem sie das Wachstum einer ihrer Saaten zu einem Dunklen Jungen Schub-Nigguraths beschleunigen (siehe „Die Letzte Verzückung“ auf Seite 55). Alle anderen hier gelagerten Gehirne haben sich ihrem Wahnsinn ergeben und erwarten begierig die Reise ins Dunkle Firmament.

Optional Verlust geistiger Gesundheit: Die Erkenntnis, dass die Behälter die immer noch lebenden, denkenden Gehirne der Bewohner aus Argmoor enthalten, fordert den SC einen Willenswurf gegen SG 15 ab, damit sie nicht 2W3 Punkte ihrer geistigen Gesundheit verlieren (siehe SC und Wahnsinn auf Seite 29).

G10. GARTEN- GROTTE (Hq 10)

Diese ausgedehnte Grotte wird von schwachem Licht in einem Dutzend Farbtönen erhellt. Alle Arten seltsamer, nichtgolarischer Moose, Flechten, Pilze und anderer, schwerer zu identifizierenden Pflanzen wachsen auf einem Komposthaufen aus übel riechender Erde in einem verworrenen Flechtwerk.

Das exotische Pflanzenleben in dieser Höhle sorgt für eine schwache Beleuchtung und erneuert zudem den Sauerstoff in dem kleinen Tunnelsystem. Der Komposthaufen besteht aus Schlacke vom Seeboden, toter Pflanzenmasse und den verfaulenden Resten toter Kreaturen. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 18 kann festgestellt werden, dass ein Teil der Westwand aus unnatürlich glattem Stein besteht, als wäre dieser geschmolzen und wie Ton neu geformt worden. Dies war früher ein Zugang zu anderen Tunneln, den die Mi-Go mit einer ihrer fantastischen Gerätschaften versiegelt haben. Eine 9 m dicke Steinwand befindet sich nun zwischen der Grotte und den Tunneln, die einst zusätzlich in sie geführt haben. Der östliche Ausgang ist eine Luftschleuse, die identisch mit der in Bereich **G1** ist.

In der Mitte des Raumes steht eine merkwürdige Metallkonstruktion mit einer breiten Öffnung an der einen und einer kleineren, blutigen und stinkenden Mündung an der anderen. Bei dieser Apparatur handelt es sich im Grunde um die Mi-Go-Version eines Häckslers, mit der Leichen und gescheiterte organische Experimente zu Kompost verarbeitet werden. Neben dem Leichenschredder befindet sich ein Stapel aus drei toten Abscheulichen und vier menschlichen Leichen (drei Männer und eine Frau). Allen wurde die Schädeldecke geöffnet und das Gehirn mit chirurgischer Präzision entfernt. Die Frau ist eine Ziehtochter mit blasser, durchsichtiger Haut und großen, blinden Augen, die ihr ganzes Leben lang nie einen Fuß vor die Tunnel der Abscheulichen gesetzt hat. Die drei Männer dagegen stammen offenbar aus dem Dorf und einer ist mit Leichtigkeit als Bürgermeister Griedel zu erkennen. Wie bei den anderen wurde auch sein Gehirn entfernt und befindet sich nun im Gehirnarchiv (Bereich **G9**).



ZHABH-BOATH

Kreaturen: Zwei Mi-Go-Wissenschaftler und ein Dimensionsschlurfer stehen gegenwärtig neben dem Leichenschredder. Sie greifen jeden Eindringling an, der die Grotte betritt. Einer der Mi-Go trägt einen Nebelwerfer mit 18 Ladungen (siehe Schätze auf Seite 56), während der andere versucht einen Ringkampf zu beginnen, damit er seine ausweitenen Klauen einsetzen kann. Der Dimensionsschlurfer versucht derweil Gegner zu ergreifen und in den Leichenschredder zu stoßen, welcher sich automatisch einschaltet, sobald etwas in seine Einschuböffnung gelangt. Jede Kreatur mittlerer oder kleinerer Größe, die freiwillig oder unfreiwillig das Feld des Leichenschredders betritt, wird von dem Gerät mit einem Ringkampfangriff anvisiert (KMB +19; KMV +30). Bei Erfolg wird die Kreatur in den Schredder gezogen, welcher 10W6 Schadenspunkte pro Runde verursacht. Eine Kreatur im Schredder gilt als in einen Ringkampf verstrickt, kann jedoch wie gewöhnlich versuchen aus diesem zu entkommen oder sich ihren Weg mit einer leichten Hieb- oder Stichwaffe freischneiden (RK 15, Härte 10, 20 TP). Wenn der Schredder einmal angesprungen ist, bleibt er aktiv, bis alles in ihm auf 0 TP reduziert und kleingehäckselt wurde. Die einzige Möglichkeit ihn vorher stillzulegen besteht darin, ihn derart zu beschädigen, dass er nicht mehr repariert werden kann (RK 2, Härte 10, 200 TP). Jeder Ausrüstungsgegenstand, den eine vom Schredder getötete Kreatur bei sich hatte, wird ruiniert.

DIMENSIONSSCHLURFER **HG 8**

EP 4.800
TP 94 (siehe Seite 78)

Mi-Go (2) **HG 6**

EP je 2.400
TP je 66 (siehe Seite 86)

Schätze: Neben dem Nebelwerfer gibt es keine Wertgegenstände in diesem Raum. Der Leichenschredder ist fest im Boden verankert und kann nicht entfernt werden, ohne zerstört zu werden.

MI-GO-NEBELWERFER

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 22.500 GM;
Gewicht 8 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese merkwürdige Apparatur sieht aus wie eine verbogene Röhre, bestehend aus einer unbekannten Metalllegierung und Kristall. Zur Benutzung werden beide Hände benötigt. Sobald der Nebelwerfer aktiviert wird, verschießt er einen 18m-Kegel eiskalten Nebels. Dies funktioniert wie ein *Kältekegel*, der 10W6 Punkte Kälteschaden bei allen Kreaturen im Wirkungsbereich verursacht (Reflex SG 17, halber Schaden). Die Nebelwolke bleibt für 1W10 Minuten bestehen oder bis sie aufgelöst wird, dies funktioniert wie *Nebelwolke*. Ein Mi-Go-Nebelwerfer hat in der Regel 27 Ladungen. Ohne Mi-Go-Technologie kann er nicht wieder aufgeladen werden.

KONSTRUKTION

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen,
Kältekegel, *Nebelwolke*, 7 Ränge in Zauberkunde;
Kosten 11.250 GM



GEHIRNTANK

G11. LABORKUPPEL (HG 10)

Der ausblick in dieser fremdartigen Metallkuppel ist beeindruckend—in der Kammer selbst wurde alle Art fremdartiger Ausrüstung aufgestellt, darunter auch in der Mitte des Raumes zwei blutbefleckte Operationstische, die von Regalen voller chirurgischer Instrumente für Vivisektionen umgeben sind. Die Wände sind am Fuß der Kuppel transparent, so dass man einen ausgezeichneten Blick ins dunkle Wasser des Seebodens erhält. Innerhalb der Kuppel befindet sich in etwa 12m Höhe das Abbild eines in Golarion unbekannten, geheimnisvollen grauen Planeten, der einen lodernden orangen Stern umkreist und die ganze Kammer in ein grelles Licht taucht.

Diese Metallkuppel wurde von den Mi-Go nach ihrer Ankunft erbaut und dient ihnen als Labor für ihre Gehirnextraktionen und andere Experimente.

Die unteren 3m der Kuppel bestehen aus transparentem, stahlhartem Kristall, welcher den Blick ins Wasser des Sees ermöglicht. Das in die Höhe der Kuppel projizierte Bild zeigt den unvorstellbar weit entfernten Heimatplaneten und die Sonne der Mi-Go. Die Instrumente in diesem Raum sind für die SC rätselhaft und ihre Benutzung jenseits ihrer Fähigkeiten. Diese Gegenstände können jedoch mit roher Gewalt zerstört werden (Härte 10, 200 TP, Zerschlagen-SG 30).

Kreaturen: Vier Mi-Go arbeiten gegenwärtig im Labor. Zwei gehen ihren eigenen, unverständlichen Experimenten nach, während die anderen beiden an einem Menschen experimentieren, einem Mann, der nackt mit Metallklammern auf einen der Operationstische gefesselt ist. Zahllose Nadeln und Klemmen halten Schläuche an Ort und Stelle und verbinden den Körper des Mannes mit mehreren Gehirntanks, Schaltern und Hebeln an der Wand. Bei dem Mann handelt es sich um niemand anderen als den Dunklen Reiter aus Feldgrau, den die SC verfolgt haben. Sollten die

SC in *Zerbrochener Mond* die Visionen Auren Vruuds gesehen haben, erkennen sie sein Gesicht sofort. Seit seiner Gefangennahme dient er den Mi-Go unfreiwillig als Testobjekt in einem Experiment zur Beobachtung des Lebenszyklus einer Schneckenbrut. Der Dunkle Reiter war einst ein mächtiger Mystischer Ritter gewesen, ist nun aber nur noch wenig mehr als eine verstandslose Marionette für die Studien der Mi-Go. Diese haben sein Gehirn mit einer Schneckenbrut infiziert und halten seinen Körper mit ihren Maschinen am Leben, während sie die Schneckenbrut mit einer Überdosis an Nährstoffen füttern, damit diese rasch reift. Die Mi-Go versuchen so, die Evolution der Schneckenbrut voranzutreiben und zur Entstehung eines Dunklen Jungen Schub-Niguraths hin zu manipulieren.

Als die SC die Kuppel betreten, schließen die Mi-Go gerade ihre Vorbereitungen ab und aktivieren die Mutationssequenz. Während der ersten Kampfrunde, während die Schneckenbrut zu einem Brutschrecken heranreift, explodiert der Kopf des Dunklen Reiters. Dieser stellt jedoch keine große Bedrohung dar, da der Körper immer noch an den Tisch gefesselt ist. Da die SC so etwas bereits gesehen haben, sind keine Willenswürfe gegen Wahnsinn erforderlich. Die Mi-Go greifen alle Eindringlinge an und kämpfen bis zum Tod, um ihre Arbeit zu schützen.

Mi-Go (4)

HG 6

EP je 2.400

TP je 66 (siehe Seite 86)

Entwicklung: Sobald die Mi-Go besiegt sind oder der Dunkle Reiter oder der Brutschrecken direkt angegriffen werden, beginnt Die Letzte Verzückung (siehe unten).

Die letzte Verzückung (hg 12)

Durch die von den Mi-Go zugeführten Nährstoffe findet bei der Saat Schub-Nigguraths, welche den Dunklen Reiter befallen hat, die letzte Phase der Metamorphose statt. Die Gerätschaften in der Kuppel aktivieren sich plötzlich in einem wahren Aufruhr flackernder Lichter und summender Alarmtöne. Statt neue Schneckenbruten hervorzubringen, verdunkelt sich stattdessen der ganze Körper des Reiters und schwillt an, bis er schließlich wie eine reife Tomate zerplatzt. Eine baumartige Aberration mit Hufen, zuckenden Tentakeln und aufgerissenen Mäulern erhebt sich aus dem zerrissenen Leib des Reiters und richtet sich zu ihrer vollen monströsen Größe auf. Frei von den Fesseln greift das neue Dunkle Junge Schub-Nigguraths sofort jeden im Raum an. Es kämpft bis zu seiner Vernichtung.

Optional Verlust geistiger Gesundheit: Wer diese grässliche Verwandlung des Dunklen Reiters in ein Dunkles Junges Schub-Nigguraths beobachtet, muss einen Willenswurf gegen SG 15 bestehen, oder er erleidet 2W6 Punkte Abzug seiner geistigen Gesundheit (siehe **SC und Wahnsinn** auf Seite 29). Sollten die SC das Dunkle Junge besiegen, gewinnt jeder aufgrund des Sieges über dieses Etwas von der anderen Seite 1W6 Punkte seiner geistigen Gesundheit zurück.

DUNKLES JUNGES SCHUB-NIGGURATHS

HG 12

EP 19.200

TP 161 (siehe Seite 80)

Entwicklung: In den letzten Wochen konnte die Äußere Göttin Schub-Niggurath, die Schwarze Ziege der Wälder mit den tausend Jungen, nur einen Teil ihrer Gestalt auf der Materiellen Ebene manifestieren. Dieser wurde auf dem See als der Wächter in der Bucht erspäht. Während die Mi-Go mit ihren Saaten experimentierten, gewann Schub-Nigguraths Verbindung zu Golarion an Macht, was in der Verwandlung des Dunklen Reiters in ein Dunkles Junges gipfelte. Dieses Ereignis ermöglicht Schub-Niggurath, sich vollständig im Wasser der Bucht zu manifestieren.

Erlaube den SC 1W6 Runden, nachdem der Kampf mit dem Dunklen Jungen begonnen hat, Fertigkeitswürfe auf Wahrnehmung gegen SG 15. Jeder, dem der Wurf gelingt, sieht, dass draußen im See monströse, sich windende Tentakel und bizarre, in Hufen endende Gliedmaßen zu erscheinen beginnen. Der Wächter in der Bucht manifestiert sich weiter, während die wahre Gestalt Schub-Nigguraths durch einen Riss in der Realität zu fließen beginnt. Es liegt auf der Hand, dass diese Manifestation mit dem Dunklen Jungen verbunden ist und dass ein Sieg über letzteres auch der Äußeren Göttin das Vordringen in diese Realität verwehren wird.

Sobald die SC das Dunkle Junge zerstören, reißt Schub-Nigguraths direkte Verbindung zur Materiellen Ebene ab und es werden ihre übrigen Verbindungen zu dieser Realität geschwächt. Lass die SC einen weiteren Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 machen.

RABENKOPF

Diese Waffe ist ein bedeutender Teil der Geschichte Ustalavs und der Kirche Pharasmas. Jeder Priester Pharasmas erkennt sie sofort, weshalb ihr Träger einen Bonus von +4 auf seine Fertigkeitswürfe für Diplomatie gegenüber einer solchen Person erhält.

RABENKOPF (NORMALES ARTEFAKT)

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

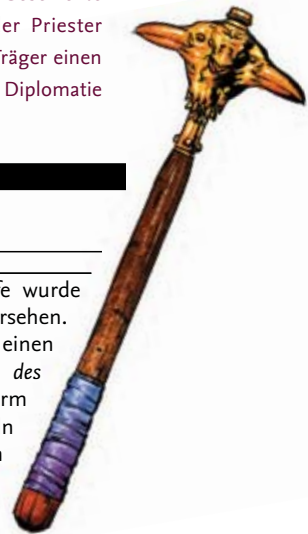
Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 8 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese dem Pharasmaglauben heilige Waffe wurde mit der Macht aller Bischöfe Ustalavs versehen. Es handelt sich bei der Waffe um einen goldbeschlagenen *Schweren Streitkolben des Verderbens (Untote)* +3, dessen Kopf in der Form von vier Rabenköpfen mit langen Schnäbeln gefertigt wurde, die ihm auch seinen Namen verliehen haben. Diese Waffe war einst das Amtssymbol des Bischofs von Caliphas, bis Prinz Adamondais Virholt den Streitkolben im Kampf gegen den Wispernden Tyrannen verlor. Solange er *Rabenkopf* führt, erhält ein Charakter mit der Fähigkeit *Positive Energie fokussieren* das Talent *Fokussiertes Niederstrecken* (falls er dieses Talent nicht besitzt). In den Händen eines Klerikers Pharasma erhält *Rabenkopf* zudem die Eigenschaft *Zerschlagen* und der Träger kann das Talent *Fokussiertes Niederstrecken* einsetzen, als wäre seine effektive Klerikerstufe um +4 höher (+2 auf den SG und +2W6 Schaden), und erhält drei zusätzliche Anwendungen am Tag.

ZERRSTÖRUNG

Sollte *Rabenkopf* als Komponente bei der erfolgreichen Erschaffung eines Leichnams genutzt werden, ist seine Macht für immer gebrochen.



Wem dieser gelingt, der erhascht einen kurzen Blick auf Schub-Niggurath, die Schwarze Ziege der Wälder mit den tausend Jungen, in ihrer vollen, entsetzlichen Pracht – eine brodelnde Masse aus Fleisch und Haar und kolossalen Tentakeln, zwischen denen sich Mäuler, Flossen, Hufe und andere Gliedmaßen befinden, sowie tausende dunkler, starrer Augen, welche einen Blick in eine unvorstellbare Dunkelheit voller Sterne zu formen scheinen und sich direkt in die Seelen der SC bohrt. Augenblicke später verblasst Schub-Niggurath mit unglaublicher Geschwindigkeit, bis sie vollständig verschwunden ist.

Wenn Schub-Niggurath aus dieser Realität verbannt wird, peitscht ein Rückschlag fremder Energie durch die Kuppel der Mi-Go. Diese erzittert, während Funken aus den geheimnisvollen Geräten sprühen und sich in der Metallhülle Risse bilden, durch welche das Seewasser eindringt. Binnen 1W10 Minuten ist die Kuppel vollständig überflutet, was den SC aber dennoch genug Zeit geben sollte, den Raum zu durchsuchen und zu entkommen – es sollte ihnen aber klar sein, dass sie es sich dabei nicht leisten können zu trödeln.

DER BRIEF DES DUNKLEN REITERS

*„Flüstert der Untod seiner Geheimnisse
Fest in den Schriften in der Zunge
des Raben“ Diese Worte sind dir ohne
Zweifel vertraut. Sie umschreiben deine
nächste Aufgabe. Nimm das Bildnis des
Meeresgrauen Schreckens und überbringe
es G.L. in Argmoor. Er wird es gegen den
legendären Streitkolben austauschen.
Wenn der Gegenstand sich in deinem
Besitz befindet, triff dich mit deinen
Kontakt in Caliphas, auf dass
die Kadaverkrone endlich
vervollständigt werden kann.
Zum Ruhme des Wispernden!
A.A.*

Optional Verlust geistiger Gesundheit: Jene SC, deren Würfe auf Wahrnehmung gelingen und welche die volle Manifestation Schub-Nigguraths erblicken, müssen einen Willenswurf gegen SG 15 bestehen oder verlieren 6W6 Punkte ihrer geistigen Gesundheit (siehe **SC und Wahnsinn** auf Seite 29), sobald sie mit dem wahren Schrecken dieses fremdartigen Gottes des Dunklen Firmaments konfrontiert werden.

Schätze: Die meisten Besitztümer des Dunklen Reiters wurden zerstört oder von den Mi-Go für weitere Studien fortgebracht. Ein metallener Lagerbehälter neben dem Operationstisch enthält aber, was noch übrig ist, darunter ein *Nebelkettenhemd des Schattenwandels* (siehe *Pathfinder Expertenregeln*, Seite 285), eine *Sichel der Blutung* +1, einen *Gürtel der Riesenstärke* +2, ein Amulett des Wispernden Pfades und einen Beutel mit 155 PM sowie einem Diamanten im Wert von 500 GM. Ferner enthält ein Schriftrollenbehälter aus Knochen, der das Siegel des Wispernden Pfades trägt, ein Pergament (der Brief ist auf dieser Seite wiedergegeben). Schließlich befindet sich in dem Behälter noch ein merkwürdiges Götzenbild einer oktopusartigen Kreatur mit sieben Tentakeln aus grünem Stein – das Bildnis des Meeresgrauen Schreckens, das aus der Universität von Lepidstadt gestohlen wurde. Dieses Götzenbild, von den Abscheulichen als *Dagons Antlitz* bezeichnet, ist ein heiliges Relikt des Dagonglaubens unter den Ulat-Kini und zudem noch ein mächtiger magischer Gegenstand.



BILDNIS DES MEERESGRÜNEN SCHRECKENS

DAGONS ANTLITZ

Aura Starke Erkenntnismagie; ZS 13

Ausrüstungsplatz -; Preis 27.000 GM; Gewicht 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses eigentümliche Götzenbild wurde aus einem unbekannten grünen Stein gemeißelt. Es zeigt eine oktopusartige Gestalt mit sieben Gliedmaßen. Auch bekannt als das Bildnis des Meeresgrauen Schreckens, ist *Dagons Antlitz* ein heiliges Relikt der Ulat-Kini. Solange es sich in seinem Besitz befindet, kann der Träger des Götzenbildes Wasser atmen (wie der Zauber *Wasser atmen*). Ferner kann der Träger einmal in der Woche mittels *Heiligem Gespräch* mit Dagon oder einem der Großen Alten oder Äußeren Götter in Kontakt treten. Dabei muss dem Träger jedoch jedes Mal ein Willenswurf gegen SG 20 gelingen, um nicht dem *Wahnsinn* (wie der Zauber) zum Opfer zu fallen, während er seinen Geist den Schrecken von jenseits der Realität öffnet.

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Heiliges Gespräch*, *Wasser atmen*; **Kosten** 14.000 GM

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Mit dem Sieg über das Dunkle Junge und der Verbannung Schub-Nigguraths wird die von den Mi-Go für Argmoor und ganz Golarion ausgehende Bedrohung aufgehalten.

Die Laborkuppel ist aufgrund der eindringenden Wassermassen kein sicherer Ort. Zum Glück haben die SC genug Zeit, in die Tunnel der Abscheulichen zu entkommen, ehe sich die Kuppel völlig mit Wasser füllt. Die SC sollten die Tunnel problemlos durch die Bereiche **G1** oder **G7** verlassen können, zum wartenden Tauchboot zurückkehren und Horaz ein Zeichen geben können, damit er sie nach oben holt. Der Aufstieg dauert zwar lange, ist aber ereignislos, die SC sollten aber dennoch angesichts der beengten Verhältnisse und der eventuell draußen lauenden Gefahren mit Schrecken erfüllt sein.

Wenn das Tauchboot auf halber Strecke schließlich anhält, während Schmachts oben die Luftpumpe betätigt, kann man durch die Fenster sehen, dass der See nun die zerschmetterten Reste der Laborkuppel, welche immer noch durch die fremdartigen, sie antreibenden Energien glüht, für sich beansprucht hat.

An der Oberfläche werden die SC schon von Horaz Schmachts erwartet. Dieser reagiert ekstatisch auf die Nachricht von ihrem Erfolg. Wenn sie ans Ufer zurückgekehrt sind, zahlt Schmachts ihnen ihre Belohnung aus, sofern er ihnen eine versprochen hat. Falls die SC nach Argmoor zurückkehren, machen ihnen die Einheimischen keinen Ärger, sondern verstecken sich in ihren Häusern oder gehen griesgrämig ihren Angelegenheiten nach. Eventuell überlebende Vikare oder Kultanhänger der Unbezähmbaren See fliehen aus dem Ort. Die Dorfbewohner betrachten die SC nicht als ihre Befreier, jagen sie aber auch nicht fort, vielmehr scheint jeder die ganze Angelegenheit gerne aus der Erinnerung verdrängen zu wollen.

Mit der Zerstörung des Tiefgründigen Ordens der Unbezähmbaren See und dem Dagonskult der Abscheulichen ist Cassius Undiomedes Pflugschaftspakt wahrscheinlich gebrochen, doch



sollte es nicht lange dauern, ehe die Abscheulichen der Avalonsbucht sich nach Beendigung der Mi-Go-Invasion wieder dem trockenem Land auf der Suche nach Brutsklavinnen zuwenden, um ihrem degenerierten Volk ein wenig mehr Zeit zu verschaffen.

Weitere Nachforschungen in Argmoor ergeben, dass die Bedrohung durch die Schneckenbrut nicht mehr existiert – als Schub-Nigguraths Manifestation verschwand, lösten sich aufgrund der unterbundenen Verbindung zu ihrer Mutter auch alle übrigen Schneckenbruten in der Gegend von Argmoor auf. Zugleich hallte derselbe Energiestoß, der auch die Mi-Go-Kuppel am Seegrund zerstörte, durch die uralten stehenden Steine des Druidenkreises im Undiomedehaus wieder. Das alte Herrenhaus ist nun nur noch eine zerfallene Ruine und die Tunnel unter dem Haus sind eingestürzt. Sollten die SC die Farbe aus dem All nicht besiegt haben, ist diese nun frei und könnte in Argmoor wüten, ehe sie sich wieder auf den Rückweg zu den Sternen macht. Neuigkeiten vom Tod der Anführer Argmoors erreichen rasch Drosselmoor. Außerhalb Argmoors glaubt aber niemand den „wilden Geschichten“ über Seekreaturen und Außerirdische und der Graf ernennt bald einen neuen Bürgermeister für das kleine Fischerdorf.

Das Bildnis des Meeresgrauen Schreckens kann auf dem offenen Markt für die Hälfte seines Wertes verkauft werden; sollten die SC das Götzenbild dahingegen zur Universität von Lepidstadt zurückbringen, ist Dr. Montagnie Krol derart begeistert darüber, das Stück wieder in der Sammlung seiner Abteilung zu wissen, dass er vor Dankbarkeit gegenüber den SC zusätzlich zu ihrer Belohnung den vollen Preis des Reliktes auszahlt.

Sollten die SC die Überreste des Dunklen Reiter befragen wollen, stehen sie vor einer unlösbaren Aufgabe: Durch die Zerstörung von Kopf und Körper durch den Brutschrecken und das Dunkle Junge gibt es keine Möglichkeit um *Mit Toten sprechen* und dergleichen einsetzen zu können. Glücklicherweise benennt das Schreiben, dass in der Laborkuppel zu finden ist, das nächste Ziel des Reiters – Caliphas. Mit dieser Information können die SC der Spur des Wispernden Pfades folgen und weiterhin versuchen, ihn aufzuhalten. Zudem besitzen sie nun mit *Rabenkopfe* eine mächtige Waffe gegen die Kultanhänger. Mit den Nachforschungen und Erlebnissen der SC in Caliphas befasst sich das nächste Abenteuer dieses Abenteuerpfades, *Asche im Morgengrauen*.



Kulte des Dunklen Himmels

DER GROSSE CTHULHU IST IHR VETTER, DOCH NIMMT ER SIE NUR SCHWACH WAHR. JA! SCHUB-NIGGURATH! ALS GROSSES ÜBEL UND SCHANDFLECK SOLLST DU SIE KENNENLERNEN. IHRE HÄNDE LEGEN SICH UM DEINE KEHLE UND DOCH SIEHST DU SIE NICHT UND SIE LEBEN AUF DEINER GESCHÜTZTEN SCHWELLE. YOG-SOOTHOTH IST DER SCHLÜSSEL ZUM TOR, WO DIE SPHÄREN SICH TREFFEN. DER MENSCH HERRSCHT JETZT, WO SIE EINST HERRSCHTEN UND BALD WERDEN SIE HERRSCHEN, WO DER MENSCH JETZT HERRSCHT. NACH DEM SOMMER KOMMT DER WINTER UND NACH DEM WINTER DER SOMMER. SIE WARTEN GEDULDIG UND MACHTVOLL, DENN SIE WERDEN HIER WIEDER HERRSCHEN.

- H.P. LOVECRAFT, "DER SCHRECKEN VON DUNWICH"

Die heute auf Golarion verehrten Götter waren nicht die Ersten und werden sicher auch nicht die Letzten sein. Die Anhänger der Alten Kulte wissen, dass das, was Sterbliche als Götter und Manifestationen von Wahrheit und Perfektion betrachten, alles andere als das sind – diese Wesenheiten sind im besten Falle Wanderer aus anderen Realitäten, welche das Universum und die Welten darin fanden, während sie eine staubige Ecke des Multiversums erkundeten. Diese Götter beanspruchen Gebiete für sich und haben Gefolgsleute gesammelt, sind aber dennoch nur Besucher, welche durch ein winziges, interessantes Element abgelenkt werden, auf das sie hier gestoßen sind – sterbliches Leben. Doch jene, die den Alten Kulturen angehören, wissen es besser.

Diese Kultanhänger wissen, dass die Götter trotz all ihrer Macht nicht von dieser Welt sind. Sie sind nicht unfehlbar. Sie können Fehler machen. Sie können sogar sterben. Und irgendwann werden sie etwas anderes finden, um sich abzulenken, und das Universum und alle seine Welten hinter sich treibend und vergessen von diesen wankelmütigen Geistern zurücklassen. Allerdings werden die Götter kein leeres Universum hinterlassen, denn was schon vor ihrer Ankunft existierte, wird auch ihr Ende überstehen.

