

PATHFINDER **ABENTEUERPfad™**



Die Kadaverkron

IM SCHATTEN DES GALGENKOPFES

von Brandon Hodge



Über die Existenz als Leichnam hinaus

Viele Diener des Todes sehen in einer Existenz als Leichnam den Zustand ultimativer Macht und Unsterblichkeit. Und dennoch muss dies nicht das Ende des Weges darstellen. Die ältesten Leichname mussten bereits entdecken, dass die Verwandlung in Untote sie zwar vor dem Tod schützte, nicht jedoch vor dem Zahn der Zeit. Die meisten unternehmen alles ihnen Mögliche, um ihre Körper zu konservieren, doch einige Leichname treten dem Verfall ihrer Körper tapfer entgegen und unterwerfen sich einer zweiten, finsternen Apotheose – ihre bösen Geister ergreifen von ihren eigenen brüchigen Totenschädeln Besitz und versehen sie mit Edelsteinen, welche mit seelenbindender nekromantischer Magie verzaubert wurden. Auf diese Weise verwandeln sie sich selbst in jene legendären Abscheulichkeiten, welche als Halb-Leichname bekannt sind.



Das kommende Zeitalter der Geheimnisse

Jedes Jahr verschwinden viele von denen, die es wagen, Geschichten in Frage zu stellen, die andere als Tatsachen betrachten, oder die Grenzen des modernen Wissens zu erweitern. Sie lassen kaum Spuren ihrer Existenz oder ihres Lebenswerkes zurück. Akademiker und Gelehrte flüstern sich Warnungen zu, nicht an Geheimnissen zu rütteln, deren Antwort niemand erfahren soll und dass es gefährlich ist, vom Weg des festgelegten Wissens abzuweichen. In Ustalav gibt es eine Bezeichnung für tödliches Wissen: „Anaphexis.“ Allerdings ist nicht das Wissen selbst tödlich, sondern jene, die sich darum kümmern: die Anaphexia, die Hüter der Geheimnisse. In ihren gruftartigen Bibliotheken wandern zungenlose Gelehrte umher, Diener des Herrn der Geheimnisse. Sie sammeln Erkenntnisse, für die eine junge Welt noch nicht bereit ist und bewahren sie für ein Zeitalter, dass vielleicht niemals kommen wird.



PATHFINDER

ABENTEUERPfad

Die Kadaverkrone

ABENTEUERPfad • BAND 6 von 6

IM SCHATTEN DES GALGENKOPFFES

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 • Rob Lazzaretti

Contributing Artists • Mathias Kollros, Damien Mammoliti, Ryan Portillo, Jean-Baptiste Reynaud,

Chris Seaman, Craig J. Spearing, Tyler Walpole, and Eva Widemann

Contributing Authors • Adam Daigle, Crystal Frasier, Brandon Hodge, and F. Wesley Schneider

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 • Shadows of Gallowspire

Übersetzung • Jan Ensling, Ulrich-Alexander Schmidt

Lektorat • Tom Ganz, Mark Lambe, Mario Schmiedel, Oliver von Spreckelsen

Zweitlektorat und Korrektorat • Manfred Fischer, Thorsten Naujoks, Christopher Sadlowski, Mario Schmiedel

Layout • Matthias Schäfer

„Im Schatten des Galgenkopfes“ ist ein Szenario für den *Pathfinder Abenteuerpfad* „Die Kadaverkrone“ für vier Charaktere der 13. Stufe. Zum Ende des Abenteuers sollten die Charaktere die 15. Stufe erreicht haben.

Dieses Produkt verwendet das *Pathfinder Rollenspiel Grundregelwerk*, die *Pathfinder Monsterhandbücher I und II*, sowie die *Pathfinder Expertenregeln*, die *Pathfinder Ausbauregeln – Magie* und das *Pathfinder Spielleiterhandbuch*.

Dieses Abenteuer ist mit der Open Gaming License (OGL) kompatibel und kann für das *Pathfinder Fantasy-Rollenspiel* oder die Edition 3.5 des weltweit bekanntesten Rollenspiels eingesetzt 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. : US53027PDF
ISBN 978-3-86889-577-3



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.

© 2012 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Alle Rechte vorbehalten.



inhaltsverzeichnis

VORWORT	4
im schatten des galgenkopfes von Brandon Hodge	6
die fortsetzung der kampagne von F. Wesley Schneider	60
finstere unsterbliche von Adam Daigle	68
chroniken der kundschafter: schuldiges blut, teil 6 von 6 von F. Wesley Schneider	74
bestiarium von Adam Daigle, Crystal Frasier und F. Wesley Schneider	80
vorschau	96



Im Angesicht des Bösen

In wenigen Stunden wird dieser Band verschickt und dann ist der Kadaverkrone-Abenteuerpfad fertig! Dieses Vorwort ist das letzte Wort zu dieser Kampagne. Jetzt, da ich Gelegenheit hatte alles so zu machen, wie ich wollte, muss ich etwas loswerden – eine Sache hätte ich im Rückblick anders gemacht: Adivion Adrissant.

Er ist ein gelangweiltes Genie, das alles hat und alles hätte werden können – Revolutionär, Erzmagier, König – doch nichts davon war für ihn von Interesse. Die ganze Welt langweilt ihn, weil er alles kann. Er ist die Art Mensch, die jeder hasst, weil er überlegen auftritt und schlimmer noch, dazu berechtigt sein könnte. Er ist ein arroganter Mistkerl, der so sehr von seinem eigenen Genie überzeugt ist, dass er glaubt, ein großwahnsinniger untoter Erzmagier, welcher sich für einen Gott hält, sei die einzige Person, die ihn auch nur im Ansatz verstehen könnte. Und so kommt ihm eine Idee...

Die Idee ist grob die Idee aus Jorge Luis Borges Kurzgeschichte „Pierre Menard, Autor des Quijote“ (treue Leser werden Borges Einfluss auf Pathfinder erkennen, der größtenteils aus seiner wunderbaren Sammlung sagenhafter und fiktionaler Kreaturen,

dem *Handbuch der phantastischen Zoologie* entstammt). Aber würde Adrissants wahnsinniger Plan, den Wispernden Tyrannen aus einem entfernten Abkömmling neu zu erschaffen, auch funktionieren? Am Ende ist das egal – er ist derart davon besessen, dass er an den Erfolg glaubt und sein Charme und seine Ambitionen inspirieren einen ganzen Kult von Nekromanten und Wahnsinnigen dazu, dasselbe zu glauben. Seinen Gefolgsleuten ist es egal, dass Adrissant nur seine eigenen Interessen fördert, dabei aber verbittert und emotional verkrüppelt ist. Sie sehen in ihm und seiner Vision etwas Größeres, Bedeutenderes. Er hat ihren zerstrittenen, disfunktionalen Kult geeint und sie folgen seinem Willen wie wahre Fanatiker. Durch die blinde Treue seiner Gefolgsleute, alles für ihn tun zu wollen, wird Adrissant erst wirklich zu einem gefährlichen Bösewicht.

Schön und gut. Nur leider ist die Wahrscheinlichkeit recht hoch, dass ihr hier erstmals etwas zu den Beweggründen des großen Planers hinter dem Wispernden Pfad und damit der Vorgänge des AP erfahrt, sofern ihr euch nicht im Vorfeld darüber den Kopf zerbrochen habt. Das war zum Teil schon so geplant – Spieler sind

eine schwierige, quengelige Truppe, bei denen man nicht riskieren sollte, den Endgegner zu früh zu präsentieren, damit sie ihn nicht etwa durch einen Glücksfall töten oder der SL die SC frustrieren muss, indem er ihn als unverwundbar präsentiert – und das wäre ziemlich schwach.

Dennoch möchte ich einem SL, der den Kadaverkrone-Abenteuerpfad leiten will oder bereits leitet, empfehlen, eine Beziehung zwischen den SC und ihrem Gegner, Adivion Adrissant, aufzubauen. Adrissant ist gut informiert und kommandiert einen kompletten Kult mit Spionen und uralter Magie, so dass es nicht fern liegt anzunehmen, dass er weiß, wer sich an seine Fersen geheftet hat. Zudem ist er auch noch ein gelangweilter Angehöriger der Elite, der durchaus Vergnügen empfinden könnte, wenn die SC sich als besonders einfallsreich und schlau erweisen, und in ihnen beachtenswerte Kreativität und Entschlossenheit entdecken könnte. Persönlich liebe ich die Idee einer Beziehung zwischen Adrissant und den SC ähnlich jener zwischen Lecter und Starling (*Das Schweigen der Lämmer*), indem er sie auf höfliche Weise verspottet und immer wieder Hinweise auf seine Anwesenheit gibt, während sie versuchen, ihn auszutricksen. Ich könnte mir vorstellen, dass er den SC Nachrichten zukommen lässt, die sie bei besiegten Kultanhängern finden – ich mag die Idee, dass er seinen Gefolgsleuten versiegelte Briefe gibt und sie anweist, diese bei sich zu haben, im Wissen, dass die SC ihren Weg kreuzen werden. Auch andere Gegenstände wie z.B. eine einfache *Feder: Vogel* könnten Adrissant dabei helfen, den Kontakt zu halten, egal wohin die SC sich wenden.

Natürlich liegt es am SL, ob er Adivion Adrissant frühzeitig in die Kampagne einführt – darauf hätten wir wahrscheinlich auch schon eher hinweisen sollen, doch wie heißt es so schön: Besser spät als nie.

Er könnte den SC zu Beginn oder zum Ende jedes Abenteuers eine kurze Botschaft zukommen lassen oder ihnen als Illusion erscheinen und sie wegen ihrer Fehler, ihrer falschen Sichtweise seiner Pläne oder ihrer Unfähigkeit ihn zu erwischen verspotten. Die Einzelheiten liegen bei euch. SL haben ohnehin eine Flexibilität, welche wir Designer nicht besitzen. Wir müssen uns an die Regeln halten, doch in euren Kampagnen seid ihr die Chefs, die einfach entscheiden können, dass Adrissant ein Auge auf die SC hat und von der Sicherheit seines Versteckes aus stichelt. Ob und wie ihr entscheidet, Adrissant ins Rampenlicht zu rücken, liegt ganz bei euch.

Nachdem dies nun gesagt wurde, können viele SL hoffentlich ein wenig planen, ehe sie Adrissants Rolle in der Kampagne ausdehnen und ihn für die Spieler sichtbar machen. Ich hoffe auch, dass dies für Diskussionsstoff in den Foren sorgt, damit SL ihre Ideen, Erfahrungen und vielleicht sogar Notizen austauschen können.

musik für das ende der welt

Ein Gutteil der Musik, die ich in den letzten Monaten vorge schlagen habe, eignet sich gut für den Hintergrund. Doch bei Leichnamen brauchst du keine Rücksicht mehr zu nehmen. Die Erkennungsmusik und Themen für Schurken und Bösewichter eignen sich sehr gut, allerdings sollten es eher unbekannte Stücke sein, sonst schwelgen die Spieler erst einmal in Erinnerungen an den Film und verzögern den Auftritt des Bösewichts um eine halbe Stunde. Also sei vorsichtig – oder lass deinen großen bösen Buben beleidigt sein und die Ungläubigen abschlachten, falls dir das mehr liegt.

auf dem titelbild

Adivion Adrissant, das Genie hinter dem Kadaverkrone-Abenteuerpfad, hat nicht erwartet, dass sein Plan so endet. Entdeckt, was dieses böse Genie dazu bringt, sich dieser monströsen Verwandlung zu unterziehen, im Abenteuer dieses Bandes „Im Schatten des Galgenkopfes“.

Benyacar, Simone, Craig Stuart Garfinkle, Veigar Margeirsson & Daniel Nielsen: *Requiem for a Tower*

Brower, Russell, Derek Duke & Edo Guidotti: *World of Warcraft: Wrath of the Lich King*

Carpenter, John: *Prinz der Finsternis*

Debney, John: *End of Days* (Titelstück)

Glass, Philip: *Candyman*

Goldsmith, Jerry: *Das Omen*

Mancell, Clint: *The Fountain*

Uematsu, Nobuo: *Distant Worlds*

Young, Christopher: *Hellraiser, Die Fliege*

Zimmer, Hans: *Inception*

Das war's dann! Ich habe meinen offiziellen Teil für den Kadaverkrone-Abenteuerpfad getan. Doch schaut in Foren vorbei, wo die Diskussionen sicher noch die nächsten Monate toben werden. Und haltet euch bereit für den Start des nächsten Abenteuerpfades. Königsmacher schickt die SC in die Wildnis und erlaubt ihnen, ihr eigenes Reich zu erschaffen.

Wes

F. Wesley Schneider
Managing Editor
wes@paizo.com



Im Schatten des Galgenkopfes

UND SO KAM ES, DASS TAR-BAPHON VON DER SPITZE DES GALGENKOPFES GESTÜRZT WURDE. WÄHREND SEIN RAUCHENDER LEIB IMMER NOCH DEN SPLITTER VON ARODENS SCHILD UMKLAMMERT HIELT, KEHRTE SEIN GEIST IN SEIN SEELENGEFÄSS ZURÜCK, WELCHES TIEF UNTER DEM DUNKLEN TURM VERBORGEN WAR. DER GROSSE HOHEPRIESTER NARTHOK, DER VON ARODEN AM MEISTEN GESEGNETE, TRAT VOR, VORBEI AN DEM VERWUNDETEN GENERAL ARNISANT UND WIRKTE DIE DREI GROSSEN SIEGEL, WELCHE ER SODANN SEINEN GETREUEN MIT DEN WORTEN ÜBERGAB: "NEHMT DIESE SIEGEL UND TRAGT SIE FORT AUS DIESEM TOTEN LAND INS REICH DER LEBENDEN, WOHN DIE UNTOTEN NICHT GEHEN KÖNNEN. MÖGEN SIE AUF EWIG AUSSERHALB DER UNSTERBLICHEN REICHWEITE DIESES EINGEKERKERTEN TYRANNEN SEIN, AUF DASS ER NIEMALS FREIKOMME."

