

PATHFINDER

ABENTEUERPfad™



Die Kadaverkroner

ASCHE IM MORGENGRAUEN

von Neil Spicer



Burg Kronquist

Zwischen den Dornenbüschen des Keldenholzes ragen die gefürchteten Turmspitzen von Burg Kronquist empor. Während der Herrschaft des Wispernden Tyrannen setzte sein Vampirgeneral Maljas die grausame Herrschaft des Leichnams in Ustalav durch, dessen gnadenlose Regentschaft der Stoff vieler Erzählungen über Gräueltaten ist. Obwohl der Vampirfürst während des Kreuzzuges des Lichts getötet wurde, wurde sein Körper nie vernichtet und seine abgelegene Zitadelle nie geschleift. Offiziell ist es nur eine weitere Ruine an der Odrantogrenze, doch die Leute von Ardagh behaupten, dass immer noch etwas auf dem Schloss lauere, dass zur Mitternacht jeder Neumondnacht unheilvolle Glocken läute.



Das vampirische Nachleben

Vampire sind zwangsläufig daran interessiert, welches Schicksal ihnen bevorsteht, sollten sie zerstört werden. Daher weihen sich viele Gottheiten und Scheusalen, die ein einmaliges Interesse an ihrer Art besitzen. Unter diesen Mächten ist Urgathoa vorrangig, doch auch andere Mächte führen die dunklen Seelen der Untoten in Versuchung. Von ihrem Heim im Abyss aus ermutigt Zura, die Vampir Königin, ihre untoten Gefolgsleute, ihren Durst zu sättigen und Zerstörung unter den Lebenden zu säen. Und im Höllenreich Malebolge erstrecken sich die Katakomben des Hofes der Wiedergänger, wo der Infernalische Herzog Lorkan und der Blutkaiser Ruithvein die heimtückischsten Vampireseelen in einem ewigen, verborgenen Krieg um Seelen und die perfekte Wiederbelebung hofieren.





ABENTEUERPFAD • BAND 5 von 6

ASCHE IM MORGENGRAUEN

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
Cartographers • Jared Blando and Rob Lazzaretti
Contributing Artists • Gonzalo Flores, Lake Hurwitz, Aleksandr Nikonov, Miroslav Petrov,
Roberto Pitturru, Jean-Baptiste Reynaud, Eva Widermann, and Kieran Yanner
Contributing Authors • Crystal Frasier, Patrick Renie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, and Neil Spicer
Paizo CEO • Lisa Stevens
Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez
Director of Sales • Pierce Watters
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
Bearbeitung • Tom Ganz, Mario Schmiedel, Oliver von Spreckelsen,
Günther Kronenberg, Thorsten Naujoks, Christopher Sadlowski, Mario Schmiedel
Layout • Matthias Schäfer

„Asche im Morgengrauen“ ist ein Szenario des Pathfinder-Abenteuerpfades „Die Kadaverkrone“. Es wurde für vier Charaktere der 11. Stufe entwickelt. Zum Ende des Abenteuers sollten die Charaktere die 13. Stufe erreicht haben. Dieses Produkt verwendet das *Pathfinder Rollenspiel Grundregelwerk*, die *Pathfinder Rollenspiel Monsterhandbücher I und II*, sowie die *Pathfinder Rollenspiel Expertenregeln* und das *Pathfinder Rollenspiel Spielleiterhandbuch*.

Dieses Abenteuer ist mit der Open Game License (OGL) kompatibel und kann für das *Pathfinder Fantasy-Rollenspiel* oder die Edition 3.5 des weltweit meistverkauften Fantasy-Rollenspiels verwendet werden. Die OGL kann auf Seite 96 dieses Produkts 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. : US33026PDF
ISBN 978-3-86889-562-9



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

Pathfinder © 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.
© 2011 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Alle Rechte vorbehalten.



inhaltsverzeichnis

VORWORT	4
Asche im Morgenrauen von Neil Spicer	6
caliphas von F. Wesley Schneider	60
URGATHON von Sean K Reynolds	66
Die Chroniken der Kundschafter: schuldiges Blut, teil 5 von 6 von F. Wesley Schneider	72
BESTIARIUM von Crystal Frasier, Patrick Renie und Sean K Reynolds	78
VORSCHAU	96



Blutganger

Dies ist der unheimlichste und beängstigendste Band des Kadaverkrone-Abenteuerpfades. Jedenfalls für mich, da sich nun herausstellen wird, ob ich ein Lügner bin.

Wir hatten uns seit dem PaizoCon 2010 vage über die Kadaverkrone unterhalten, als uns jemand im Forum eine recht offensichtliche Frage stellte: „Warum soll ich den Vampiren helfen?“ Obwohl alle Einzelheiten über den Verlauf der Kampagne noch nicht offengelegt waren, sondern nur abgekürzt und teilweise noch im Entstehen verstand ich die Frage voll und ganz. Wir waren aber noch nicht bereit und auch nicht in der Lage, einen Haufen Details preiszugeben, sodass ich im Grunde nur antworten konnte: „Sie haben etwas, das die SC wollen, sodass eine Eine-Hand-wäscht-die-andere-Situation entsteht.“

Für einige Beteiligte der Diskussion war das keine zufriedenstellende, akzeptable Antwort.

„Aber Vampire sind böse!“ – „Meine Gruppe arbeitet nicht für Untote!“ – „Ich bin ein Paladin!“ – Heulen und Zähneknirschen...

Die Welt ist ein harter, ungerechter Ort und noch härter und ungerechter mit *Feuerbällen* und *Zombies*! Heult nicht!

Ich schrieb Antworten und löschte sie wieder und entwickelte wahre diplomatische Meisterwerke aller Schattierungen, postete aber nie etwas in diesem Tonfall, natürlich. Besonders frustrierend war aber auch, dass nach tagelangem Überlegen und Diskutieren tatsächlich an dem Problem auch etwas dran war. Also sagten wir den Leuten, dass wir unsere Besten auf die Sache angesetzt hätten – schließlich wollte ich das Teil damals noch selber schreiben, und versicherten ihnen, dass ihnen der fünfte Band des Abenteuerpfades sehr gefallen würde.

Gut, nun haltet ihr das Ergebnis in der Hand. Ihr müsst nicht tief in Paizos veröffentlichten Produkten graben, um meinen Geschmack zu erraten. Kurz gesagt, mir war Skeletor immer lieber als He-Man und der Joker lieber als Batman. Wie wahrscheinlich viele SL mag ich die bösen Buben, ich mag es, wenn die Helden im Nachteil sind, mit Grauzonen konfrontiert werden und aus ihren Komfortzonen gezwungen werden.

Einige Leute ziehen aber ihre Abenteuer in Schwarz und Weiß vor – die guten Jungs sind die Guten und die Monster sind die Bösen. Das klingt einfach – doch sollte es das nicht auch sein bei

einem Spiel, wo Faktoren wie die Gesinnung quasi den moralischen Codex eines Charakters abgekürzt mit zwei Buchstaben in Stein meißeln? Zudem gibt es Spielregeln, die es ermöglichen, jeden Charakter und jede Kreatur in eine von neun ethischen Nischen zu stecken, welche zudem wahre Vor- und Nachteile bringen, je nachdem, in welche man fällt. Und meistens funktioniert das auch gut.

Sobald persönliche Interpretationen hinzukommen, wird es aber schwieriger. Nehmen wir nur die Dinge, die im vorliegenden Abenteuer wahrscheinlich zu einem Problem werden könnten: Ist es böse oder gegen die Glaubensgrundsätze eines Anhängers Pharasmas, beim Kontakt mit den Vampiren von Caliphas irgendetwas anderes zu tun, als zum Kreuzzug aufzurufen? Oder auch: Vampire sind böse, verliert mein Paladin seine Fähigkeiten, wenn er sie nicht sofort angreift? – In beiden Fällen würde ich „Nein!“ sagen. Zwar wird keine Gruppe mit der Lage wirklich zufrieden sein, doch wenn die Wahl lautet: a) verhindere, dass jemand böse Monster ermordet, um so einen Kult davon abzuhalten, den größten Bösewicht Golarions zurückzuholen, oder b) lass es und erlaube so durch Passivität diese unheilige Wiedergeburt, so liegt es an ihnen zu entscheiden, welche Bedrohung schlimmer ist und was für ihren Glauben am besten ist. Aber dies liegt unterm Strich beim SL zu entscheiden und nicht bei mir. Paladine haben in ihrem Codex die Möglichkeit, sich vorübergehend mit bösen Charakteren zu verbrüdern, wenn es dem größeren Guten dient. Doch bei den Pharasmiten tauchen schon wieder Schwierigkeiten auf – Phasasma hasst Untote und ihre Kirche will sie zerstören, doch bedeutet dies, dass ein Gläubiger, der mit den genannten Wahlmöglichkeiten konfrontiert wird, auf einen Feldzug ziehen muss? Ich würde sagen, dass Phasasma als Göttin über Gaben der Vorhersehung und Einsicht verfügt, welche jenseits des menschlichen Verständnisses liegen und daher die Entscheidung eines ihrer Gefolgsleute verstehen würde, der sich vorübergehend mit dem Feind verbündet, um eine größere Bedrohung abzuwenden.

Doch auch dies zu entscheiden, liegt letztendlich nicht bei mir, sondern beim SL des Abenteuers. Der SL einer Gruppe ist die höchste Autorität hinsichtlich der Frage, wie verschiedene Regeln in seinem Spiel funktionieren und wie interpretative Elemente mit seiner Gruppe und Kampagne interagieren. Es liegt an ihm, ob Charaktere sich kurzfristig der dunklen Seite zuwenden können oder nicht und welche Folgen dies haben könnte.

Nachdem mir klar wurde, dass ich persönlich nicht imstande war, mein Versprechen zu erfüllen, begann ich damit, mich nach jemandem umzusehen, der dazu in der Lage war. Und Neil Spicer, der gerade eine atemberaubende Arbeit mit dem 6. Teil des Schlangenschädel-Abenteurpfades, *Heiligtum des Schlangengottes* abgeliefert hatte, schien mir genau der richtige Mann für die Aufgabe zu sein. Ich schnappte ihn mir also beim GenCon und gab ihm in der Lobby des Marriott die Kurzfassung, anhand der er das Abenteuer schreiben sollte. Er war begeistert, ich musste ihn aber ein wenig bremsen und ihm mitteilen, dass es ein ziemlicher Brocken sei – er würde die Spieler vor die Entscheidung stellen müssen, sich mit den Vampiren zu verbünden oder alles abzuschlachten. Oh, und er würde auch keine zusätzlichen Seiten bekommen – also ein ziemlich großer Brocken. Wir unterhielten uns eine gute Stunde darüber, was möglich wäre, und am Ende nahm er die Herausforderung an und machte sich auf den Weg, um eine Detektivgeschichte über Morde an Untoten zusammen zu basteln.

auf dem titelbild

Der große Planer hinter Caliphas' vampirischer Elite, Luvick Siervag, erhebt sich aus seinem Sarg, um diesen Monat das Titelbild zu schmücken. Ihr werdet diesem uralten Vampirfürsten vielleicht im diesmonatigen Abenteuer „Asche im Morgengrauen“ begegnen.

Das Ergebnis findet ihr auf den folgenden Seiten. Ich bin ziemlich zufrieden und glaube, dass Neil einen tollen Job gemacht hat! Das Abenteuer geht davon aus, dass die SC zumindest vorübergehend nett zu den Vampiren sind, doch selbst wenn sie es nicht sein sollten, funktioniert es – und noch wichtiger, die Kampagne kann weitergehen, sollte ein übergenuer Held einen Kreuzzug starten. Doch ob ihr nett zu den adeligen Vampiren seid oder sie mit euren Holzpflocken Bekanntschaft machen, liegt letztendlich allein an euch.

TANZMUSIK FÜR DIE TOTEN

Heutzutage sind Vampirfilme und ihre Soundtracks leicht zu finden. Gute Musik zu finden, die beim Rollenspiel brauchbar ist, ist schon wieder ein ganz anderes Thema. Hier sind ein paar Empfehlungen:

Bell, Joshua: *The Red Violin*
D'Ambrosio, Marco: *Vampire Hunter D: Bloodlust*
Giacchino, Michael: *Let Me In*
Glass, Philip: *Dracula*
Goldenthal, Elliot: *Interview mit dem Vampir*
Jones, Trevor: *From Hell*
Kid, Jesper: *Assassin's Creed 2*
Kilar, Wojciech: *Bram Stoker's Dracula*
Söderqvist, Johan: *Let the Right One In*
Tartini, Giuseppe: *Violin Sonata in G minor*
Zimmer, Hans: *Sherlock Holmes*

Wes

F. Wesley Schneider
Managing Editor
wes@paizo.com



Rache im Morgenraben

EINE VERBORGENE WELT LIEGT UNTER DEN STRASSEN VON USTALAVS SAGENUMWOBENER HAUPTSTADT, BEGRABEN UND DEM VERGESSEN PREISGEGEBEN UNTER SCHICHTEN AUS GESCHICHTE UND FORTSCHRITT. DOCH SIND DIESE UNTERIRDISCHEN GÄNGE ALLES ANDERE ALS LEER, SONDERN HEIMAT DER VERGESSENEN, DIE DAS SONNENLICHT MEIDEN UND IN GEWALTIGEN HALLEN UNTER DEN UNWISSENDEN SOHLEN DER STADTBEWohner HOF HALTEN. JAHRHUNDERTLANG SIND DIESE VERBLASSTEN ÜBERRESTE FRÜHERER GLORIE FÜR SICH GEBLIEBEN, DOCH NUN BEGINNEN SIE WIEDER UNRUHIG ZU WERDEN. UND JENE, DIE IN DER NEBELVERHANGENEN NACHT DURCH CALIPHAS' STRASSEN WANDELN, SOLLTEN ACHT GEBEN, DASS SIE NICHT DER BLUTLUST DIESER LAUTLOSEN MÖRDER ZUM OPFER FALLEN.

– JOSEPHINE HAWLOCK, DIE GEHEIME GESCHICHTE CALIPHAS'

ABENTEUERHINTERGRUND

Nur wenige Vampire folgen dem Wispernden Pfad, jener Philosophie, deren Hauptziel die vollständige Verwandlung Golarions in eine Welt der Untoten ist. Obwohl natürlich die Vampire von Ustalav allesamt Untote sind, sind sie doch vom Blut der Lebenden als Nahrung abhängig. Sollte der Wispernde Pfad Erfolg haben, würde niemand mehr übrig sein, an dem sie sich nähren können, was jeden Vampir zu einer qualvollen Existenz voll des ewigen Dursts ohne die Möglichkeit, ihn löschen zu können, verdammen würde.

Mit dem Höhepunkt des Kreuzzuges des Lichts und der Niederlage Tar-Baphons erkannten mehrere Vampirklans ihre symbiotische Beziehung zu den Lebenden und wandten sich vom Wispernden Tyrannen ab, statt zu versuchen, ihn aus seinem Gefängnis im Galgenkopf zu befreien. Stattdessen riefen sie ihre Armeen zurück und verschwanden in den finsternen Festungen Ustalavs. Sie ersetzten die Kriegstrommeln mit der lautlosen Beratung in ihren unheiligen Höfen, um zufrieden, unbemerkt und ungesehen die Tagespolitik beeinflussen zu können.

Als Adivion Adrissant begann eine Theorie zur Wiedererweckung des Wispernden Tyrannen zu entsinnen, studierte er eingehend Ustalavs alte Geschichte – sowohl vor als auch nach dem Kreuzzug des Lichts – und erfuhr vom Verrat der Vampirklans. Da er damit rechnete, dass sie sich seinem Ziel entgegenstellen würden, entwickelte Adivion einen Plan, sie zuerst anzugreifen und die widerspenstigsten Vampire als Strafe für den Verrat am König der Leichname und als Ablenkung von seinen Taten zu töten. Ein solcher Schlag würde zudem die Vampirbevölkerung dezimieren, so dass eine jüngere, besser zu formende Generation hervortreten kann, die Adivion zur Unterstützung des Wispernden Pfades gewinnen könnte. Doch um seinen Plan auszuführen, brauchte er einen Verbündeten innerhalb der vampirischen Gesellschaft, der die bedeutendsten Ältesten hervorlocken und verraten würde, sowie einen Grund für den Verräter, sich den Zielen des Wispernden Pfades anzuschließen.

Adivions Nachforschungen in den Geheimnissen der Nekromantie brachten ihn bald in Kontakt mit den Zwillingshexen Aisa und Hetna Dublesse, die im nahen Barstoi lebten. Diese Schwestern hatten einen untoten Blutritter in den zerbrochenen Bergen von Virlych gefunden und mit mächtigen Bezauberungen und Hexereien unter ihre Kontrolle gebracht. Adivion versprach ihnen, sie zu Leichnamen zu machen und mit mehr Macht auszustatten, als die Vettel, welche sie unterrichtete, besaß. Im Gegenzug willigten sie ein, eine süchtig machende, auf Blut basierende Droge zu perfektionieren, mit der Adivion seinen vampirischen Verräter in Versuchung führen und wappnen konnte, wozu sie die Essenz des ewig blutenden untoten Ritters als geheime Zutat nutzten. Das *Blutbräu* der Hexen überstieg Adivions kühnste Erwartungen, da es zudem noch vorübergehend den Vampirältesten die Fähigkeit nahm, ihre Brut zu kontrollieren.

Als nächstes konzentrierte sich Adivion auf die Suche nach einem geeigneten Verräter und fand seinen Komplizen in einem varisischen Schneider namens Radvir Giovanni. Dieser relativ schwache Vampir litt unter der Knute seines uralten Herren, Luvick Sirvag, dem Anführer der Vampirklans von Caliphas und zugleich jener General, der für die Abkehr der Vampire von Tar-Baphon nach dem Kreuzzug des Lichts verantwortlich gewesen war. Adivion lud Radvir in sein Haus ein, um mit dem Vampir seine Vision zu teilen, und appellierte an die Eitelkeit des Schneiders und sein Verlangen, sich von Luvick zu befreien. Adivion versprach Radvir eine strah-

AUFSTIEGSÜBERSICHT

„Asche im Morgengrauen“ verwendet die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit – siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 30. Die Charaktere sollten sich bei Beginn des Abenteuers auf der 11. Stufe befinden und die 12. Stufe erreicht haben, wenn sie den Vampirmörder Radvir Giovanni aufspüren. Nach der letzten Konfrontation mit den Hexen von Barstoi in der Abtei der Heiligen Lymirin am Ende des Abenteuers sollten sie die 13. Stufe erreicht haben.

lende Zukunft am untoten Hof des Königs der Leichname nach der Rückkehr des Tyrannen und schenkte ihm eine Amphore mit dem Gebräu der Hexen. Das *Blutbräu* verlieh Radvir vorübergehend freien Willen, so dass er erkannte, dass ihm ohne die Kontrolle durch seinen Herren zahllose Möglichkeiten offenstanden.

Radvir schwor Adivion die Treue und kehrte mit dem *Blutbräu* nach Caliphas zurück, angewiesen, eine nächtliche Schreckensherrschaft zu beginnen – diese sollte sich aber nicht gegen die lebenden Bewohner von Caliphas richten, sondern gegen die Vampire der Hauptstadt. Radvirs nächtliche Morde seiner viel zu bequem gewordenen Artgenossen führte nicht nur zum Tode jener, die sich Adivion in den Weg stellen könnten, sondern ermöglichte Radvir auch, die gesellschaftliche Leiter zu erklimmen, je mehr bedeutende Vampire seinen sorgfältig geplanten und ausgeführten Morden zum Opfer fielen. So konnte er sich schließlich einen Sitz im Herrschaftsrat der Vampire sichern. Mit diesem uneingeschränkten Zugang zum inneren Kreis seines Herren konnte Radvir mittels falscher Beweise die Morde den menschlichen Adeligen von Caliphas in die Schuhe schieben und in einem uralten Nosferatu-Vampir namens Ramoska Arkminos einen Sündenbock für die Verbrechen finden. Zugleich sorgte Radvir unter den Vampiren für Unruhe, indem er ihren Blutdurst mit dem suchterzeugenden *Blutbräu* verstärkte und es so einfacher machte, jüngere Vampire für die Ziele des Wispernden Pfades einzuspannen, während die Verwandlung vieler minderere Adeliger zu kontrollierbarer Brut ihm dabei helfen würde, eine Armee zu begründen, welche Luvick hinwegfegen und die Vampirklans nach der Rückkehr des Wispernden Tyrannen auf Tar-Baphons Seite bringen würde.

Natürlich besaßen die Hexen von Barstoi ihre eigenen Gründe, dem Wispernden Pfad zu helfen, welche wenig mit Tar-Baphons Rückkehr oder Adivions Versprechungen zu tun hatten. In früheren Jahren hatten Aisa und Hetna einem berüchtigten, mächtigen Hexenzirkel unter Führung der Annisvettel Oothi angehört, die sie in Hexerei und Dämonologie unterwies. Vor ein paar Jahren wurde Oothi von Abenteurern gefangen genommen und zum Tod auf dem Scheiterhaufen wegen Hexerei verurteilt, nutzte aber *Schwarmhaut*, um als letztes Mittel ihr Fleisch von den Knochen zu trennen und in Gestalt mehrerer Spinnenschwärme ihrer Hinrichtung zu entgehen. Oothi schloss sich wieder Aisa und Hetna an, um sie dazu zu bringen, ihre Knochen einzusammeln, sobald die Dorfbewohner sie vergraben oder fortgeworfen hatten, so dass sie ihren Körper wieder neu formen konnte.

Die Bewohner von Barstoi waren jedoch ungemein abergläubisch und verstreuten die Knochen der Vettel über ganz Ustalav, um ihre Rückkehr zu verhindern. Seitdem ist Oothis Verstand in den Spinnenschwärmen gefangen und treibt seitdem ihre Protegés voran, ihr Skelett wieder zusammenzufügen. Aisa und Hetna haben bereits einen Großteil des Skeletts der Vettel Knochen für Knochen wieder zusammengebracht, ihnen fehlt aber immer noch der Schädel ihrer Mentorin, dessen Aufenthaltsort sie irgendwo in der Abtei der Heiligen Lymirin am Rande von Caliphas ausgemacht haben. Diese wurde kürzlich zu einer Weinkelerei umgebaut und gehört der Gräfin Carmilla Caliphas. Die alternde Gräfin ist wohlbekannt dafür, dass sie von der Erhaltung ihrer Jugend und Schönheit besessen ist. Daher wandten sich die Hexen an sie und beschrieben ihre einzigartige Blutalchemie als Weg, um ein Jugendelixier zu entwickeln. Camilla war unzufrieden mit den Alchemisten, die sie bisher mit der Suche nach dem Geheimnis der ewigen Jugend beauftragt hatte, so dass sie deren bisherige Arbeit nun Aisa und Hetna präsentierte, darunter auch einen Prozess zur Mischung eines Sonnenorchideenelixiers mit Vampir-„Säften“ – den Körperflüssigkeiten, welche den Körper eines Vampirs alterslos erhalten. Aisa und Hetna stimmten bereitwillig zu, diese Forschungen fortzusetzen, wenn sie dafür im Gegenzug die Abtei nutzen konnten, so dass sie nun den Auftrag der Gräfin als Deckmantel für ihre Suche nach Oothis Schädel sowie der Herstellung von Adivions *Blutbräu* und der Entsorgung von Radvirs Opfern nutzen können. Nachdem die Schwestern den von Radvir gelieferten Vampirleichen jede erdenkliche Flüssigkeit entzogen haben, platzieren sie sie an verschiedenen Orten innerhalb der Stadt, so dass die Morgensonne sie zu Asche verbrannte. Die menschlichen Nachtwächter wie auch Luvicks Vampire sind bereits auf diese „Morde“ gestoßen, was unter den Lebenden wie den Toten in den Straßen und Salons von Caliphas für Furcht und Paranoia sorgt.

ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG

Nach ihrem Abenteuer in „Wächters Totenwache“ nehmen die SC wieder die Spur des Wispernden Pfades auf, indem sie nach Caliphas reisen. Außerhalb der Stadt treffen sie auf den zweiten geheimnisvollen Reiter aus Feldgrau, der nun in eine kopflose untote Kreatur verwandelt wurde, deren Aufgabe darin besteht, den von den SC in Argmoor erbeuteten Streitkolben *Rabenkopf* an sich zu bringen.

Bei ihrer Ankunft in Caliphas nehmen die SC mit dem lokalen Ortsverband des Esoterischen Ordens des Pfalzgräflichen Auges auf, um sich dessen Unterstützung bei der Jagd auf den Wispernden Pfad zu sichern. Während sie auf eine Audienz warten, erfahren die SC von einer Mordserie in der Stadt, bei der Vampire die Ziele zu sein scheinen. Nachdem die SC die Meister des Ordens überzeugen konnten, Zugang zu den Gewölben des Ordens zu erhalten, können sie endlich das Versteck des Kultes ausmachen, finden es aber verlassen vor. Dafür treffen sie dort auf einen unterwarteten Verbündeten in Gestalt des Halb-Vampirs Quinley Basdel, der den Tod seiner Mutter untersucht, welche zu den jüngsten vampirischen Mordopfern gehört. Quinley bietet an, die SC mit Luvick Sirvag bekannt zu machen, dem Anführer der Vampire in der Stadt. Dieser könnte imstande sein, ihnen zu helfen, den Mörder und den Wispernden Pfad zu finden. Sofern die SC dieser Spur folgen, begegnen sie der dekadenten Gesellschaft des Vampiruntergrundes, welcher sich in den unterirdisch gelegenen Kellern von Caliphas verbirgt. Luvick Sirvag gibt ihnen

bei der Audienz freie Hand, die von den Morden Betroffenen und jene, die über Informationen zu den Opfern verfügen, zu befragen. Zu letzteren gehört auch der Nosferatu Ramoska Arkminos, welcher seine Unterstützung bei der Suche nach dem Wispernden Pfad anbietet, sofern die SC ihn vom Mordverdacht reinwaschen können.

Mit den Hinweisen, die die SC durch die Befragung (oder Vernichtung) der Vampire erhalten, entdecken sie, dass der vampirische Schneider Radvir Giovanni hinter den Morden steckt. Während der Konfrontation mit dem Vampir und seinen Dienern in dessen Schneiderei für die Oberschicht erfahren die SC von Radvirs Allianz mit den Hexen von Barstoi und entdecken, dass seine Lieferung von Vampirleichen zur Abtei der Heiligen Lymirin außerhalb der Stadt der Herstellung eines potenten alchemischen Gebräus dient. Dieses könnte möglicherweise die Ziele des Wispernden Pfades fördern.

Und so endet das Abenteuer mit einem Angriff auf das Kloster, in dessen Verlauf die SC entdecken, dass die Hexen einen völlig anderen Trank herstellen, der nichts mit den Bestandteilen zu tun hat, die der Wispernde Pfad zusammen getragen hat. Schlussendlich erfahren die SC, dass der Kult nach Virlych gezogen ist und den Grafen Lucinean Galdana von Amaans entführt hat. Zum Ende des Abenteuer lässt Arkminos die SC über diese Entwicklung und den Standort der Festung des Wispernden Pfades informieren, so dass alle Fäden zusammen laufen für das spannende Finale der Kampagne im „Schatten des Galgenkopfes“.

teil eins: caliphas

Nachdem die SC *Rabenkopf* geborgen und vom nächsten Ziel des Dunklen Reiters in „Wächters Totenwache“ erfahren haben, sollten sie nun von Argmoor nach Caliphas reisen. Dabei folgen sie der gewundenen Straße entlang der Avalonsbucht, die durch Drosselmoor und Vauntil führt. Das Abenteuer geht davon aus, dass die SC zur Pferde reisen, sie können die Stadt aber auch auf anderem Wege (per Schiff oder Teleportation, fliegend oder mittels anderer Magie) erreichen.

der kopflose reiter (hq 12)

Diese Begegnung findet einen Tagesritt von Caliphas entfernt statt. Sollten die SC eine andere Reisemethode zur Stadt nutzen, wird der Kopflose Reiter sie dennoch irgendwann einholen. Sofern die SC sich nicht bemühen, sich selbst und *Rabenkopf* mittels Zaubern wie *Des Magiers privates Heiligtum*, *Unauffindbarkeit* oder *Gegenstand verbergen* zu verstecken, wird der Kopflose Reiter sie unermüdlich verfolgen und schließlich aufspüren, sei es auf der Straße nach Caliphas oder in den Straßen der Stadt. Sollte der Kopflose Reiter die SC erst innerhalb der Stadt aufspüren, sollte diese Begegnung stattfinden, ehe die SC die Esoterischen Gewölbe (Bereich A13) betreten.

Die Straße verengt sich hier, als sie sich zwischen zwei mit knorrigen Bäumen bewachsenen Hügeln hindurchzwängt, welche im Osten und Westen aufragen. In der Ferne könnt ihr eine Steinbrücke sehen, die über einen breiten, schnellen Strom führt; steinerne Wächter mit Hirschgeweihhelmen bewachen beide Enden der Brücke.

Kreaturen: Auf der Mitte der Brücke wartet eine kopflose Gestalt auf einem dunklen Pferd mit flammenden Hufen. Dies ist Barliss Rask, einer der Dunklen Reiter aus Feldgrau und einer von

Adivions besten Leuten. Nachdem er die ihm anvertrauten Zutaten der Kadaverkrone bei Adivion in Caliphas abgeliefert hatte, wurde er zur Belohnung in einen untoten Kopflosen Reiter verwandelt. Als der zweite Reiter nicht aus Argmoor zurückkehrte, sorgte Adivion dafür, dass sein Schicksal mittels mehrfacher *Ausspähung* in Erfahrung gebracht wurde. Er erkannte, dass *Rabenkopf* sich nun in den Händen der SC befand und befahl Rask, den Streitkolben zu holen und den SC „auszureden“, sich weiterhin in seine Angelegenheiten einzumischen. Weil Rask auf der Suche nach den SC die Küste entlang geritten ist, hat er bereits einige Köpfe an seinem Sattel anbringen können. Er nutzt diesen Umstand gern, um seine Gegner einzuschüchtern und zu entmutigen.

Rask reitet auf einem Nachtmahr namens Schenaloer, der mittels *Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen* zu seiner Unterstützung herbeigezaubert wurde. Ferner wird Rask von drei Schreckenswolf-Ghulen begleitet, untoten Wölfen mit kränklich grauer Haut und ausfallendem, schattiertem Fell, welche sich am Straßenrand bei der Brücke verbergen. Diese Diener warten nun an der Alten Küstenstraße im Hinterhalt auf die nach Caliphas reisenden SC. Adivion hat Rask zwar nur beauftragt, *Rabenkopf* zu erbeuten und die SC zu verjagen, doch dieser lebt seine neue Macht aus und ist begierig auf einen Kampf.

Wenn die SC sich annähern, spricht Rask sie an und verlangt, dass sie ihre Einmischung in die Angelegenheiten des Wispernden Pfades aufgeben und ihm *Rabenkopf* aushändigen, damit er sie gehen lässt. Während der Unterhaltung versucht Rask, indem er sich formell vorstellt, die Namen der SC herauszufinden, damit er sie später besser mittels seiner Fähigkeit *Todesruf* angreifen kann. Diese Augenwischerei lässt sich problemlos mit einem Wurf auf Motiv erkennen gegen SG 15 durchschauen, da Rask nicht vorhat, die SC am Leben zu lassen. Sollten die SC anbieten, den Streitkolben zu übergeben, weist Rask sie an, diesen auf den Boden zu werfen, während er selbst Abstand wahrt und einen Sturmangriff vorbereitet. Egal ob die SC kooperieren oder nicht, gibt er bald Schenaloer die Sporen und greift an, wobei er seine Schreckenswolf-Ghule aus ihren Verstecken herbeiruft.

BARLISS RASK

HG 10

EP 9.600

Kopfloser Reiter-Variante Kämpfer 3 (PF MHB II, S. 150)

RB Mittelfleischer Untoter

INI +3; Sinne Blindsight 18m; Wahrnehmung +20

Aura Unheimliche Ausstrahlung (9m, SG 21)

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 23 (+1 Ablenkung, +1 GE, +1 natürlich, +11 Rüstung)

TP 142 (13 TW; 10W8+3W10+81); Schnelle Heilung 5

REF +9, WIL +14, ZÄH +12; +1 gegen Furcht

Immunitäten wie Untote; Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +4, Tapferkeit +1; ZR 18

ANGRIFF

Bewegungsrate 6m

Nahkampf Streitflegel +1, +16/+14 (1W8+8/19-20 plus 1W6 Feuer)

TODESBANDSCHLÜSSEL

Aura Starke Nekromantie; ZS 12

Ausrüstungsplatz- ; Preis 40.000 GM; Gewicht ½ Pfd.

BESCHREIBUNG

Bedeutende Vertreter des Wispernden Pfades benutzen dieses Silbermedaillons als Schlüssel für ihre Heiligtümer. Auf jedem *Todesbandschlüssel* ist ein Totenschädel eingraviert, dessen Augen aus zwei grauen, ausgebrannten Ionensteinen bestehen. Kleine Vertiefungen umgeben den äußeren Rand der Münze. Wenn man den Totenschädel dreht, wird eine innen angebrachte Platte mit Runensymbolen mit diesen Vertiefungen in Einklang gebracht, um unterschiedliche Kombinationen zu ermöglichen.

Eine Einstellung entspricht den Symbolen, die auf Gegenständen von großer Bedeutung für den Kult (z.B. Statuen, Gemälden und Türen) eingraviert sind. Die richtige Kombination dieser Runen aktiviert in diesen Gegenständen gespeicherte Zaubereffekte, darunter mächtige Schutzzauber, programmierte Trugbilder und die Aufhebung *Arkaner Schlösser*. Der Träger eines *Todesbandschlüssels* kann beliebig oft *Botschaft* und 3 Mal am Tag *Geisterhand* und *Vampirgriff* wirken. Ferner leuchten die Augen des Schädels auf, sollten sich Untote innerhalb von 18m befinden. Eine gute Kreatur erhält 1 negative Stufe, während sie einen *Todesbandschlüssel* bei sich führt. Solange sie den Schlüssel in ihrem Besitz hat, kann sie diese negative Stufe nicht überwinden.

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Geisterhand*, *Klopfen*, *Untote entdecken*, *Vampirgriff*;

Kosten 20.000 GM

Angriffsfläche 1,50m; Reichweite 1,50m (4,50m mit Streitflegel)

Besondere Angriffe Brennender Streitflegel, Reittier herbeizaubern, Todesruf

TAKTIK

Im Kampf Rask setzt seine Fähigkeit *Todesruf* gegen den am stärksten wirkenden Krieger ein und nutzt wenn möglich dessen Namen. Dann macht er Beherzte Sturmangriffe und Angriffe-im-Vorbeireiten, während Schenaloer auf allen Gegnern, die am Boden liegen, herum trampelt. Rask nutzt seinen brennenden Flegel, um Gegner auf Distanz zu entwerfen oder diese oder ihre Reittiere zu Fall zu bringen, während Schenaloer Rauch gegen sie ausatmet.

Moral Sollte Schenaloer fliehen oder getötet werden, ruft Rask ein neues infernales Reittier herbei und kämpft weiter. Er hält sich für unbesiegbar und kämpft, bis er vernichtet wird.

SPIELWERTE

ST 25, GE 16, KO –, IN 14, WE 19, CH 22

GAB +10; KMB +17; KMV 31

Talente Angriff im Vorbeireiten, Berittener Kampf, Beherrzter Sturmangriff, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Konzentrierter Schlag, Trampeln, Verbesserter Kritischer Treffer (Streitflegel), Waffenfokus (Streitflegel)

Fertigkeiten Einschüchtern +19, Heimlichkeit +11, Mit Tieren umgehen +19, Reiten +14, Überlebenskunst +17, Wahrnehmung +20, Zauberkunde +11

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisches, Varisisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1

Sonstige Ausrüstung *Ritterrüstung +2, Streitflegel +1, Amulett der natürlichen Rüstung +1, Todesbandschlüssel* (siehe Kasten), *Schutzring +1*

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brennender Streitflegel (ÜF) Wenn Rask einen Streitflegel führt, verursacht die Waffe +1W6 Feuerschaden und kann als Waffe mit 4,50 m Reichweite benutzt werden. Rask bedroht diesen zusätzlichen Bereich nicht, kann die Waffe aber gegen Gegner innerhalb seiner Reichweite, benachbarte Gegner eingeschlossen, einsetzen. Diese Fähigkeit ersetzt die Fähigkeit Kalte Klinge des gewöhnlichen Kopflosen Reiters.

SCHENALOER

HG 6

EP 2.400

Verbesserte Nachtmahrstute
(PF MHB, S. 192, 295)

TP 63

TAKTIK

Moral Sollte Rask aus dem Sattel fallen oder Schenaloer weniger als 20 TP haben, nutzt sie *Ebenenwechsel*, um ihren Pakt zu brechen und zu entkommen.

SCHRECKENSWOLF-GHULE (3)

HG 6

EP je 2.400

NB Große Untote

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 17
(+2 GE, –1 Größe, +8 natürlich)

TP je 67 (9W8+27)

REF +5, WIL +8, ZÄH +5

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Biss +14 (2W6+12 plus Lähmung und Zu-Fall-bringen)

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

Besondere Angriffe Lähmung (1W4+1, SG 16)

TAKTIK

Im Kampf Die Schreckenswolf-Ghule versuchen, Gegner oder ihre Pferde zu beißen und zu Fall zu bringen, so dass Reiter aus dem Sattel geworfen werden.

Moral Wenn die Schreckenswolf-Ghule nicht von Rask zurückgerufen werden, kämpfen sie bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 27, GE 15, KO –, IN 2, WE 14, CH 14

GAB +6; KMB +15; KMV 27 (31 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Fertigungsfokus (Wahrnehmung), Rennen, Verbesserter natürlicher Angriff (Biss), Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Überlebenskunst +5

(Spurensuche mittels Geruchssinn +9), Wahrnehmung +15;

Volksmodifikatoren Heimlichkeit +4, Überlebenskunst bei Spurensuche mittels Geruchssinn +4, Wahrnehmung +4

Schätze: Neben den grausigen Trophäen der Köpfe seiner Opfer trägt Rask noch ein seltsames, münzförmiges Medaillon mit sich, welches Angehörige des Wispernden Pfades als einen *Todesbandschlüssel* erkennen (siehe Kasten). Die wichtigsten Agenten des Kultes führen diese Gerätschaften mit sich, um damit Zutritt zu den geheimen Schlupflöchern, Versammlungsorten und Festungen des Kultes zu erhalten, die über ganz Golarion verstreut sind.

ankunft in caliphas

Nachdem die SC sich mit Barliss Rask befasst oder ihn umgangen haben, sollten sie Caliphas ohne weitere Zwischenfälle erreichen. Caliphas ist jedoch eine große Stadt, so dass die Aufspürung des Wispernden Pfades eine ziemliche Herausforderung darstellt. Ein Wurf auf Wissen (Lokales) gegen SG 10 genügt, um zu erkennen, dass der Esoterische Orden des Pfälz-

gräflichen Auges in einer Stadt dieser Größe eine Kathedrale oder eine Halle für Treffen unterhalten sollte. Ebenfalls dürfte dies die einzige Organisation mit hinreichend detaillierten Aufzeichnungen und Wissen zum alten Ustalav sein, um den SC bei Nachforschungen zu den bisher gesammelten Hinweisen helfen zu können – das Kadaverkrone-Gedicht, welches sie in Feldgrau gefunden haben, den Streitkolben *Rabenkopf* und möglicherweise den *Todesbandschlüssel* sowie alle bisher zum Wispernden Pfad gesammelten Informationen. Ein Wurf auf Wissen (Lokales) gegen SG 20 offenbart, dass die Kathedrale des Ordens in Caliphas eine gut sortierte Sammlung obskuren Wissens enthält, welche als die Esoterischen Archive bekannt sind.

In Caliphas ist der Orden noch geheimnistuerischer als Richter in Daramid und ihre Ordensbrüder und –schwestern in Lepidstadt. Ein Wurf auf Wissen (Lokales) gegen SG 25 oder Diplomatie gegen SG 30 genügt aber, um ausreichende Informationen zu sammeln: der Orden kommt regelmäßig im Haradaytheater in der Konstanze-Straße zusammen und sein Oberhaupt ist ein Mann namens Edjureus Modd. Zugang zum geheimnisvollen Orden oder seinem hochrangigem adeligem Meister zu erlangen, ist jedoch eine gänzlich andere Sache. Anfragen beim Haradaytheater oder Modds Landsitz werden zurückgewiesen, falls den SC kein Wurf auf Bluffen oder Diplomatie gegen SG 20 gelingt. Sollten sie sich auf Richter in Daramid berufen, erhalten sie einen Bonus von +5 auf den Wurf; bei Erfolg werden sie zur nächsten gesellschaftlichen Zusammenkunft des Ordens im Haradaytheater am nächsten Schwurtag eingeladen. Bis dahin können die SC die Stadt erforschen, Ausrüstung erwerben oder verkaufen und sich in einem der zahlreichen Gasthäuser um eine Unterkunft kümmern.

Caliphas ist detaillierter ab Seite 59 beschrieben. Sollten die SC Barliss Rask noch nicht begegnet sein, sollte er sie in diesem Zeitraum einholen.

MORDE AM MORGEN

Am Morgen nach ihrer Ankunft in Caliphas werden die SC im Gastraum ihres Gasthauses mit Gerüchten über neue Morde in der Stadt konfrontiert. Die SC können mühelos von den anderen Gästen erfahren, dass in jüngster Zeit Caliphas unter einer Mordserie leidet. Leichen werden in den Straßen gefunden, denen sämtliche Flüssigkeit entzogen wurde, und die mit dem Sonnenaufgang zu Asche zerfallen. Den Ausrufern auf der Straße nach wurde an diesem Morgen ein neues Mordopfer gefunden.

Sollten die SC sich entschließen, den Fundort untersuchen zu wollen, können sie ihn leicht finden – er ist von mehreren Konstablern, Nachtwächtern und einer Zuschauermenge umringt. In einer Gasse zwischen einem Gasthaus und einer Schenke liegt eine kopflose Leiche auf dem Bauch. Die SC werden an Hauptmann Boverthoptler (RN menschlicher Adelige 2/Kämpfer 5) verwiesen, den Kommandeur der Stadtwache, welcher die Untersuchung leitet. An guten Tagen ist der verhärmte Friedenshüter schon kein wirklich angenehmer Mann und an diesem Morgen hat er besonders schlechte Laune. Er ist den SC gegenüber zunächst unfreundlich eingestellt. Sollte sie ihn zumindest freundlich stimmen, erlaubt er ihnen zuzuschauen, sofern sie sich nicht einmischen.

Im Rahmen der Untersuchung vor Ort kommen die Konstabler zu dem Schluss, dass die Leiche vom Dach des Gasthauses gefallen sein müsse, auch wenn der Betreiber verneint, dem bleichen Opfer ein Zimmer vermietet zu haben. Auf dem Dach liegen in der Morgensonne zwei große, merkwürdig lang gezogene Aschehaufen; in jedem Aschehaufen befindet sich zudem ein angespitzter Holzpflock. Kurz nach der Entdeckung dieser Überreste schlagen die Konstabler unten in der Gasse Alarm: Die Leiche, die sie aus der dunklen Gasse in Licht geschleppt haben, ist ebenfalls zu Asche verfallen und auch hier ist ein spitzer Holzpflock zurückgeblieben. Die Leichen gehörten Vampiren, die Radvir Giovanni ermordet hat und denen von Aisa und Hetna Dublesse die Körpersäfte entzogen wurden – die Holzpfähle verblieben in den Körpern, um diese bewegungsunfähig zu halten. Als Radvir die Leichen vor Sonnenaufgang auf dem Dach ablegte, stürzte eine in die Gasse hinab, wo sie vor dem direkten Sonnenlicht geschützt war, bis die Konstabler sie aus der Gasse holten.

Trotz dieses Beweises weigert Hauptmann Hoptler sich zu glauben, dass jemand Vampire töten würde und hält das ganze stattdessen für einen groß angelegten Schwindel, da solche Kreaturen in Caliphas seit Jahrhunderten nicht mehr gesichtet worden seien. Unabhängig davon, wie freundlich und höflich die SC bisher aufgetreten sind, teilt Hoptler ihnen mit, dass die Sache nicht ihre Angelegenheit wäre, und rät ihnen, ihren eigenen Geschäften nachzugehen.



ABRAUN CHALEST

Ein Abend im Haradaytheater

Am Abend des folgenden Schwurtages können die SC sich zum Haradaytheater begeben, um sich mit dem Esoterischen Orden des Pfalzgräflichen Auges zu treffen.

Das alte, hochherrschaftliche Gebäude des Haradaytheaters befindet sich zwischen mehreren Geschäften. Die raue, hölzerne Außenfassade zeigt die Spuren zahlreicher Reparaturen und Veränderungen, sowie weiteren Reparaturbedarf. Das Gebäude hat zwei Eingänge, einen nach Westen, den anderen nach Süden, die beide von an den Wänden befestigten Öllampen erhellt werden. Gut gekleidete Bedienstete stehen an diesen Türen, nehmen eintreffende Kutschen in Empfang und scheuchen Passanten fort, die an den Glasfenstern verweilen, hinter denen eine große Versammlungshalle zu liegen scheint.

Wenn die SC zum Einbruch der Nacht eintreffen, schicken die Wachen sie fort, sofern sie keine Einladungen vorweisen können oder sich nicht mittels eines Wurfes auf Bluffen gegen SG 20 Zutritt verschaffen können. Im Inneren werden sie gebeten, in der Schenke (Bereich A2) oder der Versammlungshalle (Bereich A4) zu warten, bis die Aufnahmezeremonie für einen Neuzugang beendet ist. Mehrere der niederrangigen Schüler des Ordens halten sich bereits in diesen Räumen auf und betreiben

bei Wein und Zigaretten Konversation. Obwohl es den SC nicht erlaubt ist, die Zeremonie zu beobachten oder gar an ihr teilzunehmen, können sie immer wieder Fetzen verschiedener Gesänge und Sprechchöre hören und Blicke auf die reichhaltige Tracht der Ordensangehörigen erhaschen, wenn diese den Zuschauerraum des Theaters verlassen. Edjureus Modd und die übrigen Vollmitglieder des Ordens treffen kurz darauf unter höflichem Applause ein, um den neuesten Schüler des Ordens willkommen zu heißen.

Die Angehörigen des Ordens

Die SC können nicht nur die Gastfreundschaft des Ordens genießen, sondern sich auch unter seine Mitglieder mischen. Zu diesen prominenten Gestalten der Gesellschaft von Caliphas und Ustalav gehören Meister Edjureus Modd, der bekannte Osiriologe Abraun Chalest sowie der zu Besuch weilende Graf von Amaans, Lucinean Galdana. Das Ziel der SC bei dieser gesellschaftlichen Zusammenkunft sollte darin bestehen, den Orden davon zu überzeugen, ihnen Zugang zu den Esoterischen Archiven im Kellergeschoss des Theaters zu gewähren. Jeder dieser Personen kann zumindest etwas Einfluss zugunsten der SC einsetzen, sofern diese sie im Laufe der Unterhaltungen beeindrucken oder ihr Interesse erwecken.

ABRAUN CHALEST

Dieser ältere, untersetzte Edelmann Abraun Chalest (RN menschlicher Adelige 3/Experte 6) hat einen leicht verwirrten Blick hinter seiner teuren silbernen Brille. Er lächelt stets, neigt zu lautem

Lachen und wirkt sofort sympathisch. Chalest ist Kurator in den Quatrefaux-Archiven von Caliphas und „borgt“ zuweilen heimlich Stücke für den Orden aus. Als bekannter und weit gereister Experte der osirischen Kultur ist er besonders neugierig hinsichtlich der SC und ihrer Abenteuer. Er verbringt den Großteil des Abends in der Versammlungshalle (Bereich A4), sucht aber von sich aus die SC auf, sollten sie nicht zuerst zu ihm kommen. Chalest repräsentiert den einfachsten Weg, um in die Esoterischen Archive zu gelangen, da er über einen eigenen Schlüssel zum Keller verfügt.

Chalest ist zu Beginn freundlich eingestellt, wird die geheime Sammlung des Ordens aber natürlich nicht jedem öffnen. Den SC muss zunächst ein Wurf auf Diplomatie gegen SG 17 gelingen, um ihn hilfsbereit zu stimmen und ihn zu überzeugen, sie in die Archivgewölbe zu lassen. Falls er die SC in die Archive lassen soll, ohne dass Edjureus Modd davon erfährt, steigt der SG auf 23. Die SC können ihre Erfolgchance verbessern, indem sie Chalest mit ihrem Wissen über alte Geschichte und vergessenes Wissen beeindrucken: Ein erfolgreicher Wurf auf Wissen (Arkanes), (Geschichte) oder (Religion) gegen SG 20 verleiht ihnen bei Chalest einen Bonus von +2 auf ihren Wurf für Diplomatie.

Belohnung: Sollten die SC es schaffen, Chalest hilfsbereit zu stimmen, belohne sie mit 3.200 EP.

edjureus modd

Dem Meister des Esoterischen Ordens in Caliphas, Edjureus Modd (RN menschlicher Adelige 7), obliegt die letztendliche Entscheidungsbefugnis, ob die SC Zugang zu den Esoterischen Archiven erhalten. Der versnobte Adelige ist jedoch recht stur in der Frage, ob Fremde in die Nähe der unbezahlbaren Artefakte dürfen, die er selbst gerade erst zu untersuchen begonnen hat. Modd ist erst vor Kurzem nach dem Tod des letzten Ordensmeisters in seine Position aufgestiegen. Er ist arrogant und anmaßend und konzentriert sich mehr auf die Macht und den Einfluss, den er bei den bedeutenden Angehörigen des Ordens aufgebaut hat. Abenteuer (die SC eingeschlossen) kümmern ihn dagegen wenig. Der hochgewachsene, steife Adelige hält sich im Musikzimmer (Bereich A5) auf und lässt sich von den anderen Ordensmitgliedern bewundern, die regelrecht an seinen Lippen kleben.

Modd ist den SC gegenüber zu Beginn unfreundlich eingestellt. Ehe er überhaupt in Erwägung zieht, die SC in die Esoterischen Archive zu lassen, müssen diese ihn mit einem Wurf auf Diplomatie gegen SG 27 zumindest gleichgültig stimmen. Im Anschluss ist ein weiterer Wurf auf Diplomatie gegen SG 22 nötig, damit er der Bitte zustimmt (sollte er hilfsbereit gestimmt werden, lässt er die SC ebenfalls in die Archive). SC können Modd mit ihrem Verständnis für die Etikette des Adels beeindrucken, sofern ihnen ein Wurf auf Wissen (Adel) gegen SG 20 gelingt; dies würde ihnen einen Bonus von +2 bei ihren Wurf für Diplomatie verleihen. Ebenso können sie einen

zusätzlichen Bonus bei ihrem Wurf auf Diplomatie erhalten, wenn sie sich der Hilfe des Grafen Galdana versichern (siehe unten).

Alternativ könnten sie mit einem Wurf auf Einschüchtern gegen SG 19 Modd zwingen, ihnen die Archive zu öffnen, dies würde aber dazu führen, dass er künftig ihnen gegenüber unfreundlich eingestellt ist und keine weitere Hilfe anbietet. Künftige Geschäfte mit dem Orden in Caliphas würden dann über Abraun Chalest oder Graf Galdana ablaufen.

Belohnung: Sollten die SC Modd überzeugen können, sie in die Esoterischen Archive zu lassen, belohne sie mit 6.400 EP. Falls es ihnen gelingt, Modd hilfsbereit zu stimmen, belohne sie stattdessen mit 12.800 EP.

graf lucinean galdana

Lucinean Galdana (NG menschlicher Adelige 2/Waldläufer 6) ist eine beeindruckende, kantige Erscheinung. Der abenteuerlustige Graf von Amaans ist gegenwärtig in Caliphas zu Besuch, um am Königshof vorzusprechen. Galdana ist eigentlich eher widerwilliges Mitglied des Ordens aufgrund der gesellschaftlichen Erwartungshaltung an ihn und um Kontakt zu denen zu halten, welche in Ustalav die Fäden ziehen und den Handel kontrollieren. Er schätzt einen guten Schwertarm mehr als das angeberische Auftreten der dekadenten Adelligen Ustalavs. Graf Galdana hält sich wahrscheinlich in der Trophäenhalle (Bereich A6) auf, besucht aber auch die Schenke (Bereich A2) und die Versammlungshalle (Bereich A4). Galdana ist zu Anfang gleichgültig eingestellt. Um ihn freundlich zu stimmen und seine Unterstützung zu gewinnen, ist ein Wurf auf Diplomatie gegen SG 22 erforderlich. Er mag besonders Abenteuergeschichten über gefährliche Bestien, diskutiert gern über die Jagd und tauscht derbe Erzählungen aus; ein erfolgreicher Wurf auf Wissen (Gewölbekunde), (Natur) oder Auftreten (Komödie) verleiht den SC gegenüber dem Grafen einen Bonus von +2 auf ihre Würfen für Diplomatie. Sollte er hilfsbereit gestimmt werden, willigt Galdana ein, sich bei Modd für die SC einzusetzen, was diesen einen zusätzlichen Bonus von +5 bei Würfen verleiht, um den Ordensmeister davon zu überzeugen, ihnen Zugang zu den Esoterischen Archiven zu gestatten.

Belohnung: Wenn die SC sich mit dem Grafen Galdana anfreunden können, belohne sie mit 6.400 EP.

das haraday-theater

Das Haradaytheater unterhält die Bürger von Caliphas nicht länger, da es in seiner Bedeutung längst von neueren und besser erreichbaren Einrichtungen ersetzt wurde. Dafür dient es den Bedürfnissen des Esoterischen Ordens und wird nun für offizielle Zusammenkünfte und Zeremonien genutzt. Der Orden vermietet zuweilen einige der kleineren Räume an seine Mitglieder für private



Veranstaltungen und unterhält eine exklusive Schenke als Tarnung für seine umfangreiche Sammlung im Keller.

Es folgt eine Zusammenfassung der Räume und Orte im Theater:

A1. Foyer: Dunkle Hartholzböden und getäfelte Wände unterstreichen die Eingänge für den geheimnistuerischen gesellschaftlichen Verein. Die Außentüren sind geöffnet, während die Innentüren schwach von Lampen beschienen werden. Wenn kein Treffen ansteht und das Gebäude geschlossen ist, sind diese starken Türen verschlossen (Härte 5, 20 TP, SG zum Zerbrechen 25, Mechanismus ausschalten SG 30).

A2. Empfangsraum: Runde Tische füllen diese große Kammer aus und Mahagonieschränke voller Spirituosen ziehen sich an der Ost- und der Westwand entlang. Schwere Gardinen hängen neben den drei großen Fenstern und brennende eiserne Leuchter hängen in 4,50 m Höhe von der Decke. Der Orden nutzt diesen Bereich als Schenke, allerdings sind die Preise hoch, so dass nur elitärsten Kunden die Schenke beehren (welche in der Regel dem Orden angehören).

A3. Tresen: Zuverlässige Bedienstete des Ordens servieren an diesem kurzen Tresen Getränke. Das Angebot besteht aus einer beeindruckenden Ansammlung alkoholischer Getränke aus dem ganzen Gebiet der Inneren See.

A4. Versammlungsraum: Große Bücherregale und mit lichtdichten Gardinen verhangene Fenster füllen die Wände dieses Raumes. Der Orden vermietet diesen Raum häufig für private Zusammenkünfte und gesellschaftliche Ereignisse und nutzt wenn nötig Holzbänke (gegenwärtig in Bereich A9 gelagert) als zusätzliche Sitzgelegenheiten. Ein Humidor auf einem der Bücherregale enthält Zigarren aus dem nahen Molthune.

A5. Musikzimmer: Ein großes Klavier beherrscht die Südostecke dieses Raumes. Zwei identische Kristallleuchter hängen in 4,50 m Höhe. Der Orden nutzt diese Kammer häufig für gesellschaftlich gehobene Beerdigungen, Hochzeiten, Lesungen oder Tanzveranstaltungen.

A6. Trophäenhalle: In diesem großen Korridor ist eine Reihe älter Gemälde, Miniaturskulpturen und ausgestopfter Tierköpfe entlang der Nord- und Südwand ausgestellt. Vier Nischen führen zu abwärtsführenden Treppen. Der Korridor kann an jedem Ende mit polierten kupferbeschlagenen Türen verschlossen werden.

A7. Offenes Observatorium: Diese perfekt quadratische Kammer ist zum Himmel hin offen, wobei eine dauerhafte *Energie-mauer* in 4,50 m Höhe ein Dach bildet. Der Orden nutzt diesen Raum zuweilen für astrologische Deutungen und Sternguckerei. Mehrere Fliesen tragen Runen, mit denen *Stumme Trugbilder* aktiviert werden können, welche Sternkonstellationen an der Decke nachzeichnen.

A8. Galerie: Diese gewaltige Kammer enthält vier gepolsterte Bänke zwischen den Säulen, welche die Balken der 6 m hohen Decke tragen. In der Mitte des Raumes kann man durch eine geländerumsäumte Öffnung auf eine tiefer gelegene Aufführungsfläche blicken. Diese enthält eine eiserne Plattform, die an Eisenketten hängt, welche oben mit Flaschenzügen und Winden verbunden sind. Früher fanden in diesem Raum kleine Theateraufführungen statt; der Orden nutzt ihn hierzu aber nur noch selten und hat ihn zu einer Beobachtungsgalerie für Einführungsriten und andere Zeremonien umgewidmet.

A9. Lagerräume: Diese Räume enthalten zusätzliche Stühle, Tische und Bänke zur Umgestaltung der Räume, welche der Orden zuweilen vermietet. Sie enthalten keine Wertgegenstände.

A10. Prozessionshalle: Die Wände dieses Korridors stellen eine Reihe esoterischer Grundüberzeugungen und Inschriften dar, welche allesamt neue Initiaten an ihre Pflichten gegenüber den Orden und an dessen Credos erinnern sollen. Hier sammeln sich Prozessionen, ehe sie in die Zeremonienkammer (Bereich A11) einziehen. Zwei kleine Türen im Norden und Süden führen zu Toiletten.

A11. Zeremonienkammer: Dieser große Kellerraum enthält einige der tragenden Pfeiler des Theaters. Die große Öffnung in der Decke führt zur Galerie (Bereich A8), von wo aus die Zuschauer Zeremonien beobachten können. Der Orden nutzt diese Kammer für geheime Treffen und hält hier esoterische Riten und Zeremonien ab.

A12. Die Abwärtsführende Spirale: Die in diesen Bereich führende Tür besteht aus starkem Holz, ist mit eisernen Beschlägen verstärkt und einem sehr guten Schloss versperrt (Härte 5, 20 TP, SG zum Zerbrechen 25, Mechanismus ausschalten SG 40).

Bücherregale ähzen unter dem Gewicht von Hunderten Büchern entlang der hölzernen Wendeltreppe, die sich bis in das 9 m tiefer gelegene Kellergeschoss windet. Die meisten sind relativ weit verbreitete Standardwerke, doch ein Torbogen am Fuße der Treppe führt zur weitaus wertvolleren Sammlung des Ordens (Bereich A13).

A13. Esoterische Archive: Die Beschreibung dieses Bereiches folgt.

A13. Die esoterischen Archive

Sobald die SC die Erlaubnis zur Nutzung der Archive des Ordens erhalten haben, können sie den Keller unter dem Haradaytheater betreten. Sollten sie Abraum Chalests Unterstützung gewonnen haben, begleitet dieser sie. Sollten sie die Erlaubnis nicht bekommen haben, können sie versuchen einzubrechen, wenn das Theater leer ist.

Massenhaft Bildhauerkunst, Töpferei, Gemälde und andere Kunstgegenstände füllen diese Kammern neben großen Holzkisten, Fässern und schmalen Bücherregalen voller modriger, uralter Bücher, zwischen den nur winzige, gewundene Gänge existieren. Im letzten Raum im Westen steht ein großer Arbeitstisch halb vergraben unter Haufen von Schriftrollen, Büchern und Tontafeln, der von magischen Arbeitsleuchten an der Decke beleuchtet wird.

Diese verbundenen unterirdischen Kammern sind vollgestopft mit Schätzen und gesammelten Wissens von Bedeutung für den Orden. Alle Räume gelten als schwieriges Gelände aufgrund der Enge zwischen den Kisten, Truhen, Kassetten, Schriftrollenhaufen, Statuen, Töpferwaren und Tontafeln. Innerhalb der Archive können die SC Nachforschungen zum Wispernden Pfad, dem Kadaverkrone-Gedicht, dem Streitkolben *Rabenkopf* und dem *Todesbandschlüssel* des kopflosen Reiters anstellen. Die SC können Wissenswürfe ablegen, um mehr zu diesen Themen in Erfahrung zu bringen. Innerhalb der Esoterischen Archive können die jeweiligen Wissensfertigkeiten auch ungeübt eingesetzt werden. Sollte die SC über Ränge in den benötigten Fertigkeiten verfügen, erhalten sie durch die Nutzung der Bibliothek einen Bonus von +6 bei ihren Würfen. Jeder Wurf erfordert 1W6 Stunden, in denen die SC sich durch alte Schriftrollen, Bücher und Aufzeichnungen wühlen.

Das Haraday-theater



Falls die SC nicht selbst Nachforschungen anstellen wollen – oder nicht über die nötigen Fertigkeiten verfügen, um die Sammlung richtig nutzen zu können –, benötigen sie Unterstützung. Sollten sie Abraun Chalest hilfsbereit gestimmt haben, kümmert er sich gerne um die Nachforschungen, andernfalls müssen sie ihn mit einem weiteren Wurf auf Diplomatie überreden. Ansonsten können sie auch einen anderen Angehörigen des Esoterischen Ordens für 1.000 GM am Tag anheuern, der für sie in den Archiven die Nachforschungen betreibt.

Das Kadaverkrone-Gedicht: Falls die SC das Kadaverkrone-Gedicht, das sie in Feldgrau gefunden haben, noch nicht oder zumindest teilweise entziffert haben sollten, können sie hierzu die Esoterischen Archive nutzen. Mit einem Wurf auf Wissen (Arkanes) oder (Religion) gegen SG 30 können sie erkennen, dass das Gedicht in Wirklichkeit die Formel für ein magisches Elixier zur Erschaffung eines Leichnams ist. Der Wurf genügt ferner, um zu erkennen, dass die Formel nur bei einer bestimmten Person funktionieren dürfte – deren Identität aber nicht ersichtlich ist. Ein Wurf auf Wissen (Arkanes) oder (Religion) gegen SG 25 identifiziert die vom Wispernden Pfad für die Formel gesammelten Komponenten, darunter den Streitkolben *Rabenkopf*. Auf Seite 63 des 3. Bandes dieses Abenteuerpfades, in AP 09 – *Zerbrochener Mond* findest du zusätzliche Informationen zu den Komponenten und den Versen, welche sie identifizieren.