Die alten kulte

Die Anhänger der Alten Kulte verehren mächtige fremde Wesenheiten, die als die Äußeren Götter oder die Großen Alten bekannt sind. Von diesen heißt es, sie würden in den dunklen Bereichen zwischen den fernen Sternen existieren, in der gnadenlosen Leere des Dunklen Firmaments. Diese Kultanhänger haben selbst unter Ihresgleichen nur wenige Verbündete und die Objekte ihrer Anbetung betrachten sie als nervig und im günstigsten Fall als ersetzbare Werkzeuge. Die Kultanhänger verehren die Äußeren Götter auch nicht aus wahrer Treue, sondern einer Mischung aus Lust nach der Macht dieser Wesenheit und der irrigen Überzeugung, dass ihre Gebete erhört werden. In den meisten Fällen nutzen die Kultisten das Versprechen von Macht oder die albltraumhaften Wahrheiten über die Äußeren Götter als ihre eigenen Werkzeuge – als Mittel, um große Massen von willensschwachen Dienern zu versammeln, welche die Kultanhänger zu ihren eigenen Zwecken ausbeuten können. Solche Kultanführer spiegeln in gewisser Weise die Äußeren Götter wieder, indem sie ihre Gefolgsleute nur als Trittsteine betrachten und bereit sind, sie auf jede erdenkliche Art zu nutzen, um ihre eigene Macht zu fördern und ihre Bedürfnisse zu befriedigen.

Alte Kulte können klein sein und aus einem einzigen verrückten Kultanhänger bestehen, oder ausgedehnt sein und aus Dutzenden miteinander verwobener Geheimgesellschaften aufgebaut sein, welche sich über eine ganze Nation erstrecken. Doch meistens sind diese Kulte relativ lokalisiert und bestehen aus ein paar Dutzend niederer Kultanhänger (1.-3. Stufe), welche von einer Oberschicht mächtigerer Zauberkundiger (5. Stufe oder höher) angeführt werden. Manche Kulte werden von einem einzelnen Zauberkundigen angeführt, doch in der Regel kommandiert er eine kleine Gruppe schwächerer Akolythen, welche ihrerseits den gewöhnlichen Anhängern Befehle geben. Angehörige solcher Kulte gehören in der Regel einer der folgenden Klassen an:

Alchemist (Nyarlahotep, Yog-Sothoth): Alchemisten sind in der Regel Einzelgänger, die nur selten größere Gruppen anziehen, sondern es vorziehen, ihre Forschungen allein zu betreiben.

Barbaren (Bokrug, Cthulhu, Mhar, Schub-Niggurath): In manchen abgelegenen Gebieten gehören ganze Barbarenstämme den Alten Kulturen an. Diese Barbaren haben in der Regel kein persönliches Interesse an der Anbetung der Götter des Dunklen Firmaments, halten aber an der Tradition fest, solange diese ihnen zu vielen Gelegenheiten verhilft, sich in Gewalt und Brutalität zu ergehen.

Barden (Azathoth, Cthulhu, Hastur): Barden der Alten Kulte sind meist Einzelgänger, die nach den von diesen uralten Wesenheiten verborgenen Wahrheiten suchen. Sie geschieht meist in Form von Gedichten und Liedern oder in den heimtückischsten Fällen in Gestalt von Theater- oder Opernaufführungen. Es gibt Gerüchte über besonders mächtige Bardenauftritte, welche die Schauspieler und sogar das Publikum gegen ihren Willen in Knechte der Großen Alten oder der Äußeren Götter verwandeln.

Druiden (Bokrug, Mhar, Schub-Niggurath, Xhamen-Dor): Der Umstand, dass manche abartige Druiden diese Wesenheiten verehren und dennoch ihre Fähigkeiten behalten, stellt für andere Druidenzirkel Grund zur Besorgnis dar, da die Bedeutung dieser Tatsache umso beängstigender wird, je länger man darüber nachdenkt. Druiden, die den Alten Kulturen folgen, sind stets chaotisch neutral oder neutral böse.

Hexen (Hastur, Nyarlathotep, Yog-Sothoth): Hexenkulte bestehen in der Regel nur aus einer Handvoll Mitgliedern und haben meist keinen richtigen Anführer. Ein Hexenkult, der sich dem Dunklen Firmament geweiht hat, besteht immer nur aus Hexen, welche zusammenarbeiten, um ihr Wissen und ihre Fertigkeiten zu verbessern. Dabei ist der Grad um Kooperation um einiges höher als bei anderen Alten Kulturen.

Hexenmeister (Cthulhu, Schub-Niggurath, Xhamen-Dor, Yog-Sothoth): Die meisten Hexenmeister treten Alten Kulturen nicht freiwillig bei, sondern weil ihr Blut oder ihr Erbe ihnen keine Wahl lässt. Die Befleckung des Dunklen Firmaments kann von jedem der Großen Alten oder Äußeren Götter ausgehen, hat meist aber seinen Ursprung bei Cthulhu, dessen mächtige Träume furchtbare Auswirkungen auf ungeborene Kinder haben können, oder bei Fruchtbarkeitsgöttern wie Schub-Niggurath, Xhamen-Dor oder Yog-Sothoth, von denen man weiß, dass sie humanoide Völker mit ihrer Saat infiziert haben.

Kleriker (alle): Kleriker sind die am weitesten verbreitete Art von Anhängern unter den Alten Kulturen. Sie sind in der Regel die fanatischsten Kultanhänger und übernehmen häufig Anführerpositionen.

Magier (alle): Die meisten Magier schließen sich Alten Kulturen nur aus einem Grund an: Um Magie zu erlernen. Die Alten Kulte verfügen über eine reichhaltige Tradition mächtiger Magie, die zu guten Teilen von der Masse vergessen wurde, da die Bücher der Kulte verboten, verbrannt oder auf andere Weise zerstört werden, wenn man sie entdeckt. Diese alte Magie ist nicht zur Nutzung durch Humanoide gedacht und kann den Verstand des Nutzers verwirren und verändern. Magier, die zu tief in diese verbotenen Geheimnisse eintauchen, werden ungewollt immer besessener von den Äußeren Göttern oder den Großen Alten selbst als von ihrer Magie. Dies macht sie zu gefährlichen und einzelgängerischen Bedrohungen.

Mystiker (alle): Mystiker betrachten die Großen Alten und die Äußeren Götter als ein Pantheon, dem man dient, das man verehrt und welches man fürchtet. Diese Mystiker folgen in der Regel dem Mysterium des Himmels, des Wissens oder des Dunklen Firmaments (siehe Seite 90) und arbeiten in der Regel allein.

Oft legen sie aber den Grundstein für kleinere Kulte, welche den Mystiker selbst verehren. In solchen Fällen ist der Mystiker zugleich Gefangener und Hohepriester des Kultes.

Paktmagier (Azathoth, Schub-Niggurath): Paktmagier sind vielleicht die berüchtigtsten Kultanhänger, da sie ein grässliches Band zu einer Kreatur des Dunklen Firmaments schmieden können. Diese Eidolons besitzen stets eine bizarre Erscheinung, die keine Ähnlichkeit zu natürlichen Wesen aufweist.

Schurken (alle): Schurken sind in der Regel leicht zu manipulierende Kultangehörige, die danach streben zu gefallen. In den meisten Städten gibt es haufenweise verzweifelte Schläger und halb irre Mörder, welche den perfekten Nährboden für die Rekrutierung und Organisation durch die charismatischen Kultführer bilden.

monströse kultanhänger

Die meisten Kultmitglieder sind in der Regel Humanoide – und davon wieder die meisten Menschen –, allerdings gibt es zahlreiche Monster, die irgendwie mit den Alte Kulte in Verbindung stehen. Wenn du einen Alten Kult für dein Spiel entwickelst, solltest du dich auf diese Monster konzentrieren, da sie dabei helfen, die Stimmung und ein Gefühl für einen wahren alten Kult aufzubauen und zu erhalten.

Die folgenden Kreaturen stammen aus dem *Monsterhandbuch I*, dem *Monsterhandbuch II* und dem Bestiarium dieses Bandes. Du kannst die folgenden Beispiele als Ansatzpunkt nutzen, ob Monster aus anderen Quellen zu deinem Kult passen. Die Monster selbst sind in drei Kategorien unterteilt: „Diener“ sind Monster, die oft niedere Funktionen in Kulte erfüllen, manchmal aber in recht großer Zahl vorkommen können; sie sind z.B. Wächter oder gar Haustiere. Mächtigere Diener sind manchmal sogar Ersatzgötter mancher Kulte und werden in großen Labyrinthen, Käfigen oder isolierten Gebieten gehalten und mittels Magie oder Opfergaben zufriedengestellt. „Kultangehörige“ sind Monster, welche oft selbst dem Kult angehören und andere Humanoide in der Gruppe entweder ersetzen oder sich frei unter sie mischen. „Kultführer“ schließlich sind Monster, die als Anführer von Kulte und sehr häufig zudem als Ersatzgötter fungieren – diese mächtigen Monster täuschen ihre Kultanhänger oft derart, dass diese glauben, es mit direkten oder zumindest körperlichen Manifestationen der Gottheit des Kultes zu tun zu haben. In besonders mächtigen Kulte könnten sogar „Kultführer“ nur gewöhnliche Kultmitglieder sein, da Macht und blasphemisches Wissen die Hackordnung innerhalb Alter Kulte bestimmt.

Kreaturen mit einem Sternchen (*) sind im *Monsterhandbuch II* zu finden, während kursiv gedruckte Monster im Bestiarium dieses Bandes erscheinen; der Rest stammt aus dem ersten *Pathfinder Monsterhandbuch*.

Diener: Chuul, *Dimensionsschlurfer*, *Dunkles Junges*, Gug*, *Farbe aus dem All*, Jagdhund von Tindalos*, Leuchtendes Kind*, Mu-Spore*, Qlippoth*, Schantak*, Shoggothe

Kultangehöriger: Abscheulicher, Boggard, Derro, Ghul, Mantler, Mi-Go, Morlock, Schlangenvolk*, Seugathi*, Sumpfriese*, Troglodyt

Kultführer: Aboleth, *Älteres Ding*, Bewohner von Leng*, *Cthulhus Sternenbrut*, *Gnophkeh*, Leichnam, Lengspinne*, Mottenvolk*, Neh-Thalgg*, Neothelid, Wandelnder Wurm*, Wendigo*

Domäne der Leere

Gottheiten: Die Großen Alten, Groetus

Verleihe Kräfte: Du kannst die kalte Dunkelheit zwischen den Sternen anrufen, um zu fliegen, zu anderen Welten zu reisen oder um Monster aus dem Jenseits herbeizurufen, die tun, was du verlangst.

Geschützter Verstand (AF): Du erhältst einen Verständnisbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen alle geistesbeeinflussenden Effekte.

Den Schleier teilen (ÜF): Auf der 8. Stufe kannst du Zauber mit dem rohen Wahnsinn versehen, der in der äußeren Dunkelheit lauert. Diese Kraft wird im Rahmen einer Schnellen Aktion eingesetzt, während du einen Zauber wirkst, der auf eine einzelne Kreatur zielt und einen Willenswurf gestattet, um den Primäreffekt zu reduzieren oder gänzlich zu verhindern. Sollte das Ziel es nicht schaffen, dem Zauber zu widerstehen, ist es zusätzlich für eine Anzahl von Runden in Höhe des Zaubergades verwirrt, da die Visionen der Leere vorübergehenden Wahnsinn hervorrufen.

Dem Opfer steht in jeder Runde ein neuer Rettungswurf zu, um den zusätzlichen Verwirrungseffekt zu beenden (nicht aber den ursprünglichen Zaubereffekt). Du kannst diese Fähigkeit am Tag in Höhe deiner 1/2 Klassenstufe einsetzen.

Domänenzauber: 1. *Federfall*, 2. *Schweben*, 3. *Fliegen*, 4. *Schwächerer Bindender Ruf*, 5. *Überlandflug*, 6. *Bindender Ruf*, 7. *Schwerkraft umkehren*, 8. *Mächtiger Bindender Ruf*, 9. *Interplanares Teleportieren*

unheimliche unterdomänen

Viele der Gottheiten des Dunklen Firmaments gewähren Zugang zur Domäne der Leere. Das Konzept der zuerst in den *Pathfinder Expertenregeln* vorgestellten Unterdomänen erweitert die Wahlmöglichkeiten von Klerikern bei der Domänenauswahl – ein Kleriker kann eine Unterdomäne seiner Gottheit statt der regulären Domäne auswählen, um seine Fähigkeiten und die Zauberlisten seiner Domänen weiter zu spezialisieren. Näheres zu Unterdomänen ist auf Seite 104 der *Pathfinder Expertenregeln* zu finden. Es folgen zwei neue Unterdomänen der Domäne der Leere:

unterdomäne des dunklen firmaments

Hauptdomäne: Leere

Ersatzkraft: Die folgende Kraft ersetzt Geschützter Verstand:

Es kam aus dem Jenseits (ÜF): Einmal am Tag kannst mit einem Herbeizauberungs-Zauber eine beliebige Kreatur herbeizaubern, die mächtiger ist als normal. Die Kreatur erhält die Schablone für Verbesserte Kreaturen. Solltest du mit demselben Zauber mehrere Kreaturen herbeizaubern, so wird nur eine davon auf diese Weise verbessert. Eine auf diese Weise herbeigezauberte Kreatur sieht ungewöhnlich deformiert oder grässlich aus. Diese Fähigkeit wirkt nur auf deine Klerikerzauber, nicht auf Zauberfähigkeiten, die du eventuell durch andere Klassen erhältst.

Ersatzdomänenzauber: 2. *Monster herbeizaubern II*, 5. *Monster herbeizaubern V*, 7. *Wahnsinn*.

unterdomäne der sterne

Hauptdomäne: Leere

Ersatzkraft: Die folgende Kraft ersetzt Den Schleier teilen:

Die Sterne stehen richtig (ÜF): Wenn du deine Klerikerzauber vorbereitetest, während du die Sterne sehen kannst, kannst du in

der Folge spontan jeden Domänenzauber der Unterdomäne der Sterne wirken, indem du einen vorbereiteten Zauber desselben Grades opferst. Alle Domänenzauber der Unterdomäne der Sterne, die du wirkst, während du die Sterne sehen kannst, heilen bei dir Trefferpunkte in Höhe des Grades des gewirkten Zaubers.

Ersatzdomänenzauber: 2. *Hypnotisches Muster*, 7. *Sonnenstrahl*, 9. *Meteorschwarm*

aus dem jenseits

Der Rest dieses Artikels präsentiert sieben der Großen Alten und Äußeren Götter zur Verwendung in jeder Pathfinderkampagne. Es gibt noch weitere Wesenheiten dieser Art im Dunklen Firmament oder auf anderen Welten (siehe Kasten), aber diese sieben besitzen den größten Einfluss auf Golarion.

Für die meisten Kultanhänger gibt es zwischen den Gottheiten des Dunklen Firmaments keinen Unterschied. Die mächtigeren unter ihnen entsprechen wahren Gottheiten – dies sind die Äußeren Götter. Die Großen Alten sind nicht ganz so mächtig, aber dennoch nicht weniger bedeutend. Wenn man die Äußeren Götter mit Gottheiten vergleichen kann, dann sind die Großen Alten ähnlich Halbgöttern wie Dämonenfürsten oder Erzteufel. Doch ebenso wie ein Planet viel kleiner als eine Sonne ist, sind sie dennoch viel gewaltiger als der menschliche Verstand begreifen kann, weshalb die Kluft zwischen Äußeren Göttern und Großen Alten meist keine Bedeutung für Sterbliche hat.

Man könnte von den Großen Alten als den Hohepriestern oder Herolden der Äußeren Götter denken; sie besitzen zwar kaum wahre Bande zu den Äußeren Göttern, empfinden aber etwas für diese, das ein gesunder Verstand vielleicht als Respekt bezeichnen würde. Hinsichtlich der Kulte selbst gibt es kaum Unterschiede zwischen Anhängern eines Großen Alten oder eines Äußeren Gottes.

Der andere Unterschied zwischen Äußeren Göttern und Großen Alten besteht darin, dass die Äußeren Götter um einiges beweglicher sind als die Großen Alten – die Äußeren Götter mögen vielleicht in den tiefsten Tiefen des Dunklen Firmaments hausen, können aber frei das Universum bereisen, wie es ihnen beliebt – und der Umstand, dass sie teilweise außerhalb der Realität existieren, bedeutet, dass Dinge wie Zeit und Raum für sie kaum Bedeutung besitzen. Dies gilt nicht für die Großen Alten, welch im Gegensatz zu den Äußeren Göttern eher Planeten gebunden oder gar an fremdartige Orte auf fremden Welten oder die Dunkelheit zwischen den Sternen gefesselt sind – fort gesperrt, bis irgendwann in der Zukunft bestimmte Sterne und Planeten das richtige Muster einnehmen und sie befreien. Ob dies zur Folge hat, dass die Großen Alten dann denselben Machtgrad wie die Äußeren Götter erreichen oder sich einfach frei bewegen können, hängt von der Interpretation uralter Prophezeiungen ab, doch alle sagen für das humanoide Leben dasselbe voraus – das Ende der Welt.

Obwohl die Großen Alten in ihrer Bewegungsfreiheit eingeschränkt sind, können sie die Welt um sich herum auf andere Weise beeinflussen. Dies geschieht in erster Linie durch Träume, die Beeinflussung Wahnsinniger und astronomische Zeichen, wobei auch der Zufall manchmal den Großen Alten ihre Freiheit gewähren kann – glücklicherweise war dies bisher stets nur vorübergehend der Fall –, so dass diese mächtigen Kreaturen nur die Welten verheeren und zerstören konnten, auf denen sie sich befanden. In der Regel sind sie aber auf metaphysische und spirituelle Interaktionen mit dem Rest der Realität beschränkt. Unglücklicherweise bedeutet dies aber auch, dass ein Großer

GÖTTER DES DUNKLEN FIRMAMENTS

Die Großen Alten und Äußeren Götter, die in diesem Artikel vorgestellt werden, entstammen in erster Linie den Texten H.P. Lovecrafts. Es gibt in der Literatur und anderen Spielmaterialien aber noch weitaus mehr für SL, die mehr über diese Wesenheiten wissen möchten.

Da diese Kreaturen nicht mit Spielwerten präsentiert werden, ist es recht einfach, die Sieben in diesem Artikel als Richtlinien für neue Kreaturen aus den Geschichten anderer Autoren zu nutzen, egal ob diese zu Lovecrafts Zeiten tätig waren (wie z.B. Clark Ashton Smith, Robert E. Howard oder Robert Bloch), zu den modernen Schriftstellern gehören (wie Stephen King, Ramsey Campbell oder Thomas Ligotti) oder irgendwo dazwischen fallen.

Ein SL, der nach Rollenspielmaterial zu diesen fremden Göttern sucht, um es für das Pathfinderrollenspiel zu nutzen, sollte sich Chaosiums *Call of Cthulhu* ansehen, dessen Grundregelwerk und Ergänzungsbände eine große Zahl Großer Alten und Äußere Götter aufführen. Insbesondere die *Encyclopedia Cthulhiana* (zuletzt bei Elder Signs Press unter dem Titel *The Cthulhu Mythos Encyclopedia* erschienen) ist eine wertvolle Quelle für SL, die mehr lovecraftsche Elemente in ihr Spiel integrieren wollen.

Wir haben uns sehr bemüht, die Einträge der hier präsentierten Großen Alten und Äußeren Götter dicht am Ursprungsmaterial zu halten, doch verschiedene Elemente (wie Symbole und Einflussgebiete) mussten an den Pathfinder-Kampagnenhintergrund angepasst werden. Hinzu kommen zwei völlig neue Wesenheiten, womit auch wir unseren Teil zu der Tradition beitragen, Lovecrafts Mythos um eigene Figuren zu ergänzen: Mhar (erstmal erwähnt im sechsten Teil des nicht auf Deutsch erhältlichen Abenteuerpfades *Rise of the Runelords*) und Xhamen-Dor (der hier seinen ersten Auftritt hat).

Alter auch seinen Einfluss auf Welten ausdehnen kann, die fern jener Welt liegen, auf der er eingekerkert ist und von denen die Bewohner seiner Kerkerwelt vielleicht nur schwache Vorstellungen haben.

Die von den Alten Kulte verehrten Wesenheiten haben kaum Interesse an den Angelegenheiten der Menschheit, doch ihre Kulte und Anhänger haben dennoch Mythologien um sie herum gestrickt hinsichtlich ihrer Wirkungsgebiete, Gesinnungen, bevorzugten Waffen und Klerikern verliehenen Domänen. Auch wenn dies alles künstliche Konstruktionen um Wesenheiten sind, welche die Menschheit nie wirklich verstehen soll, dienen sie dennoch als hilfreiche Richtlinien bei der Erschaffung von NSC-Kultanhängern und sind daher bei den Einträgen der folgenden Wesenheiten aufgeführt.

AZATHOTH

Der Daimonensultan, Das Ursprüngliche Chaos
CN Äußerer Gott der Entropie, des Wahnsinns und der
Ziellosen Zerstörung

Symbol Achtzackiger Stern

Domänen Chaos, Leere, Sonne, Wahnsinn, Zerstörung

Unterdomänen Albträume, Dunkles Firmament, Irrsinn,
Katastrophen, Licht, Sterne

Bevorzugte Waffe Kriegshammer

Der sogenannte „Blinde Gott ohne Verstand“ ist eine urzeitliche Masse an Zerstörung von der Größe einer Sonne. Azathoth nimmt seine Anhänger nicht wahr und hat auch kaum an irgendetwas Interesse. Manche Gelehrte vermuten, dass er sich nicht einmal seiner selbst bewusst ist und betrachten ihn eher als kosmischen Feuersturm der höchsten Größenordnung, welcher nicht imstande ist direkt etwas zu unternehmen oder auf Reize zu reagieren. Wahrscheinlicher ist aber, dass er ganz einfach auf einer derart entfernten Ebene der Wahrnehmung existiert, dass alles, was ihn zu einer Reaktion verleiten könnte, wahrscheinlich zugleich jedes niedere Wesen vernichten würde, das nah genug ist, um ein solches Ereignis zu beobachten.

Azathoth wird von einer unbekannten Zahl anderer Götter umsorgt, welche ihn umschwärmen, wie die Planeten eines Sonnensystems eine zornige Sonne umkreisen. In uralten Schriften werden diese schwächeren Götter als Azathoths Hofstaat bezeichnet, sind aber dennoch machtvollen Wesen, deren wahnsinniges Lied und unheimliches Flötenspiel eine ständige Untermalung von Azathoths chaotischem Brabbeln und donnernden Explosionen darstellen.

Es heißt, dass Azathoth sich im Zentrum des Universums befände, weshalb manche ihn für die Quelle aller Existenz und die vorzeitliche Wahrheit halten, welche die Materielle Ebene erschaffen hat.

Kultanhänger des Ursprünglichen Chaos versuchen oft, die Macht ihres blinden Gottes zu ihren eigenen zerstörerischen Zwecken einzusetzen. Dies geschieht aber auf eigenes Risiko, da selbst die winzigste Verwerfung im Gefüge von Raum und Zeit, die Azathoths wilde Zuckungen hervorrufen kann, ganze Planeten in Schutt und Asche legen kann. Es heißt, die Schory hätten einen Weg gefunden, diese Macht zu nutzen, doch scheint es ebenso wahrscheinlich, dass sie dabei den Sturz ihres Imperiums vor so langer Zeit mitbewirkt haben.

BOKRUG

Die Wasserechse

CN Großer Alter der Rache, der Stürme und des Wassers

Symbol Grüne Eidechse mit langem, zusammengerolltem
Schwanz

Domänen Chaos, Wasser, Wetter, Zerstörung

Unterdomänen Katastrophen, Meere, Stürme, Wut

Bevorzugte Waffe Ranseur

Die ersten Verehrer Bokrugs gehören einem grässlichen aquatischen Volk an, das am Ufer eines uralten Sees in einer abgelegenen Ecke der Dimension der Träume hauste. Als die Menschen zu einer der vorherrschenden Mächte auf der Materiellen Ebene wurden, kam es unvermeidlich zu einem brutalen Konflikt mit diesen Kreaturen. Die Menschen obsiegten, doch eintausend Jahre später verübten die Geister der getöteten Diener Bokrugs

furchtbare Rache. Heute wird Bokrug in abgelegenen Bereichen der Träume ebenso aus Furcht wie aus wahren Glauben verehrt. Wenn jene, die Bokrugs Kult beim Bereisen dieser Dimension begegnen, erwachen, tragen sie in ihrem Verstand oft die Saat des Glaubens. Auf diese Weise hat sich Bokrugs Kult in die wache Welt weiterverbreitet.

Bokrug sieht aus wie eine gewaltige Wasserechse mit Rückenstacheln und kränklich grünen Schuppen. Sein außergewöhnlich langer Schwanz endet in drei entsetzlichen Stacheln und es heißt, dass sein Odem giftiger grüner Nebel sei. Man trifft seinen Kult in der Regel in ländlichen Gegenden, wo die Verehrung der Wasserechse schönes Wetter und Wohlstand zu bringen scheint – jedenfalls solange man ihr Blutopfer darbringt. Obwohl Bokrug nicht die Opferung intelligenter Wesen verlangt, opfern ihm viele seiner Kulte dennoch Gefangene oder Kriminelle.

CTHULHU

Der Träumer in der Tiefe

CB Großer Alter der katastrophalen Umwälzungen, Träume
und Sterne

Symbol Komplexe Rune, die ein offenes Auge umgibt

Domänen Böses, Chaos, Leere, Wahnsinn

Unterdomänen Albträume, Dunkles Firmament, Irrsinn, Sterne

Bevorzugte Waffe Dolch

Obwohl Cthulhu in der versunkenen Totenstadt R'lyeh auf dem Grund eines gewaltigen Ozeans auf einer fernen Welt eingekerkert ist, ist sein gewaltiger, furchtbarer Verstand in der Lage, nach anderen träumenden Geistern im ganzen Universum zu greifen. Sein Kult wird auf diese Weise verbreitet, da jene, die für seine Träume des Wahnsinns empfänglich sind (meist halb wahnsinnige Künstler, Dichter und Seher), mit Erinnerungen erwachen, die nicht ganz die ihren sind. Seine Brut – gewaltige Wesenheiten, die ihrem großen Meister in Gestalt und Zielsetzung ähneln –, verbreiten seinen entsetzlichen Glauben ebenfalls, besitzen aber trotz aller Gefahr, die von ihnen ausgeht, nur einen Schatten von Cthulhus Macht.

Cthulhus Kulte sind geheimnistuerisch und kommen in abgelegenen Sumpfgebieten, dichten Wäldern oder ausgedehnten Kanalisationen unter den größten Städten der Welt zusammen. Sie wissen, dass eines Tages die Sterne die richtige Konstellation annehmen werden und dass an diesem Tage die Stadt ihres Herren sich auf jenem fernen, verdammten Planeten aus den Wellen erheben wird – und dass es dann nur noch eine Frage der Zeit ist, bis sie mit der Ankunft ihres furchtbaren Gottes auf Golarion belohnt werden, wenn er zur Vorbereitung der Rückkehr der Äußerer Götter ganze Welten reinigt.

Cthulhu ist eine gewaltige, grob humanoide Kreatur, doch grässlich nichtmenschlich in vielerlei Hinsicht mit seinem tintenfischartigen Gesicht, mächtigen Schwingen und üblen protoplastischen Fleisch, welches auf eine Art und Weise zuckt, in der Fleisch niemals zucken sollte. Während er eingekerkert ist, können seine wahnsinnigen Gedanken nur ein paar wenige Träumer erreichen, doch wenn er erwacht, wird sein fremdartiger Verstand wie ein Wahnsinn bringender Virus auf alle denkenden Seelen übergreifen.

HASTUR

Der König in Gelb
CB Großer Alter der Dekadenz, der Unordnung und des Nihilismus

Symbol Das Gelbe Zeichen

Domänen Böses, Chaos, Leere, Runen

Unterdomänen Dunkles Firmament, Schutzzeichen, Sprachen, Sterne

Bevorzugte Waffe Rapier

Wie viele andere der Großen Alten ist auch Hastur auf einer fernen Welt eingekerkert. Doch im Gegensatz zu den meisten anderen gefangenen Großen Alten kann Hastur einen Avatar auf anderen Welten manifestieren, solange der merkwürdige Stern am Himmel seiner Kerkerwelt am Zielort auf der zweiten Welt scheint. Er benötigt die Unterstützung mächtiger Magie, um diesen als den König in Gelb bekannten Avatar zu manifestieren, allerdings muss diese Hilfestellung nicht vorsätzlich erfolgen.