- AUS DEN MEMOIREN DES KNAPPEN ADOLFUS DRUSILLIATH, 3827 AK

ABENTEUERHINTERGRUND

Adivion Adrissant wurde in ein privilegiertes Leben in Ustalavs ehemaliger Hauptstadt Ardis hineingeboren und Großes vorhergesagt. Seine Familie scheute bei seiner Erziehung und Ausbildung keine Kosten und verschaffte ihm sogar einen Studienplatz an Caliphas' äußerst prestigeträchtiger Universität bei den Quatrefaux Archiven. Der gut aussehende, kluge und elegante Adivion hungerte geradezu nach Wissen, musste aber bald feststellen, dass ihn seine Studien langweilten, was ihn entmutigte und der Melancholie preisgab. Dem jungen Gelehrten fehlte es an nichts, doch schon mit 20 Jahren betrachtete er die Akademie als ermüdend und bar jeder Herausforderung, Romanzen nur als Ablenkung und Religion als Narrenwerk. Von der nihilistischen Poesie Kraits, Perrys und Vhaags inspiriert, verließ der junge Mann Ustalav, um die Kulturen Golarions zu erforschen, in der Hoffnung so seine Leere zu überwinden. Einige Jahre später kehrte er zwar in seine Heimat zurück, war aber ebenso enttäuscht wie zum Zeitpunkt seines Aufbruchs.

Adivions Interessen wurden zunehmend morbider und er begann, sich mit dem Nachleben zu befassen. Er verbrachte Jahre damit, staubige Relikte aus vergessenen Museumssammlungen zu erwerben, während geheimer Séancen mit Geistern zu kommunizieren und sich mit dem Studium der Nekromantie zu befassen. Dabei konzentrierte er sich in seiner Bewunderung auf Tar-Baphon, den Wispernden Tyrannen. Als er das Leben und Unleben von Golarions finsterstem Eroberer erforschte, verspürte Adivion eine starke Verbundenheit mit dieser überaus herausragenden Persönlichkeit, welche die Last einer wertlosen Welt auf den Schultern trug und dessen überlegener Intellekt und Ambition ihm sogar erlaubten, den Tod bei seiner Queste, Golarion in eine erfahrungswerte Version umzugestalten, überwand. Schon bald war Adivion von seinen rastlosen Nachforschungen besessen und schrumpfte das Familienvermögen, während er immer mehr Relikte aus der Zeit der Herrschaft des Leichnams erwarb. Da ihm die bisherigen Fehlschläge, Tar-Baphons Leib aus seinem Gefängnis zu befreien, bestens bekannt waren, suchte Adivion nach einem anderen Weg, um dem Wispernden Tyrannen die Rückkehr in die Freiheit zu ermöglichen. Während seiner Nachforschungen entdeckte er, dass Tar-Baphon zu Lebzeiten mindestens ein Kind gezeugt hatte und dass die zunehmend dünner werdende Blutlinie des Tyrannen über die Jahrtausende hinweg bis ins moderne Ustalav reichte – und dass Graf Luzinean Galdana von Amaans ein direkter, lebender Nachfahre des Wispernden Tyrannen war! In der Hoffnung, dass irgendwie ein inspirierender Funken von Tar-Baphons Genialität die Wirren der Zeit und Generationenfolge überstanden hatte, reiste Adivion nach Weidenweh. Er erhielt eine Audienz beim Grafen, war aber vollkommen enttäuscht von dem alten Mann, der ihn erwartete.

Doch auf dem Rückweg begannen die Samen der Erkenntnis – oder des Wahnsinns – in seinem Geiste zu keimen. Er hatte einst vor dem Kavapestas Grabtor-Dom einen Ritus der metaphorischen Wiedergeburt beobachten können: die Prozession der Unvergessenen Seelen. Diese wieder erwachte Erinnerung verlieh ihm nun die Idee zu einem großartigen Experiment. Die



ADIVION ADRISSANT

AUFSTIEGSÜBERSICHT

„Im Schatten des Galgenkopfes“ verwendet die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit – siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 30. Die Charaktere sollten sich bei Beginn des Abenteuers auf der 13. Stufe befinden. Sollten sie die 13. Stufe noch nicht erreicht haben, dann lass Angehörige des Wispernden Pfades die SC noch in Caliphas angreifen, auch während der Reise durch Virlych kann es zu weiteren Begegnungen kommen, ferner könntest du sie bei der Überquerung der Hungerberge auf weitere *Hexentore* stoßen lassen. Die SC sollten die 14.

Stufe erreicht haben, ehe sie in die Katakomben unter Renkirch vordringen, und sich auf der 15. Stufe befinden, ehe sie zum letzten Gefecht auf dem Galgenkopf aufbrechen.

Geschichte hatte bereits gezeigt, dass Tar-Baphon, nachdem er gewissen Idealen, Ereignissen, bestimmten Gegenden und spezieller Magie ausgesetzt gewesen war, die Macht besessen hatte, die Welt neu zu gestalten. Was also würde geschehen, wenn ein neuzeitlicher Erbe der Blutlinie des Königs der Leichname denselben Idealen, Begebenheiten und magischen Wirkweisen ausgesetzt würde? Müsste dieser Erbe nicht dasselbe tun und zu demselben werden wie sein Vorfahre? Und was wäre wenn Adivion den Wispernden Tyrannen neu erschaffen und dabei selbst Einblick in einen derart machtvollen Verstand gewinnen könnte, der den Göttern gleich käme? Sollte es ihm nicht möglich sein, mit einer solchen dunklen Muse, die zudem noch in seiner Schuld stand, weil sie ihm ihre Existenz verdankte, denselben Pfad zu Welten formender Macht zu beschreiten?

Von diesem Gedanken besessen widmete sich Adivion in den nächsten Jahren vollständig diesem Unterfangen, hofierte dem Wispernden Pfad und brachte dessen Anführer mit dem Versprechen der Wiederkehr ihres berühmtesten Angehörigen auf seine Seite. Zugleich erforschte er die blasphemischen Geheimnisse der Existenz der Leichname und ihrer Erschaffung. Dabei folgte er dem unzugänglichen und noch nie beschrittenen Weg der Erforschung des Pfades in den Untod, nicht seinem eigenen, sondern dem eines anderen. Jahre der gelehrsam und arkanen Forschung trugen schließlich Früchte: Ein Flüstern aus dem Reich jenseits des Todes, Verse, geflüstert im Raum zwischen dem Tod und dem Jenseits bildeten die Formel für eine Apotheose des Unlebens, welche Adivion die *Kadaverkrone* nannte.

Mit diesem Wissen, den richtigen Komponenten und seinen grimmigen Verbündeten im Wispernden Pfad, begann Adivion Adrissant seinen Plan in die Tat umzusetzen. Dieser sollte ihm dienen, einen der Fürsten Ustalavs, der Erbe eines unheiligen Vermächtnisses, als den Wispernden Tyrannen selbst wiederzubeleben – und durch die Wiedergeburt des Erz-Leichnams Golarion in eine für ihn lebenswerte Welt zu verwandeln.



ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG

Die Kultanhänger des Wispernden Pfades haben alle Komponenten der *Kadaverkrone* zusammengetragen und den Grafen Luzinean Galdana entführt. Mit ihm sind sie über die Hungerberge geflohen und haben die Komponenten sowie den Grafen in ihrem Hauptquartier in Renkirch abgeliefert, nachdem sie durch die tückischen *Hexentore* von Virlych geflohen sind. Die SC müssen ihnen rasch durch das von Geistern heimgesucht Land nach Renkirch folgen. Dabei begegnen ihnen gefährliche nekrotische Stürme, böartige Flora und Fauna sowie eine Gruppe von Rittern aus Finismur mit irreführenden Vorsätzen hinsichtlich einer gefangenen „Hexe“.

Die SC erreichen die Ruinen des Klosters von Renkirch, in denen sich verhüllte Kultmitglieder des Wispernden Pfades, hungrige untote Schrecken und ein eindringliches Flüstern in den Katakomben verbergen. Die Gruppe muss den Knechten des Kultes gegenüberstehen und die klingenbesetzte Kathedrale des Kultes infiltrieren, um den Grafen Galdana retten zu können, ehe der Kult seine Vorbereitungen für die Verwandlung des Grafen in den neuen Wispernden Tyrannen beendet.

Sobald Galdana in Sicherheit ist, brechen die SC zum letzten Gefecht mit Adivion Adrissant am Galgenkopf auf, um den Drahtzieher des teuflischen Planes und Anführer des Wispernden Pfades zu stellen. Um den Galgenkopf zu erreichen, müssen die SC die verlassen Straßen der Totenstadt Adorak durchqueren. Dort treffen sie auf den untoten weiblichen Drachen Markhof und

retten die unschuldigen Gefangenen, welche die Verschlingerin tötet, um Macht zu gewinnen.

Letztendlich müssen die SC den Turm erklimmen und auf ihrem Weg zur Spitze uralten Fallen und Wächtern ausweichen. Dort treffen sie schlussendlich auf Adivion, der die *Kadaverkrone* selbst getrunken und sich in eine mächtige untote Abomination verwandelt hat, die als Verlorener Leichnam bezeichnet wird. Er steht, brennend vor arkaner und nekromantischer Energie, entschlossen auf dem Galgenkopf, bereit, erst die SC und dann die Welt zu vernichten, sollte er nicht aufgehalten werden...

teil eins: über die hungerberge

Zu Beginn des Abenteuers sollten die SC wissen, was die Formel des Wispernden Pfades für die *Kadaverkrone* zum Ziel hat: die Verwandlung eines unwilligen Zieles in einen Leichnam. Sie sollten ferner bereits wissen, dass das Ziel nicht Prinz Aduard Ordranti, sondern Graf Luzinean Galdana von Amaans ist, dessen Blut das Potenzial in sich trägt, einen neuen Wispernden Tyrannen zu erschaffen. Falls die SC am Ende von „Asche im Morgengrauen“ keinen Brief von Ramoska Arkminos erhalten haben sollten, können ihnen ihre Verbündeten in Caliphas – am ehesten Abraun Chalest oder Edjureus Modd vom Esoterischen Orden des Pfalzgräflichen Auges – dieselbe Information zukommen lassen.

Adivion Adrissant und der Wispernde Pfad haben Graf Galdana über die Hungerberge in die Ödlande von Virlych verschleppt. Die SC kennen zwar das wahrscheinliche Ziel – das Hauptquartier des Kultes im uralten Kloster Renkirch – doch den genauen Aufenthalt der Kultanhänger zu bestimmen, ist eine ganz andere Sache. Die Kultanhänger wirken jeden Tag auf Galdana *Gedankenleere*, so dass jeder Versuch, mittels *Ausspähung* oder ähnlichem Galdana zu finden, zum Scheitern verurteilt ist. Adivion sollte für die SC zu diesem Zeitpunkt nur ein Name sein und die Organisation des Wispernden Pfades in isolierte Zellen macht es nahezu unmöglich, den Aufenthaltsort des entführten Grafen auf andere Weise zu erfahren. Den SC steht es aus diesem Grunde nur offen, den Kultanhängern zu folgen und nach Renkirch vorzustoßen, wenn sie den Kult aufhalten wollen, ehe dieser die Zeremonie zur Verwandlung Galdanas in einen neuen Wispernden Tyrannen abschließt.

die reise durch virlych

Renkirch liegt zwar nur etwa 300 km von Caliphas entfernt, doch die Reise zum schwarzen Kloster ist kein leichtes Unterfangen. Die verbrannte Öde von Virlych ähnelt einem stinkendem Flecken verwesenden Fleisches an der Westseite Ustalavs. Das Gelände ist im besten Falle wenig einladend und im schlimmsten Fall feindselig. Im Nordwesten und Südosten wird es von uralten, verkümmerten Wäldern voller verunstalteter Bäume und bösartiger Kreaturen begrenzt und macht nur widerwillig den Hungerbergen Platz, die aus den Ebenen hervorstechen wie faulige Zähne aus einem entzündeten Kiefer. Verschmutzte Flüsse graben tiefe Täler durch das Gelände und tragen im Frühling das Schmelzwasser von den höchsten Gipfeln in schäumende Zisternen voll grauen Wassers, welches nach madenverseuchter Fäule stinkt. Jagdwild ist selten, stattdessen gedeihen unnatürliche Kreaturen prächtig auf diesem verfluchten Boden. Böse Magie zuckt und pulsiert immer noch durch die tote Ödnis als Rückstände von Tar-Baphons knöchernem Griff, den er auch nach Jahrhunderten der Kerkerhaft nicht löst. Im Osten der Läufe des Mesmos und des Grabhügelflusses plagen heftige, allem Anschein nach bösartige Wetterbedingungen die Hungerberge. Westlich dieser Flüsse umgeben Wolken von einer Farbe, die an Prellungen und Blutergüsse erinnert, die Berge und krönen sie mit listiger Bösartigkeit, als würde sie der eingekerkerte Willen des Wispernden Tyrannen selbst vorantreiben. Wenn die SC durch Virlych reisen, sollten ihnen sowohl die gefährlichen Bewohner wie auch die tückischen Wetterbedingungen zu schaffen machen. Weitere Einzelheiten zu diesen Gefahren findest du im Bestiarium dieses Bandes auf Seite 81.

Die SC können sich entscheiden den Spuren der Entführer des Grafen zu folgen und über Land zu reisen. Durch die Grafschaft Caliphas können sie dank der gut unterhaltenen Straßen, welche sich durch die Felder und die Torffelder der Region winden, ohne Schwierigkeiten reisen. Sobald sie aber den Karabossi überquert haben, warnen ständige lauernde Gewitter und der von übernatürlichen Blitzen erfüllte Himmel Eindringlinge vor den

Gefahren der Hungerberge. Mit dem Pferd kann man die Grenze nach Virlych von Caliphas aus in etwa 2 Tagen erreichen, zu Fuß benötigt man 4 Tage. Vom Karabossi nach Renkirch dauert es mit dem Pferd zu Land gut 5 Tage und zu Fuß 10 Tage, wobei die SC große Risiken aufgrund der Spukerscheinungen, Stürme und gefährlichen Kreaturen eingehen. Natürlich kann die Reise mit dem Einsatz von Magie beträchtlich verkürzt werden.

Wahrscheinlicher ist deshalb, dass die SC versuchen werden, Renkirch mit Hilfe von Magie zu erreichen. Die uralten Schutzzauber, die Tar-Baphon um Virlych herum errichtet hat, lenken jedoch die meisten Teleportationsversuche zu einem der nahen *Hexentore* um, so dass die SC in der Wildnis des Hexentorwaldes oder in den Hungerbergen stranden (siehe unten). Ungeachtet des eingeschlagenen Weges der SC, sollten die Kultanhänger des Wispernden Pfades vor ihnen mit dem Grafen Galdana in Renkirch ankommen.

Der folgende Abschnitt enthält Begegnungen, welche die SC bei ihrer Reise durch Virlych nach Renkirch haben können. Sollten die SC über Land reisen, sollten diese Begegnungen auf ihrer Route platziert werden, so dass sie sich nach Belieben darum kümmern oder sie ignorieren können. Falls die SC es mit magischen Reismethoden versuchen, stellen die *Hexentore* automatisch herausfordernde Hindernisse dar und kannst du die Begegnung mit den Rittern von Ozem einfügen, wenn die SC über Land vom Einflussbereich eines *Hexentores* zum nächsten reisen.