Rabenkopf: Sofern die SC den legendären Streitkolben *Rabenkopf* in Argmoor an sich gebracht haben, können sie in den

Esoterischen Archiven mehr zur Geschichte der Waffe herausfinden. In Kombination von *Magie entdecken* mit einem Wurf auf Zauberkunde gegen SG 35 kann man die Eigenschaften des Gegenstandes identifizieren, während man mit einem Wurf auf Wissen (Geschichte) oder (Religion) gegen SG 20 oder Wissen (Adel) gegen SG 30 etwas über die Geschichte des Streitkolbens erfahren kann (siehe Seite 55 im 4. Band des Abenteuerpfades, AP 10 – *Wächters Totenwache*). Alternativ kann man diese Informationen auch mittels *Sagenkunde* erlangen. Falls die SC keinen Zugang zu diesem Zauber haben sollten, kann Abraun Chalest ihnen eine *Schriftrolle: Sagenkunde* zum Standardpreis aus der Sammlung des Ordens beschaffen.

Der Wispernde Pfad: Die SC wissen zu diesem Zeitpunkt wahrscheinlich schon eine Menge über den Wispernden Pfad, können die Esoterischen Archive aber nutzen, um die letzten Lücken in ihrem Wissen zu füllen. Wissen (Arkanes) und (Religion) sind die geeignetsten Fertigkeiten, um mehr über diese geheimnisvolle Organisation in Erfahrung zu bringen. Siehe Seite 16 im 1. Band des Abenteuerpfades, AP 07 – *Der Spuk von Schreckenfels*, hinsichtlich der SG-Richtlinien der Fertigkeitwürfe.

Du kannst die SC an diesem Punkt auch mit zusätzlichen Informationen aus dem Artikel *Der Wispernde Pfad* versorgen, der sich im 3. Band des Abenteuerpfades befindet. Ein Wurf auf Wissen (Arkanes) oder (Religion) gegen SG 30 fördert ferner Hinweise auf einen geheimnisvollen, vom Kult genutzten Gegenstand zu Tage, welcher als *Todesbandschlüssel* bezeichnet wird (siehe unten).

Der Todesbandschlüssel: Sofern die SC den *Todesbandschlüssel* von dem kopflosen Reiter Barliss Rask erbeutet haben, können sie in den Esoterischen Archiven mehr über den Gegenstand erfahren. *Magie entdecken* und ein Wurf auf Zauberkunde gegen SG 27 identifiziert die magischen Eigenschaften des Gegenstandes, während ein Wurf auf Wissen (Arkanes) oder (Religion) die Funktion dieser Gegenstände und ihre Verbindung zum Wispernden Pfad enthüllen. Ebenfalls kann *Sagenkunde* genutzt werden, um diese Informationen in Erfahrung zu bringen. Sobald die SC wissen, wozu und wie ein *Todesbandschlüssel* genutzt wird, finden sie mit einem Wurf auf Wissen (Geschichte) oder (Lokales) gegen SG 40 eine Aufzählung verschiedener Gegenstände, die der Wispernde Pfad einst in Caliphas aufbewahrt hat, darunter eine Gargylenstatue, welche angeblich den Gläubigen den Weg zum Versteck des Kultes in der Stadt weist.

Sofern die SC den *Todesbandschlüssel* nicht haben, können sie immer noch im Rahmen ihrer Nachforschungen zum Wispernden Pfad von seiner Existenz erfahren. Allerdings muss ihnen ein Wurf auf Wissen (Geschichte) gegen SG 40 gelingen, damit sie nützliche Informationen und Textstellen zur Existenz der *Todesbandschlüssel*, ihres Zwecks und der Gargylenstatue in Caliphas aufspüren können.

DER WISPERNDE GARGYL (HG 13)

Nachdem die SC mehr über den *Todesbandschlüssel* in Erfahrung gebracht haben, wollen sie wahrscheinlich die Statue finden, welche möglicherweise den Weg zum Versteck des Wispernden Pfades weist. Sollte sie diese Information mit Abraun Chalest teilen, erkennt er die Statue anhand der Zeichnungen wieder und erinnert sich, dass sich eine solche Figur in den Archiven befindet. Diese wurde aus einem Mausoleum geborgen, als die Stadt den Friedhof verlegte und im Rahmen ihrer Expansion mehrere uralte Grabstätten überbaute. Alternativ können die SC auch von selbst mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 30 auf die Statue stoßen, während sie sich durch die dicht gepackte Sammlung in den Archiven arbeiten.

Wenn die SC die Statue finden, lies den folgenden Abschnitt vor oder umschreibe ihn mit deinen eigenen Worten:

Halb verborgen hinter einem herabgestürzten Wandteppich hockt auf einem grob behauenen Block aus schwarzem Granit eine grässliche Gargylenstatue aus Stein. Ihre Schwingen sind auf dem Rücken zusammengefaltet, doch die scharfen Knochendornen reichen fast bis zur Decke in 3 m Höhe. Die Zähne, Klauen und merkwürdig hervorragenden Rippen scheinen allesamt aus Eisen gefertigt zu sein. An einer gemeißelten Halskette hängt vor der Brust des Gargylen ein schädelförmiges Medaillon, das seltsame Runen am Rand trägt.

Sofern die SC die Statue mit *Magie entdecken* untersuchen, enthüllt ihnen ein Wurf auf Wissen (Arkanes), dass sie über starke Auren von Bannmagie und Illusion verfügt. Die Runen auf dem Medaillon der Statue zeigen die korrekte Anordnung der Runen auf dem *Todesbandschlüssel* zur Aktivierung der in der Statue gespeicherten Zaubereffekte. Sollten die SC nicht über den *Todesbandschlüssel* verfügen, können sie die Statue dennoch aktivieren, falls ihnen ein Wurf auf Magischen Gegenstand benutzen gegen SG 25 gelingt.

Wenn die Runen auf dem *Todesbandschlüssel* richtig justiert werden und dieser dann über dem Medaillon der Statue platziert

wird, löst dies ein *Vorbestimmtes Trugbild* aus, das 13 Runden anhält. Die Illusion zeigt eine Luftansicht des alten Caliphas, wobei ein einzelnes Gebäude in einem unirdischen Grün glüht. Dies markiert den Ort des Verstecks des Wispernden Pfades in Ustalavs Hauptstadt, welches aus der Zeit vor dem Kreuzzug des Lichts stammt. Ein Wurf auf Wissen (Geographie) oder (Lokales) gegen SG 20 identifiziert den Ort als die Quatrefaux-Archive in Caliphas. Sollte Abraun Chalest anwesend sein, erkennt er den Ort sofort, ohne würfeln zu müssen.

Falle: Die Aktivierung des *Vorbestimmten Trugbildes* löst ferner einen mächtigen Schutzzauber aus: Vier durchscheinende Leichname erscheinen zu allen vier Himmelsrichtungen um das Abbild der Stadt herum und verlangen rau flüsternd, den fünften Katechismus des Wispernden Pfades zu hören. Ein Wurf auf Wissen (Arkanes) oder (Religion) gegen SG 34 liefert die Antwort: „Nichtsterbende Gestalt, nichtsterbende Gelegenheit.“ Sollten die SC die korrekte Phrase nicht erbringen können, werden augenblicklich vier Knochenteufel herbeigezaubert, um jene zu strafen, welche die Geheimnisse des Wispernden Pfades entwenden wollen. Die Knochenteufel stoßen Regale um, zerschlagen Kisten und schleudern Bücher und Schriftrollen durch die Luft, als sie plötzlich in den engen Gassen zwischen den gelagerten Aufzeichnungen erscheinen. Dabei wird Abraun Chalest, sofern er anwesend ist, unter der Lawine an Material begraben und vorübergehend bewusstlos geschlagen.

WISPERNDE WÄCHTERFALLE

HG 13

25.600 EP

Art Magisch; **Rücksetzer** Automatisch (1 Minute); **Umgehung** Kennwort (Wissen [Arkanes] oder [Religion], SG 34)

Effekt: Zaubereffekt (*Monster herbeizaubern IX*, zaubert vier Knochenteufel für 17 Runden herbei)

KNOCHENTEUFEL (4)

HG –

TP je 105 (PF MHB, S. 258)

TAKTIK

Im Kampf Die Teufel wirken auf ihre Gegner *Dimensionsanker*, um diese an der Flucht zu hindern, dann wirken sie schnelle *Unsichtbarkeit*, um zu verschwinden. Sie zaubern *Mächtiges Trugbild*, um den Eindruck zu erwecken, dass weitere Knochenteufel erscheinen, und versiegeln die Ausgänge des Raumes mit *Eiswänden*, ehe sie ihre gefangenen Gegner angreifen.

Moral Die Knochenteufel kämpfen bis zum Tod.

Belohnung: Unabhängig davon, ob die SC die Falle umgehen, entschärfen oder auslösen, belohne sie mit den EP für eine Begegnung mit HG 13.

ein ungewöhnlicher verbündeter

Sobald die SC erkannt haben, dass das Versteck des Wispernden Pfades in den Quatrefaux-Archiven liegt, kann Abraun Chalest dafür sorgen, dass sie diese ohne Erschwernisse erreichen. Der Eingang zum Versteck des Kultes befindet sich im Keller eines der älteren (und am wenigsten besuchten) Gebäude, welches der Geschichte der früheren Grafschaft Grodlych gewidmet ist. Eine uralte Freske in einer der Vitrinen zeigt den ersten Grafen von Grodlych, einen exkommunizierten Priester Pharasmas namens Laudmeir Vandolmayn. Der Ketzler wird mit einem Buch abgebildet, welches

Die Kadaverkrone



unheimlich vertraute, stilisierte Symbole auf dem Einband trägt, die jenen auf dem *Todesbandschlüssel* entsprechen. Indem die SC die Runen auf dem Schlüssel entsprechend einstellen, können sie das *Arkane Schloss* öffnen, welches gegenwärtig die Geheimtür hinter der Freske geschlossen hält.

Alternativ können sie die Geheimtür mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 30 entdecken. Wenn sie sie gefunden haben, können sie die Tür mit einem Wurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 40 öffnen oder sie eintreten (Härte 8, TP 60, SG zum Zerschlagen 38).

Nach dem Öffnen des Portals sehen die SC sich jedoch einer Enttäuschung gegenüber – obwohl der Wispernde Pfad sicherlich das Versteck als Operationsbasis in Caliphas genutzt hat, sind die Kultanhänger bereits in die Hungerberge von Virlych weitergezogen, um dort die nächste Phase der Wiederbelebung Tar-Baphons in Angriff zu nehmen. Eine Durchsuchung des engen, modrigen Schlupfloches unter den Archiven führt nichts zu Tage außer angeschlagenen Möbeln, zerbrochener alchemistischer Ausrüstung und ein paar Pergamentfetzen, welche auf die Aktivitäten des Wispernden Pfades hindeuten: Demnach haben die Kultanhänger Zutaten für irgendein Elixier oder einen Trank gesammelt, wobei keine der Notizen Informationen oder Hinweise auf den gegenwärtigen Aufenthaltsort des Kultes enthalten.

Kreaturen: Ein Halb-Vampir Schurke namens Quinley Basdel versteckt sich in den Schatten und bemerkt die SC, während diese das verlassene Versteck erforschen. Quinley ist kein richtiger Vampir, da seine Mutter während seiner Geburt von einer vampirischen Hebamme gebissen wurde, im Kindbett verstarb, später jedoch aus dem Grab als Vampirin zurückkehrte und ihren Sohn stahl, um sich mit ihm davon zu machen und ihn großzuziehen. Luwick Sirvag gab Quinleys Mutter bei den Vampirklans von Caliphas Zuflucht, so dass der Junge beim Vampiruntergrund der Stadt aufwuchs. Quinleys Mutter gehörte zu Radvirs ersten Opfern und der Halb-Vampir hat sich entschieden, alles ihm Mögliche zu tun, um ihren Mörder zu finden. Seine Nachforschungen zum Tod seiner Mutter und anderer Vampire haben bisher nur in Sackgassen geführt, jedoch sind ihm Gerüchte zu Ohren gekommen, dass der Wispernde Pfad seine Aktivitäten in Caliphas verstärkt habe. Da ihm die historische Fehde zwischen den Vampiren und dem Wispernden Pfad bekannt ist, folgte Quinley der Spur des Kultes zu dessen Versteck, fand dieses aber ebenfalls verlassen vor. Bei Ankunft der SC glaubt der Halb-Vampir nun, er könnte Hilfe bei der Aufklärung der Morde erhalten.

Wenn die SC das Gewölbe verlassen wollen, tritt Quinley in ihr Blickfeld, wobei er als Geste des Friedens die leeren Hände vorstreckt. Er begrüßt die SC folgendermaßen:

„Guten Abend. Wie es scheint, bin ich nicht der einzige, der nach dem Wispernden Pfad sucht. Jedoch sieht es so aus, als hätten sie diesen Ort schon vor einiger Zeit aufgegeben. Ich bin Quinley Basdel und ich suche nach dem Mörder meiner Mutter. Vielleicht sind wir imstande, einander zu helfen?“

Dem Halb-Vampir ist der Wispernde Pfad im Grunde egal, er hat sich aber der Jagd auf den Mörder seiner Mutter verschrieben. Daher bietet Quinley den SC einen Handel an: Er weiß, dass die Vampire von Caliphas sich vor über 800 Jahren nach dem Kreuzzug des Lichts vom Wispernden Tyrannen abgewandt haben und nicht zu den Freunden des Wispernden Pfades gehören. Sofern ihm die SC dabei helfen, den Mord an seiner Mutter (und somit auch an den anderen Vampiren) aufzuklären, kann er ihnen Zugang zum Vampiruntergrund verschaffen, wo sie mit den Vampiren sprechen und möglicherweise Informationen über den Wispernden Pfad erlangen können. Und natürlich schadet es auch nicht, wenn Luvick Sievag ihm dann dafür einen Gefallen schuldet.

Quinleys Antworten zu den wahrscheinlichsten Fragen der SC sehen folgendermaßen aus:

Wie kannst du uns helfen? „Die Vampire von Caliphas könnten in der Lage sein, euch mitzuteilen, wohin der Wispernde Pfad gegangen ist. Ich kann euch miteinander bekannt machen.“

Was verlangst du dafür? – „Jemand ermordet Vampire in dieser Stadt, zu den Opfer gehörte bereits meine Mutter. Ich habe keine Beweise, doch ich vermute, dass ein anderer Vampir dahintersteckt. Der Mörder trifft seine Wahl zu gut und ist zu erfolgreich und unauffällig, um ein gewöhnlicher, sterblicher Vampirjäger zu sein. Ich möchte, dass ihr mir helft, den Serienmörder zu stellen, ihn zu demaskieren und der Gerechtigkeit zuzuführen.“

Warum sollten wir jemanden aufhalten wollen, der Vampire tötet? „Vampire sind Monster und Bösewichter ohne Reue, das ist wahr, doch sie besitzen in diesem Land einen Platz. Als der Wispernde Tyrann auf dem Galgenkopf fiel, legten sie die Waffen nieder und überließen seinen Gegnern im Gegenzug für den Frieden das Feld. Seit dem Kreuzzug des Lichts haben die Vampirklans von Caliphas diesen Status Quo aufrechterhalten. Die Herrscher Ustalavs halten inzwischen Hof, ohne Furcht vor der Rückkehr des Tyrannen und die Vampire werden in Ruhe gelassen. Doch diese Morde an Vampiren könnten zu einem Krieg innerhalb der Stadt und des ganzen Landes führen. Und wer glaubt ihr, würde bei einem Krieg zwischen Menschen und Vampiren gewinnen?“

Woher weißt du so viel über Vampire? „Meine Mutter gehörte zu ihnen. Ich selbst bin kein Vampir, obwohl ich von ihrem Blut bin. Ich gehöre nicht den Vampirklans von Caliphas an, arbeitete aber zuweilen als freier Helfer für sie. Und ich kenne ihren Anführer, Luvick Sirvag, einen Vampirältesten, der noch älter ist als der Wispernde Tyrann.“

Wo können wir diese Vampire finden? „Im Vampiruntergrund. Vor langer Zeit wurden die Straßen von Caliphas angehoben, um eine richtige Kanalisation zu bauen. Die Erdgeschosse vieler Häuser wurden zu Kellergeschossen, Keller wurden zu Unterkellergeschossen und so weiter. Die Vampire haben einige dieser Bereiche übernommen. Ich kann euch hinbringen, wir müssen aber unterwegs wahrscheinlich an ein paar Wächtern vorbei.“

Und wie wissen wir, dass sie mit uns reden werden, statt uns anzugreifen? „Sobald wir an den Wächtern vorbei sind, kann ich euch eine Audienz bei Luvick verschaffen. Wenn ihr ihm sagt, dass ihr den- oder diejenigen aufspüren könnt, die seine Leute töten, wird er euch Gehör schenken.“

Warum sollten wir dir vertrauen? „Euer Streit mit dem Wispernden Pfad ist nicht meine Angelegenheit. Ich will nur den Mörder meiner Mutter aufspüren. Sie war zwar eine Vampirin, doch zugleich auch meine Mutter. Ich bin nur ein Mann. Ich kann eure Hilfe gebrauchen und im Gegenzug euch helfen. Ich habe auch an der Oberfläche Verbindungen, falls ihr Empfehlungen benötigt.“

Falls die SC nicht bereit sein sollten, mit Vampiren (oder für Vampire) zu arbeiten, besitzt Quinley keine Hemmungen, mit den SC gegen die Vampire zu arbeiten, solange sie ihm dabei helfen, den Mörder zu finden. Nach dem Tod seiner Mutter besitzt er keine persönlichen Bande mehr zu Luvick oder den Vampiren von Caliphas. Selbst wenn die SC alle Vampire töten wollen, die ihnen begegnen, hat Quinley damit kein Problem, solange er den Tod seiner Mutter rächen kann. Beachte, dass Quinley weder untot noch böse ist, so dass eine Zusammenarbeit mit ihm weder für gute Kleriker noch für Paladine ein Problem darstellen sollte.

Sollten die SC Quinley angreifen, trinkt er seinen *Trank: Unsichtbarkeit* und versucht zu fliehen. Er will dann mit ihnen nichts mehr zu tun haben und konzentriert sich ganz auf die Jagd nach dem Mörder seiner Mutter.

QUINLEY BASDEL

HG 8

EP 4.800

Halb-Vampir Kämpfer 3/Schurke 6 (PF MHB II, S. 136)

CN mittelgroßer Humanoider (Halb-Vampir)

INI +6; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 17

(+1 Ausweichen, +5 GE, +5 Rüstung, +2 Schild)

TP 72 (9 TW; 3W10+6W8+24)

REF +13, WIL +5, ZÄH +7; +1 gegen Furcht, +2 gegen Krankheit und Geistesbeeinflussung

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespräch +2, Lebenskraftentzug widerstehen, Reflexbewegung, Tapferkeit +1, Verbundenheit mit Negativer Energie

Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Silbernes Rapier* +1, +15/+10 (1W6+3/18-20)

Fernkampf *Handarmbrust* +1, +14 (1W4+1/19-20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9; Konzentration +10) 3/Tag – Untote entdecken

TAKTIK

Vor dem Kampf Quinley trinkt seinen *Trank: Katzenhafte Anmut*. Sollte er einen wahrlich schwierigen Kampf erwarten, nimmt er auch seinen *Trank: Standort vortäuschen* und *Unsichtbarkeit* zu sich.

Im Kampf Quinley verlässt sich auf seine Talente Beweglichkeit und Tänzeler Angriff, um zuzuschlagen und zu verschwinden, wenn möglich macht er Hinterhältige Angriffe.

Moral Sollte er unter 20 TP reduziert werden, trinkt Quinley seinen *Trank: Unsichtbarkeit* und flieht. Andernfalls ergibt er sich und hofft, dass seine hochrangigen Kontakte unter den Menschen und Vampiren ihn aus brenzligen Situationen heraushelfen werden.

Grundwerte Ohne *Trank* hat Quinley die folgenden Spielwerte: INI +4; RK 22, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 17; REF +11; **Nahkampf** *Silbernes Rapier* +1, +13/+8 (1W6+3/18-20);

Fernkampf Handarmbrust +1, +12 (1W4+1/19-20); **GE** 18; **KMV** 24; **Fertigkeiten** Akrobatik +14, Heimlichkeit +16, Mechanismus ausschalten +12

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 22, **KO** 12, **IN** 12, **WE** 8, **CH** 12

GAB +7; **KMB** +9; **KMV** 26

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Tänzelnder Angriff, Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier)

Fertigkeiten Akrobatik +16, Bluffen +15, Diplomatie +13, Heimlichkeit +18, Mechanismus ausschalten +14, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +12, Wissen (Lokales) +12

Sprachen Gemeinsprache, Varisisch

Besondere Eigenschaften Fallenfinden +3, Schurkentricks (Charmeur*, Schwer zu täuschen*, Süße Worte*), Rüstungstraining 1

Kampfausrüstung *Trank: Katzenhafte Anmut, Trank: Standort vortäuschen, Trank: Schwere Wunden verursachen, Trank: Unsichtbarkeit, Silberne Armbrustbolzen (10);*

Sonstige Ausrüstung Kettenhemd +1, Tartsche +1, Silbernes Rapier +1, Handarmbrust +1 mit 10 Bolzen, Resistenzumhang +1, Diebeswerkzeug, 57 GM.

* siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

Entwicklung: Sollten die SC zögern, mit Quinley zusammenzuarbeiten, kann dieser den Esoterischen Orden des Pfalzgräflichen Auges als Referenz benennen. Obwohl er dem Orden nicht angehört, hat er schon wiederholt für ihn gearbeitet und Abraun Chalest und Edjureus Modd können für ihn bürgen. Sollten die SC letztere über ihr Vorhaben informieren, warnen beide die SC, das Machtgleichgewicht zwischen Menschen und Vampiren in der Stadt nicht zu gefährden. Die Vampire hätten seit Jahrhunderte friedlich neben den Menschen existiert, doch sollte ihr Zorn erweckt werden, könnte dies den Frieden und die Stabilität in der Stadt gefährden und negative Auswirkungen auf ganz Ustalav nach sich ziehen.

Wenn die SC mit Quinley zusammenarbeiten, kann dieser sich als wertvoller Verbündeter erweisen – der Halb-Vampir steht mit jeweils einem Fuß im Land der Toten und der Lebenden und kann den SC deshalb dabei helfen, sich in beiden Gesellschaften zurechtzufinden. Er ist ein freier Mitarbeiter, der bei Bedarf für andere als Dieb oder zusätzlicher Schwertarm arbeitet – und dies kann er auch tagsüber für die Vampire und die menschliche Gesellschaft, so dass er in allen Gesellschaftsschichten über Kontakte verfügt, darunter auch zu Organisationen, die vom Esoterischen Orden des Pfalzgräflichen Auges bis hin zu bescheidenen Verbrecherorganisationen reichen.

abschluss des ersten teils

Der Wispernde Pfad ist den SC wieder einmal einen Schritt voraus. Zum Glück haben die SC Verbündete, an die sie sich wenden können um Hilfe zu erhalten. Falls die SC Quinley Basdels Angebot der gegenseitigen Unterstützung abgelehnt haben sollten, können die folgenden NSC den SC beim nächsten Teil ihrer Nachforschungen helfen. Wer in welchem Umfang wie hilft, hängt von deinen Spielern und ihren Charakteren und den Beziehungen ab, die sie bisher aufgebaut haben.

Abraun Chalest oder Edjureus Modd: Diese beiden Mitglieder des Esoterischen Ordens des Pfalzgräflichen Auges wissen beide, dass die Vampire von Caliphas sich nach dem Kreuzzug des Lichts vor über 800 Jahren vom Wispernden Tyrannen abgewandt haben und nicht zu den Getreuen des Wispernden Pfades gehören. Sie wissen auch um die geheimnisvollen, bis dato unaufgeklärten Morden, die Caliphas zur Zeit heimsuchen, und glauben, dass es sich bei den Opfern um Vampire handelt. Sie empfehlen, sich an die Vampire zu wenden und ihnen Hilfe bei der Aufklärung der Morde gegen Informationen über den Wispernden Pfad anzubieten. Sie können die SC über einen bekannten Eingang zum Vampiruntergrund unter dem Glashaus im Park der Erneuerung informieren.

Lucinean Galdana: Der zu Besuch weilende Graf von Amaans ist emsig mit seinen Anliegen bei Hofe beschäftigt und kann sich nicht mit den SC privat treffen, empfiehlt ihnen aber, mit Edjureus Modd oder Abraun Chalest zu sprechen. Beide Männer wüssten so manches und könnten den SC sicherlich Hinweise zu ihren Nachforschungen geben, an welche sie noch gar nicht gedacht haben.

Sollten die SC alles allein machen wollen, können sie alternativ auch mit einem Wurf auf Wissen (Geschichte) oder (Lokales) von



QUINLEY BASDEL

der Feindseligkeit der Vampire gegenüber Tar-Baphon und dem Wispernden Pfad erfahren. Sollten sie auf eigene Faust nach den Vampiren suchen, genügt ein weiterer Wurf auf Wissen (Lokales), um den Zugang zum Vampiruntergrund im Park der Erneuerung zu finden (siehe **Teil Zwei**).

teil zwei: zusammenkunft mit den vampiren

Da die SC keine anderen Spuren haben, denen sie folgen könnten, haben sie keine andere Wahl, als sich an die Vampire von Caliphas zu wenden, die sich seit langer Zeit den Umtrieben des Wispernden Pfades entgegenstellen. Quinley Basdel oder Informationen des Esoterischen Ordens können die SC zu den Vampiren führen. Um mit ihrem Anführer Luvick Sirvag zu sprechen, müssen die SC sich in den sogenannten Vampiruntergrund wagen, einen wahren Irrgarten aus tief unter der Stadt vorhandenen Tunneln und Kellertiefgeschossen. Der nächste und am einfachsten zugängliche Eingang befindet sich unter dem Glashaus, einem Gewächshaus im Park der Erneuerung im Schatten von Prinz Ordantis Schloss Stryth. Zunächst aber müssen die SC an den Wächtern der Vampire vorbei.

der park der erneuerung

Als die Adeligen von Caliphas beschlossen, einen Stadtpark über dem neuen Fundament zu errichten, dass die unterirdischen Kanäle verschloss, erbot sich eine halb-elfische Druidin namens Merrick Sais, als Hüterin des Parks zu dienen. Merrick genoss es besonders, bei Mondlicht zu arbeiten und die Schönheit des Parks fern der vielen Besucher aus der Stadt zu genießen. Unglücklicherweise lieferte dies sie auch den Vampiren aus, die zuweilen im Park auf Jagd gehen. Luvick Sirvag selbst machte Merrick zur Vampirin, hat sie aber seitdem aus der Knechtschaft entlassen, damit sie einen der wenigen bekannten Zugänge in das unterirdische Reich der Vampire bewacht. Merrick hat jedoch nicht ihr früheres Leben vergessen. Sie liebt immer noch die Gärtnerei und kümmert sich um die Pflanzen, so dass sie auch weiterhin den Park erhält. Da sie dies aber nun nur noch in der Nacht tun kann, verlässt sie sich darauf, dass während sie schläft beherrschte Diener sich tagsüber um das Gewächshaus kümmern. Merrick mag keine nächtlichen Besucher und betrachtet sie als erlaubte Beute, um ihren Blutdurst zu stillen, welchen sie nun als Teil der tierischen Natur willkommen heißt, die sie stets in ihrem Inneren gespürt hat.

Angesichts der jüngsten Mordserie hat Luvick Merrick angewiesen, außer anderen Vampiren niemanden in den Vampiruntergrund zu lassen. Dies schließt die SC und selbst den Halb-Vampir Quinley Basdel ein, so dass diese sich den Weg freikämpfen müssen durch die gefährlichen Wächter, welche über die Zugänge zum Untergrund wachen. Die SC können direkt zum Park gehen, falls sie die Vampire tagsüber aufsuchen wollen, wenn diese wahrscheinlich in ihren Särgen ruhen, oder sie können warten, bis die Sonne untergegangen ist.

Die bedeutenden Orte im Park der Erneuerung sind wie folgt:

B1. Parkeingang: Dies ist der Südeingang des Parks. Offiziell ist der Park von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang geöffnet, es gibt aber kein Tor, um nächtliche Besucher fernzuhalten. Wachleute der Gendarmerie kommen hier Tag und Nacht etwa alle halbe Stunde vorbei, betreten den Park selbst in der Regel aber nicht.

vampirjäger

Verschiedene SC wie beispielsweise Kleriker Pharasmas, Paladine und sogar Walddläufer mit Untoten als Erzfeinde könnten vor einer Zusammenarbeit mit bösen Vampiren zurückschrecken, um die Vampirmorde von Caliphas aufzuklären. Schließlich könnte man einen Serienmörder, der solchen Monstern ein Ende setzt, eher als Held denn als Problem betrachten. Daher sollte deinen Spielern klar sein, dass es nötig sein könnte, mit den Vampiren zusammenzuarbeiten, um ein größeres Übel zu verhindern (in diesem Fall die vom Wispernden Pfad beabsichtigte Rückkehr des Wispernden Tyrannen) und die Eskalation zu einem ausufernden, sinnlosen Krieg zwischen den Vampiren und lebenden Bürgern Caliphas zu verhindern. Die Kodizes der meisten Paladine sind anpassungsfähig genug, um solche vorübergehenden Allianzen im Namen des höheren Guten zu rechtfertigen. Des Weiteren sollte man bedenken, dass die SC in keiner Weise verpflichtet sind, den Vampiren über die kurzfristige Unterstützung hinaus zu helfen, sobald sie den Wispernden Pfad erst aufgehalten haben. Ferner könnte das hier erlangte Wissen über die Vampire von Caliphas nützlich sein, sollten die SC einen Feldzug gegen sie beginnen wollen, sobald der *Pathfinder-Abenteurpfad* „Die Kadaverkrone“ abgeschlossen ist.

„Asche im Morgengrauen“ geht davon aus, dass die SC bis zu einem gewissen Punkt bereit sind, mit den Vampiren zusammenzuarbeiten, um die Morde aufzuklären. Dies ist aber zum Abschluss des Abenteuers nicht zwingend erforderlich. Sollten die SC also alle Vampire töten wollen, die ihnen über den Weg laufen, ist dies zwar durchaus im Rahmen des Möglichen, macht dadurch das Abenteuer jedoch nicht einfacher. Die SC werden aber dennoch in der Lage sein, alle Hinweise aufzudecken, die sie benötigen, um dem Wispernden Pfad zu folgen und mit dem nächsten Abenteuer weiterzumachen, unabhängig davon, ob sie friedlich mit den Vampiren interagieren oder die Monster vernichten, wo immer sie ihnen begegnen.

B2. Sesasgia Caliphvaso Denkmal: Diese lebensgroße Alabasterstatue auf einem Granitblock stellt die ernsthafte Erscheinung der Gräfin Sesasgia Caliphvaso dar, welche die Stadt Caliphas nach dem Sieg über den Wispernden Tyrannen neu gegründet hat.

B3. Stehende Steine: Merricks Übereinkunft mit der Stadt hinsichtlich der Erschaffung des Parks der Erneuerung ermöglichte ihr, diese drei Steine aufzustellen und so den ganzen Park zu ihrem heiligen Hain zu machen. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 kann man auf einigen Steinen verblasste Blutspuren erkennen. Die meisten Bürger halten diese für den Teil vager Druidenrituale, doch tatsächlich markieren sie den Ort als einen Jagdgrund der Vampire der Stadt.

B4. Spiegelteich: Hohe Säulen umgeben beide Seiten dieses Teiches, der von Ilmhost Vheist in Auftrag gegeben wurde, einem Gelehrten und einem der ersten Anführer Ustalavs nach dem Ende des Kreuzzuges des Lichts. Der Teich sollte die Bewohner von Caliphas an die Gefahren erinnern, welchen Ustalav im Laufe seiner stolzen Geschichte begegnet ist. Die hohen Säulen am Südufer wurden zu Statuen ustalavischer Soldaten gearbeitet, welche einer Horde bedrohlicher Kreaturen gegenüberstehen, darunter kellidische Barbaren, Orks aus Belkzen, Werwölfe und die untoten Ritter des Wispernden Tyrannen. Zu letzteren gehören sowohl ein Kopfloser Reiter wie ein gerüsteter Blutritter. Eine standhafte steinerne Fußgängerbrücke führt über den Teich zu einem Pfad der tiefer in den Park hinein führt.

B5. Der Beherzte Sturmangriff: Eine gewaltige Statue dominiert diese Lichtung. Sie zeigt Soividia Ustav, den Gründer Ustalavs, mit erhobener Klinge auf einem galoppierenden Streitross.

B6. Meditationsteich: Merrick erschuf diesen natürlichen Teich mittels *Erde bewegen* und *Wasser kontrollieren*. Sie empfindet seine natürliche Form beruhigender als den künstlich angelegten Spiegelteich. Daher kommt sie nachts und sogar am Tag oft her – im letzten Fall nutzt sie *Hölzerner Weg* und verbleibt innerhalb der Bäume, um die Welt zu beobachten, welche das Sonnenlicht ihr verwehrt.

C. Das Glashaus: Das Gewächshaus des Parks ist im Folgenden detaillierter beschrieben:

Das Glashaus

Das Glashaus ist ein gewaltiges, 12 m hohes Gebäude, welches ebenso hoch ist wie die meisten Bäume des Park. Diese in jüngerer Zeit fertiggestellte Erweiterung des Parks präsentiert eine Vielzahl blühender Pflanzen aus wärmeren Regionen, welche jedes Jahr viele Besucher anzieht. Riesige Glasfenster füllen die Eisenrahmen des Glashauses aus. Merrick hat lange Stoffjalousien für die Fenster hergestellt, um bei Bedarf die Sonne fernzuhalten. Sie schließt diese Jalousien oft in der Nacht, ehe sie auf Jagd geht, und verschließt die Tür hinter sich. Das Abenteuer geht davon aus, dass die SC in der Nacht eintreffen, um schneller Kontakt zu den Vampiren herstellen zu können. Sofern die SC das Glashaus bei Tage besuchen, sind die entsprechenden Veränderungen in den Beschreibungen der Begegnungen zu finden.

c1. haupteingang

Eine kleine Treppe führt zu einem großen, überdachten Eingang hinauf. Zwei mächtige Steinsäulen tragen das Dach und flankieren eine verzierte, goldbesetzte Doppeltür, welche Sonnenmotive trägt.

Die Türen stehen tagsüber offen, werden abends aber von Merrick abgeschlossen (Härte 5, 20 TP, SG zum Zerschlagen 25, Mechanismus ausschalten SG 25).

c2. gewächshaus

Die anhaftende Feuchtigkeit und Hitze eines benutzten Gewächshauses erfüllt dieses riesige Atrium. Exotische Blumen, Rankengewächse, Büsche und sogar Bäume wachen über die freie Fläche verteilt. In 12 m Höhe befindet sich die gewölbte Decke, welche von vier dicken Säulen getragen wird, während

sich ein Pfad aus Pflastersteinen um die Ausstellungsstücke herum windet.

Insgesamt wachsen über 75 verschiedene Arten von Pflanzen und Pilzen im Glashaus, die alle von Merrick und ihren Assistenten sorgfältig gekennzeichnet und umsorgt werden.

Gefahr: Merrick hat eine Kreischervariante erschaffen, die nur nachts aktiv ist. Vier Kreischer (PF GRW, S. 416) wachsen am Haupteingang des Gewächshauses und dienen als natürliches Alarmsystem. Tagsüber schlafen sie, so dass sie keine Besucher verängstigen, doch nachts geben sie Alarm, sobald sie Licht oder Bewegungen innerhalb von 3 m wahrnehmen. Dies alarmiert Merrick (in Bereich C3), ihre Wächter-Fliegenfalle (Bereich C4) und sogar die Vampirbrut im Keller (Bereich C9).

c3. werkzeugetisch (hg 12)

Ein kleiner Holztisch steht hier neben dem Pflasterweg. Auf ihm liegen mehrere Scheren und andere Gerätschaften zum Beschneiden von Pflanzen.

Kreaturen: Sofern die SC das Glashaus in der Nacht besuchen, ist die halb-elfische Vampir-Druidin Merrick Sais emsig damit beschäftigt, mehrere Pflanzen in der Nähe dieses Bereiches zu beschneiden. Sollte sie durch die Kreischer in Bereich C2 alarmiert werden, nutzt sie Tiergestalt, um sich in eine Fledermaus zu verwandeln. Sie fliegt in die Bäume, um die Eindringlinge in ihrem Versteck zu beobachten, während sie von einem Ast hängt und darauf wartet, dass die Fliegenfalle (Bereich C4) sie zu einer Mahlzeit verarbeitet.

Während des Tages ruht Merrick in Baumgestalt in Bereich C8.

MERRICK SAIS

HG 12

EP 19.200

Halb-elfische Vampir-Druidin 11 (PF MHB, S. 267)

NB mittelgroße Untote (Verbesserte Humanoide)

INI +7; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m;

Wahrnehmung +35

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 24

(+1 Ausweichen, +3 GE, +10 natürlich, +4 Rüstung)

TP 119 (11W8+66); Schnelle Heilung 5

REF +10, WIL +14, ZÄH +15; +2 gegen Verzauberung, +4

gegen Effekte von Feenwesen und Pflanzenkreaturen

Immunitäten wie Untote; Resistenzen Elektrizität 10,

Kälte 10; SR 10/Adamant oder Magie und Silber;

Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +4,

Lockruf der Natur widerstehen;

Schwäche wie Vampire

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Silberdolch +1, +16/+11 (1W4+8/17-20) oder

Hieb +17 (1W4+12 plus Lebenskraftentzug) oder

Holzfaust +17/+12 (1W3+14)

Fernkampf Wurfspieß +11 (1W6+7)

Besondere Angriffe Beherrschung (SG 19), Blut saugen, Brut

erschaffen, Entzug von Lebenskraft (2 Stufen, SG 19),

Holzfaust (+5, 8 Runden/Tag), Kind der Nacht, Tiergestalt 11

Stunden/Tag

Vorbereitete Druidenzauber (ZS 11; Konzentration +16)

6. – Holz zurücktreiben^D, Scirocco* (SG 21)



5. – Dornenwand^D, Gewittersturm herbeirufen (SG 20), Hölzerner Weg, Steinhaut
 4. – Blitzkugeln* (SG 19), Eissturm, Flammenschlag (SG 19), Magie bannen, Pflanze befehligen^D
 3. – Blitz (SG 18), Dornenwuchs, Feuer löschen, Mächtige magische Fänge, Mit Pflanzen sprechen, Pflanzenwachstum^D
 2. – Bärenstärke, Baumgestalt, Flammenklinge, Metall abkühlen (SG 17), Nebelwolke, Rindenhaut^D
 1. – Feenfeuer, Flamme erzeugen, Lange Schritte, Magischer Stein, Tier bezaubern (SG 16), Verstricken^D (SG 16)
 0. (beliebig oft) – Aufblitzen (SG 15), Ausbessern, Göttliche Führung, Resistenz

D Domänenzauber; **Domäne** Pflanzen

TAKTIK

Vor dem Kampf Während Merrick die SC beobachtet, wirkt sie Bärenstärke, Mächtige magische Fänge, Rindenhaut und Steinhaut auf sich.

Im Kampf Merrick behält ihre Fledermausgestalt so lange wie möglich bei und nutzt In Tiergestalt zaubern, um mit einer Dornenwand die 1,50 m breiten Fußwege im Gewächshaus zu versperren. Sollten die SC den Pfad verlassen und sich durchs Unterholz schlagen wollen, wirkt sie Dornenwuchs und Verstricken, um die SC weiter zu behindern, ehe sie mit ihren Zaubern angreift. Sollten einzelne Gegner vom Rest der Gruppe getrennt werden, fliegt sie hernieder und nimmt humanoide Gestalt an, um wenn möglich Lebenskraftentzug und Blut saugen zu nutzen. Sollte Merrick in den Nahkampf gezwungen werden, aktiviert sie ihre Dornenrüstung und greift mit Dolch, Holzfaust oder Flammenklinge an.

Moral Da sie von Luvick Sirvag persönlich mit der Bewachung dieses Zuganges zum Vampiruntergrund beauftragt wurde, kämpft Merrick bis zur Vernichtung und kehrt dann in ihren Sarg in Bereich **C10** zurück, um sich zu regenerieren.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 16, **KO** –, **IN** 10, **WE** 20, **CH** 18
GAB +8; **KMB** +15; **KMV** 29

Talente Abhärtung^B, Ausweichen^B, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe^B, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung)^B, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, In Tiergestalt zaubern, Kampfreflexe^B, Schnell wie der Wind, Verbesserte Initiative^B, Verbesserter Kritischer Treffer (Dolch), Wachsamkeit^B

Fertigkeiten Bluffen +18, Heimlichkeit +20, Motiv erkennen +17, Überlebenskunst +15, Wahrnehmung +35, Wissen (Natur) +16, Zauberkunde +12

Sprachen Druidisch, Elfisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften

Bund mit der Natur (Pflanzendomäne), Dornenrüstung (1W6+5, 11 Runden/Tag), Gasförmige Gestalt, Immunität gegen Gift, Naturgespür, Schattenlos, Spinnenklettern, Spurloser Schritt, Tierempathie +15, Tiergestalt (Schreckensfledermaus oder Wolf, Bestiengestalt II), Unterholz durchqueren

Kampfausrüstung Feder (Baum), Blitz-Wurfspeere (3); Sonstige Ausrüstung Lederrüstung +2, Silberdolch +1, Wurfspeere (3), Resistenzumhang +2, Stechpalme und Mistelzweig, Zauberkomponentenbeutel, Diamantstaub (Wert 750 GM), 218 GM

* siehe Pathfinder Expertenregeln

c4. wächter-fliegenfalle (hg 11)

Dieser Teil des Gewächshauses wird von einer ungewöhnlichen Ansammlung exotischer Pflanzen dominiert, die in allen Farben des Regenbogens schillern. Das Ganze wird zusätzlich durch mit weißen Blättern bedeckte kaktusartige Ranken im Hintergrund untermalt.

Das Unterholz verbirgt hier eine Grube, die Merrick als Zugang zum Keller des Glashauses und in die Kanalisation unter den Straßen der Stadt angelegt hat. Um sie zu bemerken, während der Wächter – die Riesenfliegenfalle – darüber steht, ist ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 30 erforderlich. Sobald die Fliegenfalle getötet wurde, ist der Zugang klar sichtbar.

Kreaturen: Zu den verschiedenen Pflanzen im Glashaus gehört ein einmaliges Exemplar der Riesenfliegenfalle mit weißen Blättern. Merrick kümmert sich um dieses wie um ein geliebtes Haustier. Die halb-elfische Vampirin hat die Pflanze Drache getauft und wie ihr Frauchen hat auch diese riesige Monstrosität einen ungesunden Appetit auf Blut. Merrick hält die Fliegenfalle mittels *Pflanzen befehligen* tagsüber ruhig; in der Nacht erwacht sie jedoch, um sich von den besonderen „Gästen“ zu nähren, die Merrick ihr bringt. Die Pflanze geht davon aus, dass SC, die in ihre Reichweite kommen, zu den üblichen Leckerchen gehören, und greift sie rasch mit ihren hungrigen Mäulern an.

MERRICK SAIS

DRACHE

HG 11

EP 12.800

Verbesserte Riesenfliegenfalle (PF MHB, S. 117, 295)
 TP 175

c5. GITTER ZUR kanalisation

Zwei eiserne Gitter (Härte 10, 30 TP, SG zum Zerbrechen 28) außerhalb des Glashauses bieten ferner Zugang zur Kanalisation darunter und führen zu einer kleinen, unterirdischen Kammer (Bereich **C6**). Die Vampire passieren die Gitter mittels Gasförmiger Gestalt. Luvick wünscht

jedoch nicht, dass unerwünschte Besucher diese Eingänge nutzen, weshalb sie mittels *Illusionswänden* (Anzweifeln RW WIL, SG 16) verborgen sind.

c6. UNWETTERABLÄUFE (HG 8)

Diese 4,50 m durchmessenden Kammern befinden sich unter den verborgenen Kanalgittern (Bereich C5). In einer seichten Vertiefung im Boden läuft ein kleines Rinnsal der Hauptkanalisation (Bereich C8) entgegen.

Große Eisengitter (Härte 10, 30 TP, SG zum Zerschlagen 28) blockieren den Durchgang zur Kanalisation, so dass nur Luft und Wasser (und Vampire in gasförmiger Gestalt) hindurch kommen.

Falle: Um unerwünschte Besucher fernzuhalten, haben die Vampire diese Kammern mit dauerhaften *Symbolen der Betäubung* versehen, die ausgelöst werden, sobald jemand den Boden betritt. Zusätzlich wird dann ein Alarm ausgelöst, der die Vampirbrut in Bereich C9 warnt, welche sofort zum Nachsehen herkommt. Da die Symbole ausgelöst werden, wenn der Boden berührt wird, lösen Kreaturen in gasförmiger Gestalt die Falle nicht aus (inklusive Vampire, welche ohnehin gegen die Effekte der Symbole immun wären).

SYMBOLE DER BETÄUBUNG (2)

HG 8

EP je 4.800

Art Zauber; Wahrnehmung SG 32; Mechanismus ausschalten SG 32

EFFEKTE

Auslöser Ort; Dauer 130 Minuten oder 150 TP; **Rücksetzer** Automatisch (10 Minuten)

Effekt Zaubereffekte (Alarm und Symbol der Betäubung, betäubt für 1W6 Runden, Willen SG 20, keine Wirkung); Mehrere Ziele (alle Kreaturen in einem 18 m Explosionsradius, bis zu insgesamt 150 TP)

c7. KELLERZUGANG

Ein großes Loch klafft in der Decke dieser runden Kammer. Durch die uralten Ziegelmauern haben sich zahlreiche Wurzeln gegraben. Eine schmale Passage führt nach Westen und aus einer weiteren im Nordosten dringt das Geräusch fließenden Wassers.

Die unterirdischen Kanäle von Caliphas enthalten eine ganze Reihe dieser kleinen Schlupflöcher, welche eigentlich als Auffangbecken geplant waren, falls heftige Regenfälle die eigentliche Kanalisation überfordern sollten. Die Architekten haben diese Kammer überbaut, als die Stadtplaner entschieden, das Land als Park zu nutzen. Merrick nutzte *Erde bewegen* und *Stein formen*, um die Kanalisation vom Glashaus aus erreichen zu können. So entstand ein einfacherer Weg für Vampire und ihre beherrschten Diener, um durch den Park kommen und gehen zu können. Das Loch in der Decke führt nach Bereich C4. Die beiden rechteckigen Kammern im Westen werden als Lagerräume genutzt und enthalten zusätzliches Gärtnereimaterial für den Park sowie das Gewächshaus.

c8. KANALISATION

Ein schmaler, 1,50 m breiter Steg verläuft hier an der Wand der niedrigen Kanalisation entlang. Das Abwasser fließt schäumend und gurgelnd unter einer Steinbrücke rasch nach Osten.

Die Bürger von Caliphas verlassen sich darauf, dass natürliche Wasserläufe und -ströme unter der Stadt ihr Abwasser ins Hafenbecken tragen. Daher benötigt die Kanalisation von Caliphas weniger Erhaltungs- und Unterhaltsmaßnahmen als die anderer Städte. Als Nebeneffekt treten die Vampire deutlich weniger in Erscheinung als dies in anderen Städten der Fall wäre. Die Tunnel sind 3 m hoch, allerdings beträgt der Wasserstand etwa 1,50 m.

c9. WOHNRAUM (HG 10)

Ein großer Wandteppich belegt die Nordwand dieses Raumes. Zwei tönernen Urnen flankieren die Südtür, während weitere Türen nach Westen und Osten führen. Ein besorgniserregend großer Teil des Fußbodens ist blutbefleckt.

Kreaturen: Merrick schnappt sich zuweilen spätabendliche Besucher des Glashauses oder mitternächtliche Spaziergänger im Park und hält sich diese Opfer als kontrollierbare Vampirbrut, welche als zusätzliche Wachen oder Boten dienen, wenn sie mit Luvick Kontakt aufnehmen muss. Gegenwärtig halten sich sechs Vampirbruten hier auf, von denen fünf unter Merricks direkter Kontrolle stehen; die sechste ist Merricks älteste Brut, die sie mit dem Versprechen freigegeben hat, sie eines Tages in einen vollständigen Vampir zu verwandeln. Tagsüber ruhen die Vampirbruten in ihren Särgen (Bereich C11), während sie nachts ihre beherrschte Beute hierher bringen, um ihr das Blut auszusaugen. Wenn die SC erstmals hier eintreten, umkreisen die Bruten sie zuerst in aufmerksamer Weise, als würden sie ein gut zubereitetes Mahl begutachten, ehe sie angreifen.

VERSKLAVTE BRUT (6)

HG 5

EP je 1.600

Verbesserte Vampirbrut (PF MHB, S. 268, 295)

RB mittelgroße Untote

INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 16

(+3 GE, +6 natürlich)

TP je 38 (4W8+20); Schnelle Heilung 2

REF +4, WIL +7, ZÄH +5

Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 5/Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +2

Schwächen wie Vampire

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hieb +7 (1W4+4 plus Lebenskraftentzug)

Besondere Angriffe Beherrschen (SG 16), Blut saugen, Lebenskraftentzug (1 Stufe, SG 16)

TAKTIK

Im Kampf Die Vampirbruten wechseln sich ab beim Versuch, ihre Gegner zu beherrschen, so dass sie sie ergreifen und ihr Blut saugen können, während die übrigen ihnen Lebenskraft entziehen.

Moral Die Vampirbruten kämpfen bis zur Zerstörung oder bis Merrick ihnen Einhalt gebietet.

SPIELWERTE

ST 16, GE 16, KO –, IN 15, WE 17, CH 19

GAB +3; KMB +6; KMV 19

Talente Abhärtung, Waffenfokus (Hieb)

Fertigkeiten Akrobatik +7, Einschüchtern +11, Heimlichkeit +18, Motiv erkennen +10, Verkleiden +11, Wahrnehmung +10

Sprachen Elfish, Gemeinsprache, Varisch

Besondere Eigenschaften Gasförmige Gestalt, Schattenlos, Spinnenklettern

c10. merricks grabmal

Der starke Geruch von Pinien- und Zedernholz durchdringt diese Kammer. Er geht von drei aufrechtstehenden Holzsärgen aus. Mehrere Pflastersteine wurden aus dem Boden entfernt, so dass eine kreuzförmige Vertiefung in der Erde zwischen den Särgen und dem einzigen Ausgang der Kammer entstanden ist. In jeder Ecke steht eine 1m hohe tönernen Urne, die mit geschnitzten vergoldeten Blättern und Tieren verziert wurde.

Merrick bewahrt hier drei Särge auf, jeder davon steht aufrecht und wurde aus einer anderen Holzart angefertigt – Zeder, Pinie und Kirsche. Normalerweise benutzt sie ihre Särge nicht, sondern hält sie für vampirische Gäste auf der Flucht bereit, deren eigene Särge zerstört wurden.

Kreaturen: Tagsüber kann man Merrick in der Kammer ruhend antreffen. Sie schläft aber nicht in einem Sarg, sondern nutzt *Baumgestalt*, um die Gestalt einer Esche im Zentrum der Erdgrube anzunehmen, wo ihre Wurzeln in die natürliche Erde reichen.

MERRICK SAIS

HG 12

EP 19.200

TP 119 (siehe Seite 22)

c11. brutgruft

Sechs Nischen befinden sich an den Seiten dieses schmalen Ganges, jede leicht über Bodenniveau erhöht und mit einem steinernen Sarkophag belegt. Am gegenüberliegenden Gangende befindet sich eine steinerne Tür.

Merricks Vampirbruten ruhen bei Tag in diesen Särgen. Die Vampir-Druidin hat jeden Sarg mittels *Stein formen* aus dem Gestein der Kanalwände geformt. Der Ausgang im Westen führt tiefer in die unterirdischen Ebenen der Stadt und schlussendlich zum Vampiruntergrund.

der vampiruntergrund

Nachdem die SC sich den Weg durch die Wächter des Glashauses gekämpft haben, betreten sie die unterirdischen Gänge, welche durch das Herz des von Vampiren kontrollierten Gebietes führen. Diese dekadente Spielwiese ahmt die gesellschaftlichen und politischen Verhältnisse in der Stadt an der Oberfläche nach und wie in ihren früheren Leben als Adelige Ustalavs halten die Vampirältesten Hof und handeln mit der verräterischen Währung von Gefallen, Gerüchten und Intrigen.

Soweit nicht anders angegeben sind die Decken der Gänge 3 m und in den meisten Räumen 4,50 m. Türen bestehen entweder aus starkem Holz (Härte 5, 20 TP, SG zum Zerschlagen 23) oder

an einigen Stellen aus schwerem Eisen (Härte 10, 60 TP, SG zum Zerschlagen 28). Kleine Laternen und Öllampen liefern in den Räumen normale Lichtverhältnisse, während die Gänge unbeleuchtet sind.

Du solltest dich mit diesem Abschnitt vertraut machen, ehe du ihn leitest, da die vampirischen Bewohner dieser Räume – in Abhängigkeit davon, welche Bereiche die SC zuerst erkunden – in nahezu jeder Aufeinanderfolge angetroffen werden können. Mache dich besonders mit Bereich **D6** vertraut, der Audienzhalle, wo die SC Luvick Sirvag antreffen, da sich dort der weitere Verlauf der Nachforschungen entscheidet.

Natürlich könnten die SC sich ihren Weg durch den Vampiruntergrund bahnen und dabei jeden Vampir töten, der ihnen begegnet, das Abenteuer geht aber von einem friedlicheren Ansatz aus. Sollten die SC die erforderlichen Hinweise, um den Mörder aufzuspüren, erhalten, indem sie soziale Fertigkeiten, Diplomatie und Rollenspiel nutzen, um die Vampire zu befragen, statt sie zu töten, belohne sie mit Erfahrungspunkten, als hätten sie diese Vampire im Kampf besiegt.

Sofern nicht anders vermerkt, nimmt ein Vampir, der auf 0 TP reduziert wird, gasförmige Gestalt an und zieht sich in sein Versteck anderswo in der Stadt zurück. Hinsichtlich dieses Abenteuers gelten diese Vampire dann als besiegt und kehren nicht zurück, um sich den SC erneut zu stellen. Daher sollten die SC auch die volle Erfahrung für ihren Sieg erhalten. Sollten die SC zudem besiegte Vampire aufspüren und endgültig zerstören wollen, geht dies über den Umfang des Abenteuers hinaus. Du kannst jedoch zusätzliche Inspirationen dem Artikel über Caliphas ab Seite 59 und dem Bestiarium dieses Bandes entnehmen, die du den SC entgegenwerfen kannst, wenn sie Caliphas für alle Zeiten von der vampirischen Befleckung reinigen wollen.

kanalisationswächter (hg 11)

Die SC benötigen mehr als eine Stunde, um durch die Kanalisation Luvicks Hof im Herzen des Vampiruntergrundes zu erreichen. Diese Begegnung erfolgt auf etwa halber Strecke:

Kreaturen: Eine Gruppe aus acht Vampirbruten hält die SC in einem feuchten Abwassertunnel an. Diese Sklaven eines der Vampiradeligen der Stadt betrachten die SC als Eindringlinge in ihr Territorium. Ein erfolgreicher Wurf auf Diplomatie gegen SG 29 überzeugt die Bruten, die SC nicht anzugreifen und zu Luvicks Hof zu bringen. Sollte Quinley Basdel bei den SC sein, erhalten sie einen Situationsbonus von +5 auf den Wurf.

Andernfalls wollen die Vampire mit dem Blut der SC ihren Durst stillen. Ein Wurf auf Motiv erkennen gegen SG 25 stellt fest, dass die Vampire unter dem Einfluss einer Art von Droge zu stehen scheinen. Alle acht sind von Radvirs *Blutbräu* abhängig (siehe Seite 35) und haben daher zusätzliche temporäre +8 TP, welche bereits in den Spielwerten enthalten sind.

VERSKLAVTE BRUT (8)

HG 5

EP je 1.600

TP je 46 (siehe Seite 23)

d1. wachposten

Eine Handvoll hölzerner Stühle und wackliger Tische füllt diesen Raum, während ein Waffenregal die ganze Westwand ausfüllt. Drei Eisentüren führen nach Norden und eine Doppeltür nach Süden.

Aus den Tunneln vom Glashaus herkommend, betreten die SC durch den westlichen Tunnel in der Nähe dieses Wachpostens Luvick Sirvags Reich. Der rückwärtige Teil des Wachpostens wird als Gefängnis für ungehörige Gäste genutzt – lebende wie tote –, die Zelle ist gegenwärtig aber leer.

Kreaturen: Vier vampirische Vollstrecker bewachen diesen Zugang zum Vampiruntergrund vom Kelleruntergeschoss eines alten Lagerhauses aus. Sofern die SC von anderen Vampiren hergebracht werden oder sich in der Begleitung Quinley Basdels befinden, eskortieren die Wachen sie zu Luvick Sirvag in die Audienzhalle (Bereich **D6**). Falls sie allein sind, muss den SC ein Wurf auf Diplomatie gegen SG 30 gelingen, um die Wachen davon zu überzeugen, sie zu Luvick zu bringen. Andernfalls greifen die Wachen sofort an.

VAMPIR-VOLLSTRECKER (4) HG 8

EP je 4.800

Menschliche Vampir-Kämpfer 7 (PF MHB, S. 267)

RB mittelgroße Untote (Verbesserte Humanoide)

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 20 (+2)

Ausweichen, +4 GE, +6 natürlich, +3 Rüstung, +1 Schild)

TP je 92 (7W10+49); Schnelle Heilung 5

REF +10, WIL +7, ZÄH +11; +2 gegen Furcht

Immunitäten wie Untote; Resistenzen Elektrizität 10, Kälte 10;

SR 10/Magie und Silber; Verteidigungsfähigkeiten

Resistenz gegen Fokussieren +4, Tapferkeit +2

Schwächen wie Vampire

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m

Nahkampf Langschwert +1, +16/+16/+11 (1W8+9/19-20) oder Hieb +14/+14 (1W4+8 plus Lebenskraftentzug)

Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +13/+13/+8 (1W8/19-20)

Besondere Angriffe Beherrschen (SG 18), Blut saugen, Brut erschaffen, Kind der Nacht, Lebenskraftentzug (2 Stufen, SG 18), Waffentraining (schwere Klingen +1)

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Vampire trinken vor einem Kampf ihre Tränke: Hast und Tränke: Magische Fänge.

Im Kampf Die Vampire gehen schnell in den Nahkampf über und nutzen Konzentrierter Schlag, wobei sie ihre Hiebangriffe und Lebenskraftentzug gegen leichter gerüstete Gegner einsetzen. Die Wachen arbeiten zusammen und nehmen gefährliche Gegner in die Zange.

Moral Die Vampire kämpfen bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 21, GE 18, KO –, IN 12, WE 14, CH 20

GAB +7; KMB +12; KMV 28

Talente Abhärtung^B, Ausweichen^B, Beweglichkeit, Blind

Kämpfen, Blitzschnelle Reflexe^B, Eiserner Wille,

Kampfrelexe^B, Kein Vorbeikommen, Konzentrierter Schlag,

Schnelles Nachladen, Verbesserte Initiative^B, Wachsamkeit^B,

Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung

(Langschwert), Zauberstörer

Fertigkeiten Akrobatik +10, Bluffen +13, Einschüchtern +15,

Heimlichkeit +17, Motiv erkennen +12, Wahrnehmung +18,

Wissen (Lokales) +5

Sprachen Gemeinsprache, Varisch

Besondere Eigenschaften Gasförmige Gestalt, Gestaltwandel

(Schreckensfledermaus oder Wolf, Bestiengestalt II),

Rüstungstraining 2, Schattenlos, Spinnenklettern

Kampfausrüstung Trank: Hast, Trank: Magische Fänge, Trank:

Mittelschwere Wunden verursachen, Kreischende Bolzen (2),

Silberne Bolzen (10), Silberöl, Verstrickungsbeutel; Sonstige

Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit],

Schwarzholzartsche, Langschwert +1, Leichte Armbrust

[Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, Resistenzumhang +1, 34 GM

D2. LUFTSCHÄCHTE

Ein 0,60 m durchmessender Schacht führt in der Decke in die darüber liegende Dunkelheit.

Diese Schächte enden 15 m weiter oben an Eisengittern (Härte 10, 30 TP, SG zum Zerschlagen 28) auf den Straßen von Caliphas. Für die meisten kleinen und mittelgroßen Kreaturen sind sie viel zu eng, aber die Vampire nutzen ihre Gasförmige Gestalt, um so entweder Ahnungslos in der Nacht zu jagen oder um fliehen zu können. Zwei Vampir-Vollstrecker (entweder aus Bereich **D1** oder **D8**) laufen hier stündlich Patrouille.

D3. EMPFANGSRAUM (HG 11)

Bequeme Stühle und kleine Tische schmücken diese opulente Kammer. Ein Plüschteppich bedeckt den Boden. Man hört Musik und Lachen von der anderen Seite der Türen im Süden.

Kreaturen: Vier Vampir-Adelige beider Geschlechter halten sich in dieser Kammer auf, allesamt Bruten der Vampirältesten Fürstin Evgenya in Bereich **D4**. Die Vampire heißen Besucher willkommen und treten als freundliche Aristokraten auf, die im nächsten Raum eine kleine Feierlichkeit abhalten. Sie versuchen jedoch, ahnungslose Gäste zu beherrschen und als unwillige Sklaven zu behalten, an denen sie sich laben können. Falls die SC Luvicks Siegelring besitzen (siehe Bereich **D6**) erkundigen die Adligen sich nach dem Begehrt der SC und alarmieren auf telepathischem Wege Evgenya, so dass diese ebenfalls zuhören kann. Sobald Evgenya sicher ist, dass die SC ihr nicht schaden wollen, weist sie ihre Brut telepathisch an, die SC in ihre dekadente Unterkunft einzulassen.

VAMPIR-ADELIGE (4) HG 7

EP je 3.200

Menschliche Vampir-Adelige 7 (PF MHB, S. 267)

CB mittelgroße Untote (Verbesserte Humanoide)

INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 16

(+1 Ausweichen, +3 GE, +6 natürlich)

TP je 73 (7W8+42); Schnelle Heilung 5

REF +9, WIL +9, ZÄH +8

Immunitäten wie Untote; Resistenzen Elektrizität 10, Kälte

10; SR 10/Magie und Silber; Verteidigungsfähigkeiten

Resistenz gegen Fokussieren +4

Schwächen wie Vampire

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +11 (1W6+4/18-20) oder

Hieb +10 (1W4+6 plus Lebenskraftentzug)

Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +9 (1W4+4/19-20)
Besondere Angriffe Beherrschen (SG 17), Blut saugen, Brut erschaffen, Kind der Nacht, Lebenskraftentzug (2 Stufen, SG 17)

TAKTIK

Im Kampf Die Adeligen versuchen, so viele Gegner wie möglich zu beherrschen, um diese unfreiwilligen Verbündeten dann Gegner angreifen zu lassen, während sie selbst Angriffe zum Lebenskraftentzug machen.