Hasturs Kultanhänger sind Meister subtiler Verzauberungen und verborgener Magie, mit der sie nichtsahnende Opfer täuschen oder dazu verleiten können, dem Gelben König den Weg zu ebnen.

Hasturs Symbol, das Gelbe Zeichen, wird bei derartiger Magie oft genutzt und jene, die es finden, sind dazu verdammt, zu einem Gastkörper des Gelben Königs mit Leib und Seele zu werden, die sich langsam in unheimliche Gesandte von Ihm-der-nicht-genannt-werden-darf, verwandeln. Seine Anhänger betrachten ihn oft als den Schutzherrn der Schäfer, da der größte Teil der Menschheit nur eine Schafherde ist, die zu einem künftigen, unbekannten Zweck zusammengetrieben werden muss.

Niemand weiß, wie Hastur aussieht, da der Große Alte schon länger eingekerkert ist, als es sterbliches Leben gibt. Jene, die er als Avatare übernimmt, um sich als der König in Gelb zu manifestieren, erscheinen als fremdartige Wesen in anscheinend zerschlissenen gelben Kapuzenroben – doch bei näherer Betrachtung erweist sich die „Robe“ als das Fleisch der Kreatur und was unter der Kapuze im Schatten liegt als der Kern allen Schreckens.

MHAR

Der Weltendonner

CN Großer Alter der Berge, Höhlen und Vulkane

Symbol Zerschmetterte dreieckige Rune

Domänen Chaos, Erde, Feuer, Zerstörung

Unterdomänen Asche, Höhlen, Katastrophen, Rauch

Bevorzugte Waffe Schwerer Streithammer

Die uralte Wesenheit, welche als Mhar bekannt ist, versuchte bereits vor Ewigkeiten Golarion zu betreten, indem sie die Planetenkruste als Gebärmutter nutzte. Dieser Manifestationsversuch scheiterte aus unbekannten Gründen – vielleicht standen die Sterne nicht richtig oder es griffen andere Wesenheiten ein, um die Geburt zu vereiteln. Mhars Anhänger glauben, dass die Geburt ihres Gottes gar nicht gescheitert sei, sondern sich nur über Jahrmillionen hinziehe. Sie glauben auch, dass es bald soweit sei und dass der Große Alte von dem es heißt, er Hause unter dem

NYARLATHOTEP



höchsten Berg der Inneren See, einem Gipfel im Kodargebirge namens Mharmassiv, bei seinem Erwachen den nördlichen Teil Avistans in ein neues Reich aus Feuer und Asche verwandeln werde, welches sich dann über die ganze Welt ausbreiten wird. Der Kult geht davon aus, dass die Zeit dieser Geburt sich anhand von Erdbeben und Vulkanaktivitäten auf der ganzen Welt vorhersagen ließe. Einige seiner mächtigeren Anhänger wollen diese Geburt sogar beschleunigen, indem sie an Schlüsselorten tektonische Katastrophen auslösen.

Mhars Gestalt ist unbekannt, da es ihn technisch betrachtet noch gar nicht gibt. In den Abbildungen seines Kultes wird er als vulkanförmiger Leviathan dargestellt, dessen Caldera von gewaltigen geschmolzenen Fangzähnen umgeben ist und dessen Abhänge Wälder aus kristallinen Gliedmaßen tragen.

NYARLATHOTEP

Das Kriechende Chaos

CB Äußerer Gott der Verschwörungen, gefährlichen Geheimnisse und verbotenen Magie

Symbol Variiert (Kreis mit flügelartigen Armen für den Jäger im Dunklen, kopfstehendes Ankh für den Schwarzen Pharaos)

Domänen Böses, Chaos, Magie, Wissen plus eine weitere (fünfte Domäne variiert – Dunkelheit beim Jäger im Dunklen, Trickerei beim Schwarzen Pharaos)

Unterdomänen Arkanes, Erinnerung, Gedanken, Göttliches sowie zwei weitere, die mit der fünften Domäne assoziiert sind.

Bevorzugte Waffe Variiert (Dolch beim Jäger im Dunkeln, Kampfstab beim Schwarzen Pharaos)

Es heißt, Nyarlathotep besäße eintausend verschiedene Gestalten. Dieser Gott unterscheidet sich von den anderen Äußeren Göttern darin, dass es ihm anscheinend nur danach verlangt, mit den sterblichen Völkern zu spielen und zwischen ihnen Unfrieden zu stiften, statt es seinen Kultanhängern zu überlassen. Gelehrte des Dunklen Firmaments glauben, dass Nyarlathotep selbst derjenige ist, der zahllose Welten auf die vernichtende Rückkehr der Großen Alten vorbereitet und die Ereignisse auf subtile Weise manipuliert, dass es zu den verschiedensten Arten von Weltuntergängen kommen wird.

Angeblich kann man Nyarlathoteps Hand in jeder größeren Katastrophe und jedem bedeutenden Unglücksfalls erkennen, wenn man nur aufmerksam genug sucht, und angeblich hat er schon ganze Zivilisationen in große Gefahr gebracht. Manche glauben, dass auf seinen Rat hin Taldor die Explorationsarmeen ausgesandt hat, was schlussendlich zum Niedergang dieser Nation führte, und dass er die Zwerge von Dongunshalt angeleitet hätte bei der Entwicklung der ersten Feuerwaffe. Sicherlich kann sein Einfluss auch in der ganzen Geschichte Osirions entdeckt werden, an dessen Kultur er besonders interessiert zu sein scheint.

Jede der Gestalten Nyarlathoteps besitzt ihren eigenen Kult, ein eigenes Symbol, eine eigene bevorzugte Waffe und eine eigene Domäne (mit entsprechender Unterdomäne). Die am besten bekannten Manifestationen des Gottes sind der Jäger in der Finsternis (eine fledermausartige Wesenheit mit einem brennenden, aus drei Augäpfeln bestehenden Auge) und der Schwarze Pharaos (eine humanoide Gestalt mit Verbindungen zum alten Osirion und vielen modernen Hexenkulten).

SCHUB-NIGGURATH

Die Schwarze Ziege der Wälder mit den tausend Jungen
CB Äußerer Gott der Fruchtbarkeit, der Wälder und der Monster

Symbol Drei am Hals zusammengewachsene Ziegenköpfe mit nach außen gebogenen Hörnern, die einen Kreis bilden

Domänen Böses, Chaos, Leere, Pflanzen, Tiere

Unterdomänen Dunkles Firmament, Federn, Felle, Sterne, Verwesung, Wachstum

Bevorzugte Waffe Dolch

Wo von Nyarlathotep behauptet wird, er besäße eintausend Gestalten, heißt es bei Schub-Niggurath, dass ihre monströse Fruchtbarkeit eintausend Junge hervorgebracht hätte. Ihr Kult ist besonders stark in ländlichen, dicht bewaldeten Gebieten wie Wäldern, Dschungeln und Sümpfen vertreten und viele der

mit ihr in Verbindung gebrachten Kreaturen hausen in diesen grünen Reichen. Von den Kulturen des Dunklen Firmaments scheint der Schub-Niggurath am weitesten im Gebiet der Inneren See verbreitet zu sein und dies besonders um den Encarthansee herum. Man glaubt, dass viele der Großen Alten und sogar andere Äußere Götter mit Schub-Niggurath Nachkommen gezeugt hätten und dass diese Brut zu den mächtigsten ihrer Kinder gehört.

Schub-Niggurath erscheint als grollende Wolke aus Fleisch und Nebel, welche ständig Hufe, Mäuler, Augen, Tentakel und andere Gliedmaßen sowie andere anatomische Teile ausbildet und wieder absorbiert. Sie gebärt oft monströse Junge, verbreitet Bestien oder legt Eier in entsetzlicher Menge in den Gebieten, die sie schändet.

XHAMEN-DOR

Der Verborgene Fleck; Die Sternensaat

NB Großer Alter des Verfalls, der Parasiten und der Verwandlung

Symbol Tentakelsphäre mit zwei langen, herabhängenden Schwänzen

Domänen Böses, Pflanzen, Tod, Tricks

Unterdomänen Mord, Täuschung, Untod, Verwesung

Bevorzugte Waffe Speer

Der intelligente Befall, der als Xhamen-Dor bekannt ist, hat zahllose Welten infiziert und verwandelt, ehe irgendeine Katastrophe oder Fehleinschätzung ihn in grauer Vorzeit beinahe zerstörte. Der Große Alte wurde auf einen einzigen Flecken fungoider Intelligenz reduziert und in einem Kometen gefangen, bis er schließlich während des Erdenfalls nach Golarion kam, als ihn die Abolethen versehentlich vom Himmel herab holten, gerade als der Sternenstein auf die verdammte Nation der Azlanti herab raste. Wo Xhamen-Dors Komet einschlug, ist unbekannt – sein Kult ist sich aber darin einig, dass der gefallene Stern, in dem sich der Kern des Großen Alten befindet, in der Tiefe eines großen, abgelegenen Sees irgendwo auf der Welt liegt. Seit diesem Tag ist Xhamen-Dor dabei, langsam zu erwachen. Er wächst und entsendet Fäden seines Pilzleibes in die Welt, um sich hier und dort zu erheben, zu befallen und sich auszuweiten. Wer vom Verborgenen Fleck infiziert wird, wird zunächst kränklich und beginnt dann gleichzeitig zu verfaulen und sich zu verwandeln – das Endergebnis ist ein untotes Monster, welches durch eine Kombination aus nekromantischer Energie und der außerirdischen Pilzmasse belebt wird, die in seinem Inneren zuckt. Xhamen-Dors Kultanhänger nehmen diese Parasiten häufig in sich auf im Glauben, dadurch als Teil der Kreaturen weiterzuleben, die aus ihren Körpern hervorbrechen werden. Sie benutzen aber ebenso oft nichtsahnende „Opfergaben“ als Wirte.

Es heißt, dass Xhamen-Dor einst einer verstrickten Masse von Pilzfäden geähnelt habe, die aus den zerschmetterten Knochen einer uralten reptilischen Lebensform gewachsen seien, doch welche Albaumgestalt die langsam wachsende Plage heute hat, ist unbekannt.

YOG-SOTHOTH

Das Ding auf der Schwelle; Der Schlüssel und das Tor
CN Äußerer Gott der Tore, des Raumes und der Zeit

Symbol Schwarze Spirale

Domänen Chaos, Dunkelheit, Leere, Reise, Wissen

Unterdomänen Dunkles Firmament, Erforschung, Erinnerung, Gedanken, Nacht, Sterne

Bevorzugte Waffe Dolch

Laut verschiedener blasphemischer Texte ist das Dunkle Firmament kein Ort, sondern vielmehr ein Wesen, das alle Plätze und alle Möglichkeiten verbindet. Und diese Texte deuten sogar an, dass dieses „Ding“ ein Bewusstsein besäße und sich seiner selbst bewusst wäre.

In der Regel heißt es, dass Yog-Sothoth im Dunklen Firmament hause, doch manche uralte Legenden behaupten, dass er das Dunkle Firmament sei. Sicherlich besitzt Yog-Sothoth große Macht über Zeit und Raum und kann in verschiedenen Zeitebenen in mehreren Realitäten existieren. Entfernung hat für ihn keine Bedeutung und doch scheint es ihm nicht möglich zu sein, sich richtig in jener Realität zu manifestieren, in der es das meiste sterbliche Leben gibt. Er kann nur teilweise in diese Realität eindringen, wobei er die Gestalt einer schlitternden Masse leuchtender Sphären

oder glühender Lichtmotten annimmt – wenn Sterbliche diese sehen und verehren, nehmen sie doch nur seinen Schatten wahr, welcher Spuren in ihrer Realität hinterlässt.

Der Kult des Yog-Sothoth glaubt, dass dieser die vielen Welten des Universums langsam auf eine neue Ära vorbereite. Diese Ära soll durch das Erwachen der Großen Alten angekündigt werden, bei dem die gegenwärtigen Bewohner dieser zahllosen Welten fort gewischt werden, um den wahren Herren von allem Platz zu machen.

Kulte bitten Yog-Sothoth oft, ungeborene Kinder zu segnen und so monströse Mischwesen zu erschaffen, welche auf ihre eigene, monströse Weise dabei helfen, die ahnungslosen Welten auf die Zeit vorzubereiten, wenn die Sterne für die Großen Alten richtig stehen und sie wieder herrschen werden.



SCHUB-NIGGURATH



Schuldiges Blut (4 von 6) Relikte

In dieser Nacht wäre ich fast nach Hause zurückgekehrt. Es wäre einfach gewesen. Das alte Haus lag nicht weit vom Anwesen Fürst Halbonkrants entfernt – des verstorbenen Fürsten Halbonkrant, wenn meine Befürchtungen sich bestätigten. Als würde ich Trost in den mir bekannten Pflastersteinen suchen, wandten sich meine Schritte jenen breiten Straßen zu, über die ich in meiner Jugend unzählige Male chauffiert worden bin. Doch als ich die Kreuzung zwischen dem Garvinweg und der Violanenstraße erreichte, die knapp drei Häuserblöcke von meinem alten Heim entfernt lag, erinnerte ich mich an die Qual Millionen oberflächlicher Schnitte, einer Million nichtssagender Beleidigungen und schuldbewusster Manipulationen aus einem Leben bösartigen Luxus'. In den mich umgebenden Schatten konnte ich ihr geübtes Lächeln sehen, ihre arrogante Begrüßung, ihre leeren Worte hören, ertränkt durch den Ausdruck in ihren Augen: „Ich wusste, du würdest zurückkommen.“

Nein. An diesem Abend würde ich mich meiner Mutter nicht stellen. Nach der Begegnung mit den Schatten von Prinz Lieralt war ich für eine Nacht mit genügend Monstern konfrontiert worden.

Erschöpft wandte ich mich dem ruinösen Stadtviertel von Weißeck und der kalten Nacht zu, die einem nichts schenkte und im Gegenzug nichts von einem verlangte.

Ein Laut von der Straße weckte mich aus einem schwarzen, unbewussten Schlaf. Es war zwei Tage her, seit ich tatsächlich die Möglichkeit gehabt hatte, mich hinzulegen. Diese ganze Zeit über hatte ich versucht nicht an Schlaf zu denken, versucht, ihn nicht zu fürchten, in Erwartung von Träumen, die die Wunden und Schrecken der vergangenen zwei Tage in lebensechte, unentrinnbare Alpträume übersteigern würden. Als die Gelegenheit endlich kam, hatte ich nicht erwartet, dass ich mich so ganz verschließe, mit

einem Ruck wachte ich auf, als ich wieder zu mir kam. Schlaf war ein Segen, doch in den Elendsvierteln von Ardis konnte eine derartige Unachtsamkeit schnell zu einem Problem werden.

Einen Augenblick lang erkannte ich den rissigen Putz meines zweitliebsten Schlafplatzes nicht, eines verlassenen Stadthauses, an dem nicht einmal mehr der Türknauf aus Messing geblieben war, den man hätte stehlen können. Ich stand auf und lugte durch die mit Fliegendreck bedeckten Fenster, um zu sehen, welche Unruhe mich aufgeweckt hatte. Die letzten unmöglichen Schläge eines Kampfes zwischen einem rädigen Straßenkötter und einer Ratte, die beinahe halb so groß war wie der Hund, wurden in der darunter liegenden, kaputten Straße ausgeteilt. Ich blieb nicht, um zu sehen, wer der Sieger sein würde. In Ardis muss man keine Umwege machen, um auf Verzweiflung und Wut zu stoßen. Ich fürchtete, dass mir der Tag mehr als genug von beidem bringen würde.

Offenbar hatte ich letzte Nacht meine Umhängetasche fallen lassen, als ich auf einen Haufen Lumpen, Tücher und Vorhänge fiel, die ich hier vor Wochen zu einer behelfsmäßigen Matratze angehäuft hatte und das Bisschen, was ich hatte, auf dem ganzen Boden verstreut. Ich warf den Inhalt wieder zurück in die Tasche und hielt bei einem der größten Gegenstände in meiner Hand inne: einem mir bekannten, ramponierten Buch mit dem Titel *Nie bluteten ihre Wunden*, der auf dem Buchrücken eingepreßt war. Ich hatte diese Abenteuerromanze wieder und wieder gelesen, umsonst von solch Aufregung in meinem eigenen Leben geträumt, die Schriftstellerin vergöttert, deren fiktionale Heldin angeblich so viel von ihr hatte. Ich drehte das Buch zum Deckel und rollte mit den Augen, als ich das Titelbild sah – ein schneidiger Frauenheld, der den Hals einer bleichen Jungfrau in einem blutigen Hochzeitskleid küsste – und die oberste Titelseite, unter deren Titel mit der eleganten Schrift sich der Name „Alisa Zündler“ über die Seite hinzog.

In den vergangenen zwei Tagen hatte ich mehr als eine kurze Begegnung mit dem Tod und eine mit meinem Vorbild gehabt, und beide hatten mir nicht sonderlich gefallen. Ich klappte das Buch zu und warf es mit einer schnellen Handbewegung in eine Ecke, dass es sich drehte – es machte keinen Sinn, dass mich dieser Schund weiterhin niederdrückte.

Ich zog den Gehrock an, den ich meinem Bruder vor Monaten gestohlen hatte, und ging hinaus auf die graue Straße. Die Farbe des Himmels passte zu dem des Gehwegs, und der einzige Beweis für die Sonne war das schwache Licht, das es geschafft hatte, durch die dichten Wolken zu brechen. Ich konnte unmöglich sagen, wie spät es war, aber ich schätzte, das spielte keine Rolle. Ich hatte einen Besuch zu machen und ich nahm an, dass es keinen guten Zeitpunkt gibt, jemandem mitzuteilen, dass ein Toter auf dem Weg ist, diesen Jemand zu töten.

Bevor ich überhaupt zur Vordertür kam, wusste ich, dass die Familie Troidas etwas Merkwürdiges an sich hatte. Das Kutschentor, das zum Stadthaus der Familie hinaufführte, war abgeschlossen, nach dem Rost zu schließen, der das Schloss und die durchhängenden Gitter verkrustete, sah es auch nicht so aus, als würde es in nächster Zeit geöffnet werden. Von einem Wachhäuschen mit dem abblätternden Grün und Grau des Wappens der alten Adelsfamilie aus, das inmitten eines ungepflegten Heckenwalls stand, konnte man die Straße sehen. Doch es sah so aus, als ob Säufer und Bettler die einzigen Wachhabenden in letzter Zeit gewesen wären. Offensichtlich hatten die Troidas' harte Zeiten durchgemacht. Das

war keine Überraschung, sie unterschieden sich dadurch nicht viel von beinahe allen anderen Familien in Ardis. Das Merkwürdige – die schon fast gesellschaftliche Sünde – war, es auch zu zeigen.

Ich klopfte und nach einem langen Augenblick öffnete sich die Tür.

„Meine Dame?“, fragte der junge Edelmann mit jener langsamen, verschlafenen Stimme, die viele Adlige kultivieren. Wäre ich eine von denen gewesen, die andere nach ihrer Erscheinung beurteilen – oder eher, die nach Anzeichen suchen, die sie kritisieren konnte, wie es ein Großteil der städtischen Elite tat –, hätte ich ihn für einen Aufschneider gehalten, der versuchte, als ein Bessergestellter durchzugehen. Sein Mantel war seit mehreren Jahren aus der Mode und, was noch schlimmer war, franste bereits an den Ellenbogen aus. Auf seinen Stiefeln zeigte sich Matsch, er war unrasiert, und sein Haar stand nach Gutdünken ab. Alles in allem bot er einen ziemlich traurigen Anblick – allerdings keinen völlig unerwünschten.

Ich hatte seit dem Debakel bei Halbonkrant ein wenig Erfahrung mit dem Eindringen in die Häuser von Adligen, doch dieses Mal schien es nicht so, als müsste ich mich auf Andeutungen und Verzweiflung verlassen. Ich wusste, dass ich nicht wie eine Botin aussah, aber ich versuchte, wie eine zu klingen. „Verzeiht mir, Herr, aber ich bin hier, um mit dem Fürsten oder der Fürstin Troidas zu sprechen. Ich habe eine Nachricht von äußerster Dringlichkeit für sie.“

Er runzelte die Stirn. „Ich bin Fürst Rarenz Troidas“, sagte er.

Ich blinzelte. Der da war „Fürst“ Troidas, das Haupt der Familie Troidas? Auch wenn er zweifellos die Züge eines jungen Adligen aufwies, hatte er von seinen Ammen sicherlich genügend Ohrfeigen bekommen, um die verräterische aristokratische Steifheit beizubehalten, doch sah er bestimmt nicht wie irgendeiner der Fürsten aus, denen ich bisher begegnet war. Bestenfalls ein Erbe, der großspurig tat, während seine Eltern fort waren.

„Gibt es ein Problem?“, hakte er nach.

Ich hatte nicht beabsichtigt, meine Zweifel offen zu zeigen. „Nein, mein Fürst, aber ... wenn die Frage gestattet ist...“

„Schon gut“, sagte er und wischte seine Neugier für einen Augenblick weg, um ein leicht verlegenes Lächeln aufblitzen zu lassen. „Aber ich bin es in der Tat. Und wenn deine Nachricht so wichtig ist, musst du mich einfach beim Wort nehmen.“

„Auch gut!“, dachte ich. Schließlich gab es absolut keinen Grund für mich, dem Familienoberhaupt die Nachricht überbringen zu müssen, wenn er es nicht wirklich war. Dennoch, jemanden vor seinem bevorstehenden Verhängnis zu warnen, der nicht älter war als ich selbst, war erschreckender, als irgendeinen griesgrämigen alten Säufer davor zu warnen. Ich nickte.

„Dann tritt ein“, bat er mich, trat einen Schritt zurück und hielt die Tür auf, um mich einzulassen.

Die Herrlichkeit hatte das Haus Troidas verlassen, doch es war weit vom Zustand des Barttelhauses entfernt. Während Rarenz mich durch das Haus führte, kamen wir an mehreren Zimmern vorbei, aus denen man, abgesehen von Einbauten unter weißen Laken, die Möbel heraus geräumt oder nur wenige übrig gelassen hatte.

„Du musst mich entschuldigen“, sagte Rarenz, der meinen Blick sah. „Ich bin im Begriff, alles zu verkaufen.“

„Ihr verlasst die Stadt?“, fragte ich, durch meine Neugier fiel ich aus meiner vorherigen Rolle als Botengängerin.

Er musterte mich, gab jedoch schlichte Antwort – wenn auch nur wenige Fürsten auf die Anmaßung seitens einer Bediensteten eingehen würden. „Nein, dies ist nicht meine Absicht.“

Interessant.

Ich folgte ihm durch eine hölzerne Schiebetür in einen Salon, in dem noch die meisten der bequemerer Möbelstücke standen. Licht strömte durch zwei Fenster wie durch die einer Kathedrale herein und glimmendes Holz im Kamin hielt die Kälte fern. Ohne die Verfärbungen an den Wänden, von denen offensichtlich Porträts abgenommen worden waren, die lange dort gehangen hatten, wäre die Wohnstube recht gemütlich gewesen.

Wir waren jedoch nicht allein. Ein Liegesofa unter einem der Fenster war mit einem Durcheinander aus Laken und Decken bedeckt. Inmitten dieses Chaos aus Decken kauerte eine junge Frau mit bekannter, scharf geschnittener Nase wie eine Bettlerin: Liscena Ferendri.

Ich blieb wie angewurzelt stehen. Ich hatte nicht erwartet, Liscena nach der Tragödie in der Gruft der Venacadhlias wiederzusehen. Eigentlich hatte ich angenommen, sie sei tot, und wenn ich es im Licht des Schreckens der vergangen Tage betrachtete, war ich nicht

ganz überzeugt, dass sie es nicht war. Meine Vermutung wurde auch nicht durch ihre Reaktion widerlegt, als ich eintrat. Nichts. Völlige Leere. Mit dieser starren Pose und ihren bleichen Zügen hätte sie genauso gut eine Figur aus Elfenbein sein können.

Rarenz schaute von mir zu Liscena und zurück. „Ihr kennt euch. Gut. Das könnte hilfreich sein.“

„Hilfreich?“, fragte ich und hob eine Augenbraue. Die Liscena, an die ich mich erinnerte, schien recht ... unabhängig zu sein – und mit Sicherheit jedem die Nase abbeißen, der meinen könnte, sie würde nicht alleine in der Welt zurechtkommen. Dennoch saß sie da, eingewickelt wie ein Invalide.

„Ich kenne Liscena und ihren Bruder seit Jahren, aber seit sie hierherkam, hat sie kein Wort gesagt. Ich habe sie gestern Morgen auf meiner Türschwelle gefunden: Sie kauerte mit weit aufgerissenen Augen auf den Stufen und zitterte, als hätte sie die ganze Nacht dort draußen verbracht.“ Er ging durch das Zimmer zu Liscena. „Ich glaube nicht, dass sie geschlafen hat. Ich rief einen Arzt, doch er schien mit seiner Kunst nicht weit zu kommen. Das Beste, was er mir raten konnte, war, sie ins Hospiz von Südkammer zu bringen – doch nach allem, was ich darüber gehört habe, würde ich sie lieber hierbehalten.“

Er kniete sich hin, blickte in Liscenas Gesicht, und er sprach sanft und langsam, als spräche er mit einem Kind. „Lissi. Du hast einen Gast. Laurel kommt dich besuchen.“

Mein Blick flog von dem komatösen Mädchen zu dem Adligen, als er mit einem Lächeln über seine Schulter blickte.

„Keine Sorge, ich habe dich nicht sofort erkannt. Wäre ich vor Kurzem nicht Leonyl über den Weg gelaufen, hätte ich dich vielleicht gar nicht erkannt. Er sprach nur über dich.“

Leonyl, mein lieber, genialer Bruder. Er war der Einzige, den ich vermisste. Na ja, ihn und mein Pferd. Doch es war schön zu wissen, dass er an mich dachte.

„Ihr seid ein Freund von Leonyl? Tut mir leid, aber ich erinnere mich nicht an alle seine Freunde.“

Er schüttelte den Kopf, während er höflich kicherte. „Nein? Ich bin nicht überrascht. Ich bin nie wirklich auf einen Freundschaftsbesuch vorbeigekommen. Leo und ich hatten den gleichen Lehrer und wir waren bei ein oder zwei Aufträgen Partner, bevor er die Akademie verließ. Es ist Jahre her, seit wir miteinander gesprochen haben, selbst als Student besuchte ich ihn nur ein oder zwei Mal. Unser erster Kontakt“, er zeigte auf mich, „war bestenfalls flüchtig. Du hattest dir den Arm gebrochen und der gesamte Haushalt war in Panik. Ich nehme also an, ich kann entschuldigen, dass du dich nicht erinnerst.“ Er lächelte auf eine Art, die einnehmend gewesen wäre, würde es sich nicht so eingeübt anfühlen.

Ich erwiderte es mit einem Grinsen und nickte. In Wahrheit hatte ich keinerlei Erinnerung an ihn. Ich dachte zudem, es sei unhöflich, ihn zu fragen, wann genau ich mir meinen Arm gebrochen hatte und ob der Grund ein Reitunfall gewesen war. Mutter schob immer alles auf Reitunfälle.

Schweigend verging ein Augenblick, der durch die junge Frau, die dort saß, mit den leeren Augen irgendwie nur noch seltsamer erschien.

„Tut mir leid“, sagte ich. „Ich habe all das hinter mir gelassen, deshalb fällt das Erinnern manchmal schwer.“

Rarenz hatte die Höflichkeit zu nicken, obwohl er keine Vorstellung davon haben konnte, wovon ich sprach. Das machte nichts. Besser, die Wunde nicht vor mir herzuschieben, die ich ihm beibringen würde.