Du solltest den SC jedoch gestatten, ihren Weg nach Renkirch selbst zu finden. Falls sie also eine Lösung finden, wie sie die langsame Reise über Land und die *Hexentore* während ihrer Reise durch Virlych meiden können, solltest du es ihnen

gestatten. Einige Begegnungen können dann in oder bei Renkirch, in Adorak oder während der Reise dazwischen stattfinden.

hexentore

Vor langer Zeit errichtete Tar-Baphon eine Reihe von *Dimensionsankern*, die als *Hexentore* bekannt sind, um seine Hauptstadt gegen eine magische Invasion zu schützen. Diese verzerren die Kraftlinien, welche normalerweise extradimensional Reisende leiten würden, so dass sie bei den stark verteidigten Toren landen. Dem Wispernden Pfad sind die Geheimnisse dieser Portale schon lange bekannt und er nutzt sie, um nichts ahnenden Reisenden aufzulauern.

Hexentore funktionieren wie eine dauerhafte Variante der *Teleportationsfalle* und strahlen ihren irreführenden Einfluss mit einem Radius von etwa 30 km Radius aus. Langstreckenteleportation (inklusive *Schattenreise*, *Teleportieren*, *Mächtiges Teleportieren*, *Kreis der Teleportation* und *Pflanzenzort*) nach Virlych hinein oder hinaus wird stets zum äußersten *Hexentor*-Hain (Bereich A) umgeleitet, egal wohin der Reisende wollte. Kurzstreckenteleportationszauber wie *Dimensionstür* sind von diesem Effekt ausgenommen. Sobald eine Kreatur den Wirkungsbereich eines *Hexentores* verlassen kann, bringen weitere Versuche zu teleportieren den Zauberkundigen und seine Begleiter zu einem anderen *Hexentor* – entweder dem



HEXENTOR

NEUER ZAUBER

TELEPORTATIONSFALLE

Schule Bannzauber; **Grad** HXM/MAG 7

Zeitaufwand 10 Minuten

Komponenten V, G, M (Magneterz- und Silberpulver im Wert von 100 GM pro Würfel mit 12 m Seitenlänge)

Reichweite Durchschnittlich (30 m + 3 m/Stufe)

Wirkungsbereich Ein Würfel mit einer Kantenlänge von 12 m/Stufe (F)

Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe

Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Teleportationsfallen schützen einen Bereich und lenken jeden Teleportationseffekt in oder aus diesem Bereich zu einem bestimmten Punkt innerhalb des Wirkungsbereiches ab. Du bestimmst diesen Zielort, wenn du den Zauber wirkst, es muss sich aber um eine offene Fläche auf einer festen Oberfläche handeln. Der Wirkungsbereich des Zaubers überlappt mit Wänden und anderen festen und flüssigen Oberflächen, so dass Eindringlinge den Schutzzauber auch nicht umgehen können, indem sie in eine Wand teleportieren oder ähnliches. Eine von der *Teleportationsfalle* betroffene Kreatur kann dem Effekt mittels eines Willenswurfes widerstehen, bei Erfolg wird sie überhaupt nicht teleportiert, der Teleportationseffekt wird aber dennoch verbraucht. Mit einem Wurf auf Wissen (Arkane) gegen SG 27 kann eine Kreatur die Präsenz der Teleportationsfalle erkennen, nicht aber den Zielpunkt des Effektes.

Wenn du es wünschst, kann eine Kreaturenkategorie von der Wirkung der *Teleportationsfalle* ausgenommen werden, z.B. eine Gesinnung, eine Kreaturenart oder Kreaturen, die einen bestimmten Gegenstand mit sich führen oder ein bestimmtes Codewort nennen (dies funktioniert aber nur bei hinausteleportierenden Kreaturen, nicht bei hineinteleportierenden). Du wählst die Option und die Bedingungen, wenn du diesen Zauber wirkst. Sollten die Bedingungen zu kompliziert sein, könnte der Zauber allerdings scheitern. Dieser Zauber kann mehrfach gewirkt werden, um ein größeres Gebiet abzudecken, teleportierende Kreaturen werden dann an einen gemeinsamen Punkt im Gesamtwirkungsgebiet umgelenkt.

Eine *Teleportationsfalle* kann für 7.000 GM permanente Wirkungsdauer erhalten. Eine einzelne Anwendung von *Dauerhaftigkeit* kann auf alle *Teleportationsfallen* mit einem gemeinsamen Zielort gewirkt werden, allerdings muss für jeden einzelnen Zauber der jeweilige Preis entrichtet werden.

Die Kundschafter der Großen Loge nutzen permanente *Teleportationsfallen* an verschiedenen Schlüsselpunkten und setzen Möchtegern-Eindringlinge in einem kleinen Zellenflügel fest. Zumindest in einer Krypta des Wispernden Tyrannen wirkt dieser Zauber ebenfalls und schickt Grabräuber in sarggroße Steinkapseln, wo sie dann einen langsamen, qualvollen Tod durch Hunger und Durst sterben.

nächstgelegenen oder wenn du es wünschst zu einem zufällig bestimmten. Ein Zauberkundiger, der in den Wirkungsbereich eines *Hexentores* hinein- oder hinaus teleportieren will, kann dem Effekt durch einen Willenswurf gegen SG 20 widerstehen; bei Erfolg kommt es nicht zu einer Teleportation, der Teleportationseffekt ist aber dennoch verbraucht. Mit einem Wurf auf Wissen (Arkane) gegen SG 27 kann ein Zauberkundiger die Gegenwart und die Effekte eines *Hexentores* identifizieren, aber nicht den Standort des nächsten *Hexentores* in der Sequenz. Sobald ein Zauberkundiger von den Eigenschaften eines *Hexentores* weiß, kann er mit einem Wurf auf Zauberkunde gegen SG 35 in Verbindung mit *Magie entdecken* die Grenze des Wirkungsbereiches eines *Hexentores* bestimmen.

Jedes Mal, wenn ein Zauberkundiger zu einem anderen Hexentor umgelenkt wird, muss ihm ein Wurf auf seine Zauberstufe gegen SG 30 gelingen, um ein Gefühl starken Schwindels zu vermeiden, welches sich wie eine Krankheit unter Dimensionsreisenden verbreitet. Sollte der Wurf misslingen, müssen alle Kreaturen, welche den Zauberkundigen begleiten, einen Zähigkeitswurf gegen SG 25 bestehen oder sie kränkeln für 1W6 Runden ab der Ankunft am *Hexentor*. Der SG des Wurfes auf die Zauberstufe steigt um jeweils +2 für jedes zusätzliche *Hexentor*, dass der Zauberkunde mit einem einzigen Zauber erreichen will.

A. hexentorhain

Ein edelsteinverzierter Torbogen aus bleichen Knochen steht auf einem Flecken verbrannter Erde, welcher von verdorrten Eichen umgeben ist. Kränkliche Raben hocken auf krummen Ästen, ihre krächzenden Schreie hallen wider in der Windstille.

Druidenhaine nährten einst diesen Wald, doch Tar-Baphons Gegenwart verderbte den Wald und verkrümmte die Krafflinie, welche die Haine einst schützten. Dieser Hain und andere werden nun von teleportierenden Kultanhängern des Wispernden Pfades für Besuche in Renkirch genutzt, während sie zugleich alle extradi-mensional Reisenden, die nach Virlych vorstoßen wollen, ablenken und somit dem Hexentorwald zu seinem Namen verhalfen.

Kreaturen: Sechs fleischfressende Galgenbäume beschützen diese Ort. Sie sind gleichmäßig um das Hexentor in einer Entfernung von etwa 4,50 m verteilt. Sobald Reisende im Torbogen erscheinen, setzen die Bäume ihre Halluzinogenen Sporen ein, damit Eindringlinge sie für gewöhnliche Bäume halten. Eindringlinge haben dann eine Runde Zeit, um ein Passwort auszusprechen oder sich mittels eines Zeichens zu identifizieren, ehe die Galgenbäume mit ihren Ranken angreifen.

VERBESSERTER GALGENBÄUME (6)

HG 8

EP je 4.800

TP je 100 (PF MHB II, S. 113)

Entwicklung: Teleportationsversuche nach Verlassen des Hexentorhaines werden zum nächsten *Hexentor* in der Wyrmwegschliere (Bereich B) umgelenkt.

B. wirmwegschliere (hg 13)

Eine dunkle Schliere befindet sich unterhalb eines felsigen Gipfels und graue Stücke verwesenden Schleimes krönen eine Spur verrottenden Schmutzes, die zu einem dunklen Höhlen-

eingang hinaufführt. Fliegen summen um die Höhlenöffnung als würden sie vom verrotteten, sterbenden Atem dieses alten Berges angezogen.

Ein ausgetretener, schleimbedeckter Pfad im Felsgestein des Berges verleiht diesem Ort seinen Namen. Das *Hexentor* selbst bildet die Höhlenöffnung. Die 12 m breite Höhle führt 30 m weit in den Berg hinein und bietet den extradimensional reisenden Kultanhängern des Wispernden Pfades Unterschluß, wenn sie die Grenze nach Virlych überschreiten. Mit einem Wurf auf Überlebenskunst gegen SG 16 kann man erkennen, dass der schleimige Pfad vor der Höhle von einer massigen, echsenartigen Kreatur ohne Hinterbeine erzeugt wurde, als er vom Gewicht der verwesenden Masse der Kreatur ins Gestein gepresst wurde.

Kreaturen: Ein von etlichen Scharmützeln gezeichneter Felsenlindwurm-Aasfresser namens Vettelmaul haust in dieser Höhle. Diese degenerierte, schmutzige Kreatur verlor während des Kampfes mit einem Rivalen, dem Zwilichtdrachen Sicnavier, den Großteil ihres Schwanzes. Die Wunde heilt bis heute nicht, so dass nur noch ein ständig faulender, infizierter Stumpf übrig ist, den Vettelmaul hinter sich herschleppen muss. Vettelmaul bewacht eifersüchtig sein Versteck und reagiert mitunter selbst auf die Kultanhänger, die vor dem Eingang auftauchen feindselig. Er greift jede Kreatur an, die so dumm ist, in sein Reich einzudringen.

VETTELMAUL	HG 13
EP 25.600	
Männliche Felsenlindwurmvariante (PF MHB, S.171)	
CB Gigantischer Drache	
INI +7; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 36 m, Geruchssinn, Wahrer Blick; Wahrnehmung +22	
Aura Gestank (9 m, SG 22, 10 Runden)	
VERTEIDIGUNG	
RK 28, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 25 (+3 GE, -4 Größe, +19 natürlich)	
TP 172 (15W12+75); Regeneration 10 (Kaltes Eisen)	
REF +12, WIL +13, ZÄH +16	
Immunitäten Feuer, Flucheffekte, Geistesbeeinflussung, Gift, Lähmung, Schlaf; SR 15/Kaltes Eisen; Verteidigungsfähigkeiten Bewegungsfreiheit; ZR 25	
ANGRIFF	
Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (unbeholfen), Schwimmen 9 m	
Nahkampf Biss +23 (2W8+12/19-20 plus Gift), 2 Klauen +23 (1W8+12)	
Angriffsfläche 6 m; Reichweite 6 m	
Besondere Angriffe Odemwaffe (36 m-Linie, 15W8 Feuerschaden, RW Reflex, SG 22 halbiert, alle 1W4 Runden), Todesfluch	
TAKTIK	
Im Kampf Vettelmaul setzt seine Odemwaffe gegen Gegner ein, ehe er mit seinen Klauen und giftigem Biss angreift. Sollte er eingekreist werden, hebt er unbeholfen vom Boden ab und versucht, seine Gegner mit seiner Odemwaffe zu vertreiben, ehe er wieder landet.	
Moral Vettelmaul hätte nicht so lange überlebt, wenn er sein Leben im Kampf leichtsinnig eingesetzt hätte. Aus diesem Grund flieht er, sollte er unter 70 TP reduziert werden.	
SPIELWERTE	
ST 34, GE 16, KO 21, IN 5, WE 18, CH 21	
GAB +15; KMB +31; KMV 44 (kann nicht zu-Fall-gebracht werden)	

Talente Blind kämpfen, Doppelschlag, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer
Fertigkeiten Fliegen +7, Schwimmen +38, Wahrnehmung +22
Sprachen Aklo, Drakonisch, Nekril

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss – Verwundung; **RW** Zähigkeit, SG 22; **Frequenz** 1/Runde für 10 Runden; **Effekt** 2W6 Feuerschaden und 1W4 KO-Entzug; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe

Schätze: Der Hort des Lindwurms ist zwar von eitrigem, grauem Auswurf verdeckt, aber doch umfangreich nach jahrelangen vorsichtigen Verhandlungen mit dem Wispernden Pfad. Er befindet sich im rückwärtigen Teil der Höhle und enthält eine Drachenschuppenritterrüstung, eine *Flammenzunge*, zwei *Tränke: Schwere Wunden verursachen*, eine *Schriftrolle: Teleportieren*, eine *Schriftrolle: Wasser kontrollieren*, einen *Zauberstab: Kritische Wunden heilen* (12 Ladungen), 2.405 GM und 1.980 SM.

Entwicklung: Teleportationsversuche nach Verlassen der Wyrmswegschliere werden zum nächsten *Hexentor* an den Dörrblatthügeln umgeleitet (Bereich C).

DIE RITTER VON OZEM (HG 10 ODER 12)

Falls die SC auf magischem Wege über die *Hexentore* reisen, sollten sie zu einem Grabhügel am Rand des Welkengrabes (Bereich C) umgeleitet werden, wo sie den Rittern von Ozem an einem zerstörten Dorf begegnen. Sollten die SC über Land reisen, sollten sie den Rittern etwa eine halbe Tagesreise von dem Welkengrab entfernt begegnen. Gib ihnen in beiden Fällen Gelegenheit, Lakramoria zu retten (siehe unten), ehe sie mit ihr zum Dorf weiterreisen.

Nebel umhüllt ein provisorisches Lager auf dem harten, schwarzen Boden des Moores, in dessen Mitte ein flackerndes, rauchendes Feuer brennt.

Die Ritter von Ozem halten seit Tar-Baphons Fall ständige Wacht über Virlych und begegnen Eindringlingen nicht freundlich. Auf der Suche nach untoten Schrecken oder jenen, die mit ihnen im Bunde stehen, patrouillieren diese Ritter von Finismur im Südwesten kommend die verzerrten Ödlande von Virlych.