Moral Die Adeligen kämpfen bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 18, GE 16, KO –, IN 12, WE 11, CH 9

GAB +5; KMB +9; KMV 23

Talente Abhärtung^B, Ausweichen^B, Beredsamkeit, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe^B, Eiserner Wille, Kampfrelexe^B, Verbesserte Initiative^B, Wachsamkeit^B, Waffenfokus (Hieb), Waffenfokus (Rapier)

Fertigkeiten Bluffen +22, Diplomatie +16, Einschüchtern +16, Heimlichkeit +11, Motiv erkennen +20, Wahrnehmung +20, Wissen (Adel) +11

Sprachen Gemeinsprache, Varisisch

Besondere Eigenschaften Gasförmige Gestalt, Gestaltwandel (Schreckensfledermaus oder Wolf, *Bestiengestalt II*), Schattenlos, Spinnenklettern

Ausrüstung Rapier [Meisterarbeit], Dolch [Meisterarbeit], Resistenzumhang +2, Kleidung eines Höflings, Schmuck im Wert von 100 GM

D4. FÜRSTIN EVGENYAS SALON (HG 13)

Die feierlichen Klänge von Lauten und Standharfen erfüllen diese angenehm, wenn auch verschwenderisch eingerichtete Kammer. Holzparkett bedeckt den Boden, auf dem mehrere Personen in Kleidern von Adeligen aus der fernen Vergangenheit Ustalavs tanzen.

Die Vampir-Adelige Fürstin Evgenya Zunaida hält in dieser reichhaltigen Kammer Hof, umgeben von ihrer Brut und bezauberten Sklaven.

Kreaturen: Der Raum ist voller Vampire und Menschen bei einer dekadenten Feier. Die verführerischste Frau unter den Feiernden ist Fürstin Evgenya (eigentlich die Tochter eines eher unbedeutenden Adligen aus Caliphas). Zu einer Vampirin zu werden ermöglichte ihr, Zugang zu einer Welt noch größeren Prestige zu erhalten, das sie auf der Basis eines großen Hofes versklavter Brut errichtet hat, von der vier Angehörige bei ihr sind. Sie wählt diese Schmeichler nach Schönheit und der Gabe ihr zu gefallen aus. Neben den Vampiren hält sich noch ein Dutzend beherrschter Menschen (N menschliche Adelige 2 oder Bürgerliche 2) im Raum auf, spielt auf den Musikinstrumenten oder tanzt miteinander oder mit ihren vampirischen Herren. Zuweilen verschwinden Vampire mit ihren Spielzeugen in den Räumen im Süden, um andere Freuden des Fleisches zu genießen. Ein Wurf auf Motiv erkennen gegen SG 15 genügt, um zu erkennen, dass die Menschen im Raum unter einer Art Verzauberung stehen. Falls die SC angreifen, eilen die Vampirbruten herbei, um ihre Herrin zu verteidigen und nutzen ihre beherrschten Sklaven als lebende Schilde. Sofern die SC Fürstin Evgenya befragen wollen, siehe Entwicklung auf Seite 27.

VERSKLAVTE BRUT (4)

HG 5

EP je 1.600

TP je 38 (siehe Seite 23)

TAKTIK

Im Kampf Die Vampirbruten greifen mit Hieben und Lebenskraftentzug an. Sollten Gegner geschwächt sein, nutzen sie den Vorteil zum Blut saugen.

Moral Die Brut flieht in Gasförmiger Gestalt, sobald Evgenya flieht. Ansonsten kämpfen sie bis zur Vernichtung, um ihre Herrin zu verteidigen.

FÜRSTIN EVGENYA ZUNIDA

HG 12

EP 19.200

Menschliche Vampir-Adelige 1/Hexenmeisterin 10

(PF MHB, S. 267)

NB mittelgroße Untote (Verbesserte Humanoide)

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 22 (+2 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE, +6 natürlich, +4 Rüstung)

TP 141 (11 TW; 1W8+10W6+102); Schnelle Heilung 5

REF +11, WIL +15, ZÄH +11

Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 10/Magie und Silber; **Verteidigungsfähigkeiten**

Resistenz gegen Fokussieren +4

Schwächen wie Vampire

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hieb +8 (1W4+4 plus Lebenskraftentzug)

Besondere Angriffe Beherrschen (SG 21), Blut saugen, Brut erschaffen, Kind der Nacht, Lebenskraftentzug (2 Stufen, SG 21)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 10; Konzentration +16)

5. (4/Tag) – Kältekegel (SG 21)

4. (6/Tag) – Dimensionstür, Mörderisches Phantom (SG 20), Tiefe Verzweiflung (SG 22)

3. (7/Tag) – Blitz, Einflüsterung (SG 21), Flimmern, Magie bannen, Zwielflichtklinge*

2. (8/Tag) – Falsches Leben, Fürchterlicher Lachanfall (SG 20), Glitzerstaub (SG 18), Säurepfeil, Unsichtbarkeit

1. (8/Tag) – Magierrüstung, Magisches Geschoss, Person bezaubern (SG 19), Schneller Rückzug, Schwächestrahle (SG 17), Selbstverkleidung

0. (beliebig oft) – Ausbluten (SG 16), Benommenheit (SG 16), Botschaft, Geisterhaftes Geräusch (SG 16), Magie lesen, Magierhand, Resistenz, Säurespritzer

Blutlinie Arkane Blutlinie

TAKTIK

Vor dem Kampf Evgenya wirkt jeden Morgen auf sich *Falsches Leben* und *Magierrüstung*.

Im Kampf Evgenya wirkt *Flimmern* und versucht den Nahkampf zu meiden, während ihre Brut die Gegner angreift. Sie wirkt Zauber auf die Gegner und setzt ihren *Stab: Säurepfeil* und *Stab: Magisches Geschoss* ein, sowie *Person bezaubern*, *Einflüsterung* und ihre Fähigkeit Beherrschen, um weitere Verbündete zu gewinnen. Sollte sie in den Nahkampf gezwungen werden, wirkt Evgenya *Zwielflichtklinge* und nimmt Gegner damit in die Zange, während sie Hieb-Angriffe ausführt.

Moral Evgenya flieht in der Regel, wenn sie unter 70 TP reduziert wird und wirkt zur Flucht mit Hilfe ihrer Kraft Metamagischer Adept schnelle *Dimensionstür*.

SPIELWERTE

ST 16, GE 18, KO –, IN 14, WE 15, CH 23

GAB +5; KMB +8; KMV 25

Talente Abhärtung^B, Ausweichen^B, Blitzschnelle Reflexe^B, Durchschlagender Zauber, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe^B, Mächtiger Zauberkfokus (Verzauberung), Materialkomponentenlos zaubern, Schnell zaubern, Verbesserte Initiative^B, Wachsamkeit^B, Zauber ausdehnen, Zauberkfokus (Verzauberung), Zauberstab herstellen

Fertigkeiten Bluffen +20, Diplomatie +20, Einschüchtern +20, Fliegen +10, Heimlichkeit +12, Motiv erkennen +18, Schätzen +5, Wahrnehmung +18, Wissen (Adel) +10, Wissen (Arkanes) +14, Zauberkunde +14

Besondere Eigenschaften Arkaner Bund (Rabenvertrauter namens Aripa), Drahtzieher (44 TW, Telepathie), Gasförmige Gestalt, Geheimnisse des Blutes, Gestaltwandel (Schreckensfledermaus oder Wolf, *Bestiengestalt II*), Metamagischer Adept (2/Tag), Neue Zauber, Schattenlos, Spinnenklettern

Kampfausrüstung Stab: *Magische Geschosse* (25 Ladungen, ZS 7), Stab: *Säurepfeil* (15 Ladungen);

Sonstige Ausrüstung *Resistenzumhang* +2, *Schutzring* +2, Kleidung einer Adelligen, Siegelring, Schmuck im Wert von 300 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Drahtzieher (ÜF) Evgenya kann insgesamt das Vierfache ihrer TW an versklavter Brut kontrollieren. Ferner besitzt sie die Fähigkeit Telepathie und kann mit ihrer Brut auf diesem Wege kommunizieren. Evgenya kann diese Fähigkeit mit einer Standard-Aktion aktivieren oder beenden und den Kontakt zu ihrer Brut solange aufrechterhalten wie sie wünscht. Sie kann aber stets nur mit einer Brut gleichzeitig kommunizieren und verfällt während dieser Zeit in einen katatonischen Zustand ähnlich dem Tagesschlaf der Vampire; in diesem Zustand ist sie hilflos, nimmt aber laute Geräusche, sichtbare Kreaturen innerhalb von 1,50 m und Schaden an ihrem eigenen Körper wahr (siehe PF ALM: *Klassischen Schrecken*).

* siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

Entwicklung: Falls die SC Fürstin Evgenya befragen wollen, müssen sie zuerst ihre Launen befriedigen. Sie findet an einem SC (unabhängig vom Geschlecht) mit hohem Charisma gefallen und bittet ihn (oder sie) mit ihr zu tanzen, während sie sich

unterhalten. Sollte diesem SC ein Wurf auf Auftreten (Tanzen) gelingen oder einem SC ein Wurf auf Wissen (Adel), um sie mit der korrekten Etikette anzusprechen, verspürt Fürstin Evgenya wahres Interesse daran, ihnen zu helfen. Andernfalls ist ein Wurf auf Diplomatie gegen SG 21 erforderlich, um sie wenigstens freundlich zu stimmen.

Fürstin Evgenya ist von den Vampirmorden erschüttert, da viele ihrer Freunde zu den Opfern zählen. Ihr sind dabei einige Dinge aufgefallen: Allen Opfern war gemein, dass sie eine große Zahl versklavter Brut kontrollierten – und diese nun freie Brut verhält sich nach dem Tod ihrer Herren merkwürdig, als hätten sie einen neuen Herren. Evgenya weiß aber nicht, um wen es sich handeln könnte (die Brut hat in Wirklichkeit keinen neuen Meister, die Abhängigkeit von Radvirs *Blutbräu* erweckt aber den Anschein). Angesichts der Größe ihres eigenen untoten Hofstaats fürchtet Evgenya, dass der Mörder auch sie bald zu seinem Ziel machen wird. Außerdem glaubt sie, ein Muster in den Morden entdeckt zu haben – viele der Opfer sind verschwunden, nachdem sie im Park der Erneuerung auf die Jagd gegangen sind, so dass nun viele Vampire die Gegend meiden, um keine Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen.

Sollten die SC Fürstin Evgenya und ihre Vampire töten statt sie zu befragen, können sie immer noch die überlebenden menschlichen Sklaven befragen, die nun von der Beherrschung durch die Vampire frei sind. Um die armen Opfer davon zu überzeugen, den SC ihr Wissen mitzuteilen, kann jeder der drei Hinweise durch einen eigenen Wurf auf Diplomatie gegen SG 20 in Erfahrung gebracht werden. Alternativ können die SC beim Durchsuchen der Gemächer mit einem Wurf auf Wahrnehmung Fürstin Evgenyas Tagebuch finden, in dem sie all ihre Vermutungen niedergeschrieben hat.

Falls die SC Fürstin Evgenya Hilfsbereit stimmen können, erklärt sie sich bereit, ihnen dabei zu helfen, den Mörder in eine Falle zu locken. Sofern die SC ihre Hilfe annehmen, siehe unter *Wie man einen Mörder überführt* auf Seite 35.

D5. KATHEDRALE (Hq 11)

In der Mitte dieser großen Kammer steht ein kleiner Schrein mit einer Statue eines gehörnten Mannes mit Fangzähnen und Fledermausschwüngen, der einen bössartig mit Stacheln besetzten Flegel in einer Hand hält. Hinter dem Schrein stehen zwei lange Tische mit kunstvoll gearbeiteten Stühlen aus Schwarzholz.

Dieser Schrein ist die dem Infernalen Herzog Zaebos geweihte Kathedrale des Vampiruntergrundes, den die Vampire als Herren des Adels, der Arroganz und der Perversion verehren. Mit einem Wurf auf Wissen (Religion) gegen SG 20 erkennt man den Teufel und seine Symbole. Die



FÜRSTIN EVGENYA ZUNDAIDA

Decke ist in der Hauptkammer 6 m hoch, während sie in den kleineren Seitenräumen eine Höhe von 3 m aufweist.

Kreaturen: Ein Vampir-Inquisitor namens Desmond Kote haust in dieser uralten Kathedrale, die vor langer Zeit von der Oberfläche begraben und vergessen wurde. Gegenwärtig leitet er zwei Vampir-Adelige bei der Verehrung Zaebos' an, jedoch werden alle drei jeden Ungläubigen angreifen, der in das Heiligtum ihres Gottes eindringt. Kote hat früher an diesem Tag *Ort entweihen* auf die Statue des Zaebos gewirkt, so dass alle Vampire im Raum einen Unheiligen Bonus von +2 auf ihre Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe erhalten. Falls die SC Luvicks Siegel mit sich führen (siehe Bereich **D6**) und Kote befragen wollen, siehe Entwicklung auf Seite 29.

DESMOND KOTE

HG 9

EP 6.400

Menschlicher Vampir-Inquisitor 8 (Zaebos) (PF MHB, S.267, PF EXP, S. 43)

RB mittelgroßer Untoter (Verbesserter Humanoider) INI +12; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +26

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 23 (+1

Ausweichen, +3 GE, +6 natürlich, +6 Rüstung, +1 Schild)

TP 87 (8W8+48); **Schnelle** Heilung 5

REF +11, WIL +15, ZÄH +14

Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 10/Magie und Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4

Schwächen wie Vampire

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf *Morgenstern* +1, +15/+10 (1W8+12) und *Stachelbesetzter Schild* +1, +14 (1W4+7) oder *Morgenstern* +1, +17/+12 (1W+12) oder *Hieb* +15 (1W4+11 plus Lebenskraftentzug)

Besondere Angriffe Beherrschen (SG 18), Blut saugen, Brut erschaffen, Einzelkämpfertaktik, Kind der Nacht, Lebenskraftentzug (2 Stufen, SG 18), Richtspruch 3/Tag, Sense des Bösen (4 Runden, 1/Tag), Verfluchen (8 Runden/Tag), Zweiter Richtspruch

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8; Konzentration +12) Beliebig oft – *Böses entdecken*, *Chaotisches entdecken*, *Gutes entdecken*, *Rechtschaffenes entdecken* 8/Tag – *Hauch des Bösen* (4 Runden) 8 Runden/Tag – *Lügen entdecken* (SG 18)

Bekannte Inquisitorenzauber (ZS 8; Konzentration +13) 3. (3/Tag) – *Gerechte Kraft**, *Gleißendes Licht*, *Vergeltung** (SG 18)

2. (5/Tag) – *Ehrfurchtgebietende Waffe**, *Flammen der Gläubigen**, *Ort entweihen*, *Person festhalten* (SG 17)

1. (6/Tag) – *Befehl* (SG 16), *Göttliche Gunst*, *Magische Waffe*, *Verfluchen* (SG 16), *Zielsicherer Schlag*

0. (beliebig oft) – *Ausbluten* (SG 15), *Brandmal** (SG 15), *Magie entdecken*, *Resistenz*, *Säurespritzer*, *Untote schwächen*

Domäne Böses

TAKTIK

Vor dem Kampf Zusätzlich zu *Ort entweihen* wirkt Desmond *Magische Waffe* auf seinen Stachelbesetzten Schild sowie *Ehrfurchtgebietende Waffe* auf seinen Morgenstern und im Anschluss *Göttliche Gunst*.

Im Kampf Desmond wirkt *Gerechte Kraft* und *Flammen der Gläubigen*, während seine adeligen Gefolgsleute Gegner angreifen, dann aktiviert er seine Fähigkeit *Sense des Bösen* in Verbindung mit seinem Morgenstern. Desmond greift mit Morgenstern und Schild an und nutzt die Positionierung der Adligen für seine Talente *Ausmanövrieren* und *Genauer Schlag*. Wenn nötig setzt er Richtspruch ein, um seine Angriffe und die seiner Verbündeten zu stärken.

Moral Desmond kämpft bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 20, GE 16, KO –, IN 12, WE 20, CH 18

GAB +6; KMB +11; KMV 25

Talente Abhärtung^B, Ausmanövrieren*, Ausweichen^B, Blitzschnelle Reflexe^B, Einschüchternde Stärke, Genauer Schlag*, Im Kampf zaubern, Kampf mit zwei Waffen, Kampfrelexe^B, Verbesserte Initiative^B, Verbesserter Schildstoß, Wachsamkeit^B, Waffenfokus (Morgenstern)

Fertigkeiten Bluffen +20, Diplomatie +12, Einschüchtern +24, Heimlichkeit +19, Motiv erkennen +24, Überlebenskunst +12, Wahrnehmung +26, Wissen (Die Ebenen) +8, Wissen (Lokales) +5, Wissen (Religion) +12

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisches, Varisisch

Besondere Eigenschaften Durchdringender Blick, Gasförmige Gestalt, Gestaltwandel (Schreckensfledermaus oder Wolf, *Bestiengestalt II*), Monsterrkunde +5, Schattenlos, Spinnenklettern, Spurenlesen +4

Kampfausrüstung *Stab: Mittelschwere Wunden verursachen*

(10 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Brustplatte

[Meisterarbeit], Leichter stachelbesetzter Stahlschild

[Meisterarbeit], *Morgenstern* +1, *Resistenzumhang* +2, 83 GM

* siehe *Pathfinder Expertenregeln*

VAMPIR-ADELIGE (2)

HG 7

EP je 3.200

TP je 73 (siehe Seite 25)

TAKTIK

Im Kampf Die Vampir-Adeligen bringen sich so in Position, dass sie Gegner in die Zange nehmen können und Desmond ermöglichen, seine Gemeinschaftstalente zu nutzen.

Moral Die Vampire kämpfen voll Eifer bis zur Vernichtung, um ihrem teuflischen Schutzherren ihre Treue zu beweisen.

Entwicklung: Desmond Kote lässt sich durch Zurschaustellung von Stärke und religiösem Wissen beeindrucken. Ehe er mit den SC redet, müssen sie ihn von ihrem Wert überzeugen. Ein Wurf auf Wissen (Religion) gegen SG 25 beweist das Wissen der SC um die Hierarchie der Hölle, während sie mit einem Wurf auf Einschüchtern gegen SG 23 ihre Stärke und ihren Mut belegen können. Alternativ können die SC Kote mit einem Wurf auf Diplomatie gegen SG 29 freundlich stimmen.

Kote hat selbst bereits mit der Untersuchung der Morde begonnen und die Holzpflöcke eingesammelt, die in der Asche der Opfer gefunden wurden. Er hat entdeckt, dass alle Pfähle einander ähneln – alle wurden aus den Beinen von Möbelstücken mit derselben Maserung angefertigt. Sollten die SC die Pflöcke behalten haben, die am letzten Tatort gefunden wurden (siehe *Morde am Morgen* auf Seite 11), und diese mit Kotes Pflöcken vergleichen, können sie bestätigen, dass alle dieselbe Holzmaserung aufweisen. Sollten sie dem weiter nachgehen, siehe *Wie man einen Mörder überführt* auf

Seite 35. Kote kann ferner Fürstin Evgenyas Verdacht bestätigen, dass die befreiten Bruten sich seltsam verhalten, hat aber ebenfalls keine Idee, was der Grund sein könnte.

Falls die SC die Vampire töten, statt mit ihnen zu reden, können sie Kotes Pflocksammlung mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 entdecken. Siehe *Wie man einen Mörder überführt* auf Seite 35, falls sie den Ursprung der Pfähle aufspüren wollen.

Sollten die SC Desmond Kote Hilfsbereit stimmen und ihm den Verdacht mitteilen, dass Radvir Giovanni der Mörder ist, stellt er ihnen sechs *Pfeile des Verderbens (Untote)* zur Verfügung, warnt sie aber, diese nicht gegen Vampire einzusetzen, die Luvick Sirvag gegenüber loyal sind, da sie ansonsten Zaebos' Zorn riskieren.

D6. Audienzhalle (HG 12)

Eine große Promenade führt in eine große Audienzhalle, die mit kunstvollen Wandteppichen und Kunstgegenständen geschmückt ist, die zu einem Angehörigen der uralten Herrscherfamilien Ustalavs passen. Ein mächtiger Thron dominiert die entgegengesetzte Wand. Im Osten und im Westen befinden sich zu jeder Seite der Promenade zwei Vorzimmer.

Luvick Sirvag, der uneingeschränkte Anführer der Vampirklans von Caliphas, regiert den Vampiruntergrund von dieser gewaltigen Kammer aus. Wie du diese Begegnung durchführst, hängt von den Zielen deiner Spieler ab. Sollten die SC eine friedliche Audienz beim Vampirältesten ersuchen, um ihm ihre Hilfe bei der Aufklärung der Morde im Gegenzug für Informationen zum Wispernden Pfad anzubieten, ist Luvick persönlich anwesend und hält zwischen seinen Adligen Hof. Sollten sie sich dagegen durch den Vampiruntergrund hindurch meucheln und alle Vampire töten, ist er nicht anwesend. Luvick Sirvag ist ein uralter Vampir mit HG 18 und viel zu mächtig, als dass die SC ihm zu diesem Zeitpunkt gegenüberzutreten könnten. In diesem Fall hat Luvick einen Doppelgänger zurückgelassen und sich angesichts der aktuellen Mordserie in ein sicheres Schlupfloch zurückgezogen, bis der Mörder gefasst ist und er sich wieder zeigen kann. Luvicks Doppelgänger ist eines seiner „Kinder“, dem er am meisten vertraut, ein Vampir-Barde namens Florian Lamorath, welcher einen *Verkleidungshut* trägt, um wie sein Herr auszusehen. Dank seiner Fähigkeit *Drahtzieher* steht Luvick mit Florian in telepathischem Kontakt, so dass der Vampirälteste mit seinem Vertreter kommunizieren und ihm eventuell benötigte Anweisungen geben kann. Solltest du der Ansicht sein, dass die SC imstande sind, Luvick persönlich zu bekämpfen, können seine Spielwerte im 6. Band des Abenteuerpfades „Im Schatten des Galgenkopfes“ gefunden werden. Wenn du Florian durch Luvick ersetzt, wird dies eine Begegnung mit HG 18.

Kreaturen: Neben Luvick (oder Florian) sind gegenwärtig vier Vampir-Adelige anwesend und diskutieren die Tagespolitik und durchdachten, wenn auch subtilen Pläne zur Manipulation jener



DESMOND KOTE

Mächte, die Ustalav nach außen hin regieren. Diese Vampire sind in edle, archaische Gewänder gekleidet, wie sie die Edelleute des alten Ustalavs trugen. Sie beäugen die SC hungrig und sind neugierig, aus welchen Gründen Beute bereitwillig in den Bau des Jägers marschiert.

Luvick Sirvag tritt berechnend kühl und kontrolliert auf. Hierdurch ist die Zurschaustellung seines Zorn umso beeindruckender, sollte er seine zivilisierte Maske, zugunsten der blutdürstigen Bestie in seinem Inneren, fallen lassen. Der Vampirälteste ist ein geübter Schwertkämpfer und fähiger Aristokrat, der schon seit mehr als 2.000 Jahre lebt und mehr Bestien und Männer getötet hat als kaum jemand sonst. Es gab ihn bereits, ehe Tar-Baphon an die Macht kam, so dass er glaubt, über den Plänen des Wispernden Tyrannen zu stehen. – Schließlich hat dieser seine Feinde allesamt herausgefordert und fiel dann vor ihrer geballten Macht. Luvick hat erfolgreich die Befehlsgewalt über die Vampire übernommen, um ihr Überleben im Schatten der Menschheit sicherzustellen. Für jeden SC, der es wagt, mit ihm zu sprechen, erweist er sich als interessanter Gesprächspartner, jedoch könnte der Vampir dabei weitaus mehr Informationen über die SC erlangen, als diese von ihm erhalten.

Wenn die SC vor Luvick treten, beginnt der uralte Vampir zu sprechen:

„Wie in längst vergangenen Tagen stehen jene sterblichen Fleisches vor mir. Und dennoch erzittert ihr nicht und werft euch zu Boden, wie die meisten, die mein unsterbliches Antlitz erblicken. Meine Diener berichten mir, dass ihr aus freien Stücken kommt, trotz des Wissens darum, dass viele der Anwesenden sich an dem Blut labern würden, das in euren Adern fließt. Doch ist es Tapferkeit, die euch hierher führt, oder Dummheit? Ich respektiere euren Mut... vorerst... Warum seid ihr hier, Sterbliche?“

Luvick beantwortet die wahrscheinlichsten Fragen und Äußerungen der SC wie folgt:

Wir wollen die Morde an den Vampiren aufklären. „Wie edel von euch. Doch warum kümmert euch das?“

Uns wurde gesagt, ihr könntet über Informationen zum Wispernden Pfad verfügen. „Sehr interessant. Und was habt ihr mit dem Wispernden Pfad zu schaffen?“

Wenn wir die Morde aufklären, könntet ihr uns dabei helfen, den Wispernden Pfad aufzuspüren? „Ich bin kein Freund des Wispernden Pfades und würde den Wispernden Tyrannen gern weiterhin im Galgenkopf eingesperrt sehen wie in den letzten vier Dutzend Jahrzehnten. Wenn ihr den Mörder findet, werde ich euch sagen, was ich über diesen Kult weiß und wohin er sich gewandt haben könnte.“

Was wisst ihr über die Morde? „Mein Volk wird getötet! Was muss ich mehr darüber wissen?! Meine Agenten sammeln immer noch Informationen, doch wir wissen nur wenig bisher.“

Gibt es Verdächtige? „Jemand befindet sich in unserer Obhut, ein Nosferatu namens Ramoska Arkminos. Er behauptet, nichts mit den Morden zu tun zu haben, betreibt aber seit vielen Jahren ein geheimnisvolles Spiel. Außerdem hat einer meiner Anhänger Beweise gefunden, die nahelegen, dass der Adel von Caliphas hinter den Angriffen steckt. Vielleicht besteht hier eine Verbindung.“

Ein Nosferatu? „Eine Kreatur, verflucht mit ewigem Leben und Hunger, doch ohne den Anmut und die Eleganz und die ewige Jugend eines wahren Vampirs. Mehr Bestie als Vampir, mein Wort darauf.“

Können wir mit ihren Leuten sprechen und uns diese Beweise ansehen? „Ich sehe nichts, was dagegen spricht. Sprecht mit Fürstin Evgenya – sie kannte viele der Opfer und ist überzeugt davon, dass sie die nächste ist. Ihr Wohnstatt liegt westlich von hier. Auch Desmond Kote in der Kathedrale im Norden könnte über Erkenntnisse verfügen. Wenn ihr die bisher zusammengetragenen Beweise sehen wollt, wendet euch an meinen Bediensteten, Radvir Giovanni, in seinem Lager im Osten. Ramoska Arkminos wird im alten Pumpenraum festgehalten, der ebenfalls im Osten liegt. Ihr könnt ihn ebenfalls befragen, doch ich habe Zweifel, dass ihr aus ihm mehr herausbekommt als wir.“

Könnt ihr euch für unsere Sicherheit verbürgen, während wir hier sind? „Das kann ich. Nehmt dieses Siegel – jeder Vampir, der es erblickt, wird wissen, dass ihr mein seid und euch kein Haar krümmen. Doch gebt acht – wir Vampire sind ein streitbares Volk und selbst mein treuester Diener würde nicht zögern, euch das Blut auszusaugen, sollte er provoziert werden. Vergesst nie, dass ihr in ihren Augen Beute seid, und zeigt ihnen den Respekt, den Jäger verdienen.“

Noch etwas? „Ich verlange nur eines: Wenn ihr den Mörder findet, bringt ihn zu mir. Wer einen Vampirältesten tötet, über den spricht auch ein Ältester das Urteil.“

Luvick hat nichts mehr hinzuzufügen. Er überreicht den SC einen Siegelring mit seinem Siegel und entlässt sie. Sollten die SC Luvick unerwartet angreifen, nimmt er gasförmige Gestalt an und flieht durch einen schmalen Riss in der Wand, während seine Adligen jeden Verfolger aufhalten. Er schwört dann den SC Rache und könnte zu einem dauernden Widersacher für den Rest der Kampagne werden – und darüber hinaus.

Sollten die SC Florian in der Verkleidung als Luvick angreifen, befiehlt er den Adligen anzugreifen, während er den SC von seinem Thron aus droht.

FLORIAN LAMORATH

HG 9

EP 6.400

Menschlicher Vampir-Barde 8 (PF MHB, S. 267)

RB mittelgroßer Untoter (Verbesserter Humanoider)

INI +9; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +22

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 18

(+1 Ausweichen, +5 GE, +6 natürlich, +2 Rüstung)

TP 95 (8W8+56); Schnelle Heilung 5

REF +14, WIL +8, ZÄH +8; +4 gegen Bardenauftritt sowie Schall- und sprachabhängige Effekte

Immunitäten wie Untote; Resistenzen Elektrizität 10, Kälte 10; SR 10/Magie und Silber; Verteidigungsfähigkeiten

Resistenz gegen Fokussieren +4

Schwächen wie Vampire

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Silbernes Langschwert [Meisterarbeit]

+12/+7 (1W8+5/19-20) oder Hieb +11 (1W4+7 plus Lebenskraftentzug)

Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +12 (1W4+5/19-20)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 23 Runden/Tag

(Bewegungsaktion, Ablenkung, Bannlied, Einflüsterung, Faszinieren, Klagelied, Lied des Erfolges +3, Lied des Mutes +2), Beherrschen (SG 19), Blut saugen, Brut erschaffen, Kind der Nacht, Lebenskraftentzug (2 Stufen, SG 19)

Bekannte Bardenzauber (ZS 8; Konzentration +13)

3. (3/Tag) – Hast, Monster bezaubern (SG 18), Unsichtbares sehen

2. (5/Tag) – Person festhalten (SG 17), Spiegelbilder, Stille (SG 17), Verschwimmen
 1. (6/Tag) – Bauchreden (SG 16), Fürchterlicher Lachanfall (SG 16), Person bezaubern (SG 16), Schmieren (SG 16), Schneller Rückzug
 0. (beliebig oft) – Botschaft, Geisterhaftes Geräusch (SG 15), Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand

TAKTIK

Im Kampf Florian wirkt so rasch wie möglich *Verschwimmen*, *Spiegelbilder* und *Schneller Rückzug*, während seine Adeligen Feinde angreifen und beschäftigen. Dann setzt er Bardenaufritt und Zauber ein, um seine Verbündeten bei Bedarf zu unterstützen und seine Feinde zu behindern. Sollte er in den Nahkampf gezwungen werden, wirkt er *Hast* und kämpft mit seinem silbernen Langschwert.

Moral Florian kämpft bis zur Vernichtung, um seinen Meister zu beschützen.

SPIELWERTE

ST 20, GE 20, KO –, IN 14, WE 12, CH 20
GAB +6; KMB +11; KMV 27

Talente Abhärtung^B, Ausweichen^B, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe^B, Defensive Kampfweise, Kampfrelexe^B, Konzentrierter Schlag, Materialkomponentenlos zaubern, Täuscher, Verbesserte Initiative^B, Wachsamkeit^B

Fertigkeiten Auftreten (Redekunst) +16, Auftreten (Schauspielkunst) +16, Bluffen +26, Diplomatie +16, Einschüchtern +16, Heimlichkeit +24, Motiv erkennen +22, Verkleiden +16 (mit Verkleidungshut +26), Wahrnehmung +22, Wissen (Adel) +17, Wissen (Geschichte) +13, Wissen (Lokales) +13

Sprachen Elfish, Gemeinsprache, Varisisch

Besondere Eigenschaften Bardenwissen +4, Gasförmige Gestalt, Gelehrter 1/Tag, Gestaltwandel (Schreckensfledermaus oder Wolf, *Bestiengestalt II*), Schattenlos, Spinnenklettern, Vielseitiger Auftritt (Redekunst, Schauspielkunst)

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden verursachen;*
Sonstige Ausrüstung Silbernes Langschwert [Meisterarbeit], Dolch [Meisterarbeit], Rüstungsarmschienen +2, Resistenzumhang +1, Verkleidungshut, Kleidung eines Adeligen, Siegelring (Wert 50 GM), Schmuck (Wert 100 GM)

VAMPIR-ADELIGE (4)

HG 7

EP je 3.200

TP je 73 (siehe Seite 26)

TAKTIK

Im Kampf Die Vampir-Adeligen greifen jeden Feind in der Audienzhalle an, versuchen starke Gegner zu beherrschen, um ihre Seite zu stärken, und versuchen bei anderen Lebenskraftentzug einzusetzen.

Moral Die Vampire kämpfen bis zur Vernichtung oder bis Florian besiegt wird. Im letzteren Fall nehmen sie Gasförmige Gestalt an und fliehen zu ihren versteckten Särgen.

D7. schneiderei

Neben einer Holztür hängt ein Schild mit dem Symbol von Nadel und Faden, was dieses begrabene Gebäude als eine Art Schneiderladen kennzeichnet.

Der Vampirschneider Radvir Giovanni unterhält diese Außenstelle für Vampire, die nicht in der Lage oder nicht willens sind, sein größeres Geschäft im Kunsthandwerkerbezirk der Stadt zu besuchen. Viele suchen ihn wegen seiner Expertise hinsichtlich Veränderungen oder Ausbesserungen an Kleidungsstücken auf, die sie zu Lebzeiten geliebt haben. Im Geschäft hängen an jeder Wand mehrere sorgsam gearbeitete Kleidungsstücke in verschiedenen Stilrichtungen.

Kreaturen: Der weit gereiste und langlebige Radvir Giovanni stellt Kleidungsstücke aus jeder Geschichtepepoche Ustalavs der letzten mehreren hundert Jahre her. Sollten die SC hier sein, um auf Luvicks Wunsch mit Radvir zu sprechen, ist der Vampirschneider vor Ort und nimmt gerade Änderungen an der dreihundert Jahre alten Kleidung eines Höflings vor. Siehe Entwicklung hinsichtlich Radvirs Antworten. Falls die SC ihn angreifen, nimmt Radvir sofort Gasförmige Gestalt an und flieht zu dem Versteck. Die Schneiderei des Edelmannes (siehe Teil Drei), da er die SC nicht an diesem Ort voller Vampire, die ihn für seinen Verrat töten würden, bekämpfen will. Sollten die SC die Vampire im Vampiruntergrund töten, statt sie zu befragen, ist Radvir nicht anwesend; in diesem Fall begegnen die SC ihm

später in **Teil Drei**.

RADVIR GIOVANNI

HG 13

EP 25.600

TP 149 (siehe Seite 39)

Entwicklung: Wenn Radvir zu den Vampirmorden befragt wird, verlässt er sich auf Bluffen und seinen Schurkentrick Honigsüße Worte, um seine eigene Rolle bei den Morden zu verbergen. Er hält sich an die Geschichte, die er auch Luvick unterbreitet hat: dass die Adeligen von Caliphas den Vampiren den Krieg erklärt und zur Jagd auf die Ältesten geblasen hätten. Zur Untermauerung kann er den SC Dokumente vorlegen, die angeblich aus dem Besitz mehrerer minderlicher Angehöriger der sterblichen Aristokratie stammen. Diese Schreiben identifizieren mehrere Vampirälteste und ihre Verstecke und geben ihren Tod in Auftrag mit dem Ziel, die Vampire ihrer Führungsschicht zu berauben. Radvir behauptet zu glauben, dass Ramoska Arkminos, ein bekannter Diener eines Adeligen Ustalavs, mit den Morden betreut wurde. In Wahrheit hat Radvir die Unterlagen gefälscht und versucht mit ihnen Luvick davon zu überzeugen, einen Gegenschlag gegen den Adel zu befehlen. Falls Radvir nicht anwesend ist (oder die SC ihn töten), können die falschen Dokumente mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 in seinem Geschäft gefunden werden.

Ein Charakter, der die Dokumente untersucht, erkennt sie mit einem Wurf auf Sprachenkunde gegen SG 29 als Fälschungen. Sollten die SC einen der namentlich erwähnten Adeligen aufsuchen wollen, können sie mit einem Wurf auf Wissen (Adel) gegen SG 20

oder Wissen (Lokales) gegen SG 30 feststellen, dass alle dieser Adeligen bequemerweise Caliphas verlassen haben – ein Umstand, von dem Radvir nur zu gut wusste, als er sie zu den Sündenböcken für seine Taten machte.

Nachdem die SC ihn befragt haben, entscheidet Radvir, dass sie für seine Pläne zu gefährlich sind und nicht weiterleben dürfen. Kurz nachdem sie seinen Laden verlassen haben, setzt er daher einen Plan in Gang, um sie dauerhaft auszuschalten (siehe *Die Verknüpfung loser Enden* auf Seite 35). Falls Radvir damit konfrontiert wird, dass die Dokumente Fälschungen sind, nimmt er augenblicklich Gasförmige Gestalt an und flieht in sein Versteck, von wo aus er seine Beauftragten aussendet, um sich um die SC zu kümmern.

D8. PUMPENRAUM (Hq 12)

Eine Ansammlung rostiger Maschinen befindet sich hinter dieser Doppeltür. Viele abgebrochene Rohre ragen aus der Ostwand.

Die städtischen Ingenieure haben die Maschinerie in diesem Raum einst genutzt, um von Hand Abwasser durch die benachbarten Rohre zu pumpen. Sobald sie die damalige Straßenebene überbaut hatten, ersetzten sie diesen Mechanismus, indem sie stattdessen Wasser vom Fluss durch die Gänge leiteten. Nun ist der Pumpenraum ungenutzt und würde größerer Reparaturen bedürfen. Eine verschlossene Eisentür im Süden (Härte 10, 60 TP, SG zum Zerschlagen 28, Mechanismus ausschalten SG 30) führt in eine sicherer Zelle (Bereich D9), wo der Nosferatu Ramoska Arkminos eingesperrt ist.

Kreaturen: Vier Vampir-Vollstrecker bewachen von diesen Ruinen aus den östlichen Zugang zum Vampiruntergrund. Die Wachen belästigen die SC nicht, sofern sie Luvicks Siegelring dabei haben (siehe Bereich D6) oder von Quinley Basdel begleitet werden – ansonsten greifen sie an, sobald sie die SC sehen. Sollten die SC mit Ramoska Arkminos sprechen wollen, eskortieren die Wachen sie nach Bereich D9, sofern die SC ihnen Luvicks Siegel zeigen.

VAMPIR-VOLLSTRECKER (4)

HG 8

EP je 4.800

TP je 92 (siehe Seite 25)

D9. SICHERHEITZELLE (Hq 14)

Die bearbeiteten Mauern dieses kahlen Raumes enden im Süden in einer Schutthalde, wo die Decke eingestürzt ist. Ratten, Tausendfüßler und anderes Ungeziefer kriecht wie ein lebender Teppich über den Boden.

Luvick hat diese halb eingestürzte Kammer hinter dem Pumpenraum in eine improvisierte Zelle für seinen Hauptverdächtigen in den Vampirorden umgewandelt.

Kreaturen: In dieser Zelle ist der Nosferatu-Magier und –Alchemist Ramoska Arkminos inhaftiert, Diener des Vampiradeligen Ristomaur Tiriad, Graf von Varno. Obwohl er Luvick Sirvags Gefangener ist, stellt Arkminos einen mächtigen potenziellen Verbündeten dar, der die SC unterstützen kann (und umgekehrt), sofern sie zusammenarbeiten. Der Nosferatu hatte in den letzten Monaten sowohl zu den Hexen von Barstoi sowie dem Wispernden Pfad Kontakt und ist auf beide Gruppen nicht gut zu sprechen.

Seit Jahren versucht Gräfin Carmilla Caliphvaso von Caliphas ihr Leben und ihr gutes Aussehen durch alchemistische und magische Mittel zu verlängern und zu erhalten. Unlängst bat sie Graf Ristomaur Tiriad von Varno um Hilfe, da sie von seinem heimlichen Interesse an Alchemie wusste. Graf Tiriad stimmte zu, im Gegenzug für einen ungenannten, zukünftigen Gefallen, ihr seinen besten Wissenschaftler, Ramoska Arkminos, auszuleihen. Auf Wunsch der Gräfin machte sich der überaus intelligente Arkminos daran, ein Lebenselixier zu entwickeln. Im Laufe mehrerer Monate gelang es ihm aber nicht, die Ergebnisse zu erbringen, die Carmilla wünschte, so dass sie ihn durch die Hexen von Barstoi ersetzte.

Irgendwann während seiner Arbeit für die Gräfin nahm auch der Wispernde Pfad Kontakt mit Arkminos auf, um mit seiner Hilfe die Macht ihres *Kadaverkrone*-Elixiers zu testen. Sie überließen ihm eine kleine Probe des Elixiers, von dem Arkminos bestätigen konnte, dass es den Verwandlungsprozess in einen Leichnam unterstützen würde, entlohnnten ihn aber im Gegenzug nicht. Genaugenommen betrachtet Adivion Adrissant Arkminos und seine Meister als Vampirälteste, die ohnehin aus der Gleichung entfernt werden müssen, wenn der Wispernde Tyrann zurückkehrt. Daher setzte sich der Kult mit Arkminos Forschungsarbeit ab, als er Caliphas verließ, um nach Virlych weiterzuziehen, und ließ dem Nosferatu nur die Probe des *Kadaverkrone*-Elixiers, welche zu gering ist, um Nutzen zu bringen.

Die erfolgte Gefangennahme durch Luvick Sirvags Vampire hat Arkminos über Caliphas aufgebracht. Daher ist er durchaus zufrieden, wenn er die SC dazu bringen kann, gegen den Wispernden Pfad zu kämpfen, sofern sie bei Luvick seinen Namen reinwaschen können. Im Gegenzug überlässt er ihnen Einzelheiten zum Wispernden Pfad und der *Kadaverkrone*.

Wenn die SC erstmals die Zelle betreten, lies das Folgende vor oder umschreibe es mit deinen eigenen Worten:

„Guten Abend! Seid ihr noch mehr von Luvicks Brut, die zum Glotzen und Höhnen kommt? Nein, ich sehe, dass ihr keine Vampire seid. Also seine treuen Sklaven, die ‘Seine Gnaden’ umschwärmen, während eure Gedanken innerlich still und hilflos schreien. Nein? Was habt ihr dann mit mir zu schaffen? Vielleicht wollt ihr mich ja befreien. In diesem Fall kann ich euch versichern, dass ich äußerst dankbar wäre.“

Da Arkminos allein inhaftiert ist, beginnt er sehr bereitwillig eine Unterhaltung mit den SC, nur um seine Langeweile zu unterdrücken. In der folgenden Diskussion antwortet Arkminos auf die wahrscheinlichsten Frage wie folgt:

Wer seid ihr? „Ich bin Ramoska Arkminos, ein Diener des Grafen von Varno.“

Warum seid ihr hier? „Luvick Sirvag glaubt, dass ich etwas mit den Morden an den Vampiren in der Stadt zu tun hätte. Leider ist er im Irrtum.“

Warum seid ihr noch nicht geflohen? „Meine Art kann sich nicht wie andere Vampire in Nebel verwandeln. Ich kann nur die Gestalt von Ungeziefer annehmen, doch weder Ratte oder Fledermaus, noch Tausendfüßler oder Spinne kommt durch festes Holz und Gestein.“

Warum verdächtigt Luvick euch? „Er hat Angst. Und obwohl meine Art und die seine sich teilweise recht ähneln, sind wir in Wahrheit sehr verschieden. Ich bin ein Außenseiter, der einem mächtigen Herrn dient, und davon fühlt Luvick sich bedroht. Er braucht einen Sündenbock und ich passe für ihn gut in diese Rolle. Ich vermute, dass meine jüngste Arbeit für den Wispernden Pfad auch etwas damit zu tun hat.“

In welcher Beziehung steht ihr zum Wispernden Pfad? „Ich bin ein Schüler des Arkanen und von Berufung her Alchemist. Der Wispernde Pfad beauftragte mich damit, die Kraft eines Trankes zu testen, den sie erschaffen haben, eine mächtige Mixtur, die einen Weg zum Dasein als Leichnam darstellt. Ich muss hinzufügen, dass ich ihre Ziele nicht unterstütze, jedoch der Gelegenheit nicht widerstehen konnte, meine Expertise bei einem derartigen Gebräu zu testen.“

Warum benötigen sie solch einen Trank? „Offensichtlich soll ihn jemand zu sich nehmen. Ausgehend von der Formel, die ich studieren konnte, muss es sich um jemanden von großer Bedeutung handeln, da der Trank für eine bestimmte Person angefertigt wurde. Mein persönlicher Anwärter wäre Prinz Aduard Ordranti, Herrscher von Ustalav.“

Warum sollte der Prinz zu einem Leichnam werden sollen? „Ich glaube nicht, dass die Kultanhänger dieses Elixier auf Wunsch des Prinzen erschaffen haben. Es soll jemanden vergiften und eine Verwandlung auch gegen den Willen erzwingen. Ihr könntet ihn – oder für wen auch immer der Trank gedacht ist – retten, sofern ihr mir helft.“

Warum sollen wir euch helfen? Was bekommen wir im Gegenzug? „Ich bin unschuldig. Wenn ihr meinen Namen reinwascht, indem ihr den wahren Vampirmörder findet, werde ich euch alles berichten, was ich über den Wispernden Pfad und seine jüngsten Aktivitäten weiß. Ich bin sicher, dass ihr bereits wisst, dass sie Caliphas verlassen haben. Ich kann euch sagen, wohin sie gegangen sind und vielleicht die Probe ihres Elixiers noch einmal genauer studieren – vielleicht finde ich noch etwas heraus. Alles, was ich in Erfahrung bringe, werde ich mit euch teilen.“

Warum würdet ihr euch gegen den Wispernden Pfad stellen? „Weil sie mich nicht entlohnt haben. Wie ich bereits erwähnte, ich war nur ein einfacher Mietling, kein loyaler Gefolgsmann, also erwarte ich auch eine Bezahlung für meine getane Arbeit. Wenn ich mich auf diese Weise für ihren Verrat revanchieren kann, ist es in meinen Augen ein fairer Handel. Für mich zählt im Moment nur, hier herauszukommen und nach Hause zurückzukehren. Politik und Religion interessieren mich nicht.“

Arkminos wird alle anderen Fragen der SC beantworten, ihnen aber nichts über den Wispernden Pfad erzählen, bis sie bewiesen haben, dass Radvir der Mörder ist, und den Name des Nosferatu eingewaschen haben. Arkminos hat auch nichts zu den Hexen von Barstoi zu sagen, da er nichts über ihre Verbindung zum Wispernden Pfad oder den Morden weiß. Sollten die SC ihn später über die Beteiligung der Hexen informieren, teilt er ihnen das wenige mit, was er über ihre Arbeit für die Gräfin Caliphaso weiß.

Luvick hat Arkminos seine gesamte Ausrüstung inklusive seines Zauberbuches und alchemistischen Formelbuches weggenommen und anderswo gelagert. Daher kann Arkminos keine alchemistischen Extrakte, Bomben oder Mutagene herstellen und nutzen. Zum Glück hat Arkminos die meisten seiner Zauberei immer noch vorbereitet für

den Fall, dass sich eine Gelegenheit zur Flucht ergibt, außerdem kann er jeden Tag dank des Talentes Zaubermesterschaft einige Zauberei zurückgewinnen, so dass er nicht ganz hilflos ist. Dennoch will er nicht mit den SC kämpfen und flieht so rasch er kann.

RAMOSKA ARKMINOS

HG 14

EP 38.400

Menschlicher Nosferatu-Alchemist 4/Magier 9 (PF EXP, S. 26;

Web-Erweiterung zum ALM Klassische Schrecken)

RB mittelgroßer Untoter (Verbesserter Humanoider, Mensch)

INI +7; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn;

Wahrnehmung +24

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 22 (+3 GE, +8 natürlich, +4 Rüstung)

TP 126 (13 TW; 9W6+4W8+74);

Schnelle Heilung 5

REF +12, WIL +14, ZÄH +13; +2 gegen Gift Immunitäten wie Untote; Resistenzen Elektrizität 10, Kälte 10, Schall 10; SR 5/ Holz und Stichwaffen; Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +4

Schwächen wie Vampire

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +7 (1W6)

Besondere Angriffe Beherrschen (SG 20),

Blut saugen, Bombe 9/Tag (2W6+5 Feuer,

SG 17), Hand des Lehrlings (8/Tag),

Metamagische Meisterschaft

(1/Tag), Telekinese (SG 20)

Vorbereitete alchemistische

Extrakte (ZG 4)

2. – Energien widerstehen,

Unsichtbares sehen

1. – Schild,

Schneller Rückzug,

Selbstverkleidung, Untote

entdecken, Zielsicherer

Schlag

Vorbereitete

Magierzauber (ZS 9;

Konzentration +14)

5. – Kältekegel (SG 20),

Monster festhalten

(SG 21)

4. – Detonation* (SG 19),

Mörderisches Phantom

(SG 19),

Tiefe Verzweiflung

(SG 20)

3. – Blitz (SG 18),

Magie bannen, Stinkende Wolke

(SG 18), Tiefer Schlaf (SG 19)

2. – Hauch des Stumpfsinns,

Schwarm herbeizaubern,

Sengender Strahl,

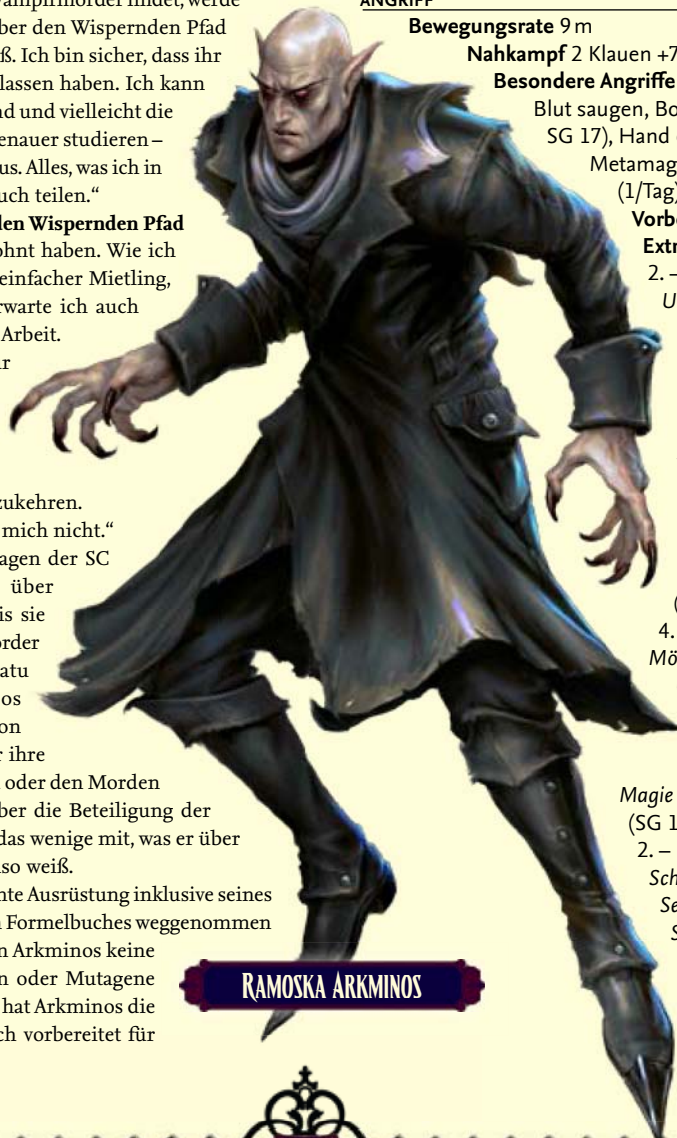
Spinnennetz (SG 17),

Unsichtbarkeit

1. – Gedächtnislücke*

(SG 17), Magierrüstung,

Magisches Geschoss,



RAMOSKA ARKMINOS

Schockgriff, Schwächestrahle (SG 16), Stilles Trugbild (SG 16)
0. (beliebig oft) – Botschaft, Geisterhaftes Geräusch (SG 15),
Magie entdecken, Magierhand

TAKTIK

Vor dem Kampf Ramoska wirkt vor einem Kampf

unter Nutzung seines Talentes Zaubermeisterschaft
Magierrüstung.

Im Kampf Sollte er zum Kampf gezwungen werden, setzt
Ramoska seine Fähigkeit Beherrschen ein, um einen
Verbündeten zu gewinnen, der ihn verteidigt. Er setzt seine
Zauber ein, um Gegner fernzuhalten, solange er glaubt,
gewinnen zu können.

Moral Ramoska hat kein Interesse daran, mit den SC zu
kämpfen. Wenn er sie nicht besiegen kann, wirkt er um
zu fliehen *Detonation*, gefolgt von schneller *Unsichtbarkeit*
(unter Nutzung von Metamagischer Meisterschaft), letzteres
in Schwarmgestalt (sofern erforderlich).

SPIELWERTE

ST 10, GE 16, KO –, IN 21, WE 20, CH 18

GAB +7; KMB +7; KMV 20

Talente Abhärtung, Beredsamkeit, Blitzschnelle Reflexe^B,
Eiserner Wille, Fertigkeitenfokus (Handwerk
[Alchemie])^B, Fertigkeitenfokus (Heilkunde)^B, Im
Kampf zaubern, Improvisierter Fernkampf, Material-
komponentenlos zaubern, Meisteralchemist*,
Schnell zaubern, Schriftrolle schreiben, Trank brauen,
Verbesserte Initiative^B, Wachsamkeit^B, Zauberfokus
(Verzauberung), Zaubermeisterschaft (*Magie bannen*,
Magierrüstung, *Magisches Geschoss*, *Monster festhalten*,
Unsichtbarkeit)

Fertigkeiten Diplomatie +20, Einschüchtern +20, Fliegen +10,
Handwerk (Alchemie) +31, Heilkunde +17, Heimlichkeit +20,
Magischen Gegenstand benutzen +10, Motiv erkennen +20,
Sprachkunde +10, Wahrnehmung +24, Wissen (Adel) +12,
Wissen (Arkanes) +20, Wissen (Die Ebenen) +12, Wissen
(Geschichte) +12, Wissen (Religion) +12, Zauberkunde +20;
Volksmodifikatoren Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8,
Wahrnehmung +8

Sprachen Aklo, Alt-Osirisches, Drakonisch, Gemeinsprache,
Hallitisch, Infernalisches, Nekril, Varisich; Telepathie 18 m

Besondere Eigenschaften Alchemie (Handwerk [Alchemie] +4,
Tränke identifizieren), Arkaner Bund (Ratte namens
Andrzej), Entdeckungen (Präzisionsbombe [5 Felder],
Rauchbombe), Gift einsetzen, Mutagen (+4/-2, +2 natürlich,
40 Minuten), Schnelle Alchemie, Schwarmgestalt,
Spinnenklettern

Ausrüstung Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blut saugen (ÜF) Dies funktioniert wie die gleichnamige
Vampirfähigkeit (PF MHB, S. 267)

Schadensreduzierung (ÜF) Ein Nosferatu hat
Schadensreduzierung 5/Holz und Stichwaffen. Dies umfasst
alle Waffen mit hölzernen Schäften wie Armbrustbolzen,
Pfeile, Speere und Wurfspere, selbst wenn die Spitze der
Waffe aus einem anderen Material besteht.

Beherrschen (ÜF) Dies funktioniert wie die gleichnamige
Vampirfähigkeit (PF MHB, S. 267)

Schwarmgestalt (ÜF) Ein Nosferatu kann sich mit einer
Standard-Aktion in einen Fledermaus-, Ratten-, Spinnen-
oder Tausendfüßlerschwarm verwandeln. Der Schwarm
besitzt dieselbe Anzahl an Trefferpunkten wie der Nosferatu

und jeder Schaden, den der Schwarm erleidet, betrifft
auch den Nosferatu. Ein Nosferatu in Schwarmgestalt
ist immun gegen jeden körperlichen Schaden, der eine
bestimmte Anzahl an Kreaturen betrifft (inklusive Zauber
mit einem Ziel wie Auflösung) mit Ausnahme von Zaubern
und Effekten, die der Nosferatu selbst erzeugt; diese
behandeln den Nosferatu als eine einzelne Kreatur, sofern
er dies wünscht. In Schwarmgestalt kann ein Nosferatu
weder seine natürlichen Klauen-, noch andere besondere
Angriffe nutzen, erhält aber die natürlichen Waffen und
außergewöhnlichen besonderen Angriffe des Schwarmes,
in den er sich verwandelt. Ebenso behält er alle besonderen
Eigenschaften. Auch in Schwarmgestalt gilt ein Nosferatu
immer noch als untote Kreatur mit seiner Gesamtzahl an
Trefferwürfeln. Er kann die Schwarmgestalt beibehalten,
bis er eine andere Gestalt annimmt, seine Originalgestalt
annimmt oder die Sonne wieder aufgeht.

Spinnenklettern (AF) Dies funktioniert wie die gleichnamige
Vampirfähigkeit (PF MHB, S. 267)

Telekinese (ÜF) Ein Nosferatu kann mit einer Standard-Aktion
Telekinese (ZS 12) einsetzen.

* siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

D10. DROGENHÄNDLER (HG 13)

Es riecht ranzig in dieser großen Kammer. Im Nordosten
stehen die Ziegelwände des Kelleruntergeschosses irgendeines
namenlosen Gebäudes, während sich eine natürliche Höhle
nach Süden erstreckt.

Kreaturen: Zwei Vampir-Hexenmeister mit freiem Willen, die
Radvir gegenüber loyal sind, gehen hier von dieser Kellerruine
ihren illegalen Geschäften nach und verkaufen Radvirs *Blutbräu*
an süchtige Vampirbruten, von denen acht in der Kammer herum-
hängen und die süchtig machende Droge genießen. Ein Wurf auf
Motiv erkennen gegen SG 25 offenbart, dass nicht nur die Einneh-
menden, sondern auch die Drogenhändler selbst sich an den
Sinnesvernebelnden Stoffen genüsslich tun. Sollten sich die SC
für die Vampiraktivitäten hier interessieren oder Fragen über die
Morde oder das *Blutbräu* stellen, werden die Drogenhändler nervös
und nutzen ihre Talente Lautlos zaubern und Gestenlos zaubern,
um *Schneller Rückzug* und *Mächtige Unsichtbarkeit* zu wirken und
zu fliehen. Ehe sie Gasförmige Gestalt annehmen und durch die
Kanalisation zur Schneiderei des Edelmanns (siehe **Teil 3**) fliehen,
schießen sie *Feuerbälle* in die südliche Höhle, um alle Beweise
(d.h. das *Blutbräu*) zu vernichten. Diese Aktion weckt die Vampir-
bruten auf, welche sofort die Eindringlinge angreifen, die ihre
Versorgung mit der Droge gefährden. Sowohl die vampirische
Drogenhändler wie auch die süchtigen Vampirbruten verfügen
durch das *Blutbräu* in ihren Adern gegenwärtig über +8 temporäre
TP (bereits in den Spielwerten enthalten).

VAMPIR-DROGENHÄNDLER (2)

HG 9

EP je 6.400

TP je 110 (PF MHB, S. 267)

TAKTIK

Im Kampf Sollten die Vampir zum Kämpfen gezwungen werden,
greifen sie mit *Magischem Geschoss*, *Sengendem Strahl* und
Vampirgriff an, während sie gegnerische Zauberkundigen
mitt *Magie bannen* und *Spinnennetz* begegnen.

Moral Die Vampire verlassen sich zur Flucht auf *Mächtige Unsichtbarkeit* und gasförmige Gestalt.

SÜCHTIGE VAMPIRBRUT (8)

HG 5

EP je 1.600

Versklavte Brut (siehe Seite 23)

TP je 46

Schätze: Eine Holzkiste in der südlichen Höhle enthält fünf Anwendungen des *Blutbräus* (siehe Kasten), sowie 20 Ampullen mit Proben der Droge. Keine Probe ist kräftig genug, um eine volle Anwendung zu ersetzen, reicht aber aus, um einen Vampir beim Kosten allmählich in Abhängigkeit verfallen zu lassen.

die Verknüpfung loser Enden (hg 11)

Sobald Radvir erfährt, dass die SC die Vampirorde aufklären wollen, oder enttarnt und zur Flucht in sein Versteck gezwungen wird, entscheidet er sich, die SC als Bedrohungen einzustufen und vorsorglich auszuschalten. Er sendet seine beiden Vampir-Drogenhändler aus Bereich **D10** (oder zwei der Wächter aus Bereich **E1**, sollten die Drogenhändler getötet worden sein) aus, um die SC aus der Gleichung zu nehmen. Um unerwünschte Aufmerksamkeit zu vermeiden, greifen die Vampire die SC erst an, wenn diese den Vampiruntergrund verlassen.

VAMPIR-MEUCHELMÖRDER (2)

HG 9

EP je 6.400

TP je 102 (PF MHB, S. 267)

TAKTIK

Im Kampf Die Vampire wirken vor dem Kampf *Falsches Leben* und *Magierrüstung* und tarnen ihre Annäherung mit *Mächtiger Unsichtbarkeit*, ehe sie mit *Feuerball*, *Sengender Strahl* und *Magischem Geschoss* angreifen. Falls sie in den Nahkampf gezwungen werden, führen die Vampire Hieb-Angriffe in Verbindung mit *Vampirgriff* oder *Kalte Hand* aus.

Moral Die Vampire kämpfen bis zur Vernichtung.

wie man einen Mörder überführt (hg variabel)

Nachdem die SC so viele Informationen wie möglich von den Vampirklans erhalten haben, stehen ihnen verschiedene Möglichkeiten offen, um den Mörder zu überführen. Egal wie sie sich letztendlich entscheiden, irgendwann stehen sie in Teil Drei vor Radvirs Schneiderladen, der Schneider des Edelmannes.

Sollten die SC die suchterzeugenden Eigenschaften des *Blutbräus* entdecken, welche unter den Vampirbruten kursiert, können sie Radvirs Drogenhändler aus Bereich **D10** zurück zu seinem Versteck folgen, welches sie im Schnitt alle 3 Tage aufsuchen, um Nachschub zu holen.

Nachdem die SC Desmond Kotes Sammlung an Holzpflocken in Bereich **D5** gefunden haben, können sie die Herkunft der besonderen Maserungen auf den Pflocken zurückverfolgen. Ein Wurf auf Handwerk (Tischler) gegen SG 20, Diplomatie gegen SG 25 zum Sammeln von Informationen oder Wissen (Lokales) gegen SG 30 führt zu einem Möbelschreiner auf der anderen Straßenseite

BLUTBRÄU

Aura Schwache Nekromantie; ZS 3

Ausrüstungsplatz -; Preis 1.000 GM; Gewicht -

BESCHREIBUNG

Dieser rubinrote Wein hat ein Aroma von frisch vergossenem Blut mit einer abrundenden Note von Eisen und Narbenbeeren. Jeder, der das Gebräu trinkt, erhält für 1 Stunde

1W10+3 temporäre Trefferpunkte. Ein versklavter Vampir oder eine Vampirbrut, welche es trinkt, wird für 1 Stunde aus der Kontrolle ihres Meisters befreit und für diese Zeit zu einer untoten Kreatur mit freiem Willen. Mit Ablauf der Stunde wird der Vampir wieder von der Kontrolle seines Erschaffers versklavt.