„Fürst Troidas – Rarenz –, ich fürchte, ich bin nicht auf einen



*„Der da war
'Fürst' Troidas,
das Haupt der
Familie Troi-
das?“*

Höflichkeitsbesuch vorbeigekommen, weder wegen Euch noch Liscena. Ich bin hergekommen, um Euch vor etwas zu warnen, das unglaublich sein könnte, aber wahr ist ... und schrecklich.“

Rarenz ließ sich mit zusammengezogenen Augenbrauen und zusammengepresstem Kiefer, in einen Stuhl am Kamin fallen. Er sah aufgebracht aus. Weniger auf die Art, die mit wässrigen Augen und zitternden Lippen einhergeht, als mehr auf die, herumzuschreien und ein Messer zu ziehen. Ich machte mich bereit, schnellstmöglich zu verschwinden, für den Fall, dass er der aristokratischen Schule angehörte, die keine Skrupel hatte, Boten zu erschießen.

Als er sprach, überraschte er mich. „Ich würde annehmen, dass du lügst“, sagte er, „wenn es da nicht zwei Tatsachen gäbe, die mich anders denken ließen. Erstens weiß ich über deine Herkunft Bescheid, und du wurdest zumindest erzogen, über solcherlei zu stehen.“ An diesem Punkt hielt er inne. Es klang nach einer Beleidigung, aber ich glaube nicht, dass er es so meinte. „Zweitens, als Liscena zu mir kam, hatte sie ein Messer wie dieses dabei, das du beschrieben hast.“

„Ein Dolch mit einem Rubin als Knauf? Den Dolch des Prinzen? Wo ist er?“ Ich suchte das Zimmer schnell mit den Augen nach dem Ding ab, von welchem der schreckliche Barttel mir erzählt hatte, es hätte die Macht, einen Mann zu töten und seine Seele wegzusperren. Als ich ihn bei meiner Rückkehr zum Mausoleum nicht gefunden hatte, hatte ich angenommen, irgendein Friedhofswärter hätte ihn mitgehen lassen.

„Er ist fort“, antwortete Rarenz schlicht.

„Fort? Wohin?“ Ich verlieh den Worten Schärfe, damit sie nicht wie eine höfliche Frage klangen. Der Dolch war der Korken der Flasche, die den Geist hielt, und vielleicht konnte ich mit ihm das wieder einfangen, was ich mit freigesetzt hatte.

Rarenz sah mich von der Seite mit einem Hauch Empörung an, den ich von einem typischen Adligen erwarten würde. „Der Doktor, den ich gerufen habe, um nach Liscena zu sehen. Er hat ihn gesehen und war schnell von ihm eingenommen. Liscena hatte ihn fallen gelassen, und sie zuckte jedes Mal zusammen, wenn ich ihn ihr brachte, also habe ich ihn für die ärztliche Hilfe in Zahlung gegeben. Ich habe ... *trage* dieser Tage nicht viel Geld bei mir, so dass mir dieser Handel angemessen erschien.“ Er betonte das Wort „tragen“ dermaßen, dass ich die Anspielung verstand. Er war arm. Ein armer Mann mit einem großen Haus, doch wie es aussah, würde das nicht mehr länger der Fall sein.

Ich seufzte frustriert. „Wer war der Arzt und wo kann ich ihn finden?“

„Warte einen Augenblick“, schnappte Rarenz, dessen Anstand ein Ende hatte. „Du kommst her und erzählst mir, dass da draußen ein Monster ist, das mich töten will und alles, woran du interessiert bist, ist irgendein protziger Brieföffner? Was soll dieses Spiel?“

„Das ist kein Spiel. Aber ich bin dafür verantwortlich und ich versuche, die Dinge richtigzustellen. Dieser Dolch hat Prinz Lieralt schon einmal getötet und wenn es sein muss, kann er das vielleicht wieder.“ Ich ging um den Stuhl herum, um ihm ins Gesicht zu sehen, weil ich wollte, dass er sah, dass ich es ernst meinte und verstand, dass das nicht irgendein ausgeklügelter Schwindel war.

„Wenn Ihr mir sagt, wo der Dolch ist, können wir vielleicht einen Weg finden, um Euer Leben noch zu retten.“

Die Schönheit einer Stadt, die gänzlich im Elend versinkt, besteht darin, dass die gleiche Arbeit wie zuvor verrichtet wird. Aber sie wird nur so ausgeführt, damit man sagen kann, dass sie erledigt wurde. Allerdings nie gut genug, als dass man mit ihr genügend Geld verdienen könnte.

Schlösser, zum Beispiel. Alle Türen in Ardis haben Schlösser, doch keines der Gebäude, die im letzten Jahrzehnt erbaut wurden, ist mit einem guten Schloss ausgestattet. Die Dinger sind teuer und die meisten Leute verschwenden entweder keinen Gedanken an sie oder denken, eines sei so gut wie das andere. Und am Morgen würden die Besitzer des Auktionshauses Omberbein feststellen, dass sie falsch gedacht hatten.

Ich kann nicht behaupten, das Schloss an der massiven Tür des Lagers des Auktionshauses geknackt zu haben. Ich hätte es gekonnt, doch es fiel mir schon in die Hand, bevor ich überhaupt mit einem Metallsplitter im Schlüsselloch geruckelt hatte. Wenn ich heute Nacht eine Göttin an meiner Seite hatte, dann war ich mit Sicherheit froh, dass es Desna war – erst recht, nachdem es mir so vorgekommen war, als sei ich in den letzten paar Nächten Urgathoas Spielzeug gewesen.

Rarenz' Arzt hatte keine Zeit darauf verschwendet, den künstlerischen Wert des Dolches zu bewundern, mit dem er bezahlt worden war. Der Mann erkannte einen Edelstein, wenn er einen sah, und hatte ihn schnell verkauft. Ich bezweifle, dass er bekam, was die fürstliche Klinge eigentlich wert war, aber ich vermute, es machte die Unbequemlichkeit eines Hausbesuches mehr als wett. In jedem Fall war er hier bei Omberbein gelandet, und mit den Löchern in meinen Taschen gab es nur einen Weg, wie ich ihn zurückbekommen würde.

Ich schlüpfte hinein, schloss die nun unverriegelte Tür so gut ich konnte hinter mir zu und schob mich die Wand entlang in die tiefschwarze Dunkelheit. Trotz der tiefen Schatten bemerkte ich, dass der Lagerraum riesig war, da selbst meine leisesten Schritte auf dem Steinboden hohl widerhallten. Es schien kein Licht, doch die weniger absolute Dunkelheit der Nacht schlüpfte durch die schmalen Dachfenster und zeichnet die Umrisse unheimlicher Kistenstapel nach, zusammen mit den Silhouetten von Möbeln, eingerahmter Kunstwerke und schwerer erkennbarer Konturen. Meine Augen passten sich nach und nach an, und ich fühlte mich in der Lage, mich zu bewegen, ohne gegen einen Stapel von Kisten zu stolpern oder irgendeinen wackligen Schrank mit Kuriositäten umzustößen. Nach dem, was ich gesehen hatte, war man bei Omberbein anscheinend zu geizig, um einen Wachmann anzustellen, trotzdem gab es keinen Grund, durch verdächtige Geräusche die Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, also schlich ich vorsichtig an den Schätzen und Abfällen der früheren Aristokratie von Ardis vorbei.

Das Lagerhaus sah nicht aus, wie ich es erwartet hatte. Ich hatte mir ordentlich aufgestellte Truhen vorgestellt, organisierte Bereitstellungsräume für die nächste Auktion, kleine Kammern für ähnliche Lagerbestände und Regale voll sorgfältig beschrifteter Kinkerlitzchen. Stattdessen fand ich pures Chaos vor. Wenn es hier irgendeine Form von Ordnung gab, dann gänzlich im Geiste eines irren Lagerverwalters. Kisten waren gefährlich hoch aufgestapelt, und die Stöße erhoben sich verräterisch hoch, wo immer Platz war. Der Inhalt ganzer Herrenhäuser war achtlos auf einen Haufen gelegt worden. Es gab ein Regal mit Kinkerlitzchen, doch war es vollgestopft mit Kisten voll Gerümpel und Ansammlungen von Müll. Wenn dies die Schätze Ardis' waren, war die Stadt schlechter dran, als ich gedacht hatte.

Ich konnte nicht mehr tun, als auf diesen schattigen Irrgarten zu starren. Wie sollte ich in all dem Durcheinander einen einzigen Dolch finden? Ich fluchte und zuckte sofort zusammen, als das Echo zurückgeworfen wurde, aber da konnte man nichts machen. Besser, einfach anzufangen. Ich war nicht scharf darauf, das gesamte Inventar des Auktionshauses durchzugehen, aber vielleicht hatte mich mein Glück in dieser Nacht noch nicht verlassen.

Schlingend und stolpernd bahnte ich mir meinen Weg über den überfüllten Boden und glitt inmitten einer Reihe kleinerer Kleindrucksachen aus: zurückgestellte Bücher, verstreute Dekorationselemente und kitschiger Schnickschnack. Das trübe Licht der Deckenfenster reichte kaum hierhin, so dass ich die Augen zukneifen musste, um die Umrisse in der Dunkelheit zu erkennen. Ich fühlte mich wie eine Blinde, die sich aufstützend jede Kleinigkeit untersuchen musste und die versuchte, eine Muschel von einem Suppenlöffel mehr durch Intuition denn durch den düsteren Eindruck ihres Umrisses zu unterscheiden. Es gab ein Haufen Zeug unter den gewöhnlichen Gegenständen, die mich völlig überumpelten, verwirrende Mischungen aus Griffen, Röhren, Draht und was sonst noch – Werkzeuge für Wahnsinnige, die sich in der Dunkelheit verbargen. Das würde nicht funktionieren. Ich hatte gehofft, es vermeiden zu können, ein bisschen weniger offensichtlichen Hausfriedensbruch begehen zu können, aber ich brauchte richtiges Licht.

Es war nicht schwer, inmitten der Müllhaufen eine Kerze aufzutreiben, und mithilfe eines Zunderfeuerzeugs eines Herren schlug ich einen Funken und begann erneut mit meiner Inventur. Obgleich sich die winzige, zuckende Flamme in dem weiten Raum unerheblich ausnahm, beunruhigte sie mich doch. Sollte irgendjemand hereinkommen, würde ich sofort auffallen, und bei all dem Durcheinander würde ich nicht einmal wissen, aus welcher Richtung der Ermittler kommen würde. Ein Grund mehr, sich zu beeilen.

Ich raste praktisch durch die Regale, suchte, prüfte und tat mein Bestes, die Sammlung aus Schriften nicht allzu sehr durcheinander zu werfen. Mehr als einmal fiel ein umgestoßener Stapel oder ein wackeliger Haufen krachend zu Boden, als ich vorbeikam – das Geräusch war klar und wurde zurückgeworfen. Das Ächzen und Knarren alter Möbel und was sonst noch zwischen versteckten Löchern irgendwo in der Lagerhalle hin und her kriechen mochte, machte mir zu schaffen, und allzu oft klang es wie langsame Schritte, eine knarrende Tür oder hundert andere Vorspiele zu meiner Verhaftung. Das Gefühl von Dringlichkeit verstärkte sich.

Einmal stieß ich auf einen Halter für Spazierstöcke in dem verbogene Florette, verrostete Säbel, und Schwerter, die nur in Ausstellungsräumen ausprobiert wurden und andere Waffen zweifelhafter Qualität standen und ich dachte, ich hätte so etwas wie Ordnung inmitten der Verwirrung gefunden. Trotzdem gab es keine Dolche. Als ich um die Ecke einer Reihe besonders vollgestopfter Regale im hinteren Teil des Lagers bog, machte ich eine merkwürdige Entdeckung. Ich blickte plötzlich durch ein schmutziges, gelbes, von Feuchtigkeit belagertes Fenster, das ins Gebäude hinein zeigte. Schatten, gestaltlose Formen und spinnwebartige Muster, drückten sich von der anderen Seite gegen das Glas, und einen Augenblick lang war ich verblüfft durch das, was die Versteigerer in den Tiefen ihres Lagers verstecken mochten. Ein Stück gebrochenen Glases verriet es, und eine blättrige Ranke kroch hindurch und in das staubige Lagerhaus. Eine Art eingebautes Gewächshaus – oder zumindest ein Gewächszimmer – nahm ich

an. So etwas hatte ich nicht erwartet, doch wenn man die Vorliebe der Adligen für aufwendige Gärten und exotische Dekorationen bedachte, konnte es gut sein, dass es irgendwie Sinn machte. Staub und Erde klebten an einer verglasten Tür, die ins Innere führte, doch da ich bezweifelte, dass selbst die faulen Arbeiter, die für das Durcheinander um mich herum verantwortlich waren, zwischen den Blumen und inmitten der Büsche Waffen verstecken würden, wandte ich mich wieder meiner Suche zu.

Durch das langgezogene Quietschen rostiger Angeln stellte sich jedes Haar meines Körpers auf und das widerhallende Krachen der Hintertür, die achtlos gegen die Wand geworfen wurde, fuhr mir durch Mark und Bein. Die Götter seien verdammt, sie beschäftigten tatsächlich einen Wachmann! Ich pustete die Kerze aus und blieb wie angewurzelt stehen, während ich versuchte, von meiner Warte aus denjenigen auszumachen, der sich mir in dem riesigen Lager hinzugesellte.

„He! Ist jemand hier?“, hallte eine verdrießliche Stimme herüber – eine Drohung, keine Frage. Ich fühlte diesen selbstmörderischen Reflex, der sich in meiner Magengegend regte, das Gefühl, das einen herausfordert, sich aus großer Höhe herunterzustürzen. Es forderte mich auf, zu antworten. *Oh, tut mir so leid, Herr, ich muss mich verlaufen haben. Ich wünsche Euch eine gute Nacht.*

Sicher doch, vielleicht nächstes Mal.

Stattdessen bewegte ich mich langsam auf die Tür des Gewächshauses zu und achtete mehr als zuvor darauf, mit meinen Füßen nirgendwo anzustoßen. Ich hörte die Schritte des Wachmannes, den es nicht interessierte, wie viel Lärm er machte, widerhallen – ein dumpfes, langsames Stapfen. Ein Lichtstrahl drang zwischen den Regalen hindurch, die mich umgaben. Ich war sicher, dass mich das Durcheinander verbarg, doch ich musste außer Sichtweite verschwinden, wenn ich nicht meine lachhafte Nummer mit dem verlaufenen Mädchen auf die Probe stellen wollte.

Die Tür zum Gewächshaus war einfach, mit wenig mehr als einer Feder und einem einfachen Metallriegel, um sie zuzuhalten. Ich musste mich zusammenreißen, um sie nicht gewaltsam aufzureißen und hinein zu stürmen; stattdessen zog ich sie langsam auf und hielt das Quietschen und das scharfe Knacken der Feder so leise wie möglich. Sobald die Tür etwas mehr als einen Spalt offen stand, drückte ich mich hindurch und zog sie leise hinter mir zu. Unmöglich zu sagen, ob der Wachmann irgendetwas gehört hatte, aber ich glaubte nicht, dass das Geräusch des quietschenden Metalls lauter gewesen war als seine Schritte – zumindest hoffte ich das.

Die warme, schwere Luft im Gewächshaus machte mir das Atmen schwer, besonders durch die bittere Verbindung Tausender Gerüche schwerer Kräuter. Der Raum besaß keine der Oberlichter des größeren Lagerraumes, so dass ich mich in beinahe völliger Dunkelheit befand und gerade einmal in der Lage war, die Umrisse geisterhafter Blätter Dutzender verwelkter Bäume und Büsche zu erkennen. Irgendwo inmitten dieses Hausdschungels raschelte etwas, etwas Kleines und vermutlich Aufgebrachtes, das ich bei der Nahrungssuche gestört hatte.

Ich ging tiefer in den Raum hinein, ängstlich, irgendeinen unsichtbaren Übertopf zu zerbrechen oder eine versteckte Werkzeugkiste umzustößen, während ich versuchte, mich zwischen den dicksten Zierpflanzen zu verstecken. Meine Tarnung war bestenfalls dürftig, und obwohl ich mir sicher war, dass sie mich verbergen würde, wenn jemand nur einen flüchtigen Blick durch das milchige Glas warf, würde sie unter keinen Umständen einer genaueren Untersuchung standhalten. Ich versuchte, mich klein

zu machen, und drückte mich gegen die hintere Wand. Das schien das Etwas, das in der Dunkelheit nach Futter suchte und, dem angsterfüllten Rascheln in der Nähe zu urteilen, auch seine Familie aufzuschrecken. Ich hatte allerdings andere Sorgen als Ratten.

Der Lichtstrahl, gelb verfärbt durch das schmutzige Glas, durchschnitt das Gewächshaus. Ich konnte undeutlich die Schritte des Wachmanns da draußen hören. Ich stellte mir vor, seine Absicht aus seinen Schritten ableiten können, dass es so klang, als sei er noch unschlüssig und würde sich ziellos bewegen. Ich zuckte zusammen, als ein loses Blatt – oder schlimmer, ein Nagetier – in der Dunkelheit meinen Knöchel streifte. Ich biss mir auf die Innenseite meiner Wange und weigerte mich, dem Impuls nachzugeben, mich von meinem Platz zu lösen und nachzusehen. Nur ein paar Minuten länger, und ich wäre hier raus und, wenn ich ruhig blieb, nicht in Begleitung eines untersetzten Wachmannes.

Dann verstand ich. Keine Ratte. Was immer es war, es hatte Hände – raue, starke Hände, die sofort meine Knöchel packten, an meinen Waden zerrten und sich meinen Gürtel hinaufzogen. Zu viele Hände, winzig, doch hartnäckig, die unausweichlich nach mir griffen. Blindwütig starrte ich in die Dunkelheit, als ich mich herauswand, konnte jedoch nicht erkennen, was mich festhielt. Sofort vergaß ich meine prekäre Lage und schlug um mich, trat aus, doch spürte ich nur das Rascheln von Blättern und das Brechen von Zweigen unter meinen Stiefeln. Was zur Hölle hatte mich da gepackt?

Ich schaffte es, meine aufsteigende Panik oder den Strom von Flüchen, der mir durch den Kopf ging, im Zaum zu halten. Widerstreitende Ängste wetteifernden um Wichtigkeit, eine verlangte nach Ruhe, wenn ich nicht entdeckt werden wollte, die andere wollte so schnell es ging dem entkommen, was mich festhielt.

Letztere gewann. Ich verbrachte lieber einige Nächte im Gefängnis als mich von den Klauen dieses Etwas wegzerren zu lassen, das von mir Besitz ergreifen wollte.

Also rollte ich mich auf den Boden und trat mit beiden Beinen nach oben. Irgendwas löste sich, und ich konnte mich herauswinden und mich ein wenig von meinem Angreifer entfernen. Das ganze Gewächshaus schien zu beben, und um mich herum konnte ich lediglich Blätter und einige Dornenbüsche ausmachen, die über mich hergefallen waren und selbst das kleinste Anzeichen auf das Ding mit den hundert Händen verbargen. Dann griff es wieder nach meinen Beinen und zerrte an meinem rechten Stiefel. Ich trat mit meinem Linken hart gegen die Tür und spürte, wie etwas brach, doch das war alles. Nichts kreischte, nichts gab nach. Noch immer griff und grapschte es nach mir, kletterte unermüdlich meinen Körper hinauf, anscheinend auf der Suche nach meiner Kehle.

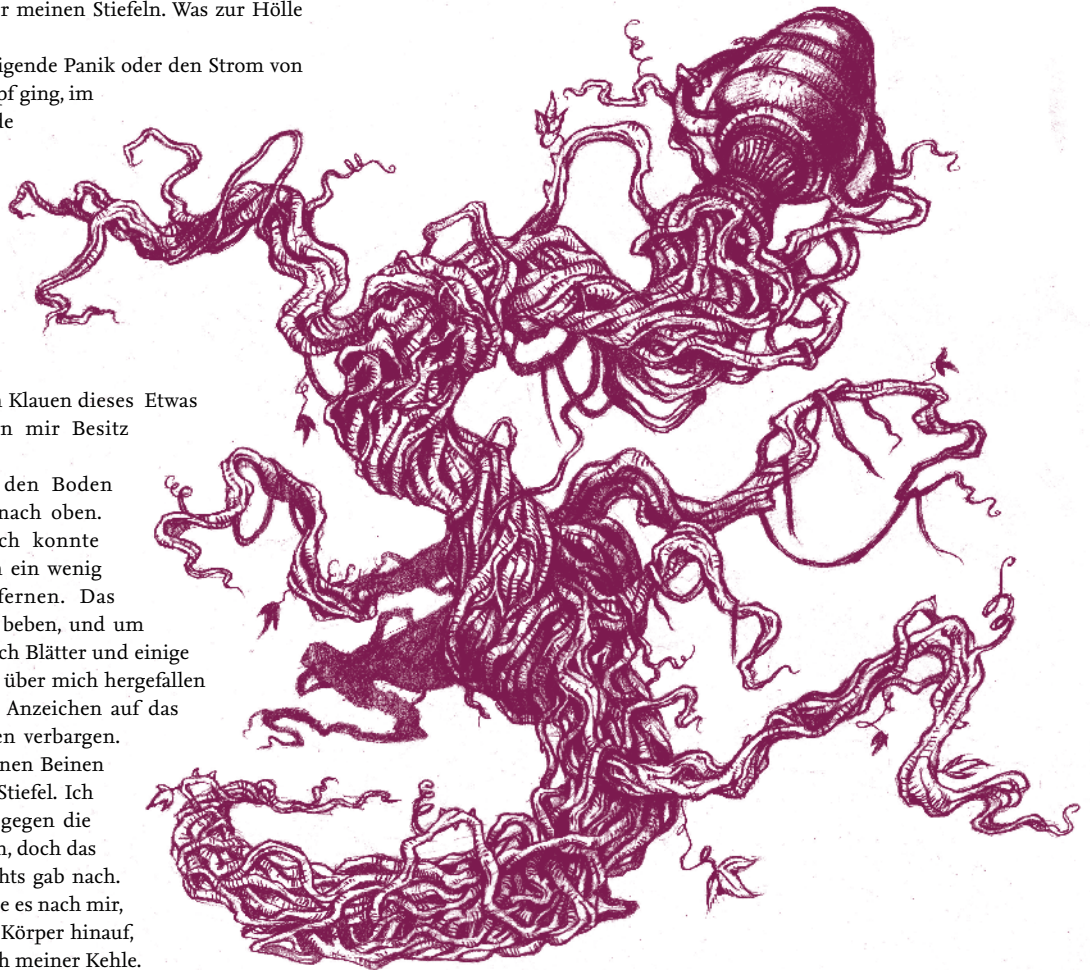
Ein Teil von mir schrie, als das Licht von draußen auf mich fiel, dunstig aufgrund des Glases, doch hell

genug, dass ich erkennen konnte, was nach mir griff. Verwirrung vermischte sich mit Panik, da alles, was ich sah, eine umgestürzte Ranke war, eine sich windende Schlingpflanze, die mit breiten Blättern bedeckt war und quer über meinem Bein lag. Was für eine Närrin war ich, dass ich mich in einer gewöhnlichen Wurzel verhedderte?

Dann bewegte es sich. Als würden sie das Licht spüren, richteten sich mehrere Blätter auf wie aufgeschreckte Schlangenköpfe. Es schien ihm nicht zu schmecken, Konkurrenz um seine Beute zu haben, und plötzlich schnellte die tödliche Ranke nach vorn und schlug einen Arm voller schnappender, greifender Blätter in mein Gesicht. Ich griff nach ihr, so gut ich konnte, und sofort packten mich drei blutleere Greifarme, während Ranken und unterentwickelte Knospen mich wie Dutzende kleiner Würgeschlangen umschlangen.

Ich hörte, wie die Tür zum Gewächshaus quietschend geöffnet wurde, sah, wie das Licht der Lampe des Wachmanns auf mich fiel und spürte, wie Dutzende blättriger Hände mich zu Boden rissen und mich festhielten, so dass das Ding es leichter hatte, mir das Leben aus dem Leib zu pressen. Ich warf meinen Kopf zurück und schrie in das Gesicht des verdutzten Wachmannes.

„Zur Hölle, befrei' mich von dem Ding!“



„Was zur Hölle hatte mich da gepackt?“



Bestiarii

NIEMAND AUS DER MANNSCHAFT HATTE EINE AHNUNG, WAS SIE ENTDECKT HATTEN – EINE WAHRHEIT, DIE SOWOHL FÜR DIE TUGEND IHRES VERSTANDES ALS AUCH IHRER SEELEN SPRACH. EIN AUFRUHR AUS MÖGLICHKEITEN WURDE LAUT, DA ALLE SEELEUTE IHREN ÄNGSTEN, IHREM EHERGEIZ ODER SELTSAMEREN WÜNSCHEN AUSDRUCK GABEN. IN DIESEM AUGENBLICK WURDEN DIE WEISEN FÜR FEIGLINGE GEHALTEN UND SCHON NACH KURZEM NAHMEN WIR UNSERE HACKEN UND SCHAUFELN ZUR HAND UND PRÜFTEN UNSERE MUSKELKRAFT AN DEM URALTEN EIS. WAS FÜR EINEN MISSKLANG MÜSSEN WIR GESCHAFFEN HABEN, DENN IN DIESEM AUGENBLICK ENDETE EIN TRAUM, DER JAHRHUNDERTE, GANZE LEBEN UND NEBLIGE KLÜFTE UMSPANNT HATTE, UND EIN NEUER ALBTRAUM, GRAUENVOLL UND HUNGRIG, BEGANN.

– SCHIFFSLOGBUCH DER "TOLLKÜHN"

Das Grauen, unaussprechlich, zyklisch, schuppenartig und noch Übleres, erfüllt diese besondere, außergewöhnlich lange Ausgabe des Pathfinder Bestiariums, in dem sich die Abscheulichkeiten aus H. P. Lovecrafts Cthulhu-Mythos tummeln. Zusätzlich zu der Anzahl von Gefahren, die in „Wächters Totenwache“ dargestellt werden, beschwören wir die Kreaturen aus den Werken von H. P. Lovecraft sowie Schriftstellern und Rollenspiellautoren herauf, die seine Tradition außerweltlichen Schreckens fortführen. Viele dieser Kreaturen stammen direkt aus den Seiten von Abenteuern und Quellenbänden des Rollenspiels „H. P. Lovecrafts Cthulhu“ von Chaosium Publishing, die hier zum ersten Mal mit Werten für das Pathfinder Rollenspiel dargestellt werden.

Umweg nach Aashügel

Nachdem sich die SC ihren Weg durch das Wrack der Furchen und zum Dorf Drosselmoor gebahnt haben, werden sie die Hügel und Wälder der Grafschaft Versex durchwandern müssen. Obgleich Versex für seine abgeschiedenen Gemeinden, misstrauischen Einwohner und seine Geschichte über unerklärliche Sichtungen und Entführungen bekannt ist, nimmt sich die Wildnis des Landes recht zahm aus. Auch wenn man wahrscheinlich auf Fahrendes Volk oder Sczarni treffen kann, vermeiden es solche Reisenden tunlichst, zu lange in den Provinznestern zu verweilen. Das heißt allerdings nicht, dass in Versex keine Gefahren lauern. Inmitten der gespenstischen Dinge, die sich durch Täler und Gebirgsklippen schlängeln, und gefährlicher Gestalten, die über den Mond huschen, steht düster eine auf ganzer Linie gemiedene Stadt, erbaut auf den Ruinen aus Gotteslästerung und Mord, mitten auf den zerklüfteten Hügeln der Grafschaft – gefährlich nahe an der wahrscheinlichsten Reiseroute der SC nach Drosselmoor.

Wenn du zusätzliche Gefahren auf der Straße entlang des Ufers des Encarthansees einbringen möchtest, kannst du die Begegnungen einsetzen, die in der unten stehenden Tabelle aufgeführt sind, um den SC auf ihrer Reise eine Herausforderung zu bieten. Außerdem können SL, die eine doppelte Dosis Lovecraftschen Grauens in ihre Kampagne einbauen wollen, ihre Spieler dazu ermutigen, ihre Charaktere Halt in Aashügel machen zu lassen, dem Ort des Pathfinder Moduls *Das Grauen unter dem Hügel*.

Da *Das Grauen unter dem Hügel* für Charaktere der 5. Stufe geschrieben wurde, musst du das Abenteuer für eine Gruppe von Abenteuern der Stufe 9 anpassen, wenn du es als Teil des Abenteuerpfades *Die Kadaverkrone* spielen möchtest. Das kannst du hauptsächlich dadurch erreichen, dass du die Anzahl der TW und die Klassenstufen der Feinde, denen die SC begegnen, erhöhst; ansonsten ändert sich nichts an dem Abenteuer.