Kreaturen: Eine Patrouille aus vier Rittern von Ozem hat hier ihr Lager aufgeschlagen. Ihr Anführer ist Ritter Garvis Karst, ein stolzer, ernst blickender Mann von 56 Wintern. Zur Patrouille gehören ferner Miras Barnholdt, ein schlanker, dünner Mann mit herabhängendem Schnurrbart, Filip Andreve, ein stiller, nachdenklicher Mann mit langem, blondem Haar Ende Dreißig, sowie Anka Viorika, eine hübsche, aber ernsthafte Frau mit rabenschwarzem Haar, die gerade ins Erwachsenenalter eingetreten ist.

Die Patrouille hat unlängst eine „Hexe“ festgenommen, die sie eingesperrt in einer varisischen Karawane gefunden haben, als sie Gerüchten über einen bösen Hexenzirkel nachgegangen ist. Sie vermuten, dass die alte Frau besessen sein könnte und haben sie gegen die Proteste der Varisier mitgenommen. Ihre Familie behauptet, dass ihr dämonischer Einfluss sie nur „vor einem mächtigeren Bösen“ schütze, was natürlich die Befürchtungen der Patrouille bestätigte. Dank *Böses entdecken* konnten sie zwar eine böse Präsenz in der Frau erkennen, besitzen aber selbst nicht die Fähigkeit das Böse aus ihr zu vertreiben. Daher nehmen die Ritter

sie nun mit sich zur Kathedrale der Heiligen Iomedae in Vigil, wo sie hoffen, Hilfe beim Exorzieren des Dämons zu erhalten.

Die klapprige, alte Frau liegt gefesselt auf dem Boden im Nebel beim Lager, ihre knöchigen Gliedmaßen sind schmerzhaft durch blutige Fesseln verkrümmt, welche über eine kurze Kette mit einem im Boden steckenden Pflock verbunden sind. Stumpfes, graues Haar bedeckt ihre nackte Gestalt nur unzureichend und ihr ausgezehrt Gesicht ist zu einem ständigen Hohnlächeln verzerrt. Ihre Augen glühen schwach wie gelbe Stecknadelköpfe und geben schwefelhaltige Dämpfe ab, während ein schwaches, tierhaftes Knurren ihrer sich schnell hebenden und senkenden Brust entrinnt.

Die gefangene „Hexe“ Lakramoria ist eine einfache Wahrsagerin, doch als ein mächtiger Leukodaimon namens Xyssas sich erbot, ihre Karawane vor der Verschlingerin Markhof (siehe Bereich G2) gegen eine Passage durch Virlych zu schützen, gestattete sie dem Daimon, von ihrem Körper Besitz zu ergreifen. Die Karawane traf nicht auf Markhof, ehe die Ritter von Ozem Lakramoria gefangen nahmen, daher ist unklar, ob der Daimon die Varisier wirklich hätte beschützen können. Xyssas jedenfalls weigert sich, die Kontrolle über Lakramorias Körper aufzugeben, seitdem diese von den Paladinen gefangen genommen wurde und seitdem abwartet was geschieht. Er hofft, die Gelegenheit nutzen zu können, um Vigil zu infiltrieren und mit Seuchen überziehen zu können.

Die Ritter von Ozem sind närrischen Eindringlingen gegenüber aggressiv und misstrauisch. Die Paladine verübeln den SC ihr Eindringen, ziehen ihre Waffen und verlangen, dass die SC die ihnen niederlegen und Virlych von ihnen eskortiert verlassen.

Die Ritter sind zu Anfang Feindselig eingestellt, dies kann aber mit einem Wurf auf Diplomatie gegen SG 28 geändert werden. Die Anwesenheit eines Paladins oder Klerikers einer guten Gottheit in der Gruppe der SC verleiht einen Bonus von +5 auf diesen Wurf. Sollte der Wurf um 5 oder mehr misslingen, greifen die Ritter sofort an, außer die SC ergreifen verzweifelte Maßnahmen, um die Paladine von ihren guten Absichten zu überzeugen. Die Handlungen der Ritter hängen vom Ergebnis des Wurfes der SC auf Diplomatie ab:

Feindselig: Die Ritter drohen den SC mit Verhaftung. Sollten die SC nicht augenblicklich ihre Waffen niederlegen und sich zu einem Richter bringen lassen, greifen die Ritter sofort an. SC von guter Gesinnung sollten erkennen, dass diese Paladine ihre Pflichten sehr ernst nehmen und nur ihre Aufgabe erfüllen, dieses Land zu überwachen und zu schützen. Sie zu töten ist daher selbst im besten Falle moralisch fraglich. SC, welche die Patrouille überwältigen können, ohne einen der Paladine zu töten, sollten daher die vollen EP aufgrund ihrer Besonnenheit erhalten. Wenn ihnen so Gnade erwiesen wird, verbessert sich die Einstellung der Paladine nach dem Kampf zu gleichgültig.

Unfreundlich: Die Paladine greifen die SC (noch) nicht an, drohen aber dennoch mit Festnahme, sofern die SC Virlych nicht sofort verlassen. Sie warnen vor einer mächtigen, neuen Präsenz, welche nach Fleisch hungert, und behaupten, dass Reisende hier recht selten seien und seit kurzem Rauch am Himmel aufsteigt, der auf eine schreckliche Präsenz hindeute, für welche sie ihre Gefangene verantwortlich machen. Die Ritter lehnen alle Hilfsangebote ab und verweigern auch jede Weitergabe von Informationen für ihre Gefangene. Sollten die SC sich in die Pflichten der Paladine einmischen, werden diese Feindselig.

Gleichgültig: Die Patrouille hat Zweifel hinsichtlich der Intentionen der SC. Die Ritter sind jedoch bereit, für diesen Abend ihr Feuer mit den SC zu teilen. Miras erklärt ihnen, dass die alte Frau eine Hexe sei, welche sie von ihren eigenen Leuten eingesperrt vorgefunden hätten. Die Ritter glauben, dass sie besessen sei (er verweist auf die „Flammen der Hölle“, die in ihren Augen brennen), und bringen sie zum Exorzieren nach Vigil, da ihnen unterwegs die Möglichkeit für solch eine Austreibung fehlen. Sollten die SC bei einem Exorzismus helfen können, werden die Ritter Freundlich eingestellt.

Freundlich: Die Ritter glauben, dass das Anliegen der SC eine Ausnahme von ihren Regeln rechtfertigt, und lassen sie frei passieren. Sie enthüllen, dass Lakramoria eine Wahrsagerin aus einer varisischen Karawane ist, die von der finsternen Magie des Landes befleckt worden sei. Sie ist sichtbar besessen und wurde sogar von ihren eigenen Leuten eingesperrt, wo die Ritter sie mitgenommen haben, um sie zu retten, obwohl ihre Leute protestierten und behaupteten, ihren Schutz zu benötigen.

Hilfreich: Die Paladine sind von der Mission der Gruppe überzeugt und verstehen die Dringlichkeit der Ziele der SC, so dass sie bereit sind, ihnen auf jede ihnen mögliche Weise zu helfen, solange sie dafür ihre heiligen Pflichten nicht vernachlässigen müssen. Dennoch müssen sie Lakramoria so rasch wie möglich nach Vigil bringen, sofern die SC der alten Frau nicht durch einen Exorzismus helfen können.

Sofern die SC die gefesselte „Hexe“ untersuchen, können sie einen Wurf auf Wissen (Die Ebenen) gegen SG 25 ablegen, um das tierhafte Knurren, die verkrümmten Gliedmaßen und die Schwefeldämpfe als sichere Anzeichen einer Besessenheit zu erkennen, ebenso wie die unverdaulichen Dinge wie Eierschalen, kleine Knochen und andere Reste, die sie alle paar Minuten erbricht. *Böses entdecken* liefert gegensätzliche Informationen über Lakramoria (was bereits ein Hinweis auf Besessenheit ist) und gibt einen Bonus von +5 auf den Wissenswurf, um die Besessenheit definitiv zu bestätigen. Falls benötigt kannst du die Spielwerte des Wahrsagers für Lakramoria verwenden (siehe *Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 295).

Der in Lakramorias Körper gefangene Daimon Xyssas kann weder seinen eigenen Körper noch seine Fähigkeiten benutzen, aber auch nicht verletzt werden. Er kann aus ihrem Leib mittels *Böses bannen*, *Fortschicken* oder *Verbannung* vertrieben werden; diese Zauber zwingen den Daimon aber nicht auf seine Heimatebene zurück, sondern lassen ihn sich in seiner wahren Gestalt neben seinem letzten Wirtskörper manifestieren. Xyssas beobachtet sorgfältig alle Verhandlungen zwischen den SC und den Paladinen. Sollten die Ritter versuchen, die SC gefangen zu nehmen, nutzt der Leukodaimon einen geeigneten Moment, wenn beide Seiten abgelenkt sind, um Lakramoria Körper zu verlassen und eine Wolke beißender Insekten mit seiner Fertigkeit Fliegenodem auszuspeien, ehe er sich selbst in die Lüfte erhebt und zum Angriff ansetzt. Sollte er gegen seinen Willen aus seinem Wirtskörper gezwungen werden, greift Xyssas sofort seine Folterer an und kämpft bis zum Tod.

ITTER VON OZEM (4)

HG 8

EP je 4.800

Menschliche Paladine der Iomedae (Geißel der Untoten) 9

(PF EXP, S. 128)

RG Mitttelgroße Humanoide (Mensch)

INI +1; Sinne Wahrnehmung +3

Aura Mut (3 m), Leben* (3 m)

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 20

(+1 GE, +10 Rüstung)

TP je 90 (9W10+36)

REF +7, WIL +8, ZÄH +11

Immunitäten Bezauberung, Furcht, Krankheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Bastardschwert +1, +14/+9 (1W10+5/17–20) oder Lanze [Meisterarbeit] +13/+8 (1W8+4/x3)

Fernkampf Wurfaxt +1, +11 (1W6+4)

Besondere Angriffe Böses niederstrecken* (+3 auf Angriff und RK, +9 auf Schaden), Positive Energie fokussieren (SG 17, 5W6)

Zauberähnliche Paladinfähigkeiten (ZS 9; Konzentration +12)

Beliebig oft – Böses entdecken

Vorbereitete Paladinzauber (ZS 6; Konzentration +9)

2. Bärenstärke, Energie widerstehen

1. Göttliche Gunst, Segnen, Untote entdecken

TAKTIK

Im Kampf Die Ritter aktivieren ihre Fähigkeit Göttlicher Bund, um ihren Bastardschwertern die Eigenschaft *Flammeninferno* zu verleihen. Sofern sie dazu Zeit haben, wirken sie Bärenstärke und Göttliche Gunst und setzen Böses niederstrecken gegen böse Gegner ein.

Moral Die Ritter haben geschworen, Finismur gegen die Schrecken von Virlych zu verteidigen, und kämpfen daher bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 16, GE 12, KO 14, IN 10, WE 8, CH 16

GAB +9; KMB +12; KMV 23

Talente Abhärtung, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Mächtiger Doppelschlag, Verbesselter Kritischer Treffer (Bastardschwert), Waffenfokus (Bastardschwert)

Fertigkeiten Diplomatie +10, Heilkunde +4, Mit Tieren umgehen +8, Motiv erkennen +4, Reiten +7, Wahrnehmung +3, Wissen (Adel) +5, Wissen (Religion) +5, Zauberkunde +4

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Gnade (Erschöpft, Erschüttert, Verflucht), Göttliche Würde, Göttlicher Bund (Waffe +2, 2/Tag), Handauflegen (4W6, 7/Tag)

Ausrüstung Rittersrüstung +1, Wurfaxt +1, Bastardschwert +1, Wurfaxt [Meisterarbeit], Lanze [Meisterarbeit], Silbernes Heiliges Symbol der Iomedae, Schweres Streitross mit Militärsattel

* siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

Belohnung: Falls die SC erfolgreich mit den Rittern von Ozem verhandeln können, belohne sie mit Erfahrungspunkten entsprechend einer Begegnung mit HG 12, so als hätten sie die Ritter im Kampf besiegt.

c. welkengrab (hg 12)

Die geschwärzten Überreste eines alten, vor Jahrhunderten niedergebrannten Dorfes ragen zwischen großen Erdhügeln aus der Landschaft. Viele dieser Grabhügel wurden geöffnet oder sind in sich zusammengefallen und die einst versiegelten Zugänge mehrerer dieser Gräfte wurden aufgebrochen. Rauch steigt immer noch aus den verkohlten Überresten von fast zwei Dutzend varisischen Wagen, die zwischen den Hügeln verteilt stehen und teilweise umgeworfen wurden.



Ritter von Ozem

Xyssas

HG 10

EP 9.600

Verbesserter Leukodaimon (PF MHB II, S. 61)

TP 135

Entwicklung: Sollten die SC Xyssas besiegen, erwacht Lakramoria und dankt den SC für ihre Rettung, fürchtet aber zugleich um die Sicherheit ihrer Familie. Sie bittet die SC hektisch, sie zu dem nahen Welkengrab zu begleiten, um ihre Karawane zu retten, welche allerdings bereits Markhof zum Opfer gefallen ist (siehe Bereich C).

Das frühere kleine Dorf Welkengrab, welches die Gräber seiner geachteten Ahnen beschützte, ist heute nur eine Ansammlung verfallender Steinfundamente und ein paar gemauerter Kamine, die zwischen den Grabhügeln hervorragen. In den Grabhügeln ruhten einst die Leichen der Helden eines Krieges, der schon vor dem Aufstieg des Wispernden Tyrannen vergessen worden war. Als Tar-Baphons Übel die Toten zu beflecken begann, öffneten die Dorfbewohner die Grabhügel, um ihre finsternen Bewohner zu zerstören. Seitdem wachsen keine Pflanzen mehr auf diesem Land und keine Ernte bedeckt die Felder, wodurch das Dorf seinen Namen erhalten hat. Der knöcherne Bogen eines *Hexentores* steht stattdessen wie ein grimmiges Monument für die gefallenen Prinzen, welche hier einst begraben lagen.

Zuletzt hielt hier eine varisische Karawane an, um zwischen den Grabhügeln zu lagern; allerdings stolpten die Ritter von Ozem über die Varisier und ihre eingesperrte Älteste. Die Ritter ließen sich nicht von den Bitten ihrer Familie umstimmen, welche ohnehin nur ihren Glauben an böse Einflüsse bestätigten, und nahmen die der dämonischen Besessenheit verdächtige „Hexe“ mit sich, um sie nach Vigil zu bringen (siehe Die Ritter von Ozem auf Seite 11). Bald darauf wurde die Karawane Opfer der Verschlingerin Markhof (siehe Bereich **G2**). Jene, die nicht sofort getötet wurden, wurden in klingenbesetzten Eisenkäfigen eingesperrt und nach Adorak gebracht, um dort den Seelenhort des untoten Drachen zu speisen (siehe Bereich **G3**). Beim Untersuchen des Ortes enthüllt ein Wurf auf Überlebenskunst gegen SG 20 das Chaos eines aussichtslosen Kampfes zwischen Menschen und einer großen Skelettkreatur, welche seltsame Brandmale hinterlassen hat, die Rückstände magischer negativer Energie enthalten.