Blutbräu ist für Vampire hochgradig suchterzeugend; ein Vampir muss beim Konsumieren einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 bestehen oder er wird von *Blutbräu* abhängig. Danach benötigt er jeden Tag eine weitere Anwendung oder er erhält einen Malus von -2 auf ST, GE, KO und WE und verliert seine Fähigkeit Schnelle Heilung, bis er eine neue Dosis der Droge zu sich nimmt. Die Sucht kann nur mittels *Vollständige Genesung* geheilt werden oder falls dem Vampir jeweils ein Rettungswurf an drei aufeinanderfolgenden Tagen gegen den SG des Elixiers gelingt, nachdem er es zuerst einen Tag lang nicht eingenommen hat. Sollte der Vampir vor Heilung der Abhängigkeit eine weitere Anwendung des Elixiers zu sich nehmen, haben alle bisherigen erfolgreichen Rettungswürfe keine Wirkung.

Eine lebende Kreatur, die das Elixier trinkt, erhält ebenfalls die temporären Trefferpunkte, erleidet jedoch im Gegensatz für 1 Stunde einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Lebenskraftentzug und Negative Energieeffekte (inklusive Negative Energie fokussieren), außerdem riskiert er keine Abhängigkeit.

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Handwerk (Alchemie) SG 25, *Falsches Leben*, *Schutz vor Bösem*; **Kosten** 500 GM



gegenüber Radvirs Schneiderei. Auf Nachfrage kann der Tischler müheelos seinen Nachbarn, den Schneider, als Käufer der Möbelbeine identifizieren.

Sollten die SC Radvirs „Beweise“ gefunden und die Dokumente als Fälschungen erkannt haben, kann jeder Vampir (oder ein Wurf auf Wissen [Lokales] gegen SG 15) ihnen den Weg zum Schneidergeschäft weisen.

Schlussendlich können die SC sich auch im Park der Erneuerung auf die Lauer legen, um den Mörder auf frischer Tat zu ertappen. Sollten sie ein gutes Verhältnis zu Fürstin Evgenya aufgebaut haben, hilft ihnen die Vampir-Hexenmeisterin bei dem Hinterhalt. Evgenya wird sich keinem Risiko aussetzen, sondern *Selbstverkleidung* auf einen ihrer Brut oder einen der SC wirken, damit dieser wie sie aussieht, und ihn auf eine vorgetäuschte Jagd

im Park der Erneuerung schicken. Da Radvir sich ohnehin Evgenya als nächstes Ziel auserkoren hat, funktioniert diese Täuschung automatisch, um einen Angriff zu provozieren.

Kreaturen: Sollten die SC Radvir zu einem anderen Mordversuch verfolgen, erscheint der Vampir spät in der Nacht in Begleitung von vier seiner Vampir-Vollstrecker aus Bereich **E13**. Vampire sind bekannterweise schwer zu töten, selbst durch andere Vampire, deshalb haben Radvir und seine Knechte eine bisher erfolgreiche Strategie erarbeitet: Während seine Vollstrecker sich an nebligen Abenden in Gasförmiger Gestalt verbergen, nutzt Radvir seinen *Verkleidungshut*, um als einsamer Betrunkener zu erscheinen – und damit als perfektes Ziel für einen hungrigen Vampir. Wenn die Vollstrecker nah genug an das Opfer heran getrieben sind, nehmen sie ihre normale Gestalt an und greifen überraschend an. Sie sollen das Opfer nur ablenken und seine Flucht verhindern. Während das Opfer mit den Vollstreckern beschäftigt ist, nutzt Radvir seine Fertigkeit *Magischen Gegenstand benutzen*, um seinen *Stab: Untote festhalten* einzusetzen. Sobald das Opfer gelähmt und hilflos ist, stößt Radvir dem Vampir einen Pflock durchs Herz, womit er ihn tötet. Anschließend tragen er und seine Vollstrecker den Körper zurück in Radvirs Geschäft.

Die Taktik wird höchstwahrscheinlich scheitern, wenn die Vampire sie gegen die SC einsetzen. In diesem Fall befiehlt Radvir seinen Vollstreckern, die SC aufzuhalten, während er Gasförmige Gestalt annimmt und zurück in sein Versteck flieht. Selbst wenn Radvir entkommen sollte, können die SC seine Vollstrecker töten und ihrer Gasförmigen Gestalt zurück in das Geschäft folgen.

RADVIR GIOVANNI

HG 13

EP 25.600

TP 149 (siehe Seite 39)

VAMPIR-VOLLSTRECKER (4)

HG 8

EP je 4.800

TP je 92 (siehe Seite 25)

teil drei: der verräter wird entlarvt

Nachdem die SC die Hinweise im Vampiruntergrund erlangt und möglicherweise im Park der Erneuerung auf der Lauer gelegen haben, um den Vampirmörder auf frischer Tat zu ertappen, sollten sie wissen, dass Radvir Giovanni der Mörder ist, und ihn zu seinem Versteck zurückverfolgen können, der Schneiderei des Edelmannes.

die schneiderei des edelmannes

Radvirs Hauptversteck liegt im Keller seines Schneidergeschäftes für die gehobene Schicht. Er führt eines der wohlhabendsten Geschäfte in Caliphas, welches den Adel und die anderen Angehörigen der oberen Gesellschaftsschichten bedient und viele Modetrends in der Stadt bereits geschaffen hat. Radvir verfügt über den Ruf, vollkommenes Stilverständnis und Handwerksfertigkeit zu besitzen. Viele reiche Kunden suchen ihn für die neueste Mode und Kleidung für besondere Anlässe auf. Er verlässt sich auf seinen Mitarbeiterstab aus beherrschten Menschen, welche tagsüber zwar die Geschäfte führen, nachts jedoch heimgehen.

Die Schneiderei des Edelmannes belegt einen ganzen Häuserblock im Herzen des Kunsthandwerkerbezirkes der Stadt. Gegenüber der Schneiderei befindet sich eine Möbeltischlerei (wo Radvir die Tischbeine erworben hat, die er als Holzpflocke nutzt). Eine Handvoll lang brennender Öllampen hängt von Masten, die entlang der Straße verteilt stehen. Das Schneidergeschäft ist ein zweistöckiges Haus mit einem Keller, der über einen Zugang zur Kanalisation und über diese zum Vampiruntergrund verfügt.

Das Gebäude im alten Baustil verfügt über Wände aus hochwertigem Mauerwerk (Härte 5, 15 TP, SG zum Zerbrechen 25). Im Erdgeschoss und ersten Stock des Hauptgebäudes beträgt die Deckenhöhe 4,50 m, während das anschließende Lagerhaus (Bereich **E7**) eine Deckenhöhe von 6 m besitzt. Im Keller ist die Decke nur 3 m hoch. Radvir verschließt tagsüber die Fenster mit schweren Gardinen, öffnet sie aber in der Nacht, so dass schwaches Mond- und Sternenlicht herein scheinen kann.

An den meisten Örtlichkeiten innerhalb der Schneiderei des Edelmannes kommt es zu keinen Begegnungen, dennoch könnten sich Kämpfe dorthin verlagern. Begegnungsgebiete, bei denen zusätzliche Einzelheiten aufgezählt werden müssen, werden nach der folgenden Zusammenfassung der Räume des Gebäudes beschrieben. Berücksichtige, welche Diener Radvirs den SC bereits begegnet sind (und von diesen „entsorgt“ wurden) und passe die entsprechenden Begegnungen an.

E1. Schaufenster: In zwei Fensterfronten sind gut gekleidete Kleiderpuppen zu den Straßen von Caliphas hin ausgestellt. Dieser Bereich ist weiter unten näher beschrieben.

E2. Ausstellraum: Zahlreiche Regale und Tische stellen die Waren des Geschäfts zur Schau. Tagsüber kümmern sich Radvirs bezauberte Diener um den Laden, wobei der Vampir sich zuweilen gegen Sonnenuntergang bei zugezogenen Gardinen blicken lässt und Anweisungen erteilt. Die Treppe im Norden führt in den ersten Stock zum Schuhzimmer hinauf (Bereich **E10**).

E3. Ankleidezimmer: Kunden probieren geschneiderte Kleidungsstücke in diesen kleinen Ankleidekabinen mit Wandspiegeln an. Die Treppe am Ende des Ganges führt in den Keller (Bereich **E13**) und ist mit einem dauerhaften *Alarm* gesichert, welcher Radvir in Bereich **E14** alarmiert, sollte jemand die Treppe nutzen.

E4. Anprobezimmer: Radvir misst in diesem Raum die Maße seiner Kunden. Mehrere Scheren, Nadelkissen und Maßbänder liegen auf einem Tisch in der Ecke verteilt. In den seltenen Fällen, in denen Radvir einen Kunden mit einer Nadel sticht, ruft er rasch seine Bediensteten herbei, um die Arbeit zu vollenden, bevor ihn der Blutdurst überkommen kann.

E5. Küche: Eine große Feuerstelle wärmt diese kleine Küche, in der zuweilen Radvirs beherrschte Mitarbeiter ihre Mahlzeiten einnehmen.

E6. Lagerräume: Radvir nutzt diese kleinen Lagerräume zu Aufbewahrung von Dingen, die für ein erfolgreiches Schneidergeschäft notwendig sind, darunter Reinigungsmittel, Artikel für die Schaufenster und sein Inventar an Handwerksstoffen. Der östlichste Lagerraum im Keller wurde ausgeräumt, dort befinden sich drei Holzsärgen, die Radvirs versklavter Vampirbrut gehören.

E7. Lagerhaus: In diesem großen Lagerhaus werden Rohmaterialien zur Stoffherstellung sowie Lieferungen für Kunden außerhalb von Caliphas gelagert. Es ist weiter unten näher beschrieben.

E8. Stoffballenlager: Ein großer Holzschrank voller Stoffballen und -paletten füllt die Westwand dieses Raumes. Radvir lagert hier von ihm angefertigte Tuche und andere besondere Bestellungen.

Die Stoffe sind zwar zu unhandlich, um sie einfach fortzutragen, besitzen aber einen Gesamtwert von fast 2.500 GM.

E9. Balkon: Von diesem Holzbalkon aus kann man die 4,50 m tiefer gelegene Ladenfläche (Bereich **E2**) überblicken.

E10. Schuhzimmer: Mehrere Regale mit Schuhen, Stiefeln und anderer Fußbekleidung füllen den Großteil der Fläche im ersten Stock. Die Treppe im Süden führt zur Hauptgeschäftsebene (Bereich **E2**). Zwischen der Fußbekleidung verborgen befinden sich *Schwebestiefel*, *Winterstiefel* und *Spinnenschuhe*, die nur mittels *Magie entdecken* oder ähnlichem zu finden sind.

E11. Nähzimmer: Vier Kleiderpuppen mit unfertigen Kleidungsstücken stehen in diesem schlecht belüfteten Raum, wo Radvir tagsüber ein halbes Dutzend fähiger Näherinnen beschäftigt. Er hat jede einzelne davon im Laufe ihrer Tätigkeit verführt und beherrscht.

E12. Wohnräume im Obergeschoss: Diese Räume, in denen Radvir beherrschte Wachen wohnen, werden weiter unten näher beschrieben.

E13. Keller: Dieser große Kellerraum ist unten näher beschrieben.

E14. Färbereich: In dieser Kammer lagern Färbemittel für Radvirs Kreationen. Näheres unten.

E15. Falsche Särge: In dieser Kammer stehen vier Steinsärge. Eine nähere Beschreibung folgt weiter unten.

E16. Sargraum: Neun hölzerne Särge und ein einzelner steinerner Sarg sind über diese lang gestreckte Kammer verteilt. Radvirs vampirische Verbündete mit freiem Willen nutzen diese Särge als Ruhestätten und ziehen sich hierher zurück, sollten sie im Kampf auf o TP reduziert werden. Der steinerne Sarkophag am Ende des Raumes ist in Wirklichkeit eine falsche Gruft. Ein Hebel im Sarkophag öffnet die beiden Geheimtüren im Osten, die in Radvirs Krypta (Bereich **E17**) und den zerstörten Eingangsbereich (Bereich **E18**) führen. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 kann man die Geheimtüren in geschlossenem Zustand erkennen, beide enthalten feine Risse, durch welche Vampire in Gasförmiger Gestalt hindurch kommen.

E17. Radvirs Krypta: Radvir bewahrt seinen persönlichen Sarg, einen gewaltigen Steinsarkophag, auf einem erhöhten Podest in dieser verborgenen Kammer auf. Ein langer Wandteppich hängt an der gegenüberliegenden Wand, er stellt strahlende taldanische Ritter im Kampf mit den toten Legionen des Wispernden Tyrannen dar. Der Wandteppich ist 5.000 GM wert. Sollte Radvir in seine Krypta fliehen, ruft er die Wachen aus Bereich **E18** herbei, um seinen Sarg zu bewachen, bis seine Schnelle Heilung ihn wiederhergestellt hat.

E18. Zerstörter Eingangsbereich: Dieser versteckte Raum ist eine Verbindung zu den Tunneln unter Caliphas. Näheres weiter unten.

E19. Untergrundzugang: Geröll aus den teilweise eingestürzten Wänden des Eingangsbereiches des Kelleruntergeschosses liegt auch in diesem unterirdischen Gang, der als Notfallfluchtroute in die Kanalisation und als leichter Zugang zum Vampiruntergrund dient.

e1. schaufenster (hq 12)

Drei Kleiderpuppen stehen in den Schaufenstern zu den Straßen von Caliphas. Jede trägt die angesagteste, eleganteste Mode.

Radvir präsentiert tagsüber seine neuesten geschneiderten Kreationen in diesen Fenstern.

Kreaturen: Nachts ersetzen drei vampirische Beobachter mit freiem Willen die Kleiderpuppen in den Schaufenstern und stehen völlig still und ohne zu blinzeln da. Sollten die SC in das Geschäft einbrechen, wirken die Vampire *Unsichtbarkeit* und *Schneller Rückzug*, ehe sie die Fenster verlassen und angreifen.

FREIE VAMPIR-WACHPOSTEN (3)

HG 9

EP je 6.400

RK 27, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 22

TP je 115 (PF MHB, S. 267)

Bewegungsrate 18 m

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Vampire wirken vor Wachbeginn *Falsches Leben* und *Magierrüstung* auf sich.

Im Kampf Die Vampire verlassen sich auf ihre *Unsichtbarkeit*, um sich anschleichen zu können, und greifen den am stärksten wirkenden Gegner mit *Vampirgriff* an. Sollten sie stark bedrängt werden, nehmen sie Gasförmige Gestalt an oder verwandeln sich in Schreckensfledermäuse, um auf den Balkon (Bereich **E9**) zu gelangen, von wo aus sie *Sengende Strahlen* und *Magische Geschosse* verschießen. Innerhalb des Ladens wirken die Vampire keine *Feuerbälle*, haben draußen aber keine Hemmungen dies zu tun.

Moral Die Vampire ziehen sich zurück, sobald sie unter 30 TP reduziert werden. Einer bewegt sich zu den Wohnräumen im Obergeschoss (Bereich **E12**), um Radvirs bezauberte Wachen zu wecken, während ein anderer in Gasförmiger Gestalt durch die Dielenbretter in den Keller vordringt, um Radvir (Bereich **E14**) zu warnen. Sollten die Vampire getötet werden, kehren sie zu ihren Särgen in Bereich **E16** zurück.

e7. lagerhaus (hq 11)

Holzbalken tragen die Decke dieses großen Lagerhauses. Mehrere Kisten, Fässer und Baumwollstoffballen sind im Norden und Süden gestapelt.

Kreaturen: Adivion Adrissant hat Radvir drei Verbündete des Wispernden Pfades zur Verfügung gestellt. Es handelt sich um Nabasu-Dämonen, die ihm helfen sollen, Luvick zu stürzen. Diese entsetzlichen fledermausartigen Unholde haben sich als Wächter im Lagerhaus niedergelassen. Ferner lauern zwischen den Kisten acht Ghule, Opfer des Todraubenden Blickes der Nabasu. Die Dämonen hausen in der Regel im Gebälk des Lagerhauses, wo sie mit dem Kopf nach unten von den Balken hängen, während sie *Tiefe Dunkelheit* aufrechterhalten, um ihre Anwesenheit zu verbergen.

GHULE (8)

HG 1

EP je 400

TP je 13 (PF MHB, S. 125)

NABASU-DÄMONEN (3)

HG 8

EP je 4.800

TP je 103 (PF MHB, S. 46)

TAKTIK

Im Kampf Zwei der Dämonen teleportieren sich auf den Boden, um Gegner am Fliehen zu hindern, während der dritte abwechselnd *Massen-Person festhalten* wirkt und seinen Todraubenden Blick einsetzt. Die Nabasu heben Gegner, die den beiden genannten Angriffsarten entgehen können mittels *Telekinese* in die Luft und versuchen Babau-Dämonen zur Verstärkung herbeizuzaubern.



Moral Die Nabasu kämpfen bis zum Tod und wirken je nach Bedarf *Regeneration* oder *Vampirgriff*, um weiterkämpfen zu können.

e12. wohnräume im obergeschoss (hg 12)

Ein einzelnes Hochbett und ein paar Möbelstücke füllen diesen Raum. Das Fenster in der Südwand ermöglicht den Blick auf das Dach des benachbarten Lagerhauses.

Kreaturen: Radvir hat mit seiner Fähigkeit *Beherrschen* mehrere Söldnerwachen bezaubert, so dass sie sein Geschäft nicht aus den Augen lassen. Er konzentriert sich jeden Morgen auf die Aufrechterhaltung der Verbindung und erneuert jeden zweiten Tag die Beherrschung, ehe diese endet. Tagsüber beschützen die Wachen das Geschäft und die Angestellten, während Radvir im Keller schläft. Nachts übernimmt Radvirs versklavte Vampirbrut den Wachdienst, während jeweils zwei Wachen in diesen Kammern schlafen. Ein Wurf auf *Motiv erkennen* gegen SG 15 genügt, um zu erkennen, dass die Wachen unter irgendeiner Form von Verzauberung stehen.

BEZAUBERTE WACHEN (6)

HG 7

EP je 3,200

Menschliche Kämpfer 8

N mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +2; Sinne Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 18

(+2 GE, +8 Rüstung)

TP je 80 (8W10+32)

REF +6, WIL +1, ZÄH +10; +2 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Langschwert +1, +16/+11 (1W8+8/19-20)

Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +11 (1W8/19-20)

Besondere Angriffe Waffentraining (Schwere Klingen +1)

TAKTIK

Im Kampf Die Wachen nutzen Konzentrierter Schlag und Heftiger Angriff und greifen mit ihren Langschwertern an.

Moral Sollten die Wachen nicht von Radvirs Beherrschung befreit werden, verteidigen sie das Geschäft bis zum Tod.

SPIELWERTE

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

GAB +8; KMB +12; KMV 24

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Mächtiger Waffenfokus (Langschwert), Wachsamkeit, Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert)
Fertigkeiten Einschüchtern +12, Klettern +10, Motiv erkennen +1, Reiten +8, Wahrnehmung +9
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 2
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen (2);*
Sonstige Ausrüstung *Brustplatte +2, Langschwert +1, Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, 200 GM*

e13. keller (hg 12)

Eine Treppe führe in die nordöstliche Ecke dieses Kellerraumes hinab. Die Decke hat eine Höhe von 4,50 m. Mehrere Kisten und Schachteln sind an der Südwand bis unter die Decke gestapelt.

Kreaturen: Vier Vampir-Vollstrecker mit freiem Willen bewachen Radvirs Heiligtum unter dem Geschäft. Diese Vampire schulden ihm etwas dafür, dass er sie aus der Kontrolle ihrer Meister befreit hat. Nun sind sie bereitwillige Anhänger von Radvirs Plan, Luvick und die Ältesten zu stürzen und ein neues Zeitalter des Vampirismus in Ustalav anbrechen zu lassen. Sie greifen jeden an, der den Keller betritt.

FREIE VAMPIR-VOLLSTRECKER (4) HG 8

EP je 4.800
TP je 92 (siehe Seite 25)

TAKTIK

Moral Die Vampire kämpfen bis zur Vernichtung und ziehen sich dann in ihre Särge in Bereich **E16** zurück.

e14. FÄRBERAUM (hg 13)

Von Blutgeruch überlagerter Gestank starker Chemikalien füllt diese große Kammer aus. Ein großer Kessel mit blass-gelber Flüssigkeit steht im Norden. Drei ausgemergelte, nackte Körper, in deren Herzen Holzpflöcke stecken, hängen an der Südwand an Eisenkreuzen.

Dieser Raum dient eigentlich zur Herstellung von Färbemitteln für Radvirs Schneiderladen, erfüllt nun aber einen weitaus finsternen Zweck: Die chemische Konservierung und Lagerung der gesammelten Vampirleichen, welche Radvir und seine Verbündeten gefangen haben.

Kreaturen: Wenn sie nicht auf der Jagd nach weiteren Opfern sind, halten sich Radvir Giovanni und drei Angehörige seiner versklavten Brut jede Nacht in diesem Raum auf und bereiten die Körper für den Transport zur Abtei der Heiligen Lymirin vor; Radvir vertraut diesen Vorgang niemand anderem an. Da er nicht das Risiko eingehen will, dass jemand entkommt und es zu Luvick zurück schafft, pfählt Radvir jeden Vampir durchs Herz, legt ihn in eine einfache Pinienholzkiste aus seinem Lagerhaus und transportiert diese in einem kleinen Boot entlang der Küste zur Abtei.

VERSKLAVTE VAMPIRBRUT (3) HG 5

EP je 1.600
TP je 38 (siehe Seite 23)

TAKTIK

Im Kampf Die Vampirbruten greifen mit Hieb-Angriffen und Lebenskraftentzug an, wobei sie sich so positionieren, dass sie mit Radvir Gegner in die Zange nehmen können, damit ihr Meister Hinterhältige Angriffe ausführen kann.

Moral Die Vampirbruten kämpfen bis zur Vernichtung, um ihren Meister zu verteidigen und ziehen sich in ihre Särge (Bereich **E6**) zurück sollten sie bezwungen werden. Sollte Radvir jedoch besiegt wird, fliehen sie stattdessen aus dem Geschäft.

RADVIR GIOVANNI HG 13

EP 25.600
 Menschlicher Vampir-Schurke (Spion) 12 (PF MHB, S. 267; PF EXP, S. 141)

NB mittelgroßer Untoter (Verbesserter Humanoider)
INI +11; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 19, auf dem falschen Fuß 22 (+1 Ablenkung, +2 Ausweichen, +6 GE, +6 natürlich, +5 Rüstung)

TP 149 (12W8+92); Schnelle Heilung 5

REF +18, **WIL** +5, **ZÄH** +9

Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 10/Magie und Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4

Schwächen wie Vampire

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m

Nahkampf *Leitender* Klingenschal* +1, +19/+19/+14 (1W6+8/19-20 plus Lebenskraftentzug) oder Hieb +17/+17 (1W4+7 plus Lebenskraftentzug) oder Holzpflöck +12/+12/+7 (1W4+5)

Fernkampf Holzpflöck +17 (1W4+5)

Besondere Angriffe Beherrschen (SG 21), Blut saugen, Brut erschaffen, Hinterhältiger Angriff +6W6, Kind der Nacht, Lebenskraftentzug (2 Stufen, SG 21)

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollte Radvir über die Anwesenheit der SC alarmiert werden, trinkt er eine Anwendung des *Blutbräus* und seine *Tränke: Katzenhafte Anmut, Standort vortäuschen* und *Hast*.

Im Kampf Radvir führt so oft wie möglich Hinterhältige Angriffe aus und nimmt wenn nötig Gegner mit seinen versklavten Bruten in die Zange. Wenn er von mehreren Gegnern umringt ist, nutzt er Wirbelwindangriff, um alle zu treffen. Er setzt seine Fähigkeit Lebenskraftentzug durch seinen leitenden Klingenschal ein und konzentriert sich dabei immer auf denselben Gegner. Sollte er überwältigt werden, nimmt Radvir Gasförmige Gestalt an und flieht, nur um später zurückzukehren und überraschende, blitzartige Hinterhältige Angriffe durchzuführen.

Moral Da Radvir weiß, welches Schicksal ihn erwartet, wenn er zu Luvick zurückgebracht wird, kämpft er bis zur Vernichtung. Er nutzt seine Vertrautheit mit seinem Laden zu seinem Vorteil und zieht sich in Gasförmiger Gestalt immer an verschiedene Orte zurück, damit seine Schnelle Heilung ihn wieder kampftüchtig machen kann. Sollte er gezwungen werden, sein Geschäft aufzugeben, flieht er zur



RADVIR GIOVANNI

Abtei der Heiligen Lymirin, um Aisa und Hetna Dublesse vor der von den SC ausgehenden Gefahr zu warnen. Sollte Radvir unter 0 TP reduziert werden, kehrt er in seinen Sarg in Bereich **E17** zurück.

SPIELWERTE

ST 20, GE 25, KO –, IN 14, WE 12, CH 20

GAB +9; KMB +14; KMV 34

Talente Abhärtung^B, Ausfallschritt, Ausweichen^B, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe^B, Defensive Kampfweise, Kampfrelexe^B, Tänzender Angriff, Umgang mit Exotischen Waffen (Klingenschal), Verbesserte Initiative^B, Wachsamkeit^B, Waffenfinesse, Waffenfokus (Klingenschal), Wirbelwindangriff

Fertigkeiten Akrobatik +22 (Springen +34), Bluffen +34, Entfesselungskunst +16, Fingerfertigkeit +22

Handwerk (Kleidung) +17, Handwerk (Schuhe) +11, Heimlichkeit +25, Magischen Gegenstand benutzen +20, Motiv erkennen +23, Sprachenkunde +15, Wahrnehmung +20, Wissen (Adel) +11, Wissen (Lokales) +11

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Elfisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Halblingisch, Hallitisch, Infernalisches, Kelisch, Skaldisch, Tien, Varisich, Vudranisch

Besondere Eigenschaften Gasförmige Gestalt, Gestaltwandel (Schreckensfledermaus oder Wolf, *Bestiengestalt II*), Geübter Lügner*, Schattenlos, Schurkentricks („An einem anderen Tag“*, Blutende Wunde +6, Honigsüße Worte*, Kampfkniß, Überraschung des Jägers*, Waffentraining), Spinnenklettern

Kampfausrüstung *Blutbräu* (4 Anwendungen; siehe Seite 35), *Trank: Katzenhafte Anmut* (2), *Trank: Standort vortäuschen* (2), *Trank: Hast* (2), *Stab: Untote festhalten* (12 Ladungen);

Sonstige Ausrüstung *Mithralkettenhemd* +1, *Leitender* Klingenschal* +1, Holzpfähle (9), *Verkleidungshut*, *Schutzring* +1, Kleidung eines Höflings, Schmuck (Wert 100 GM), 208 GM

* siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

Entwicklung: Die Körper auf den Kreuzen sind gepfählte Vampire, die ihren Abtransport zur Abtei der Heiligen Lymirin erwarten. Sollten die Pfähle entfernt werden, erwachen die Vampire sofort mit 0 TP zum „Leben“, nehmen Gasförmige Gestalt an und fliehen zu ihren Särgen andernorts in Caliphas, um sich zu erholen. Sollten die SC den Vampiren folgen, um sie zu stellen, benutze die normalen Spielwerte für Vampire im *Pathfinder Monsterhandbuch* auf Seite 267.

Da Radvir sehr akkurat ist, führt er ein Tagebuch, welches er in einer Schublade im Tisch aufbewahrt. Dieses enthält nicht nur eine Liste der Vampirältesten, die er zu seinen Zielen gemacht hat, sondern auch der ustalavischen Adligen, welche er zu versklavter Brut gemacht hat, um Beweise gegen sie fälschen zu können. Das Tagebuch verdeutlicht, dass Radvir im Auftrag Adivions Adrissants und des Wispernden Pfades gehandelt hat, um dabei zu helfen, den Weg für Tar-Baphons Rückkehr zu ebnen. Das Buch enthält zudem mehrere Briefe in einzelnen Umschlägen von Aisa und Hetna Dublesse. Diese Schreiben enthalten wiederholte Nachfragen nach weiteren Vampirkörpern, die zur Abtei der Heiligen Lymirin gegen weiteres *Blutbräu* geliefert werden sollen. Das Tagebuch enthält den Ort der Abtei und Radvirs eigene Ausführungen zu den Plänen der Hexen mit den Körpern. Er glaubt, dass die Schwestern versuchen einen Trank zur Verwandlung in einen Untoten zu erschaffen, bringt es aber fälschlich mit dem Wispernden Pfad in Verbindung, da er

nicht erkennt, dass Aisa daran arbeitet, sich selbst in einen Vampir zu verwandeln.

e15. falsche särge (hq 12)

Vier Steinsärge stehen auf dem Boden dieser dunklen Kammer. Weiteren Schmuck oder Dekoration gibt es nicht.

Kreaturen: Nur einer der Särge in diesem Raum ist echt – der direkt neben der Tür ist leer und ungenutzt. Die anderen Särge sind in Wirklichkeit Verbesserte Mimiks, welche Radvir als Haustiere hält. Jeder hat eine Form ähnlich des echten Sarges, um Möchtegern-Vampirjäger zu narren. Die Mimiks greifen an, wenn jemand die Sargdeckel öffnen will, oder wirken *Geisterhaftes Geräusch*, um die Aahnungslosen zu locken und zu täuschen.

SARGMIMIKS (3)

HG 9

EP je 6.400

Mimik Schurke 7 (PF MHB, S. 185)

N mittelgroße Aberration (Gestaltwandler)

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +24

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 19

(+1 Ausweichen, +4 GE, +5 natürlich, +4 Rüstung)

TP je 118 (14W8+56)

REF +13, WIL +8, ZÄH +8

Immunitäten Säure; Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespur +2, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,50 m

Nahkampf Hieb +17 (1W8+9 plus Klebrig)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +4W6, Klebrig (SG 19), Würgen (Hieb, 1W8+9)

Zauberähnliche Schurkenfähigkeiten (ZS 7, Konzentration +8)

3/Tag – Geisterhaftes Geräusch (SG 11)

2/Tag – Magierrüstung

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn die Mimiks wissen, dass Eindringlinge im Haus sind, wirken sie *Magierrüstung*.

Im Kampf Die Mimiks greifen jeden in ihrer Nähe an, wobei sie Hinterhältige Angriffe ausführen und Gegner wenn möglich in die Zange nehmen.

Moral Die Mimiks kämpfen bis zum Tod und verfolgen Gegner auch durch den Laden.

SPIELWERTE

ST 22, GE 18, KO 19, IN

12, WE 12, CH 8

GAB +10; KMB +16;

KMV 31 (kann nicht Zu-Fall-gebracht werden)

Talente Ausfallschritt, Ausweichen,

Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Leichtfüßigkeit, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Hieb)
Fertigkeiten Bluffen +16, Entfesselungskunst +20, Fingerfertigkeit +16, Heimlichkeit +21, Klettern +22, Verkleiden +16 (Gegenstände nachahmen +36), Wahrnehmung +24, Wissen (Gewölbekunde) +18

Sprachen Gemeinsprache, Varisisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +3, Form nachahmen, Schurkentrick (Höhere Magie, Niedere Magie, Überraschungsangriff)

e18. ZERSTÖRTER EINGANGSBEREICH (hq 10)

Im Süden dieser miteinander verbundenen beiden Räume gelangt man über eine Geröllhalde zu unterirdischen Tunneln. Dem aus der Öffnung dringendem Gestank nach handelt es sich wahrscheinlich um die Kanalisation.

Die unterirdischen Tunnel führen durch einige der übelriechenderen Kanäle der Stadt zum Vampiruntergrund.

Kreaturen: Radvir hat an diesem verborgenem Zugang zu seinem Versteck zwei Vampirwächter postiert. Diese bleiben meist in der Gestalt von Schreckensfledermäusen und hängen von den Holzbalken, welche das Erdgeschoss des Schneiderladens tragen. Sie greifen alle Eindringlinge an.

FREIE VAMPIR-VOLLSTRECKER (2)

HG 8

EP je 4.800

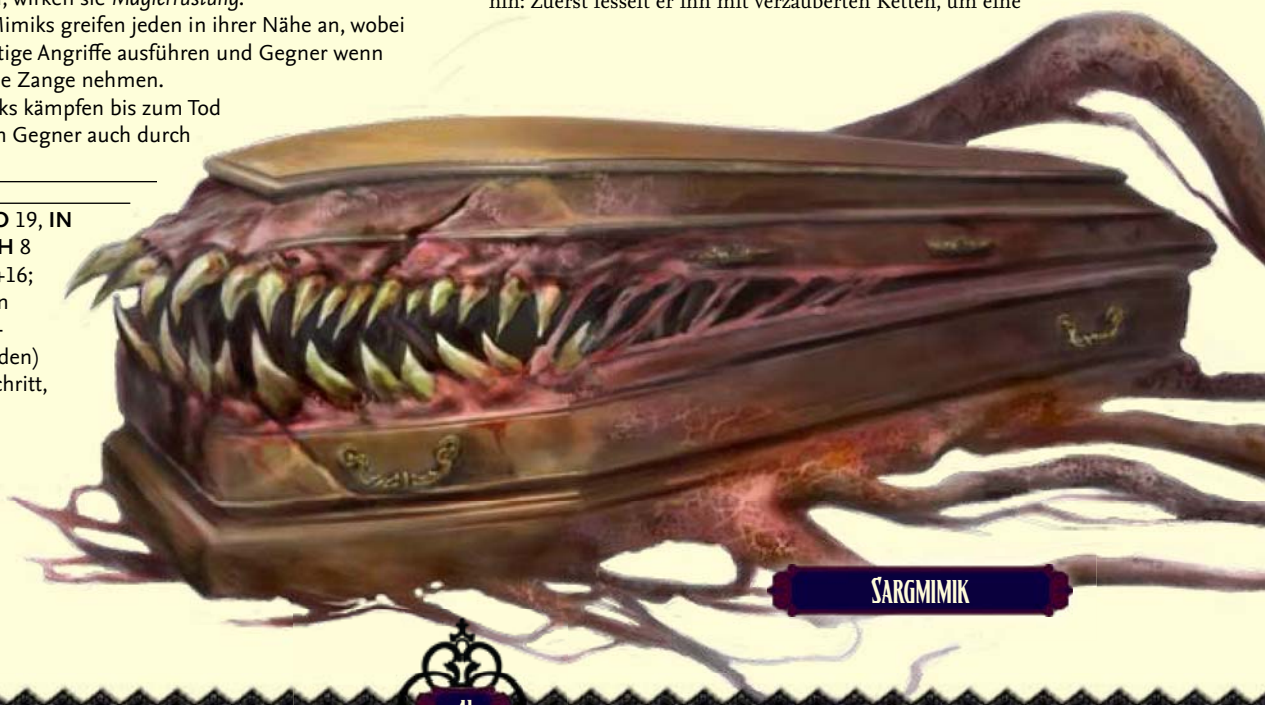
TP je 92 (siehe Seite 25)

TAKTIK

Moral Die Vampire kämpfen bis zur Vernichtung und kehren anschließend in ihre Särge in Bereich **E16** zurück.

lUVICKS RICHTSPRUCH

Sofern es den SC gelingt, Radvir gefangen zu nehmen und bei Luvick Sirvag abzuliefern, richtet der Vampirälteste den Verräter hin: Zuerst fesselt er ihn mit verzauberten Ketten, um eine



SARGMIMIK

Verwandlung zu Gasförmige oder Tiergestalt zu verhindern, dann speißt er Radvir mit einer Stangenwaffe auf und platziert diese auf der Spitze eines der Türme der Stadt, so dass das Sonnenlicht ihn verbrennt. Sollte Radvir es schaffen, den SC zu entkommen, flieht er zur Abtei der Heiligen Lymirin und findet Zuflucht bei den Hexen Aisa und Hetna Dublesse. In beiden Fällen wird Luvick die SC auffordern, auch den Hexen ein Ende zu bereiten, sobald er erfährt, welche Rolle diese beim Abernten der Vampirkörper gespielt haben.

Belohnung: Sollten die SC mit Quinley Basdel zusammenarbeiten, um den Mörder seiner Mutter zu finden, belohne sie mit 4.800 EP, wenn sie Radvir besiegen.

Wenn sie zugestimmt haben, Ramoska Arkminos zu helfen, belohne sie mit 38.400 EP für das Reinwaschen seines Namens, wenn Radvir besiegt wird.

teil vier: die glocken sankt lymirins

Aufgrund der Informationen, die sie durch ihren Überfall auf die Schneiderei des Edelmanns erlangt haben, sollten die SC nun von Radvirs Verbindung zum Wispernden Pfad und seiner Allianz mit den Hexen von Barstoi in der abgelegenen Abtei der Heiligen Lymirin außerhalb von Caliphas wissen. Dieses uralte Kloster stammt aus der Zeit des Endes des Kreuzzuges des Lichts, ist seitdem aber verfallen. Gräfin Caliphvaso erwarb die Abtei vor ein paar Jahren und baute sie in ein Lagerhaus mitsamt Weinkellerei um. Nun nutzen die Hexenzwillinge Aisa und Hetna Dublesse den Ort als Operationsbasis, wo sie für die Gräfin und Adivion Adrissant arbeiten, während sie fieberhaft nach dem Schädel ihrer Mentorin suchen.

die abtei der heiligen lymirin

Eine einfache, ungepflasterte Straße führt zu den hohen Klippen über der Avalonsbucht hinauf und endet an einer zweigeschossigen, steinernen Abtei, welche über eine baumgesäumte Terrasse mit einem gedrunenem Kutschenhaus verbunden ist. Ein angeschlossener Glockenturm ragt im Süden 18 m hoch in den Himmel. Von dort aus dürfte man einen guten Ausblick über das weiter im Süden gelegene Caliphas haben.

Ein paar Kilometer nördlich von Caliphas liegt an der Küste die Abtei der Heiligen Lymirin. Diese ist Sankt Lymirin, einer himmlischen Dienerin Iomedaes geweiht, die zufälligerweise auch noch die Schutzheilige des Ersten Blutes ist. Obwohl Gräfin Carmilla Caliphvaso die Abtei gekauft und in eine Weinkellerei hat umbauen lassen, nutzt sie das Gebäude für ihre eigenen Interessen. Zu den am besten gehüteten Geheimnissen der Gräfin gehört, dass sie seit Jahren ihre Leben künstlich verlängert und ihre Schönheit erhält, wozu sie Tropfen einer einzelnen Anwendung des thuvischen *Sonnenorchideenelixiers* nutzt, die sie ihrer Mutter gestohlen hat, lange bevor die Frau an Altersschwäche gestorben ist. Das Lebenselixier geht aber nun zur Neige und Carmillas geheime Versuche, an eine weitere Anwendung zu kommen, ist bisher wiederholt gescheitert. Daher sucht sie nach einer anderen Möglichkeit, ihr Leben ohne das *Sonnenorchideenelixier* zu verlängern. Hierzu hat Carmilla ohne großes Aufheben viele Gelehrte arkane Zauberkundige versammelt, die ihr einen neuen Jungbrunnen erschaffen sollen, darunter auch der Nosferatu Ramoska Arkminos. Letzteren

entließ sie später und nahm dafür die Hexen Aisa und Hetna Dublesse in ihre Dienste, welche behaupten, über geeignetes Wissen zur Blutmagie zu besitzen, und nun das Kloster nutzen.

Zum umfangreichen Besitz der Abtei gehören nicht nur das Kloster und die Kellerei, sondern auch zahlreiche Hektar Land mit Weinstöcke und Forsten. Das Hauptgebäude hat 1,50 m dicke Wände aus Hochwertigem Mauerwerk. Sofern nicht anders vermerkt, bestehen die Türen aus starkem Holz (Härte 5, 20 TP, SG zum Zerbrehen 23). Erdgeschoss und Obergeschoss, darunter auch der Glockenturm, haben 6 m hohe Decken, während die Deckenhöhe in den unterirdischen Katakomben nur 4,50 m beträgt. Tagsüber erhellt natürliches Licht jene Räume, die über Fenster verfügen. In den unterirdischen Bereichen hingegen stellen Fackeln und Öllampen die einzigen Lichtquellen dar.

f1. kutschenhaus (hg 13)

Der muffige Geruch von Heu und Pferdedung herrscht in diesem Kutschenhaus vor. Eine große Kutsche und ein kleinerer Karren stehen neben einem großen Heuhaufen und fünf Pferdeboxen.

Kreaturen: Die Hexen Aisa und Hetna haben mit einer *Schiffrolle: Verbündeter aus den Ebenen* einen Glabrezu namens Dolthysuun herbeigezaubert, welcher das Erdgeschoss der Abtei bewacht, während sie sich auf ihre eigenen Aufgaben konzentrieren. Gegenwärtig nutzt der Dämon *Schleier*, um als reserviert auftretender Stallbursche im Kutschenhaus in Erscheinung zu treten. Etwa alle halbe Stunde nutzt er *Mächtiges Teleportieren*, um das Lagerhaus (Bereich **F2**), den Speisesaal (Bereich **F3**) und die Weinkellerei (Bereich **F12**) zu überprüfen. Dolthysuun versetzt alle Neuankommlinge in ein falsches Gefühl von Sicherheit, ehe er mit hungriger Freude über sie herfällt.

Zusätzlich wacht auch noch einer von Oothis Spinnenschwärmen an diesem Ort. Die Spinnen verstecken sich im Gebälk, bereit Dolthysuun bei der Verteidigung der Abtei zu unterstützen oder – sollte er fallen – die anderen Hexen zu warnen. Sollte jemand aufgrund von Dolthysuuns *Schwerkraft umkehren* zur Decke fallen, fällt Oothis Spinnenschwarm über ihn her und fügt Schwarm-schaden zu. Falls der Schwarm zur Flucht gezwungen wird, flieht er durch ein Loch in der Decke zur Terrasse (Bereich **F13**).

DOLTHYSUUN

HG 13

EP 25.600

Glabrezu-Dämon (PF MHB, S. 43)

TP 186

TAKTIK

Im Kampf Dolthysuun nutzt *Wort der Macht: Betäubung* gegen alle augenscheinlichen Zauberkundigen unter den SC und nutzt *Schwerkraft umkehren*, damit Gegner, die ihm zu nahe kommen, 6 m weit zur Decke stürzen. Ehe er in den Nahkampf über geht wirkt er *Spiegelbilder*, anschließend *Chaoshammer*, *Unheilige Plage* oder *Verwirrung*, um Gegner zusätzlich zu schaden.

Moral Dolthysuun hat im Gegenzug für 12 Opale im Wert zu je 1.000 GM zugestimmt, Aisa und Hetna zu dienen. Sollte er auf 50 TP oder weniger reduziert werden, versucht er, um sein Leben zu feilschen und bietet an, für eine entsprechende Bezahlung die Abtei zu verlassen.

f2. lagerhaus

In dieser steingefliesten Kammer sind Fässer, Kisten, Schachteln und halb volle Getreidesäcke gelagert.

In diesem Raum werden Versorgungslieferungen für die Abtei und Weinlieferungen für Caliphas gelagert. Die kleinen Lagerräume im Osten und Westen enthalten nur leere Kisten und Fässer.

Schätze: Sieben Fässer mit guten, alten Weinen stehen im Hauptlagerhaus, jedes trägt das Zeichen von Gräfin Carmilla Caliphvasos Landsitz und ist 500 GM wert.

f3. speisesaal (hg 12)

Ein breiter Eingangsbereich im Osten führt in diesen riesigen Speisesaal. Hölzerne Kerzenleuchter mit brennenden Kerzen hängen von der Decke; sie sind an Seilen befestigt, die über die Deckenbalken führen und an der Ostwand befestigt sind. An der Nord- und Südwand führen Treppen abwärts.

Die beiden Treppen führen abwärts in die Katakomben unter der Abtei.

Kreaturen: Sechs Söldner hausen in diesem großen Speisesaal. Aisa und Hetna haben sie absichtlich aufgrund ihres schwachen Willens und körperlicher Kraft ausgewählt und auf jeden *Monster bezaubern* gewirkt, um sich ihrer Loyalität zu versichern. Die Hexen erneuern bei Bedarf die Zauber und haben die Wachen als Spielzeuge zu schätzen gelernt. Alle Wachen glauben, dass sie in die Hexen verliebt wären, und werden alles tun, um ihnen zu gefallen – auch die Abtei gegen unerwünschte Eindringlinge verteidigen. Ein Wurf auf Motiv erkennen gegen SG 25 lässt die SC feststellen, dass die Wachen unter einer Art von Bezauberung stehen.

Manchmal kommt auch der Dämon Dolthysuun vorbei und sieht nach ob hier etwas ungewöhnliches passiert. Dabei nimmt er das Aussehen des nicht praktizierenden, wohlbeleibten Vikars der Abtei an. In dieser Verkleidung kann er die Wachen ebenso leicht befehlen wie Aisa oder Hetna und nimmt am Kampf teil, sollte er im Kutschenhaus alarmiert werden.

BEZAUBERTE WACHEN (6)

HG 7

EP je 3.200

TP je 80 (siehe Seite 38)

TAKTIK

Im Kampf Die Wachen halten Eindringlinge auf, während einer von ihnen zu Dolthysuun in Bereich **F1** läuft, um ihn zu warnen.

Moral Die Wachen verteidigen die Abtei bis zum Tod.

f4. speisekammer

Diese ungewöhnlich kühle Kammer ist gefüllt mit schwerem feuchtem Nebel.

In diesem Raum befinden sich alle schnell verderblichen Lebensmittel für die Bewohner der Abtei. Er ist mit einem dauerhaften Effekt von *Fester Nebel* belegt, der die Lebensmittel kühl hält.



DOLTHYSUUN

Abtei Erdgeschoss



f5. küche

Eine große Feuerstelle dominiert die südliche Hälfte der Küche, in der das Essen für die gegenwärtigen Bewohner der Abtei vorbereitet wird. Holzschränke stehen entlang der West- und Nordostwand und in der Mitte des Raumes steht der Hackklotz eines Schlachters.

f6. werkstatt

Die Hexen und ihre Diener benutzen diese Werkstatt als Treffpunkt zur Abstimmung der Suche nach Oothis Schädel. Auf einem Tisch liegt ein großes Pergament mit einer groben Zeichnung des Abteigeländes. Mehrere Markierungen zeigen an, wo sie bereits erfolglos nach dem Schädel gesucht haben, darunter der Glockenturm (Bereich F7), das Kutschenhaus (Bereich F1), das Lagerhaus (Bereich F2) und die Weinkellerei (Bereich F12).

f7. glockenturm (hg 12)

Eine Steintreppe windet sich an der Innenseite dieses quadratischen Turmes hinauf. Aus der Mitte des Daches hängen aus einem perfekt runden Loch mit etwa 0,30 m Durchmesser lange Seile herunter.

Von diesem massiven Glockenturm aus wurden früher die Bewohner von Caliphas vor Angriffen auf die Ausläufer der Stadt gewarnt. Nun ist die Glocke verstummt und die oberen Stockwerke des Turms sind bereits baufällig. Ein Stärkewurf gegen SG 15 ist zum Läuten der Glocke erforderlich.

Falle: Sollte der Stärkewurf zum Läuten der Glocke den SG um mehr als 5 übertreffen, wird die Glocke losgerissen und bricht durch die Mitte des Bodens des Turmgeschosses.

HERABFALLENDE GLOCKE

HG 12

EP 19.200

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 28; Mechanismus ausschalten SG 28

EFFEKTE

Auslöser Berührung; Rücksetzer Keiner

Effekt Herabstürzende Glocke (10W6 Wuchtewaffenschaden; RW REF, SG 25 halbiert); mehrere Ziele (alle Ziele in einem Bereich von 6 m x 6 m)

f8. meereshöhle

Das Seewasser plätschert gegen einen schmalen Streifen felsigen Strandes. Eine dunkle Höhle klatft in der Klippe unterhalb der Abtei.

Die Höhlenöffnung führt in einen 3 m breiten natürlichen Steintunnel, der bis in eine unterirdische Kaverne im Keller der Abtei reicht (Bereich **F33**).

f9. anlegestelle

Eine verwitterte Holzterasse führt an der Klippe hinab zu einer kleinen Aussichtsplattform und dann weiter zu einer langen, hölzernen Anlegestelle. Ein kleines Segelboot ist am Ende des Kais vertäut.

Aisa und Hetna nutzen dieses 4,50 m lange Segelboot gelegentlich, um nach Caliphas zu reisen. Tagsüber besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass eine der Geisternagas aus der buchtwärtigen Höhle (Bereich **F33**) sich hier im Wasser befindet.

f10. BRUNNEN

Ein großer Steinbrunnen steht hier im Schatten dreier junger Aprikosenbäume.

Dieser tiefe Brunnen dient als die Hauptfrischwasserquelle der Abtei. Die einstigen Mönche haben ihn gegraben, weil sie nicht immer jeden Morgen zum Wasserholen die Klippen hinabsteigen wollten. In etwa 4,50 m Tiefe befindet sich in der glitschigen Brunnenwand ein Geheimtür zu den Katakomben der Abtei (Bereich **F24**). Wenn jemand in den Brunnen klettert, kann er diese Geheimtür mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 finden. Die Hexen von Barstoi wissen nicht, dass Oothis Schädel am Grund des Brunnens in 4,50 m Wassertiefe liegt, durch einen dauerhaften *Unauffindbarkeit*-Effekt (ZS 17) verborgen vor Erkenntnismagie. Falls die SC den Schädel finden, könnten sie ihn als Druckmittel gegen die Hexenfeuer in Bereich **F12**, die Nagas in Bereich **F33** oder Aisa und Hetna (in den Bereichen **F18** und **F30**) einsetzen.

f11. WEINGARTEN

Die Weinranken in diesem Feld sind während der letzten Ernte abgepflückt worden. Die Diener der Gräfin Caliphaso haben die Trauben bereits geerntet und verarbeitet und den Wein in Fässern in der Weinkellerei (Bereich **F12**) eingelagert.

f12. WEINKELLEREI (Hq 12)

Drei riesige Weinfässer dominieren unter einer gewölbten, fast 6 m hohen Decke das lagerhausartige Innere dieses Steingebäudes. Vier Holzbottiche stehen entlang der Westwand neben einer Doppeltür und fünf kleine Fässer stehen auf dem gefliesten Boden neben einem ähnlichen Ausgang im Südosten. Kleinere Türen führen nach Norden und Süden hinaus.

In den Jahren seit der Gründung der Abtei der Heiligen Lymirin sind viele Gefolgsleute Iomedaes aus Ustalav nach Finismur oder noch weiter nach Norden zur Weltenwunde weitergezogen und so wurde die Abtei schließlich aufgegeben. Unlängst erwarb Gräfin Carmilla Caliphaso das Anwesen und wandelte es zu einer Weinkellerei um. Ihre Bediensteten errichteten dieses Gebäude und unterhalten es das Jahr über. Nach dem Eintreffen der Hexen von Barstoi – und da die letzte Traubenernte bereits zu Wein verarbeitet worden war – wechselten die Angestellten der

KAM EINE SPINNE DES WEGS...

Sechs Spinnenschwärme haben in den Nischen und Rissen der alten Mauern und im Gebälk der Abtei der Heiligen Lymirin Unterkunft gefunden. Diese Kreaturen sind alles, was vom bösartigen Intellekt der mächtigen Annisvettel Oothi übergeblieben ist. Diese hat Aisa und Hetna Dublesse in der Hexenkunst unterwiesen, ehe sie sich selbst mit *Schwarmhaut* (Pathfinder Expertenregeln, S. 241) verwandelte, um ihrer Hinrichtung zu entkommen. Oothi kann keine ihrer eigenen Fähigkeiten nutzen, solange sie sich in dieser Schwarmgestalt befindet, und sie kann auch ihren Körper nicht wieder herstellen, bis alle Knochen gefunden und zusammengetragen wurden. Sie nimmt aber wahr, was die Schwärme tun, und kann ihre Handlungen kontrollieren. Dies macht sie zum idealen Wachposten in so ziemlich jedem Teil der Abtei, während die beiden Schwestern nach ihrem noch fehlenden Schädel suchen. Gegenwärtig befinden sich Oothis Spinnenschwärme im Kutschenhaus (Bereich **F1**), in der Weinkellerei (Bereich **F12**), auf der Terrasse (Bereich **F13**), im zweiten Stock des Glockenturms (Bereich **F20**), in der Prozessionshalle (Bereich **F25**) und der buchtwärtigen Höhle (Bereich **F33**). Falls die SC einen dieser Bereiche betreten, alarmiert Oothi die Hexen automatisch über ihr *Telepathisches Band*.

SPINNENSCHWÄRME (6)

HG 1

EP je 400

TP je 9 (PF MHB, S. 244)



Gräfin zu deren Landsitz auf der anderen Seite der Stadt über, so dass die Abtei und ihre Ressourcen Aisa und Hetna überlassen wurden. Die großen Weinfässer enthalten neuen Wein aus der letzten Ernte, der noch immer fermentiert. In den Holzbottichen werden Trauben gekeltert, während die Fässer neben der südöstlichen Tür leer sind und darauf warten, mit älterem Wein gefüllt zu werden. In der Nordostecke befindet sich eine geheime Falltür, die zu den Schmugglertunneln in den Katakomben (Bereich F23) führt. Diese kann mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 gefunden werden.

Kreaturen: Zu Oothis Rivalen gehörte früher ein Zirkel Grüner Vetteln namens Besda, Erilu und Mertina. Nach vielen Kämpfen tötete Oothi sie schließlich, jedoch erwies sich das bössartige Trio selbst für den Tod als zu zäh, kehrte als Hexenfeuer zurück und stellte sich weiterhin den Plänen der Annisvettel in den Weg. Als Oothi gezwungen wurde, sich in mehrere Spinnenschwärme zu verwandeln, wandten die untoten Vetteln ihre Aufmerksamkeit Oothis Schülerinnen zu. Nun, da die Hexen von Barstoi kurz davon stehen, die Knochen ihrer Mentorin wieder zusammenzuführen, haben die Hexenfeuer ihre Bemühungen, um sie aufzuhalten, noch verdoppelt und suchen ihre Rache, indem sie Oothi für alle Zeiten vernichten.

Aisa und Hetna konnten die Hexenfeuer bisher vom Gelände der Abtei vertreiben, waren aber nicht imstande, sie völlig zu vernichten. Die drei untoten Vetteln haben in der Weinkellerei der Abtei Quartier bezogen. Die Hexenfeuer erscheinen als junge, wunderschöne, aber körperlose Frauen, die in Auren aus kränklich grünem Feuer gehüllt sind. Gegenwärtig verbergen sie sich jedoch in den großen Weinfässern. Falls sie erkennen, dass die SC gegen die Hexen von Barstoi vorgehen, könnten die bössartigen untoten Hexen versuchen, mit ihnen zu handeln, um an Oothis Schädel heranzukommen und ihre Wiederherstellung zu vereiteln. Sie können die SC zudem über Oothi und ihre Spinnenschwärme informieren.

Ansonsten greifen sie an und kommen durch die Wandungen der Fässer, um die SC zu überraschen.

Die Hexenfeuer wissen nicht, dass einer von Oothis Spinnenschwärmen sich leise unter dem großen Weinfass in der nordöstlichen Ecke verbirgt. Von dort aus wacht Oothi über die Falltür zum Keller und greift nur an, sollten die SC diesen geheimen Zugang entdecken. Der Schwarm wartet dann, bis fast alle SC nach unten klettern, ehe er in den Schacht vorstößt, die SC bewegt und beißt. Jeder, der im Schacht umschwärmt wird, muss einen Wurf auf Klettern gegen SG 15 mit einem Malus von -5 bestehen oder er stürzt 4,50 m in die Tiefe und erleidet beim Aufprall 1W6 Punkte Sturzschaden.

BESDA, ERILU UND MERTINA (3)

HG 9

EP je 6.400

Hexenfeuer (PF MHB II)

TP je 115

TAKTIK

Im Kampf Eines der Hexenfeuer versucht, Irrlichter herbeizuzaubern, während seine Begleiter Eindringlinge mit Hexenflammengeschossen angreifen. Die Hexenfeuer nutzen *Feuerwerk* gegen jeden brennenden Gegenstand, der in die Weinkellerei gebracht wird, und konzentrieren ihre Angriffe auf Gegner, die in Hexenflammen gehüllt sind.

Moral Die Hexenfeuer fliehen, wenn sie auf weniger als 40 TP reduziert werden. Sollten sie aber wissen, dass die

SC Oothis Schädel bei sich haben, kämpfen sie bis zur Zerstörung, um den Schädel für sich zu beanspruchen.

f13. TERRASSE

Eine Schicht Erde bedeckt diese offene Terrasse. Sie ist mit kleinen, blühenden Bäumen und Büschen bewachsen. Ein Steintisch mit zwei Bänken steht am östlichen Balkon neben einem kleinen Kräutergarten.

Kreaturen: Ein weiterer von Oothis Spinnenschwärmen verbirgt sich hier in den Büschen. Die Spinnen jagen Vögel, die zwischen den Bäumen landen und dienen als Späher, der den Eingang zum Lagerhaus (Bereich F2) beobachtet. Oothi vermeidet es um jeden Preis mit diesem Schwarm Kämpfe auszutragen, da dieser ihre letzte Überlebensreserve darstellt, sollten alle anderen zerstört werden. Aufgrund des dichten Unterholzes muss man aktiv nach den Spinnen suchen und einen Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 bestehen, um sie zu bemerken. Sollten sie entdeckt werden, zieht sich der Schwarm zurück und flieht über die Mauer der Terrasse oder durch Risse im Mauerwerk ins Kutschenhaus (Bereich F1).

f14. STUDIERSTUBE

Zwei große Fenster in dieser Studierstube schauen auf das Gelände der Abtei. Dieser Raum diente zu der Zeit, als Iomedaes Mönche noch die Abtei nutzen, dem Vikar als idyllischer Raum, um sich mit Gästen zu treffen. Jetzt ist sie leer und wird selten genutzt.

f15. BIBLIOTHEK (HG 12)

Große Bücherregale bedecken die Wände dieses Raumes. In der Westwand befinden sich zwischen den Regalen ein paar Fenster, die einen Ausblick auf das Gelände der Abtei ermöglichen. Ein kopfloses Skelett, dessen Knochen mit Fäden zusammengebunden sind, steht aufrecht in der nordwestlichen Ecke an einen Holzpfeiler gebunden.

Das kopflose Skelett von Oothi, der Mentorin von Aisa und Hetna, steht neben einem der Fenster. Es ist sorgfältig zusammengesetzt und jeder Knochen wurde etikettiert, um aufzuzeigen, wo er hingehört. Mit einem Wurf auf Wissen (Natur) gegen SG 21 kann man das Skelett als das einer Annisvettel identifizieren.

Kreaturen: Aisa und Hetna haben vier mächtige Unsichtbare Pirscher herbeigezaubert, um diese Bibliothek und Oothi zu bewachen. Die Unsichtbaren Pirscher greifen jeden an, der das Skelett der Vettel stört, schweben ansonsten jedoch verborgen unter der Decke.

VERBESSERTER UNSICHTBARE PIRSCHER (4)

HG 8

EP je 4.800

TP je 94 (PF MHB, S. 266, 295)

Schätze: Unter den Büchern und Schriftrollen auf dem Tisch befindet sich auch ein Buch über Verwandlung und Blutmagie, welches Hetna und Aisa regelmäßig zu Rate ziehen, seitdem sie es von einem reisenden Blutwanst-Magier aus Kaer Maga erbeutet haben, wobei sie bei vielen Rezepten das Blut des Blutritters benutzen. Das Buch ist zudem ein Zauberbuch und enthält die folgenden Magierzauber: *Eiserner Körper*, *Klon*, *Umwandlung*, *Verdorren*, *Vision* und *Wahnsinn*.



f16. hauptschlafzimmer

Ein gewaltiges Himmelbett dominiert diese Kammer. Neben dem Bett steht eine bequeme Sitzgruppe um einen edlen Teppich herum. Zu jeder Seite des Bettes steht ein Nachttisch mit Schubladen. An der Südwand hängen Gemälde mit Landschaftsansichten Ustalavs.

Das Hauptschlafzimmer wurde früher vom Vikar der Abtei benutzt. Nun nutzen es die Schwestern Aisa und Hetna. Die Wandgemälde an der Südwand verbergen zwei Geheimtüren (Wahrnehmung, SG 30), welche in die Gästezimmer (Bereich F17) führen.

f17. gästezimmer

Ein stabiles, wenn auch spartanisches Bett mit Nachttisch, Tisch und einem einzelnen Stuhl steht in diesem kleinen Gästezimmer.

Aisa und Hetna weisen diese Gästeräume den unregelmäßigen Besuchern der Abtei zu. Im Moment ist nur der östliche Raum belegt – neben dem Bett steht ein einfacher Holzsarg, welcher dem gefallenen vampirischen Paladin Halloran Idriss (siehe Bereich F24) gehört, der hier jedoch so wenig Zeit wie möglich verbringt.

f18. LABORATORIUM (HQ 12 ODER 13)

Der stechende Geruch merkwürdiger Chemikalien und Reagenzien hängt in der Luft dieser großen Kammer. Mehrere Tische füllen den Raum, bedeckt mit Dutzenden von Glasflaschen und Phiole, von denen einige auf kleinen Brennern stehen und über umfangreiche Glasröhren miteinander verbunden sind. Ein großer Kessel hängt über der offenen Flamme der südlichen Feuerstelle, in ihm blubbert eine dunkle, rötliche Flüssigkeit.

Kreaturen: Hetna Dublesse, die um fünf Minuten ältere der Hexenzwillinge, nutzt dieses Laboratorium als kleine Werkstatt zur Herstellung von Radvirs *Blutbräu*. Sie ist Oothi gegenüber loyaler als ihre Schwester. Da Aisa dagegen mehr von Nekromantie versteht, hat sie ihr die Leitung der Suche nach dem Schädel ihrer Mentorin in den Katakomben unter der Abtei und die Kontrolle über ihren untoten Blutritter überlassen. Hetna beschäftigt sich derweil mit der Koordination der bezauberten Wachen und sonstigen Verbündeten und ärgert sich mit Gräfin Caliphvasos häufigen Anfragen hinsichtlich der – bisher ausbleibenden – Fortschritte zum Jugendelixier herum.

Sollte Hetna über die Anwesenheit der SC informiert werden, nimmt sie an, dass ihre rachsüchtige Gastgeberin jemanden

geschickt hat, um sie und Aisa aus der Abtei zu vertreiben. Hetna ruft die bezauberten Wachen aus Bereich **F19** herbei und weist sie an, sich hinter den Tischen oder den angrenzenden Räumen zu verbergen, bis sie zum Angriff ruft. Dann wirkt Hetna *Unsichtbarkeit* und fliegt auf ihrem *Hexenbesen* unter die Decke.