Für den Zweck, dieses Modul in den Handlungsbogen des Abenteuerpfades einzubauen, hat der Wispernde Pfad Wind davon bekommen, dass in Aashügel bedeutende Dinge im Gange sind – ein uraltes Übel ist unbeabsichtigt von jenseits der Sterne beschworen worden, und die Freisetzung eines solchen Wesens wäre dem Erfolg der Formel für die *Kadaverkrone* zuträglich. Während ein Reiter sich weiter nach Caliphas aufmacht, könnte der Reiter, der das *Bildnis des meeresgrauen Schreckens* trägt, einen Umweg nach Aashügel machen. Du kannst davon ausgehen, dass der Reiter genügend Vorsprung vor den SC hat, um zum Altarstein hinabzusteigen und die magischen Fesseln zu schwächen, die das Gezucht von Yog-Sothoth hielten, bevor er aus der Stadt flieht und seinen Weg nach Argmoor fortsetzt. Du kannst die SC

BEGEGNUNGEN IN VERSEX

W%	Ergebnis	Ø-HG	Quelle
1-9	1 Riesenschnecke	8	PF MHB, S. 230
10-16	1 Gorgone	8	PF MHB, S. 137
17-25	1 Sumpfriese	8	PF MHB II
26-29	1 Schantak	8	PF MHB II
30-36	3 Annisvetteln	9	PF Bonus-MHB
37-38	1W4 Jagdhunde von Tindalos	9	PF MHB II
39-42	1W6 Rotkappen	9	PF MHB II
43-47	1W4 Nymphen	9	PF MHB, S. 199
48-51	1 Zeckenschwarm	9	PF MHB II
52-56	1 Vampir	9	PF MHB, S. 267
57-59	1 Farbe aus dem All	10	Siehe S. 82
60-63	1W4 Dimensionsschlurfer	10	Siehe S. 78
64-69	1W6 Schreckensbären	10	PF MHB, S. 24
70-73	1W4 Baumhirten	10	PF MHB, S. 28
74-76	1 Nachtmahr	11	PF MHB, S. 192
77-82	1W6 Sumpfriesen	11	PF MHB II
83-86	1 Athach	12	PF MHB II
87-91	3 Nachtvetteln	12	PF MHB, S. 193
92-93	1 Leuchtendes Kind	12	PF MHB II
94-97	1 Vipernranke	13	PF MHB II
98-100	1 Lengspinne	14	PF MHB II

in die Geschichte einbinden, indem du die Aussagen der Zeugen oder der Krähengarde miteinbeziehst, die gesehen haben, wie der Dunkle Reiter vom Prügelmarkt kam, kurz vor dem ersten Angriff der Bestie. Zumindest können die SC die *Pnakotischen Manuskripte* durchsehen, um zu erfahren, dass das Auftauchen des Brut von Yog-Sothoth dem Wispernden Pfad irgendwie dabei hilft, sein Ziel zu erreichen, und dass sie das Ende der *Kadaverkrone* hinauszögern können, indem sie die Kreatur besiegen.

Um die SC für diesen Umweg zu belohnen, erhalten sie durch die uralten Geheimnisse, die in den *Pnakotischen Manuskripten* enthalten sind, für die Dauer dieses Abenteuers einen Bonus von +2 auf Wissenswürfe in Bezug auf den Wispernden Pfad, den Tiefgründigen Orden der Unbezähmbaren See sowie den Alten Kult von Schub-Niggurath.

Obwohl dieser Umweg kein offizieller Teil des Abenteuerpfades *Kadaverkrone* ist – und auch nicht vorgesehen ist, dass er zwangsläufig zu einem wird oder das der Stufenaufstieg der SC für den weiteren Verlauf des Abenteuerpfades davon abhängig ist –, haben SL, welche die Schwerpunkte in „Wächters Totenwache“ vertiefen wollen, um den Verstand der SC zusätzlichen Widrigkeiten auszusetzen, mit dem Pathfinder Modul *Das Grauen unter dem Hügel* ein perfektes Mittel zur Hand.

Älteres Wesen

Diese fremdartige Kreatur hat einen sternförmigen Kopf und zahlreiche sich krümmende Auswüchse, die kreisförmig um ihren fassartigen Körper angeordnet sind.

ÄLTERES WESEN

HG 5



EP 1.600

RN Mittelgroße Aberration (Aquatisch)

INI +2; Sinne Rundumsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16 (+2 GE, +6 natürlich)

TP 59 (7W8+28)

REF +4, WIL +8, ZÄH +8

Immunitäten Kälte; Resistenzen Feuer 10;

Verteidigungsfähigkeiten Begrenzter Sternenflug

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 6 m (unbeholfen), Schwimmen 12 m

Nahkampf 5 Tentakel +7 (1W4+2 plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Würgen (1W4+2)

SPIELWERTE

ST 15, GE 14, KO 19, IN 20, WE 16, CH 17

GAB +5; KMB +7 (+11 Ringkampf); KMW 19 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Ausdauer, Defensive Kampfweise, Große Zähigkeit, Kampfreflexe

Fertigkeiten Fliegen +4, Heilkunde +10, Magischen Gegenstand benutzen +10, Mechanismus ausschalten +9, Schwimmen +20, Überlebenskunst +13, Wahrnehmung +13, Wissen (Arkane) +15, Zauberkunde +15

Sprachen Ältere

Besondere Eigenschaften Amphibie, Keine Atmung, Winterschlaf

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar, Schule (3-8) oder Stadt (9+)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Begrenzter Sternenflug (AF) Ein Älteres Wesen kann in der Leere des Alls überleben, und seine Flügel erlauben ihm, seine Flugbewegungsrate trotz des Mangels an Luft im All einzusetzen. Im Gegensatz zu Kreaturen mit vollem Sternenflug (wie ein Schantak), ermöglicht die Fähigkeit eines Älteren Wesens, durchs All zu fliegen, ihm nicht, außergewöhnliche Geschwindigkeiten zu erreichen – ein Älteres Wesen, das von einem Planeten zum anderen fliegen möchte, kalkuliert für gewöhnlich die Distanz und versetzt sich für den Großteil der Reise in Winterschlaf, wobei es sich auf seinen Impuls und seine Massenträgheit verlässt, um sein Ziel zu erreichen, während es auf dem Weg schlummert.

Keine Atmung (AF) Ein Älteres Wesen atmet nicht und ist daher gegen alle Effekte immun, die Atmung voraussetzen (beispielsweise die Wirkung eingeatmeter Gifte).

Winterschlaf (AF) Ein Älteres Wesen kann sich beliebig oft in Winterschlaf begeben. Während es in diesem Zustand ist, kann es keine Aktionen durchführen und ist praktisch hilflos, so als würde es tief schlafen. Ein Älteres Wesen kann beliebig lange im Winterschlaf verweilen – während es sich in diesem Zustand befindet, muss es weder trinken noch essen, außerdem altert es nicht. Für ein Älteres Wesen im Winterschlaf steht die Zeit im Grunde still. Wenn es Bewegungen ausgesetzt wird oder Schaden erleidet, während es sich im Winterschlaf befindet, kann ein Älteres Wesen einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen, um innerhalb von 2W4 Runden aufzuwachen; ansonsten benötigt es 1W4 Tage, um aus dem Winterschlaf zu erwachen. Ein Älteres Wesen bestimmt die Länge seines Winterschlafes, wenn es zum ersten Mal in diesen Zustand eintritt, so dass es erwachen kann, nachdem ein festgelegter Zeitraum vergangen ist. Wenn es auf diese Weise zu dieser bestimmten Zeit erwacht, benötigt ein Älteres Wesen lediglich 1W3 Runden, um sich zu erheben, ohne dass ein Willenswurf erforderlich ist.

Diese fremdartigen Wesen, die auf verschiedenen Welten unter verschiedenen Namen bekannt sind, aber am häufigsten als „Ältere Wesen“ oder „die Alten“ bezeichnet werden, ähneln in ihrer Gestalt kaum humanoiden Wesen, dennoch scheinen in ihrer Philosophie und ihren Zielen sehr menschliche Züge aufzublitzen – eine tiefgehende Neugier über die Natur des Lebens, ein tiefes Interesse an nachhaltiger Kunst und Architektur und die dazu benötigten Fertigkeiten sowie die uneingeschränkte Fähigkeit, Krieg zu führen und in Selbstgefälligkeit zu verfallen.

Der Körper eines Älteren Wesens besitzt die Form eines länglichen Fasses, mit Kämme, die zwischen dem oberen und



unteren Ende verlaufen. Der Kopf der Kreatur ruht auf einem Ende – ein Organ von der Form eines Seesterns mit Augen an den Spitzen der Arme, kurzstieligen Fressorgane und einer mundähnlichen Öffnung in der Mitte. Am anderen Ende seines Körpers schlängeln sich fünf lange Tentakel mit einer sich winden Masse kleinerer Ranken – die Hauptbewegungsart dieser Kreaturen an Land. Von seinem Körper erstrecken sich fünf Sätze von Flügeln entlang fünf astähnlicher Arme, die in zahlreichen kleinen Fühlern enden, die wie menschliche Hände und Finger fungieren; beide Arten von Gliedmaßen können nach belieben in den Körper eingezogen werden.

Ein durchschnittliches Älteres Wesen ist ungefähr 1,80 Meter groß und seine Flügelspanne beträgt 2,10 Meter. Ein Älteres Wesen wiegt für gewöhnlich 450 Pfund und ist für seine Größe überraschend schwer.

LEBENSWEISE

Ältere Wesen leben zumeist im Wasser, fühlen sich jedoch auch zu Lande wohl. Obwohl sie recht schwer sind, können sie dennoch fliegen, wenngleich dieser Art der Fortbewegung bei einem Älteren Wesen die Eleganz fehlt. Selbst in den Tiefen des Alls gibt es nur wenig, was diesen Kreaturen gefährlich werden könnte, und es gibt nur wenige Orte in diesem Universum, die von der Erforschung durch sie ausgeschlossen sind.

Das Blut eines Älteren Wesens ist dick und sirupartig, besitzt einen Übelkeit erregenden grünen Farbton und einen noch übleren Geruch. Viele Tiere, besonders Hunde, empfinden diesen Geruch als unangenehm oder richtiggehend erschreckend und zeigen extreme Anzeichen von Furcht oder Gewalttätigkeit, wenn sie damit konfrontiert werden. Die Kreatur besitzt sowohl Lungen als auch Kiemen, doch durch ihre Physiologie ist sie auch in der Lage, ihren Körper gänzlich abzuschalten, wenn es nötig ist, sodass sie in einen Zustand tiefsten Winterschlafes eintreten kann, wenn sie lange Reisen unternimmt oder keine andere Rückzugsmöglichkeit hat, als Zuflucht in einem gut gesicherten Bunker oder Gewölbe zu suchen, um darauf zu warten, dass die Gefahr vorübergeht.

Die Älteren Wesen sind hoch intelligent, so dass ihnen Magie und Technologie nicht fremd sind. Obwohl ihre Körper ohne Zweifel unmenschlich sind, besitzen sie doch entsprechende Gliedmaßen, mit denen sie, ähnlich wie bei Humanoiden, ebenso gut Waffen oder magischen Gegenständen verwenden können. Eine offensichtliche Ausnahme stellen Rüstungen, Helme, Stiefel und Handschuhe dar, da diese für Ältere Wesen nutzlos sind, es sei denn, sie werden derart hergestellt, dass sie an ihre ungewöhnlichen Körper angepasst sind. Dennoch können sie um ihre Glieder mit Leichtigkeit solche Gegenstände wie Ringe, Amulette, Armschienen, Gürtel und sogar Umhänge tragen. Die meisten Älteren Wesen verzichten auf Nahkampfwaffen und verlassen sich im Kampf auf ihre natürlichen Waffen, Magie oder fremdartige technologische Gegenstände, sind jedoch in der Lage, genau wie jeder Mensch Waffen in ihren starken, geschickten Tentakeln zu halten.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Ältere Wesen sind Reisende – durch ihre Fähigkeit, lange Distanzen zwischen den Sternen zurückzulegen, haben sie unzählige Planeten im gesamten Universum bereist und sich auf ihnen niedergelassen. Die Zeit, die benötigt wird, um eine

VON DEN ÄLTEN

Lovecraft ist mit Sicherheit der Ursprung des Klischees, das außerirdische Wesen oder Monster „undenkbar zu beschreiben“ sind. Liest man jedoch seine Geschichten, gibt er nicht selten eine genaue Darstellung dieser Monster ab. Wenn du mehr über diese Kreaturen herausfinden möchtest und darüber, wie sie in die Geschichte deiner Hintergrundwelt passen könnten, solltest du die Geschichte oder das Call of Cthulhu-Abenteuer „Berge des Wahnsinns“ lesen. In beiden Werken finden sich unglaublich detaillierte Beschreibungen über diese faszinierenden Wesen.

solche Reise zu unternehmen, ist gigantisch. Sobald also eine Gruppe von Kolonisten einen Planeten erreicht, bleibt sie dort für gewöhnlich für Äonen und schickt erst dann neue Kolonisten in die Dunkelheit aus, wenn der Zwang oder die Notwendigkeit, eine neue Heimat zu finden, zu stark wird. In manchen Fälle verlieren Ältere Wesen, die sich zu lange auf einem Planeten aufhalten, ihre Fähigkeit, im All zu überleben, und sind damit praktisch mit ihrer Kolonie für immer gestrandet.

Ältere Wesen besitzen ihre eigene Sprache – eine fremdartig klingende „Lingua“, die aus unheimlichen Pfeifgeräuschen und schrillen Schreien besteht und von Menschen nur schwer zu imitieren ist. Die Schriftsprache beinhaltet ein strahlenförmiges Zeichenmuster – für das ungeübte Auge sieht die Schrift der Älteren Wesen aus wie eine zufällige Aneinanderreihung von Punkten in merkwürdigen, kreisförmigen Mustern.

Die Älteren Wesen ziehen bei der Kolonisierung Planeten vor, die kein intelligentes Leben beherbergen, da eine ihrer großartigen wissenschaftlichen Errungenschaften die Erschaffung neuartiger Organismen ist. Oft führen die Älteren Wesen mit anderen Völkern Krieg um die Herrschaft über derart bewohnte Planeten – ihre Geschichtsbücher sind voller Berichte über Kriege gegen die Mi-Go, Cthulhus Sternengezücht oder, im Falle der Welt von Golarion, die Aboleth. In diesem Fall gewannen die Aboleth den Krieg, jedoch nicht so endgültig, als dass sie kleine Kolonien von Älteren Wesen daran hätten hindern können, hier und dort in den entlegenen Winkeln der Welt Fuß zu fassen.

In vielen gotteslästerlichen Texten werden die Älteren Wesen als die Erschaffer der gefürchteten Schoggothen beschrieben – Kreaturen, die wegen ihrer Vielseitigkeit und Kraft gezüchtet und dazu eingesetzt wurden, gigantische Städte zu errichten, in denen die Älteren Wesen leben konnten. Dennoch übertrifft die Selbstgefälligkeit dieses Volkes oft ihre Vorsicht – so auch bei den Schoggothen. Aufstände der schoggothischen Sklaven, die im Verlaufe mehrerer Generationen Intelligenz entwickelten, sind zum Verhängnis zahlloser Kolonien der Älteren Wesen geworden, dennoch betrachten viele Ältere Wesen solche Ereignisse als Fehlschläge „niederer Geister“ und stellen sich selbst über solche Fehlbarkeit. Man sagt, die Älteren Wesen hätten auf anderen Planeten eine größere Vielzahl von Lebewesen geschaffen, und es könnte sein, dass die Älteren Wesen der wahre Ursprung ganzer außerirdischer Ökosysteme sind.

cthulhus STERNENGEZÜCHT

Eine Gestalt so groß wie ein Berg erwacht zitternd zum Leben, eine grässliche Kreatur, deren Gestalt nur zufällig Ähnlichkeit mit der eines humanoiden Wesens hat und deren hasserfülltes Gesicht eine sich windende Masse von Tentakeln ist.

CTHULHUS STERNENGEZÜCHT HG 20



EP 307.200

CB Riesige Aberration

INI +5; **Sinne** Blindsight 9 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +37

Aura Unheimliche Ausstrahlung (45 m, SG 29)

VERTEIDIGUNG

RK 36, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 35 (+1 GE, –2 Größe, +27 natürlich)

TP 362 (25W8+250); **Regeneration** 15 (Feuer)

REF +9, **WIL** +25, **ZÄH** +18

Immunitäten Gift, Kälte, Krankheit; **Verteidigungsfähigkeiten** Überwältigender Geist, Unsterblichkeit; **ZR** 31

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich), Schwimmen 12 m

Nahkampf 2 Klauen +32 (2W6+16/19-20), 6 Tentakel +27 (1W8+8/19-20 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 9 m

Besondere Angriffe Würgen (1W8+8), Überwältigender Geist

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +27)

Immer – Gedankenleere

Beliebig oft – *Albtraum* (SG 22), *Traum*, *Verständigung*, *Wahnsinn* (SG 24)

3/Tag – *Aufforderung* (SG 25)

1/Tag – *Tor*

SPIELWERTE

ST 42, **GE** 13, **KO** 30, **IN** 23, **WE** 29, **CH** 24

GAB +18; **KMB** +36 (+40 Ringkampf); **KMV** 47

Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (wankend), Mächtiger Konzentrierter Schlag, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen), Verbesserter Kritischer Treffer (Tentakel), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Einschüchtern +35, Fliegen +25, Magischen Gegenstand benutzen +32, Motiv erkennen +34, Schwimmen +52, Wahrnehmung +37, Wissen (Arkanes) +34, Wissen (Die Ebenen) +31, Wissen (Geographie) +31, Zauberkunde +34

Sprachen Aklo, Telepathie 90 m

Besondere Eigenschaften Begrenzter Sternenflug, Keine Atmung

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kult (3-6)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Begrenzter Sternenflug (AF) Ein Gezücht Cthulhus kann in den Tiefen des Alls überleben, und seine Flügel gestatten ihm, trotz des Luftmangels seine Flugbewegungsrate einzusetzen. Im Gegensatz zu Kreaturen mit vollem

Sternenflug (wie der Schantak), erlaubt die Fähigkeit eines Gezüchtes von Cthulhu, durch das All zu fliegen, ihm keine ungewöhnlichen Geschwindigkeiten. Wenn sie auf eine andere Welt fliegen will, verlässt sich die Kreatur gänzlich auf ihre Unsterblichkeit und außerweltliche Geduld, um ihr Ziel zu erreichen. Wenn Eile geboten ist, nutzt sie stattdessen ihre Fähigkeit *Tor*, um schneller reisen zu können.

Keine Atmung (AF) Cthulhus Sternengezücht atmet nicht und ist gegen Effekte, die Atmung voraussetzen, immun (zum Beispiel Gifte, die eingeatmet werden). Diese Fähigkeit verleiht keine Immunität gegen Wolken- oder Gasangriffe, die keine Atmung voraussetzen.

Unsterblichkeit (AF) Cthulhus Sternengezücht altert nicht, noch muss es fressen oder atmen. Nur durch Gewalt kann eine dieser Kreaturen zu Tode gebracht werden.

Überwältigender Geist (AF) Der Geist eines Sternengezüchtes von Cthulhu ist überwältigend in seiner Macht und fremdartigen Struktur. Wenn eine Kreatur, die kein Externar (ausgenommen Einheimische) und keine Aberration ist, zum ersten Mal eine geistige Verbindung mit Cthulhus Sternengezücht aufnimmt, muss sie einen Willenswurf gegen SG 29 bestehen, um nicht für 1W4 Runden betäubt zu werden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur lediglich für 1 Runde wankend. Dieser Effekt setzt entweder ein, wenn Cthulhus Sternengezücht den geistigen Kontakt aufbaut (beispielsweise durch die zauberähnlichen Fähigkeiten *Albtraum*, *Traum*, *Verständigung* oder *Aufforderung* oder einfach durch telepathische Kommunikation) oder eine andere Kreatur es versucht (als würde sie *Gedanken wahrnehmen* oder *Monster beherrschen* einsetzen). Sobald eine Kreatur dem Überwältigenden Geist eines bestimmten von Cthulhus Sternengezücht ausgesetzt ist, ist es gegen diesen Effekt durch jedes andere von Cthulhus Sternengezücht für 24 Stunden immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Von all den seltsamen und bössartigen Bewohnern des Dunklen Firmaments können es nur wenige mit dem Schrecken dieses titanischen Volkes aufnehmen. Sie stammen von einem Stern, dessen Licht nicht mit herkömmlichen Teleskopen wahrgenommen werden kann, und der kleinste dieser Giganten ist beinahe 9 Meter groß. Ihre Gestalt ist ähnlich der von Humanoiden, und ihre immensen Körper bestehen aus einem gummiartigen Fleisch, das sich beinahe wie halbfester Schlick zu winden und zu wallen scheint. Gewaltige, drachenartige Flügel, Hände mit mörderischen Klauen und eine Fratze voller Tentakel, die den fremdartigen Blick eines Oktopus aussendet, komplettieren die monströse Gestalt dieses Wesens. Dieses bössartige Volk hat einen Namen, wenn es auch von niemandem benannt werden kann, der bei Verstand ist. Unter sterblichen Gelehrten sind sie lediglich unter dem Namen ihrer ältesten Quelle bekannt – sie sind Cthulhus Sternengezücht.

LEBENSWEISE

Cthulhus Sternengezücht besitzt eine merkwürdige, wandelbare Anatomie – ihre Gestalt ist nicht fest. Sie können Teile ihres Körper einziehen oder andere beliebig vergrößern – eine Eigenschaft, die sie häufig bei ihren Klauen oder Tentakeln einsetzen, um ihre Reichweite im Kampf dramatisch über das hinaus zu verlängern, wie es einer Kreatur ihrer Form und Größe normalerweise möglich

ist. Trotz seiner formbaren Gestalt, entfernt sich das Sternengezücht nicht weit von der eines oktopusköpfigen, geflügelten Humanoiden, was vermutlich an der übermächtigen Verbindung ihres außerweltlichen Geistes zu ihrem Herrn und Meister liegt, der tot, jedoch träumend, in der verlorenen Stadt von R'lyeh liegt.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Obgleich es normalerweise als immense, humanoide Kreatur mit gummiartiger Haut und oktopusartigem Kopf erscheint, ist die Natur von Cthulhus Sternengezücht ebenso wenig aquatisch wie terrestrisch – dass sie sich oft im Ozean eines Planeten aufhalten, liegt häufig daran, dass Ozeane den Großteil der Oberfläche eines Planeten bedecken. Die Kreaturen selbst fühlen sich gleichermaßen an Land, im Wasser und in den Tiefen des Alls zu Hause, machen keinen wirklichen Unterschied zwischen solchen Umgebungen und wählen sie für einen Zweck, der nur ihnen bekannt ist, als Bauort für ihre Städte und Tempel aus. Als Diener der außerirdischen Götter des Dunklen Firmaments arbeiten sie daran, die Welten, die sie erobern, von allem einheimischen Leben zu säubern, als Vorbereitung auf die irgendwann eintretende Expansion des Dunklen Firmaments, um alles, was existiert, durch seine unbegreifliche Realität zu ersetzen.

Cthulhus Sternengezücht achtet wenig auf einheimisches Leben, dennoch kann es seine Pläne für eine Welt nicht in die Tat umsetzen, solange dieses Leben noch existiert. Ebenso wie ein Mensch in ein Haus einzieht, das er verlassen glaubt, und plötzlich Ameisenkolonien vorfindet, die sich in den Wänden eingenistet haben, arbeitet das Sternengezücht daran, die heimischen Plagen auszulöschen. Seine Vorgehensweise unterscheidet sich von Welt zu Welt kaum – jene, deren Intellekt sie durch Träume und Alpträume beeinflussen können, werden im Schlaf belagert, sodass die Saat zerstörerischer Kulte und Gesellschaften aufgeht, die sich quälen, um einen Großteil der Arbeit für das Gezücht zu tun, während sie die Welt vorbereiten und an den Rand der Zerstörung führen. Wenn solche Welten drauf und dran sind, sich selbst durch Aufstände, Bürgerkriege, übermäßige Verschmutzung, Völkermord oder Schlimmeres in Stücke zu zerreißen, mobilisiert das Gezücht seine Kulte, um allem ein Ende zu machen. Die einzige Belohnung, die solche Kulte für ihre (manchmal unbewusste) Hilfe erhalten, ist die zweifelhafte Ehre, unter den letzten Wenigen zu sein, die ausgelöscht werden, da das Sternengezücht kein Interesse an seinen Bauern hat und sich nicht für sie verantwortlich fühlt. Dass diese Pläne für die Auslöschung oftmals Jahrhunderte oder gar Jahrtausende dauern, sollte nicht mit Faulheit oder Trägheit verwechselt werden – das Gezücht besitzt eine unermessliche Geduld, und die Vorbereitung der Welten des Universums muss einem unbekannten Zeitplan folgen, denn nur wenn die genauen kosmischen Konvergenzen erreicht sind und die Sterne richtig stehen, kann das Gezücht seinen letzten Zug machen und allem ein Ende setzen. Dadurch erhalten manche Welten die Gelegenheit, den Einfluss des Gezüchts zu entdecken, um das von dem Sternengezücht vorbereitete Ende hinauszuzögern oder gar aufzuhalten, doch solche Erzählungen sind im Angesicht der unbarmherzigen Gezeiten des Dunklen Firmaments äußerst selten.

DER GROSSE CTHULHU

Während das Sternengezücht selbst von einer entfernten Welt tief im Dunklen Firmament stammt und in zahllosen anderen Reichen als Götter und Monster bekannt sind, ruht ihr Herrscher Cthulhu auf einem entfernten Planeten, der fernab von Golarion entfernt liegt. Doch obwohl Cthulhu eingesperrt in der Totenstadt R'lyeh unter einem großen Ozean liegt, hallen seine Träume in den Gedanken seines Gezüchts wider, und von dort wirken sie auf die Träume der vielen schlummernden Dichter und Philosophen auf zahllosen Welten – auch auf Golarion. Cthulhu ist im Vergleich zu seinem Gezücht so mächtig, wie das Gezücht im Vergleich zu den Menschenmassen selbst mächtig ist. Aus diesem Grund ist es auch sinnlos diesem Wesen Spielwerte zu verleihen. Es genügt zu sagen, sollte Cthulhu jemals aus seinem Schlummer erwachen, könnte er jede Welt bereisen, auf der sich sein Gezücht befindet, und daher ist Golarion alles andere als sicher, sollten die Sterne jemals richtig stehen, um ihn zu erwecken.



dimensionsschlurfer

Diese runzlige Gestalt ist so groß wie ein Mann und an seinen Händen befinden sich zu viele zuckende Finger.

DIMENSIONSSCHLURFER

HG 8



EP 4.800

CB Mittelgroßer Externar (Böse, Chaos)

INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 18
(+3 GE, +8 natürlich)

TP 94 (9W10+45)

REF +8, WIL +10, ZÄH +11

Immunitäten Herbeizauberung; SR 5/Ordnung;

Verteidigungsfähigkeiten Beschwörung widerstehen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +14 (2W6+5 plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Dimensionsmeisterschaft, Ebene wechseln

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8; Konzentration +9)

Beliebig oft – Dimensionstür

3/Tag – Dimensionsanker, Flimmern

SPIELWERTE

ST 21, GE 16, KO 20, IN 7, WE 14, CH 13

GAB +9; KMB +14 (+18 Ringkampf); KMV 27

Talente Ausfallschritt, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille,
Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Heimlichkeit +15, Motiv erkennen +14,
Wahrnehmung +14, Wissen (Die Ebenen) +18;

Volksmodifikatoren Wissen (Die Ebenen) +8

Sprachen Aklo

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Haufen (3-9)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Beschwörung widerstehen (AF) Dimensionsschlurfer hassen es, von anderen Kreaturen beschworen zu werden. Sie sind gegen alle Effekte von Zaubern der Unterart Herbeizauberung immun, und für den Zweck zu bestimmen, ob sie durch Zauber wie *Verbündeter aus den Ebenen* oder *Bindender Ruf* herbeigerufen werden können, werden sie behandelt, als besäßen sie die doppelte Anzahl ihrer tatsächlichen Trefferwürfel (18 TW für die meisten Dimensionsschlurfer).