Kreaturen: Die Verschlingerin stellt gegenwärtig keine Gefahr dar, allerdings treiben sich gefährliche Vetteln in diesen Hügeln herum. Die rauchende Karawane hat die Aufmerksamkeit eines ganz besonderen Hexenzirkels auf sich gezogen. Eine Nachtvettel namens Druinnaz und ihre geisterhaften Hexenfeuerschwestern lauern nun im Hinterhalt und hoffen, dass der Rauch noch andere Neugierige anlockt, über die sie dann herfallen können.

Wenn die SC eintreffen, warten die Vetteln bereits unsichtbar zwischen den Grabhügeln. Während die SC die Ruinen des Dorfes und die zerstörte Karawane durchsuchen, wirkt der Zirkel *Wetterkontrolle*, um einen Poltergeiststurm zu erzeugen (siehe Seite 81). Während der Sturm sich nähert, wirkt der Zirkel *Tote beleben*, um 18 Zombies aus alten Leichen in den Grabhügeln zu erschaffen. Um die Gruppe in Sicherheit zu wiegen, verändern sie deren Aussehen mittels *Schleier*, so dass sie wie zerlumpfte, erschöpfte, varisische Überlebende aussehen, welche Hilfe benötigen.

DRUINNAZ

HG 9

EP 6.400

Nachtvettel (PF MHB, S. 193)

TP 92

TAKTIK

Im Kampf Druinnaz und ihre körperlosen Schwestern greifen von der Spitze eines hohen Grabhügels aus an und versuchen zunächst, Gegner mit *Wellen der Erschöpfung*, *Fluch* und *Feuersturm* zu schwächen.

Moral Der Hexenzirkel kämpft bis zum Tod.

HEXENFEUER (2)

HG 9

EP je 6.400

TP je 115 (PF MHB II, S. 140)

Zauberähnliche Fähigkeiten des Hexenzirkels (ZS 9)

Beliebig oft – *Arkane Spiegelung* (SG 18), *Böswillige Verwandlung* (SG 18), *Dürre* (SG 17), *Energiekäfig*, *Fluch* (SG 17), *Gedankenleere*, *Heiliges Gespräch*, *Hellhören/Hellsehen*, *Mit Toten sprechen*, *Monster bezaubern* (SG 17), *Schleier* (SG 19), *Tote beleben*, *Traum*, *Vision*, *Wiedergeburt* 3/Tag – *Albtraum* (SG 18), *Feuersturm* (SG 21), *Untote erschaffen*, *Wellen der Erschöpfung* (SG 20)

Schätze: Die meisten Schätze und Grabbeigaben der Grabhügel wurden schon vor langer Zeit geplündert, doch ein paar Reichtümer sind immer noch zu finden. Wenn die SC eine halbe Stunde suchen und ihnen ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 gelingt, finden sie ein paar kleine Gegenstände aus Edelmetallen – Amulette, Kämmen, Ringe und ähnliche Erinnerungsstücke –, die insgesamt 1W6 x 100 GM wert sind. Für jede weitere halbe Stunde der Suche und pro Punkte, um den die SC den SG des Wurfs überschreiten, finden sie weitere Gegenstände im Wert von 1W6 x 100 GM (Maximum 6.000 GM). Falls die SC Lakramoria gerettet und den Hexenzirkel besiegt haben, findet die Wahrsagerin in einem bereits geplünderten Grabhügel ein Paar *Rosthandschuhe* und warnt die SC, dass sollten diese zwischen den Dimensionen nach Renkirch reisen wollen, sie „tödliche Stangen aus Eisen und durchdringende Schreie erwarten, welche die Herzen durchbohren und verstummen lassen“ – dies ist ein Hinweis auf den Eisenkäfig und die Todesfee, die Renkirch vor extradimensionalen Reisenden beschützen (siehe Bereich **D1**).

Entwicklung: Teleportationsversuche nach Verlassen des Welkengrabes werden zum nächsten *Hexentor* beim Rostturm von Renkirch (Bereich **D1**) umgelenkt.

teil zwei: das kloster von renkirch

Die Ruinen alter Klostermauern stehen aus dem Staub der Landschaft von Virlych hervor wie Glasscherben auf dem schmutzigen Boden eines Schankraumes. Mehrere Wachtürme ragen wacklig mit wegbröckelnden Obergeschossen in die Höhe. Nur die scharfen, blutbefleckten Klingen der Kathedrale von Renkirch liefern einen Hinweis darauf, dass es sich bei den Gebäuden um mehr als ein vergessenes Fragment aus alter Zeit handelt.

Zwischen den rauen Gipfeln der westlichen Hungerberge liegend, ist die klingenbewehrte Kathedrale von Renkirch seit langem das spirituelle Herz des Wispernden Pfades. Die Klosterfestung ist nicht nur das Ziel von Pilgerfahrten jener, die dem Wispernden Pfad folgen wollen, sondern gleichzeitig auch Bewahrer heiliger Relikte des Kultes sowie Beschützer einer Schatzkammer blasphemischen Wissens. In diesen unheiligen Hallen mühen sich Gelehrte, Mönche und arkane Zauberkundige lautlos ab, die geflüsterten Geheimnisse der kalten Umarmung des Unlebens zu entschlüsseln.

Dieser berühmte Stützpunkt des Wispernden Pfades wurde auf den Ruinen einer uralten pharasmischen Abtei errichtet und wirkt wie eine entsetzliche, verfallene Verhöhnung einstmaliger wunderschöner Gebäude, welche den Lebenden dienten. In der Kathedrale haust nun eine disziplinierte Gemeinde, deren unverbrüchliche Treue und Loyalität zum Kult irgendwie im Widerspruch zum

ABTEI VON RENKIRCH

1 Feld = 3m



egoistischen Denken der meisten Anhänger des Wispernden Pfades steht. Die meisten äußeren Gebäude sind kaum mehr als bröcklige Steinmauern und Fundamente, die für den Kult nicht von Wert sind. Sie werden von eigensinnigen, untoten Dienern, hungrigen, an zersplitterten Knochen nagenden Ghulen sowie den gefangenen Seelen ermordeter Kreuzfahrer bewohnt. Da die Aufmerksamkeit des Kultes sich auf die Zeremonie in den Katakomben unter Renkirch konzentriert, können viele dieser Ruinen als Verstecke für die SC dienen, wenn diese sich von erlittenen Verletzungen erholen müssen. Allerdings wandern auch Wächter über das Gelände und kein Ort in diesem verfluchten Tempel ist wirklich sicher. Ferner hüten sowohl die Wächter am einzigen Eingang der Kathedrale von Renkirch (Bereich **E1**) und der Klingenteufel im Glockenturm der Abtei (Bereich **E3**) das Gelände und sind bereit, jeden Eindringling anzugreifen, den sie bemerken.

merkmale von renkirch

Renkirch wird von fanatischen Anhängern des Untodes bewohnt und ist daher ein Nexus gotteslästerlicher Energien. Das Gelände des Klosters, die Kathedrale und die Katakomben liegen alle unter einem mächtigen und dauerhaften *Entweihen*-Effekt. Diese Effekte stärken die untoten Bewohner Renkirchs und verleihen ihnen die Vorteile von *Schutzkreis gegen Gutes*. Ferner steigt auf dem verfluchten Gelände der Abtei der SG, um fokussierter negativer Energie zu widerstehen um +4, wohingegen der SG um fokussierter positiver Energie zu widerstehen um -4 sinkt. Sollte

im Wirkungsbereich dieses *Entweihens* der Zauber *Weihen* gewirkt werden, bannt dies nicht das *Entweihen*, hebt es aber innerhalb des Wirkungsbereiches des *Weihens* auf. Verschiedene Bereiche im Kloster sind sogar noch unheiliger, da in ihnen mächtige Schreine stehen, die den dunklen Göttern des Untodes geweiht sind, auf diesen liegt eine dauerhafte *Ort Entweihen*-Aura.

Die meisten untoten Bewohner des Klosters wurden innerhalb dieser Bereiche erschaffen und sind daher mächtigere Exemplare ihrer Art, welche pro TW +2 TP erhalten (bereits in den Spielwerten in diesem Abenteuer enthalten). Untote Kreaturen werden in diesen Gebieten auch noch mehr gestärkt als die unheiligen Kreaturen, die ansonsten durch die Gänge wandern. *Ort weihen* in einem dieser Bereiche hebt den *Ort entweihen*-Effekt nur vorübergehend auf, indem er ihn für 1W4 Runden unterdrückt; nach dieser Zeit kehrt der Effekt zurück. Kreaturen, die in einem derart betroffenem Gebiet erschaffen wurden, verlieren ihre zusätzlichen Trefferpunkte nicht, wenn der *Ort entweihen*-Effekt gebannt wird.

Die folgenden beiden Schablonen können zur Repräsentation der diversen Boni aufgrund dieser Effekte genutzt werden, da die SC durchaus diese Effekte in einigen Bereichen des Abenteuers aufheben oder bannen könnten.

Die Schablone für Entweihete Kreaturen enthält die Effekte des Zaubers *Entweihen* und dessen *Schutzkreis gegen Gutes*-Effekt. Sie findet bei allen untoten Kreaturen auf dem Gelände der Abtei Anwendung.

Die Schablone für Schreingesegnete Kreaturen enthält alle diese Boni plus die Effekte eines schreinverstärkten *Ort entweihen*; sie kommt nur innerhalb von Bereichen mit einem entweihenden Schrein (Bereiche **E5**, **E7**, **E8**, **F8**, **F19** und **F21**) zur Anwendung.

SCHABLONE FÜR ENTWEIHTE KREATUREN (HG +0)

Untote Kreaturen, die in Renkirch erschaffen wurden, sind mächtiger als andere ihrer Art. Eine entweihende untote Kreatur erhält die Vorteile dieser Schablone nur, wenn sie sich innerhalb der Wirkung von Renkirchs *Entweihen* befindet.

Schnelle Regeln: +2 Ablenkungsbonus auf die RK gegen gute Kreaturen; +2 Resistenzbonus auf die Rettungswürfe gegen gute Kreaturen; +4 Unheiliger Bonus auf den SG, um fokussierter negativer Energie zu widerstehen.

SCHABLONE FÜR SCHREINGESEGNETE KREATUREN (HG +1)

Verschiedene Bereiche von Renkirch enthalten unheilige Altäre, die Untote in ihrer Nähe stärken. Eine untote Kreatur erhält diese Schablone nur, wenn sie sich innerhalb des *Ort entweihen*-Bereichen von den Altären Renkirchs befindet.

Schnelle Regeln: +2 Ablenkungsbonus auf die RK gegen gute Kreaturen; +2 Unheiliger Bonus auf die Rettungswürfe; +2 Resistenzbonus auf die Rettungswürfe gegen gute Kreaturen; +2 Unheiliger Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe; +6 Unheiliger Bonus auf den SG, um fokussierter negativer Energie zu widerstehen.

D1. ROSTTURM (HG 13)

Nur ein einziger der Befestigungstürme, die einst über der Kloster wachten, ist noch völlig intakt. Die zerbrochenen Klängen, die einst seine Außenseiten schmückten, sind zum Teil zu Rost zerfallen und haben die Mauern fleckenweise rotbraun gefärbt. Im Gegensatz zu diesen verrosteten Kriegsgeräten befindet sich in seinem Inneren ein Gefängniskäfig aus dicken Eisenstangen, während ein standfestes Tor einer leichten Flucht im Wege steht.

Dieser Turm enthält das letzte *Hexentor*, welches Dimensionsreisen durch Virlych vereitelt. Teleportierende Reisende werden hierher umgeleitet und erscheinen im abgeschlossenen Inneren des Turmes.

Sollten die SC sich auf anderem Wege nähern, könnten sie den Turm entdecken, wenn sie Renkirch erreichen. Nachdem der Wispernde Pfad schon vor Jahrhunderten erkannt hatte, dass sich dort der Nexus der befleckten Kraftlinien von Virlych befindet, haben sich die Kultanhänger entsprechend auf ungeladene Besucher vorbereitet – extradimensional Reisende landen unvorbereitet in dem Eisenkäfig in diesem Turm.

Das Turminnere ist ein Käfig aus magisch behandelten Eisenstangen mit 5 cm Durchmesser, zwischen denen jeweils 10 cm liegen (Härte 20, 120 TP, SG zum Zerschlagen 48). Das auf das Gelände der Abtei führende Eisentor und sein Schloss wurden ähnlich behandelt (Härte 30, 60 TP, SG zum Mechanismus ausschalten 40). Käfig sowie Schloss haben einen Bonus von +12 auf ihre Rettungswürfe gegen magische Effekte. Das Gefängnis ist jedoch empfindlich gegenüber magischem Rost – sollte also das

Schloss oder eine hinreichende Anzahl von Eisenstangen mittels *Rostgriff* zerstört werden, ermöglicht dies die Flucht. Der Graue Mönch, der untote Abt des Klosters, besitzt den einzigen Schlüssel für das Tor.

Kreaturen: Die Gefängniswärterin war einst selbst eine Gefangene – eine verrätene, elfische Abenteurerin namens Caelandlara, welche als Todesfee zurückkehrte. Wenn Eindringlinge im Käfig erscheinen, hört die Kreatur ihre Herzschläge und manifestiert sich vor dem Tor des Turmes, um ihnen entgegenzutreten. Jene, die dann nicht innerhalb von ein oder zwei Runden nachweisen können, Anhänger Urgathoas zu sein oder dem Kult anzugehören, werden zum Ziel ihres tödlichen Wehklagens.

CAELANDLARA

HG 13

EP 25.600

Entweihende Todesfee (PF MHB II, S. 255; sowie Seite 15)

TP 199

D2. HAUS DES ABTES (HG 12)

Ein brandnarbiges Fundament ist alles, was von diesem uralten Steinhaus noch übrig ist. Es ist übersät mit den verbrannten, geschwärzten Knochen des pharasmischen Mönches, der hier einen entsetzlichen Tod in den Flammen gestorben ist.

Dies war einst das heilige Heim des Gründers der Abtei, doch nun hausen an diesem Ort nur noch die alten Geister der Mönche, die hier verbrannt sind.