HETNA DUBLESSE

HG 12

EP 19.200

Menschliche Hexe 12 (PF EXP, S. 32)

CB mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Unsichtbares sehen*; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 20 (+3 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE, +3 natürlich, +4 Rüstung)

TP 131 (12W6+87)

REF +12, WIL +15, ZÄH +12

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch +1, +6/+1 (1W4/19-20)

Fernkampf Dolch +1, +11/+6 (1W4/19-20)

Besondere Angriffe Hexereien (Bezauberung [2 Schritte, 6 Runden], Böser Blick [-4, 9 Runden], Hexenrank, Hexenzirkel, Unglück [2 Runden], Vergeltung [6 Runden], Wachspuppe [6 Anwendungen/Bild])

Vorbereitete Hexenzauber (ZS 12; Konzentration +18)

6. – *Massen-Einflüsterung* (SG 23), *Traumumhang** (SG 23), *Unwilliger Schild** (SG 22)

5. – *Böswillige Verwandlung* (SG 21), *Gedankenkegel* (SG 22), *Kritische Wunden heilen*, *Massen-Brennende Schmerzen** (SG 21)

4. – *Dimensionstür*, *Monster bezaubern* (SG 21), *Vergiften* (SG 20), *Verwirrung* (SG 21)

3. – *Blitz* (SG 19), *Einflüsterung* (SG 20), *ausgedehntes Falsches Leben*, *Flimmern*, *Magie bannen*

2. – *Mittelschwere Wunden heilen*, *Person festhalten* (SG 19), *ausgedehnte Magierrüstung*, *Schwarm ausspeien**, *Spinnennetz* (SG 18), *Unsichtbarkeit*

1. – *Brennende Hände* (SG 17), *Befehl* (SG 18), *Person bezaubern* (SG 18), *Schlechtes Omen**, *Schwächestrahle* (SG 17), *Unsichtbarer Diener*

0. (beliebig oft) – *Benommenheit* (SG 17), *Botschaft*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*

Schutzherr Täuschung

TAKTIK

Vor dem Kampf Hetna wirkt jeden Tag *ausgedehntes Falsches Leben* und *ausgedehnte Magierrüstung* und wirkt *Vergiften* auf ihr *Hexengewand* (dabei aktiviert sie ihren *Bosheit*-Effekt; siehe Seite 51). Ferner trinkt sie vor dem Kampf einen *Trank: Bärenstärke*.

Im Kampf Hetna wirkt in der ersten Kampfunde *Traumumhang*. Während ihre Wachen Eindringlinge aufhalten, bereitet sie eine Wachspuppe des am gefährlichsten wirkenden Kriegers der Gruppe vor und lässt diesen Charakter durch das Fenster neben der Feuerstelle springen, so dass er 6 m tief stürzt. Anschließend greift sie Gegner mit *Massen-Brennende Schmerzen*, *Verwirrung*, *Gedankenkegel*, *Massen-Einflüsterung* oder *Blitz* an. Sobald jemand sich ihr auf Nahkampfreichweite nähert, wirkt sie auf sich *Flimmern* und *Unwilliger Schild* und dann *Schlechtes Omen* und *Böswillige Verwandlung* oder *Monster bezaubern*.

Moral Sollte Hetna auf 65 TP oder weniger reduziert werden, zerschmettert sie ihren *Elementaredelstein*, um einen großen Lufterelementar herbeizuzaubern und die SC zu beschäftigen, während sie zur Decke oder aus dem Fenster fliegt, um sich selbst zu heilen. Sie kehrt dann in den Kampf zurück, bis sie auf 30 TP oder weniger fällt; **dann** wirkt sie *Dimensionstür*, um sich ihrer Schwester Aisa in Bereich **F30** anzuschließen.

SPIELWERTE

ST 8, GE 18, KO 18, IN 23, WE 12, CO 10

GAB +6; KMB +5; KMV 23

Talente Abhärten, Ausweichen, eiserner Wille, In Kampf zaubern, Trank brauen, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberkfokus (Verzauberung), Zauberkwirkung ausdehnen

Fertigkeiten Bluffen +10, Diplomatie +10, Einschüchtern +19, Fliegen +19, Handwerk (Alchemie) +25, Heimlichkeit +10, Magischen Gegenstand benutzen +15, Wahrnehmung +10, Wissen (Arkanes) +21, Wissen (Die Ebenen) +21, Wissen (Geschichte) +21, Wissen (Natur) +21, Zauberkunde +21

Sprachen Abyssisch, Aklo, Drakonisch, Gemeinsprache, Riesisch, Sylvanisch, Varisch

Besondere Eigenschaften Außergewöhnliche Ausrüstung, Dauerhafte Zauber, Hexenvertrauter (Fledermausvertrauter namens Düsternis [lagert alle vorbereiteten Zauber und Schutzherrnzauber sowie *Bosheit**, *Glyphe der Abwehr*, *Monster herbeizaubern V*, *Verführerisches Geschenk** und andere Zauber deiner Wahl])

Kampfausrüstung *Elementaredelstein* (Luft), *Trank: Bärenstärke* (2), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2); **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der natürlichen Rüstung* +3, *Dolch* +1, *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit* +4, *Hexenbesten*, *Stirnreif der Enormen Intelligenz* +4 [Wissen [Die Ebenen] und [Geschichte]], *Schutzring* +3, *Hexengewand* (enthält *Vergiften*; siehe Seite 51), *Alchemistenlabor*, *Zauberkomponentenbeutel*, 723 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Außergewöhnliche Ausrüstung (AF) Hetna hat von ihrer Mentorin Oothi mehrere mächtige magische Gegenstände geerbt, wodurch sie über den Reichtum eines SC statt eines NSC verfügt. Diese Ausrüstung erhöht ihren HG um +1.

Dauerhafte Zauber (AF) Hetna hat auf sich folgende Zauber dauerhaft gewirkt: *Dunkelsicht*, *Telepathisches Band* (mit Oothi) und *Unsichtbares sehen*.

* siehe *Pathfinder Expertenregeln*

Falle: Zwischen den vielen Flaschen und Phiolen auf Hetnas Tisch steht eine Schatulle aus poliertem Eichenholz. Diese enthält sieben Glasphiolen, die mit „Jugendelixier“ beschriftet sind. Alle Phiolen strahlen den Effekt einer *Magischen Aura* ab, der sie als Tränke erscheinen lässt, enthalten aber tatsächlich in Wasser gelösten Leichnamstaub (PF GRW, S. 561). Die Schatulle ist mit einer *Glyphe der Abwehr* versehen, welche *Verführerisches Geschenk* (PF EXP, S. 250) auslöst und den Charakter, der sie öffnet, zwingt, einen der „Tränke“ zu sich zu nehmen. Jeder, der von einer der Mixturen kostet wird von dem Gift betroffen.

GLYPHE DER ABWEHR

HG 7

EP 3.200

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 28; **Mechanismus** ausschalten SG 28

EFFEKT

Auslöser Zauber; **Rücksetzer** Keiner

Effekte Zaubereffekt (*Verführerisches Geschenk*, trinke eine Phiole Leichnamstaub; **Rettungswurf** WIL, SG 18, kein Wirkung)

Schätze: Neben den Phiolen mit Leichnamstaub befindet sich im Raum mit dem blubbernden Kessel über der Feuerstelle ein *Braukessel* (PF EXP, S. 301). Dieser enthält eine fast fertige Menge an *Blutbräu* (siehe Seite 35). SC, welche die Voraussetzungen zur Herstellung erfüllen, können Hetnas Werk vollenden, indem sie die Hälfte der Kosten (250 GM) und 4 Arbeitsstunden investieren.

Ferner sind im Labor zahlreiche Notizen verteilt. Die meisten stammen von Aisa und Hetna und beschreiben detailliert ihre Suche nach einem Jugendelixier im Auftrag eines adeligen Schutzherrn sowie den alchemistischen Herstellungsprozess des *Blutbräus*. Mit einem Wurf auf Handwerk (Alchemie) gegen SG 25 oder auf Zauberkunde gegen SG 23 kann man das Rezept des *Blutbräus* erkennen. Zwischen den Notizen befinden sich vier *Schriftrollen*:

Schutz vor Bösem, mit denen Hetna

das *Blutbräu* erschafft. Darüber

hinaus stammen weitere

Notizen noch von Ramoska

Arkminos aus seiner Zeit

in den Diensten Gräfin

Caliphvasos. Seine Schrift

unterscheidet sich deutlich von der Hetnas, ferner trägt jede

Seite die Initialen des Nosferatu. Seine Notizen befassen sich

außerdem mit der Verlängerung des Lebens durch magische

und alchemistische Mittel, doch ein Wurf auf Handwerk

(Alchemie) oder Zauberkunde gegen SG 20 enthüllt, dass diese

Forschungsarbeiten nie beendet wurden. In Ramoskas Notizen wird das *Blutbräu* nicht erwähnt.

In einer samtausgelegten Kasette auf dem Tisch befindet sich eine kleine, kunstvoll gearbeitete Glasphiole, welche noch zwei oder drei Tropfen einer goldenen Flüssigkeit enthält. Dies sind die letzten Reste von Gräfin Caliphvasos kostbarem *Sonnenorchideenelixier* (siehe *Pathfinder Kampagnenwelt Golarion*), welche sie den Hexen für Experimente überlassen hat. Das Elixier kann mittels *Magie entdecken* und einen Wurf auf Zauberkunde gegen SG 32 identifiziert werden. Die Menge ist alles andere als eine komplette Anwendung des Elixiers, verlängert das Leben des Trinkenden dennoch um 1W12 Jahre.

19. UNTERKÜNFTE (HG 11)

Acht Doppelstockbetten stehen in diesem Gemeinschaftsschlafsaal. Durch die Fenster kann man auf das Gelände der Abtei und die Weinfelder blicken.

Kreaturen: Für die Mönche der früheren Abtei war dies die Gemeinschaftsunterkunft. Gegenwärtig nutzen zuweilen die von Aisa und Hetna bezauberten Söldner den Raum, wenn sie über Nacht bleiben müssen, um den Hexen bei der Verladung einer Lieferung *Blutbräu* zu helfen. Vier Wachen auf Freigang belegen tagsüber den Raum. Hetna ruft sie höchstwahrscheinlich als zusätzliche Beschützer zu sich, wenn sie vom Eindringen der SC erfährt (siehe Bereich F18). Sollten die Wachen hier Eindringlinge antreffen, greifen sie sie an. Ein Wurf auf Motiv erkennen



HETNA DUBLESSE

gegen SG 25 führt zu der Erkenntnis, dass die Wachen einem Verzauberungseffekt unterliegen.

BEZAUBERTE WACHEN (4)

HG 7

EP je 3.200

TP je 80 (siehe Seite 38)

TAKTIK

Moral Die Wachen verteidigen die Abtei bis zum Tod, sofern sie nicht vorher von der Bezauberung der Hexen befreit werden.

f20. Glockenturm (erster stock)

Vier Fenster erlauben einer bescheidenen Menge natürlichem Lichts in den ersten Stock des Glockenturms der Abtei zu fallen. Steintreppen führen an der Wand nach oben und unten. In der Nord- und der Westwand befindet sich je eine Tür.

Kreaturen: Einer von Oothis Spinnenschwärmen hält sich im Zentrum des Glockenturms auf. Die Spinnen sitzen an der Wand und der Decke über der Treppe. Der Schwarm krabbelte vor kurzem durch ein *Elixier des Versteckens*, welches Hetna in ihrem Labor (Bereich F18) verschüttet hatte, und steht nun unter dessen Wirkung; um die Spinnen an der Decke zu bemerken, ist daher ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 23 erforderlich. Nachdem der Schwarm Hetna gewarnt hat, zieht er sich zurück und bewegt sich an den Seilen der Glocke hinauf, um die SC zu dem einsturzgefährdeten Bereich F21 zu locken.

f21. Glockenturm (zweiter stock) (hg 13)

Durch neun Fenster fällt natürliches Licht in sehr hoher Menge in den zweiten Stock des Turmes. In der Decke befindet sich ein kleines Loch, in dem zwei Seile verschwinden.

Falle: Die meisten Bewohner der Abtei steigen im Turm nicht höher als in den zweiten Stock, da sie wissen, dass der Boden des dritten Stocks einsturzgefährdet ist. Nur Oothis Spinnenschwärme haben die höheren Stockwerke des Turmes erkundet. Sie nutzt diesen Bereich als Rückzugspunkt, um sich zu verstecken oder die SC herzulocken, damit diese in die Tiefe stürzen. Die Treppe ist zwar intakt, doch der Boden in der Mitte des Raumes gibt nach, sobald er mit mehr als 100 Pfund belastet wird. Wer sich in diesem Bereich aufhält, wenn der Boden einbricht, erleidet nicht nur Sturzschaden, sondern wird von lockeren Geröll und Hölzern begraben, die ebenfalls herabstürzen.

EINSTURZGEFÄHRDETER FUSSBODEN

HG 13

EP 25.600

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 26; **Mechanismus** ausschalten SG 26

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Keiner

Effekt 12 m tiefe Grube (4W6 Sturzschaden; **Rettungswurf**

REF, SG 30, vermeidet Sturz); herabstürzender Schutt (Nahkampfangriff +20, 4W6 Wuchtwaffenschaden); mehrere Ziele (alle Ziele in einem Bereich von 6 m x 6 m)

f22. Glockenturm (dritter stock)

Eine einzelne Treppe führt in die höchste Ebene des Glockenturms der Abtei. Eine massive Eisenglocke hängt von einem Holzgerüst in der Mitte des Glockenturms.

Diese 2,40 m hohe Glocke rief früher die Mönche der Abtei zu den Gebets- und Mahlzeiten und warnte die Stadt vor Angriffen, doch aufgrund der Baufälligkeit des Turmes wird sie nicht mehr benutzt.

DAS KELLERGEOSCHOSS DER ABTEI

Unter der Abtei befinden sich mehrere verborgene Gänge und eine unterirdische Kapelle, die einem von Iomedaes bedeutensten Heiligen gewidmet ist, Sankt Lymirin. Die aktuelle Besitzerin der Abtei, Gräfin Caliphvaso, unternimmt aber kaum etwas, um den eigentlichen Zweck des Schreins wiederzubeleben. Stattdessen dienen ihr die Katakomben als Weinkeller und den Dienern der Hexen von Barstoi als Unterkunft, statt den verehrten verstorbenen Anhängern Iomedaes als Ruhestätte.

f23. schmußglertunnel

Nachdem die Abtei aufgegeben worden war, legten Schmuggler diese geheimen Gänge an, um die Katakomben zu erreichen und dort ihre Schmuggelware zu lagern. Eine Falltür in der Decke des südlichsten Raumes führt in die Weinkellerei (Bereich F12) hinauf. Alle Geheimtüren in diesem Bereich (nach Bereich F12, F24 und F27) erfordern Würfe auf Wahrnehmung gegen SG 20, um sie zu entdecken.

f24. Beinhaus (hg 12)

Steinsäulen in Form von Engeln mit ausgebreiteten Flügeln stützen die Decke dieser breiten, langen Kammer. Verweste Knochen und halb verrottete Grabtücher ragen aus den zehn 1,50 m breiten Nischen in den Wänden der Kammer.

In diesem Beinhaus lagern die verehrten Überreste der Mönche der Abtei und Iomedaes Gläubiger. Die fieberhafte Suche der Hexen nach dem Schädel ihrer Mentorin hat die hier beerdigten Knochen in ihrer Totenruhe gestört, welche nun über den Boden verstreut liegen. Geheimtüren in den Nischen führen zum Brunnen der Abtei (Bereich F10), in die Schmußglertunnel (Bereich F23) und die Weinkellergewölbe (Bereich F31). Alle können mit Würfeln auf Wahrnehmung gegen SG 20 entdeckt werden.

Kreaturen: In diesen Katakomben lauert ein gefährlicher, wenn auch widerwilliger Gegner – oder ein möglicher Verbündeter: Halloran Idriss, ein Vampir und ehemaliger Paladin Iomedaes, gehört zu Radvir jüngster versklavter Brut. Als er die Morde in Caliphas untersuchte, legte er sich im Park der Erneuerung auf die Lauer, war dem verräterischen Vampir aber unterlegen. Nachdem Radvir den Paladin getötet hatte, brachte er seine Leiche zum Versteck der Hexen und bot ihn diesen als Wächter für die Abtei

SONNENORCHIDEENELIXIER

an (und zugleich platzierte er so recht clever einen Verbündeten in der Nähe der Hexen, welcher ein Auge auf ihre Fortschritte mit dem *Blutbräu* haben konnte). Radvir wies die Hexen an, Halloran niemals vom *Blutbräu* trinken zu lassen, da sie sonst riskierten dass der ehemalige Paladin sich gegen sie alle wenden könnte. Die Hexen nutzen *Untote befehligen*, um Halloran heranzukommandieren, und erneuern den Effekt zuweilen, um seine Loyalität zu gewährleisten. Gegenwärtig beschäftigen sie ihn damit, dass er unter den im Beinhaus begrabenen Knochen nach Oothis Schädel sucht.

Sollten die SC Radvir getötet oder Luvick zur Hinrichtung übergeben haben, ist Halloran ein Vampir mit freiem Willen und nicht länger unter Radvirs Kontrolle. Der Paladin leidet aber dennoch unter dem Elend seiner neuen Existenz als Vampir und kann es nicht über sich bringen, die Abtei der Heiligen Lymirin zu verlassen, solange die Hexen die Heiligkeit der Abtei pervertieren. Er hat gehört, wie die Hexen Oothi erwähnten und den Namen als jenen der mächtigen Annisvettel erkannt, welche einst den Hexenzirkel von Barstoi angeführt hat. Halloran ist recht vertraut mit Oothis Gräueltaten und hat daher alles ihm Mögliche getan, um die in den Katakomben lagernden Schädel zu verstecken, so dass die Vettel nicht ihre natürliche Gestalt wieder annehmen kann. Er weiß auch, dass die Spinnenschwärme Oothis Intellekt enthalten und verabscheut daher auch ihre Gegenwart.

Obwohl Halloran als Vampir nun böse ist, ist ihm immer noch verhasst, zu was er geworden ist. In den letzten Tagen musste er sich von den bezauberten Wachen der Hexen nähren, wofür er weitere Scham empfindet. Er wünscht sich nichts sehnlicher als zu sterben, statt eine untote Existenz ertragen zu müssen, bei der er Jagd auf andere Wesen macht. Falls die SC zögern, ihn zu töten, bittet er sie um Aufschub und bietet seine Hilfe gegen die Hexen und ihre Diener gegen Erlösung an (siehe Entwicklung). Er kann den SC über die Hexen und Oothi berichten sowie von ihrem Bündnis mit Radvir, um die Vampirältesten von Caliphas zu töten (er weiß jedoch keine Einzelheiten zu der Übereinkunft mit Adivion Adrissant und dem Wisperrnden Pfad). Er kann die SC über die Holzgolems in Bereich **F28**, den Blutritter Konas Esprillian in Bereich **F29** und den Umstand, dass Aisa sich in eine Vampirin verwandelt hat, aufklären.

HALLORAN IDRIS

HG 12

EP 19.200

Menschlicher Vampir-Kämpfer 4/ehemaliger Paladin der Iomedae 8 (PF MHB, S. 267)

RB mittelgroßer Untoter (Verbesserter Humanoider)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 26
(+1 Ausweichen, +3 GE, +6 natürlich,
+7 Rüstung, +3 Schild)

TP 174 (12W10+104); Schnelle Heilung 5

REF +8, WIL +9, ZÄH +17; +1 gegen Furcht

Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 10/Magie und Silber; **Verteidigungsfähigkeiten**

Resistenz gegen Fokussieren +4, Tapferkeit +1

Schwächen wie Vampire

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Langschwert der Geisterhaften Berührung +2,
+20/+15/+10 (1W8+9/17-20) oder Hieb +17 (1W4+7 plus
Lebenskraftentzug)

Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +16 (1W8/19-20)

HEXENGEWAND

Aura Mittlere Bannmagie; **ZS** 7

Ausrüstungsplatz Körper; **Preis** 35.000 GM;

Gewicht 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses einfache, bedeutungslos aussehende Kleid wurde aus gekämmter Baumwolle gesponnen und gibt eine starke Aura von Hexerei ab. Diese magischen Kleidungsstücke sind von Hexen sehr begehrt – zwar kann jeder ein *Hexengewand* tragen, doch nur eine Hexe kann ihr volles Potenzial nutzen. Ein *Hexengewand* verleiht seinem Träger einen Resistenzbonus von +2 auf alle Rettungswürfe sowie einen Kompetenzbonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern. Wenn eine Hexe das Gewand trägt, werden diese Boni verdoppelt.

Außerdem kann eine Hexe das Äußere und den Stil des Gewandes nach Lust und Laune verändern (wie die besondere Eigenschaft *Unscheinbarkeit* von Rüstungen) und so fast jede Verkleidung erschaffen, was ihr einen Bonus von +10 bei Würfeln auf Verkleiden gibt, sofern das Gewand eine Rolle in dieser Verkleidung spielt. Nur *Wahrer Blick* oder ein ähnlicher Zauber kann diesen Effekt durchschauen.

Eine Hexe kann ferner einen einzelnen Zauber mit Reichweite Berührung des 4. oder niedrigeren Grades auf das Gewand wirken. Das Gewand speichert den Zauber für 24 Stunden und funktioniert wie *Bosheit* gegen den nächsten Gegner, welcher die Hexe mit einem erfolgreichen Nahkampfangriff oder Kampfmanöver trifft. Der *Bosheits*-Zauber des Gewands zählt als aktiver *Bosheits*-Effekt für die Hexe, welche das Gewand trägt.

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bosheit* (PF EXP), *Person bezaubern*, *Resistenz*, *Selbstverkleidung*; **Kosten** 17.750 GM

Besondere Angriffe Beherrschen (SG 23), Blut saugen, Brut erschaffen, Kind der Nacht, Lebenskraftentzug (2 Stufen, SG 23)

TAKTIK

Im Kampf Halloran verzichtet auf seine Hieb-Angriffe zugunsten des Schwertes, das er einst im Namen Iomedaes geführt hat, und nutzt so gut wie möglich seine Kampftalente.

Moral Sofern die SC die Kontrolle, die Radvir, Aisa und Hetna über ihn besitzen, nicht vorher aufheben, bannen oder unterdrücken, kämpft Halloran bis zur Vernichtung. Sollte er nicht mehr ihrer Kontrolle unterstehen, greift er nicht länger an und versucht zu verhandeln, wobei er um ihre Unterstützung bei seiner Sühne bittet (siehe Entwicklung).

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 17, **KO** –, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 24

GAB +12; **KMB** +17; **KMV** 31

Talente Abhärtung^B, Ausweichen^B, Blitzschnelle Reflexe^B, Doppelschlag, Dranbleiben, Heftiger Angriff, Kampfreflexe^B,



HALLORAN IDRIS

Kein Vorbeikommen, Konzentrierter Schlag, Mächtiger Doppelschlag, Verbesserte Initiative^B, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Langschwert), Wachsamkeit^B, Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert)
Fertigkeiten Bluffen +15, Diplomatie +15, Einschüchtern +15, Heimlichkeit +12, Motiv erkennen +16, Reiten +5, Wahrnehmung +15, Wissen (Adel) +11, Wissen (Religion) +11
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Gasförmige Gestalt, Gestaltwandel

(Schreckensfledermaus oder Wolf, Bestiengestalt II), Rüstungstraining 1, Schattenlos, Spinnenklettern

Ausrüstung Brustplatte +1, Schwerer Stahlschild +1, Langschwert der Geisterhaften Berührung +2, Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 10 Pfeilen.

Entwicklung: Sollten die SC Halloran verschonen, können sie versuchen, den gefallenen Paladin zu erlösen. Hierzu muss auf ihn *Sühne* von einem rechtschaffenen guten Zauberkundigen oder beim Dämmerhulddenkmal in Caliphas (siehe Seite 61) gewirkt werden.

Hallorans Gesinnung wird dann sofort zu rechtschaffen gut und er sucht nach einem gerechten Tod nach eigener Wahl im Licht der Sonne. Sollte er davon abgehalten werden, nimmt er im Laufe der Zeit wieder rechtschaffen böse Gesinnung an, da die Versuchungen seiner untoten Gestalt zu groß für ihn sind.

Belohnung: Sollten die SC Halloran erlösen, belohne sie mit EP, als hätten sie ihn im Kampf besiegt.

f25. prozessionshalle

Eine einzelne Fackel in einer Wandhalterung am Fuße der Treppe erhellt diesen langen Korridor. Im Süden versperrt eine Doppeltür den Weg, während sich im Norden und Osten offen zugängliche Kammern befinden.

Kreaturen: Einer von Oothis Spinnenschwärmen wacht über die Treppe zum Speisesaal (Bereich F3), falls jemand in die Katakomben eindringen sollte, um Aisa zu stören. Sollte der Schwarm angegriffen werden, krabbeln die Spinnen unter den Türen im Süden hindurch in der Hoffnung, die Eindringlinge mit dem Vampir Halloran Idriss im Beinhaus (Bereich F24) zu beschäftigen.

f26. Leichenhalle (hg 7)

Diese Kammer ist leer und unbenutzt und wird von einer feinen Staubschicht bedeckt. An der Ostwand befindet sich die Wandmalerei einer geflügelten Adlerfrau mit einem Adlerkopf. Unter der Decke hängen dicke Spinnenweben.

Das Wandgemälde zeigt die adlerköpfige Gestalt Sankt Lymirins, einer von Iomedaes mächtigsten himmlischen Dienern.

Falle: Die Steintür im Süden trägt ein *Symbol der Furcht*, welches andere davon abhalten soll, Aisas Ruhestätte (Bereich **F27**) zu betreten oder zu stören. Aisa hat das Symbol so justiert, dass sie, Hetna und Oothis Spinnen es ohne Gefahr passieren können.

SYMBOL DER FURCHT

HG 7

EP 3.200

Art Magisch; Wahrnehmung SG 31; Mechanismus ausschalten SG 31

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Dauer** 120 Minuten oder 150 TP;

Rücksetzer Keiner

Effekt Zaubereffekt (*Symbol der Furcht*, panisch für 12 Runden; **Rettungswurf** WIL, SG 23, keine Wirkung); mehrere Ziele (alle Kreaturen innerhalb 18 m Explosionsradius, bis zu 150 TP gesamt)

f27. Gruft des vikars

Ein großer, steinerner Sarkophag steht in der Mitte dieser Kammer umgeben von brennenden Kerze in eisernen Leuchtern.

Die Mönche der Abtei betteten ihren letzten Vikar in dieser Kammer zu Ruhe, allerdings hat Aisa den Raum zum Standort ihres eigenen Sarges umgewidmet. Die Geheimtür zu den Schmugglertunneln kann mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 gefunden werden.

f28. Ausblutungsraum (hg 11)

Der ranzige Geruch von Blut hängt in dieser dunklen Kammer, überlagert vom noch stärkeren Geruch mehrerer Knoblauchzehen, die an den Türen aufgefädelt wurden. Vier Körper liegen ausgestreckt auf dem leicht abschüssigen Boden. Blut und andere Flüssigkeiten fließen aus mehreren Kanülen aus Holz, die in ihre Haut gebohrt wurden und fließen durch separate Abflusssinnen in ein großes Sammelbecken an der Rückwand.

In diesem Raum wurden früher Leichen, die in den Katakomben der Abtei bestattet werden sollten, einbalsamiert. Aisa und Hetna haben ihn in ein Sammelbecken für die Aberntung von vampirischen Lebenssäften umgewandelt, mit denen sie Radvirs *Blutbräu* herstellen. Eines der Becken an der gegenüberliegenden Wand ist mit Weihwasser statt Vampirsäften gefüllt. In ihm schwimmen mehrere abgetrennte Köpfe. Dies ist alles, was von den vorherigen Opfern der Hexen übriggeblieben ist – sobald diese einem Vampir alle Säfte entzogen haben, enthaupten sie ihn und lagern den Kopf dort ein, um zu verhindern, dass er wieder zum Leben erwacht, falls der Pfahl entfernt wird, ehe die Morgen-

Die Turmkarten

Falls die SC Halloran Idriss erlösen, 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 Krähen*. Diese besondere Karte kann ausgespielt werden, um allen SC einen Bonus von +2 auf Initiative, einen Ausweichenbonus von +2 auf RK und einen Erkenntnisbonus von +2 bei Reflexwürfen für die Dauer eines Kampfes zu verleihen. *Die Krähen* kann nur einmal benutzt werden und die ganze Gruppe muss dem zustimmen.



sonne den Körper zu Asche verbrannt hat. Die Köpfe befinden sich in verschiedenen Stadien der Verwesung und können nicht wieder zum Leben (oder Unleben) erweckt werden, da die Körper der Vampire allesamt durch Sonnenlicht zerstört worden sind.

Kreaturen: Vier verbesserte Holzgolems (Geschenke der Gräfin Caliphvaso) wachen über die Körper in dieser Kammer. Die Gräfin hat die Golems angewiesen, in ihrer Abwesenheit den Befehlen der Hexen zu folgen. Aisa hat bei jedem Golem einen Arm zur Form eines Holzpflöckes zurecht geschnitzt (*PF EXP*, S.176) und sie angewiesen, diesen Raum zu bewachen und jeden Vampir zu pfählen, der sein Bewusstsein und seine Beweglichkeit wiedererlangen sollte. Die Golems greifen außer Aisa und Hetna jeden an, der den Raum betritt.

VERBESSERTER HOLZGOLEMS (4)

HG 7

EP je 3.200

TP je 64 (*PF MHB*, S. 134, 295)

Nahkampf 2 Hiebe +14 (2W6+6) oder Holzpflöck +14 (1W4+6)

TAKTIK

Im Kampf Die Golems schlagen auf alles ein, was sich bewegt, und setzen ihre Splittersalve abwechselnd ein. Sie greifen jeden Vampir im Raum mit ihren Holzpflöcken an.

Moral Die Golems kämpfen bis zur Zerstörung.

Entwicklung: Die vier Körper in diesem Raum sind weitere von Radvirs Opfern – vier Vampire, die mit einem Pflöck durchs Herz getötet wurden. Sollten die Pflöcke entfernt werden, kehren die Vampire sofort mit 0 TP ins Unleben zurück, nehmen Gasförmige Gestalt an und fliehen zurück zu ihren Särgen in Caliphvas, um sich zu erholen. Falls die SC den Vampiren zu ihren Särgen folgen, um sie zu vernichten, benutze die normalen Spielwerte für Vampire im *Pathfinder Monsterhandbuch* auf Seite 267.

Abtei Kellergeschoss



f29. schrein von sankt lymirin (hg 13)

Vier Kohlebecken aus Bronze erhellen jede Ecke dieser Kammer. Im Westen beleuchtet ein kleiner Kreis aus Kerzen einen Durchgang durch einen breiten Torbogen, der tiefer in diese lange Halle hineinführt. Die gewaltige Statue einer geflügelten Frau mit einem Adlerkopf, welche ein Langschwert der Decke entgegenstreckt, steht zwischen zwei Nischen an der Ostwand.

Wie das Wandgemälde in der Leichenhalle (Bereich F26) stellt auch die Statue Sankt Lymirin dar, welcher die Abtei und dieser Schrein geweiht wurden.

Kreaturen: Vor Sankt Lymirins Statue steht als Affront eine untote Abscheulichkeit der Göttin des Ruhms. Konas Esprillian ist ein untoter Ritter, der im Dienste des Königs der Leichname, Tar-Baphon, auf den blutgetränkten Schlachtfeldern des Kreuzzugs des Lichts gekämpft hat. Gebadet im Blut seiner Feinde erfuhr Konas eine bedeutungsvolle Wiederbelebung und Belohnung durch den Wispernden Tyrannen, als dieser ihn in einen Blutritter verwandelte. Als sein Herr und Meister jedoch im Galgenkopf eingesperrt wurde, fiel der Ritter dem Wahnsinn anheim, beraubt der Führung und des Denkens seines Herrens. Er zog sich in die Berge von Virlych zurück, wo Aisa und Hetna ihn fanden, als sie die Wirbelsäule ihrer Mentorin bargen. Durch ihre

nekromantische Bezauberung ersetzten die Hexen die Führung durch Konas verlorenen Meister mit ihrer eigenen und nahmen ihn mit sich nach Barstoi und später nach Caliphas. Seitdem nutzt Aisa den nie endenden Blutstrom des Ritter als Zutat für viele ihrer mächtigeren Experimente, darunter Radvirs *Blutbräu* und ihre eigene Verwandlung in einen Vampir mit freiem Willen.

Die Hexen wirken alle paar Tage *Untote befehligen* auf den Blutritter, so dass Konas nun als der mächtigste Wächter der Schwestern am Schrein Sankt Lymirins wacht und sicherstellt, dass niemand Aisa in der Meditationshalle (Bereich F30) stört. Sollte Aisa erfahren, dass sich die SC in der Abtei aufhalten, weist sie Konas an, den Eingang zur Halle zu verteidigen und ihr so Zeit für Vorbereitungen zu erkaufen.

KONAS ESPRILLIAN

HG 13

EP 25.600

Menschlicher Blutritter-Kämpfer 12

RB mittelgroßer Untoter (Verbesserter Humanoider)

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

Aura Schlüpfriges Blut (3 m Radius Ausdehnung, SG 20)

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 22

(+1 Ablenkung, +4 GE, +10 Rüstung, +1 Schild)

TP 142 (12W10+72)

REF +12, WIL +7, ZÄH +14; +3 gegen Furcht

Immunitäten wie Untote; **SR** 10/Wuchtwaffen;
Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9m

Nahkampf *Bastardschwert* +2, +24/+19/+14 (1W10+14/17-20 plus Blutung) oder *Bastardschwert* +2, +20/+15/+10 (1W10+14/17-20 plus Blutung) und *Bastardschwert* +1, +19 (1W10+10 plus Blut trinken plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Blutfontäne (SG 20), Blut trinken, Blutung 2, Giftblut (SG 20), Waffentraining (Schwere Klingen +2, natürliche Waffen +1)

TAKTIK

Im Kampf Konas führt in jeder Hand ein Bastardschwert und greift mit ihnen an. Er setzt seine Fähigkeit Blutfontäne ein, um Schlüpfriges Blut hervorzubringen, welches Gegner vergiftet und zu Boden wirft, und konzentriert sich dann auf am Boden liegende Gegner. Er bewegt sich so, dass er Zauberkundige mit seinem Talent Zauberstörer bedrohen und Kleriker ausschalten kann, ehe sie Positive Energie fokussieren können, um ihm zu schaden.

Moral Der Blutritter kämpft bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 18, **KO** –, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 19

GAB +12; **KMB** +18 (Ringkampf +22); **KMV** 33

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Kampf mit Zwei Waffen, Kampfreflexe, Kritischer Treffer (Blutend), Kritischer Trefferfokus, Mächtiger Waffenfokus (Bastardschwert), Mächtige Waffenspezialisierung (Bastardschwert), Umgang mit Exotischen Waffen (Bastardschwert), Verbesserter Kritischer Treffer (Bastardschwert), Waffenfokus (Bastardschwert), Waffenspezialisierung (Bastardschwert), Zauberstörer

Fertigkeiten Einschüchtern +19, Entfesselungskunst +12, Wahrnehmung +10, Wissen (Baukunst) +5;

Volksmodifikatoren Entfesselungskunst +10

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Blutiger Leib, Gebundene Rüstung, Rüstungstraining 3

Ausrüstung *Ritterrüstung* +1, *Bastardschwert* +2, *Bastardschwert* +1, *Schildbrotsche*, *Resistenzumhang* +2, *Schutzring* +1

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blutfontäne (AF) Mit einer Vollen Aktion kann ein Blutritter Blut aus seiner Rüstung in einer mächtigen Kaskade verspritzen. Jede Kreatur innerhalb von 4,50 m wird von Blut bedeckt und gilt, als hätte sie es zu sich genommen, weshalb ihr ein Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingen muss. Das Blut füllt den Bereich bis zum nächsten Zug des Blutritters. Kreaturen, die den Wirkungsbereich betreten, während die Fontäne noch anhält, unterliegen ebenfalls ihren Effekten, allerdings kann eine Kreatur nur einmal pro Runde betroffen werden. Der von der Blutfontäne betroffene Bereich ist bedeckt wie durch Schlüpfriges Blut und bleibt für 6 Runden rutschig oder bis das Blut mit mindestens 20 l Wasser oder einer anderen Flüssigkeit fortgewaschen wird oder es mit normalen oder magischen Feuer mit einer Vollen Aktion fortgebrannt wird. Kreaturen und Gegenstände im Wirkungsbereich, die nicht über Volle Deckung verfügen, werden von dem Blut bedeckt, welches hinsichtlich dem Umgang und die Nutzung von Gegenständen wie der Zauber *Schmier* wirkt (Reflex SG 20, keine Wirkung). Eine blutbedeckte Kreatur

erhält einen Bonus von +10 auf ihre Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst. Ein Blutritter kann seine Blutfontäne alle 1W4 Runden einsetzen. Blutritter sind immun gegen die Blutfontäne eines Blutritters.

Blut trinken (AF) Jede lebende Kreatur, die durch den Hieb-Angriff eines Blutritters Schaden erleidet, erhält neben dem regulären Schaden zusätzlich 1 Punkt KO-Schaden. Sollte der Blutritter einen Gegner in einen Ringkampf verstricken, fügt er diesem in jeder Runde, in welcher der Ringkampf aufrechterhalten wird, 1W4 Punkte KO-Schaden zu. Der Blutritter erhält pro Runde, die er Blut trinkt, 5 temporäre Trefferpunkte für eine Stunde.

Blutiger Leib (AF) Ein Blutritter kann Gegenstände in seiner verflüssigten Gestalt einlagern. Er kann jeden eingelagerten Gegenstand mit einer Bewegungsaktion oder einer Freien Aktion als Teil einer Bewegungsaktion hervorholen. Ein einzulagernder Gegenstand muss von einer Größe und Form sein, dass er innerhalb der Rüstung des Blutritters untergebracht werden kann, bzw. noch in diese hineinpasst.

Gebundene Rüstung (AF) Ein Blutritter trägt stets die Rüstung, in der er gestorben ist. Er kann diese Rüstung nicht ablegen oder wechseln. Sollte die Rüstung zerstört werden, wird auch der Blutritter zerstört. Der Blutritter erhält einen Bonus von +5 auf die Rettungswürfe hinsichtlich seiner Rüstung.

Schlüpfriges Blut (AF) Aus dem Blutritter sickert in einer Ausdehnung mit 3 m Radius ständig schlüpfriges Blut. Das schlüpfrige Blut funktioniert wie *Schmier* (SG 20). Blutritter sind selbst immun gegen das Schlüpfrige Blut anderer Blutritter und gegen ihr eigenes.

Giftblut (AF) Blutfontäne – Einnahme oder Kontakt;
Rettungswurf Zähigkeit, SG 20; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Primäreffekt** 1 KO-Schaden; **Sekundäreffekt** Übelkeit für 1 Minute; Heilung 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

f30. meditationshalle

Zwei große Kohlenbecken stehen zu beiden Seiten des Torbogens, der in die hohe Kammer führt. Sie werfen unheimliche grün glühende und flackernde Schatten an die Wände und die Decke. Von Kerzen flankierte Wege führen zu einem Pentagramm, das mit Blut auf den Boden in die Mitte der Kammer gemalt wurde. An der Westwand steht auf einer Empore ein Thron.

Kreaturen: Aisa Dublesse sitzt in dieser Kammer auf dem Thron. Im Gegensatz zu ihrer (5 Minuten) älteren Schwester Hetna ist sie nicht mehr daran interessiert, Oothis Schädel zu finden. Ermüdet von der Jagd nach dem Skelett der Vettel ist sie zu dem Endschluss gelangt, dass sie und ihre Schwester längst bessere Hexen sind als Oothi. Aisa erfreut sich daher an der Abwesenheit ihrer Mentorin und überlegt, den Zirkel zu übernehmen, indem sie eine schwächere, besser zu kontrollierende Vettel als Ersatz für die Annisvettel rekrutiert. Gegenwärtig hat Aisa dem Zirkel jedoch den Rücken gekehrt, um durch Vampirismus zu persönlicher Macht zu gelangen. Aisa ist kürzlich zu einem Vampir mit freiem Willen geworden – nicht durch die Hand eines anderen Vampirs, der ihr das Leben entzog oder ihr Blut trank, sondern durch einen selbst entwickelten alchemistisch-magischen Prozess, bei dem Transfusionen mit größeren Mengen an Blut des Blutritters Konas Esprillian und den Vampirsäften, welche sie getöteten Vampiren

entzogen hat, eine Rolle gespielt haben. Sie liebt ihre neuen Kräfte und die erhaltene Macht. Aisa glaubt, dass Adivion Adrissant sein Versprechen einhalten wird, und freut sich bereits darauf, die Existenz als Leichnam neben dem Vampirismus zu erforschen und ihre Macht über einen Punkt hinweg zu vergrößern, von dem die Schwestern nie geträumt haben. Leider scheint Hetna weniger daran interessiert zu sein, diesen neuen Weg zu möglicher Macht zu erforschen, doch mit jedem Tag, an dem Oothis Schädel verschwunden bleibt, arbeitet Aisa daran, ihre Schwester davon zu überzeugen, die Suche aufzugeben.

Aisa stillt ihren vampirischen Blutdurst mit regelmäßigen Anwendungen des *Blutbräus* und ist nun stark abhängig von dem magischen Gebräu. Sie greift jeden an, der ihre Arbeit, versklavte Diener-Brut zu erschaffen, unterbricht. Sollte Hetna den SC im Laboratorium (Bereich **F18**) entkommen sein, ist sie hierher zu ihrer Schwester geflohen – Aisa hat dann jedoch Hetna angegriffen und ihr gesamtes Blut getrunken; in diesem Fall wird sich Hetna in 1W4 Tagen als Vampir wieder erheben. Außerdem verfügt Aisa dann über 30 zusätzliche temporäre Trefferpunkte, welche noch nicht in ihren Spielwerten aufgeführt sind.

AISA DUBLESSE

HG 14

EP 38.400

Menschliche Vampir-Hexe 12 (PF MHB, S. 267; PF EXP, S. 32)
CB mittelgroße Untote (Verbesserte Humanoide)

INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Unsichtbares sehen*;
Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 19, auf dem falschen Fuß 24 (+4 Ablenkung,
+1 Ausweichen, +4 GE, +6 natürlich, +4 Rüstung)

TP 160 (12W6+116); Schnelle Heilung 5

REF +14, WIL +16, ZÄH +15

Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte
10; SR 10/Magie und Silber; **Verteidigungsfähigkeiten**
Resistenz gegen Fokussieren +4

Schwächen wie Vampire

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hieb +11 (1W4+7 plus Lebenskraftentzug) oder
Stecken des Hexenkicherns +11/+6 (1W6+7)

Besondere Angriffe Beherrschen (SG 23), Blut saugen,
Brut erschaffen, Hexereien (Agonie [2 Runden], Böser Blick
[-4, 9 Runden], Hexenflug [beliebig oft *Federfall*, *Schweben*
1/Tag, *Fliegen* 12 Min./Tag], Hexentrunk, Hexenzirkel,
Kichern, Schlummer [12 Runden], Vergeltung), Kind der
Nacht, Lebenskraftentzug (2 Stufen, SG 23)

Vorbereitete Hexenzauber (ZS 12; Konzentration +18)

6. – Kältekegel (SG 22), *Massen-Eitern** (SG 23),
Schneller Tod (SG 23)

5. – *Ersticken** (SG 22), *Kritische Wunden verursachen* (SG 22),
Todeswolke (SG 21), *Wellen der Erschöpfung* (SG 22)

4. – *Dimensionstür*, *Fester Nebel*, *Schwarze Tentakel*,
Vergiften (SG 21)

3. – *Blitz* (SG 19), *Einflüsterung* (SG 19), *Magie bannen*,
Vampirgriff, *Zwielichtklinge**

2. – *Geisterhand*, *Hauch des Schwachsinn*, *Person festhalten*
(SG 18), *Totenglocke* (SG 19), *Untote befehligen* (2x, SG 19)

1. – *Eisiger Hauch* (SG 18), *Magierrüstung*, *Schlechtes Omen**,
Schwächestrah (SG 18), *Verführerisches Geschenk** (SG 17)

0. (beliebig oft) – *Ausbluten* (SG 17), *Botschaft*, *Erschöpfende*
Berührung (SG 17), *Magie lesen*

Schutzherr Seuche

TAKTIK

Vor dem Kampf Aisa wirkt jeden Tag ausgedehnte

Magierrüstung (mit Hilfe ihres *Schwächeren Metamagischen*
Zepters) und *Vampirgriff* auf ihr *Hexengewand* (dies aktiviert
den *Bosheits*-Effekt, siehe Seite 51). Vor einem Kampf
trinkt sie eine Anwendung des *Blutbräus* und einen *Trank*:
Pracht des Adlers. Dann wirkt sie *Fester Nebel* und verbirgt
sich in gasförmiger Gestalt hoch oben im Raum über dem
Beschwörungskreis.

Im Kampf Aisa treibt in gasförmiger Gestalt am Rand ihrer
Festen Wolke, bis sie die SC darauf zubewegen. Dann nimmt
sie feste Gestalt an, um *Wellen der Erschöpfung* zu wirken,
ehe sie sich in die Deckung des Nebels zurückzieht. Sollten
die SC ihr folgen, aktiviert sie ihre Hexerei *Hexenflug*, um
zur Decke hinauf zu schweben. Von dort aus zaubert sie am
Boden *Schwarze Tentakel* herbei. Sie setzt ihre Hexereien,
Zauber und Zauberstäbe gegen Gegner ein und führt
mit Hilfe von *Geisterhand* Berührungsangriffe aus. Im
Nahkampf setzt sie Hieb-Angriffe ein, um ihren Gegnern
die Lebenskraft zu rauben, und wirkt *Zwielichtklinge*, um mit
dieser andere in die Zange zu nehmen.

Moral Aisa kämpft, bis sie auf 50 TP oder weniger reduziert
wird. Dann setzt sie *Dimensionstür* ein oder nimmt
gasförmige Gestalt an, um sich durch die Geheimtür im
Südlichen Weinkeller (Bereich **F31**) ins Beinhaus (Bereich
F24) zurückzuziehen, wo sie sich selbst heilt, bevor sie
zurückkehrt, um den Kampf zu beenden. Sollte sie auf 0
TP reduziert werden, nimmt Aisa gasförmige Gestalt an
und flieht zu ihrem Sarg in Bereich **F27** um sich von ihren
Verletzungen zu erholen.

SPIELWERTE

ST 20, GE 18, KO –, IN 23, WE 14, CH 24

GAB +6; KMB +11; KMV 36

Talente Abhärtung^B, Ausweichen^B, Blitzschnelle Reflexe^B,
Defensives Kampfttraining, Eiserner Wille, Im Kampf
zaubern, Kampfrelexe^B, Trank brauen, Verbesserte
Initiative^B, Wachsamkeit^B, Wundersamen Gegenstand
herstellen, Zauberfokus (Nekromantie), Zauberstab
herstellen, Zusätzliche Hexerei*

Fertigkeiten Bluffen +25, Diplomatie +10, Einschüchtern +18,
Fliegen +16, Handwerk (Alchemie) +25, Heimlichkeit +18,
Magischen Gegenstand benutzen +22, Motiv erkennen +15,
Schwimmen +9, Verkleiden +10 (mit *Hexengewand* +20),
Wahrnehmung +18, Wissen (Arkanes) +21, Wissen
(Die Ebenen) +21, Wissen (Geschichte) +18, Wissen
(Religion) +18, Zauberkunde +21

Sprachen Abyssisch, Aklo, Drakonisch, Elfish, Gemeinsprache,
Infernalisch, Varisch

Besondere Eigenschaften Außergewöhnliche Ausrüstung,
Dauerhafte Zauber, gasförmige Gestalt, Gestaltwandel
(Schreckensfledermaus oder Wolf, *Bestiengestalt II*),
Hexenvertrauter (Katze namens Nachtzahn [speichert
alle vorbereiteten und Schutzherrenzauber plus *Bosheit**,
Entkräftender Strahl, *Entkräftung*, *Monster herbeizaubern V*,
Symbol der Furcht und zusätzliche Zauber deiner Wahl]),
Schattenlos, Spinnenklettern

Kampfausrüstung *Blutbräu* (4 Anwendung; siehe Seite 35),
Elementardesteine (Erde, Feuer), *Trank*: *Bärenstärke* (2x),
Trank: *Pracht des Adlers* (2x), *Trank*: *Schwere Wunden*
verursachen (2x), *Schriftrolle*: *Verbündeter aus den Ebenen*,
Stab: *Entkräftender Strahl* (22 Ladungen),

Stab: Entkräftung (16 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung**
*Stecken des Hexenkicherns** (10 Ladungen), *Stirnreif der Enormen Intelligenz +4* (Wissen [Geschichte] und [Religion]), *Schwächeres Metamagisches Zepter*, *Schutzring +4*, *Hexengewand* (enthält *Vampirgriff*; siehe Seite 51), *Zauberkomponentenbeutel*, 715 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Außergewöhnliche Ausrüstung (AF) Aisa hat von ihrer Mentorin Oothi viele magische Ressourcen geerbt, so dass sie über den Reichtum eines SC statt eines NSC verfügt. Diese Ausrüstung erhöht ihren HG um +1.

Dauerhafte Zauber (AF) Auf Aisa wurden die folgenden Zauber dauerhaft gewirkt: *Telepathisches Band* (mit Oothi), *Unsichtbares sehen*.

* siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

f31. weinkeller

Hölzerne Regale voller Weinflaschen füllen diesen Raum. Die Regale sind staubbedeckt und voller Spinnweben, die Flaschen sind dafür überraschend neu und den Spuren nach erst kürzlich aufgestockt worden, aber leider leer.

Zu der Zeit, als das Kloster noch als solches genutzt wurde, lagerten die Mönche ihren in Flaschen abgefüllten Wein in diesen Räumen. Nun nutzen Aisa und Hetna sie zur Lagerung von Radvirs *Blutbräu*, allerdings hat Aisa die Vorräte verbraucht, nachdem sie sich selbst in einen Vampir verwandelt hat. Daher sind nur noch leere Flaschen übrig. Der südlichste Kellerraum enthält eine Geheimtür in die Beinkammer (Bereich **F24**), die mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 gefunden werden kann.

f32. lagerraum

Ein Reihe langer, sargähnlicher Kisten ist in diesem Raum gestapelt. Mehrere Kisten sind offen, die Deckel liegen irgendwo im Raum zwischen Stroh und zusammengeknüllten, blutigen Tüchern.

Aisa und Hetna bringen die Lieferungen mit Radvirs gepfählten Vampiren in diese Kammer. Jede trifft in einer langen Kiste aus Pinienholz ein, die mit Stroh und überschüssigem Tuch aus der Schneiderei ausgepolstert ist. Keine der Kisten enthält gegenwärtig einen Körper, da alle bereits in den Ausblutungsraum (Bereich **F28**) gebracht wurden.

f33. buchtwärtige höhle (hg 12)

Leuchtmoose erhellen diese natürliche Höhle. Das Licht wird von seichten Teichen stehenden Wassers am Boden reflektiert. Das Geräusch des Wassers der Avalonsbucht dringt durch eine Höhlenöffnung im Osten.

Knochen und halb gefressene Leichen liegen über den Boden und die Teiche verteilt. Es handelt sich um die Überreste von Seeleuten, welche die Höhlenbewohner draußen in der Bucht gefangen haben.



SAISA DUBLESSE

Ich schätze, dass ich euch meine Freilassung aus Sirvags Gefangenschaft verdanke - und dafür werde ich euch ewig dankbar sein. Ich werde nun in aller Eile nach Hause zurückkehren, muss mich aber zuerst noch um eine letzte Angelegenheit kümmern: Wie versprochen, werde ich euch mitteilen, was ich über den Wispernden Pfad und seine Pläne weiß. Was ihr mit diesem Wissen tut, überlasse ich euch.

Nachdem ich die Probe des Elixiers, die ich vom Wispernden Pfad erhalten habe, weiter studieren konnte, scheint mir, dass ich mich hinsichtlich der Theorie, dass Prinz Ordranti das Ziel des Kultes wäre, geirrt habe. Ich bin zu dem Schluss gekommen, dass die Mixtur für jemand anderen gedacht ist: den Grafen Lucinean Galdana von Amaans. Ausgehend von den genutzten Komponenten, plant der Kult offenbar nicht nur, Galdana in einen Leichnam zu verwandeln, sondern dabei den mächtigsten Leichnam neu zu erschaffen, den die Welt je gesehen hat - eine Art von Gefäß für den Wispernden Tyrannen persönlich. Ich möchte nicht Teil solch übler Pläne sein und dränge euch daher, den Grafen Galdana zu finden, ehe die Kultanhänger des Wispernden Pfades es tun.

Ich bin überzeugt davon, dass der Wispernde Pfad in seine wichtigste Festung geflohen ist - die Klosterfestung von Renkirch im heimgesuchten Hochland von Virlychs Hungerbergen. Dort werden die Kultanhänger die letzte Phase ihres Planes einleiten. Solltet ihr dorthin reisen, um sie aufzuspüren, wünsche ich euch alles Glück der Welt.

*In aufrichtiger Verbundenheit,
Ramoska Arkminos*

Spielerunterlage

Ein 3 m breiter, natürlicher Steintunnel führt nach Osten zur Seehöhle (Bereich F8) in den Klippen unterhalb der Abtei.

Kreaturen: Die Annisvettel Oothis unterhielt einst eine wankelmütige Beziehung zu einem Trio von Geisternagas, die sich ihrem Hexenzirkel entgegengestellt hatten. Mittels Bezauberung, Drohungen und dem Versprechen zukünftiger Belohnungen konnte sie das Trio jedoch davon überzeugen, ihr zu dienen. Nachdem Oothis Macht nun nicht mehr existiert und ihr Verstand in den Spinnenschwärmen gefangen ist, lehnen sich die Nagas gegen Aisas und Hetnas Befehle auf, da sie mittlerweile ungeduldig werden und glauben, die von Oothi versprochenen Belohnungen nie zu erhalten. Sollten die Nagas Oothis Schädel erlangen, glauben sie jedoch, den Pakt mit der Annis neu aushandeln zu können, sofern die beiden Hexen keine Rolle mehr dabei spielen. Gegenwärtig sammeln die verräterischen Nagas noch all ihren Mut, um die Schwestern anzugreifen, und kommen noch deren Anweisung nach, über die Höhle und den unterirdischen Zugang zur Abtei zu wachen. Sollten die Nagas dabei Gelegenheit erhalten, die SC zu bezaubern oder zu bestechen, damit diese die Hexen für sie töten, riskieren sie dies und bieten ihnen zu diesem Zweck sogar ihre magische Unterstützung an. Sobald das Werk getan ist, werden sich die bösen Nagas jedoch bei der allerersten Gelegenheit gegen ihre Verbündeten wenden. Die Nagas wissen nicht, dass noch eine Kreatur über die Höhle wacht - einer von Oothis Spinnenschwärmen lauert zwischen den Tropfsteinen an der Decke und behält die Nagas im Blick. Der Schwarm warnt Aisa, sollte der Verrat der Nagas offenbar werden oder Eindringlinge eintreffen.

GEISTERNAGAS (3)

HG 9

EP je 6.400

TP je 95 (PF MHB, S. 195)

TAKTIK

Im Kampf Die Nagas wirken in der ersten Kampfunde Standort vortäuschen. Sie wechseln sich dabei ab, Angreifer mit Magischen Geschossen oder Feuerbällen auf Distanz zu halten, während sie sich mit Katzenhafte Anmut, Schild des Glaubens und Göttliche Gunst auf den Kampf vorbereiten.

Moral Die Nagas kämpfen, bis sie auf 25 TP oder weniger reduziert werden; dann wirken sie Unsichtbarkeit und flüchten aus der Höhle in die Gewässer der Avalonsbucht.

RAMOSKAS NACHRICHT

Sollten die SC zugestimmt haben, Ramoska Arkminos Ruf wiederherzustellen, und Radvir ausgeschaltet und sich um die Hexen von Barstoi gekümmert haben, schickt ihnen der Nosferatu einen bezauberten Straßenjungen, der ihnen einen Brief in ihre Unterkunft bringt oder ihnen auf der Straße übergibt (siehe Spielerunterlage).

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Ramoska Arkminos' Brief sollte genügen, um die SC zu veranlassen, nach Graf Galdana zu suchen. Sie finden seine angemieteten Räume in der Nobelunterkunft Seine Majestät jedoch leer vor. Deutliche Spuren weisen auf einen Kampf hin - der Graf wurde vom Wispernden Pfad bereits entführt. Nachfragen beim Esoterischen Orden des Pfälzgräflichen Auges führen zu der Erkenntnis, dass der Graf vermisst wird. Erkenntniszauber verweisen auf denselben Ort, der in Arkminos' Nachricht genannt wurde: Renkirch.



Falls die SC nicht mit Ramoska Arkminos zusammengearbeitet haben sollten, kann Luvick Sirvag sie darüber informieren, dass der Wispernde Pfad nach Renkirch weitergezogen ist und er Gerüchte gehört hätte, dass der Kult plane, den Wispernden Tyrannen irgendwie zurückzuholen. Luvick teilt den SC diesem Fall auch seinen Verdacht mit, dass der Wispernde Pfad einen hochrangigen Adeligen Ustalavs für irgendwelche finsternen Zwecke ausgewählt hätte. Bald darauf nimmt auch der Esoterische Orden des Pfalzgräflichen Auges mit den SC Kontakt auf und informiert sie über das Verschwinden des Grafen Galdana, weshalb kaum noch Zweifel hinsichtlich eines Zusammenhanges aufkommen dürften. Die SC sollten bereit sein, Galdana zu Hilfe zu eilen – nicht nur, um ihren neuen Verbündeten innerhalb der Elite Ustalavs zu retten, sondern auch um die Rückkehr des Wispernden Tyrannen zu vereiteln. Die Reise der SC nach Renkirch, wo sie sich unnatürlichen Stürmen und den unruhigen Toten von Virlych, einer zerklüfteten Bergregion aus schwarzem Stein und leblosem Land, stellen müssen, wird im letzten Teil des Kadaverkrone-Abenteuerpfades „Im Schatten des Galgenkopfes“ behandelt.

Bis dahin können die SC weitere Abenteuer in Caliphas erleben. Sollten sie sich mit Quinley Basdel angefreundet und den Mörder

seiner Mutter aufgespürt haben, könnte der Halb-Vampir zur Kohorte eines der SC werden. Außerdem könnten die SC weitere Begegnungen mit den Vampirklans der Stadt haben. Luvick Sirvag ist zwar erfreut darüber, dass Radvir und die Hexen von Barstoi besiegt wurden, weiß aber auch, dass die SC viel zu viel über die unterirdische Gesellschaft der Vampire wissen. Sollten sie im Guten auseinander gegangen sein, ist Luvick bereit, den Status Quo aufrecht zu erhalten und dafür zu sorgen, dass die SC in Ruhe gelassen werden. Sollten die SC allerdings übereifrig Vampire getötet haben, könnte Luvicks Hof sie zu Feinden erklären.

Ebenso existiert immer noch die Gefahr, dass die mächtige Vettel Oothi zurückkehrt. Sollten die SC nicht alle Spinnenschwärme vernichtet haben, könnte Oothi auch unbemerkt geblieben sein, während sie die Hexenschwestern zur Strecke brachten. Oothi könnte ihren Schädel schließlich selbst finden und mit dem Rest ihres Skeletts (in Bereich **F15**) vereinen. So wieder in normaler Gestalt könnte die Vettel sodann einen neuen Hexenzirkel bilden, um sich an den SC zu rächen. Vielleicht verbündet sie sich sogar mit dem Wispernden Pfad oder bringt neue Schrecken über Ustalav.



Caliphas

BEWEGT EUCH MIT ÄUSSERSTER VORSICHT DURCH ASCHSTADT, BESONDERS IM BEREICH IPSTONKREUZ UND RATTENLOCH. IN DEN LETZTEN WOCHEN SIND ZAHLREICHE UNGLÜCKLICHE IN DEN UMLIEGENDEN HÄUSERBLÖCKEN VERSCHWUNDEN, ODER IHNEN IST SCHLIMMERES ZUGESTOSSEN. BÜRGER WERDEN AUFGEFORDERT, NACHTS IN DEN HÄUSERN ZU BLEIBEN ODER DIE STRASSEN NUR IN GRUPPEN ZU BETRETEN. JEDE PERSON, DIE JEMANDEN BEMERKT, DER EINEM EDELMANN IN EINEM REITERMANTEL MIT EINEM GEBOGENEN SPAZIERSTOCK ÄHNELT, ODER DIE GERÄUSCHE HÖRT, WELCHE AN DUTZENDE GESCHLEIFTE, WINZIGE KETTEN ERINNERN, SOLL SOFORT EINEN ANGEHÖRIGEN DES DEZERNATS DER KONSTABLER UND ERMITTLER INFORMIEREN.

- WARNENDER AUSHANG IN CALIPHAS.

Ressessenheit, Traditionen, Erfindungen und Ambitionen brechen in einem wahren Sturm von Geheimnissen über Caliphas, der Hauptstadt des Unsterblichen Fürstentums von Ustalav, zusammen. Im Laufe der Zeitalter haben sich die Nebel immer wieder über einem gewissen zerklüfteten Hafen am Nordufer des Encarthansees gelichtet und stark unterschiedliche Anblicke präsentiert – ein zerklüfteter Handelsaußenposten, eine Bastion der Toten, ein Schmelztiegel der Zwietracht und – heute – ein kulturelles Kriegsgebiet. Hier belagern die Ansichten, Güter und Reichtümer des südlichen Avistans den standhaften, provinziellen Traditionalismus Ustalavs. Ob es Einsicht oder Manipulation waren, weswegen der Königshof vor 30 Jahren seinen historischen Sitz in Ardis verließ und ihn nach Caliphas zu den aufstrebenden Handelsfamilien und neuen Mächtigen verlegte, weiß man nicht. Doch seitdem kennt die Stadt Reichtum, Prestige und zunehmende Arroganz. Heute ist Caliphas eine Stadt, die Größe verspricht, dieses Versprechen aber nur einigen wenigen gegenüber hält. Der dicke Nebel und die regelmäßigen Stürme gehören ebenso zur Stadt wie die überfüllten Straßen, kirkurmartigen Spitzen und verräterischen Adeligen. Für jene, die weder über die Titel, das Talent oder den Reichtum verfügen, um die unbeständige Aufmerksamkeit der Stadt zu gewinnen, gibt es ein wahres Labyrinth aus Verbrechen, Korruption, Ausbeutung, Krankheiten und entsetzlichen Geheimnissen, in dem ein Leben billig ist und die Unachtsamen nur allzu oft vom Nebel verschluckt und nie wieder gesehen werden.

caliphas-stadtführer

Caliphas ist in zehn Stadtteile unterteilt – Aschstadt, Nachtholz, Nord-Helsing, West-Helsing, Münzstadt, Eskhof, Hagedornburg, Berlichthügel, Leestadt und Wallmast –, die sich in Geographie, Bevölkerung oder Handwerks- und Berufsausübung voneinander unterscheiden. Direkt außerhalb der Stadt liegen mehrere Vororte, welche die Stadt versorgen; die bekanntesten sind Kreuzlage, wo viele von Ustalavs besten Schiffen gebaut werden und vor Anker liegen, Sperlingspark, die Parklandschaft, in der viele Angehörige von Ustalavs Elite ihre Herrenhäuser errichtet haben, sowie Graufen, wo Kohle und das Leben der Bauern die ständige Produktion von Messing, Bronze und großen Metallarbeiten antreiben.

Zusätzliche Informationen über Caliphas, insbesondere über Schloss Streyth, die Hafenwacht Irrenanstalt, Haus Lethean, den Jungferchor und das Quatrefaux-Archiv, sind im *Almanach* zu Ustalav zu finden.