Dimensionsmeisterschaft (AF) Ein Dimensionsschlurfer kann nach der Verwendung des Effektes von *Dimensionstür* ganz normal Aktionen ausführen. Ein Dimensionsschlurfer, der unter der Wirkung von *Dimensionsanker* oder *Dimensionsschloss* steht, kann die Effekte des Zaubers für 1 Runde ignorieren, indem er als Bewegungsaktion einen Wurf auf Wissen (Die Ebenen) gegen SG 25 ablegt.

Ebene wechseln (ÜF) Ein Dimensionsschlurfer kann einmal pro Stunde die Ebene wechseln, indem er sich einen Effekt zunutze macht, der dem des Zaubers *Ebene wechseln* ähnlich ist, nur dass ein Dimensionsschlurfer diese Art des Reisens perfekt beherrscht und sich genau am gewünschten Ort seiner Zielebene manifestieren kann, wenn er einen erfolgreichen Wurf auf Wissen (Die Ebenen) gegen SG 20 ablegt. Wenn er diesen SG um 10 oder mehr übertrifft

und es bei seinem Erscheinen zu einem Kampf kommt, kann er sich so positionieren, dass er einen Bonus von +10 auf seinen dadurch entstehenden Initiativwurf erhält. Der Einsatz von Ebene wechseln ist eine Volle Aktion und provoziert Gelegenheitsangriffe, während der der Dimensionsschlurfer flimmert und immer durchsichtiger wird. Ein Dimensionsschlurfer kann diese Fähigkeit einsetzen, während er eine Kreatur umklammert – dies provoziert keine Gelegenheitsangriffe der umklammerten Kreatur. Ist die Kreatur genauso groß oder kleiner als der Dimensionsschlurfer (mittelgroß bei den meisten Dimensionsschlurfern), wechselt diese Kreatur die Ebene zusammen mit dem Dimensionsschlurfer, es sei denn, ihr gelingt ein Willenswurf gegen SG 15. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Der Dimensionsschlurfer ist ein zwischenweltlicher Streuner. Durch seine Fähigkeit, die Ebene zu wechseln, sind ihm die merkwürdigsten Dinge nicht fremd, die das Große Jenseits anzubieten hat, und trotz seines rohen und unkultivierten Intellekts, ist sein Wissen um die Ebenen und die Verhältnisse zwischen den Dimensionen in der Tat herausragend.

Ein Dimensionsschlurfer besitzt ein humanoides Äußeres, jedoch bewegt er sich mit einer seltsamen und fremdartigen Gangart, die ihn wie eine Kreatur erscheinen lässt, die ihre Gliedmaßen nicht gänzlich unter Kontrolle hat, beinahe als sei sie betrunken oder schrecklich verwundet. Wer diese schlurfende Bewegung für ein Zeichen von Schwäche hält, bemerkt schnell seinen Fehler, denn der Dimensionsschlurfer ist tatsächlich sehr beweglich – die schwerfällige Schrittfolge ist lediglich eine weitere äußere Manifestation seines unmenschlichen Erscheinungsbilds.

Ein durchschnittlicher Dimensionsschlurfer ist mehr als 2,10 Meter groß und wiegt 350 Pfund.

Lebensweise

Als Externare fühlen Dimensionsschlurfer nicht den Drang, sich zu ernähren – ein Vorzug, der einer Kreatur sehr zupass kommt, die häufig in seltsamen Welten dahintreibt oder sich verläuft, in denen Essen und Wasser nicht existieren oder vielleicht nicht existieren können. Mit Sicherheit fühlen sie sich in Regionen zuhause, die ähnliche Eigenschaften haben wie die meisten Welten der Materiellen Ebene, da ihr Körper für die Reise zu Land geschaffen ist. Sie besitzen keine angeborene Flugfähigkeit, können nicht unter Wasser atmen und besitzen keine ungewöhnliche Widerstandskraft gegen Energien, und daher gibt es viele Welten im Großen Jenseits, die für Dimensionsschlurfer gefährlich oder gar tödlich sind. Sie beherrschen das Reisen zwischen den Ebenen jedoch perfekt und vermeiden es instinktiv, in Regionen aufzutauchen, die schädlich für sie sein könnten. Mächtigere Dimensionsschlurfer suchen oft nach magischen Vorrichtungen, mit deren Hilfe sie unbekanntere und weniger bewohnbare Winkel der Realität bereisen können.

Das Bedürfnis eines Dimensionsschlurfers, das Große Jenseits zu bereisen, wird von sterblichen Gelehrten nicht völlig verstanden. Sicherlich scheint Neugier eine große Rolle bei diesem Drang zu spielen – ein Dimensionsschlurfer kann Wochen oder gar Jahre damit zubringen, einfach die Entwicklung einer bestimmten Ebene zu beobachten: die Ausweisung von rohem Urleben von der Ebene der Positiven Energie in die sie umgebene Realität; das merkwürdige, halb lebendige Wogen eines Sumpfes im Abyss, der eine Legion von Dämonen gebirt oder das betäubende Wüten eines

Realitätssturms tief im Mahlstrom. Als chaotisch böse Externare gefällt es den Schlurfern auf Ebenen, die entweder keine starke Gesinnungsausprägung haben oder zu chaotisch böse neigen, was sie allerdings nicht davon abhält, Welten zu bereisen, die davon abweichen.

Der Verstand eines Dimensionsschlurfers – wie auch sein Körper und seine Bewegungsart – „harmonisieren“ nicht wirklich mit der Erwartung Sterblicher, und es kann sein, dass das, was die Gelehrten als Neugier ansehen, eine andere treibende Kraft ist. Vielleicht bereist dieses Volk instinktiv das Große Jenseits auf der Suche nach einem vergessenen oder geheimen Zweck, oder der ständige Wechsel zwischen den Realitäten ist etwas, das ihnen Vergnügen bereitet oder sie auf seltsame Weise ernährt. Gewöhnlich mangelt es Dimensionsschlurfern an Verstand, um lange philosophische Debatten zu führen, und sie neigen dazu, andere Kreaturen anzugreifen, wenn sie ihnen begegnen, sodass Versuche, durch Konversationen mehr über dieses mysteriöse Volk herauszufinden, keine wirklich informativen Ergebnisse hervor gebracht haben.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Dimensionsschlurfer scheinen nur wenig Interesse an anderen ihrer Art zu haben. Obgleich sie kein instinktives Bedürfnis an den Tag zu legen scheinen, Ihresgleichen gegenüber gewalttätig zu werden, wenn sie zufällig aufeinandertreffen, suchen sie auch nicht die Gesellschaft untereinander. Dimensionsschlurfer sind einzelgängerische Wesen, und der Großteil der Interaktionen mit anderen Lebensformen ist gewalttätig – sie genießen es, Kreaturen zu greifen, die in der Lage sind, die Gefahr zu begreifen, in der sie schweben, und sie in die entlegensten Winkel des Multiversums zu entführen. Die wenigen, die solche Entführungen erlitten und überlebt haben, um davon zu erzählen, sind ihren Entführern entkommen und haben sich versteckt, oder sie haben den Schlurfer erschlagen. In allen Fällen beinhaltet ihre Rückkehr eine entsetzliche Reise durch das Große Jenseits, denn die Dimensionsschlurfer sind frustrierend begabt darin, besonders abgelegene und gefährliche Welten als Entführungsziele auszuwählen. Man weiß nicht, wie das Schicksal der meisten dieser Opfer aussieht, doch alle Indizien weisen darauf hin, dass der Schlurfer selbst eine grausige Schlüsselrolle bei der Verdammnis der Opfer spielt.

Schon seit langem versuchen Zauberkundige, sich die Fähigkeiten der Dimensionsschlurfer zunutze zu machen, sich zielgenau zwischen den Ebenen zu bewegen. Traditionell haben sterbliche Magier Probleme damit gehabt, diese Fähigkeit zu meistern – *Ebene wechseln* ist notorisch ungenau, wodurch *Tor*, *Wunder* oder *Wunsch* die bevorzugten Methoden für die sichere Reise zwischen den Ebenen geworden sind. Dennoch scheint der Dimensionsschlurfer sich mit Leichtigkeit durch das Unbefahrbare bewegen zu können und nicht mehr Schwierigkeiten damit zu haben, zwischen verschiedenen und weit entfernten Orten hin und her zu reisen, als ein Mensch, der aus dem Haus in seinen Vorgarten tritt. Unglücklicherweise erlaubt dieselbe Meisterschaft über das Dimensionsreisen, die ihm eine genaue Navigation ermöglicht, dem Dimensionsschlurfer, mit überraschender Fertigkeit dem Ruf eines Beschwörers zu widerstehen. Bis die meisten Zauberkundigen die Magie erlernt haben, einen Dimensionsschlurfer anzulocken oder herbeizurufen, ist es oft tatsächlich einfacher, stattdessen den Zauber *Tor* einzusetzen.

Manche Beschwörer behaupten, Methoden entwickelt zu haben, mit denen sie Dimensionsschlurfer wesentlich leichter anlocken. Durch Blutopfer, die mit einer Klinge aus einem reinen Metall durchgeführt werden, und der Verwendung präziser mathematischer Symbole oder anderer komplexer Runenkombinationen können diese Zauberkundigen mit relativer Einfachheit einen Dimensionsschlurfer herbeirufen.

Unglücklicherweise scheint die genaue Verbindung aus Runen, Metallen und Blutvergießen bei jedem Dimensionsschlurfer anders zu sein; sobald also ein Zauberkundiger die korrekte Kombination entdeckt hat, um eines dieser Monster herbeizurufen, wird das Geheimnis, das

der Zauberer enthüllt hat, wie sein größter Schatz gehütet. Wie genau diese Rituale aussehen und wie nützlich sie sind, liegt beim SL, doch die Rezeptur eines solchen Rituals könnte einer interessierten Partei gut und gerne 8.000 GM wert sein.



dunkles junges von schub-niggurath

Die schwerfällige Masse eines baumähnlichen Monsters taumelt aus dem Nebel – seine Äste sind Tentakel, seine Wurzeln enden in Hufen und sein Stamm ist mit einer Vielzahl von geifernden Mäulern übersät.

DUNKLES JUNGES

HG 12



EP 19.200

CB Riesige Aberration

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 9 m; Wahrnehmung +21

Aura Unheimliche Ausstrahlung (9 m, SG 24)

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 24 (+3 GE, –2 Größe, +16 natürlich)

TP 161 (14W8+98)

REF +9, **WIL** +13, **ZÄH** +11

Immunitäten Elektrizität, Feuer, Gift, Säure; **SR** 15/Hiebaffen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 4 Tentakel +19 (1W8+10/19-20 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Saugende Mäuler, Trampeln (1W8+15, SG 27), Würgen (1W8+10)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +17)

Immer – Bewegungsfreiheit

Beliebig oft – Baum, Luftweg

3/Tag – Pflanzen befähigen (SG 19), Verstricken (SG 16)

1/Tag – Hölzerner Weg, Wahnsinn (SG 22)

SPIELWERTE

ST 30, **GE** 17, **KO** 24, **IN** 16, **WE** 19, **CH** 21

GAB +10; **KMB** +22 (+26 Ringkampf); **KMV** 35 (kann nicht zu-Fall-gebracht werden)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Tentakel), Waffenfokus (Tentakel)

Fertigkeiten Heimlichkeit +12 (in Wäldern+20), Motiv erkennen +18, Wahrnehmung +21, Wissen (Arkanes) +17, Wissen (Natur) +17, Wissen (Religion) +17, Zauberkunde +20; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit in Wäldern +8

Sprachen Aklo

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigter Wald oder Sumpf

Organisation Einzelgänger, Paar oder Hain (3-6)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Saugende Mäuler (ÜF) Ein dunkles Junges von Schub-Niggurath, das eine Kreatur, die es umklammert, erfolgreich in einen Haltegriff nimmt, entzieht dieser Kreatur automatisch 1W4 Punkte Stärke. Ein Zähigkeitswurf gegen SG 24 reduziert diesen Effekt auf 1 Punkt Stärkeentzug. Eine Kreatur, deren Stärke auf 0 sinkt, stirbt nicht, sondern muss einen erfolgreichen Willenswurf gegen SG 24 ablegen, um nicht durch die Erfahrung wahnsinnig zu werden, da der faule, grüne Dreck, der aus den gleichen saugenden Mäulern fließt, die die Lebenskraft absaugen, den leeren Hüllen abstoßende Visionen und erschreckende Wahrheiten eingibt. Wenn du für dein Spiel das *Pathfinder*

Spielleiterhandbuch verwendest, manifestiert sich diese Geisteskrankheit als Schizophrenie, jedoch mit einem SG für den Rettungswurf in Höhe des SG des Rettungswurfes gegen den Stärkeentzug durch das dunkle Junge, wie oben beschrieben (SG 24 für die meisten dunklen Jungen). Ein typisches Resultat dieser unglücklichen Geisteskrankheit ist ein merkwürdiges Verlangen, an den Ort der ursprünglichen Begegnung zurückzukehren in der Hoffnung, gänzlich von der Kreatur verschlungen zu werden, die nur einen Teil von Körper und Geist verzehrt hat – viele Überlebende dieser grauenvollen Tortur gründen eigene Kulte rund um die dunklen Jungen. Wenn du das *Pathfinder Spielleiterhandbuch* in deinem Spiel nicht verwendest, dann behandle diese Geisteskrankheit wie den Zauber *Wahnsinn*. Das verrückt machende Element der Saugenden Mäuler eines dunklen Jungen ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG für alle Rettungswürfe in Bezug auf diese besondere Fähigkeit basiert auf Konstitution.

Die Ältere Gottheit, die in gewissen Kreisen im Flüsterton als Schub-Niggurath bekannt ist, soll tausend Junge haben, obgleich ihre Brut unzählig ist. Dennoch sind einige ihrer Kinder fruchtbarer und erfolgreicher als andere, und die Monstrositäten, die man als dunkle Junge kennt, sind unter den Legionen von Monstrositäten die bekanntesten.

Einen Kampf beginnt ein dunkles Junges in der Regel durch den Einsatz von *Verstricken* und *Pflanzen befähigen*, um das Gelände unter Kontrolle zu bringen – seine Fähigkeit, immer *Bewegungsfreiheit* einsetzen zu können, erhöht seine Möglichkeiten, sich durch solche Regionen zu bewegen, und erlaubt ihm, die Umgebung zu durchstreifen und sich mit Leichtigkeit seine Opfer auszusuchen. Da sie intelligent und gerissen sind, wissen dunkle Junge, dass Zauberkundige schwerer mit *Wahnsinn* zu infizieren sind, und heben sich diese zauberähnliche Fähigkeit für Schurken, Kämpfer und ähnliche Feinde auf. Flugfähigkeit garantiert keine Sicherheit vor den dunklen Jungen, da sie ihre Gegner in der Luft so sicher wie auch über Land verfolgen können.

Lebensweise

Oberflächlich ähnelt ein dunkles Junges einem Baum, und obwohl es Magie besitzt, die es ihm erlaubt, wie ein Baum zu erscheinen oder die Pflanzen der weglosen Wälder zu beherrschen, die es bevorzugt, ist ein dunkles Junges bei näherer Betrachtung wesentlich mehr als nur eine einfache Pflanze. Selbst die kleinste dieser Kreaturen ist größer als ein Haus, während die größten die Erde mit ihren gespaltenen Hufen zum Erbeben bringen und auf ihrem Weg sowohl Städte als auch Wälder zertrampeln.

Ein durchschnittliches dunkles Junges ist beinahe 9 Meter groß und wiegt 12.000 Pfund, viele jedoch sind wesentlich größer. Obgleich man den meisten in gemäßigten Regionen begegnen kann, können sie auch in subarktischen Klimazonen oder tropischen Wäldern gefunden werden. Diese dunklen Jungen erscheinen nicht anders als ihre Verwandten in gemäßigten Klimazonen, doch wenn sie ihre Fähigkeit *Baum* einsetzen, nehmen sie die Gestalt von Pflanzen an, die in dieser Region heimisch sind.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Dunkle Junge ziehen es vor, in weitläufiger Wildnis zu leben, besonders in gemäßigten Wäldern oder Sümpfen.

Obwohl ihre Präsenz unter den Kultanhängern von Schub-Niggurath Anlass zu der Vermutung gegeben hat, dass diese üblen Wahnsinnigen seltsame Geheimnisse besitzen, die es ihnen erlauben, die dunklen Jungen zu beschwören, die ihren Kabalen als Beschützer dienen, ist tatsächlich das Gegenteil der Fall. Anhänger der Kulte von Schub-Niggurath suchen häufig die dunklen Jungen auf und opfern sich diesen Kreaturen in der Hoffnung, während des Vorgangs des Verzehrens entweder in die Umarmung ihrer Göttin Schub-Niggurath entrückt zu werden, oder die dunklen Jungen mit ihrer Hingabe zu beeindrucken, so dass es ihnen gewährt wird, als eines von ihnen zurückzukehren – oder einfach aus Wahnsinn. Diese Opfergaben enden meist übel für die Kultanhänger, da die dunklen Jungen von Schub-Niggurath gefräßig sind – die zahlreichen saugenden Mäuler, die ihren Stamm übersäen, entziehen Blut, trinken Fleisch und entziehen rasch die Lebenskraft, sodass der Körper des Opfers dahinwelkt und verkümmert. Häufig muss sich ein dunkles Junges überwinden, jene nicht zu verletzen, die es gefangen hat und gegen seine hungrigen Flanken drückt, denn ein lebendes, sich windendes Mahl ist um so vieles köstlicher als eine leblose Hülle. Jene, denen ein dunkles Junges die Stärke bis auf Null entzogen hat, werden manchmal auf grausame Weise am Leben gelassen: vielleicht über die Äste hoher Bäume gehängt, wo das gelähmte Opfer keine Wahl hat, als einen langsamen Tod durch Verdursten und Erschöpfung zu erleiden, oder zurückgelassen in den Wäldern zwischen den Hufabdrücken und Pfützen dicken, grünen Schleimes, die diese Kreaturen beim Fressen absondern, um anderen hungrigen Mäulern als Fraß zu dienen.

Jedoch finden nicht alle Kultanhänger, die nach den dunklen Jungen suchen, ein solches Ende, denn manche dieser dunklen Jungen haben seltsame Bedürfnisse und Verwendungszwecke für sterbliche Untergebene. Anhänger dieser dunklen Jungen beten sie an und sind von ihnen besessen, und diese Kreaturen nehmen mit Freuden ihr Opfer im Namen Schub-Nigguraths an, wenn auch nicht viele dunkle Junge ihrer fruchtbaren Vorfährin gegenüber treu sind. Zu welchen Zwecken die dunklen Jungen ihre Kulte einsetzen, ist sehr unterschiedlich – diese Aberrationen sind recht intelligent, und viele verfolgen ihre eigenen Ziele und Pläne, die durch die Unterstützung eines blind gehorchenden Kultes wesentlich einfacher zu erreichen sind. Die meisten dunklen Jungen genießen es einfach, als Götter verehrt zu werden, während andere sich von ihresgleichen absondern und tatsächlich eine starke Bindung zu Schub-Niggurath verspüren und die Kulte als eine Möglichkeit betrachten, ihre unmenschliche

Mutter durch sterbliche Anhänger zu ehren. Doch sind die dunklen Jungen von Schub-Niggurath das Gezücht eines Körpers und eines Geistes, der den meisten Formen sterblichen Lebens fremd ist, und somit verfolgt ein Großteil dieser Monstren Pläne und Ziele, die im besten Falle sinnlos erscheinen (zum Beispiel das merkwürdige Verlangen, alles Fliegende aus einem Sumpf zu vertreiben, oder der Drang, eine Reihe von Menhiren in massiven Spiralen aufzustellen, die nur aus absurd großer Höhe erkennbar sind), oder im schlimmsten Falle mutwillig zerstörerisch sind (zum Beispiel die Zerstörung aller Siedlungen im Umkreis von einem Kilometer vom Rand des Waldes). Es ist selten, dass die Kultanhänger Einblick in die Denkweise der dunklen Jungen haben, und die meisten Anhänger geben sich mit ihren eigenen Interpretationen zufrieden, warum sie einem der Tausend Jungen dienen.



Farbe aus dem All

Ein unheimliches Strahlen, ein unvergleichliches Glühen erhellt plötzlich die Umgebung und trägt das erdrückende Gefühl schwelender Bösartigkeit mit sich.

FARBE AUS DEM ALL	HG 10	  
EP 9.600		
CN Riesiger Schlick (körperlos)		
INI +12; Sinne Blindsight 36 m; Wahrnehmung +18		
Aura Trägheit (90 m, SG 22)		
VERTEIDIGUNG		
RK 23, Berührung 23, auf dem falschen Fuß 14 (+6 Ablenkung, +1 Ausweichen, +8 GE, -2 Größe)		
TP 126 (12W8+72)		
REF +14, WIL +10, ZÄH +10		
Immunitäten wie Schlicke, Feuer, Gift, Kälte, Säure, Schall, geistesbeeinflussende Effekte; Verteidigungsfähigkeiten Körperlos; ZR 21		
Schwächen Energieeffekte		
ANGRIFF		
Bewegungsrate Fliegen 15 m (perfekt)		
Nahkampf Auflösende Berührung +15 (6W6; SG 22)		
Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m		
Besondere Angriffe Verzehren		
SPIELWERTE		
ST -, GE 26, KO 22, IN 19, WE 23, CH 23		
GAB +9; KMB +19; KMV 36 (kann nicht zu Fall gebracht werden)		
Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Konzentrierter Schlag, Tänzelter Angriff, Verbesserte Initiative		
Fertigkeiten Fliegen +27, Heimlichkeit +12, Wahrnehmung +18, Wissen (Die Ebenen) +16, Wissen (Geographie) +16, Wissen (Natur) +16		
LEBENSWEISE		
Umgebung Beliebzig		
Organisation Einzelgänger		
Schätze Gelegentlich		
BESONDERE FÄHIGKEITEN		
Aura der Trägheit (ÜF) Eine Kreatur, die sich innerhalb einer Reichweite von 90 m um eine Farbe aus dem All aufhält (selbst wenn sich die Farbe in einem festen Gegenstand verbirgt), muss einen Willenswurf gegen SG 22 gelingen, sonst wird sie von Lustlosigkeit und Monotonie überwältigt. Während sie unter dieser Wirkung steht, erleidet die Kreatur einen Malus von -4 auf alle Willenswürfe und wird sich nicht freiwillig mehr als 1,5 km von dem Ort wegbewegen, an dem ihr Rettungswurf gegen die Aura der Trägheit der Farbe gescheitert ist. Ein <i>Verzauberung brechen</i> (SG 22) hebt den Effekt ebenso auf, wie das Opfer aus dem Wirkungsbereich zu schaffen. Eine Kreatur, die unter dem Einfluss der Aura der Trägheit steht, kann alle 24 Stunden einen neuen Willenswurf gegen SG 22 ablegen, um den Effekt der Aura abzuschütteln. Eine Kreatur, die einen erfolgreichen Wurf ablegt, ist für 24 Stunden gegen die Aura der Trägheit dieser Farbe immun, und auf eine Kreatur, die unter dem Effekt einer Aura der Trägheit leidet, hat ein weiterer Einsatz dieser Fähigkeit durch andere Farben keine Wirkung. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.		

Auflösende Berührung (ÜF) Die Berührung einer Farbe führt zu einer schrecklichen Auflösung von Fleisch und Knochen. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf gegen SG 22 halbiert den Schaden, der durch den Berührungsangriff der Farbe aus dem All verursacht wird. Eine Kreatur, deren Trefferpunkte durch den Berührungsangriff der Farbe aus dem All auf 0 gesenkt werden, muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 22 ablegen, ansonsten wird sie sofort getötet und in einen Haufen feiner Asche verwandelt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Empfindlichkeit gegen Energieeffekte (AF) Eine Farbe aus dem All erleidet durch Energieeffekte den anderthalbfachen Schaden (+50 %) sowie einen Malus von -4 auf alle Rettungswürfe, um Energieeffekten zu widerstehen. Die Auflösende Berührung einer Farbe aus dem All kann Energieeffekten keinen Schaden zufügen. Ihre Fähigkeiten Aura der Trägheit und Verzehren werden blockiert, wenn die Farbe vollständig durch Energieeffekte eingesperrt wird (zum Beispiel durch die Variante Fensterlose Zelle des Zaubers *Energiekäfig* oder durch eine *Telekinesesphäre*).

Verzehren (ÜF) Eine Farbe kann als Volle Aktion versuchen, eine lebende Kreatur oder alles pflanzliche Leben in einer Region zu verzehren. Wenn sie eine einzelne Kreatur verzehrt, muss die Farbe sich in Sichtlinie und nicht mehr als 90 Meter von dem Ziel entfernt aufhalten. Wenn sie sich vom pflanzlichen oder tierischen Leben einer Region ernährt, muss sie sich nur in dieser Region aufhalten. Sie kann lebende Kreaturen beliebig oft versuchen zu verzehren (jedoch nur einmal pro Tag für jede lebende Kreatur) sowie einmal pro Woche versuchen, eine Region zu verzehren. Verzehrt die Farbe das pflanzliche Leben einer Region, ist sie automatisch erfolgreich und zerstört in dieser Region das pflanzliche Leben wie durch *Pflanzen schrumpfen*, indem sie das Wachstum hemmt. Eine Kreatur kann sich dagegen wehren, von der Farbe aus dem All verzehrt zu werden, indem sie einen Willenswurf gegen SG 22 ablegt – ist der Wurf erfolgreich, muss die Farbe 24 Stunden warten, bis sie einen weiteren Versuch unternehmen kann, diese Kreatur zu verzehren. Scheitert dieser Rettungswurf, erleidet das Opfer 1W4 Punkte Attributsentzug an Charisma und Konstitution. Wird einer Kreatur durch den Verzehrungsangriff soviel Konstitution entzogen, dass diese auf 0 sinkt, stirbt sie und fällt zu einer Masse trockenen Gewebes zusammen. Wird einer Kreatur durch den Verzehrungsangriff einer Farbe aus dem All soviel Charisma entzogen, dass dieses auf 0 sinkt, erhält sie die einfache Schablone Farblos (siehe unten). Jedes mal, wenn die Farbe erfolgreich eine Kreatur verzehrt, erhält sie 1 Wachstumspunkt. Eine Farbe aus dem All kann nie mehr als 100 Wachstumspunkte besitzen. Sie kann 100 Wachstumspunkte ausgeben, nachdem sie sich 24 Stunden auf ihr eigenes Wachstum konzentriert hat, und erhält dadurch 1 permanenten Trefferwürfel. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Die tiefsten, seltsamsten Abschnitte des Dunklen Firmaments bergen wahrlich fremdartige Wesen, und von denen sind nur wenige berüchtigt als die Farbe aus dem All. Der Mangel eines physischen Körpers hält diese tödliche außerirdische Lebensform kaum davon ab, eine unglaubliche Zerstörung anzurichten. Die Tatsache, dass ihr Lebenszyklus von ihr verlangt, regel-

mäßig die tiefsten Tiefen des Raumes zu verlassen, um sich in solchen Gravitationsfeldern, wie sie beispielsweise von Planeten geschaffen werden, zu befruchten und ihre Nachkommen zu gebären, erhöht nur die Gelegenheiten dieses Monsters, zahllose Welten zu zerstören.

Die Farbe aus dem All ist genau das – ein bewegliches Strahlen. Ihr Leuchten kommt in der Natur nicht vor, und wenn auch nur wenige eine Begegnung mit diese Kreaturen überleben, um davon zu berichten, beschreiben sie das Leuchten oder stellen es in Bildern als düsteres, grüngraues Leuchten dar, jedoch sind diese Beschreibungen fehlerhaft. Eine Farbe aus dem All zu sehen, bedeutet zu wissen, dass es Dinge gibt, die der humanoide Verstand niemals vollständig verstehen, beschreiben oder erklären kann.