Spukerscheinung: Sobald die SC diese Ruine betreten, bilden die Geister der Mönche eine Spukerscheinung im Zentrum des Gebäudes. Die daraus resultierenden Feuer ziehen mit einer Wahrscheinlichkeit von 65% zufällig umherwandernde Untote an (siehe Seite 81).

BRANDSPUK

HG 12

EP 19.200

RB Anhaltende Spukerscheinung (Bereich D2)

Zauberstufe 12

Bemerkungen Wahrnehmung SG 27 (um brennendes Fleisch zu riechen)

TP 54; **Schwächen** Empfindlichkeit gegen Kälteschaden;

Auslöser Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Wenn Eindringlinge sich innerhalb der verbrannten Grundmauern befinden, brechen die Geister der hier zu Tode gekommenen Mönche als unheilige Flammen und schwarzer Rauch hervor und verursachen Schaden wie der Zauber *Flammende Wolke* (SG 22).

Zerstörung Es müssen zehn Hände voll an Asche der verbrannten Mönche geborgen und in einen kalten Bergsee geworfen werden.

D3. KADAVERVERWASSERTEICH (HG 13)

Stinkender, brauner Matsch sammelt sich in diesem schlammigen Dreckloch wie Eiter in einer entzündeten Wunde. Dicke ölige Blasen steigen an die Oberfläche des Teiches, platzen auf und entlassen dabei giftige Dämpfe und Fäulnisgestank.

Kreaturen: Lebende Kreaturen, die sich dem Ufer dieses stinkenden Teiches nähern, erwecken die Aufmerksamkeit der

acht Kadaverwasser-Moormumien, die vor langer Zeit in diesem Gewässer ertranken und sich nun aus den Tiefen erheben und angreifen.

KADAVERWASSER-MOORMUMIEN (8)

HG 7

EP je 3.200

Entweichte Mumienvariante (PF MHB, S. 191 und Seite 15)

RB Mitttelgroße Untote

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

Aura Verzweiflung (9 m, Lähmung für 1W4 Runden, RW WIL, SG 17, keine Wirkung)

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 20 (+10 natürlich); (+2 gegen gute Kreaturen)

TP je 95 (10W8+50)

REF +3, **WIL** +9, **ZÄH** +5;

+2 gegen gute Kreaturen

Immunitäten wie Untote;

Resistenzen Feuer 10;

SR 5/-

Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Hieb +15 (1W8+10 plus Sumpfmoder)

TAKTIK

Im Kampf Die Mumien kreisen ihre Gegner ein und versuchen, sie mit Sumpfmoder zu infizieren und in den Teich zu ziehen, um sie zu ertränken.

Moral Die Mumien kämpfen bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 10, **KO** -, **IN** 6, **WE** 15, **CH** 15

GAB +7; **KMB** +14; **KMV** 24

Talente Abhärtung, Ausfall, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Hieb)

Fertigkeiten Heimlichkeit +13, Schwimmen +12, Wahrnehmung +10

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Sumpfmoder (ÜF) Fluch und Krankheit

- Hieb; **Rettungswurf** Zähigkeit,

SG 17; **Inkubationszeit** 1 Minute;

Frequenz 1/Tag; **Effekt** 1W3 GE-,

1W3 KO- und 1W3 CH-Schaden;

Heilung -; ansonsten wie Mumienfäule.

Diese Krankheit lässt die Knochen brüchig werden und sich auflösen, so dass beim Tod nur noch die Haut, die inneren Organe und das sonstige weiche Gewebe verbleiben. Als Nebeneffekt erhält das Haar des Opfers einen Rotschimmer, welcher bei hellhaarigen Personen sogar blutrot ausfallen kann (siehe ALM der Klassischen Schrecken).

D4. haus des aderlassers (hg 13)

Mehrere Bahren und fleckige Operationstische wurden in die gegenüberliegende Ecke dieses Raumes geschoben. Zerbrochene Skalpelle, Schalen und andere Instrumente für den Aderlass liegen auf dem Boden. Ein schwerer Moschusgeruch liegt in der abgestandenen Luft und alte Blutspritzer beflecken die instabilen Mauern.

Dieses alte Krankenrevier ist das Versteck von Svoak dem Torhüter (siehe Bereich E1). Es gehört zu den wenigen Gebäude auf dem Gelände der Abtei mit intaktem Dach.

Spukerscheinung: Die westliche Kammer dient als Schlafrum des Athachs, während sich in der östlichen Kammer eine Spukerscheinung befindet, die der Torhüter zu meiden gelernt hat.

SCHAURIGE BAHRE

HG 13

EP 25.600

RB Anhaltende Spukerscheinung

(9 m x 12m-Raum)

Zauberstufe 13

Bemerken Wahrnehmung SG 25 (um eine kurzfristige Schwäche zu bemerken wie durch Blutverlust)

TP 58; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Wenn diese Spukerscheinung ausgelöst wird, erscheint auf einer blutbefleckten Trage das Bild eines geisterhaften Mönchs, auf dessen Brust Dutzende von Blutegelschalen befestigt wurden. Der Mönch explodiert anschließend in einer Fontäne aus blutigem Schleim und tausenden zuckender Bluteigel, welche alle Anwesenden bedecken und ihr Blut saugen.

Alle Kreaturen im Raum werden zum Ziel eines *Symbols der Schwächung* (RW SG 20), gefolgt von *Massen-Schwere Wunden verursachen* (RW SG 20).

Zerstörung Die Krankentrage ist der Ursprung all des Schmerzes und des Leids und muss verbrannt werden, damit die Spukerscheinung vernichtet wird.

Schätze: Ein kleines Utensilienfach unterhalb der heimgesuchten Trage enthält ein Kompendium veralteter, medizinischer Praktiken und Behandlungen, welches dem richtigen Sammler sicher 500 GM wert wäre.



BRANDSPUK

D5. skelettstallungen (hg 13)

Der Schein von Fackellicht flackert hinter den bröckligen, steinernen Pferdestallungen dieses heruntergekommenen Gebäudes. Mehrere davor stehende Kutschen und Karren blockieren das Gelände, von deren verzogenen Holzbrettern der Gestank schlecht abgedeckter Leichen herüberzieht.

Der Wispernde Pfad nutzt diese uralten Ställe immer noch zu ihrem ursprünglichen Zweck, wie durch die geparkten Kutschen und Leichenkarren vor der Tür ersichtlich wird. Die Karren enthalten die nackten, madenzerfressenen Kadaver von sechs menschlichen Männern, denen die Kehlen aufgeschlitzt wurden und deren entstellte Leichen nun unter schmierigen Laken aufgehäuft wurden. Mit *Toten sprechen* oder dergleichen enthüllt, dass es sich um eine Patrouille von Soldaten aus Finismur handelte, welche in einen Hinterhalt der Kultanhänger im Hexentorwald geraten ist. Blutiger Schleim, der offenbar von den Leichen stammt, bildet Pfützen um die Kutschen und fließt ins Innere des Stallgebäudes.

Kreaturen: Sechs Blutskelettstreiter-Nachtmahre werden in den Stallungen gehalten, deren Eigenschaft Todlos sie zu verlässlichen Reittieren für den Wispernden Pfad macht. Viele Kultanhänger können sie mit Leichtigkeit kontrollieren (oder nutzen dazu *Knochenperlen*, siehe Seite 35), so dass die Kreaturen nicht angebunden werden. Sie sind angewiesen, zu wachen und die Lebenden anzugreifen. Das Reittier des Grauen Mönchs, eine gefährlicher Cauchemarnachtmahr, haust hier ebenfalls. Die Nachtmahre (egal ob lebendig oder tot) greifen Eindringlinge voll Wildheit an.

CAUCHEMAR HG 11

EP 12.800

TP 147 (PF MHB, S. 192)

TAKTIK

Moral Sollte der Cauchemar auf 70 TP oder weniger reduziert werden, flieht er mit *Ebenenwechsel* und kehrt eine Stunde später zurück, falls sein Herr ihn brauchen sollte.

NACHTMAHRREITTIER (6) HG 6

EP je 2.400

Entweichte Blutskelettstreiter-Nachtmahre
(PF MHB, Seiten 192, 240, 241 und Seite 15)

NB Große Untote (Extraplanare)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16 (+3 GE, -1

Größe, +2 natürlich, +5 Rüstung); (+2 gegen gute Kreaturen)

TP je 76 (8W8+40); Schnelle Heilung 4

REF +5, **WIL** +7, **ZÄH** +4; +2 gegen gute Kreaturen

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

Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Biss +10 (1W6+5), 2 Hufe +5 (1W6+2 plus 1W4 Feuer)

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

Besondere Angriffe Rauch (SG 16)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6; Konzentration +8)

1/Tag – *Ebenenwechsel* (selbst + 1 Reiter)

TAKTIK

Moral Die Nachtmahrreittiere kämpfen, bis sie auf 0 TP reduziert wurden, kehren aber nach 1 Stunde wieder zurück, sofern sie nicht komplett zerstört wurden.

SPIELWERTE

ST 20, GE 17, KO –, IN 13, WE 13, CH 14

GAB +6; KMB +12; KMV 25 (29 gegen zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Rennen, Verbesserte InitiativeB, Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss), Wachsamkeit

Fertigkeiten Einschüchtern +13, Fliegen +12, Heimlichkeit +6, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +10, Wissen (Die Ebenen) +5, Wissen (Religion) +8

Sprachen Infernalisch

Besondere Eigenschaften Todlos

Ausrüstung Schuppenpanzerperferdeharnisch

Schätze: Wenn man die beiden Kutschen durchsucht, kann man mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 eine *Schwere Armbrust des Verderbens (Untote)* +1 und 20 Silberne Armbrustbolzen finden.

D6. friedhof (hg 12)

Schiefe Grabsteine mit längst verblassten Zeichen und alte Knochen ragen wie abgebrochene Zähne aus dem Boden.

Obwohl man eigentlich meinen könnte, dass dieser alte Mönchsfriedhof der wahrscheinlichste Ort auf dem Gelände der Abtei sein müsste, an dem man untote Geschöpfe antreffen kann, ist er überraschend ruhig. Nur noch wenige Leichen liegen im aufgewühlten Boden, da die Bewohner von Renkirch den Friedhof schon lange geplündert haben, um alle brauchbaren Leichen als untote Knechte wiederzubeleben. Der in seiner Ruhe gestörte Boden ist aufgrund dieses uralten Grabraubes jedoch immer noch rachsüchtig und manifestiert dies in Form einer gefährlichen Spukerscheinung, sobald lebende Kreaturen den Friedhof betreten.

DIE HUNGRIGE ERDE HG 12

EP 19.200

CB Spukerscheinung (Bereich D6)

Zauberstufe 12

Bemerken Wahrnehmung SG 29 (um Bewegungen des Bodens zu spüren)

TP 24; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Stunde

Effekt Wenn diese Spukerscheinung ausgelöst wird, öffnen sich tiefe, klaffende Gräber unter den Eindringlingen, dies wirkt wie *Erdbeben* in offenem Gelände (RW SG 15 oder 20). Opfer, welche in die Gräber stürzen, werden begraben, bis sie befreit werden oder sich selbst freigraben können.

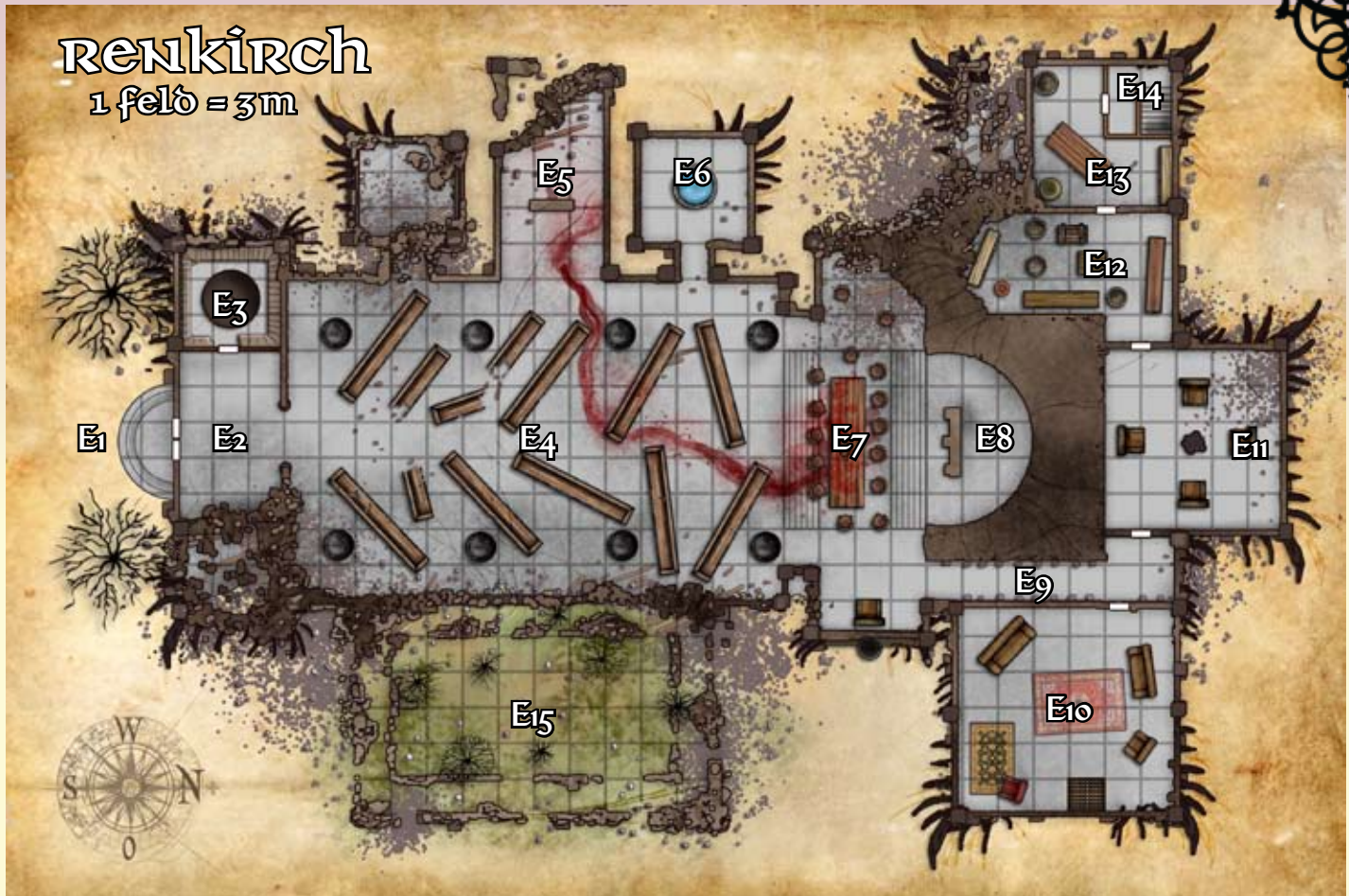
Zerstörung Die hier verbliebenen Knochen müssen erneut bestattet und die Grabsteine wieder aufgerichtet werden, um diese aggressive Spukerscheinung zu besänftigen.