Bachmannngasse: Den städtischen Legenden nach ist die Bachmannngasse die am meisten von Spukerscheinungen heimgesuchte Straße in ganz Caliphas. In Vollmondnächten steht angeblich blubberndes Blut auf dem Pflaster und bildet das Muster eines Kinderhüpfspiels. Jeder, der in diesen Nächten die Gasse durchquert, ohne die Felder in der richtigen Reihenfolge zu beschreiten, zieht angeblich die Aufmerksamkeit der Geister auf sich, die an diesem Ort spuken. Die Geschichten über die Identität der Geister widersprechen sich; die einen behaupten, es seien die Schwestern Yarri und Yvett, die beim Spielen auf geheimnisvolle Weise ermordet worden seien, während andere glauben, dass es ein kellidischer Junge sei, der von denselben Mädchen zu Tode gesteinigt wurde.

Barragarostraße: Der Großteil des Handels in Caliphas geschieht in den Geschäften und an den Verkaufsständen, die über die verschiedenen Stadtteile verteilt sind. Es heißt jedoch, dass man in der Barragarostraße alles finden könne, was das Herz begehrt. Von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang feilschen Straßenhändler, Karrenjungen und sonstige Händler aller Art um Dinge wie Fischspieße, Holzschnitzereien und von Hand hergestellte Kunstgegenstände, aber auch um gestohlene Waren und geheimnisvolle Kuriositäten. Viele dieser Händler sind jeden Tag am selben Flecken anzutreffen, während andere auftauchen, ihre Waren einen Tag lang anbieten und dann nie wieder gesehen werden. Die lärmende, belebte Straße strahlt ständig eine Karnevalsatmosphäre aus, die Straßenkünstler und Touristen, allerdings auch Kartenspieler, Betrüger und Taschendiebe aller Couleur anzieht. Von dieser abschüssigen Straße geht die Vaingriergasse ab, die auch die Mystikergasse genannt wird. Dort lesen falsche Wahrsager die Zukunft aus Würfeln und Knochen. Szarni-Tänzerinnen lenken leichte Beute ab, und mehrere Händler magischer Waren unterhalten hier ihre Läden und verkaufen sowohl zweifelhafte Gegenstände, als auch solche von meisterlicher Qualität. Die Blumenhändlerin Madame Kamille (N Menschliche Expertin 4) und ihre bemerkenswerten, ortsbekannten Hüte gehören zu den beständigsten Merkmalen der Barragarostraße. Die Matrone mit den rosigen Wangen verfügt über ein unglaubliches Gedächtnis darüber, wer was wo verkauft.

Dämmerhulddenkmal: Das angelaufene Bronzeschwert eines taldanischen Ritters ragt aus einem Granitblock, in den die Familiennamen jener 12.488 eingemeißelt sind, die ihr Leben gaben, um Caliphas aus dem Würgegriff des Wispernden Tyrannen zu befreien. Obwohl der Glaube an Iomeda seit über 80 Jahren in der Stadt nahezu ausgestorben ist, führte der andoranische Priester Indrenen „Eiche“ Korbakas (RG menschlicher Kleriker 9) vor 4 Jahren eine kleine Gruppe Iomedaner nach Caliphas und weihte einen neuen Schrein nahe dem Denkmal. Seit der Wiederbegründung der Dämmerhul hat der Klerus nur wenige Anhänger gewonnen, da die Einheimischen an den pharasmischen Traditionen ihres Volkes festhalten. Ebenso hatten die Iomedaner bisher keinen Erfolg bei ihren Bemühungen, die Abtei von Sankt Lymirin im Norden der Stadt wieder zu beanspruchen, um daraus ein Zentrum der Verehrung Iomedas zu machen, da die gegenwärtige Besitzerin, Gräfin Caliphvaso, alle Verhandlungen in einem Sumpf der Bürokratie versacken lässt.

Hafenwacht Irrenanstalt: Dr. Beaurigmand Trice (NG menschlicher Barde 10) glaubt fest daran, dass Menschen imstande sind, einander zu helfen. Daher führt er das Leben eines Heilers, verlässt sich aber nicht auf göttliche Magie. Während seiner langen Karriere konzentrierte er sich auf Geisteskrankheiten, deren Studium und Heilung schließlich zur Errichtung der Hafenwacht Irrenanstalt führten. Viele in Caliphas missverstehen Dr. Trices Absichten und ungewöhnliche Behandlungsmethoden und betrachten das Irrenhaus als ein Gefängnis oder Haus der Schrecken. Und dennoch konnte der gute Doktor zahllosen Unglücklichen helfen – und bei jenen, denen er nicht auf medizinischem Wege helfen kann, nutzt er seine Position als Kundschafter-Hauptmann, um andere zu finden, die dazu imstande sind. Hierzu unterhält er Ustalavs größte Kundschafterloge auf dem Gelände seines Hospizes. Angesichts des scheinbar endlosen Zustromes an Patienten verlässt Trice sich immer mehr auf seine Assistentin Cerais Linas (N menschliche Hexenmeisterin 6). Dies gilt besonders hinsichtlich des zugleich

Die Kadaverkrone



- | | | | | |
|--------------------------------------|------------------------|--------------------------|-----------------------------|---|
| 1. Die Steinhügel | 6. Dämmerhulddenkmal | 12. Quatrefoix-Archiv | 18. Barragarostroße | sowie Caliphass Loge
der Kundschafter
24. Teufelsgraben
25. Schloss Golbanz
26. Der Schnitterfelsen |
| 2. Krone und Kutsche
(Stallungen) | 7. Der Hundezahn | 13. Das Majestät (Hotel) | 19. Buchmannngasse | |
| 3. Haradaytheater | 8. Schloss Maschir | 14. Park der Erneuerung | 20. Das Siebte Auge | |
| 4. Weißschar | 9. Jungferchor | 15. Schloss Streyth | 21. Schloss Borgoffi | |
| 5. Schloss Balatz | 10. Palast der Stimmen | 16. Trödelei | 22. Haus Lethan | |
| | 11. Nebel und Träume | 17. Verrätersturz | 23. Hafenwacht Irrenanstalt | |
| | | | | |

faszinierenden und furchterregenden Falles des Herrn Tembs (CB menschliche Hexer 10), der mehrere Morde zwar gestanden hat, dessen Opfer aber bisher nicht gefunden wurden und der über wenigstens drei mörderische Persönlichkeiten verfügt.

Haradaytheater: Dieses verfallende Theater wird auf Seite 12 vorgestellt.

Haus Lethan: Gräfin Carmilla Caliphasso (RB menschliche Adelige 4/Schurkin 11), die Herrscherin der Stadt und Grafschaft Caliphass, lebt in diesem Palast inmitten blutroter Blumen und rubinroter Glasscheiben. Ihre häufigen Empfänge gehören zu den prestigeträchtigsten Gesellschaftsereignissen in der Stadt, zu denen regelmäßig Angehörige der unteren Schichten eingeladen werden, welche die Aufmerksamkeit der Gräfin erlangt haben. Diese Festlichkeiten sind in der Regel derart dekadent, dass die

Teilnehmer sich meist hinterher nicht mehr an sie erinnern – oder vollständig verschwinden.

Der Hundezahn: Der Hundezahn ist jeden Abend voller Handwerker, Schauerleute und anderer Angehöriger der Arbeiterklasse. Atmosphäre oder gutes Essen sucht man vergeblich, dafür sind die Getränke billig und nur leicht verwässert, was ausreicht, um die Menge bei Laune zu halten. Der Schankwirt, Scheid Boxmon (NG menschlicher Waldläufer 3), ist ein früherer Konstabler, der über der Schenke mit seiner Ehefrau Hanna und den beiden halbwüchsigen Söhnen Quinn und Scheid Junior wohnt. Scheid beschützt seine Familie und jene, die er seines Schutzes als würdig erachtet, weiß aber mehr über Caliphass' dunkle Seite, als er anderen mitzuteilen wagt. Er ist bekannt dafür, Gäste gewaltsam aus seiner Schenke zu werfen, bei denen er einfach ein schlechtes Gefühl hat.

Jungferchor: Die königliche Kirche der Pharama zählt die meisten der Gläubigen Caliphas zu ihrer Gemeinde. Mutter Verith Thestia (N menschliche Klerikerin 12) steht dem uralten, mit einer beeindruckenden Kuppel bedeckten Gebäude vor, welches schon vor der Zeit des Wispernden Tyrannen gestanden hat. Manche flüstern, dass eine entsetzliche Hinterlassenschaft der Herrschaft des Königs der Leichname in den Katakomben des Tempels weggesperrt sei, doch sowohl Mutter Thestia wie auch Zetia Mardhalas (RN menschliche Inquisitorin 6), die gnadenlose Exorzistin der Kathedrale, verneinen dies.

Krone und Kutsche: Viele Adelige von Caliphas stellen ihre persönlichen Reitpferde bei der Krone und Kutsche unter, der Stallung mit dem besten Ruf im Ort. Der Besitzer, Ullammo Torisi (RN menschlicher Kämpfer 2) besitzt Verbindungen zum Weißstabgestüt in Canterwall und verkauft zuweilen gute Rösser, darunter auch Ponys, die bei Reitern aus felsigeren Gebieten sehr beliebt sind.

Nebel und Träume: Der Duft von Zimt und Nelken beherrscht das enge, verräucherte Teehaus der verschleierte vudranischen Wahrsagerin Tidadimara (CN menschliche Schurkin 4). In Wahrheit gibt es im Nebel und Träume nicht einen vudranischen Holzsplitter – die „importierten“ Teesorten sind Mischungen aus lokalen Sorten, die „Naga“ über dem Tresen ist tatsächlich der Kopf eine garundischen Söldners, der auf den Körper einer übergroßen Schwarzschild geätzt wurde, und Seleis „Tidadimara“ Savoie wurde nicht – wie sie behauptet – in Bannaket geboren, sondern in Magnimar (und sie betont den Namen der Stadt zudem auch noch falsch mit Ba-na-keit). Die wahren Geschäfte finden im Keller statt, wo Tidadimara eine Peschhölle betreibt, in der sie die Mixturen des geheimnisvollen Dr. Tief verkauft.

Palast der Stimmen: Das königliche Theater- und Operngebäude ist die Krönung der Gesellschaft und der Unterhaltung für die Elite Ustalavs. Die Geschwister Paulo (NB menschlicher Barde 4) und Marrian Caramizta (CB menschliche Schurkin 5) besitzen das Theater, welches sie gemeinsam von ihren Eltern geerbt haben. Obwohl beide die Bühne und den Ansturm der feinen Gesellschaft und das damit verbundene Prestige lieben, hassen sie einander und vertreten entgegengesetzte Auffassungen hinsichtlich der Leitung der Jahrhunderte alten

Oper. Während die Besitzer ihre seit Kinderzeiten bestehenden Abneigungen und kleinlichen Rivalitäten pflegen, halten sich Stab und Schauspieler lieber an den Betriebsleiter Aldentor Rudono (N menschlicher Barde 9). Dieser ist ein alterndes musikalisches Genie, unter dessen Leitung das Theater eine fesselnde Saison nach der anderen erlebt, während er eine Liebe-Hass-Beziehung zur Direktorin der Karcauer Oper, Kalmadra Valikackos, pflegt.

Park der Erneuerung: Im Schatten von Schloss Streith erstrecken sich die gewissenhaft gepflegten Gärten und Rasenanlagen des größten Parks der Stadt. Einzelheiten befinden sich auf Seite 19.

Das Quatrefaux-Archiv: Die königliche Sammlung von Ustalav besteht aus Hunderttausenden von Relikten, Raritäten, Merkwürdigkeiten und Dokumenten, die in den kalten Schatzkammern, Bibliotheken und Ausstellungen ruhen, welche in ihrer Gesamtheit als das Quatrefaux-Archiv bekannt sind. Nur ein Bruchteil der Sammlung wird ausgestellt, und Gelehrte und Studenten aus den bedeutendsten Familien des Landes kommen zum Studium unter einigen der größten – und auch konservativsten – Geister der Nation hierher. Nur wenigen (meist Angehörigen adeliger Familien, die dem Museum bedeutende Spenden zukommen lassen) wird der Zutritt zur Größeren Sammlung gewährt, doch auch für diese gibt es bestimmte Werke und Artefakte, die nur mit der schriftlichen Genehmigung der obersten Kuratorin des Museums, Regan Saramul (RN menschliche Bardin 7) in Augenschein genommen werden dürfen.

Schloss Balatz: Händler und Reisende aus der ganzen Welt verfluchen den Namen Balatz. Dies ist Ustalavs Haupttor für den Handel, und alle Händler und Neuankömmlinge müssen die Stadt durch die an Fangzähne erinnernden Fallgitter der Festung betreten, wo Steuern erhoben und über Reisende Unterlagen geführt werden. Obwohl alle Angehörigen der städtischen Gendarmerie am Tor für Bestechungen empfänglich sind, unterliegen sie den Blicken der Militärpatrouillen auf den Schlossmauern, was selbst die gierigsten Wachen häufig einschüchtert. In Balatz befinden sich zudem die Amtsstuben von General Drannon Ulvodos (RB menschlicher Ritter 8/Adeliger 2), dem Oberhaupt der ustalavischen Armee und seines Stabes. Der alternde General hat nie eine Schlacht gesehen – den Titel hat er aufgrund jahrzehntelanger politischer Ränkespiele seines Vaters erhalten –, sucht aber ständig nach Gelegenheiten, um die Muskeln spielen zu lassen, und rät dem Prinzen andauernd zum Krieg.

Schloss Borgoffi: Während Schloss Golbanz Caliphas Schild gegen Bedrohung von der See her ist, ist Borgoffi das rostende Schwert der Stadt. Die Festungsmauern sind gespickt mit Ballistas und Stein-



DR. BEURIGMAND TRICE

schleudern, während die Festung selbst ein gewaltiges Arsenal todbringender Geschosse unterhält, darunter Schiffshüllen durchdringende Speere, alchemistische Feuerbomben und Kisten voll ungelöschten Kalks. Der exzentrische Waffenmeister des Schlosses, Ritambros Deymarian (N menschlicher Alchemist 4) experimentiert mit der Entwicklung neuer Kriegsmaschinen und ist bekannt dafür, gutes Geld für merkwürdige Dinge wie Schimmel aus den Finsterlanden, Körperteile von Untoten und kranke Ratten zu bezahlen, die er bei der Erschaffung von Waffen- und Munitionsprototypen einsetzt. Abgesehen von den regulären Übungen passiert auf Borgoffi nicht viel, und Kolonel Jölm Kolmar (N menschlicher Kämpfer 5), der Kommandeur der Festung, betrachtet seinen Posten als langweilige Sackgasse seiner Karriere. An den meisten Tagen beschäftigt er sich mit seinen zwei Dutzend zahmen Raben, für die er ein ausgedehntes Gehege auf dem Dach des Schlosses unterhält.

Schloss Golbanz: Die zerschmetterten Gerippe von zerstörten Schiffen, die sich im Laufe von Jahrzehnten unterhalb der Mauern von Schloss Golbanz angesammelt haben, schockieren viele Reisende auf dem Encarthansee und lassen so manchen zu der irrtümlichen Schlussfolgerung kommen, dass Caliphas eine Festungsstadt wäre, die nur kurzfristig nicht umkämpft ist. Tatsächlich hat aber seit dem Kreuzzug des Lichts keine Invasion von See her mehr stattgefunden – die Hauptstadt Ustalavs ist aber dennoch auf alles vorbereitet. Schloss Golbanz erhebt sich auf dem Schnitterfelsen und lässt auf der Suche nach Bedrohungen den Blick über die Wellen schweifen. Die Zinnengänge sind mit zahlreichen Haken und Feuer schleudernden Waffen bewehrt, während die Leuchtfener auf den Türmen Schiffe von den gezackten Felsen unterhalb des Schlosses fernhalten. Landeinwärts führen die Mauern der Festung zu den Hafenanlagen der Königlichen Marine, wo viele Schiffe ankern, deren Segel die ustalavischen Farben Schwarz und Purpur tragen. Unter dem Kommando der ehrenwerten Admiralin Marris Riddian (RG menschliche Kämpferin 9) sorgen Festung und Flotte für die Sicherheit der Hauptstadt und der umliegenden Küste. Es kommt nur selten zu Kämpfen mit Bedrohungen wie Seepiraten, aquatischen Monstern und seefahrenden Zeloten aus Razmiran. Unter dem Befehl der Admiralin stehen einige der berühmtesten und berühmtesten Schiff und Kapitäne der ustalavischen Marine, darunter die *Teufelsrochen* unter Kapitänin Almira „Kardinal“ Perin (NG menschliche Waldläuferin 6); die *Prinzessin Maraet* unter Kapitän Liald Gaspair (RB menschlicher Barde 5) und das größte Schiff der Flotte, die *Unbezähmbar* unter dem Kommando Kapitän Leos Schneiders (RG menschlicher Ritter 8).

Schloss Maschir: Über Caliphas' Hafen und Westtor wacht Schloss Maschir. Die Festung dient zugleich als militärische Bastion, Sitz der Hafenmeisterei und als Gefängnis. Diese drei Facetten funktionieren nahezu unabhängig voneinander, wobei der humorlose Brigadegeneral Holladayn Vronts (RN menschlicher Kämpfer 7) offiziell die Festung befehligt. Das Gefängnis ist der Torlose Turm, dessen Name dem Umstand Rechnung trägt, dass das gedrungene Gebäude mit den dicken Mauern, in denen Caliphas gefährlichste Häftlinge leben, keine äußeren Zugänge besitzt. Direktor Brauden Keldmoor (RN menschlicher Experte 5) nimmt seine Rolle im Rehabilitierungsprozess sehr ernst und legt großen Wert auf die Tugenden der Verehrung Pharasmas und die Zwangsarbeit. Das Büro der Hafenmeisterin Jasalin Morstenni (RG menschliche Schurkin 5) überblickt die geschäftigen westlichen Anlegestellen. Hinsichtlich nautischer Steuern und Sicherheit

ist Morstenni streng und ernst, sie besitzt aber den Respekt ihrer Beamten und der Dockarbeiter, und ihr Charme sowie ihr gutes Aussehen lassen den Schmerz der Strafen und Geldbußen, die sie oft erhebt, ein wenig verblasen.

Schloss Streyth: Ustalavs Regierungssitz scheint der perfekte Ort für Verrat zu sein – unter einer Krone aus nadelspitzen Türmen und knotigen Bogenpfeilern enthält das gewaltige und bedrohlich wirkende Gebäude den Thron von Ustalavs Prinzen, die 16 Dezernate der Halle der Gleichen, aus denen Ustalavs zerstrittener Kongress der Grafen besteht, die Ahnengalerie mit ihren Gemälden sowie zahlreiche Konferenzräume, Schatzkammern, Bibliotheken, Räume für Botschafter und anderen Luxus der Herrscher der Nation. Doch manche behaupten, dass das Schloss nicht nur für den Prinzen von Ustalav gebaut worden sei, sondern auch für seine Gegner, und dass es voller geheimer Kammern, Arsenale, Fallen und Gänge sei, sowie einem geheimen Kommandostand, von wo aus man mit einem einzelnen Hebel den ganzen Palast in eine Todesfalle verwandeln könne.

Der Schnitterfelsen: Die als Schnitterfelsen bekannten, zerklüfteten natürlichen Klippen schützen den Hafen der Stadt als Wellenbrecher und haben sowohl Leben als auch Tod nach Caliphas gebracht. Durch ihre reine Existenz sind sie ein großer Vorteil für die Stadt und schützen die Marine wie auch die Handelsflotte vor den Stürmen, die regelmäßig über den Encarthansee toben. Allerdings fanden auch schon Dutzende von Schiffen ihr Ende auf den moosbewachsenen Klippen, da verborgene Felsen im Einklang mit unvorhersehbaren Winden und Strömungen bereits Mannschaften in Sichtweite des sicheren Hafens in den nassen Tod gerissen haben. Die zerbrochenen Hüllen vieler Schiffe liegen über den Schnitterfelsen entlang verteilt. Das berühmteste Wrack ist die *Silberstern*, welche ein Steuermann mit gebrochenem Herzen auf die Klippen steuerte, sowie die *Spurlos*, die vor 40 Jahren verschwand und dann während eines Sturmes im Jahr 4710 AV auf die Klippen geschleudert wurde, ohne dass man ein Zeichen der Mannschaft finden konnte.

Seine Majestät: Ein endloser Strom Adelliger und Würdenträger reist durch Caliphas, die allesamt dieselben opulenten Bequemlichkeiten erwarten, über die sie auch daheim gebieten. Seine Majestät bedient die Elite der Elite (niemand anders könnte sich die extravaganten Preise leisten). Das Hotel hat vier Etagen und über 100 Zimmer, von denen einige im Stil fremder Länder oder Klimazonen dekoriert sind, um es Gästen aus diesen Gebieten angenehmer zu machen. Vier ausgedehnte Suiten belegen die Dachebene, von den nur drei vermietet werden, da der Besitzer, Orental Rechtsler (RN menschlicher Experte 7) sich weigert, Raum 404 zu vermieten.

Das Siebte Auge: Dieses seltsame Restaurant liegt unverdächtig zwischen mehreren Lagerhäusern in der Nähe der östlichen Kaianlagen der Stadt. Die Öffnungszeiten sind unvorhersehbar, da das Siebte Auge nur öffnet, wenn sein Besitzer, der rätselhafte Dr. Tief (RB menschlicher Hexenmeister 10), es wünscht. Nur wenige, die nicht zu seinem Spionagenetzwerk gehören, sind Dr. Tief je von Angesicht zu Angesicht begegnet. Widersprüchliche Berichte beschreiben ihn als stets höflichen, kultivierten Mann tianischer Abstammung, wobei manche von ihm wohlwollend als Mystiker und Genie sprechen, während andere ihn als Kriminellen und Sadisten verfluchen. Seit Jahren versucht die Gendarmerie ihm Entführung, Schmuggel, Sklavenhandel, verbotene Zauberei, Mord und andere Verbrechen nachzuweisen, doch bisher hat sich jede Spur in Luft aufgelöst, und Zeugen sind im letzten Augenblick verschwunden.

Die Steinhügel: Zahlreiche Familien von offenkundig kellidischer Abstammung quetschen sich in mehrere überfüllte Mietskasernen und bessere Schuppegebäude. Auf der Suche nach mehr Platz haben die Bewohner ausgedehnte Keller angelegt, von denen viele ein Labyrinth gemeinsamer Gänge und Wohnräume bilden. In den Gassen und heruntergekommenen Hinterhöfen der Oberfläche finden sich zahlreiche kellidische Dekorationen, darunter grobe Menhire aus Holz und Altmittel. Graffiti erinnert teilweise stark an die Glyphen der verbotenen alten kellidischen Schamanenreligion. Die nasenlose alte Brynran Khoraseid (CN menschliche Mystikerin 7) ist die älteste Bewohnerin der Steinhügel und wird von vielen der verarmten Kelliden als Großmutter und Anführerin betrachtet.

Teufelsgraben: Obwohl der Schnitterfelsen einen idealen natürlichen Hafen darstellt, ist er nicht ohne Nachteile: Der Großteil des Schmutzes und Abfalls, der in Caliphas Hafen aus den Industriebetrieben und der Kanalisation geleitet wird, lagert sich ebenso wie Sedimentauswaschungen an der Küste und anderer Dreck innerhalb der Bucht ab. Ein bedeutender Teil sinkt zwar auf den Grund, doch was auf dem schwarzen Wasser treibt, landet schließlich im Teufelsgraben, einer schmutzigen Schlammputze, in der die Verschmutzung fast so dick ist, dass man darauf laufen könnte. Aasräuber – tierische wie menschliche – durchwühlen regelmäßig den beständig aufgewühlten Matsch nach angeschwemmten verlorenen Schätzen oder auch nicht ausgeplünderten Leichen – wer einen guten Magen hat, der dem grässlichen Gestank standhält, mag dafür gut belohnt werden. Einige Unglückselige berichten aber auch von seltsamen, teerartigen *Dingen*, die unter der Schlammoberfläche hausen und jene hineinziehen, die ihre stinkenden Schätze stehlen wollen.

Trödelei: Das Restaurant von Chefkoch Vido Caldovert (N menschlicher Barde 4) ist auf taldanische Küche spezialisiert und gehört zu den besten in Caliphas. Die Beliebtheit des Lokals entspringt teilweise dem Geheimnis, das Caldovert um seine jeden Abend wechselnde Speisekarte macht – angeblich gibt es keine Wiederholungen –, sowie den von ihm benutzten exotischen Zutaten. Abgesehen von Angehörigen der königlichen Familie müssen alle anderen Gäste auf Monate im Voraus Plätze reservieren. Die Preise sind ebenso extravagant wie die Mehr-Gänge-Menüs, allerdings machen die luxuriösen Annehmlichkeiten des Hauses wie private Speiseräume, fähige Musiker, persönliche Kellner und Vorkoster, das Ganze zu einer Erfahrung, welche den Preis allemal wert ist.

Verrätersturz: Diese nicht mehr genutzte Aufschleppe ist voller Schutt und Hafenabfall. Sie dient als traditioneller Ablageplatz für verprügelte oder ermordete Verräter und Deserteure. Die Einheimischen – und besonders Seeleute und Schaulleute – betrachten es als besonders entwürdigendes Ende, im Schmutz des Sturzes liegengelassen zu werden, so dass es ein beliebter Platz ist, um sich der Toten und Halbtoten zu entledigen. Auch dass ganz in der Nähe eine Dienststelle der Gendarmerie eingerichtet wurde, hat darauf bisher keinen Einfluss ausgeübt, und wachhabende Konstabler wundern sich regelmäßig über morgens aufgefundene Leichen, obwohl sie die ganze Nacht über niemanden in der Nähe des Sturzes gesehen haben.

Weißschar: Eine gedrungene, festungswallartige Mauer umgibt das schmucklose weiße Gebäude an der Ecke Weiße Allee und Scharstraße, bei dem es sich um das Hauptquartier von Caliphas' Dezernat der Konstabler und Ermittler handelt. Der schroffe, abgestumpfte Hauptmann Boverit Hoptler (RN menschlicher Adeliger 2/Kämpfer 5) leitet offiziell das Dezernat und hat auch

den Auftrag „die Sicherheit von Caliphas und seiner Bewohner zu gewährleisten“. Doch auch das kleine Büro für Besondere Angelegenheiten operiert von Weißschar aus unter der Leitung von Mirakas Vaschalnt (RB menschliche Schurkin 6/Meister-spionin 2). Diese geheimnisvolle Gruppe untersteht nicht Hoptlers Befehl, sondern erhält ihre Anweisungen direkt von Diauden (RN menschlicher Schurke 10), dem Berater des Prinzen.



Carmilla Caliphvaso



Urgathoa

URGATHOA IST EINE VOLLKOMMEN AMORALISCHE UND HEDONISTISCHE GÖTTIN, DIE MIT DER BEFRIEDIGUNG IHRER EIGENEN INTERESSEN BESCHÄFTIGT IST, EGAL WELCHE KONSEQUENZEN DARAUS FÜR ANDERE ERWACHSEN. EINST WAR SIE EINE STERBLICHE VOLL LEBENSFREUDE, DOCH IM TODE FAND SIE IRGENDWIE DIE STÄRKE, SICH AUS PHARASMAS ENDLOSER REIHE DER SEELEN FORTZUREISSEN UND NACH GOLARION ZURÜCKZUKEHREN, WO SIE ZU EINEM GÖTTLICHEN WESEN UND DER ERSTEN UNTOTEN KREATUR DER WELT WURDE. IHRE BLOSSE EXISTENZ IST EINE BEFLECKUNG DER NATÜRLICHEN ORDNUNG, UND MANCHE SAGEN SOGAR, DASS AUS IHREN ERSTEN GÖTTLICHEN FUSSABDRÜCKEN IM ERDBODEN DER WELT DER STERBLICHEN SEUCHEN UND INFESTATIONEN ENTSPRANGEN, UND DASS DIE ERSTEN SCHATTEN UND TODESALBEN AUS IHREM ATEM GEBOREN WURDEN.

Die halb verwesene Gestalt der Göttin begrenzt die Sinneswahrnehmungen, die sie erfahren kann, was sie mit Völlerei und Verdorbenheit ausgleicht – sie hat die Gehirne menschlicher Kleinkinder probiert, nur um ihre unschuldige Hirnmasse zu kosten, dem letzten lebenden Angehörigen eines Volkes das Herz aus der Brust gerissen, um sein heißes Blut auf ihren Händen zu spüren, und die schönsten Prinzen mit Pusteln und Lepre zu Fall gebracht, nur um die einmaligen Muster auf königlichem Fleisch zu schauen. Sie glaubt, dass die langweilige Existenz einer toten Seele sinnlos und lästig sei im Vergleich zur pulsierenden Lebhaftigkeit sterblicher oder untoter Sinneswahrnehmung, weshalb Kreaturen während ihrer Existenz so viele Sinneswahrnehmungen erfahren sollten wie möglich. Askese eckt sie an, und sie verabscheut besonders jene, die den strengen Verboten der Prophezeiungen von Kalistrade folgen.

Von der Hüfte aufwärts erscheint Urgathoa als wunderschöne Frau mit rabenschwarzem Haar – wahrscheinlich sah sie so zu Lebzeiten aus, auch wenn sie nun bleich ist wie ein ausgehungertes Vampir. Ihre untere Körperhälfte dagegen ist verwesend und vertrocknet, und sie verfäult nach unten hin immer mehr bis zu den nur noch von Blut bedeckten Fußknochen. Wenn sie geht, hinterlässt sie blutige Abdrücke von Skelettfüßen. Obwohl sie zuweilen einen nackten Avatar manifestiert, erscheint sie in der Regel mit einem durchscheinenden oder schwarzen Kleid. Vom Hals bis zum Fußsaum

trägt das Kleid schwarze, braune und rote Flecken – die Überreste von Mahlzeiten, die besser unbeschrieben bleiben. In seltenen Fällen nimmt sie auch eine monströse Gestalt ähnlich der einer Tochter Urgathoas an, wobei ein riesiger Arm von zahnbewehrten Mäulern bedeckt ist und der Schwanz aus mehreren, miteinander verschmolzenen Wirbelsäulen besteht.

Urgathoas Reich im großen Jenseits ist eine Ansammlung von Städten in einem öden Teil Abaddons, deren untote Bewohner ihren sterblichen Lasten exzessiv nachgehen. Sie und die ihren werden von den Dämonen in Ruhe gelassen, wenn auch beobachtet – Urgathoas Fokus liegt im Reich der Sterblichen und der Freuden der Lebenden, nicht der Zerstörung von sterblichen Seelen. Die Hauptbedrohung für ihr Reich liegt daher in Angriffen der Diener Pharasmas, welche untote Seelen zur „Wiedereinbürgerung“ zum Knochenfeld bringen und zwingen wollen, ihr richtiges Schicksal im Nachleben anzunehmen.

Obwohl die Kirche der Fahlen Prinzessin als Ganzes am Untod interessiert ist, konzentrieren sich einige Kulte der Göttin auf ihren Aspekt der Völlerei und ergehen sich in dekadenten Festen voll Nahrung, Alkohol, Drogen oder Sex. In vielen Fällen sinken diese „nicht befleckten“ Kulte unglücklicherweise zu verderbteren Praktiken herab, wie etwa Kannibalismus, was zu nekromantischen Unheiligkeiten und der Verwandlung in Ghule, Vampire oder ähnliche Kreaturen der Nacht führt.

Wenn Urgathoa erfreut ist, schmeckt gewöhnliches Essen wie ein schmackhaftes Mahl, Wasser wie guter Wein und ist eine Mahlzeit nie so füllend, dass es dem Essenden unangenehm wird. Sie entsendet nur selten Tiere als Boten, bedient sich zuweilen

aber einer Totenkopfmotte (trotz Desnas Liebe zu Motten), um einen treuen Anhänger zu einer Belohnung zu führen, oder eine Wolke beißender Fliegen, um einen Sterblichen zu warnen oder zu strafen. Manchmal belohnt sie Klerikerinnen, die ihr besonders gut gedient haben, mit der Verwandlung in grässliche Untote Kreaturen, die als Töchter Urgathoas bekannt sind. Obwohl sie nicht als nährend Gottheit betrachtet wird, existieren

Geschichten über hungernde Gläubige, die unerwartet ein verletztes oder frisch getötetes Tier finden, das sie nur noch schlachten müssen (oder in einem Fall auch humanoides Fleisch unter ähnlichen Umständen). Wenn Urgathoa zornig ist, lässt sie Essen und Wasser, allen Gewürzen zum Trotz, wie Asche schmecken, erfüllt den Magen mit nagendem Hunger, der nicht befriedigt werden kann, oder verursacht faulende oder anschwellende Krankheiten, die es erschweren zu essen oder zu sprechen. Man weiß, dass sie die Beine von jemandem, der sie beleidigt, zuweilen gefühllos macht oder lähmt, so dass dieser nur noch kriechen kann. Oder sie verdreht den Geschmacksinn derart, dass man nur noch Abfall und Abwasser schlucken kann. Eine Person, die unter einem derartigen Fluch leidet, kann ihn in der Regel durch ein großes Opfer an Urgathoa abwenden; dieses kann in Form einer Spende bei einem

ihrer Tempel oder eines Festes voller Völlerei, Drogen oder einer exzessiven Orgie in ihrem Namen geschehen. In seltenen Fällen lässt sich der Fluch nur aufheben, wenn man freiwillig zum Kannibalen wird – eine

Handlung, welche die Seele befleckt und sie später der Fahlen Prinzessin anheimfallen lässt.

Urgathoa ist neutral böse, und ihr Einflussbereich umfasst Völlerei, Krankheit und Untod. Ihre Waffe ist die Sense, ein Erntewerkzeug, das traditionell mit dem Tod assoziiert wird. Ihr heiliges Symbol ist eine Totenkopfmotte, deren Schädelmarkierung häufig überzeichnet dargestellt wird, oder die sogar als Totenschädel mit Mottenflügeln, -beinen und -kopf dargestellt wird. Ihre Domänen sind Böses, Krieg, Magie, Stärke und Tod.

Da alle ihre Interessen oft als Laster und Sünden betrachtet werden, besitzt sie nur wenige nicht-böse Gefolgsleute. Ihre hauptsächlichsten Anhänger sind finstere Nekromanten, Untote und jene, die hoffen, selbst zu Untoten zu werden (darunter die Diener von Vampiren, Zauberkundige, die zu Leichnamen werden wollen, usw.). Dies bedeutet zudem, dass ihr Glauben in den meisten Ländern verboten ist oder zumindest gemieden und verjagt wird, wenn man ihn entdeckt, weshalb ihre Priester ihre Aktivitäten an den meisten Orten geheim halten müssen. Gewöhnliche Bürger verdächtigen selbst jene, die ihre Anbetung auf reine Gefräßigkeit beschränken, da Männer und Frauen, die in Winterzeiten hungern, meist voll Neid auf jene sind, die es sich Exzesse leisten können. So entstehen rasch Gerüchte über jemanden, von dem man weiß, dass er die Göttin des Untodes preist. Zuweilen mag ein verfressener Prinz oder Händler heimlich einen Schrein der Göttin unterhalten, wo er um reichhaltiges Essen, Trinken, Sex oder andere körperliche Freuden betet. In manchen Ländern beten die Verzweifelten zu Urgathoa, dass diese sie von Seuchen befreien möge (so wie sie zum Dämonenfürsten Pazuzu beten, dass dieser Neugeborene

*„Ergreife, was du kannst, reiße es in Stücke und genieße seinen süßen, blutigen Geschmack, denn alles Sein ist langweilig ohne den Segen der Sinneslust.“
– Stille deinen Hunger*

vor der Dämonengöttin Lamashtu schütze), doch in der Regel ist Sarenrae die bessere Ansprechpartnerin, wenn man um Heilung betet. Neutrale Nekromanten könnten sie anbeten und dennoch auf Toleranz stoßen, wenn sie sich nützlich machen und unkontrollierte oder zerstörerische Untote zur Ruhe legen oder zusammentreiben – wahrscheinlich ist es doch besser, wenn die Knochen der Toten den Turm des eremitischen Nekromanten bewachen, als wenn sie in den Ort kämen, um die Lebenden zu belästigen.

In Geb wird die Fahle Prinzessin offen verehrt und gehört praktisch zu den offiziellen Religionen des Landes. Vampirbarone, Ghulgrafen und andere untote Adelige beten um Mitternacht in Kapellen zu ihr und bitten darum, dass sie sie vor dem hellen Tag, Bauernaufständen und Abominationen aus den Manaöden bewahre. Lebende Einwohner Gebes beten zu ihr, um ihre Gunst zu erlangen, auf dass sie später selbst zu Untoten werden, dass ihr Ableben schnell und schmerzlos komme oder dass das nur allzu häufige Schicksal einer Belebung als Skelett oder Zombie sich als wahrlich geistlose Existenz erweisen möge, statt als ewiges Gefängnis des Geistes in einem befleckten Leib. Die meisten in Geb verehren die Hurenkönigin als Heilige oder Stellvertreterin der Fahlen Prinzessin – obwohl die wiederbelebte Herrscherin keine göttlichen Bezüge zu Urgathoa besitzt, akzeptiert die Göttin dies als Eigenheit ihrer Lieblingsnation. Öffentlich zugängliche Tempel werden oft von Blutskeletten bewacht, welche als „Söhne Urgathoas“ bezeichnet werden, da sie wie diese blutige Fußabdrücke hinterlassen und als Gegenstücke zu den mächtigen, intelligenten Töchtern Urgathoas fungieren.

Die Gottesdienste Urgathoas bestehen aus geflüsterten Gebeten, leisen Gesängen und unheimlichem Stöhnen. Musik spielt nahezu keine Rolle dabei, auch wenn manchmal Trommeln zur Angabe des Rhythmus oder zur Ankündigung von Besuchern oder Essenszeiten benutzt werden. Zum Gottesdienst gehört in der Regel eine Mahlzeit oder der rituelle Verzehr einer kleinen Menge Nahrung, welche von einem Priester gesegnet wurde – dabei ist abhängig von der Gemeinde alles möglich, von Konfekt bis zu Brot und Eintopf, Tierfleisch oder dem Verzehr einer lebendigen oder kannibalistischen Mahlzeit. Wohlhabendere Kirchen veranstalten ausgedehnte Gelage für die Gläubigen, die von reichen Schirmherren oder durch den Verkauf von Zauber und untoter Arbeitskraft finanziert werden. Es ist auch schon vorgekommen, dass ein Priester in ein hungerndes Dorf gekommen ist und den Bewohnern Essen angeboten hat, um Anhänger zu gewinnen.

Die Fahle Prinzessin hat seltsame Ansichten über die Ehe: Da die meisten ihrer Gläubigen untot sind (oder diesen Zustand anstreben), glaubt sie, dass zwei Leute, die sich aneinander binden, eine Gemeinschaft gründen, die über den Tod selbst hinweg Bestand hat – Eheschließung innerhalb der Kirche enthalten daher auch nicht den Passus „bis dass der Tod euch scheidet“. Sie weiß ferner, dass die gemeinsame Erfahrung der Freuden des Lebens und des Untodes die Erfahrung größer macht, als wenn sie allein gemacht werden. Daher unterstützt sie Eheschließungen unter ihren Gläubigen – sogar zwischen Lebenden und Untoten, solange der untote Partner plant, den Lebenden ebenfalls zu einem Untoten zu machen oder zumindest die Lebensspanne des lebenden Partners irgendwie verlängert (wie eine Vampirin, die ihren Ehemann mit ihrem Blut füttert, um sein Leben zu verlängern). Da untote Paare keine Kinder bekommen können, kümmert sich Urgathoa nicht um das Geschlecht der Leute, sondern nur darum, dass sie es ernst meinen.

Adoption ist eine gängige Praxis innerhalb der Kirche, besonders bei jagenden Untoten, welche die lebenden Eltern töten und deren Kind als Eigenes aufziehen – dies vergrößert zudem noch die Zahl der Kreaturen, welche die Göttin anbeten.

Scheidungen hingegen erwecken Unmut, da sie mangelnden Respekt vor dem Partner und der Göttin selbst belegen. Den Ehepartner zu ermorden ist dagegen eine akzeptable Alternative, besonders wenn er im Haus oder in der Nähe als Skelett, Zombie oder Mumie verbleibt (eine verwitwete Vampirpriesterin könnte tagsüber von mehreren ihrer belebten toten Ehemänner bewacht werden). Schwangerschaften sind bei den Gläubigen ungewöhnlich, da die meisten von ihnen untot sind und die Kirche den Gebrauch von Verhütungsmitteln gestattet, um zu verhindern, dass Schwangerschaften einer hedonistischen Lebensweise im Wege stehen. In vielen Tempeln gibt es aber wenigstens eine als „Blutmutter“ bezeichnete Frau, deren Aufgabe es ist, Kinder zu gebären, welche dann entweder als Mitglieder der Gemeinde aufwachsen oder in furchtbaren Ritualen geopfert werden.

Urgathoa besitzt keine Meinung hinsichtlich Abtreibung oder Kindstötung, jedoch hat ihre Rivalität mit Pharasma (und die ablehnende Haltung der Dame zur Tötung ungeborenen Lebens) dazu beigetragen, dass sie werdende Mütter des pharasmischen Glaubens hasst und ihre Priester mindere Flüche und Hexereien lehrt, welche einen Fötus oder die gebärende Mutter töten oder verletzen können.

Da die Kirche den Tod befürwortet, so er zum Untod führt, besteht auch kein Verbot des Selbstmordes. Tatsächlich wird die Selbsttötung im Namen der Göttin sogar als ein Weg betrachtet, ihre Meinung von dem Selbstmörder im Nachleben zu verbessern oder die Wahrscheinlichkeit einer Rückkehr als Untoter zu erhöhen. Alte Priester, die sich nicht selbst in Untote verwandeln können, könnten ihren Geist der Göttin anbieten, während sie ihren Leib den Lebenden zum Verzehr anbieten. Obwohl Selbstmörder eigentlich in den Machtbereich der minderen Göttin Naderi (siehe *ALM: Götter und Magie*) fallen, ruft diese Art rituellen Martyriums Urgathoa auf den Plan. Treue Gläubige erwarten daher, als eine Art Untoter wiederbelebt zu werden.

In der Kirche stellt das Datum, an dem jemand zum Untoten wird, ein denkwürdiges Ereignis dar, der „Aschemorgen“ genannt und jährlich wie ein Geburtstag gefeiert wird. Bei Untoten, die das Licht nicht ertragen, repräsentiert es ferner das letzte Mal, an dem sie Tageslicht gesehen haben. Der Aschemorgen ist ein feierliches Ereignis und eine Zeit für persönliche Reflexion, die man nicht mit anderen teilt, besonders da manche Untote aufgrund von Verzögerungen zwischen Tod und Erwachen als Untoter nicht wissen, an welchem Tag sie eigentlich entstanden sind, oder schon so lange untot sind, dass sie sich nicht mehr erinnern oder es für sie einfach nicht mehr relevant ist. Ein besonders sentimentaler Untoter, der Brut erzeugen kann, könnte sich entscheiden, als Geste der Zuneigung an seinem eigenen Aschemorgen einen treuen Diener zu einem seiner Art zu machen.

tempel und schreine

Jeder Tempel der Fahlen Prinzessin ist wie eine Festhalle gebaut: Ein großer, zentraler Tisch dient als Altar, der von zahlreichen Stühlen umgeben ist. Auch ihre verborgenen Tempel sind nach diesem Muster errichtet, wenn auch in kleinerem Maßstab. Die meisten Tempel liegen neben einem privaten Friedhof oder über einer Krypta und werden häufig von Ghulen bewohnt, welche alle drei Interessen der Göttin verkörpern. Obwohl die Göttin keine

Dämonen als Diener in ihrem eigenen Reich verwendet, ist es nicht ungewöhnlich, in Urgathoas mächtigsten Tempeln dämonische Diener und Wächter anzutreffen. Ihr größter Tempel in Mechitar, der Hauptstadt von Geb, ist die Kathedrale des Epiphänomens, deren Priesterschaft aus Lebenden und Untoten besteht.

Die Kirche ist matriarchalisch organisiert, jedem Tempel steht eine mächtige Priesterin vor, männliche Oberpriester bilden die Ausnahme. Sollte die Priesterin zudem noch eine Tochter Urgathoas sein, gilt der ganze Tempel als besonders gesegnet. Die übrige Gemeinde wird in die Ghula – privilegierte Angehörige, die der Priesterschaft angehören können oder nicht – und die Ausgehungerten unterteilt – Initianten, welche den Ghula dienen, bis sie sich der Aufnahme in die Kirche als würdig erweisen. Sollte einer der Ausgehungerten außerhalb der Kirche eine höhere gesellschaftliche Stellung besitzen als ein Ghula, tut ein weiser Ghula wohl daran, den Ausgehungerten respektvoll zu behandeln, so dass er außerhalb der Kirche oder wenn der hochrangige Ausgehungerte in den Rang eines Ghula aufsteigt, keine Nachwirkungen zu befürchten hat.

Wie die meisten bösen Kulte ist auch die geheime Kirche verteilt und besteht aus einzelnen Zellen. Der mächtigste oder charismatischste Priester der Gegend ist in der Regel der örtliche Anführer, und es gibt nur wenige Gelegenheiten, zu denen Zellen sich treffen oder verbinden.

Wenn ein Priester die Fähigkeit erhält, Untote zu erschaffen (in der Regel mittels *Tote beleben*, wobei aber auch die Fähigkeit eines Vampirs, Gruls oder Schattens zur Erschaffung von Brut genügt), erhält er zudem den Titel Nekrofirst. Dies verschafft ihm zusätzliche Privilegien (z.B. hat er die erste Wahl bei Essen und Dienern) und Kräfte (wie Immunität gegen Krankheiten und Resistenz gegen Fokussierte Energie), ohne ihm zusätzliche Pflichten aufzuerlegen.

Die zeremonielle Kleidung eines Priesters besteht aus einer locker fallenden, bodenlangen grauen Tunika und einem knochenweißen oder dunkelgrauen Schulterumhang mit einer Schließe an der Vorderseite. Die untere Hälfte der Tunika ist traditionell entweder zerrissen oder mit Stoffstreifen oder Kordeln geschmückt, um den Eindruck zunehmend schwerer Schäden zu erzeugen, je näher der Stoff dem Boden ist – dies soll den Verfall der Göttin selbst widerspiegeln. Manche Kleidungsstücke sind stark mit winzigen Totenschädeln und Knochen verziert und mit sorgfältig gearbeiteten Schnitten versehen, durch die weiße und rote Stoffschichten hindurch schimmern. Manche Priesterinnen tragen unter ihren Kleidern Korsetts, während andere Kleidung für Fettleibige oder Schwangere bevorzugen.

Die Rolle des Priesters

Zwei Drittel von Urgathoas Priestern sind Kleriker, der Rest Nekromanten, Hexen, nekromantisch veranlagte Hexenmeister (insbesondere mit der Blutlinie des Grabes), Antipaladine und sonstige Untote, die innerhalb der Kirche Machtpositionen erlangen unabhängig von ihren magischen Fähigkeiten. Diese Priester haben gegenüber der Kirche keine Pflichten, außer sie zu schützen und jenen zu helfen, die zu Untoten werden wollen. Urgathoa ist zufrieden, wenn Sterbliche der Völlerei oder anderen Exzessen in ihrem Namen frönen, und gibt sich ebenfalls mit der Geschwindigkeit zufrieden, mit der Untote sich vermehren. Dies hält Kulte natürlich nicht davon ab, aggressiv vorzugehen und z.B. zu planen, die Bewohner ganzer Ortschaften zu Zombiesklaven zu machen.



Über die Hälfte des Klerus besteht aus Frauen. Das Verhältnis beträgt sogar bis zu drei Vierteln in Ländern, in denen Frauen Männern untergeordnet sind und der Glaube an Urgathoa öffentlich ist, da dieser Glaube für Frauen einen Weg darstellt, Macht zu gewinnen, wenn auch meist nur als Dienerin eines männlichen Adligen.

Gewöhnliche Bürger haben meist kaum Verwendung für Priester der Urgathoa, da sie deren Verbindung zu Lastern und Untod fürchten. Dennoch können ihre Priester recht nützlich sein: Da sie Kunde über Leib und Seele besitzen, können sie beratend tätig werden, wie Leichen so begraben werden können, dass sie nicht von selbst als Untote zurückkehren, und wie man sie vor Räubern und Aasfressern schützen kann. Ihre Priester verbergen meist ihre Zugehörigkeit und nehmen Arbeit an, welche ihnen ermöglicht, Zugang zu Leichen zu erhalten, z.B. Totengräber, Söldner oder (bei ganz Verzweifelten) Schlachter. Manche haben sich bereits als Kleriker Pharasmas ausgegeben und Segnungen und Bestattungsgottesdienste in Gemeinden angeboten, die keinen Priester der Herrin der Gräber besaßen. Böswillige Priester nutzen diese

Täuschung, um das gemeine Volk mit „neu entwickelten“ Schutzzaubern, Fetischen, Gesten u.a. zu versorgen, welche angeblich Untote fernhalten, nur um dann ihre untoten Verbündeten auf diese Ansiedlungen loszulassen, wo sie leichte Beute finden. In Ländern, die unter Seuchen leiden, können sie sich als kundige Heiler ausgeben, einige Kranke behandeln und andere sterben lassen oder vielleicht harmlose Krankheiten heilen, während sie zugleich ihre Patienten mit auffälligen, aber dafür tödlichen Krankheiten infizieren.

Priester, die gut kochen können, könnten Anstellung im Herrenhaus eines Adligen oder im Gefolge eines Generals finden. Die glücklichsten finden reiche Schutzherrn, was ihnen den Luxus ermöglicht, reichhaltige, fette und äußerst leckere Mahlzeiten zu schaffen, die sie mit anderen teilen und so in einem Haushalt oder Restaurant zur Völlerei ermutigen. Manche leben auch ein Doppelleben und geben sich nur im Schutz der Nacht zu erkennen. Untote Priester verbergen sich meist während des Tages und befriedigen in der Nacht ihre unheiligen Gelüste.

Nur in von Untoten beherrschten Ländern wie Geb praktizieren Urgathoas Priester ihre Religion offen und erfüllen dort alle normalen Funktionen eines öffentlich respektierten Priesters in der Gesellschaft (spiritueller Berater, Heiler, Regierungsbeamter, usw.).

feiertage

Als Göttin, die daran glaubt, dass man seine Existenz Tag und Nacht feiern sollte, misst Urgathoa bestimmten Daten keine besondere Bedeutung bei. Ihre Anhänger verknüpfen Neumondnächte und Sternkonstellationen, zu denen die von Untoten gefüllte Welt Eox gehört, mit besonderer Bedeutung, da sie glauben, dass zu diesen Zeiten der Einfluss der Ebene der negativen Energie auf Golarion am stärksten ist.

Redewendungen

Da der Kult aus lebenden Wesen, Untoten, die sich nähren (wie Ghulen und Vampiren) und Untoten, die keiner Nahrung bedürfen (darunter körperlose Untote), besteht, gibt es in den zahllosen Zellen der Religion auch viele unterschiedliche Sprichworte, welche allesamt von Sterblichen erdacht wurden. Die Göttin kümmert sich mehr um die Befriedigung ihrer Gelüste als um Worte. Die beiden häufigste Aphorismen der Kirche sind:

Nähre deinen Schmerz: Die Gläubigen sind der Ansicht, dass zu essen ein körperliches wie emotionales Bedürfnis erfüllt, und dass dies selbst für Untote gelte, die nichts zu sich nehmen müssen, um zu überleben – die reine Handlung des Essens, des Zu-sich-nehmens und der Befriedigung eines Dranges stellt bereits Belohnung genug dar. Dieser Ausspruch steht in der Regel am Beginn einer Mahlzeit, doch zuweilen nutzen ihn Priester auch, um gewöhnliche Angehörige der Gemeinde zu ermutigen, sich durch Essen oder andere Exzesse von ihren Problemen abzulenken.

Beim Blut und dem Mund: Dies ist ein Eid, ein Versprechen, ein Geheimnis zu wahren und zu wissen, dass ein Bruch eine Bestrafung nach sich zieht. Meist wird der Eid von einer Geste begleitet, bei der man mit einem Finger und Daumen die Seiten des Halses berührt (das Zeichen ähnelt einer würgenden Hand) und dann die ersten beiden Finger dieser Hand küsst oder ableckt.



heilige schriften

Urgathoas unheiliges Buch ist *Stille deinen Hunger*, niedergeschrieben von Dason, ihrem ersten Antipaladin. Es enthält die Glaubensgrundsätze, ein paar Rezepte zur Zubereitung von Nahrung, welche die Geschmacksnerven stimuliert (manche Kopien enthalten auch Vorschläge zur Zubereitung diverser Humanoider) und gewöhnliche Wege, wie man zu einem Untoten werden kann (es konzentriert sich hauptsächlich auf Vampire, Ghule und Gruftscrecken).

beziehungen zu anderen religionen

Obwohl sie eine böse Gottheit ist, hat Urgathoa nur wenige Feinde. Sie ist zufrieden damit, ihre eigenen Bedürfnisse zu befriedigen, und solange andere mächtige Wesenheiten sie nicht daran hindern, nimmt sie kaum Teil an göttlichen Streitereien. Gottheiten wie Pharsma und Sarenrae jedoch verfolgen sie und ihre Art wo immer sie sie finden. Die Fahle Prinzessin revanchiert sich für diese Aufmerksamkeiten, indem sie nach dem Prinzip „Augum-Auge“ göttliche Diener und sterbliche Gefolgsleute dieser Göttinnen auslöscht. Die gutherzige Sarenrae ist nicht vollständig von Hass gegenüber Urgathoa erfüllt und möchte die untote Göttin „heilen“, was allerdings nur Öl ins Feuer gießt.

Urgathoa steht zwei minderen Gottheiten fast mütterlich gegenüber: Zyphus, der Grimmige Sensenmann, unterhält sein göttliches Reich innerhalb von Urgathoas Einflussgebiet. Er ist ihr gegenüber loyal, gehört ihr aber nicht, und sie erhebt auch keinen Anspruch auf ihn. Ihre Beziehung basiert auf Bequemlichkeit und überlappenden Interessen – er weiß in seinem morbiden Humor zu schätzen, dass eine unbedeutende Krankheit zuweilen tödliche Folgen haben kann, während sie schätzt, dass seine Priester zuweilen als Untote zurückkehren, um ihr Werk fortzusetzen. Urgathoa versucht zudem, die junge Göttin Naderi unter ihre Fittiche zu nehmen; als Schirmherrin der romantischen Selbstmorde glaubt die Verlorene Jungfrau, dass Liebe auch den Tod überdauert – eine Ansicht, welche die Fahle Prinzessin unterstützt. Dieses Interesse sorgt für Streit zwischen Urgathoa und Shelyn, welche einst Naderis Herrin war. Allerdings behaupten manche Priester vage, dass die Göttin der Künste der Göttin der Untoten etwas weggenommen und dies versteckt hätte, was ihre Feindschaft noch verstärkt habe. Urgathoas Beziehung zum Ghuldämonenfürsten Kabriri und der Vampirdämonenfürstin Zura ist angespannt – manchmal sind sie Verbündete, manchmal Feinde, und untote Anhänger neigen dazu, zwischen den Kulturen hin und her zu driften.

Wie bereits erwähnt, hasst Urgathoa Asketen, und sollten Kalistrades Prophezeiungen das Werk einer wahren Gottheit sein, würde sie sich dieser sicherlich entgegenstellen. So ist sie aber nur leicht genervt von Iroris strenger Disziplin, kann sich aber nicht dazu überwinden, gegen ihn zu kämpfen, da er nur Maßhaltung statt Abstinenz predigt (und sie zudem gerne seine körperliche Perfektion näher erfahren würde). Die Göttin unterstützt den Wispernden Pfad, da sie deren Förderung des Untodes als gute Sache ansieht. Ihren Priestern ist es aber erlaubt, eigene Ansichten über diese Organisation zu haben. Ein untoter oder mit Untoten verbündeter Priester könnte im Wispernden Pfad einen Segen sehen und mit ihm zusammenarbeiten, doch ein Priester der Völlerei könnte Kontakte mit dem Untotenkult

zusätzliche herbeigezauberte kreatureuren

Urgathoas Priester können mit *Monster herbeizaubern* zusätzlich die folgenden Monster herbeizaubern:

Monster herbeizaubern I

Menschliches Blutskelett*

Monster herbeizaubern VII

Tochter Urgathoas (Diese Kreatur gehört der Unterart Extraplanar an, ist ansonsten aber ein gewöhnlicher Vertreter ihrer Art (siehe Anhang S. 92).

aufgrund anderer Interessen meiden oder weil sein Magen dabei einfach nicht mitspielt. Vampire und Ghule sind hinsichtlich des Wispernden Pfades in einer einmaligen Position – sie sind untote Kreaturen, die sich von den Lebenden nähren müssen, doch wenn der Kult es schaffen sollte, die ganze Welt in Untote zu verwandeln, würden einige dieser Untoten einfach verhungern, so dass sie die Kultanhänger meiden oder sogar zu behindern suchen, sollten diese in ihren Augen zu erfolgreich sein.

verbündete aus den ebenen

Urgathoas göttliche Diener sind in der Regel untote Kreaturen, die mit göttlicher Macht erfüllt wurden; einige sind aber mehr Externare als Untote. Ihr Herold ist der Mutterschlund, ein fliegender Totenschädel mit Fangzähnen im Ogerformat, der von einer Wolke Fliegen umschwärmt wird, Maden in seinem Weg hinterlässt und dem Blut von den scharfen Zähnen tropft. Zu den Rängen ihrer gesegneten Diener gehören die folgenden Kreaturen:

Barasthangas: Das untote Fleisch dieses bleichen Zehrsers ist so dünn und straff, dass man seine weißen Knochen und die graue Knorpelmasse sehen kann. Neben den gewöhnlichen Fähigkeiten eines Zehrsers kann er Essenzpunkte einsetzen, um *Ansteckung* (3.), *Gasförmige Gestalt* (3.) und *Wellen der Erschöpfung* (5.) zu wirken. Der Preis für seine Dienste ist eine angemessen mächtige Kreatur, deren Seele er verschlingen kann.

Fjarn: Dieser stämmige Ulfen ist grauhäutig wie eine Leiche. Sein Gesicht ist zu einer starren, schmerzverzerrten Grimasse verzogen. Einst war er ein stolzer Lindwurmkönig, der jedoch im Rahmen einer Reihe persönlicher Tragödien seine eigene Ehrengarde töten und verspeisen musste. Nachdem er sich aus Scham selbst getötet hatte, erhob er sich wieder als Grul in Urgathoas Diensten. Er besitzt immer noch seine Barbarenfähigkeiten und liebt es, gefallene Gegner zu verzehren.

Olix: Dieser Priester wurde während eines Neumondrituals zu Ehren Urgathoas gezeugt und noch vor seinem zwanzigsten Geburtstag in einen Vampir verwandelt. Er verwandelt sich in Schatten statt in Rauch, kann an zwei Orten zugleich erscheinen und hasst jedes Licht, das heller ist als eine Kerze. Er zieht es vor, Botschaften zu überbringen oder sterbliche Verbündete magisch zu unterstützen, statt Gegner direkt anzugreifen.



Schuldiges Blut (5 von 6)

Schicksalhafter Posten

Mein Begleiter, einer aus der Armee mürrischer, schwarz gekleideter Ebenbilder, die wie Automaten durch die Gendarmerie von Ardis trampelten, ließ mich überraschend einen Schritt vor der schweren Vordertür des Wachhauses los. Das Erste, was ich nach meiner völlig leidenschaftslosen Festnahme und Abfertigung gelernt hatte, war, dass es hier nicht nur niemanden interessierte, dass ich ein Verbrechen begangen hatte, sondern sich auch niemand hier um meine Gründe dafür scherte. Oder tatsächlich um mich. Jeder Wachtmeister, dem ich begegnete – schwer, bei ihren gleich aussehenden Uniformen ihre Zahl zu schätzen – ging seinen Pflichten mit der gleichen Unpässlichkeit nach. Es war, als würde die gesamte Gendarmerie unter einem wiederkehrenden Geschwür leiden, dessen gewohnheitsmäßige Öffnung sich von einer Frage medizinischer Versorgung zu einer ständigen lästigen Pflicht entwickelt hatte.

Wo auch immer wir hingingen, zumindest war es nicht die schrecklich langweilige Gemeinschaftszelle, in der ich die Nacht verbracht hatte. Schon bald nach meiner Ankunft hatte sich schnell bestätigt, was ich schon lange vermutet hatte: Ein Leben hinter Gittern war nichts für mich, erst recht nicht, wenn gewohnheitsmäßige Zähneknirscher und schluchzende Betrunkene, die die eigene Schlafpritsche flankierten, zum festen Inventar jedes Zuchthauses gehörten. Abgesehen von dem Lärm, muss ich zugeben, dass es die erste Nacht in Monaten gewesen war, in der ich mir keine Sorgen machen musste, dass mir jemand in der Dunkelheit die Kehle aufschlitzte. Trotzdem würde ich es vorziehen, die Erfahrung nicht zu wiederholen. Das Wachtmeister-ebenenbild hatte es nicht für nötig erachtet, mehr als meinen Namen zu sagen, bevor es mich aufstehen ließ und den Korridor entlang führte. Ich war stumm und mit ängstlicher Neugier gefolgt, ohne

irgendeine Reaktion von dieser Soldatenameise, aber auch ohne irgendeine Gefahr zu erwarten. Wohin wir auch gingen, ich hatte angenommen, dass es angenehmer sein würde, als sich einen Tag lang die nichtssagenden Tragödien von Süchtigen und gescheiterten Taschendieben anzuhören.

Ich hatte unrecht.

Messingnieten schienen in einem solchen Winkel angebracht worden zu sein, dass sie die ohnehin grellen Strahlen der Morgensonne direkt in meine Augen lenkten. Der seltsame Aufbau aus poliertem Holz, glänzendem Filigran und massiven Rädern erschien sowohl genial als auch wahnsinnig – Beschreibungen, die auch auf seine Insassin zuträfen.

„Ah, da wären wir endlich“, sagte eine gelangweilte Stimme, hinter der sich ein Hauch des Gackerns einer Hexe verbarg. „Ich dachte, Ihr wärt dort verlorengegangen, wo sie sonst ihre Randalierer ablegten.“

Offensichtlich hatte ich Frau Zündler warten lassen. Sie saß dort grinsend in ihrem Rollstuhl, einem wesentlich kompakteren Fahrzeug als die kutschenartigen Gefährte, in denen gewickelte Invaliden vom Quacksalber zum Friedhof gebracht wurden. Ich widerstand dem Drang, ihr die Runzeln aus dem herablassenden Gesicht zu prügeln.