Lebensweise

Über den Lebenszyklus einer Farbe, die in den Tiefen des Alls lauert, ist nur wenig bekannt, denn nur, wenn sie auf einen Planeten kommen, um zu wachsen und sich fortzupflanzen, können andere Lebensformen ihnen begegnen. Eine Farbe kommt normalerweise durch den Einschlag eines kleinen Meteoriten auf einen Planeten – der Meteorit ist von der Farbe selbst durchsetzt, und kurz nach der Ankunft der Sternschnuppe bröckelt das Gestein ab und gibt eine halb feste Masse von larvenartiger Farbe frei, die in den Boden der Umgebung einsickert. Obgleich die Farbe körperlos ist und sich daher durch feste Körper bewegen kann, kann sie außerdem als freischwebendes, unheimliches Leuchten existieren. Natürliches Sonnenlicht fügt Farben aus dem All nicht unbedingt Schaden zu, dennoch bevorzugen sie dunkle Umgebungen wie tiefe Höhlen oder aufgegebene Brunnen, wo ihr eigenes Leuchten nur wenig oder keine Konkurrenz hat. Im Verlauf mehrerer Wochen, Monate oder gar Jahre verzehrt die Farbe alles tierische und pflanzliche Leben einer Region – der Akt des Verzehrns wirkt merkwürdig süchtig machend auf seine Opfer, die nach und nach eine selbst-zerstörerische Trägheit an den Tag legen, die eine Flucht aus der Region verhindert. Sobald eine Farbe genügend Lebensenergie absorbiert hat, um zur vollen Reife zu gelangen (was in der Regel dadurch gekennzeichnet ist, dass sie 25 bis 30 Trefferwürfel erreicht), sammelt sie ihre Kraft und bricht aus ihrem Nest aus und wird zu einem funkelnden Licht am Himmel, während sie einen Großteil von sich selbst ins All katapultiert, wo sie ihre unerkennbare Existenz im Dunklen Firmament fortsetzt. Manchmal bleibt genug von der ursprünglichen Farbe zurück, dass sie von allein überleben kann, und in diesem Fall wiederholt der Lebenszyklus sich wieder und wieder. Von der Farbe aus dem All verdorbene Gegenden sind für sich nicht nur an der unheimlichen Blässe der beheimateten Flora und den breiten Schneisen verdorrten, kargen Landes erkennbar, sondern auch an der Präsenz derer, von denen die Farbe sich ernährt hat. Diese unglücklichen, deformierten Individuen, die als farblose Kreaturen bekannt sind, leben niemals lange, doch während ihres kurzen Daseins treibt sie ihr Wahnsinn häufig zu ungewöhnlich gewalttätigem Verhalten, sei es nun Mensch oder Tier.

einfache schablone: farblos (hq +0)

Eine Kreatur mit der einfachen Schablone Farblos erscheint schrecklich deformiert und glüht in derselben unnennbaren Farbe wie die Kreatur, die sie verdorben hat. Die Schnellen und Schöpfungsregeln einer Farblosen Kreatur sind gleich.

Schöpfungsregeln: Dadurch, dass die Farbe aus dem All sie verzehrt, erleidet eine farblose Kreatur Attributsentzug, doch sobald die Kreatur diese Schablone erhält wird sie gegenüber weiteren Verzehrungsangriffen von Farben aus dem All immun, bis sie die einfache Schablone Farblos verliert. Ein Charismawert, der durch den Verzehrungsangriff der Farbe aus dem All auf 0 sinkt, wird auf 1 gesteigert; alle anderen Attributswerte verändern sich nicht. Um diese einfache Schablone von einer Kreatur zu entfernen, muss man nur alle ihre Attribute wieder auf die normalen Werte bringen. Solange eine Kreatur unter der Schablone Farblos leidet, ist sie gegenüber Kreaturen, die nicht die Farben der Farbe aus dem All ausstrahlen, ungewöhnlich aggressiv und erhält einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe und Schadenswürfe mit Waffen gegen solche Ziele. Alle 24 Stunden muss eine Kreatur, die unter dieser einfachen Schablone leidet, einen Zähigkeitswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht zu feiner Asche zu zerfallen – solch ein Schicksal bedeutet den sofortigen Tod und, für viele Farblose Kreaturen, die einzige Möglichkeit, einem Leben voller Schmerz zu entinnen.



gnoph-keh

Ein Wirbel eiskalten Windes umgibt diese sechsbeinige, bärenähnliche Monstrosität. Ein einziges Horn ragt aus seinem knurrenden Gesicht.

GNOPH-KEH	HG 11	
EP 12.800		
CB Große magische Bestie (Kälte)		
INI +1; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Schneesicht; Wahrnehmung +22		
Aura Kälte (9 m)		
VERTEIDIGUNG		
RK 25, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 24 (+1 GE, -1 Größe, +15 natürlich)		
TP 147 (14W10+70)		
REF 12, WIL +11, ZÄH +14		
Immunitäten Kälte		
Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer, Hitzeempfindlichkeit		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 12 m		
Nahkampf 4 Klauen +20 (1W6+7), Durchbohren +20 (1W8+7/19-20/x3)		
Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m		
Besondere Angriffe Schneesturm, Mächtiger Sturmangriff (Durchbohren, 2W8+14/19-20/x3)		
SPIELWERTE		
ST 24, GE 13, KO 20, IN 13, WE 20, CH 21		
GAB +14; KMB +22; KMV 33 (41 gegen Zu-Fall-bringen)		
Talente Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kritischer Treffer (blutend), Kritischer-Treffer-Fokus, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Durchbohren)		
Fertigkeiten Heimlichkeit +14 (+22 im Schnee oder auf dem Eis), Klettern +24, Wahrnehmung +22; Volksmodifikatoren Heimlichkeit +8 im Schnee oder auf dem Eis		
Sprachen Aklo		
Besondere Eigenschaften Eisquerer		
LEBENSWEISE		
Umgebung Beliebige kalte		
Organisation Einzelgänger, Paar oder Versammlung (3-8)		
Schätze Standard		
BESONDERE FÄHIGKEITEN		
Eisquerer (AF) Diese Fähigkeit funktioniert wie der Zauber <i>Spinnenklettern</i> , nur dass die Oberfläche, auf der der Gnoph-Keh herum klettert, vereist sein muss. Die Bestie kann sich ohne Malus über eisige Oberflächen bewegen und braucht keinen Wurf auf Akrobatik abzulegen, um zu rennen oder einen Sturmangriff auszuführen.		
Hitzeempfindlichkeit (AF) Ein Gnoph-Keh erhält einen Malus von -4 auf alle Rettungswürfe, die er ablegt, um dem Effekt hoher Temperaturen zu widerstehen (siehe <i>Pathfinder Grundregelwerk</i> , S. 443). Wenn ein Gnoph-Keh auf diese Weise Schaden durch Hitze erleidet und der Schaden durch Temperaturen von über 33°C ausgelöst wird, ist der Schaden, den die Kreatur nimmt, immer tödlicher Schaden. Unter diesen Umständen funktioniert die Kälteaura des Gnoph-Keh überhaupt nicht.		
Kälteaura (ÜF) In einem Umkreis von 9 Metern strahlt ein Gnoph-Keh eine Aura klirrender Kälte ab. Jede Kreatur,		

die ihren Zug innerhalb dieses Bereiches beendet, nimmt 2W6 Punkte Kälteschaden. Wenn sie sich in einem Schneesturm aufhält (entweder auf magische Weise geschaffen, zum Beispiel durch den Gnoph-Keh, oder ein natürlich vorkommender), muss sie einen Zähigkeitswurf gegen SG 22 ablegen, um zu verhindern, dass sie durch die betäubende Kälte 1 Runde lang ins Wanken gerät. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Schneesicht (AF) Ein Gnoph-Keh kann perfekt unter verschneiten Bedingungen sehen und erhält keine Mali auf Wahrnehmungswürfe, wenn er sich im Schnee aufhält.

Schneesturm (ÜF) Ein Gnoph-Keh kann als Standardaktion einmal pro Stunde einen stehenden Schneesturm in einer Ausbreitung mit 6 Metern Radius erschaffen. Der Gnoph-Keh kann das Auge des Sturms an jeden Ort innerhalb seiner Reichweite platzieren. Mehrere Gnoph-Keh können mit der Aktion Jemand anderem helfen einem einzelnen Gnoph-Keh dabei helfen, einen viel größeren Schneesturm zu erzeugen – jeder zusätzliche Gnoph-Keh, der den ersten unterstützt, erhöht den Radius des Schneesturms um 6 Meter. Alle Gnoph-Keh, die der ersten Kreatur helfen wollen, müssen sich im Wirkungsbereich der Kälteaura dieses Gnoph-Keh aufhalten. Nachdem er geschaffen wurde, bleibt der Schneesturm für 1 Stunde aktiv, wenn er in einer kalten Umgebung geschaffen wurde, oder für 1 Minute in einer anderen Umgebung. Der Wind im Wirkungsbereich des Schneesturms bläst im Uhrzeigersinn mit der Geschwindigkeit eines Windsturms, schränkt die Sicht wie Nebel ein, und die Umgebung wird durch ihn zu Schwierigem Gelände. Ein Gnoph-Keh kann sich ohne Malus durch einen Schneesturm bewegen (sei es nun ein magischer oder natürlich vorkommender Schneesturm).

Der Gnoph-Keh ist eine sechsbeinige, gehörnte Kreatur, die in Gestalt und Kontur einem Eisbären ähnelt, aber einen grausamen und kreativen Verstand besitzt, der sie von einer wilden Bestie abhebt und zu einem mörderischen Kriegstreiber macht. Der Gnoph-Keh ist mit einem dichten Pelz aus zotteligen Fell bedeckt und kann sich gleichsam auf zwei, vier sowie sechs Beinen fortbewegen. Die Kreatur zieht es vor, sich auf allen sechs Beinen fortzubewegen, wenn sie ihren mächtigen Sturmangriff anwendet oder rennt, doch stellt sie sich im Kampf auf ihre Hinterbeine, um ihre vier Vorderklauen auf ihre Feinde niedersausen zu lassen. Da der Gnoph-Keh ebenso geschickt darin ist, mächtige Schneestürme zu entfesseln wie er sich unter solchen Bedingungen bewegen und sehen kann, ist die Kreatur zu recht in den eisigen Gefilden gefürchtet, in der sie beheimatet ist.

Lebensweise

Der Gnoph-Keh ist und war schon immer eine Bestie aus den Reichen des Eises. Temperaturen über dem Gefrierpunkt sind dem Gnoph-Keh unangenehm, weshalb ein verlängertes Ausgesetztsein in warmen oder heißen Temperaturen dazu führen kann, dass diese mächtige Kreatur stirbt. Seine Kälteaura schützt ihn ein wenig, wenn er sich in gemäßigtere Regionen begibt, doch sobald er sich in einer subtropischen oder ähnlich warmen Umgebung aufhält, kann sein eisiger Körper die Temperaturen nicht mehr ausgleichen – sein Fleisch beginnt im wahrsten Sinne des Wortes zu schmelzen, als bestünde er aus Eis und Schnee. Das Blut des Gnoph-Keh ist wässrig blau, und während er schmilzt, fließt diese

blasse Flüssigkeit massig und dampfend aus seinem Körper, wodurch der Kreatur heftiger Schmerz zugefügt wird. Berichte über Gnoph-Keh, die unter solchen Umständen in blinde Raserei verfielen und alles und jeden angriffen, der sich in ihrer Nähe befand, ohne zu versuchen, sich in Sicherheit zu bringen, müssen stark bezweifelt werden, da ein Gnoph-Keh, der solch extremen Temperaturen ausgesetzt ist, im Allgemeinen alles in seiner Macht stehende tut, um zu fliehen. Er kann seine Fähigkeit einsetzen, Schneestürme zu erzeugen, um seinem Schicksal zu entgehen, doch in heißen Umgebungen wird das Unausweichliche nur durch die Tatsache verzögert, dass diese Fähigkeit nur eine Minute lang anhält.

Auch wenn sie früher einst zahlreicher waren, sind Gnoph-Keh in den gefrorenen Ödlanden und Gebirgshöhen, in denen sie sich mit Vorliebe aufhalten, heutzutage nur noch spärlich gesät. Dieser Umstand, gepaart mit der langen Trächtigkeit dieser Kreatur, führt dazu, dass wenige Gnoph-Keh geboren werden. Diese Monster sind ungewöhnlich langlebig, und alles weist darauf hin, dass sie Jahrhunderte, wenn nicht sogar Jahrtausende überleben können, wenn sie nicht durch Krankheiten hin gerafft oder gewaltsam getötet werden. Gnoph-Keh suchen die Gesellschaft anderer ihrer Art nur aus zwei Gründen – um sich zu paaren (ein Ereignis, das in der Regel einem Gnoph-Keh nur einmal in einhundert Jahren zuteil wird) oder um Krieg zu führen.

Gnoph-Keh sind Hermaphroditen und in der Lage, andere ihrer Art zu befruchten, während sie gleichzeitig selbst schwanger werden können (sie können sich jedoch nicht selbst befruchten). Trotz seiner Ähnlichkeit mit einem Säugetier, gebirt ein Knoph-Keh keinen lebenden Jungen – stattdessen legt er einen Haufen von ungefähr einem Dutzend pelziger Eier, die er im Schnee oder unter dem Eis eines Gletschers vergräbt. Während die Eier heranreifen, verschlingen sie sich allmählich gegenseitig, bis schließlich nur ein einzige Ei übrigbleibt. Die Kreatur darin schlüpft nicht im eigentlichen Sinne, sondern absorbiert einfach die lederartige, pelzige Hülle, die sie umgibt, und wird zu einem ausgewachsenen Gnoph-Keh.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Die vorherrschend treibende Kraft hinter der Gesellschaft der Gnoph-Keh ist der Krieg – nicht zwischen ihnen selbst, sondern gegen andere Kreaturen, die ihr Reich teilen. Ob nun dieser Trieb, Krieg zu führen, in einem seltsamen psychologischen Drang begründet liegt, der seinen Ursprung in den gemeinsamen, angeborenen Erinnerungen dieser Kreaturen an vergangene Interaktionen mit wesentlich feindseligeren Völkern hat, oder es einen gänzlich anderen Auslöser gibt, man kann nicht verhehlen, dass die Gnoph-Keh Vergnügen daran empfinden, anderen Völkern Leid zu bringen – insbesondere Humanoiden. Die einzigen Gelegenheiten, bei denen Gnoph-Keh mit Vertretern einer dieser „niederen Völker“ interagieren, dient


dem Zweck, sie zu unterwerfen und eine Armee aufzubauen, die die Gnoph-Keh anschließend gegen ähnliche Völker einsetzen können, denn das einzige, was die Lust der Gnoph-Keh auf Krieg noch übertrifft, ist das Vergnügen, Stämme gegeneinander aufzuhetzen. Sobald ein Stamm all seine Feinde ausgelöscht hat, folgt unvermeidlich die totale Vernichtung des siegreichen Stammes durch seinen hasserfüllten Befehlshaber. Auf diese Weise kann ein einziger Gnoph-Keh weit größerer Gruppen auslöschen als er unter normalen Umständen alleine in der Lage wäre.

Wenn die Gesellschaft der Gnoph-Keh der Menschheit gegenüber monolithisch erscheinen mag, liegt das vornehmlich einfach daran, dass der Großteil der Interaktion zwischen Menschen und Gnoph-Keh von Schmerz und Tod geprägt ist. Und während Gnoph-Keh sich in der Regel nicht in Gruppen zusammenfinden oder Städte bauen, gibt es in bestimmten merkwürdigen und uralten Ruinen in den eisigen Winkeln der Welt Hinweise darauf, dass auch das Gegenteil der Fall sein kann. Die meisten Gnoph-Keh verbringen ihre Zeit allein in innerer Einkehr oder damit, absonderliche Statuen anzubeten, die sie aus Gletschern oder dem Eis gefrorener Seen heraus hauen. Das Aussehen der Götter der Gnoph-Keh ist fremdartig und erschreckend. Da es unter den Gnoph-Keh nur sehr wenige Kleriker oder göttliche Zauberkundige gibt, neigen einige Gelehrte zu der Theorie, dass diese Statuen eigentlich Nachbildungen einer längst vergessenen und sogar noch schrecklicheren Macht sind – vielleicht derselben Macht, die die Gnoph-Keh vor so langer Zeit beinahe ausrottete und in ihrem Geist die überwältigende Neigung zum Krieg entfachte.



mi-go

Der Kopf dieser unnatürlich anmutigen Kreatur besteht aus einem knollenförmigen, pilzartigen Klumpen, sie besitzt stachelige Insektenflügel und ein Gewirr aus spitzen, krallenbesetzten Beinen.

Mi-Go	HG 6	
EP 2.400		
NB Mittelgroße Pflanze		
INI +5; Sinne Blindsight 9m, Dämmerlicht; Wahrnehmung +12		
VERTEIDIGUNG		
RK 20, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +5 GE, +4 natürlich)		
TP 66 (7W8+35)		
REF +7, WIL +4, ZÄH +10		
Immunitäten wie Pflanze, Kälte; Resistenzen Elektrizität 10, Feuer 10; SR 5/Hiebswaffen		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 9m, Fliegen 15m (gut)		
Nahkampf 4 Klauen +10 (1W4+3 plus Ergreifen)		
Besondere Angriffe Ausweichen, Hinterhältiger Angriff +2W6		
SPIELWERTE		
ST 16, GE 20, KO 21, IN 25, WE 14, CH 15		
GAB +5; KMB +8 (+12 Ringkampf); KMV 24 (32 gegen Zu-Fall-bringen)		
Talente Ausweichen, Kampfflexe, Täuscher, Waffenfinesse		
Fertigkeiten Bluffen +18, Fliegen +9, Heilkunde +9, Heimlichkeit +15, Mechanismus ausschalten +18, Verkleiden +18, Wahrnehmung +12, Wissen (Arkane) +14, Wissen (Geographie) +14, Zauberkunde +14;		
Volksmodifikatoren Bluffen +4, Verkleiden +4		
Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Mi-Go; kann nicht sprechen		
Besondere Eigenschaften Gegenstand herstellen, Keine Atmung, Sternenflug, Täuschen		
LEBENSWEISE		
Umgebung Beliebiger		
Organisation Einzelgänger, Paar, Aufklärer (3-8) oder Invasoren (9-16)		
Schätze Doppelt		
BESONDERE FÄHIGKEITEN		
Ausweichen (AF) Ein Mi-Go ist mit seinen Klauen in der Lage, an hilflosen Kreaturen oder solchen, die es umklammert hat, schnelle und schmerzvolle chirurgische Eingriffe vorzunehmen. Wenn ein Mi-Go (zusätzlich zu jedem anderen Effekt durch einen erfolgreichen Wurf) einen erfolgreichen Ringkampfwurf ablegt, fügt es dem Opfer Schaden durch seinen Hinterhältigen Angriff zu. Eine Kreatur, die solchen Schaden nimmt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 ablegen, ansonsten nimmt sie auch 1W4 Punkte Attributsschaden durch den invasiven Eingriff (die Art des Attributsschadens bestimmt das Mi-Go zum Zeitpunkt, an dem es Ausweichen einsetzt). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Geschicklichkeit.		
Gegenstand herstellen (AF) Alle Mi-Go besitzen die Fähigkeit, seltsame Gegenstände herzustellen, bei denen, wenn genug Zeit und Ressourcen zur Verfügung stehen, die Grenzen zwischen Magie und Technologie verschwimmen. Diese Fähigkeit erlaubt es einem Mi-Go, alle Voraussetzungen des Talentes zu Herstellung von Gegenständen und		

alle Voraussetzungen von Zaubern für die Herstellung magischer Gegenstände zu ignorieren – und der hergestellte Gegenstand ist immer Mi-Go-Technologie (siehe unten). Mi-Go können die Fertigkeit Heilkunde anwenden, um Mi-Go-Technologie herzustellen. Wenn ein Mi-Go diese Fähigkeit einsetzt, um einen Gegenstand herzustellen, muss es eine größere Anzahl seltsamer Zutaten und Verbrauchsmaterial aufwenden – wodurch die Kosten in GM für die Herstellung dieses Gegenstandes praktisch verdoppelt werden.

Keine Atmung (AF) Ein Mi-Go atmet nicht und ist gegen alle Effekte immun, für die Atmung vorausgesetzt wird (zum Beispiel Gifte, die eingeatmet werden). Es erhält dadurch keine Immunität gegen Wolken- oder Gasangriffe, die keine Atmung voraussetzen.

Sternenflug (ÜF) Ein Mi-Go kann in der Leere des Alls überleben. Es fliegt mit unglaublicher Geschwindigkeit durch den Raum. Obgleich die exakte Reisezeit variiert, benötigt es für die Durchquerung eines gesamten Sonnensystems nur 3W20 Monate, wohingegen ein Reise außerhalb 3W20 Jahre dauern kann (oder länger, Entscheidung des SL) – wenn man davon ausgeht, dass das Mi-Go den Weg zu seinem Zielort kennt.

Täuschen (AF) Ein Mi-Go ist ein Meister der Täuschung und erhält einen Volksbonus von +4 auf Bluffen und Verkleiden. Für Mi-Go sind Bluffen und Verkleiden immer Klassenfertigkeiten.

Mi-Go sind sowohl Wissenschaftler als auch Kolonisten – außerirdische Reisende aus dem Dunklen Firmament, die das Universum als Boden sehen, der erobert und beherrscht sein will. Ihre Zahl kann von Planet zu Planet variieren, doch betrachtet man sie in galaktischem Maßstab, kann der bloße Umfang jemanden um den Verstand bringen.

Ein durchschnittliches Mi-Go ist ungefähr so groß wie ein Mensch, wiegt jedoch nur 90 Pfund.

Lebensweise

Obwohl die Gestalt eines Mi-Go augenscheinlich die eines Gliederfüßlers ist, hervorgehoben durch seine langen, insektenartigen Gliedmaßen und lichtdurchlässigen Flügel, ist die Kreatur tatsächlich eine hoch entwickelte Form eines außerirdischen Fungus. Mi-Go kommunizieren über eine Kombination von Klickgeräuschen ihrer Scheren und feinen Veränderungen der Färbung ihrer knollenförmigen Köpfe – andere Kreaturen können diese Sprache lernen, doch ohne eine ähnliche Physiologie (oder die Fähigkeit, diese Laute und Farben durch Illusionen zu imitieren), können sie einem Mi-Go höchstens „zuhören“. Ein Mi-Go kann mit einer seltsamen, summenden Stimme sprechen, doch gewöhnlich nur, wenn es gezwungen ist, mit anderen Kreaturen verbal kommunizieren zu müssen.

Lebensraum und Sozialverhalten

Die Ziele der Mi-Go, die einen Planeten erobern und kolonisieren, können sehr unterschiedlich sein, von der Ausbeutung der mineralischen Bodenschätze bis hin zur Suche nach biologischen Quellen für ihre wissenschaftlichen Experimente. Häufig werden Mi-Go von primitiven Gesellschaften, auf die sie treffen, für Götter

oder Dämonen gehalten, und sie nutzen diese Ängste aus, um ihre Ziele voranzubringen. Sie sind Meister der Verkleidung und mischen sich häufig unbemerkt unter die Bevölkerung, um die Gesellschaft für ihren eigenen Bedarf zu manipulieren, abzuernsten und irgendwann zu verzehren. Trotz ihrer Fertigkeiten in dieser Hinsicht errichten sie ihre wichtigsten Bauwerke in der Regel in abgelegenen Gebieten – Hügel und Gebirge werden wegen eines Übermaßes an Höhlen und anderer natürlicher Eigenschaften bevorzugt, da sie mit Leichtigkeit in verteidigungsfähige Verstecke umgebaut werden können.

Obgleich sie Meister merkwürdiger biologischer Technologien sind, sind Mi-Go in religiösen Angelegenheiten sehr leidenschaftlich. Die meisten verehren Schub-Niggurath, da sie die Fruchtbarkeit der Göttin als Inbegriff ihrer eigenen biologischen Technologien und Fertigkeiten sehen. Für ein Mi-Go gibt es keinen Unterschied zwischen den kalten, harten Tatsachen der Wissenschaft und der aufs Äußerste deutbaren Vielschichtigkeit des Glaubens.

mi-go-technologie

Die Beherrschung chirurgischer und biologischer Technologie beinhaltet auch Magie; die Techniken, die sie für die Erreichung einer Weltkolonisierung einsetzen, manifestieren sich in einer weitreichenden Vielfalt seltsamer und erschreckender Werkzeuge. Diese Geräte vermischen auf merkwürdige und beunruhigende Weise Magie mit Technologie. Größtenteils funktioniert Mi-Go-Technologie wie normale magische Gegenstände – andere Kreaturen nehmen diese Mechanismen einfach als verstörend und bizarr wahr. Die Funktionsweise von Gegenständen mit Mi-Go-Technologie kann wie bei normalen magischen Gegenständen herausgefunden werden, jedoch mit einem Malus von –5 auf Zauberkunde. Ebenso ist die Benutzung von Mi-Go-Technologie mittels Magischen Gegenstand benutzen mit einem Malus von –5 belegt. Nach Wahl des SL können diese Mali verschwinden, nachdem ein Charakter sich mit der Mi-Go-Technologie vertraut gemacht hat (beispielsweise nachdem er im Verlauf von ein oder zwei Abenteuern den Gegenstand identifiziert oder ihn benutzt hat).

Während du Mi-Go-Technologie einfach dadurch simulieren kannst, dass du bereits existierende magische Gegenstände als bizarre und ungewöhnliche Dinge darstellst (ein *Trank: Schwere Wunden heilen* der Mi-Go erscheint zum Beispiel als Spritze, die mit einer blubbernden blauen Flüssigkeit aufgefüllt wurde, währen ein *Gewitterzepter* wie ein merkwürdiger, gewehrartiger Apparat aussehen könnte, der aus Kristall und pulsierenden, fleischigen Adern besteht und Kälteschaden anstatt elektrischem Schaden anrichtet), sollten andere Gegenstände einzigartiger sein, wie zum Beispiel das folgende Exemplar.

GEHIRNTANK

Aura Durchschnittliche Nekromantie; **ZS** 9

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 5.000 GM;

Gewicht 10 Pfd.

BESCHREIBUNG

Ein Gehirntank erlaubt einem chirurgisch entfernten Gehirn einer Kreatur der Kategorie Groß oder kleiner, weiterhin zu funktionieren, nachdem es aus dem Körper entnommen wurde. Eigentlich ist die Kreatur, der das Gehirn entnommen wurde, tot, doch solange das Gehirn im Tank bleibt, kann die Kreatur weiterhin denken. Einstellräder an den Seiten des Zylinders bestimmen, ob das Gehirn sehen, hören oder mithilfe eines

Lautsprechers, der in die Oberfläche des Tanks eingelassen ist, mit kratziger Stimme reden kann. Das Gehirn kann alle Sprachen sprechen und verstehen, die es zu Lebzeiten gelernt hat, und behält die folgenden Fertigkeiten mit den Rängen, die es sich in seinem früheren Leben angeeignet hat: Bluffen, Diplomatie, Motiv erkennen, Schätzen, Sprachenkunde, Wahrnehmung und alle Wissensfertigkeiten. Es verliert alle anderen Fähigkeiten, darunter auch rein geistige, die es zu Lebzeiten besessen hat. In der Regel konservieren die Mi-Go Gehirne von Humanoiden auf diese scheußlich Weise, wenn sie eine Kreatur zu einem späteren Zeitpunkt befragen möchten oder wenn sie eine Kreatur als Quelle für Ratschläge oder zu Forschungszwecken erhalten wollen.