€. die kathedrale von renkirch

Im Zentrum des Klostergrundes steht auf einer schorfigen Kruste bröckligen Felsens die Kathedrale von Renkirch. Die schwarzen Grate ihrer blutigen Klingen reichen in den stürmischen Himmel.

Renkirsch

1 Feld = 3m



Die Außenwände der Kathedrale wurden in einem prächtigen, gotischen Stil errichtet. Obwohl sie zerstört und teilweise sogar eingefallen wirken, sind sie von täuschender Standfestigkeit und bestehen aus magisch behandeltem, verstärktem Mauerwerk. Die Außenmauern sind 0,90 m dick (Härte 16, 1.080 TP, SG zum Zerschlagen 65), alle Innenmauern sind 0,30 m dick (Härte 16, 360 TP, SG zum Zerschlagen 55), alle widerstehen magischen Effekten mit einem Bonus von +12 auf die Rettungswürfe. In die Außenmauern wurden tausende, zerbrochener Klingen von gefallenen Feinden und Belagerungsmaschinen eingebettet, so dass man sie nur mit einem Wurf auf Klettern gegen SG 30 erklimmen kann. Misslingt der Wurf um 4 Punkte oder weniger, rutscht der SC auf die Klinge und erleidet 1W6 Schadenspunkte, misslingt der Wurf um 5 Punkte oder mehr, erleidet er stattdessen 2W4 Schadenspunkte und stürzt aus der bis dahin erreichten Höhe herab. Die Innenwände sind, sofern nicht anders vermerkt, 4,50 m hoch, um sie zu erklettern, ist ein Wurf auf Klettern gegen SG 25 erforderlich. Die Türen bestehen aus beschmutztem Eisen und können von Innen verschlossen werden (Härte 10, TP 60, SG zum Zerschlagen 28, Mechanismus ausschalten SG 30). Die Türen werden innerhalb der Kathedrale nur selten verschlossen, dennoch besitzt der Graue Mönch Schlüssel zu allen Schlössern. Glatte Steinfliesen bedecken die Böden im oberen Stockwerk und die rutschigen spitzen Dächer bestehen aus standhaftem Holzbalken, auf die dicke Bleiplatten befestigt wurden (Härte 10, 60 TP, SG zum Zerschlagen 25, Klettern SG 35).

Die Kathedrale von Renkirsch ist völlig fensterlos. Selbst die eingestürzten Bereiche wurden befestigt und zugemauert, um kein Sonnenlicht hineinzulassen. Die meisten Räume werden von *Dauerhaften Flammen* erleuchtet (ZS 12), die aus den Augen von Totenschädeln oder anderen passenden, makaberen Heiligenbildern scheinen und liefern schwaches Licht. Die dicken Mauern, bleigedachten Dächer und Eisentüren der Kathedrale blockieren die meisten Entdeckungsauber.

Unheilige Aura: Die vom Untod erfüllte Aura der Kathedrale von Renkirsch und ihrer Katakomben ist stärker als die von Zaubern wie *Böses entdecken* und *Untote entdecken*, so dass diese Zauber keine Ergebnisse erbringen. Sollte ein SC einen dieser Zauber wirken, muss ihm ein Willenswurf gegen SG 25 gelingen oder er gilt für 1W4 Runden als Kauernd, während er von Visionen verwesender Phantome übermannt wird. Zudem besteht bei jedem Versuch, einen dieser Zauber zu wirken, eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass sich die Spukerscheinung Das Wispern des Tyrannen manifestiert und den Zauberkundigen zum Ziel hat (siehe unten).

Spukende Seelen: Sollte eine lebende Kreatur in der Kathedrale von Renkirsch oder den Katakomben sterben, wird ihre Seele vom bössartigen Einfluss der Kathedrale befeckt und manifestiert sich 1W4 Stunden nach ihrem Tod in der Nähe ihres Todesortes als Spukerscheinung mit böser Gesinnung und einem HG in Höhe ihrer TW. Ähnlich dem Effekt von *Seele binden* mit ZS 20 werden die Seelen in der Kathedrale selbst gefangen und Zauber wie

DAS WISPERN DES TYRANNEN IM SPIEL

Das Wispern des Tyrannen kann zur Erzeugung dramatischer Spannung eingesetzt werden, wenn die SC in Renkirchs unheilige Hallen vorstoßen. In einigen Begegnungsbereichen werden die spezifischen Effekte der Spukerscheinung näher dargestellt, der vorgestellte Mechanismus gibt dir aber die Freiheit, andere unheimliche Effekte zu erzeugen, um die Spieler weiterhin zu fesseln. Das Wispern des Tyrannen ist zwar in gewisser Weise mächtig, soll aber entwaffnen und verstören, statt die SC direkt zu verletzen, daher solltest du der Versuchung widerstehen, vernichtende, physische Effekte einzusetzen. Der Rücksetzer der Spukerscheinung ist absichtlich niedrig, so dass das Phänomen bei Bedarf eingesetzt werden kann. Du solltest es jedoch sparsam einsetzen, so dass die reine Andeutung eines wispernden Chores sofort die SC in Wachsamkeit versetzt, egal ob der Effekt der Spukerscheinung folgt oder nicht.

Auferstehung, Tote erwecken und Wiedergeburt funktionieren nur, wenn Körper und Seele aus der Kathedrale entfernt werden. Solche Zauber scheitern stets, falls Leichen aus Renkirch entfernt werden, ohne dass zugleich die gefangenen Seelen geborgen werden. Magie bannen, Mächtige Magie bannen oder Böses bannen kann am Todesort eingesetzt werden, um eine Seele vorübergehend zu befreien, die Wiederbelebung muss aber anschließend innerhalb von einer Stunde erfolgen, ansonsten wird die Seele in die Mauern von Renkirch zurück gezogen, um wieder eine Spukerscheinung zu formen.

DAS WISPERN DES TYRANNEN

Durch Renkirchs Nähe zum Galgenkopf stellt das Kloster einen Mittelpunkt für den Wispernden Tyrannen dar, um seine finsternen Gedanken und seinen bösen Willen Eindringlingen auf diesem unheiligen Boden aufzudrängen. Dieser böartige Einfluss manifestiert sich in der Kathedrale als eine Spukerscheinung, die als das Wispern des Tyrannen bekannt ist.

DAS WISPERN DES TYRANNEN

HG 14

EP 38.400

NB Anhaltende Spukerscheinung (bis zu 21 m Radius)

Zauberstufe 14

Bemerkungen Wahrnehmung SG 20 (um leises Flüstern zu hören)

TP 63; Auslöser Nähe; Rücksetzer 1 Minute

Effekt Wenn Das Wispern des Tyrannen ausgelöst wird, manifestiert es sich als subtiler Chor von Stimmen, die in einer Sprachkakophonie flüstern, darunter Alt-Osiriani, Azlanti, Gemeinsprache, Infernalisch und Varisisch. Im Gegensatz zu den meisten Spukerscheinungen verfügt Das Wispern des Tyrannen über eine ungewöhnliche Intelligenz und Wahrnehmung und wählt gezielt Gruppen

oder Individuen aus, auf die der böartige Wille des eingekerkerten Wispernden Tyrannen einwirkt. Dieser Angriff manifestiert sich als ein *Wunsch*, der einen Zaubereffekt dupliziert (RW SG 23, sofern anwendbar). Dazu gehören u.a.:

- Ein gezieltes *Magie bannen*, um alle Schutz vor Bösem-Zauber oder andere Barrieren aufzuheben, welche die Versuche der Spukerscheinung, auf Eindringlinge einzuwirken, blockieren.
- *Wiederholtes Beschädigen* (PF EXP, S. 207) auf die Rüstung, das Heilige Symbol oder die Waffe eines SC. Der Gegenstand erhält in der ersten Runde den Zustand Zerbrochen und zerfällt in der nächsten zu Staub. Der Effekt wendet sich dann einem neuen Gegenstand zu.
- *Antipathie* auf das Heilige Symbol oder die bevorzugte Waffe eines Charakters, welche dann für Kreaturen guter Gesinnung abstoßend wirkt, solange die Spukerscheinung besteht.
- Ein Charakter unterliegt dem Zauber *Schwarm ausspeien* (PF EXP, S. 241) und erbricht Tausende, fleischfressende Käfer (nutze die Spielwerte eines Heeresameisenschwarms, PF MHB, S. 12), das Opfer hat dabei keine Kontrolle über den Schwarm.

Zerstörung Nur die Befreiung des Wispernden Tyrannen aus dem Kerker kann das Wispern bannen, welches diese verfluchten Lande heimsucht.

DIE OBERE BASILIKA

Dieser einst glorreiche, von der Herrin der Gräber gesegnete, Tempel der Kathedrale von Renkirch wird nun von den lebenden und untoten Dienern des Wispernden Tyrannen heimgesucht, welche alles Leben vom Angesicht Golarions wischen wollen. Zwar wirkt die klingenbesetzte Kathedrale wie eine Ruine, allerdings haben die Kultanhänger große Mühen auf sich genommen, den Tempel zu befestigen, so dass der Vordereingang den einzigen Zugang in die Kathedrale darstellt.

1. DIE KLINGENBEWEHRTEN TÜREN (HG 14)

Zwei massive Eisentüren, die aus Hunderten zerbrochener Klingen und uralten Waffen gefertigt wurden, bilden den einzigen Zugang in die fensterlose Abtei. Zwei dürre, verwachsene Eichen flankieren die zu den Türen hinauf führende Steintreppe, in deren nackten Ästen mehrere vertrocknete Leichen hängen, auf deren rostigen Rüstungen noch schwache Spuren von Kreuzfahrerheraldik zu erkennen sind.

Trotz ihres teilweise eingestürzten Äußeren hat die Kathedrale nur einen einzigen Eingang. Der verfallene Zustand ist nur eine täuschende Fassade, hinter der sich eine standhafte Festung verbirgt. Der Wispernde Pfad hat viel unternommen, um die beschädigten oberirdischen Bereiche der Abtei gegen Eindringlinge zu sichern.

Kreaturen: Ein absonderlicher, primitiver Athach namens Svok der Torhüter versperrt allen außer bekannten Anhängern des Wispernden Pfades und Bewohnern der Kathedrale den Zugang. Ihn unterstützen dabei zwei knorrige Treibbäume, welche beständig Wache über das Gelände der Abtei halten, wobei sie ihre Eichensicht auf die verkümmerten Eichen anwenden, welche

über das Gelände verteilt wachsen. Der Wispernde Pfad versucht diese fleischfressenden Bäume mit Zauberenergie, um ihre Furcht-Auren anzutreiben, wodurch allerdings ihre ZR auf 14 gesenkt wird, bis sie ihre Auren aktivieren. Sofern die SC sich nicht besonders anstrengen, die Eichen auf dem Gelände zu meiden, bemerken die Treibbäume ihre Anwesenheit recht schnell und informieren Svoak darüber. Die Treibbäume aktivieren ihre Furcht-Auren, sobald sich Eindringlinge auf 18m nähern, und nutzen ihre Wurzeln, um ihre Beute näher an Svoak heranzuziehen, welche an der Treppe bleibt und Gegner mit Felsen bewirft. Sollten Gegner den Athach in einen Nahkampf verwickeln oder von den Wurzeln der Treibbäume in die Nähe der Tür gezogen werden, versuchen Svoak und die Bäume, sie auf die Treppe zu schleudern, um die Sensenmanttür-Falle dort zu aktivieren.

SVOAK DER TORHÜTER

HG 12

EP 19.200

Männlicher Athach (PF MHB II, S. 30)

TP 161

TREIBBÄUME (2)

HG 8

EP je 4.800

Aura Furcht (18 m-Radius, SG 20)

TP je 95 (PF MHB II, S. 258)

Falle: Die klingenbesetzte Tür selbst ist ein mächtiges Hindernis gegen Eindringlinge, wie die kopflosen Skelette von Möchtegernhelden und gescheiterten Anwärtern auf den Untod belegen, die den Boden rund um das Tor bedecken. Der Eingang wurde aus den verfluchten Klingen Hunderter gefallener Kreuzfahrer erschaffen und besitzt einen finsternen Ruf unter den Kultanhängern des Wispernden Pfades – auch wenn die Gerüchte über die Intelligenz der Doppeltür von jenen übertrieben werden, denen der geheime Schalter zum Deaktivieren der Falle nicht bekannt ist.

SENSENMANTTÜR

HG 10

EP 9.600

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

Umgehen Geheimer Schalter (Wahrnehmung SG 30)

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** automatisch (sofort)

Effekt Nahkampfangriff +20 (3W8+3/x4); mehrere

Ziele (alle Ziele auf einem Bereich von 3 m x 3 m)

e2. INNERE VORHALLE (HG 14)

Die zusammengesunkenen Überreste eines eingestürzten Glockenturms bedecken die östliche Seite der früher mosaikartig verkleideten Prozessionshalle. Ein halbeingestürzter Torbogen enthüllt eine riesige Andachtshalle in der Dunkelheit dahinter. Leise geflüstertes Murmeln erfüllt die schale Luft wie das Geräusch lederner Fledermausschwinden.

Spukerscheinung: Wenn die SC erstmals diese Kammer betreten, erwecken sie eine psychische Hinterlassenschaft von Tar-Baphons Herrschaft, was die Spukerscheinung Das Wispern des Tyrannen auslöst.

DAS WISPERN DES TYRANNEN

HG 14

EP 38.400

NB Anhaltende Spukerscheinung (siehe Seite 20)

Effekt Wenn diese Spukerscheinung ausgelöst wird, ergreift sie telekinetisch Kontrolle vom Körper eines der SC und prügelt, solange die Spukerscheinung fortbesteht, auf die übrigen ein wie mit dem Zauber *Fleischkeule* (PF EXP, S. 220; Angriff +14, RW SG 23). Sollte sie keinen Erfolg haben, versucht die Spukerscheinung es jede Runde aufs Neue, bis die SC entweder die Vorhalle verlassen oder wenigstens die halbe Strecke durch Bereich **E4** zurückgelegt haben.



SVOAK DER TORHÜTER

€3. Glockenturm (Hq 13)

Krumme, unsichere Stufen winden sich in einer Spirale in diesem Turm hinauf. Eine gewaltige, zerbrochene Bronzeglocke liegt mitten auf dem Boden, welche schon vor langer Zeit aus der Höhe herabgestürzt ist.