„Erstaunlich, wie oft die Geisterjagd zu Gelegenheitsdiebstahl führt“, fuhr sie fort. „Ihr habt eine ziemliche Menge Unfug angestellt, meine Liebe. Ich dachte, Ihr hättet Eure Lektion gelernt, nachdem Euer letzter Einbruch sich so schlecht entwickelt hat.“

Das Geräusch meiner knirschenden Zähne ließ mein höhnisches Grinsen erzittern. Ich begann, die Treppen hinunter zu gehen, und konnte mich kaum davon abhalten, ihren Stuhl unsanft die Treppe hinab zu schicken.

„Manieren, junge Herrin Cylphra“, spöttelte sie. „Eure Freiheit war nicht billig. Ihr könntet mich zumindest dadurch entschädigen, dass Ihr eine alte Frau nach Hause schiebt.“

So wütend ich auch auf die Frau war, dass sie mich in diesen Altraum des Barttel-Hauses geschickt und damit – von einem gewissen Standpunkt aus – indirekt zu meiner Festnahme letzte Nacht beigetragen hatte, verengten sich die Ketten meiner Erziehung und zwangen mich die Stufen hinauf, um der Älteren zu helfen. Während ich die Griffe hinten an ihrem Stuhl umfasste, verschaffte mir das Wissen, wie viele Treppen und holprige Pflastersteine zwischen diesem Ort und Zündlers Haus lagen, und die Voraussicht, dass wir jeden Einzelnen erwischen würden, eine gewisse Befriedigung.

Es sprach für sie, dass Zündler ihre Zunge während ihres lawinenartigen und rückwärtigen Abstiegs die Treppe vor dem Wachhaus herunter hütete, und schon bald reihten wir uns in den Fußgängerverkehr auf der Weidenuferstraße ein. Wir brachten ungefähr die Hälfte unserer Reise hinter uns, bevor sie wieder dazu überging, vor sich hin zu sinnieren.

„Ich war außerordentlich überrascht zu hören, dass ihr verhaftet worden seid – ein kluges Mädchen, wie ihr.“

Ihr Stimme zerrte an meiner Geduld. „Für eine alte Dame habt ihr unglaublich gute Verbindungen. Viele Enkel, oder lieben die alle einfach eure Geschichten?“

„Verbringt ein Leben damit, anderen Gefallen zu erweisen, und sie tun euch Gefallen, wenn Ihr es nicht länger könnt. Es ist eine Vereinbarung, die sich für mich bisher ausgezahlt hat.“ Sie hielt einen Augenblick lang inne und fügte dann hinzu: „Und Bewunderer. Ich bin ziemlich gut, wisst ihr?“

Da der Halbfriede unseres ruhigen Spaziergangs gebrochen war, musste ich es einfach wissen. „Wusstet ihr von Barttel?“

„Ja.“ Das Wort war kühl, ungerührt.

„Und Ihr habt mich trotzdem dorthin geschickt?“ Ich schob ihren Rollstuhl schnell über ein besonders tiefes Schlagloch und war einen Augenblick lang voll bitterer Befriedigung ob ihres überraschten Keuchens.

„Jammert nicht“, sagte sie und rückte ihren dunklen Sonnenhut wieder zurecht. „Ihr habt es offensichtlich überlebt. Barttel ist größtenteils vermodert, und manchmal ist es nützlich, Berichte alter Nachrichten aus erster Hand zu haben – selbst wenn die Würmer das meiste seiner geistigen Gesundheit abgenagt haben. In seinem Verfall ist er eine Gefahr für all diese rechtschaffenen Leute da draußen.“

„Er hat versucht, mich in Stücke zu reißen!“, protestierte ich.

„Ihr seid diejenige, die Leichen hinterher gejagt ist, und nun seid ihr verstimmt, weil ihr eine gefunden habt? Wenn Barttel Euch dermaßen beunruhigt hat, warum seid ihr dann hier? Warum seid ihr nicht einfach heimgegangen?“

Die Aussagekraft ihrer Fragen machten sie nur noch frustrierender, und mir kamen keine vernünftigen Antworten in den Sinn. „Ich bin kein Feigling“, war alles, was ich herausbrachte, und als ich es sagte, klang es bereits schwach und hohl – besonders, da ich wusste, wie oft mich in den vergangenen Tagen der Drang zu fliehen gepackt hatte.

„Nein, das seid ihr nicht, sicher nicht.“ Ihr offene Antwort überraschte mich, und wir rollten einige Minuten stumm weiter. Ich wusste, dass irgendetwas unter dem auf und ab hüpfenden Hut vor mir vorging, und ich beobachtete ihn misstrauisch, da ich immer unsicherer wurde, was ich von seiner Trägerin halten sollte.

„Also hat euer Besuch bei Barttel augenscheinlich etwas zu Tage gefördert. Was konnte er euch über euer Gespenst erzählen?“

Ich erzählte Frau Zündler von meiner Begegnung im Barttel-Haus, von dem grauenhaften Flickwerkhund, meiner Unterredung mit Barttel, wie er versuchte, mich anzugreifen, und wie ich mich unerklärlicherweise draußen im Matsch wiedergefunden hatte. Ich ignorierte ihr Gekicher und fuhr fort, ihr davon zu erzählen, wie ich versucht hatte, Fürst Halbonkrant zu warnen und herausgeworfen wurde, nur um auf der Straße Prinz Lieralt zu begegnen. Schließlich berichtete ich von meinem Treffen mit Rarenz Troidas, wie er in den Besitz des Dolches gekommen war, der einst die Seele des Prinzen eingeschlossen hatte, ihn jedoch verpfändet hatte und wie ich versuchte, ihn wiederzubeschaffen, als ich verhaftet wurde.

Frau Zündler hörte zu, schwieg jedoch nicht, während ich meine Geschichte erzählte, und warf ein, dass Fürst Halbonkrant nicht, wie ich erwartet hatte, tot aufgefunden worden war, sondern gänzlich verschwunden war, ebenso wie Herr und Herrin Geras. Außerdem unterbrach sie mich hin und wieder, um klärende Fragen zu stellen, während ich fortfuhr, nicht nur davon zu erzählen, was ich entdeckt hatte, sondern auch, wie ich über bestimmte Dinge dachte oder ich mich in einigen Situationen gefühlt hatte. Ab irgendeinem Zeitpunkt unserer Unterhaltung hatte ich das Gefühl, als würde ich mich in einem Bewerbungsgespräch befinden – für eine Arbeit, von der ich recht sicher war, dass ich sie nicht wollte.

Als alles gesagt war, zog ich Frau Zündler auf ihre mit Ohrwürmern befallene Veranda. Als sie die Tür aufschloss,

murmelte ich etwas, das wie ein Dankeschön klingen sollte, und wandte mich zum Gehen.

„Wo, glaubt ihr, geht ihr hin?“, fragte Zündler, als sie hineinfuhr. Die Herablassung, die auf halbem Wege während unseres Spaziergangs verschwunden war, hatte sich in ihre Stimme zurück geschlichen. Mein Blick über die Schulter und mein halbherziges Schulterzucken genügten ihr anscheinend als Antwort, da sie nicht wirklich eine andere Reaktion erwartete. „Kommt herein, Fräulein Cylphra. Ihr habt einiges an Nachforschungen vor euch.“

„Wie bitte? Wozu?“ Ich war völlig fassungslos, und ich hatte wirklich nicht die Zeit, mich länger mit der alten Frau zu befassen – nicht dass ich irgendeinen Hinweis darauf hatte, wie ich nach dem Debakel der letzten Nacht an den Dolch des Prinzen herankommen könnte.



*„Die hier Versammelten
waren keine Bewunderer.
Es waren Aasgeier.“*

„Bis heute Abend gibt es einiges zu tun“, sagte sie und stellte sich zitternd auf die Füße. „Wie ich schon sagte, es ist erstaunlich, wie oft die Geisterjagd zu Gelegenheitsdiebstahl führt.“

Nachdem ich es von beiden Seiten gesehen hatte, musste ich zugeben, dass das Auktionshaus Omberbein auf der Vorderseite wesentlich einladender aussah. Die Empfangshalle summt vor Unterhaltungen und Gelächter, und während die Herren ihre Mäntel ablegten und zuvorkommenden Dienern strenge Anweisungen gaben, gurrten die Damen über Kleider und Frisuren der anderen. Über allem hing ein riesiger Kronleuchter von der Größe eines kleinen Segelschiffs, dessen eingearbeitete Perlen und Glasprismen kleine Regenbögen über den holzgetäfelten Boden und die Wände warfen. Die Farben tanzten wie Geister über die Porträts verdrießlicher Unbekannter und Auslagen mit übermäßig polierten, aber gänzlich jungfräulichen Waffen. Diener in der schwarz-orangen Livree von Omberbein umrundeten die versammelten Adligen mit Tablett voller Erfrischungen und Programmen heften mit den Höhepunkten der Auktion an diesem Abend.

Wären nicht die Mindestpreise gewesen, die so nahe an den eleganten Stücken in den Auslagen angebracht waren, hätte man die Szene mit einer Galerieeröffnung oder der Begrüßung in einem privaten Ausstellungsraum irgendeines Adligen verwechselt. In Wahrheit jedoch waren die Versammelten keine Bewunderer. Es waren Aasgeier. Die Gegenstände, die zur Auktion standen, waren überhaupt keine Kunstgegenstände. Es waren Erbstücke und Antiquitäten, Familienschätze, die aus den Sammlungen und Leben jener hierher gekarrt worden waren, die die größte Sünde begangen hatten, die man als Mitglied der Adelsgesellschaft von Ardis begehen konnte: Sie waren pleite gegangen. Nun kamen die Plünderer, um die bloßgelegten Leichen ganzer Adelshäuser zu begaffen, während sie gleichzeitig nach den innigsten Gegenständen pickten und sie verspotteten, nun da sich die Innereien nach außen ergossen hatten. Viele der Glotzenden waren weniger als einen halben Schritt davon entfernt, dasselbe Schicksal zu erleiden, und sie waren nicht zum Kaufen hergekommen, sondern um sich unter die Menge zu mischen, damit alle gemeinsam die Lüge ihrer Wertigkeit und ihrer Privilegien teilen konnten.

Erneut stiegen meine Gründe in mir hoch, als dies hinter mir zu lassen, und hinterließen den Geschmack von Galle in meinem Mund. Nun da wir da waren, bestand die Menge nicht nur aus Aasgeiern – nun gab es auch noch Diebe. Ich bevorzugte es sehr, auf Seiten der Letzteren zu stehen.

Kaum hatte ich Zündlers Rollstuhl durch die Tür geschoben, löste sich auch schon eine Zecke aus dem Kreis der Aasgeier. Ein ölicher Mann, der seine orange-schwarze Schärpe wie eine königliche Auszeichnung trug, breitete seine Arme begrüßend aus, als er auf uns zu kam, während die wenigen schmierigen Haare auf seiner Rübe sich verzweifelt am Platz hielten. „Herrin Zündler – so wahr ich atme, was für eine unerwartete Freude! Lasst mich der Erste sein, der euch bei Omberbein willkommen heißt.“

Ich hielt den Stuhl abrupt an, damit ich den Mann nicht umkegelte, als er auf uns zu hastete. Zündler fluchte, und ich wusste, dass es nicht an meiner ungeschickten Fahrweise lag. Um uns herum waren die Gespräche kurzzeitig unterbrochen und mit einem neuen Thema wieder aufgenommen worden. Obwohl Ailson Zündler nicht vom Sehen bekannt sein mochte, so eilte ihr Ruf ihr sicherlich voraus, und die zusätzliche Aufmerksamkeit würde unsere Aufgabe an diesem Abend nicht leichter machen.

„Farbass Omberbein, meine Güte – so reizend von euch,

dass Ihr euch an eine alte Frau erinnert“, sagte Zündler, als der Gastgeber kurz vor uns zum Stehen kam. Ich muss zugeben, ich war beeindruckt. Da war eine bebende Schwermut in Zündlers Stimme, die ich nie vorher gehört hatte, die genau die Art von Zittern, die man von einer Witwe mit einem Fuß im Grab erwarten würde. Noch beeindruckter war ich, wie es durch die zusammengebissenen Zähne eines völlig falschen Lächelns drang.

„Meine Dame, wie könnte ich euch vergessen? Wenn ihr nicht gewesen wärt, gäbe es Omberbein hier gar nicht. Ihr werdet immer einen Ehrenplatz in unserem Hause erhalten – wenn auch, wenn ich es sagen darf, keine Vergünstigung.“ Er gluckste über diesen offensichtlich abgenutzten Scherz. Als Antwort ließ Zündler ihrerseits ein hirnloses Gurren vernehmen.

„Werden wir heute Abend die Ehre haben, dass ihr die Auktion führt, Herr Omberbein?“, fragte sie. „Wie ich mich entsinne, habt ihr das Talent Eures Vaters geerbt, und ich bin sicher, dass ihr in den Jahren seit seinem Dahinscheiden seine Technik überflügelt habt.“

„Oh, ihr schmeichelt mir, verehrte Dame. Ich weiß nicht, ob es eine so große Ehre ist, aber ja, ich werde an diesem Abend die Gebote beaufsichtigen. Mit Herrn Kahlmol als meinem Buchführer.“ Er nickte in die ungefähre Richtung eines steifen Herrn, der an der Tür stand, die in den Auktionssaal führte, einer bedauernswerten Gestalt mit einem Gesicht, das größtenteils aus einem Kinn zu bestehen schien.

Ich führte meine Aufmerksamkeit von der Unterhaltung weg, da ich offensichtlich kein Teil davon war. Das war nicht überraschend, bedachte man die Uniform, in die Frau Zündler mich gesteckt hatte. Wie beiläufig ließ ich meinen Blick über die Gruppe schweifen, darauf bedacht, keinen Augenkontakt mit einem der anwesenden Adligen herzustellen, und versuchte, irgendwelche potentiellen Hürden für unser Vorhaben herauszufiltern – irgendeiner, der vermutlich den Helden spielen würde, wenn sich die Möglichkeit ergab. Niemand in der Menge schien auf diese Beschreibung zu passen, doch ich war verärgert, als ich feststellte, dass das Auktionshaus nicht gänzlich schutzlos war. Eigentlich war das Gegenteil der Fall. Ich hatte zwei, vielleicht vier alternde Wachmänner erwartet, die größtenteils als Bühnendekoration dienten, um hervorzuheben, dass der Müll, der zur Versteigerung stand, irgendwie bedeutend oder wertvoll war. Stattdessen konnte ich mindestens acht Lakaien erkennen, die sich an ihrer formellen Kleidung wundrieben. Einer rückte in aller Öffentlichkeit seine Jacke zurecht, und ich konnte einen schweren Schlagstock erkennen, der in seinem orangefarbenen Kummerbund steckte. Diese Wachmänner, die bereits gelangweilt ob ihres Postens aussahen, verströmten nicht die Aura von Fachkräften, aber sie konnten die Angelegenheit immer noch erschweren. Meine Zuversicht, keine weitere Nacht im Gefängnis der Gendarmerie zu verbringen, war nicht gerade gewachsen.

„Wir werden einfach abwarten müssen“, sagte Zündler unverbindlich. Es waren nicht ihre Worte, sondern die Wiederholung des Satzes, der mich zurück zu der Unterredung führte.

„Nun, behaltet uns in Erinnerung. Eine Originalerzählung von Ailson Zündler würde sich gut verkaufen, und da ihr eine Freundin des Hauses seid, bin ich sicher, dass wir zu einer Vereinbarung kommen, was unseren Anteil betrifft.“ Omberbein redete aufgeregt und schnell, und man konnte die Farbe des Goldes fast schon in seinen Augen erkennen. „Aber ihr braucht mir nicht jetzt zu antworten. Denkt einfach während der Auktion darüber nach. Wir sprechen hinterher.“

Glücklicherweise zogen einige Neuankömmlinge die Aufmerksamkeit des schmierigen Auktionators auf sich. „Verehrte Dame Zündler, wenn ihr mich entschuldigen wollt. Genießt den heutigen Abend und viel Glück bei eurem Gebot.“ Er beugte sich zur ihr hinab und flüsterte verschwörerisch: „Wir reden später.“

Zündler lächelte dünn, nickte und setzte eine imposante Miene auf, sogar als sie nach hinten griff und meine Hand berührte. Ich nahm das als mein Stichwort für unsere Flucht, falls Omberbein seine Aufmerksamkeit wieder auf uns richten würde.

„Der Atem des Mannes stinkt wie eine Flussforelle“, schimpfte Zündler, als ich sie zum hinteren Ende der dekadenten Empfangshalle schob und uns hinter der Statue eines Ritters mit Hirschgeweih versteckte, der von vergleichsweise wenigen Anwesenden in Augenschein genommen wurde. „Holt uns ein Programmheft, meine Liebe“, sagte sie, „und dann sehen wir, was uns bevorsteht.“

Ohne Schwierigkeiten winkte ich einen Diener heran, der mir ein lavendelfarbenes Flugblatt überreichte. Unter einem Kolophon mit einem verschnörkelten „O“ wurden auf zwei Spalten die Posten aufgelistet, die an diesem Abend versteigert werden würden. Obwohl interessante Kunststücke, Gegenstände von besonderem Wert und die Namen vormals ehrenhafter Entehrter den Großteil der Seite einnahmen, beschrieben mehrere Posten attraktive Besonderheiten. Der zweite Abschnitt nach der Pause an diesem Abend enthielt zahlreiche Stücke von Ausstellungswaffen. Inmitten der Schmuckstücke und Waffen erfundener Helden stand auf der Seite die höchst untertriebene Bezeichnung „Barbarenolch mit Edelstein.“

„Dieser hier oder keiner“, sagte ich und beugte mich vor, um Zündler das Blatt zu zeigen.

Sie betrachtete es ebenfalls und nickte. „Der Ablauf sollte problemlos vonstattengehen, wenn dies das Stück ist. Dieser Bursche Kahlmol, auf den Omberbein gezeigt hat – auf den werden wir achtgeben müssen. Behaltet ihn gut im Auge, dann werdet Ihr zurechtkommen.“

„Ich bin immer noch nicht sicher, ob ich das Talent dazu habe. Es ist wirklich eher die Stärke meines Bruders.“

„Ach, sollen wir ihn holen gehen? Wenn er hier ist, hättet ihr ihn wirklich vorstellen sollen.“ Zündler sah schelmisch zu mir auf. Ihr Sarkasmus verging so schnell, wie er gekommen war. „Ihr werdet es schaffen, Mädchen. Werdet jetzt bloß nicht zimperlich. Machen wir uns auf die Suche nach unseren Plätzen.“

Zwei der überwältigend langweiligsten Stunden meines Lebens saßen Frau Zündler und ich schweigend in dem ausladenden Auktionssaal und sahen zu, wie Adlige um Nettigkeiten feilschten, die sie selbst in einigen wenigen Monaten wieder würden versteigern müssen. Abgesehen von Omberbeins blumigen Beschreibungen und dahin gelallten Aufrufen für Gebote, ging das Feilschen in aller Stille voran, während die Gegenspieler immer lächerlichere Summen boten, weil sie es mehr auf den Ruhm des Sieges denn auf das eigentlich zu versteigernde Stück abgesehen hatten. Die meiste Zeit jedoch widmete ich meine Aufmerksamkeit dem rauen Herrn Kahlmol und seiner geheimnisvollen Rolle in dieser abendlichen Angelegenheit. Er und Omberbein tauschten sich in einer Sprache aus Blicken, Nicken und Gesten aus, die ich äußerst mysteriös fand. Selbst als der Besitzer des Auktionshauses eine Pause von zwanzig Minuten ausrief und die Versammelten dazu einlud, in der Empfangshalle Erfrischungen zu sich zu nehmen, wusste ich wenig mehr über die Pflichten

Kahlmols als bei meinem Eintritt. Während ich Zündler zurück in die Empfangshalle schob, ließ ich es sie wissen.

„Keine Zeit, sich jetzt deshalb Gedanken zu machen“, sagte sie und wischte meine Bedenken mit einer Handbewegung fort. „Wir schaffen es schon.“ Sie zeigte auf einen spärlich beleuchteten Korridor, der tiefer in das Gebäude hineinführte. „Dort befinden sich die Büros und Konferenzräume des Hauses. Sehen wir mal, ob wir einen finden, der uns gefällt.“

Ich machte mir keine Sorge darum, dass jemand eine ältere Dame und ihre Pflegerin vermissen würde, machte demnach keinen Hehl aus unserem Vorhaben, uns von der murmelnden Versammlung zu entfernen. Sobald wir in dem schattigen Korridor waren, eröffneten uns ein paar Rucke an den stabilen Türgriffen einen Schrank vollgepackt mit Reinigungsmitteln, eine verschlossene Bürotür und zuletzt einen beengten Tagungsraum. Es war ein unpersönlicher Nebenraum, vermutlich für Angestellte, die über die Geschäfte ihrer Arbeitgeber diskutierten, in welchen ein halbes Dutzend Stühle mit hohen Rückenlehnen um einen antiken Holztisch standen. Abgesehen von einigen recht großen Bilderrahmen, die in der Düsternis leer wirkten, und einer Anrichte, auf der zwei schwere Kerzenhalter und ein Taschenfeuerzeug lagen, hatte man sich nicht viel Mühe beim Dekorieren gegeben.

Zündler nickte zustimmend, und ich rollte sie hinein. Noch bevor ich die erste Kerze angezündet hatte, hatte sie bereits einen dicken Falz Pergament hervor geholt und klappte ihn Stück für Stück auseinander. Ich verspürte das erste dumpfe Trommeln von Kopfschmerzen hinter meinen Augen, als ich einen Blick auf das entfaltete Papier warf. Dutzende komplizierter Symbole wanden sich unregelmäßig über die Seite, deren Formen die Grenze zwischen Buchstaben und Diagrammen überbrückten. Abgesehen von ihrer Komplexität, schien sich jedes Zeichen auf der Seite zu winden und neu einzustellen, und wenn man sich auf nur eines konzentrierte, schien es, als würde es davonfliegen wie ein Staubkorn, das im Auge landet. Es könnte auch einfach eine Täuschung durch das schlechte Licht und die flackernden Kerzenflammen sein, aber ich kannte die Wahrheit: Die Magie hasste mich.

Als sie zuvor den zusammengefalteten Zauber herausgezogen hatte – der vorher als Lesezeichen in irgendeinem massiven Wälzer gelegen hatte –, hatte Frau Zündler mich einer Art Wieder-auffrischung in der Theorie des Arkanen ausgesetzt. Während meiner Jugend hatte ich ein wenig aus diesem Wissensgebiet vermittelt bekommen, doch durch die Kombination aus meiner Ungeduld und dem Talent, mit dem meinem Bruder das Lernen leichtfiel, war ich gegenüber diesem Thema gänzlich versauert. Seitdem hatte ich genügend Missgeschicke mit Möchtegernzauberern und magischen Gegenständen erlebt, um zu erkennen, dass die arkanen Künste gleichsam von mir dachten.

Ich öffnete meinen Mund, um erneut gegen diesen Teil unseres Planes zu protestieren, doch Zündler – als hätte sie meine Beschwerde erwartet – schnitt mir das Wort ab. „Ihr werdet ihn jetzt holen wollen. Viel Zeit haben wir nicht.“

Ich hielt meine Flüche im Zaum, setzte ein falsches Lächeln auf und ging zurück in die Empfangshalle. Ich brauchte mehrere Minuten, um Kahlmol zu finden – lange genug, dass es ein aufgeregtes Gefühl in meinen Eigenweiden hinterließ, aus Angst, er könnte früh gegangen sein und der ganze Abend wäre umsonst gewesen. Endlich fand ich ihn jedoch, als er aus einem Waschraum trat, und ging, offensichtlich zu seiner Überraschung, auf ihn zu. Ich sagte nicht viel, und er sagte noch weniger, aber ich ließ zu, dass sich seine Vorstellung mit sexuellen Anspielungen füllte, während er mir neugierig in das Sitzungszimmer folgte.

Ich ließ ihn vor mir eintreten und konnte seine Verwirrung spüren, als er die alte Frau sah, die dort im Kerzenlicht saß und ihn freudig anlächelte. Offensichtlich die Situation überdenkend, straffte er sich. Ich hieb ihm das handlich hingestellte Gegenstück des Zinnkerzenhalters über den Schädel, bevor er die Zeit fand, sich zu empfehlen. Mit höflicher Stille sackte er auf dem Boden zusammen, und ich schloss die Tür hinter uns. Im Korridor hinter uns erklang ein gedämpftes Echo, das uns mitteilte, die Auktion würde in fünf Minuten weitergehen.

„In Ordnung, Mädchen, wir müssen schnell machen“, sagte Zündler und zog das magische Dokument nahe an die Tischkante heran. Zu diesem Zeitpunkt hatte ich mich genug beschwert und ergab mich dem, was kommen würde, Erfolg oder Niederlage.

„Seht Euch das Gesicht genau an“, fuhr sie fort. Sie versuchte, mir zu helfen, machte mich jedoch noch nervöser. „Das ist der wichtigste Teil. Das alles hier ist umsonst, wenn ihr euch das Gesicht nicht in eurem Geist vorstellen könnt.“

Ich tat, wie mir geheißen, und prägte mir Kahlmols unansehnliche Züge ein, während ich mir vorzustellen versuchte, wie sie aussehen würden, wenn sich nicht zur Hälfte platt auf dem Holzboden lägen. Als ich sie mir eingeprägt hatte, wandte ich mich dem Papier zu. Wie erwartet, zerstreuten sich die Symbole, als ich sie mir ansah, ganz so, als wären sie mit Ameisen und nicht mit Tinte geschrieben. Ich konzentrierte mich so gut ich konnte, überflog die Seite ein letztes Mal und formte mit dem Mund die komplexen und wechselhaften Silben nach meinen besten Erinnerungen. Es war, als würde man eine Seite auf Kelisch lesen. Ich konnte die Laute einigermaßen nachsprechen, aber die Bedeutung blieb mir völlig verschlossen. Was soll's.

Ich fing an und die Laute sprudelten hervor, wobei sie zwischen kehligem Kauderwelsch und trällerndem Gemurmel variierten. Obwohl sie die Magie der Seite nicht für mich freisetzen konnte, las Zündler offensichtlich mit, und anstatt die Worte auszusprechen, summt sie mit ein, zwei Zeichen Vorsprung und betonte die Silben jedes komplexen Lautes wie ein Musiklehrer den Takt eines Liedes vorgibt. Meine Geschwindigkeit hätte vermutlich selbst den unerfahrensten Schüler zum Lachen gebracht, doch ich fing absichtlich jedes Symbol mit den Augen ein, bevor ich meinen gleichmäßigen Trab weiterführte.

Es erschreckte mich, als ein Glühen wie ein Geisterlicht sich langsam aus der Tinte auf die Seite erhob. Ein sanftes Leuchten, das sich aus denen Runen ergoss, als seien sie nicht bloß Striche auf dem Papier, sondern kleine Fenster, die ein Licht von anderswo durchließen. Ich hielt zwischen den Lauten inne, doch Frau Zündler berührte meinen Arm und spornte mich an. Als ich fortfuhr, verstärkte sich das Licht ein wenig und tanzte über die Symbole, während ich sie las. Das hatte ich erwartet, und im Augenblick der Begeisterung beschleunigte ich meine Lesung, hoffend, die Seite zu beenden, während die Kraft anhielt. Die Laute kamen schnell. Energien ergossen sich aus den Worten, dehnten ihre Formen aus und erstreckten sich im Zickzack über die Seite. Wie eine Lawine näherte ich mich dem Ende. Ich holperte durch die Worte, sprach die Laute aus, bevor ich mir der Bedeutung des Symbols, das ich betrachtete, ganz sicher war. Es schien zu funktionieren, also machte ich weiter.

Dann ging etwas schief. Es passierte unmittelbar und gnadenlos. Das Licht, das aus den Formen hervorquoll, war mehr als ein sanftes Glühen. Es war Feuer. Ich wusste sofort, dass ich die Kontrolle verloren hatte, und die Spuren des Geisterlichtes, die die Symbole auf der Seite hervorgehoben und verstärkt hatten, breiteten sich

wie eine Feuerwand über das Pergament aus, verschlangen Tinte und Seite und Bedeutung in ihrem feurigen Odem. Das Pergament war verschwunden.

Ich keuchte, als hätte mich jemand geohrfeigt, doch abgesehen davon konnte ich nur wenig tun, als auf den leeren Tisch zu starren. Draußen in der Empfangshalle gab das Echo einer Stimme das Ende der Pause bekannt.

„Solltet Ihr nicht irgendwo sein?“, fragte Zündler.

Verwirrt sah ich sie an. Sie lächelte ihr herablassendes Halblächeln und als Antwort tätschelte sie nur meine Hand. Auf was ich allerdings hinunterblickte, war nicht meine Hand, sondern eine runzlige, pelzlose Bärenpranke: ein großes, wettergegerbtes Ding, die Hand eines Mannes. Eigentlich die große, vernarbte Hand von Kahlmol, die aus einer Herrenjacke herausragte. Ich konnte nicht anders, als zu lachen, und berührte mein Gesicht. Es fühlte sich immer noch wie meines an.

„Ja, ja, Ihr gebt ein komplettes Bild ab – und zudem noch ein ansehnliches. Aber es wird uns kein Bisschen nützen, wenn Ihr nicht in die Gänge kommt.“

Ich erschrak, als Omberbein mir ins Ohr flüsterte: „Was ist den los mit Euch? Reißt Euch zusammen!“

Ich straffte meine Haltung – oder besser, die Kahlmols – und ließ meinen Blick über die steif dreinblickende Menge schweifen. Von meinem Platz auf der Plattform überblickte ich jeden Sitz des Hauses. Nun, jeden außer einem. Frau Zündler in ihrem Rollstuhl war nirgends zu sehen.

Auf dem Podest hinter mir warf sich Omberbein mit der extravaganten Beschreibung des nächsten Artikels in die Brust, der zur Versteigerung stand. Ich hatte bereits mehrere davon durchgestanden und tat mein Bestes um die Gesten des wirklichen Kahlmols zu imitieren: Ich bestätigte Bieter und versuchte, Omberbeins Hinweise so gut es ging zu deuten, doch augenscheinlich verstand ich nicht den entscheidenden Aspekt meiner Pflichten. So sei es. Ich musste nur noch einige Gegenstände lang durchhalten.

Es dauerte eine gute Stunde, bevor Omberbein endlich den Grund unseres Kommens an diesem Abend benannte.

„Der nächste Posten der Auktion ist ein wahrer Schatz, meine Freunde: Ein exotisches Stück, herausgeschnitten aus den wilden Gebirgen im Norden, geschmiedet mit der Wildheit barbarischer Stämme und getragen von mancher Königin der Wildnis. Lasst Euch von seiner Machart aus Gold

und Edelsteinen nicht blenden – auch wenn sie eine Feinheit und Einzelheiten feinster Handwerkskunst darstellt. Dieser herrliche Dolch ist mehr als nur ein Ausstellungsstück, denn seine messerscharfe Klinge wurde durch die Herzen hunderter geopferter Jungfrauen geschärft. Das Gebot beginnt mit 500. Höre ich 500?“

Die Gebote kamen schnell, und am Ende erzielte die Klinge knapp über 900 Goldmünzen – eine stolze Summe, bedachte man die lächerlichen Geschichten, die an diesem Abend ständig wiederholt wurden. Allerdings war es nicht überraschend – der

Dolch war kein stilisiertes Stück, das man auf einem Schreibtisch oder an einer Schärpe zur Schau stellte. Eher würde er einfach in einer Schachtel mit Kuriositäten landen, ein weiteres Stück, das die Bediensteten abstaubten. Er war allerdings klein, und daher war es nicht überraschend, dass der Gewinner der Versteigerung aufstand, um seinen Preis entgegenzunehmen. Vorsichtig händigte Omberbein mir die Klinge auf einem mit Quasten besetzten, bernsteinfarbenen Kissen aus.

Wie konnte niemand erkennen, was für ein teuflisches Ding das wirklich war? Kaum hatte ich das Kissen berührt, schon schien die Klinge nach meinem Blut zu greifen und es zu sich zu ziehen. Ich stellte mir vor, wenn ich mich geschnitten hätten, würden mein Blut geradewegs aus meinem Körper herauschießen und im hohen Bogen auf den Dolch zufliegen, der jeden einzelnen Tropfen aufsaugen würde. Ihn durstete – nach Blut, nach Leben, nach etwas Anderem, und sein unheiliges Verlangen wurde durch das obszöne, blutrote Glitzern auf seinem mit einem Rubin besetzten Griff offensichtlich.

Ich schluckte schwer und dirigierte Kahlmols Gestalt steif auf den neuen Besitzer des Dolches zu, einem jungen Adligen, der den anderen um sich herum stolz zunickte. Ich versuchte, mich so ungezwungen wie möglich zu geben, während ich den Blick über die übrige Menge schweifen ließ, aus der die meisten ihre Aufmerksamkeit auf das nächste Ausstellungsstück richteten, das auf das Podest gehoben wurde. Selbst die gut angezogenen Wachen schienen von den Vorgängen gelangweilt zu sein und entspannten sich auf ihren Posten.

Als ich an der Reihe vorbeiging, in der der Besitzer des Dolches wartete, bemerkte es niemand sofort. Meine Route in Richtung Empfangshalle war ohne Hindernisse. Die Haupttüren des Hauses lagen gleich dahinter, und ich beschleunigte meinen Schritt auf dem langen, roten Teppich entlang der Sitzreihen. Ein verwirrtes Murmeln erhob sich in den Reihen, die noch vor mir lagen, und mehrere Augenpaare drehten sich zu mir um. Dann ertönte ein weniger höflicher Ruf vom Gewinner der Versteigerung. Das genügte, um die

unstete Aufmerksamkeit der Wachen auf sich zu ziehen, und als sie Ursache für den Aufruhr herauszufinden versuchten, faltete ich das Kissen zu einer Scheide um den Dolch und sprintete los.

Die Reihen verwirrter und fassungsloser Adliger rasten an mir vorbei, Rufe erhoben sich zusammen mit einigen Herren, die Anstalten machten, kühn zu sein. Die Wachen hatten sich im Laufe des Abends

von den Türen wegbewegt, und wenn sie ihre Schlagstöcke zogen, würde ich längst an ihnen vorbei sein. Die Türen zur Empfangshalle öffneten sich weit, schwangen einvernehmlich auf, so dass ich ungehindert durch sie hindurch sprinten konnte.

Ein Hindernis aus Messing und Hartholz rollte mir direkt und absichtlich in den Weg, sodass es den Großteil des Durchgangs versperrte. Aus ihrem Rollstuhl heraus fixierten mich Zündlers Augen, als ich auf sie zu gerannt kam. Sie hob eine Hand voller Leberflecken und rief mit einer erstaunlich festen Stimme:

„Bleib stehen, du Dieb!“



„Wie konnte niemand erkennen, was für ein teuflisches Ding das wirklich war?“



Restiarii

Zahlreiche herrlich grausige Dinge locken die Gäste zu einem Besuch in das kürzlich renovierte und wiedereröffnete Herrenhaus des Beumhal-Gutes. Während die Herrin des Hauses, Fräulein Korinnia Avorbia, und ihr Personal aus ausgebildeten Dienern die Gäste mit erstklassiger Bedienung verwöhnen, geben sie auch ein breites Repertoire von Geschichten und Darstellungen von Spukerscheinungen zum Besten, von denen die Gäste nicht einmal wissen müssen, dass sie bereits mittendrin sind. Während meines Aufenthaltes wurden mir sowohl Freude wie Furcht serviert. Meine einzige Klage war der ständige Lärm, der aus dem verbotenen dritten Stockwerk drang, bei dem die übereifrigen Angestellten darauf bestanden, zu nachtschlafender Stunde mit Ketten zu rasseln und mit Stahl zu klappern.

- ANMERKUNG ÜBER DAS HAUS BEUMHAL, DIE IN ARDIS ZIRKULIERT

In diesem Monat ist das Pathfinder Bestiary angefüllt mit Schrecken, die die Straßen der Städte heimsuchen und über die Pfade der Toten wandeln. Während einige die Schöpfung verrückter Zauberkundiger sind – Gefahren und Wächter, die in der Lage sind, sich sogar den überfülltesten städtischen Brennpunkten anzupassen – sind andere wiederum die Verkörperung des Todes – Diener sowohl der Göttin des Todes als auch des Untodes selbst.

vampire als sc?

Ob sie nun von Radvirs Lakaian entführt, von Luvick gefoltert oder durch Evgenyas Charme verführt wurden, es besteht eine kleine Chance, dass einer oder mehrere SC tatsächlich zu Vampiren werden könnten. Typischerweise führt das zur Erschaffung neuer Charaktere, da die alten zu NSC unter der Kontrolle des SL werden – was jedoch wiederum eine interessante Entwicklung darstellt, da die neuen Spielercharaktere mit den vor kurzem verwandelten Vampiren fertig werden müssen. Allerdings könnten die Charaktere stattdessen auch weiterhin von den Spielern kontrolliert werden, wodurch das Rollenspiel an sich und die Entwicklung in „Kadaverkrone“ eine neue Wendung nehmen könnten.

Die Anpassung des HG um +2, die mit der Vampirschablone einhergeht, sollte das Spielgleichgewicht im Abenteuer dieses Monats und in *Im Schatten des Galgenkopfes* (Pathfinder Abenteuerpfad 12) nicht allzu sehr stören. Bösewichter aus beiden Abenteuern sollten ausreichend Grund haben, solche SC mit Zaubern und Effekten zu attackieren, die Untoten schaden oder sie gar beherrschen. Wenn du möchtest, kannst du ihnen auch ihre neu erworbenen Vampirfähigkeiten (sowie den Wandel der Charaktere hin zur bösen Gesinnung) erst nach und nach zugestehen, um die Durchschnittliche Gruppenstufe für die meisten Begegnungen beizubehalten. In solchen Situationen sollten vampirische SC regelmäßig Willenswürfe (mit demselben SG wie der ihrer Fähigkeit Beherrschen) ablegen, um ihrem Blutdurst und der wachsenden Kontrolle ihres Meisters zu widerstehen. Zumindest in dieser Hinsicht sollte Radvirs *Blutbräu* hilfreich sein.

Wenn die SC unter der Herrschaft von Luvick oder Evgenya stehen, werden sie zusätzlich damit beauftragt, auf Geheiß der Vampirältesten zu handeln, die sich gegen den Wispernden Tyrannen gestellt haben. Auf diese Weise können die SC neue Schirmherren erhalten, wenn auch welche, die ihre eigenen, entschieden bösen Ziele verfolgen. Die Rettung eines SC und seine eventuelle Erlösung vom Fluch des Vampirismus auszuspielen, könnte ohne Schwierigkeiten die Abenteuer der Gruppe erweitern, bevor sie die Spur Adivions aufnehmen, oder im Nachhinein als Fortsetzung der Kampagne nach dem letzten Abenteuer dienen.

unterwegs... wieder einmal

Der Pfad entlang der westlichen Klippen der Avalonsbucht ist eine der meist genutzten Reiserouten in Ustalav, die auch hervorragend erhalten ist. Abgesehen von gelegentlichen Wegelagerern oder Sczarni machen nur wenige Gefahren auf diesen Straßen Jagd auf Reisende, erst recht, sobald sie die Grafschaft von Caliphas betreten. (Eine Gruppe aus 2W6 Wegelagerern bietet eine Begegnung mit HG 11 und kann vielleicht aus einer Gruppe Sczarni oder anderen Banditen auf der Straße bestehen. Für nähere Information, siehe *Pathfinder Spielleiterhandbuch*.) Auf ihrer Reise von Drosselmoor in die Stadt Caliphas, kommen die SC nahe an Vauntil vorbei,

BEGEGNUNGEN IN CALIPHAS (ARMENVIERTEL UND ABWASSERKANÄLE)

W%	Ergebnis	Ø-HG	Quelle
1-4	1 Nabasu	8	PF MHB, S. 46
5-9	1 Riesenschnecke	8	PF MHB, S. 230
10-15	1 Alchemistischer Golem	9	PF MHB II, S. 117
16-23	1W4 Geister	9	PF MHB, S. 122
24-31	1W8 Wahnsinnige*	9	PF SLHB, S. 258
32-35	1 Nachtvettel	9	PF MHB, S. 193
36-38	1W4 Seelenverschlinger	9	PF MHB II, S. 229
39-42	1 Vampir	9	PF MHB, S. 267
43-51	2W8 Kultanhänger	10	PF SLHB, S. 274
52-56	1W4 Düsternagas	10	PF MHB, S. 194
57-62	1W4 Höhere Schatten	10	PF MHB, S. 228
63-66	1W6 Unsichtbare Pirscher	10	PF MHB, S. 266
67-69	1W4 Mihstu	10	PF MHB II, S. 169
70-74	1W4 Mohrgs	10	PF MHB, S. 188
75-86	2W4 Wegelagerer	11	PF SLHB, S. 289
87-93	1W4 Vampir	11	PF MHB, S. 267
94-96	1 Omox	12	PF MHB II, S. 52
97-100	1W6 Vampir	12	PF MHB, S. 267

*Verwende die Spielwerte für den Gladiator.

einem Dorf voller begabter, folkloristischer Kunsthandwerker, reich an Blumen, gutem Essen und guten Weinen und von einem harten Konkurrenzkampf um die Schirmherrschaft durch Adlige geprägt ist. Auf diesem Weg ist ein Kopfloser Reiter, der sie jagt, vermutlich die einzig echte Gefahr, auf die die SC stoßen (siehe S. 8). Doch sobald die SC Caliphas betreten und sich in ihren Untergrund trauen, sieht die Sache ganz anders aus. Konsultiere die Tabelle „Begegnungen in Caliphas“, um eine Vorstellung davon zu bekommen, welche Bedrohungen die SC erwarten, während sie sich ihren Weg durch die Armenviertel und Abwasserkanäle der Hauptstadt Ustalavs bahnen.

VAUNTIL

N Kleines Dorf

Gesellschaft –2; Gesetz +2; Korruption +2; Verbrechen –2;

Wirtschaft +2; Wissen +2

Eigenschaften Sehenswürdigkeit, Wohlhabend

Gefahr 0

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Fürst

Einwohner 733 (714 Menschen, 11 Halblinge, 7 Elfen, 1 Halb-Elf)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 1.500 GM; Kaufkraft 7.500 GM;

Zauberei 4. Grad

Gegenstände, Schwache 3W4; Durchschnittliche 1W6; Mächtige –

Geisterrüstung

Zunächst erscheint sie wie eine gewöhnlich Rüstung, und dann beginnt sich dieses imposante Wesen mit schwerfälligen, langsamen und methodischen Schritten zu bewegen.

GEISTERHELM HG 1

EP 400

NB Sehr kleiner Untoter

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

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 15
(+1 GE, +2 Größe, +3 natürlich)

TP 9 (2W8)

REF +1, WIL +3, ZÄH +0

Immunitäten wie Untote; Verteidigungsfähigkeiten Resistenz
gegen Fokussieren +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf 1 Hieb +4 (1W4+1)

Besondere Angriffe Schädelkäfig

SPIELWERTE

ST 12, GE 13, KO –, IN –, WE 10, CH 10

GAB +1; KMB +0; KMV 11 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Heimlichkeit +12, Wahrnehmung +5

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Starre

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schädelkäfig (AF) Ein Geisterhelm gibt manchmal vor, ein gewöhnliches Rüstungsstück zu sein, und lässt gelegentlich zu, dass eine Kreatur versucht ihn zu tragen, bevor er seine tödliche Natur zur Schau stellt. Wenn der Geisterhelm ein erfolgreiches Kampfmanöver ausführt, um einen mittelgroßen oder kleineren Gegner zu umklammern, wird die umklammerte Kreatur zudem geblendet. Diese Blindheit hält an, bis die Kreatur dem Griff des Geisterhelms entkommt. Ein Geisterhelm kann keine Kreatur angreifen, die er umklammert. Wenn ein Geisterhelm angegriffen wird, während er eine Kreatur umklammert, erleidet die umklammerte Kreatur die gleiche Menge Schaden.

Starre (AF) Ein Geisterhelm kann dermaßen ruhig bleiben, dass er wie ein gewöhnliches Rüstungsteil aussieht. Ein Geisterhelm, der Starre einsetzt, erhält 20 nehmen auf seinen Heimlichkeitswurf um sich meisterlich zu verstecken, indem er sich als gewöhnliches Rüstungsteil tarnt.

GEISTERWACHRÜSTUNG HG 2

EP 600

NB Mittegroßer Untoter

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 20
(+1 GE, +9 Rüstung, +1 Schild)

TP 13 (3W8)

REF +2, WIL +3, ZÄH +1

Immunitäten wie Untote; Verteidigungsfähigkeiten Resistenz
gegen Fokussieren +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Langschwert [Meisterarbeit] +5 (1W8+2/19-20) oder
2 Hiebe +4 (1W4+3)

SPIELWERTE

ST 14, GE 13, KO –, IN 7, WE 11, CH 10

GAB +2; KMB +4; KMV 15

Talente Verbesserte Initiative, Heftiger Angriff

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +6

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Starre

GROSSE GEISTERRÜSTUNG HG 4

EP 1.200

NB Großer Untoter

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 18
(–1 Größe, +9 Rüstung)

TP 37 (5W8+15)

REF +1, WIL +4, ZÄH +3

Immunitäten wie Untote; Verteidigungsfähigkeiten Resistenz
gegen Fokussieren +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Schwerer Streitflegel +7 (2W6+7/19-20)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

SPIELWERTE

ST 20, GE 11, KO –, IN 7, WE 11, CH 15

GAB +3; KMB +9; KMV 19

Talente Abhärtung, Verbesserte Initiative, Heftiger Angriff

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +7

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Starre

GEISTERULAN HG 6

EP 2.400

NB Großer Untoter

INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 20
(+1 GE, –1 Größe, +9 Rüstung, +2 Schild)

TP 76 (9W8+36)

REF +5, WIL +6, ZÄH +7

Immunitäten wie Untote; Verteidigungsfähigkeiten Resistenz
gegen Fokussieren +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf Lanze [Meisterarbeit] +9/+4 (1W8+4/x3)

Fernkampf Langbogen +7/+2 (1W8/x3)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Trampeln (1W6+4, SG 17)

SPIELWERTE

ST 17, GE 15, KO –, IN 7, WE 11, CH 18

GAB +6; KMB +10; KMV 22 (26 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Ausweichen, Angriff im Vorbeifliegen, Verbesserte
Initiative, Heftiger Angriff, Beweglichkeit

Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Wahrnehmung +12

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Starre, Panzerreiter

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Panzerreiter (ÜF) Ein Geisterulan besteht eigentlich nicht aus zwei Kreaturen, sondern aus einem einzigen Geist, der sowohl eine Rüstung in Form eines Humanoiden sowie den Harnisch einer berittenen Kreatur belebt. Daher braucht er keine Würfe abzulegen, die normalerweise für das Reiten einer anderen Kreatur nötig sind.

Geisterrüstungen entstehen aus den Leichen von Rittern und Soldaten, die eher durch Verrat denn durch Schlachten oder in Kämpfen umgekommen sind, die sogar in der Hitze des Krieges als Verbrechen angesehen werden. Sie erscheinen als belebte Rüstungen, die nach eigenem Willen laufen oder schweben. Die meisten Geisterrüstungen spuken in den Gemäuern oder auf den verfluchten Schlachtfeldern, wo sie ihren Tod gefunden haben, um an ihren Mördern Rache zu üben oder, sollte sich das als unmöglich herausstellen, jede lebende Kreatur herauszufordern, die ihnen eventuell die Gelegenheit gibt, einmal mehr in die Schlacht zu ziehen. Heimtückische Nekromanten haben außerdem herausgefunden, wie man gewalttätige Geister an Rüstungen binden kann, und haben somit unheimliche Diener geschaffen, in denen sich Geduld mit kalter Brutalität vereint.

Geisterrüstungen gibt es in allen Formen und Größen – einige scheinen nicht mehr als belebte Helme zu sein, während andere gepanzerten Riesen ähneln.

LEBENSWEISE

Geisterrüstungen geben – da sie als Untote keinen Schlaf und keine Nahrung benötigen – ausgezeichnete Wachen ab, insbesondere wenn man ihre zielstrebige Art und ihre harmlose Erscheinung bedenkt. Während die eigentliche „Rüstung“ einer Geisterrüstung leer ist, ist sie jedoch von dem Geist eines toten Kriegers besessen, der auf ewig in der kalten Umarmung des Stahls und der Sklaverei gefangen ist, bis er im Kampf besiegt wird. Da es etliche verschiedenartige Rüstung gibt, gleichen sich auch Geisterrüstungen nicht. Grauenhafte Geschichten erzählen von entsetzlichen Rittern, die durch heimgesuchte Gänge schweben und durch deren Visiere man nur die Schwärze im Inneren erkennen kann. Der belebende Geist einer Geisterrüstung ist normalerweise unsichtbar, und die gepanzerte Hülle scheint die eigentliche Kreatur zu sein. Werden Zauber wie *Unsichtbares sehen* oder *Untote entdecken* gewirkt, offenbaren sie die vage Gestalt eines Geistes, der anscheinend die Rüstung trägt.

ERSCHAFFUNG EINER GEISTERRÜSTUNG

Verschiedene Arten von Geisterrüstungen können wie unten beschrieben mit *Untote erschaffen* geschaffen werden. Zusätzlich dazu, dass eine Leiche vorhanden sein muss, auf die der Zauber gewirkt wird, muss die Leiche zudem eine schwere Rüstung tragen. Die Leiche in der Rüstung zerfällt, sobald der Zauber gewirkt wurde.

Zauberstufe

Erschaffene Geisterrüstung

11 oder niedriger	Geisterhelm
12–13	Geisterwchrüstung
14	Schwebende Geisterrüstung
15	Große Geisterrüstung
16	Geisterulan





Lebendes Topiari

Diese laufende grüne Hecke, die sich auf dornigen Gliedern fortbewegt, hat ungefähr die Form eines Greifen und scheint sich von selbst zu bewegen.

LEBENDES TOPIARI

HG 4



EP 1.400

N Mittelgroße Pflanze

INI +6; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14
(+2 GE, +4 natürlich)

TP 42 (5W8+20)

REF +3, WIL +1, ZÄH +10

Immunitäten wie Pflanzen; SR 5/Hiebaffen

Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9m

Nahkampf 2 Hiebe +6 (1W6+4)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5)

Immer – Spurloses Gehen

3/Tag – Heckenweg (siehe unten)

SPIELWERTE

ST 17, GE 14, KO 19, IN 6, WE 10, CH 9

GAB +3; KMB +6; KMV 18 (22 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Entfesselungskunst +8, Heimlichkeit +9

(im Unterholz +15); **Volksmodifikatoren** Entfesselungskunst +8, Heimlichkeit +2 (im Unterholz +8)

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Anpassen, Durch Hecken zwängen, Gestalt formen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Land

Organisation Einzelgänger, Garten (2-4), Dickicht (5-7)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Anpassen (AF) Als Volle Aktion kann ein Lebendes Topiari alle Bestandteile eines Unterholzes oder einer buschartigen Pflanze abfressen, die es gerade berührt, und diese Bestandteile seiner eigenen Gestalt hinzufügen. Auf diese Weise kann das Topiari 15 Quadratzentimeter pro Runde verschlingen und dabei 1W8 Punkte Schaden heilen. Besitzt das Lebende Topiari seine vollen Trefferpunkte, kann es diese Fähigkeit nicht einsetzen.

Durch Hecken zwängen (AF) Eine Lebendes Topiari kann sich ohne Malus durch jeden festen Gegenstand bewegen, der aus Dornengestrüpp oder dicken, porösen Pflanzen besteht. Es muss seine Bewegung außerhalb des Gegenstandes beginnen und beenden.

Gestalt formen (AF) Als Standardaktion kann ein Lebendes Topiari sich so verändern, dass es die grundlegende Gestalt jeder beliebigen Kreatur annimmt. Die Veränderung ist rein äußerlich und verändert weder seine Größe noch verleiht sie irgendwelche besonderen Kräfte oder ändert seine Fähigkeiten.

Heckenweg (ZF) Diese Fähigkeit funktioniert ähnlich wie *Hölzerner Weg*, doch anstatt dem Lebenden Topiari die Teleportation von Baum zu Baum zu erlauben, kann es sich in einem Umkreis von 450m von einem Bereich mit Unterholz oder Hecken in einen Bereich mit ähnlicher Vegetation bewegen. Ein Lebendes Topiari kann diese Fähigkeit drei Mal pro Tag einsetzen.

Obgleich man sie häufig für reine Fiktion hält, haben klassische Topiari ein Vorbild dem wirklichen Leben: Gebüsche in Tierform. Teils Pflanze, Teils Tier, sind Lebende Topiari eine bewegliche Flora, die wie dekorativer Rasenschmuck aussieht, der dazu gedacht ist, als einer Formschnitthecke Gärten und Haine zu verschönern, doch ihre tierische Natur und ihr distanziertes Gehabe beweisen, dass sie weit mehr sind als bloße Dekoration.

Die Größe von Lebenden Topiari reicht von einem knappen Meter bis hin zu hoch aufragenden Hecken. Das durchschnittliche Exemplar ist ungefähr 1,20 Meter hoch, 1,80 Meter lang und wiegt 200 Pfund.

Lebensweise

Lebende Topiari stammen aus entfernten Wäldern und von längst vergessenen Feldern und sind die Überbleibsel gigantischer Pflanzen, die einst über die Welt marschierten. Einige stellen die Theorie auf, dass diese Wesen ihren Ursprung in der Ersten Welt hatten, in der solch seltsame Phänomene wie Pflanzen in der Form von Tieren nicht unbekannt waren. Lebende Topiari durchwandern das Land nur zu einem einzigen Zweck: Um mehr Pflanzen zu verschlingen und sie in Ihresgleichen zu verwandeln.

Lebende Topiari können aus nahezu allen Arten von Gebüschen

bestehen. Auf ihren Wanderungen sammeln diese verwandelnden Hecken lose, lebende Pflanzen auf, die dann selbst Teil des Lebenden Topiari werden. Sobald ein einzelnes Topiari genügend zusätzliches Unterholz gesammelt hat, um zur doppelten Größe anzuwachsen, teilt es sich in zwei. Diese Methode der asexuellen Fortpflanzung geht recht schnell und ist effektiv und würde zu einem starken Bevölkerungswachstum der Lebenden Topiari führen, wären die Pflanzen nicht so anfällig.

Ironischerweise sind die tödlichsten Feinde der Topiari gewöhnlich auch die zahmsten. Pflanzenfressende Kreaturen wie Karibus und Beeren fressende Vögel knabbern die schwerfälligen Massen von Gebüsch an, wenn sie sich ausruhen. Oftmals fressen sie so wenig ab, dass die Formschnitthecke es kaum bemerkt. Diese natürlichen Fressfeinde machen es den Lebenden Topiari schwer, zu wachsen und sich fortzupflanzen, so dass ihre Zahl sich ständig verändert. Naturgefahren wie Dürren und Feuer stellen ebenso eine ständige Bedrohung für die Topiari dar, weil ihre regelmäßigen Reisen ihre Energie und die gespeicherten Wasservorräte aufzehren. Es haben sich schon ganze Herden von wandernder Flora in exponentiellen Wachstum fortgepflanzt, nur um durch ein sich schnell ausbreitendes Buschfeuer verzehrt zu werden.

Auch wenn sie recht zerbrechlich sind, leben Topiari häufig mehrere Jahrzehnte lang, da ihre Körper durch neues Pflanzengewebe ständig erneuert werden. Da es beinahe immer unterwegs ist, gerät ein Topiari jedoch gelegentlich in eine Umgebung, in der es keine ausreichende Menge an zusätzlichem Buschwerk oder Wasser gibt, zum Beispiel eine weite Ebene oder eine Wüste. In solch einer Situation kann ein Einzelwesen, dem alle Nährstoffe entzogen wurden, innerhalb von Tagen austrocknen und verdorren.

Lebende Topiari ernähren sich ausschließlich durch Fotosynthese und Wasser und suchen daher Gebiete auf, in denen beides im Überfluss vorhanden ist. Jedoch ist ihr angeborener Drang, andere Arten von Pflanzen zu finden, um sich selbst in noch unterschiedlichere Topiari zu verwandeln, noch größer als ihr Überlebensdrang. Ihr Wunsch nach vielfältigen Genen reicht aus, dass die Lebenden Topiari sich über ganze Nationen verteilen, so dass ihr Auftreten selten und unvorhersehbar ist.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Lebende Topiari sind von Natur aus nomadenhaft, und auf ihrer ständigen Suche nach immer vielfältigeren Pflanzen, die sie einsammeln und sich selbst einverleiben können, wandern sie von Waldgebiet zu Waldgebiet. Getrieben von ihrem Instinkt, verschiedene Arten von Unterholz und Sträuchern in sich aufzunehmen, sehen Lebende Topiari den Vorzug eher darin, sich zu zerstreuen, als in großer Zahl zusammenzuarbeiten.

Auf sich allein gestellt, sind Lebende Topiari einzelgängerische Kreaturen, doch nach der Teilung in ein neues Paar reisen die Hecken eventuell zusammen, da ihre unbewussten Ziele denen des Topiari-Ablegers ähneln. Auf diese Weise kann es vorkommen, dass eine recht große Zahl dieser pflanzlichen Herumtreiber gemeinsam reisen und so eine Art Herde bilden. Ab diesem Punkt teilen sich die Wege der lebenden Formschnitthecken manchmal, da sie wissen, obwohl sie in großer Zahl stärker sind, dass solche Herden keine maximale Verschiedenheit zulassen, während sie andere Pflanzen einsammeln.

ERSCHAFFUNG EINES LEBENDEN TOPIARI

Während druidisches Wissen davon berichtet, dass natürlich vorkommende Formschnitthecken voll ausgewachsen und lebendig aus wilden Waldgebieten, Orten, die mit seltsamer Magie erfüllt sind, oder Portalen zu Feenreichen entspringen, können diese Kreaturen auch ähnlich wie Konstrukte erschaffen werden. Statt von Magiern oder anderen arkanen Zauberkundigen gezüchtet zu werden, werden sie häufig von Druiden und Anhängern von Naturgottheiten erschaffen, die Naturgeister herbeirufen, um ihre liebevoll gestalteten Formschnitthecken mit Leben zu erfüllen. Abgesehen davon, dass ein Erschaffer eines Topiari es zunächst in eine passende, lebensähnliche Form bringen muss, wird eine Reihe exotischer Kräuter, Salben, Dünger und seltene Erden vorausgesetzt, um die Pflanzen zum Leben zu erwecken, so dass der Vorgang zu einem teuren Unterfangen wird.

LEBENDES TOPIARI

ZS 8; Preis 10.500 GM

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wissen (Natur) 6 Ränge, *Pflanzen befehligen*, *Bewegungsfreiheit*, *Pflanzenwachstum*; **Fertigkeiten** Beruf (Gärtner) +18 oder Wissen (Natur) +14; **Kosten** 5.500 GM

VARIANTEN VON LEBENDEN TOPIARI

Als erschaffene Wesen nehmen die Lebenden Topiari verschiedene Formen an, abhängig von den Launen und Bedürfnissen ihrer Erschaffer. Nachfolgend sind die am häufigsten Varianten aufgeführt, die man unter diesen schwer fassbaren und tödlichen Pflanzkreaturen finden kann. Für den Zweck ihrer Erschaffung sind auch Preis- und Kostenunterschiede aufgelistet.

Dornengestrüpp (HG +1) Diese Lebenden Topiari bestehen aus Pflanzen mit tödlichen Dornen. Hecken mit dieser Fähigkeit richten mit ihren Angriffen 1W8 Punkte Stich- anstatt 1W6 Punkte Wuchtschaden an. Preis +3.500 GM, Kosten +1.750 GM.

Flammen hemmend (HG +0) Lebende Topiari, die aus Pflanzen mit vergleichsweise wenigen Blättern und aus Hölzern bestehen, die besonders schwer brennen, oder mit Ölen behandelt werden, die Feuer widerstehen, sind mit dieser Fähigkeit widerstandsfähig gegen Feuer. Preis +2.000 GM, Kosten +1.000 GM.

Giftig (HG +1) Lebende Topiari mit dieser Fähigkeit werden aus natürlich giftigen Pflanzen erschaffen und anschließend behandelt, um ihre tödliche Natur zu verstärken. Die Angriffe dieser Formschnitthecken tragen das Gift der Terinavwurzel (Zähigkeit, SG 16). Preis +3.500 GM, Kosten +1.750 GM.

Harmlos (HG +1) In Form von Schmuckbäumen, eleganten Säulen, hübschen Schlössern (beziehungsweise in andere, ähnlich dekorative Pflanzen oder architektonische Modelle geschnitten), erhalten diese Lebenden Topiari einen Volksbonus von +6 auf ihre Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit und einen Bonus von +12, wenn sie versuchen, mit einfachem Unterholz zu verschmelzen. Preis +2.500 GM, Kosten +1.250 GM.

Zusätzliche Äste (HG +1) Ein Lebendes Topiari wird häufig in einer Gestalt erschaffen, die mehr als zwei Äste besitzt. Topiari mit dieser Eigenschaft besitzen vier statt zwei Hiebangriffe. Preis +5.000 GM, Kosten +2.500 GM.

mutterschlund

Dieser Schädel ist so groß wie der eines Ogers und von summenden Fliegen umgeben. Seine fledermausartigen Flügel sind eigentlich zu klein, um sein Gewicht zu tragen, dennoch fliegt er mit der Leichtigkeit eines Vogels durch die Luft. Ihn umgibt der Gestank von verrottendem Fleisch, Gewürzen und Parfum.

MUTTERSCHLUND

HG 15



EP 51.200

NB Großer Untoter (böse, extraplanar)*

INI +11; Sinne Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn, Lebensgespür; Wahrnehmung +28

Aura Entweihende Aura

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 23 (+7 GE, -1 Größe, +14 natürlich)

TP 230 (20W8+140)*; Schnelle Heilung 5 oder 20 (siehe Seele verschlingen)

REF +16, WIL +18, ZÄH +13

Immunitäten wie Untote, Elektrizität, Kälte; Resistenzen Feuer 30; SR 15/Wuchtwaffen; Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren; ZR 26

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m (durchschnittlich)

Nahkampf Biss +26 (5W6+17/19-20 plus 1W10 Blutung, 1W6 Konstitutionsentzug, Ergreifen und Mumienfäule [SG 26])

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 9/Tag (SG 19, 6W6), Odemwaffe (18 m Kegel, 15W6 Negative Energie, halber Schaden Reflex SG 26, alle 1W4 Runden einsetzbar), Seele verschlingen, Verschlingen (spezieller Säureschaden, RK 17, 20 TP)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +18)

Immer – Ort entweihen

Beliebig oft – Ansteckung (SG 19), Dimensionstür, Ghulhunger** (SG 18), Kritische Wunden verursachen (SG 20) 1/Tag – Tote beleben, Untote erschaffen, Böser Blick (SG 22), Ebenenwechsel

SPIELWERTE

ST 33, GE 25, KO –, IN 21, WE 20, CH 22

GAB +15; KMB +27 (+31 Ringkampf); KMW 44 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Kritischer Treffer (betäubt)^B, Kritischer Treffer (wankend), Kritischer-Treffer-Fokus, Untote befehligen^B, Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserte Blitzschnelle Reflexe, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss)

Fertigkeiten Akrobatik +27 (Springen +19), Beruf (Koch) +25, Einschüchtern +29, Fliegen +28, Heimlichkeit +26, Motiv erkennen +28, Wahrnehmung +28, Wissen (Die Ebenen) +25, Wissen (Religion) +28

Besondere Eigenschaften Todlos, Wahrer Herold*

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura der Entweihung (ZF) Die oben aufgeführten Werte enthalten bereits die Boni aus der immer aktivierten zauberähnlichen Fähigkeit Ort entweihen des Schlunds (das immer im Zentrum ist).