Ein Gehirntank besteht für gewöhnlich aus dunklem Metall und besitzt eine Härte von 10 und 30 Trefferpunkten; die Härte und die Gesamttrefferpunkte von Tanks aus anderen Werkstoffen könnten höher oder niedriger sein. Wenn ein Gehirntank zerstört wird, ist das Gehirn darin verloren. Wenn die Kreatur, deren Gehirn entnommen wurde, ins Leben zurückgeholt wird, wird das Gehirn ebenfalls zerstört, und nur mächtige Effekte, durch die man einen ganzen Körper neu entstehen lassen kann, können eine Kreatur wieder ins Leben zurückholen, deren Gehirn entfernt worden ist. Achte darauf, dass der Preis in GM zur Herstellung eines Gehirntanks nur für diese Grundausstattung gilt – das Gehirn einer besonders klugen Kreatur könnte einigen Käufern mehr als 5.000 GM wert sein, insbesondere wenn die Informationen, die das Gehirn besitzt, besonders heikler Natur sind.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen,

Magisches Gefäß, Sanfte Ruhe,

7 Ränge in Heilkunde; Kosten 2.500 GM




sporen von Schub-Niggurath

Man sagt die Schwarze Ziege der Wälder hätte eintausend Junge, und auch wenn dies wahrscheinlich wahr ist, ist nur eine Handvoll dieser Nachkommen von jenen wenigen Glücklichen gesichtet und identifiziert worden, die eine Inkarnation von Schub-Nigguraths Essenz gesichtet und überlebt haben. Eine solche Manifestation von Schub-Nigguraths Nachkommen sind ihre Sporen bzw. Samen. Dies sind Larvenkreaturen die mit der Absicht in der Materiellen Ebene abgelegt worden sind, ihren Einfluss auf diese Welt zu vergrößern. Sie durchlaufen zwei unterschiedliche Lebensstadien: Brütendes Geschwür und Schneckengezücht.

Brütendes Geschwür

Fahl und blutleer taumelt eine brutal enthauptete Leiche vorwärts. Wo ihr Kopf sein sollte, schnellt stattdessen ein Wald grauenvoller, unnatürlicher Tentakel hervor und schlägt um sich, als wolle er sich gleichzeitig tiefer in seine fleischige Hülle bohren und ihr entkommen.

BRÜTENDES GESCHWÜR	HG 9
	
EP 6.400	
CB Mittelgroße Aberration	
INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +15	
VERTEIDIGUNG	
RK 23 , Berührung 17, auf dem falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, +6 GE, +6 natürlich)	
TP 115 (10W8+70)	
REF +11, WIL +9, ZÄH +12	
Immunitäten geistesbeeinflussende Effekte	
ANGRIFF	
Bewegungsrate 12 m	
Nahkampf 2 Hiebe +15 (1W6+8), Tentakel +10 (1W8+4 plus Ergreifen)	
Besondere Angriffe Würgen (1W8+4), Zehren	
SPIELWERTE	
ST 26, GE 23, KO 24, IN 7, WE 14, CH 17	
GAB +7; KMB +15; KMV 32	
Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff	
Fertigkeiten Heimlichkeit +19, Wahrnehmung +15	
Sprachen Aklo	
LEBENSWEISE	
Umgebung Beliebig an Land	
Organisation Einzelgänger	
Schätze Standard	
BESONDERE FÄHIGKEITEN	
Ausbrüten (AF) Wenn ein Brütendes Geschwür einer Kreatur genügend Lebenskraft entzogen hat, platzt es in 2W4+2 Schneckengezüchte auf. Diese wurmartigen Schrecken kriechen in den nahegelegenen Schatten und lauern auf potentielle Wirte, die sich in der Nähe aufhalten. Wenn dies geschieht, wird das Brütende Geschwür zerstört. Es besteht eine Chance von 1 %, dass sich ein Brütendes Geschwür statt in ein Schneckengezücht in ein Dunkles Junges von Schub-Niggurath (siehe Seite 82) verwandelt.	

Zehren (AF) Immer wenn ein Brütendes Geschwür einer intelligenten, lebenden Kreatur mit seinem Würgeangriff Schaden zufügt, fügt es ihr ebenfalls 1W3 Punkte Charismaschaden zu, da es an der Essenz des Lebewesens zehrt. Wenn ein Brütendes Geschwür innerhalb einer Stunde 10 Punkte Charisma entzieht, brütet es sich sofort zu einem Schneckengezücht aus (siehe unten).

Ein Brütendes Geschwür ist eine grauenerregende, duale Kreatur: ein widernatürlicher Parasit und ein enthaupteter humanoider Körper, aus dem seine Tentakel sich hervor winden wie ein Gewirr aus peitschenden, anomalen Köpfen. Nur wenige bekommen ein Brütendes Geschwür jemals ohne seine humanoide Rüstung zu Gesicht, doch in der Brusthöhle dieses ausgehöhlten Wirtskörpers windet sich ein herzförmiger Körper, der sich in einer übel zusammengesetzten Masse aus embryonalen Eigenschaften windet und in einem Gewirr aus stacheligen Auswüchsen endet. Diese Auswüchse peitschen aus dem Stumpf des explodierten Kopfes des Wirtskörpers hervor, durchlöchern jedoch auch den Körper und übernehmen die Kontrolle über Muskeln und Organe, wie ein abscheulicher Puppenspieler die Fäden führt. Die Leiche eines früheren Wirtes wird mit sonderbaren Ausscheidungen angefüllt und durch die Auswüchse verstärkt, die seine Gestalt zum Zucken bringen und verleiht dem, was wie eine verkrüppelte Gestalt erscheint, unnatürliche Stärke und Geschwindigkeit. Jene Tentakel, die sich nach draußen winden, dienen dem Wesen sowohl als Sinnesorgane als auch als Ernährungs sonden, durch die ein Geschwür die Lebenskraft anderer denkender Kreaturen aufzehrt. Sobald es sich vollgefressen hat, platzt es in einer öbszönen Weiterentwicklung: Der Körper schwindet mit schrecklicher Geschwindigkeit dahin und teilt sowohl die eigene und die geraubte Lebenskraft in mehrere Tentakel auf. Diese Gliedmaßen teilen sich ebenfalls und reißen sich als zuckendes, dummes Schneckengezücht von dem Körper des Geschwürs los – als parasitärer Schrecken, dem es nach nichts anderem gelüstet, als andere lebende Kreaturen zu befallen und durch deren Tod noch mehr von ihrer grausigen Art zu verbreiten.

Ein durchschnittliches Brütendes Geschwür ist so groß wie der Körper des Humanoiden, den es befällt, wozu noch 60 bis 90 Zentimeter an zusätzlicher Größe durch ungefähr ein Dutzend wild zuckender Auswüchse hinzu kommen.

schneckengezücht (hg 5)

Ein Schneckengezücht ist ein aufgeblähter, fremdartiger Wurm von der Länge des Unterarms eines Mannes und stellt die primitivste Form einer Spore von Schub-Niggurath dar. Diese widerwärtigen Kreaturen besitzen schneckenartige Körper von der Farbe verrottender Algen und sind mit dickem Schleim überzogen. Da das Schneckengezücht schnell zum Opfern größerer Kreaturen wird, wagt es sich selten allein in die Welt hinaus. Obwohl es sich mit einer Bewegungsrate von 3 Metern pro Runde bewegen kann, versteckt sich ein Schneckengezücht häufig in dunklen Tümpeln oder schattigen Erdspalten und lauert auf das warme Fleisch und nachgiebige Gehirne, nach denen es lechzt.

Wenn es das gleich Feld betritt, in dem sich ein Schneckengezücht aufhält (oder von einem Schneckengezücht angegriffen wird), muss eine Kreatur einen Wahrnehmungswurf gegen SG 16 ablegen, um festzustellen, dass das Schneckengezücht etwas anderes ist als eine normale Schnecke (wobei ein verstecktes Schneckengezücht noch schwerer zu entdecken ist). Wenn dieser

Wahrnehmungswurf fehlschlägt, springt das Schneckengezücht die Kreatur an und gräbt sich in ihr Fleisch. Die Kreatur kann versuchen, dem Schneckengezücht mit einem Reflexwurf gegen SG 16 auszuweichen, allerdings nur, wenn die Kreatur sich der Gegenwart des Schneckengezüchts bewusst ist. Jede beliebige Menge von Schadensreduzierung reicht aus, damit die Kreatur gegen Parasitenbefall immun ist.

Sobald ein Schneckengezücht einen lebendigen Körper befallen hat, gräbt es sich bis zum Schädel des Wirtes vor und umschlingt das Kleinhirn, wo es anwächst und sich von der Energie ernährt, die Gedanken hervorbringen. In der ersten Runde nach dem Befall kann das Beibringen von Kälteschaden gegen das Opfer das Schneckengezücht töten und den Wirt retten – jedoch nur, wenn das Opfer innerhalb 1 Runde nach dem Befall 10 oder mehr Punkte Schaden nimmt. Man kann das Schneckengezücht auch herausschneiden, doch je länger es in einem Wirtskörper sitzt, desto mehr Schaden wird dadurch angerichtet. Um es herauszuschneiden ist eine Hiebwaaffe und ein Wurf auf Heilkunde gegen SG 25 notwendig, wodurch für jede Runde, die das Opfer befallen war, 1W6 Punkte Schaden angerichtet werden. Wenn der Wurf auf Heilkunde erfolgreich ist, wird das Schneckengezücht entfernt. Nach 3 Runden hat das Schneckengezücht allerdings das Gehirn erreicht und kann nicht auf chirurgischem Wege entfernt werden, ohne den Wirt zu töten. *Krankheit kurieren* tötet jedes Schneckengezücht in oder an einem Wirt.

Nachdem das Schneckengezücht das Gehirn des Wirtes erreicht hat, stellt es sich als gutartiger Parasit heraus – zumindest anfänglich. Der Wirt eines Schneckengezüchtes profitiert von einer totalen Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte, da die Anwesenheit des Schneckengezüchtes derartige Magie durcheinanderbringt und verschlingt. Dieser Vorzug hält jedoch nicht lange an, da sich das Schneckengezücht nach einem veränderlichen Zeitraum (bei Humanoiden im Durchschnitt 2W6 Tage, jedoch manchmal mehr oder weniger bei anderen Kreaturenarten) zu einem Brütenden Geschwür entwickelt, einem neuen Stadium in seinem Lebenszyklus, das damit beginnt, dass es das Gehirn seines Wirtes verschlingt, aus dem Kopf hervorplatzt und die Kontrolle über den enthaupteten Wirtskörper übernimmt – ein beinahe nahtloser Vorgang, der den Wirt sofort tötet. Das Ergebnis ist eine neue Kreatur, ein Brütendes Geschwür, bekleidet mit der Haut des früheren Wirtes. Wenn der Wirt getötet wird, bevor das Schneckengezücht vollständig herangereift ist, macht der Parasit eine schnelle Notfallreife durch und übernimmt die Kontrolle über den Wirtskörper, als wäre er zur vollen Reife gelangt – allerdings stellen sich solche Brütenden Geschwüre selten als so langlebig heraus wie ihre voll ausgereiften Verwandten.

unkontrollierte Fortpflanzung

Die Sporen von Schub-Niggurath, sowohl in der Form eines Brütenden Geschwürs als auch der eines Schneckengezüchts, existieren nur aus einem einzigen Grund: ihre üble Spezies zu vermehren, wie es ihre unerkennbare Brutmutter verlangt. Ihre Methoden sind nicht die von besessenen Kultanhängern oder außerweltlichen Drahtziehern. Sie haben eher Ähnlichkeit mit lebenden Krankheiten, massiven Viren, die sich einschleichen, befallen und überwältigen und nicht mehr wollen, als ihre Art zu verbreiten

und den Weg freizumachen für eine neue, größere Generation, die sich im Namen der Ziege mit den Tausend Jungen weiter vermehrt, deren Existenz ein einzige Anbetung ihrer Macht darstellt.

Sporen haben keine anderen Ziele als sich zu vermehren. Nach ihrer fremdartigen Philosophie ist das Befallen eines Opfers, die Entwicklung in ein Geschwür und der darauffolgende „Aufstieg“ das Höchste. Während ein Schneckengezücht nur eine instinktgesteuerte Rolle im großen Kreis spielt, sind Brütende Geschwüre wahrhaft fanatisch und besessen von der Vermehrung. Obgleich sie es vermeiden, mit anderen ihrer Art zu konkurrieren, versucht jedes Geschwür dennoch sicherzustellen, dass es sich verbreiten kann, wenn die Mittel begrenzt sind. Die Sporen haben kein Interesse daran, ihre humanoiden Wirte zu rationieren, damit sichergestellt ist, dass ihre Verbündeten oder ihre Brut sich vermehren kann. Sie kümmern sich stattdessen nur um den Augenblick und die sofortige Möglichkeit, sich fortzupflanzen. Daher können ganze Regionen durch den infektiösen Einfall dieser Sporen ausgelöscht werden, die noch verzweifelter werden, da Wirtskörper und, mit fortschreitender Entwicklung, die Möglichkeiten der Erfüllung ihres einzigen Lebenszwecks immer weniger werden.



neues mysterium (aus den ausbauregeln – magie)

dunkles firmament

Gottheiten: Lamashtu, Norgorber, Zon-Kuthon.

Klassenfertigkeiten: Ein Mystiker mit dem Mysterium des Dunklen Firmaments fügt Einschüchtern, Heimlichkeit, Verkleiden und Wissen (Arkanes) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu.

Bonuszauber: *Entropieschild* (2.), *Dämmerstaub*** (4.), *Zungen* (6.), *Schwarze Tentakel* (8.), *Schwachsinn* (10.), *Bindender Ruf* (12.), *Wahnsinn* (14.), *Schwerkraft umkehren* (16.), *Interplanetares Teleportieren** (18.).

Offenbarungen: Ein Mystiker mit dem Mysterium des Dunklen Firmaments kann unter den folgenden Offenbarungen wählen:

Bewohner der Dunkelheit (ZF): Einmal am Tag kannst du deinen Geist in die Leere des Raumes aussenden, um die Aufmerksamkeit eines entsetzlichen, außerweltlichen Wesens zu erlangen. Der Bewohner der Dunkelheit verhält sich in jeder Weise, als hättest du *Tödliches Phantom* gewirkt. Auf der 17. Stufe kann es von mehr als einer Kreatur wahrgenommen werden, als hättest du *Unheimliches Schicksal* gewirkt. Du musst mindestens die 11. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung zu wählen.

Blick durch den Schleier (ZF): Deine Verbindung zu den fremdartigen Bewohnern des Dunklen Firmaments erlaubt dir, selbst in der stärksten Dunkelheit zu sehen. Du erhältst *Dunkelsicht* 18 m. Auf der 11. Stufe kannst du perfekt in jeder Art von Dunkelheit sehen, absolute Dunkelheit und die durch *Tiefere Dunkelheit* erzeugte Finsternis eingeschlossen.

Blick zum Firmament (ZF): Einmal am Tag kannst du 10 Minuten über die Geheimnisse des Dunklen Firmaments meditieren, um deinen Geist auf eine andere Ebene zu schicken und mit den merkwürdigen oder fremdartigen Wesen dort in Kontakt zu treten. Diese funktioniert wie der Zauber *Kontakt zu anderen Ebenen*. Du musst mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung wählen zu können.

Gabe des Wahnsinns (ÜF): Du greifst auf die unvorstellbare Leere zwischen den Sternen zurück und sorgst dafür, dass eine einzelne lebende Kreatur innerhalb von 9 m für 1 Runde verwirrt ist. Bei einem erfolgreichen Zähigkeitswurf hat diese Fähigkeit keine Wirkung. Dies ist ein geistesbeeinflussender Zwangeffekt. Auf der 7. Stufe hält die Verwirrung für eine Zahl von Runden gleich deiner Stufe als Mystiker an. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen.

Gedankenraub (ÜF): Du kannst mit einer Standard-Aktion brutal in den Verstand einer einzelnen intelligenten Kreatur innerhalb von 30 m eindringen. Das Ziel weiß sofort um die Quelle dieses schmerzhaften, geistigen Bohrens. Dem Ziel steht ein Willenswurf gegen den Effekt zu, bei Erfolg hat diese Fähigkeit keine Wirkung. Andernfalls wird das Ziel von Schmerzen geschüttelt und erleidet 1W4 Schadenspunkte für jede deiner Stufen als Mystiker. Nachdem du erfolgreich mit dieser Fähigkeit angegriffen hast, kannst du die gestohlenen Gedanken und Erinnerungen mit einer Vollen Aktion ordnen und dann einen einzelnen Wurf auf eine Wissensfertigkeit mit dem Fertigkeitbonus deines Opfers machen. Die zufälligen, gestohlenen Gedanken bleiben dir für eine Anzahl von Runden gleich deinem CH-Modifikator im Gedächtnis. Behandle das erlangte Wissen, als hättest du *Gedanken entdecken* genutzt. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Du kannst diese Fähigkeit auf der 1. Stufe 1 Mal am Tag einsetzen, 1 weiteres Mal am Tag auf der 5. Stufe und dann ein weiteres Mal am Tag alle weiteren 5 Stufen.

Hauch der Leere (ÜF): Mit einer Standard-Aktion kannst du einen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen, der 1W6 Punkte Kälteschaden +1 Punkt für jeweils zwei deiner Stufen als Mystiker verursacht. Auf der 7. Stufe muss die berührte Kreatur zudem einen Rettungswurf bestehen oder ist für eine Anzahl von Runden gleich deiner halben Stufe als Mystiker erschöpft. Dies hat keine Auswirkungen auf bereits erschöpfte Kreaturen. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen.

Interstellare Leere (ÜF): Du rufst die eisigen Tiefen des Alls an, um deine Feinde mit furchtbarer Kälte zu erfüllen. Mit einer Standard-Aktion kannst du ein Ziel innerhalb von 9 m in Leere hüllen, so dass es 1W6 Punkte Kälteschaden x deine Stufe als Mystiker erleidet. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf halbiert den Schaden. Auf der 10. Stufe ist die Kälte der Leere so extrem, dass eine Kreatur bei Scheitern ihres Rettungswurfs erschöpft ist. Auf der 15. Stufe ermüdet eine Kreatur, deren Rettungswurf misslingt, und ist zusätzlich für 1 Runde betäubt. Du kannst diese Fähigkeit 1 Mal am Tag einsetzen plus 1 weiteres Mal am Tag auf der 10. Stufe.

Mantel der Dunkelheit (ÜF): Du kannst einen Mantel schattiger Dunkelheit beschwören, welcher dir einen Rüstungsbonus von +4 und einen Situationsbonus von +2 bei Würfeln auf Heimlichkeit verleiht. Auf der 7. Stufe und dann alle weiteren vier Stufen steigen diese Boni um +2. Du kannst diesen Mantel täglich für 1 Stunde pro Stufe als Mystiker nutzen. Die Anwendungsdauer muss nicht fortlaufend sein, wird aber in Einheiten zu jeweils 1 Stunde abgerechnet.

Schwingen der Finsternis (ÜF): Mit einer Schnellen Aktion kannst du ein Paar durchscheinender, tintenschwarzer Flügel manifestieren, die dir eine Fluggeschwindigkeit von 18 m mit guter Manövrierfähigkeit verleihen. Du kannst diese Flügel täglich für 1 Minute pro Stufe als Mystiker verwenden. Die Dauer muss nicht fortlaufend sein, wird aber in Abschnitten zu je 1 Minute abgerechnet. Auf der 11. Stufe kannst du deine Flügel einmal am Tag nutzen, als würdest du *Überlandflug* wirken; wenn sie auf diese Weise eingesetzt werden, wirkt die Fähigkeit für bis zu einer Stunde pro Stufe als Mystiker und verbraucht deine Anwendung dieser Fähigkeit für diesen Tag. Du musst mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung wählen zu können.

Viele Gestalten (ÜF): Mit einer Standard-Aktion kannst du die Gestalt eines kleinen oder mittelgroßen Humanoiden wie mit dem Zauber *Gestalt verändern* annehmen. Auf der 7. Stufe kannst du die Gestalt eines kleinen oder mittelgroßen Tieres annehmen wie mit *Bestiengestalt I*. Auf der 11. Stufe kannst du die Gestalt einer kleinen oder mittelgroßen magischen Bestie annehmen wie mit *Bestiengestalt III*. Auf der 15. Stufe kannst du eine Vielzahl von Gestalten annehmen wie mit *Mächtige Verwandlung*. Du kannst diese Fähigkeit täglich für eine Zahl von Minuten in Höhe deiner Stufe als Mystiker einsetzen. Die Dauer muss nicht zusammenhängend sein, wird aber in Einheiten zu je 1 Minute abgerechnet. Du musst mindestens die 3. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung wählen zu können.

Letzte Offenbarung: Mit Erreichen der 20. Stufe wirst du zu einer wahrhaft fremdartigen und unnatürlichen Kreatur. Du erhältst Schadensreduzierung 5/– und Immunität gegen Hinterhältige Angriffe, Kritischen Schaden und Säure. Einmal am Tag kannst du *Gestaltwandel* als zauberähnliche Fähigkeit ohne Materialkomponente wirken.

* aus PF EXP; ** aus PF ABR

ARGMOOR

und Umgebung

Der Schleierwald



N

Detstaach

Razm'ran

Buchwärtsküste

Küstenstraße

Drosselmoor

Avallonsbucht



Der Wächter der Bucht

entspricht 800m



DAS DORF ARGMOOR



□ entspricht 6m





tunnel der abscheulichen





Erster Stock

Aussichtskuppel

Erdgeschoss

entspricht 1,50m

Familienfriedhof

Undiomedehaus

BLANDO

Asche im Morgengrauen

von Neil Spicer

Ein Mörder schleicht durch die Straßen von Caliphas – ein Mörder, dessen Opfer bereits seit Langem nicht mehr unter den Lebenden verweilen. Dieser geheimnisvolle Gegner macht Jagd auf die uralten Vampirklans in Ustalavs Hauptstadt und bedroht so den jahrhundertalten Waffenstillstand, der schon seit Generationen von beiden Seiten eingehalten wird, den Lebenden sowie den Untoten. Nun jedoch weigern sich die Vampire weiterhin tatenlos zuzusehen und als Opfer zu dienen. Nur ihr uralter Anführer hält sie augenblicklich noch davon ab ein Blutbad anzurichten, das seinesgleichen sucht.

In diesen Wahnsinn geraten die SC, die allmählich den Anführern des Wispernden Pfades immer näher kommen und beginnen, das Geheimnis der rätselhaften *Kadaverkrone* zu ergründen. Welche Rolle spielen die Anhänger des Toteskultes bei den Morden an den Untoten von Caliphas? Welche geheime Feindschaft besteht zwischen dem Kult und den Herrschern der Nacht? Und wird es den SC gelingen, die Hauptstadt zu retten, ohne dabei selbst die Seele zu verlieren?

Caliphas

Streife durch die nebligen Prachtstraßen Caliphas', der Hauptstadt des Unsterblichen Fürstentums von Ustalav. Auch wenn diese Stadt die größte und kosmopolitischste Stadt Ustalavs zu sein scheint, ist sie keineswegs ein sicherer Ort. Erfahre, was auf die Bürger der Stadt Jagd macht und entdecke die uralten Geheimnisse, die über und unter den schmutzigen Straßen lauern.

Urgathoa

Sieh dem lebenden Tod Urgathoas ins Antlitz, Golarions morbider Göttin der Krankheit, der Völlerei und des Untodes. Wage es, die abstoßenden Geheimnisse ihres nihilistischen Kultes in Erfahrung zu bringen.

Und noch mehr!

In den Chroniken der Kundschafter steht ein uraltes Unheil zur Versteigerung und im nächsten Teil des Bestiariums lauern urbane Schrecken auf dich, bereit anzugreifen!

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

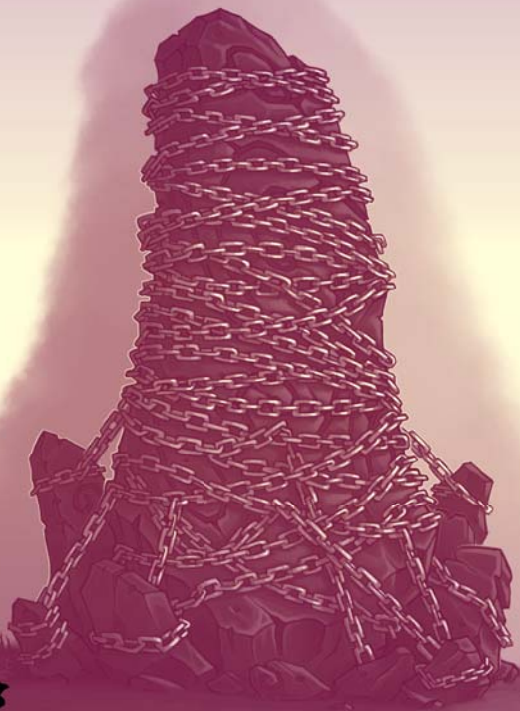
Advanced Bestiary. © 2004, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Matthew Sernett.

Pathfinder Adventure Path #46: Wake of the Watcher. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Author: Greg A. Vaughan. Deutsche Ausgabe: *Wächters Totenwache* von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.



amateurhafter nachbau

Niemand in Drosselmoor glaube Aaron Weigs, als er behauptete, von Wesen aus dem All entführt worden zu sein. Jahrelang predigte er über ihre uralten Geheimnisse, seltsamen Kräfte und fantastische Geräte – insbesondere über eine Wundermaschine, welche körperlosen Gehirnen eine Stimme verlieh. Als ein Ermittler der Nimmermüdagagentur Weigs Leiche in seinem zum Labor umfunktionierten Heim fand, war niemand vom Selbstmord des örtlichen Verrückten überrascht. Doch selbst heute erzählt man sich noch Geschichten über leise Schreie, die aus dem Kellergewölbe dringen, in dem die Agentur ihre Beweise lagert. Fragt man einen ihrer Agenten danach, grinst dieser nur und sagt: „Beim selbstgebastelten Gehirnbehälter des alten Weigs muss sich mal wieder der Korken gelöst haben.“



der blindstein

In der Mitte des Kreuzfahrerplatzes in der ehemaligen ustalavischen Hauptstadt Ardis steht der Blindstein, das Symbol des Sieges des Ersten Königs Soividia Ustav über den Geisterkönig Voagx, den Schamanenhäuptling des kelli-dischen Sturmherzklans. Als Siegestrophäe ließ der König einen Menhir, den die Sturmherzen anbeteten, in Ketten legen und von seinem Standort in seine Hauptstadt schleppen, wo er vom Palastturm aus gesehen werden kann. In den Jahrhunderten seitdem der Blindstein aufgestellt wurde, ist es zu zahlreichen merkwürdigen und geheimnisvollen Todesfällen auf dem Platz der Kreuzfahrer gekommen. Dabei traten meist seltsame Lichtkugeln, Tod durch Blitzschlag und geflüsterte Gesänge auf, welche den „Sprecher im Sturm“ herbeiriefen.

Die Sterne stehen nicht richtig

Niemand reist nach Argmoor. Es ist ein hässlicher Ort mitten im hässlichsten Sumpf von ganz Ustalav und voller Leute, die nicht gut auf Fremde zu sprechen sind. Argmoor bietet einen reichhaltigen Nährboden für Gerüchte und Wahnsinn, und jene, die davon zu sprechen wagen, flüstern von spurlos Verschwundenen, unförmigen Schatten und Opfern an entsetzliche, längst vergessene Dinge.

Als die Spur der Todeskultanhänger des Wispernden Pfades die Abenteurer nach Argmoor führt, müssen sie wohl oder übel das Geheimnis dieses verfluchten Dorfes ergründen. Sie stoßen auf verzweifelte Leute, die zwischen den Fronten eines Krieges zwischen unaussprechlichen Dingen aus dem Meer und Eindringlingen aus den dunkelsten Winkeln des Kosmos stehen. Können die Helden Argmoor vor seiner eigenen Tradition des Schreckens retten? Oder werden sie zu den nächsten Opfern des Schreckens von jenseits der Sterne?

Dieser Band des *Pathfinder Abenteuerpfades* setzt die Kampagne um „Die Kadaverkrone“ fort. Er enthält:

- „Wächters Totenwache“ – ein Pathfinder-Abenteuer für Charaktere der 9. Stufe von Greg A. Vaughan.
- Blasphemische Geheimnisse der üblen Religionen, die gemeinhin als die Alten Kulte bekannt sind, und den Verstand zerschmetternde Götter wie Azathoth, Nyarlathotep und Cthulhu – von James Jacobs.
- Ein gewaltiges Bestiarium mit acht klassischen Monstern, die durch H.P. Lovecraft und den Erzählungen des Cthulhu-Mythos inspiriert wurden – von James Jacobs und Greg A. Vaughan.
- Laurel Cylpha entdeckt im neuesten Eintrag der Chroniken der Kundschafter, dass die Toten nicht die einzige Gefahr in Ardis darstellen – von F. Wesley Schneider.



ISBN 978-3-86889-561-2

Artikelnummer: US53025PDF

www.ulisses-spiele.de

www.pathfinder-rpg.de