Brut erzeugen (ÜF) Jede Kreatur, die von dem Schlund getötet wird (auch jene, die durch seine besonderen Angriffe oder Krankheiten sterben), erhebt sich 1 Stunde später als Blutskelett, das dem Herold treu ergeben ist.

Konstitutionsentzug (ÜF) Kreaturen, die von dem Biss des Schlunds getroffen werden, müssen einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 26 ablegen, sonst erleiden sie einen Konstitutionsentzug von 1W6 Punkten. Mit jedem erfolgreichen Angriff erhält der Herold 5 temporäre Trefferpunkte. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Schwarm ausspeien (ÜF) Einmal pro Runde kann der Mutterschlund einen Schwarm Maden (verwende hierzu die Werte der Heeresameisen auf Seite 12 im *Pathfinder Monsterhandbuch*) in ein angrenzendes Feld ausspeien, wonach sich der Schwarm in eine Richtung bewegt, die das Maul vorgibt. Diese Schwärme halten 10 Runden lang an.

Seele verschlingen (ÜF) Indem er Verschlingen einsetzt, kann der Herold einer verschlungenen Kreatur wie mit *Schneller Tod* 12W6+18 Punkte Schaden zufügen. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf gegen SG 21 reduziert den Schaden auf 3W6+18. Eine verschlungene Kreatur muss diesen Rettungswurf in jeder Runde beim Zug des Herolds ablegen. Die Seele einer durch diesen Angriff getöteten Kreatur wird im Schädel des Herolds gefangen (während der Körper der Kreatur als geschundene Masse aus zerschmetterten Knochen und zerkautem Fleisch sofort wieder erbrochen wird). Diese Kreatur kann nicht wiederbelebt werden, bis die Seele durch die Vernichtung des Herolds (oder Zauberreflexion, siehe unten) freigelassen wird. Der Schlund kann nur eine Seele auf einmal gefangen halten. Die gefangene Essenz verleiht dem Schlund Schnelle Heilung 20, die 1 Runde für jeden Trefferwürfel der verschlungenen Seele anhält. Für jede Runde, die sie sich in dem Schlund befindet, erhält die Seele eine negative Stufe, bis die Kreatur wiederbelebt wird (die allerdings nicht kumulativ sind zu negativen Stufen sind, die durch die Wiederbelebung auferlegt werden). Eine Seele, die gänzlich verschlungen wurde, kann nur durch *Wunder* oder *Wunsch* gerettet werden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Todlos (ÜF) Der Schlund wird zerstört, wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken, kehrt aber 1 Stunde später mit 1 Trefferpunkt ins Unleben zurück, so dass es sich darauf mit *Schneller Heilung* wieder heilen kann. Der Schlund kann permanent durch positive Energie zerstört werden, wenn seine Trefferpunkte im Wirkungsbereich von *Segen* oder *Weihen* auf 0 fallen oder seine Überreste mit 20 Phiolen heiligem Wasser besprenkelt wird.

Verschlingen (AF) Wenn eine Kreatur sich ihren Weg aus dem Schlund herauschneidet, nachdem sie verschlungen wurde, kann der Schlund Verschlingen einsetzen, nachdem seine Schnelle Heilung den Schaden geheilt hat, den seine Beute bei seiner Befreiung angerichtet hat.

Wahrer Herold Trotz seiner Art und Trefferwürfel, ist der Mutterschlund der Herold Urgathoas und kann durch *Mächtiger Bindender Ruf* beschworen werden.

Zauberreflexion (ÜF) Wenn irgendeiner der folgenden Zauber auf den Schlund gewirkt wird und dessen Zauberresistenz überwindet, hat er stattdessen Auswirkungen auf die verschlungene Seele: *Böses bannen*, *Chaoshammer*,

Einflüsterung, Einkerkerung, Furcht, Geas/Auftrag, Gedanken wahrnehmen, Heiliges Wort, Hypnose, Irrgarten, Magisches Gefäß, Person beherrschen, Seelenfalle, Tiefe Verzweiflung, Verbannung, Verwirrung oder jede Form von Verzauberung oder Zwang. Keiner dieser Effekte schadet der Seele, jedoch erhält sie dadurch die Chance wieder zurück ins Leben gerufen zu werden. Dazu legt der Zaubernde einen Wurf auf seine Zauberstufe gegen SG 25 ab, wenn ein Zauber reflektiert wird: Ein Erfolg bedeutet, dass die gefangene Seele aus ihrem Gefängnis befreit wird und die Kreatur, der sie gehört, wieder normal ins Leben zurückgerufen werden kann.

**siehe PF ALM Götter und Magie

Der Mutterschlund ist der Herold Urgathoas. Es ist eine ekelhafte, untote Kreatur, die auf Geheiß der Fahlen Prinzessin in das Reich der Sterblichen kommt. Es ist ein grobes Wesen mit unstillbarem Hunger, das kaum einen anderen Zweck hat als töten, fressen und Leichen als Untote wiederzubeleben. Obwohl es ebenso intelligent ist wie ein Leichnam, interessiert es sich nur dafür, sein Verlangen nach Sinneserfahrungen zu stillen.

Der Schlund interessiert sich wenig für die Wünsche von Sterblichen (oder Untoten in der Welt der Sterblichen), abgesehen davon, wie sie in Urgathoas Pläne passen. Wenn es nötig ist, einhundert Anhänger ihres Kultes zu fressen oder die gesamte Bevölkerung einer Stadt voller Ghule in eine Lavagrube zu treiben, erledigt der Mutterschlund es. Er kann sprechen, findet aber, dass es sich kaum über etwas zu sprechen lohnt, so dass viele glauben, es sei so hirnlos wie ein belebtes Skelett. Wenn er sich jedoch einmal nicht auf einer Mission des Todes, der Krankheit oder der Fresssucht befindet, legt der Mutterschlund ein erstaunliches Wissen über Essen, Weine, exotische Gerüche und weitere merkwürdige Sinneserfahrungen an den Tag, die nur eine untote Kreatur verstehen kann, und spricht bereitwillig mit Interessierten darüber – wenn man davon ausgeht, dass der Anblick eines riesenhaften, sprechenden, geflügelten Schädels die Zuhörer nicht ablenkt.

Obwohl der Schlund für gewöhnlich wie ein kahler Schädel erscheint, bedeckt er sich häufig mit Schwärmen. Ob aufgrund eines morbiden Sinns für Humor oder eines Versuches, sich an ein altes Gefühl aus seinem früheren Leben zu erinnern, ist jedoch unbekannt. Es konnte bisher nur in Erfahrung gebracht werden, dass er einst ein Zehrer war und davor ein lebendes Wesen, jedoch sind keine weiteren Einzelheiten bekannt.

LEBENSWEISE

Der Mutterschlund ist ein unsterblicher Untoter, der in der Lage ist, sich von fast allen Angriffen zu erholen und der ein unstillbares Verlangen nach Essen und Trinken besitzt. Deshalb genießt er diese Dinge noch immer und wird von einem Drang nach Sinneserfahrungen getrieben wie der schlimmste Hedonist unter den Sterblichen. Es ist bekannt, dass er ganze Herden von Rindern (ein Rind nach dem anderen) frisst und wieder ausspuckt, Weinfässer zertrümmert, um sich stundenlang in guten wie mittelmäßigen Weinen zu baden, sich mit exotischen Gewürzen bestäubt oder sich selbst in feine Stoffe zu hüllt, bis er wie ein riesiger Mumien Schädel aussieht. Anhänger der Fahlen Prinzessin, die sich die Gunst des Herolds sichern wollen, wissen, dass sie große Mengen an Essen, Trinken oder anderen Luxusgütern bereitstellen müssen, damit der Mutterschlund sie mit den Sinnen erfahren, verzehren oder entweihen kann.



Manchmal befiehlt die Göttin dem Schlund zu ruhen. Daraufhin sucht er sich einen Ruheort wie einen großen Tempel, wo er tage- oder wochenlang ausharren kann und seine Kräfte nur einsetzt um Tote als Diener für die Gläubigen zu beleben. Oder er sucht sich ein altes Schlachtfeld oder einen alten Friedhof, wo er beiläufig dutzende Untote erschafft, die um ihn herumschleichen wie um einen ekelhaften Götzen. Wenn der Herold verschwindet, lässt er die Untoten zurück, um die sich dann die Anhänger kümmern müssen oder damit sie auf die Lebenden losgelassen werden. Der Schlund verspürt keinen Respekt vor dem Leben, und wenn er sich selbst überlassen wird, tötet er gelegentlich Dinge, um sich abzulenken, und erweckt sie häufig wieder zum Leben, um sie erneut zu töten.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Aufgrund seiner inhärenten Fähigkeit, Untote zu erschaffen, wird der Herold manchmal von Skeletten, Zombies und Ghulen begleitet, die sich stets in seiner unmittelbaren Nähe aufhalten und ohne Unterbrechung dem Gesandten der Göttin des Untods huldigen. Er ist bekannt dafür, dass er Verbündete in Schlachten getragen oder (seltener) eine mächtige untote Kreatur daraus gerettet hat, die er in seinem knöchernen Maul in Sicherheit bringt und sich dabei nur auf seine eigenen Verteidigungsfähigkeiten verlässt, um seinen Passagier zu beschützen. Er schätzt besonders die Verschlinger (siehe die Schablone untoter Drachen *Pathfinder Monsterhandbuch II*) sowie Vampire und hat sich bei der Wahl zwischen Verbündeten schon häufig für diese entschieden.

seelenbegleiter, NOSOS

In den leeren Augen dieses merkwürdige Singvogels, der dort auf eigenartige Weise hockt, scheint ein Funke Intelligenz aufzublitzen. Eine elegante Gipsmaske verdeckt sein Gesicht, während sich zwei Flügelpaare aus dem düsteren Schatten seines Körpers entfalten.

Nosos

HG 2



EP 600

N Sehr kleiner Externar (extraplanar, Seelenbegleiter)

INI +3; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Seelengespeur; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 12 (+3 GE, +2 Größe)

TP 19 (3W10+3)

REF +6, **WIL** +4, **ZÄH** +2

Immunitäten Gift, Krankheit, Todeseffekte; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 5/Adamant

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 15 m (gut)

Nahkampf Biss +4 (1W3–1)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 3; Konzentration +4)

Beliebig oft – Unsichtbarkeit (nur selbst)

3/Tag – Mit Toten sprechen (6 Fragen, ZS 12)

1/Tag – Vor Untoten verstecken, Geräuschexplosion (SG 15)

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 16, **KO** 12, **IN** 11, **WE** 13, **CH** 16

GAB +3; **KMB** +4; **KMV** 13

Talente Wachsamkeit, Waffenfinesse

Fertigkeiten Beruf (Schreiber) +7, Fliegen +17, Heimlichkeit +17, Motiv erkennen +3, Wahrnehmung +9, Wissen (Die Ebenen) +6, Wissen (Geschichte) +6

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (Rabe oder Singvogel [gleiche Werte]; *Bestiengestalt* I), Bedrückende Melodie, Schreiben

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Beinacker)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3–15)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bedrückende Melodie (ÜF) Das Lied eines Nosos hat die Kraft, die Seelen derer zu fesseln, die es hören. Alle lebenden und untoten Kreaturen in einem Umkreis von 18 m müssen einen Willenswurf gegen SG 14 bestehen oder sind fasziniert. Eine Kreatur, die einen erfolgreichen Rettungswurf ablegt, ist 24 Stunden lang gegen das Lied desselben Nosos immun. Der Effekt hält an, solange der Nosos singt plus 1 weitere Runde. Ein Nosos kann eine Anzahl Runden pro Tag singen, die dem Doppelten seiner Trefferwürfel entsprechen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Schalleffekt der Unterschule Bezauberung. Diese Fähigkeit kann Untote beeinflussen, selbst wenn diese durch ihre Unterart Untot gegenüber geistesbeeinflussenden Effekten immun sind (Untote Kreaturen, die aus anderem Grund als ihre Kreaturenart immun gegen geistesbeeinflussende Effekte sind, sind jedoch nachwievor dagegen immun). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Nosoi (Einzahl Nosos) füllen nur all zu gern die Rollen von Verwaltern, Schreibern und Boten innerhalb der Bürokratie des Jenseits aus. Sie flitzen durch die gewundenen Korridore von Pharasmas Reich und zeichnen die Umstände des Todes eines Sterblichen, jedes Urteil für oder gegen seine Seele und seinen endgültigen Bestimmungsort entlang der Äußerer Ebenen auf. Allein durch ihre Bemühungen wird das unermessliche Verzeichnis der Letzten Tage verwaltet – die unendliche große Bibliothek der Präzedenzfälle des Beinackers. Doch im Gegensatz zu unermüdlichen mechanischen Externaren neigen die Nosoi außerdem zu starken Stimmungsschwankungen, prahlerischen Wettbewerben und Gelegenheitsdiebstählen.

Sterbliche kennen die Nosoi in ihrer Rolle als Boten, Ratgeber verstörter oder ungläubiger Toter und Führer entlang des Flusses der Seelen. In einigen uralten Texten werden sie zudem als Seelen begleitende Schreiber, Boten des Todes und Ianakeion beschrieben. Viele große und gepflegte Friedhöfe oder Katakomben dienen als Heimstatt für einen Nosos, der sich um die kürzlich Verstorbenen kümmert und ein wachsames Auge darauf hat, ob sich nicht irgendwo der Makel des Untods regt.

In der Welt der Sterblichen nehmen die Körper der Nosoi die Gestalt von Singvögeln – gewöhnlich Krähen, Spatzen oder Nachtschwalben – an, doch ebenso wie alle anderen Seelenbegleiter tragen sie zierliche, elegante Masken, die ihre scharfen Schnäbel und leeren Augen betonen. Viele stellen außerdem künstliche Schweife aus dekorativen Utensilien her, die hinter ihnen her flattern, während sie durch den Beinacker fliegen.

Nosoi sind für gewöhnlich 30 Zentimeter lang, wenn ihre Schweife auch zwei- bis dreimal so lang werden können. Sie sind trügerisch schwer und wiegen zwischen 10 und 15 Pfund.

LEBENSWEISE

Nosoi dienen in den Bibliotheken und Skriptorien von Pharasmas Reich als unermüdliche und zügige Schreiber. Da sie jedoch gesellige Wesen sind, plaudern sie ständig miteinander – geben mit früheren Erfolgen an, streiten über Schreibweisen und tauschen Gerüchte aus den entferntesten Winkeln der Schöpfung aus. Die unsterblichen Kreaturen arbeiten Jahrhunderte lang, bevor sie zu höheren Seelenbegleitern oder, was wahrscheinlicher ist, sie in der Welt der Sterblichen wiedergeboren werden.

Obwohl Externare nicht essen müssen, betrachten Nosoi dies als seltenes Vergnügen. Während ihrer regelmäßigen Aufenthalte auf der Materiellen und den Äußerer Ebenen sind sie ständig mit Imbissen und Kostproben konfrontiert. Da sie zwar pflichtbewusst, aber nicht unerschütterlich sind, geben Nosoi manchmal einer Bestechung nach und geben die Informationen preis, die sie besitzen – und Köstlichkeiten aus der Welt der Sterblichen lösen ihre Zungen viel schneller als Gold oder Magie.

Nosoi residieren hauptsächlich auf der Spitze von Pharasmas Turm sowie in und um den Palast des Todes, jedoch reisen sie viel mehr als andere Seelenbegleiter. Während sie sich auf der Materiellen Ebene aufhalten, nutzen sie entweder ihre natürliche Unsichtbarkeit, um sich zu verbergen, oder nehmen die Gestalt von Singvögeln (am häufigsten Nachtschwalben) an, was sie ausnutzen, um an ihre liebsten Köstlichkeiten zu kommen: Brot und Zuckerzeug. Ein falscher Aberglaube besagt, man könne einen gefangenen Nosos dazu zwingen, ein gefallenen Geliebten wieder zum Leben zu erwecken, was dazu führt, dass die Externare den Lebenden gegenüber misstrauisch sind.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Die hauptsächliche Pflicht der Nosoi besteht in der akribisch genauen Aufzeichnung der Geschehnisse in Pharasma's Reich sowie der Begleitung von Seelen zu und von ihrem vorbestimmten Zielort. Viele sind außerdem Assistenten mächtigerer Seelenbegleiter oder dienen sogar Sterblichen mit besonders morbiden Anliegen oder Schicksalen, auf die die Göttin des Todes ein Auge behalten möchte. Obgleich sie die kleinsten und am wenigsten einflussreichen ihrer Art sind, sind die Nosoi stolz darauf zu wissen, dass ihre alltäglichen Aufgaben dazu beitragen, einen der wichtigsten Aspekte des Multiversums mit durchgängiger Zuverlässigkeit aufrecht zu erhalten.

Nosoi dienen auch der Verwaltung der Boten des Todes in anderen Äußeren Ebenen und tragen Sendschreiben aus den Tiefen des Abys bis zu den Gipfeln des Himmels – je nachdem, wo andere Externare über das Schicksal der Seelen von Sterblichen streiten. Die im Überfluss vorhandenen Portale des Beinackers machen jede Art von Magie für Dimensionssprünge unnötig, und abgesehen von einigen Scheusalen respektieren die meisten Externare die Neutralität der Kuriere und sichern ihnen eine unbescholtene Passage zu.

Typische Nosoi sind gesellig, wollen gefallen und arbeiten schwer, auch wenn sie sich leicht ablenken lassen und dazu neigen, häufige Pausen einzulegen. Vermutlich liegt es an ihrem regelmäßigen Kontakt mit gerade Verstorbenen, dass Humanoide sich eher mit ihnen als mit anderen Seelenbegleitern identifizieren. Genau wie Humanoide erhalten sie ihre Neutralität nicht durch eine zwanghafte Einhaltung des Gleichgewichts aufrecht, sondern eher durch eine Kombination aus der Hingabe zu ihrer Pflicht im Gegensatz zu dem Interesse an ihren eigenen Zielen.

Geschichte und Mythologie sind voller Geschichten von Individuen, die solche persönlichen Interessen ausgenutzt haben. Die meisten Kulturen Golarions berichten von Sterblichen, die dem Tod durch ein Kartenspiel oder bei anderen Wettbewerben mit Nosoi entronnen sind. Obwohl den Nosoi in Wirklichkeit die Macht fehlt, die Toten wieder ins Leben zurück zu holen, entziehen sich verzweifelte Bittsteller gelegentlich den Seelen begleitenden Schreibern oder gewinnen Tage der Freiheit durch Glücksspiele, wodurch den Bittstellern erlaubt wird, für kurze Zeit ihre Lieben wiederzusehen oder eine wichtige Aufgabe zu erfüllen. Die Bereitschaft, ein Spiel mit einem Schützling zu spielen, oder seine Geheimnisse im Glücksspiel einzusetzen, ist von Nosos zu Nosos unterschiedlich, doch die meisten von ihnen werden sich für ein paar Stunden ablenken lassen, ob es etwas zu gewinnen gibt oder nicht.

Nosoi sind merkwürdig musikalisch. Ihr Totengesang hallt durch die vielen Stätte des Beinackers und unterlegen die ansonsten prachtvolle und beeindruckende Struktur mit einer tröstenden Präsenz. Das ruhige Kratzen ihrer Schreibfedern bildet einen stetigen Takt, ihre widerstreitenden, eindringlichen Lieder füllen die Partitur und ihr kicherndes Geplauder unterstreicht jeden Winkel. Für jene, die den Beinacker bewohnen, kann die Einstellung des Gerichtes schnell und einfach durch die umgebende Musik bestimmt werden.

Es wird als Ehre angesehen, in die Materielle Ebene zu reisen, um den Toten Rat zu geben oder sie zu begleiten, und das Selbstvertrauen eines Nosos und die Stellung unter seinen Gleichgestellten dreht sich um diese Aufgaben, die die



Eintönigkeit durchbrechen. Immer wieder lassen Nosoi Grabbeigaben von Zeremonien Sterblicher mitgehen, besonders Schleifen, Blumen und Rosenkränze, die sie dazu verwenden, wunderschöne künstliche Schweife zu schaffen und zu erweitern. Nur Nosoi, die Verbündete im höheren Gerichtswesen haben, können sich mehr als einem Dutzend solcher Trophäen rühmen, und diese glücklichen Individuen verwenden ihre Trophäen häufig als Bestechungsmittel und Belohnungen für diejenigen, mit denen sie zu tun haben. Einige glauben sogar, dass Sterbliche ihren Sinn für Wert teilen, und häufig enden die Versprechen wertvoller Belohnungen durch die Nosoi in wenig mehr als nutzlosem Tand.

NOSOI ALS VERTRAUTE

Manchmal verlassen Nosoi den Dienst in der Verwaltung des Todes, um die Rolle von Vertrauten von Zauberkundigen anzunehmen, die eine besondere Bindung zum Tod oder ein Interesse an ihm haben. Die meisten von ihnen nehmen diese Gelegenheit freudig an und werden zu nützlichen Assistenten von Zauberkundigen, die ausladende Bibliotheken unterhalten oder akribische Aufzeichnungen bevorzugen. Bedenkt man jedoch ihre natürliche Neugier und ihre Neigung, kleine Gegenstände zu stehlen, können sie auch lästig sein. Jeder neutrale Zauberer der Stufe 7 oder höher, der das Talent Verbesselter Vertrauter besitzt, kann einen Nosos herbeizaubern.

Nosoi setzen häufig ihre Fertigkeiten als Schreiber ein, um ihre sterblichen Herren zu unterstützen. Trotz ihrer Größe und den offensichtlich fehlenden Händen, können sie ohne Malus mittelgroße Zeichen- und Schreibwerkzeuge benutzen. Sie verleihen ihren Herrn einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe, um eine Schriftrolle anzufertigen.

Genau wie alle Seelenbegleiter hassen Nosoi die Untoten. Sie scheiden sofort aus dem Dienst eines jeden Herrn, der solch eine Abscheulichkeit schafft oder selbst zu einer wird.



seelenbegleiter, vanth

Dieses dräuende, schwarze Skelett hüllt sich selbst in die Flügel eines riesigen, schwarzen Raben, während von dort, wo sein Schädel sein sollte, eine Keramikmaske in Form eines Geierkopfes unheimlich herabblickt. Ohne eine Bewegung erscheint eine boshafte gekrümmte Sense in seinen langgestreckten Fingern.

VANTH

HG 7



EP 3.200

N Mittelgroßer Externar (extraplanar, Seelenbegleiter)

INI +3; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Seelengespur;
Wahrnehmung +16

Aura Furcht (Radius 9 m, SG 18)

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 20
(+3 GE, +7 natürlich, +3 Schild)

TP 79 (9W10+27)

REF +6, WIL +10, ZÄH +11

Immunitäten Gift, Krankheit, Todeseffekte; Resistenzen
Elektrizität 10, Kälte 10; SR 10/Adamant; ZR 18

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (durchschnittlich)

Nahkampf Adamantsense +1, +14/+9 (2W4+7/x4) oder
2 Klauen +13 (1W6+4)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +13)

Beliebig oft – Totenwache, Mächtiges Teleportieren (nur auf
sich selbst plus Gegenstand von 50 Pfd.)

3/Tag – Fluch (SG 16), Kreatur aufspüren,

Gleißendes Licht (SG 16)

SPIELWERTE

ST 18, GE 16, KO 17, IN 13, WE 19, CH 17

GAB +9; KMB +13; KMV 26

Talente Doppelschlag, Große Zähigkeit, Schweben, Heftiger
Angriff, Konzentrierter Schlag

Fertigkeiten Akrobatik +12, Einschüchtern +10, Fliegen +13,
Heimlichkeit +12, Motiv erkennen +16, Wahrnehmung +16,
(Die Ebenen) +12, Wissen (Geschichte) +9, Wissen (Religion) +8

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Infernalisch

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Beinacker)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schwarm (2–12)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura der Furcht (ÜF) In einem Radius von 9 m muss eine
Kreatur, die weniger als 10 Trefferwürfel aufweist und den
Seelenbegleiter ansieht, einen erfolgreichen Willenswurf
gegen SG 18 bestehen, andernfalls ist sie erschüttert.
Eine Kreatur, die einen erfolgreichen Rettungswurf
ablegt, ist 24 Stunden lang gegen die Aura desselben
Vanth immun. Ein Vanth kann seine Aura der Furcht
als Freie Aktion aktivieren oder deaktivieren. Dies ist
ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des
Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Sense des Schnitters (ÜF) Sowohl als Waffe als auch als Symbol
seiner Pflicht trägt jeder Vanth eine unverwechselbare
Adamantsense +1. Als Freie Aktion kann ein Vanth diese
Waffe aus seiner persönlichen Halbebene oder aus einem
anderen Ort herbeizaubern und unmittelbar in seiner Hand
erscheinen lassen. Er kann die Sense außerdem als Freie
Aktion wieder in seine persönliche Halbebene entlassen.
Wenn die Sense eines Vanth zerstört wird, kann er nach 24
Stunden eine neue herbeizaubern.

Ernst, schweigsam und in zerfetzte Flügel gehüllt – diese
beunruhigende Darstellung von Vanthi durchzieht die Vorstellung
Sterblicher vom Tod. Diese in einigen Texten als Schnitter, Todes-
engel oder Amzrani bekannten Mitglieder der Klasse der Seelen-
begleiter dienen als Hüter des Beinackers und als Wächter über die
Straßen der Toten. Auf der Spitze von Pharasmas Turm und entlang
des Flusses der Seelen sorgen sie für Sicherheit und beschützen
die Verstorbenen vor denjenigen, die die Seelen Sterblicher als
Währung oder als Leckerbissen betrachten. Zudem dienen sie als
Fußtruppen des Todes gegen alles, was den natürlichen Kreis der
Sterblichkeit stören würde – sei es eine Untotenplage oder ein
Tempel mit guter Gesinnung, der zu freigiebig mit der Wieder-
belebung ist. In Zeiten großen Leidens und Verlustes verlässt sich
Pharasma auf die stählerne Entschlossenheit und die nimmermüde
Natur der Vanthi, um die gequälten Seelen der Toten zu ernten,
bevor deren Schmerz jedes Schlachtfeld oder Pestquartier in eine
Grube des Untods verwandelt.

Vanthi erscheinen als schwarze Skelette mit Krähenflügeln
und Masken, die den Köpfen von Geiern, Krähen und weiteren
Aas fressenden Vögeln nachempfunden sind – Kreaturen, die die
Ebenen der Sterblichen von Leichen säubern. Gelegentlich kleiden
sie sich in zeremonielle Messingrüstungen und Waffenröcke in
der Farbe des Todes. Wie alle anderen Seelenbegleiter trägt ein
Vanth statt eines Gesichtes eine Begräbnismaske, die aus Keramik
oder poliertem Stein besteht.

Dank ihrer gekrümmten Haltung können die Vanthi den meisten erwachsenen Humanoiden in die Augen sehen, auch wenn sie aufrecht stehend 2,40 Meter groß sind. Sie wiegen ungefähr 400 Pfund.

Lebensweise

Nur wenige wissen von den Ursprüngen der Vathi. Während die meisten Seelenbegleiter sich über unzählige Jahrtausende aus sterblichen Seelen und niederen Seelenbegleitern entwickeln, erscheinen die Vanthi allesamt distanziert und fremdartig. In einigen Geschichten heißt es, sie hätten den Turm schon immer bewacht, schon bevor Pharasma ankam und die neuen Diener nach ihrem Abbild formte. Andere wispern, dass alle früheren und zukünftigen Vanthi aus den Seelen einer fernen Welt voller den Tod anbetenden Soldaten stammten, die jeden Augenblick ihres Lebens damit verbrachten, sich auf das Ende vorzubereiten, und Freude am Untergang ihres Planeten fanden.

Lebensraum und Sozialverhalten

Aufgrund des unendlichen Stromes, der durch den Beinacker fließt, gibt es eine gleichsam unendliche Zahl von Seelen, die zu fliehen versuchen, sich gegen ihr vorherbestimmtes Schicksal auflehnen oder einfach um sich schlagen, nur um von den zeretzten Flügeln und blitzenden Sennen der Vanthi niedergeschlagen zu werden. Pharasmas Schnitter sind die furchteinflößenden Wächter der Toten und der Stätte der Toten – heilige Gewölbe, vergessene Friedhöfe und vernachlässigte Mausoleen. Da sie von Natur aus verstörend auf den Geist Sterblicher wirken, werden Vanthi in Zeiten der Not nur selten direkt von den Kirchen angerufen.

In den Ebenen blicken die meisten Externare mit Verachtung auf die Vanthi. Sie verkörpern die unerschütterliche Hingabe zur Pflicht, ohne sich an die buchstabengetreue Einhaltung von Gesetzen zu halten oder an das, was richtig ist, noch zeigen sie viel Selbstbestimmung. Sie arbeiten, weil sie es müssen, und aus einem persönlichen und zwanghaften Pflichtgefühl heraus, nicht weil es ihnen befohlen wurde. Durch ihre eiserne Einhaltung ihrer Rolle im Kosmos sind sie zu rechtschaffen, als dass chaotische Externare es zu schätzen wissen würden, während ihre übellaunigen Vorgehensweisen dazu führen, dass rechtschaffene Externare vor ihnen zurückschrecken. Noch schlimmer ist, dass die misstrauischen Schnitter alles und jeden, der die Beinacker betritt, als potentielle Bedrohung ansehen. Sie folgen Engeln und Dämonen gleichermaßen, die zu Besuch kommen, während sie vor den gotischen Dachüberständen und Brüstungen des Gerichtshofes schweben und selbst die besterzogenen Reisenden mit Schweigen strafen.

Im Gegensatz zu anderen Seelenbegleitern zeigen Vanthi kaum sterbliche Neigungen. Selbst untereinander sprechen sie wenig, und wenn, dann treiben sie es mit ihren hohlen Stimmen weiter als er erwartet wird oder gesellschaftlich angemessen ist. Untereinander verständigen sie sich mit langsamen, bedächtigen Gesten, die für die meisten Kreaturen einfach zu verstehen sind – in einer merkwürdigen Mischung aus menschlichen Gesten und der ruckartigen Bewegung von Vögelköpfen. Jenseits ihrer unsterblichen Rolle haben sie kaum Interessen. Die Vanthi scheinen sogar über grundlegenden Gefühlsreaktionen zu stehen: Selten zeigen sie eigene Emotionen, und weder der Zorn des Gerechten noch Liebesgeflüster ruft wenig mehr hervor, als dass sie den Kopf verwirrt hin und her bewegen.

Eigenschaften von Seelenbegleitern

Die Räder des Multiversums drehen sich durch die ständige Bewegung sterblicher Seelen. Obgleich Pharasma den letztgültigen Richtspruch über die Toten spricht, steht ihr ein großer Verwaltungsapparat zur Verfügung, der vor fähigen Buchhaltern, Anklägern, Ermittlern und Wächtern überquillt. Dies sind die Seelenbegleiter, die rechte Hand des Todes.

Seelenbegleiter – in einige Kreisen auch als Schnitter bekannt – sind neutrale Externare, die dem Tod dienen und den ständigen Strom von Seelen im kosmischen Kreislauf überwachen. Nur bei wenigen von ihnen wiegt die Vorstellung von einem Gleichgewicht mehr als ihre Pflicht und die Verfolgung der rechtmäßigen Entwicklung des Lebens zum Tode und darüber hinaus, die sie mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln umsetzen. Als Vertreter der Sterblichkeit und des kosmischen Kreislaufs sind Untote allen Seelenbegleitern verhasst.

Obwohl sie sich stark voneinander unterscheiden, tragen alle Seelenbegleiter aufwendige Begräbnismasken als Zeichen ihrer Stellung im Kreislauf von Leben und Tod. Die bekanntesten Seelenbegleiter sind Catrinas, Giltinen, Keren, Memitim, Morrignas, Mori, Venthi und die wilden Yamarajas.

Eigenschaften der Seelenbegleiter. Ein Seelenbegleiter besitzt folgende Eigenschaften:

- Dämmerlicht und Dunkellicht 18 m
- Immunität gegen Gift, Krankheit und Todeffekte
- Kälteresistenz 10 und Elektrizitätsresistenz 10
- Wenn nicht anders angegeben, sprechen alle Seelenbegleiter Abyssisch, Celestisch und Infernalisch
- Alle natürlichen sowie alle getragenen Waffen eines Seelenbegleiters werden behandelt, als besäßen sie *Geisterhafte Berührung*

Seelengespur (ÜF) Ein Seelenbegleiter kann innerhalb von 18 m wie mit Blindsight Lebende und Untote bemerken, aufspüren und zwischen ihnen unterscheiden.

Die Sinne eines Vanthi ist das stolze Erkennungsmerkmal seiner Stellung und trägt ansonsten unbekannte Symbole, die die uralte Schrift wiedergeben, die in vielen vergessenen Werken über den Beinacker zu finden ist. Die Sennen spiegeln ihre Rolle als Seelensammler in Zeiten großen Sterbens wider, doch in praktischeren Belangen richten sie schwere Wunden an und können die Silberfäden unerwünschter astraler Besucher durchtrennen.

Es verwundert nicht, dass Vanthi Astradaimonen verabscheuen und in großer Zahl über die großen Räuber herfallen. Aufgrund der Fähigkeit der Dämonen, die Ebenen zu wechseln, erstrecken sich diese Handgemenge über mehrere Ebenen und ziehen zahllose andere Externare in chaotische Kämpfe mit drei oder noch mehr Parteien.

wachsgolem

Dieser unheimlich ausdruckslose Mann glänzt, als wäre er gänzlich mit einem öligen Film überzogen. Die Farben seiner Kleidung sind matt und langweilig, seine Haut gräulich und seine Gesichtszüge sowie seine Falten sind unnatürlich glatt.

WACHSGOLEM	HG 3
EP 800	
N Mittelgroßes Konstrukt	
INI -1; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18m; Wahrnehmung +0	
VERTEIDIGUNG	
RK 15, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 15 (-1 GE, +6 natürlich)	
TP 42 (4W10+20)	
REF +0, WIL +1, ZÄH +1	
Immunitäten wie Konstrukte, Magie	
Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer	
ANGRIFF	
Bewegungsrate 9m	
Nahkampf Hieb +6 (1W6+3)	
SPIELWERTE	
ST 14, GE 9, KO -, IN -, WE 11, CH 1	
GAB +4; KMB +6; KMV 15	
Besondere Eigenschaften Bedingt empfindungsfähig	
LEBENSWEISE	
Umgebung Beliebige	
Organisation Einzelgänger oder Gruppe (2-4)	
Schätze (Liste)	
BESONDERE FÄHIGKEITEN	
Bedingt empfindungsfähig (ÜF) Bei einem Wachsgolem, der so konstruiert wurde, dass er einem Humanoiden ähnelt (sei es ein bestimmtes Individuum oder nicht) besteht eine kleine Chance, dass er empfindungsfähig wird und tatsächlich glaubt, ein Lebewesen zu sein. Jede Woche erhöht sich die Chance, dass solch ein Wachsgolem Empfindungen entwickelt, kumulativ um 1 % (also 2 % in der zweiten Woche, 3 % in der dritten usw. bis zu einem Maximum von 5 %). Wenn dies geschieht, erhält der Golem Intelligenz 10, rückwirkend Punkte für Fertigkeiten, Talente abhängig von seinen Trefferwürfeln und 1 Klassenstufe mit der Möglichkeit, weitere zu bekommen. Zudem erhält er einen Volksbonus von +10 auf Verkleiden, um das Individuum nachzuahmen, als das er erschaffen wurde. Ein empfindungsfähiger Wachsgolem geht in die Welt hinaus und versucht ein ähnliches Leben zu führen wie das der Person (oder Art von Person), der er ähnelt. Sollte der empfindungsfähige Wachsgolem jedoch irgendwann auf die Person treffen, der er nachempfunden wurde, wird er versuchen, diese Person zu töten und ihren Platz einzunehmen. Der einzige Weg, um die Existenz eines Wachsgolems zu beenden besteht darin, ihm entweder Feuerschaden in Höhe der Hälfte seiner Trefferpunkte zuzufügen (wodurch seine Züge beginnen zu schmelzen) oder indem man ihn gänzlich zerstört.	
Immunität gegen Magie (AF) Ein Wachsgolem ist gegen alle Zauber bzw. zauberähnliche Fähigkeiten immun, die Zauberresistenz verleihen, mit Ausnahme von Zaubern und zauberähnlichen Fähigkeiten der Kategorie Feuer. Zudem wirken bestimmte Zauber und Effekte unterschiedlich auf die Kreatur (siehe nachfolgend).	

- Ein magischer Angriff, der Feuerschaden verursacht, verlangsamt einen Wachsgolem (wie *Verlangsamung*) für 2W6 Runden (kein Rettungswurf). Außerdem richtet der Wachsgolem für 3 Runden, nachdem er Feuerschaden erlitten hat, aufgrund des schmelzenden Wachses zusätzlich 1W4 Punkte Schaden an, wenn er seinen Hiebangriff einsetzt.
- Ein magischer Angriff, der Kälteschaden verursacht, bricht jeden Effekt durch *Verlangsamung* und heilt für je 3 Punkte Schaden, die der Angriff ansonsten anrichten würde, 1 Punkt Schaden. Sollte die Menge der geheilten Punkte die vollen normalen Trefferpunkte des Golems überschreiten, erhält er jeden Überschuss als temporäre Trefferpunkte. Ein Wachsgolem erhält keinen Rettungswurf gegen Kälteeffekte.

WACHSGOLEM, EMPFINDUNGSF.	HG 4
EP 1.200	
Bürgerlicher 1	
N Mittelgroßes Konstrukt	
INI +3; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18m; Wahrnehmung +6	
VERTEIDIGUNG	
RK 15, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 15 (-1 GE, +6 natürlich)	
TP 47 (5 TW; 4W10+1W6+21)	
REF +2, WIL +1, ZÄH +3	
Immunitäten wie Konstrukte, Magie	
Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer	
ANGRIFF	
Bewegungsrate 9m	
Nahkampf Hieb +6 (1W6+3)	
SPIELWERTE	
ST 14, GE 9, KO -, IN 10, WE 11, CH 1	
GAB +4; KMB +6; KMV 15	
Talente Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative, Blitzschnelle Reflexe	
Fertigkeiten Handwerk (Zimmermannarbeiten) +7, Schätzen +6, Verkleiden +7 (+17 um als das Individuum darzustellen, nach dessen Abbild er geschaffen wurde), Wahrnehmung +6; Volksmodifikatoren Verkleiden +10	
Sprachen Gemeinsprache	
Besondere Eigenschaften Bedingt empfindungsfähig	
LEBENSWEISE	
Umgebung Beliebige	
Organisation Einzelgänger	
Schätze Keine	

Ein Wachsgolem ist eine exakte Nachbildung einer bestimmten Person, die gänzlich aus Wachs besteht. Während sich begabte Künstler damit brüsten, lebensechte Skulpturen aus Wachs herzustellen, gehen die Erschaffer von Wachsgolems einen Schritt weiter und erwecken ihr Kunstwerk tatsächlich zum Leben. Obwohl sie unheimlich schweigsam sind und niemals blinzeln, sehen gut gemachte Wachsgolems ihren Modellen so verblüffend ähnlich, dass einige Golems zu glauben beginnen, sie seien tatsächlich diese Person.

Obwohl sie normalerweise wie ihre menschlichen Vorlagen aussehen, können Wachsgolems so gestaltet werden, dass sie jeglicher Person oder Kreatur ähneln. Sie sind ebenso groß, wiegen jedoch ungefähr das Dreifache.

LEBENSWEISE

Wachsgolems werden häufig von künstlerisch begabten Zauberkundigen geschaffen, die sich daran erfreuen, ihren Werken ein wenig mehr Authentizität zu verleihen. Auch wenn diese Golems jedwedes Aussehen – von gesichtslosen, farblosen Dronen bis hin zu höchst detaillierten Nachahmungen – annehmen können, werden sie doch alle gleichsam ausschließlich aus hartem Wachs geformt. Die meisten Schöpfer von Wachsgolems erschaffen diese lebensechten Statuen jedoch nicht aus rein ästhetischen Gründen, sondern damit sie Pflichten wie Infiltration, Spionage und Mordanschläge übernehmen können.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Wachsgolems besitzen die geheimnisvolle Fähigkeit, irgendwann ein Selbstbewusstsein zu entwickeln – eine Eigenschaft, die fast ausschließlich humanoiden Kreaturen vorbehalten ist, die auf natürlichem Wege zur Welt gekommen sind. Da sie einer Person so ähnlich sehen, haben sie eine kleine Chance, bewusste Gedanken zu empfinden und höheres Denken zu imitieren und damit tatsächlich ein eigenes Bewusstsein zu entwickeln.

Es gibt keine logische Erklärung für diese außergewöhnliche Fähigkeit, auch wenn manche der Konstruktbauer solcher Wesen, die diese Umwandlung beobachtet haben, die Theorie vertreten, dass Wachsgolems zur Selbsterkenntnis gelangen, indem sie über einen längeren Zeitraum Humanoide beobachten. Wachsgolems, die eine bestimmte Zeit mit Leuten verbringen, die sie für die Person halten, der sie ähneln (zum Beispiel bei Golems, die zu Spionagezwecken eingesetzt werden), haben eine wesentlich größere Chance, empfindungsfähig zu werden.

Seltsamerweise glauben Wachsgolems, die empfindungsfähig werden, wirklich, sie seien diejenigen, denen sie nachempfunden sind. Diese Vorstellung ist so stark, dass der Wachsgolem, sollte er dem Individuum, das für ihn Modell stand, jemals begegnen, weitreichende Schritte unternehmen würde, um diese Person auszulöschen und ihren Platz in der Gesellschaft einzunehmen, und nimmt sogar Moralvorstellungen und Prinzipien an, die dem des Getöteten entsprechen. Auf diesem Wege nehmen Wachsgolems unbemerkt die Rolle von Diplomaten, Führungspersönlichkeiten und Autoritätspersonen an – oft zum Schaden derjenigen, die dem ursprünglichen Individuum nahestehen.

Wachsgolems sind allerdings so ausgezeichnet gearbeitet, dass nur wenige sie als Hochstapler entlarven können, selbst aus der Nähe nicht. Gemeinsam mit ihrem Empfindungsvermögen entwickeln Wachsgolems eine mäßige Intelligenz sowie die Fähigkeit, zu sprechen und sich mitzuteilen. Um das ölige Glänzen ihrer Wachskörper

zu verbergen, achten betrügerischer Golems besonders darauf, sich in Kleidung zu hüllen, die ihre absonderliche Färbung verbergen. Zwar essen, schlafen oder atmen sie immer noch nicht, doch gewitzte Golems vermeiden mit Leichtigkeit die Komplikationen, die mit solchen Belanglosigkeiten einhergehen. Der einzig unbestreitbare Hinweis, den ein gut gearbeiteter Wachsgolem nicht verbergen kann, ist die besondere Beschaffenheit seiner Haut, die sich selbst für nicht sehr aufmerksame Individuen überhaupt nicht wie Fleisch anfühlt. Aus diesem Grund geben sich Wachsgolems oft distanziert und geheimnisvoll und erlauben es niemanden, in ihre Nähe zu kommen – eine Eigenheit, die denjenigen nicht verborgen bleibt, die mit dem ursprünglichen Individuum gut bekannt sind und an denen dieser Verhaltenswechsel häufig nicht vorbeigeht.

Umweltgefahren wie Wärmeeinstrahlung durch die Sonne oder kalter Niederschlag machen Wachsgolems kaum etwas aus. Sind sie jedoch länger als einer Stunde Temperaturen von 38 Grad oder mehr ausgesetzt, produzieren sie eine ölige Schicht, und sollte ein Golem länger als einen Tag solchen Wetterbedingungen ausgesetzt sein, fordert dies seinen Tribut und richtet für jede weitere Stunde nach der ersten, die er den Elementen ausgesetzt ist, 1W4 Punkte Feuerschaden an.

ERSCHAFFUNG

Um einen Wachsgolem zu erschaffen, benötigt man einen Block aus hartem Wachs von der Größe des Individuums, dem er nachempfunden werden soll, und mit einem Gewicht von üblicherweise über 1.000 Pfund. Das Wachs wird mit Farben und magischen Ölen behandelt, die mindestens 500 GM wert sind. Für den einfachsten Wachsgolem muss der Erschaffer einen Wurf auf Handwerk (Bildhauerei) ablegen, wobei der SG für ein bestimmtes Volk oder Individuum erhöht wird. Auch wenn Wachsgolems, die wie Lebewesen aussehen, sehr vielseitig sind, besitzen sie zudem das Potential, eine eigenartige Empfindungsfähigkeit zu entwickeln.

WACHSGOLEM

ZS 9; Preis 14.000 GM

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Konstrukt herstellen, Gegenstand beleben, Geas/Aufgabe, Begrenzter Wunsch, Stilles Trugbild, Erschaffer Zauberstufe 9; **Fertigkeiten** Handwerk (Bildhauerei) SG 18 (SG 25, wenn der Erschaffer möchte, dass der Golem wie ein Vertreter eines bestimmten Volkes aussieht; SG 30, wenn der Erschaffer möchte, dass der Golem wie ein bestimmtes Individuum aussieht); **Kosten** 7.000 GM



neue göttliche zauber

Kleriker und Antipaladine der Urgathoa können *Nahrung und Wasser reinigen* spontan als Zauber des 1. Grades wirken und *Ghulgriff* als Zauber des 2. Grades vorbereiten. Ihre Nekromanten und Hexenmeister können arkane Versionen von *Ansteckung* und *Krankheit heilen* als Zauber des 3. Grades erlernen oder vorbereiten. Priester, die *Krankheit heilen* wirken, können Krankheiten übernehmen, während sie ihre Ziele heilen – sie werden so zu Überträgern, ohne selbst unter der Krankheit zu leiden.

Wenn ein Priester *Ansteckung* wirkt, wird stets der SG des Zauberkundigen für die sekundären Rettungswürfe genutzt. Neben *Ghulhunger* (siehe ALM: Götter und Magie) haben ihre Priester Zugang zu den folgenden Zaubern:

KRANKHEIT VERÄNDERN

Schule Nekromantie [Krankheit]; **Grad** DRU 3, HEX 4 (Urgathoa), HXM/MAG 4, KLE 3

Zeitaufwand: 1 Stunde

Komponenten V, G, GF

Reichweite Berührung

Ziel Kranke Kreatur

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja Dieser Zauber versucht, einen Aspekt einer Krankheit zu verändern, z.B. welches Attribut Schaden erleidet oder wie hoch die Inkubationszeit ist. Bei Erfolg wird die Krankheit wie von dir beabsichtigt verändert und die Kreatur leidet unter den Effekten der veränderten statt der ursprünglichen Krankheit, ferner infiziert sie andere mit der veränderten Krankheit. Du kannst mit jeder Anwendung dieses Zaubers einen der folgenden Aspekte verändern:

Art Verändere die Infektionsart zu Kontakt, Einatmen, Schlucken oder Verwundung. Sollte die Krankheit zu mehreren Arten gehören, kannst du nur eine verändern.

SG Erhöhe oder senke den SG um 1.

Inkubation: Sollte die Inkubationszeit in Tagen oder Wochen angegeben sein, kannst du sie um +1 oder –1 Tag oder Woche verändern. Sollte dies die Inkubationszeit unter 1 Tag senken, beträgt die Inkubationszeit 12 Stunden.

Frequenz siehe Inkubation.

Effekt Erhöhe oder senke die Schadenswürfel um 1 Kategorie (Minimum 1 Punkt).

Rettungswurf Erhöhe oder senke die Zahl der erforderlichen aufeinanderfolgenden Rettungswürfe um 1 (Minimum 1) oder verändere, welches Attribut von der Krankheit betroffen ist.

Der infizierten Kreatur steht ein Rettungswurf gegen diesen Zauber zu. Sollte der Rettungswurf scheitern, besteht eine Chance von 10%, dass du den Aspekt der Krankheit veränderst. Solltest du es nicht schaffen, einen Aspekt zu verändern, verläuft die Infektion normal.

SYMPTOME VERBERGEN

Schule Nekromantie [Krankheit]; **Grad** ANP 1, DRU 1, HEX 1 (Urgathoa), KLE 1

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Berührung

Ziele Berührte kranke Kreatur

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos);

Zauberresistenz Ja (harmlos)

Dieser Zauber funktioniert wie *Gift verzögern*, wirkt aber nur auf eine Krankheit, unter der das Ziel leidet. Sollte das Ziel Attributsschaden oder -entzug erlitten haben durch die Krankheit, fühlt es sich besser und zeigt nach außen keine Symptome, ist aber nicht wirklich geheilt und leidet immer noch unter dem Attributsschaden, bzw. -entzug oder anderen Abzügen. Obwohl dieser Zauber genutzt werden kann, um die Leiden einer kranken Kreatur zu mildern, wird er in der Regel genutzt, um eine Heilung vorzutäuschen, während die Krankheit weiterhin im Körper des Zieles wütet und dieses ansteckend ist.

neue kreaturen

TOCHTER URGATHOAS

HG 8

EP 4.800

NB Große Untote

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht; Wahrnehmung +17

Aura Entweihende Aura (6 m Radius)

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 18 (+3 GE, –1 Größe, +9 natürlich)

TP 115 (11W8+66)

REF +7, **WIL** +11, **ZÄH** +9

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4

ANGRIFF

Bewegungsreichweite Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf Mächtige Klaue +16 (2W6+9/x4 plus Krankheit), Klaue +16 (1W8+9)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11; Konzentration +16)

Immer – *Ort entweihen* (auf sich selbst zentriert)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 6; Konzentration +9)

3. – *Ansteckung* (SG 16), *Fluch* (SG 16), *Magie bannen*^D, *Schwere Wunden verursachen*

2. – *Energie widerstehen*, *Mittelschwere Wunde verursachen* (SG 15), *Person festhalten* (SG 15), *Totenglocke*^D (SG 15), *Waffe des Glaubens*

1. – *Befehl* (SG 14), *Furcht auslösen*^D, *Göttliche Gunst*, *Schild des Glaubens*, *Verhüllender Nebel*

0. (beliebig oft) – *Ausbluten* (SG 13), *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Resistenz*

D Domänenzauber; **Domänen** Magie, Tod

SPIELWERTE

ST 27, **GE** 17, **KO** —, **IN** 18, **WE** 16, **CH** 21

GAB +8; **KMB** +17; **KMV** 30

Talente *Fähigkeitsfokus* (Krankheit), *Heftiger Angriff*, *Im Kampf zaubern*, *Kampfrelexe*, *Konzentrierter Schlag*, *Verbesserte Initiative*

Fertigkeiten *Akrobatik* +14, *Bluffen* +16, *Einschüchtern* +19, *Fliegen* +23, *Heimlichkeit* +0, *Motiv erkennen* +17, *Wahrnehmung* +17, *Wissen (Religion)* +18, *Zauberkunde* +18

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger oder Kult (1 Tochter plus 2W8 menschliche Kleriker)

Schätze Verdoppelt

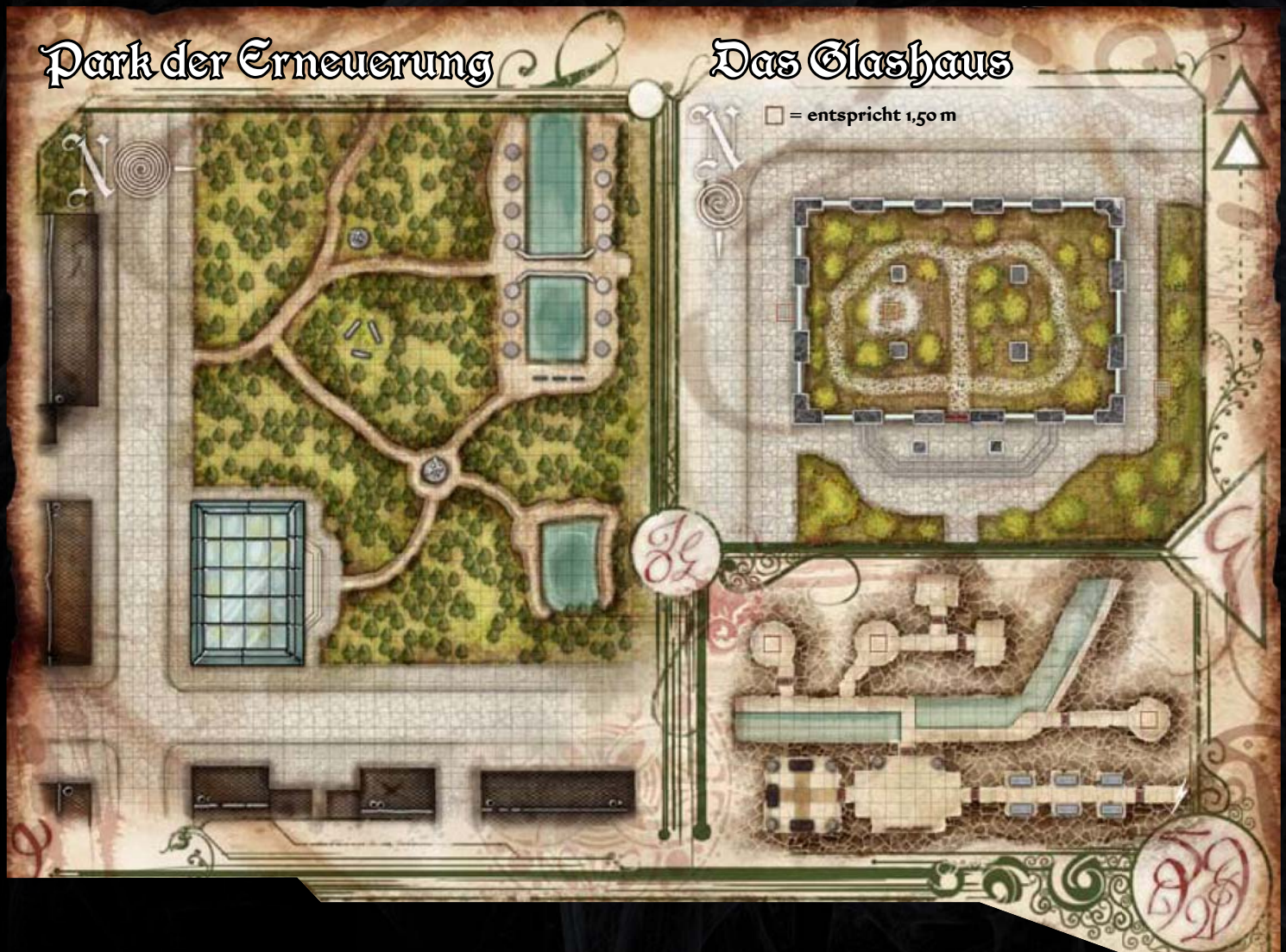
BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ort entweichen (ZF) Die Boni, welche die Tochter Urgathoas durch ihre ständig aktive, auf sie zentrierte zauberähnliche Fähigkeit *Ort entweichen* erhält, sind schon in den Spielwerten enthalten.

Krankheit (ÜF) Beulenpest: Mächtige Klaue – Verwundung;
RW Zähigkeit, SG 20; **Inkubation** Sofort; **Frequenz** 1/Tag;
Effekt 1W4 KO-Schaden und Ziel ist erschöpft; Heilung 2 aufeinander folgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Mächtige Klaue (AF) Eine Hand der Tochter Urgathoas ist eine gewaltige, sensenförmige Klaue. Dieser Angriff verursacht bei einem Kritischen Treffer den 4-fachen Schaden und gilt hinsichtlich der Schadensreduzierung als böse Waffe.

Zauber Eine Tochter Urgathoas wirkt Zauber wie ein Kleriker Urgathoas der 6. Stufe. Sie erhält zwar Domänenbonuszauber, aber keine Domänenfähigkeiten.







im Schatten des galgenkopfes

von Brandon Hodge

Der Plan des Wispernden Pfades wurde aufgedeckt. Nun beginnen sich die wahnsinnigen Anhänger des Todeskultes in ihre finstere Festung Renkirch zurückzuziehen, in der sie ihr entsetzliches Werk zu vollenden versuchen. Um einen der edelsten Herrscher Ustalavs zu retten, müssen die SC die Bastion der Verdammten erreichen, und dazu das Ödland von Virlych betreten, welches unaufhörlich von der uralten bösen Magie des Tyrannen geplagt wird. Dort angekommen, bedürfen sie all ihres Mutes und ihrer Fähigkeiten, um gegen die mächtigsten Nekromanten und eine Horde unnatürlicher Monstrositäten zu bestehen, welche die Welt je gesehen hat. Doch werden Tapferkeit und Können letztendlich ausreichen, um den Wispernden Pfad von seinem endgültigen Ziel abzuhalten: Die Auferstehung des Wispernden Tyrannen, eines der größten Bösewichter, die Golarion je gekannt hat?

die Fortsetzung der Kampagne

Die Niederlage des Wispernden Pfades muss nicht das Ende des Abenteuers bedeuten. Endlose Möglichkeiten für weitere Schrecken wartet nur darauf, enthüllt zu werden, seien es Kriege zwischen den Kindern der Nacht oder das Wiederaufleben uralter Flüche.

Leichname der inneren See

Unsterblich, einfallsreich und tödlich – Leichname gehören neben Drachen und Dämonenfürsten zu den gefürchtetsten aller Bösewichter. Entdecke die geheime Geschichte der Leichname und erfahre mehr über die schrecklichen untoten Fürsten, welche selbst heute noch das Verhängnis über die Region der Inneren See herbeiführen wollen.

und vieles mehr!

Laurel Cylphra steht im letzten Teil von F. Wesley Schneiders Beitrag zu den Chroniken der Kundschafter allein einem Prinzen der Untoten gegenüber. Und die Fürsten der Toten und der Untoten erheben sich, um den nächsten Eintrag des Bestiariums zu beherrschen.

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.

Dire Ghoul Wolf from the *Tome of Horrors, Revised.* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors: Clark Peterson and Scott Greene.

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

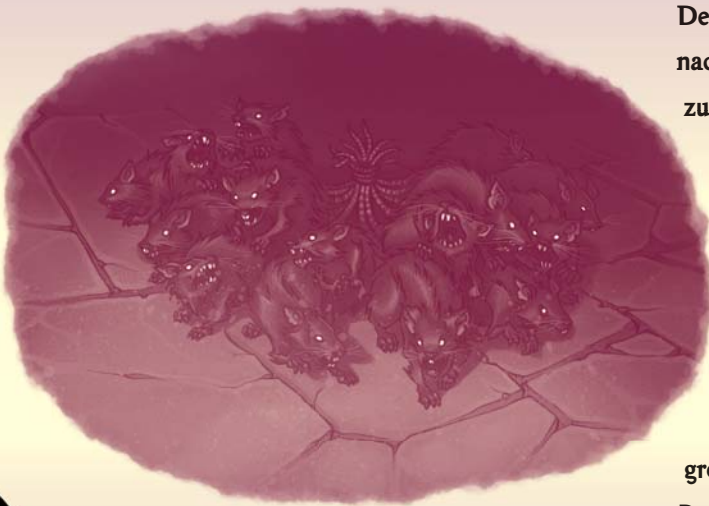
Wood Golem from the *Tome of Horrors.* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors: Scott Greene and Patrick Lawinger.

Pathfinder Adventure Path #47: Ashes at Dawn. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Author: Neil Spicer. Deutsche Ausgabe: *Asche im Morgengrauen* von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.



Der Fluch der Nosferatu

Bevor es Vampire gab, gab es die Nosferatu. Nosferatu sind als Kreaturen der Finsternis näher, als der moderne Vampir und die vertrockneten Erben einer urzeitlichen Form des Vampirfluches, welcher voll Grausamkeit zwar ewiges Leben, aber nicht ewige Jugend schenkt. Ihnen fehlt die Verführungsgabe jener Wesen, die heutzutage nur als Vampir bekannt sind, so dass diese gleichsam die Lebenden wie ihre jüngeren Verwandten abstoßenden Meisterplaner einer aussterbenden Art angehören. Doch was ihnen an Charme fehlt, gleichen sie mit ihren starken Geisteskräften und ihrer Herrschaft über die Dinge, die in den Schatten schwärmen, aus. In ihren zerfallenden Festungen nähren diese uralten Adligen so über die Jahrhunderte hinweg ihre Bitterkeit gegenüber den Lebenden und ihren eigenen vampirischen Verwandten.



Die Rattenkönige von Caliphas

Der Umzug der ustalavischen Hauptstadt von Ardis nach Caliphas hat bei der bereits beengten Hafenstadt zu nie dagewesenem Wachstum geführt, doch dies ist nicht alles: Überbevölkerung, ungesunde Lebensbedingungen und Armut haben zu einem starken Anstieg von Verbrechen und Krankheiten in den ärmeren Teilen der Stadt geführt und Erzählungen über merkwürdige Dinge hervorgebracht, die in der Kanalisation lauern. Die vielleicht seltsamsten Geschichten betreffen groteske Bedrohungen, welche die Einheimischen als Rattenkönige bezeichnen – hoffnungslos verstrickte und verknotete Schwärme quiekender Ratten, welche durch den Schmutz der Kanäle zusammengehalten werden und einen Menschen binnen weniger Augenblicke bis auf die Knochen abnagen können.

Wer jagt die Untoten?

Ein Mörder schleicht durch die Straßen von Caliphas, um jene zu töten, die schon nicht mehr unter den Lebenden weilen. Etwas jagt die uralten Vampirclans von Ustalavs Hauptstadt, ein geheimnisvoller Gegner, der den jahrhundertalten Waffenstillstand bedroht, an den sich Generationen von Lebenden und Untoten gehalten haben. In diesen Wahnsinn geraten die Helden, während sie den Anführern des Wispernden Pfades immer näher kommen. Welche Rolle spielen die gefährlichen Nekromanten des Todeskultes bei den Morden an den Untoten von Caliphas? Welche geheime Feindschaft besteht zwischen dem Wispernden Pfad und den Herrschern der Nacht? Und wird es den SC gelingen, die Hauptstadt zu retten, ohne dabei ihre Seele zu verlieren?

Dieser Band des Abenteuerpfades enthält:

- „Asche im Morgengrauen“, ein Pathfinder-Abenteuer für Charaktere der 11. Stufe von Neil Spicer.
- Einen Stadtführer für Caliphas, der nebelverhangenen, geheimnisvollen und gefährlichen Hauptstadt von Ustalav, von F. Wesley Schneider.
- Einen furchterregenden Einblick in die blasphemische Kirche der Urgathoa, Göttin der Völlerei, der Krankheit und der Untoten von Sean K Reynolds.
- Laurel Cylphra versucht in der Chronik der Kundschafter einen Seelenräuber zu stehlen – von F. Wesley Schneider
- Sechs neue Monster von Crystal Frazier, Patrick Renie und Sean K Reynolds.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



ISBN 978-3-86889-562-9

Artikelnummer: US53026PDF