Der Glockenturm erhebt sich vier Stockwerke über das Erdgeschoss der Kathedrale hinweg und ist mit den charakteristischen Klingen besetzt. Im Gegensatz zu anderen Glockentürmen ist die Spitze des Turmes bis auf schmale, gerade 0,10 cm breite Schlitze, die man von einem schmalen hölzernen Rundgang aus erreichen kann, geschlossen.

Kreaturen: Ein namenloser Hamatula wurde vor fast zwei Jahrhunderten im Rostturm (Bereich **D1**) gefangen und überredet, die Wünsche des Wispernden Pfades zu erfüllen. Der Klingenteufel ist an diesen Turm gebunden und mit einem *Aufflammenden Kompositbogen (lang)* bewaffnet. Aus der relativen Sicherheit seines Adlernestes hat die Kreatur einen wunderbaren Weitblick über das Klostergelände und liebt es, von dort aus Eindringlinge unter Beschuss zu nehmen. Das meiste Gelände im Süden und Osten zwischen dem Kadaverwasserteich (Bereich **D3**) und dem Haus des Aderlassers (Bereich **D4**) kann er so abdecken. Sollte der Teufel von außerhalb des Turmes angegriffen werden, bieten ihm die Schießscharten verbesserte Deckung.

KLINGENTEUFEL

HG 11

EP 12.800

TP 138 (PF MHB, S. 257)

Fernkampf *Aufflammender Kompositbogen (lang)* +1, +19/+14/+9 (1W8+7/x3 plus 1W6 Feuer)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Teufel greift Eindringlinge auf dem Klostergelände mit flammenden Pfeilen oder *Sengenden Strahlen* an. Sobald Gegner den Glockenturm betreten und die Spukerscheinung auslösen (siehe unten), wirkt er *Unheilige Plage* und springt dann hinunter, um Gegner im Nahkampf mit seinen Klauen und Stacheln anzugreifen.

Moral Da der Teufel nicht aus dem Turm fliehen kann, kämpft er bis zum Tod.

Spukerscheinung: Die Geister der Mönche, die die Glocken der Kathedrale zur Warnung läuteten, als die Truppen des Wispernden Tyrannen das Kloster angriffen, wandern immer noch im Glockenturm umher, in dem sie von den untoten Schrecken überrannt und niedergemetzelt wurden. Sollte die riesige Glocke auf dem Boden berührt werden, manifestieren sich diese ruhelosen Seelen, um die Glocken erneut zu läuten.

DIE LÄUTENDE GLOCKE

HG 11

EP 12.800

RB Spukerscheinung (Bereich **E3**)

Zauberstufe 11

Bemerken Wahrnehmung SG 30 (um das ferne Läuten von Glocken zu hören)

TP 22; Auslöser Berührung; **Rücksetzer** 1 Stunde

Effekt Wenn diese Spukerscheinung ausgelöst wird, erscheint eine geisterhafte Glocke im Glockenturm und läutet das Verderben für alle, die sie hören können, mit ohrenbetäubendem Lärm ein. Alle Kreaturen im

Glockenturm werden zum Ziel von *Mächtiges Brüllen* (RW SG 22).

Zerstörung Die heruntergestürzte, zerbrochene Glocke muss repariert und wieder in den Glockenturm gehangen werden, um die Mönche zur Ruhe zu legen.

Schätze: Neben dem *Aufflammenden Kompositbogen (lang)* [+6 ST] +1 des Klingenteufels gibt es nichts von Wert im Glockenturm.

€4. entweihetes kirchenschiff

Hunderte von Totenschädeln schmücken steinerne Säulen in makaberen Anordnungen und blicken über diese leere Kammer hinweg. Hoch oben tragen kunstvolle, an gekrümmte Knochenfinger erinnernde Zinnen ein massives Gewölbe. Die Wände bestehen abwechselnd aus hochwertiger, alter Holztäfelung und eingestürztem Mauerwerk, das vom Boden bis zur Decke gestapelt wurde. Eine frische, blutige Schleifspur befleckt den Boden zwischen den zerbrochenen Bänken, sie führt zu einer Kammer im Westen.

Die Haupthalle der Kathedrale enthält weder Horden untoter Wächter, noch werden in ihr umfangreiche, unheilige Riten abgehalten, wie die SC es vielleicht erwartet haben. Stattdessen ist sie dunkel, verlassen und zerstört – zumindest auf den ersten Blick. Lass die SC die Leere und Trümmerlandschaft des Kirchenschiffes in sich aufnehmen, ehe du ihnen langsam die speisenden Kreaturen in den benachbarten Bereichen **E5** und **E7** enthüllst, um so die unheimliche und entsetzliche Atmosphäre in der Kathedrale von Renkirk heraufzubeschwören.

Entwicklung: Sobald die SC weiter in das Kirchenschiff vordringen, enthüllt ihnen ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 24 die Geräusche schlurfender Bewegungen im Westen (Bereich **E5**), welche sofort verstummen, wenn Licht in die Nähe der Kammer fällt. Die Fettleibigen Ghule in dieser Kammer betreten das Kirchenschiff in der darauffolgenden Runde, um Eindringlinge anzugreifen. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 28 kann man ferner vergleichbare Geräusche knirschender Zähne und über den Boden geschobener Stühle aus dem abgesenkten Bereich im Norden (Bereich **E7**) vernehmen.

Die Ghule im Chor sind mit heißhungrigem Speisen beschäftigt und durch die tiefere Lage des Raumes getarnt. Sie ignorieren die SC, bis diese einen Kampf mit den Ghulen in Bereich **E5** beginnen oder sie irgendwie beim Essen stören, indem sie etwa einen Höllenlärm verursachen.

€5. zerstörte sakristei (Hq 12)

Frische Blutspuren beflecken die Wände und den Boden dieser geröllgefüllten Kammer. Ein zusammengeschusterter, blutbefleckter Altar steht in der Mitte des Raumes.

Der frühere Ausgang aus dieser Sakristei, in welcher Vorbereitungen für den Gottesdienst getroffen wurden, ist völlig unter Gestein und Schutt begraben. Der Altar liegt unter dem Einfluss eines dauerhaften *Ort entweihen*-Effektes, welcher den Bewohnern des Raumes die Schablone für Schreingesegnete Kreaturen (siehe Seite 15) verleiht.

Kreaturen: Sechs stets hungrige, aufgequollene Ghule hausen in dieser Kammer und laben sich gerade an der frischen Leiche

eines Varisiers, die sie aus dem Chor hierher geschleift haben. Sie greifen jeden an, der ihr Festmahl stört.

FETTLLEIBIGE GHULE (6)

HG 7

EP je 3.200

Schreingesegnete Menschliche Ghulhegemonvariante

Schurke 6 (Seite 15)

CB Mitttelgroße Untote (Verbesserte Humanoide)

INI +5; Sinne Dunksicht 18 m, Geruchssinn;

Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 15

(+1 Ausweichen, +5 GE, +2 natürlich, +3 Rüstung);

(+2 gegen gute Kreaturen)

TP je 78 (6W8+48)

REF +12, WIL +7, ZÄH +8; +2 gegen gute Kreaturen

Immunitäten wie Untote; Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen,

Fallenspur +2, Reflexbewegung, Resistenz gegen

Fokussieren +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf Biss +13 (1W6+6 plus Lähmung), 2 Klauen +12

(1W6+6 plus Lähmung)

Besondere Angriffe Brut erschaffen, Ghule befehligen,

Hinterhältiger Angriff +3W6, Lähmung (1W4+1

Runden, SG 17; Elfen sind gegen diesen Effekt

immun), Todesexplosion

TAKTIK

Im Kampf Die Ghule nehmen Gegner in die Zange, um Hinterhältige Angriffe durchführen zu können. Sollte ein Ghul jedoch einen Gegner lähmen können, beginnt er sofort damit, ihn zu fressen und ignoriert alle anderen Feinde.

Moral Die Ghule kämpfen bis zur Vernichtung und explodieren dann in einem Regen aus Blut, Eingeweiden und von Krankheiten befallenen Fleisch.

SPIELWERTE

ST 16, GE 21, KO –, IN 12, WE 16, CH 18

GAB +4; KMB +7; KMV 23

Talente Abhärtung, Ausweichen, Kampfrelexe, Waffenfinesse, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Akrobatik +14, Bluffen +13, Einschüchtern +14, Fingerfertigkeit +14, Heimlichkeit +14, Klettern +20, Motiv erkennen +12, Wahrnehmung +12, Wissen (Religion) +7

Sprachen Gemeinsprache, Nekril

Besondere Eigenschaften Fallen finden +3,

Schurkenrick (Blutender Angriff +3,

Schurkenfinesse, Überraschungsangriff)

Ausrüstung Lederrüstung +1, Amulett der Mächtigen Fäuste +1

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brut erschaffen (ÜF) Jede Kreatur, die von einem Ghulhegemon getötet wird, aber ungestört und unverschlungen bis zur nächsten Mitternacht bleibt, erhebt sich anschließend ebenfalls als Ghulhegemon. Der neue Ghulhegemon steht nicht unter der Kontrolle seines Erschaffers. Wird Schutz vor Bösem

oder Sanfte Ruhe auf die Leiche gewirkt, wird dieser Vorgang verhindert.

Ghul befehligen (ÜF) Ein Ghulhegemon kann automatisch alle normalen Ghule innerhalb von 9 m mit einer Freien Aktion befehligen. Normale Ghul greifen einen Ghulhegemon nur unter magischem Zwang an.

Krankheit (ÜF) Ghulfieber: Todesexplosion – Kontakt;

Rettungswurf Zähigkeit, SG 17; Inkubationszeit 1 Tag;

Frequenz 1/Tag; Effekt 1W3 KO- und 1W3 GE-Schaden;

Heilung 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

Todesexplosion (AF) Die vollgestopften Leiber dieser fetten Ghule explodieren bei ihrem Tod in einer Entladung voll Schmutz und Dreck. Alle benachbarten Kreaturen werden diesem Blut und den Eingeweiden ausgesetzt und müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 17 bestehen, um nicht für 1W6 Runden zu Kränkeln und sich mit Ghulfieber anzustecken.

Schätze: Der halb verzehrte Kadaver, an dem die Ghule sich gütlich tun, trägt noch immer einen silbernen Federfalling.

Entwicklung: Falls die Ghule von der Anwesenheit von Gegnern in Bereich E4 erfahren, kommen sie ins Kirchenschiff und greifen an.



FETTLLEIBIGER GHUL

€6. Taufbecken

Drei Bänke sind einem erhöhten, steinernen Taufbecken zugewandt, das sauberes Wasser enthält. Zerfetzte Wandteppiche an jeder Wand bilden die Geister der Toten ab, die Phasmas Urteil erwarten.

Obwohl das Wasser im Becken klar und erfrischend wirkt, ist es verfluchtes, unheiliges Wasser. Die Wandteppiche sind zu alt und verrottet, um noch Wert zu besitzen.

€7. unheiliger Chor (hg 13)

Brüchige Steinstufen führen steil nach unten in diesen Chorbereich. Auf einer langen Tafel liegen die ausgenommenen Überreste augenscheinlich humanoider Leichen. Der einstmals opulente Thron eines Bischofs steht östlich des Chors, er wurde seiner Juwelen und des Goldschmucks schon lange beraubt und ist nun von schmierigem, übel riechendem, braunem Haar bedeckt.

Der ganze Bereich liegt unter den Effekten der *Ort entweihen*-Aura, die von dem Altar in Bereich E8 ausgeht, so dass die Untoten hier die Schablone für Schreingesegnete Kreaturen (siehe Seite 16) erhalten.

Kreaturen: Als Inbegriff des Hungertodes sitzt hier ein Meladaimon namens Vallabal vor vier an der Tafel sitzenden Fettleibigen Ghulen und erfreut sich daran, den heißhungrigen Kreaturen dabei zuzusehen, wie sie totes Fleisch verschlingen, bis ihre aufgequollenen Leiber bersten. Sofern Vallabal nicht vorher schon von den SC gestört wurde, bemerkt er SC von guter Gesinnung mit seiner Fähigkeit *Gutes entdecken*, sobald sie die dritte Säulenreihe in Bereich E4 passieren – dann wirkt er auf den Chor *Tiefere Dunkelheit* und befiehlt den Ghulen anzugreifen, sobald die SC in Bereich E5 mit deren Artgenossen kämpfen.

FETTLLEIBIGE GHULE (4) HG 7

EP je 3.200
TP je 78 (siehe Seite 22)

VALLABAL HG 11

EP 12.800
Meladaimon (PF MHB II, S. 62)
TP 147

TAKTIK

Im Kampf Vallabal tritt nach den Ghulen aus der Dunkelheit hervor und versucht, Gegner mit seiner Auszehrenden Aura, *Wellen der Erschöpfung* und *Verdorren* zu schwächen. Er fliegt dicht unter die Decke, um *Schnelle Magische Geschosse* auf Gegner abzufeuern, ehe er sich in den Nahkampf stürzt. Moral Vallabal kämpft bis zum Tod.

€8. aphis (hg 14)

Ein rissiger Altar stößt hier graue Dämpfe aus. Auf ihm liegen finstere Opfergaben in Gestalt blutiger Schädel und zerbrochener Sensenklingen.

Dieser Altar ist der Fokus einer weiteren unheiligen Aura, welche allen untoten Kreaturen in diesem Bereich und Bereich E7 die Schablone für Schreingesegnete Kreaturen verleiht (siehe Seite 16).

Spukerscheinung: Das Wispern des Tyrannen manifestiert sich, sobald die SC einen Fuß in diesen Bereich setzen.

DAS WISPERN DES TYRANNEN HG 14

EP 38.400

NB Anhaltende Spukerscheinung (siehe Seite 20)

Effekt Wenn diese Spukerscheinung ausgelöst wird, zwingt sie ihre Ziele, ganz unbewusst Stücke toten Fleisches von den nahen Leichen oder untoten Kreaturen zu verzehren, als stünden sie unter den Effekten eines *Person beherrschen*-Zaubers (RW SG 23). Die Spukerscheinung ändert jede Runde ihr Ziel, solange sie fortbesteht.

€9. korridor der köpfe (hg 13)

Dutzende menschliche Köpfe, die als primitiv aufgehängte Trophäen konserviert wurden, schmücken die Wände dieses hohen, beeindruckenden Korridors.

Spukerscheinung: Die ausgestopften Köpfe getöteter Kreuzfahrer, welche die Wände schmücken, enthalten noch immer einen Funken bitteren Unlebens. Sobald lebende Kreaturen den Korridor betreten, erwachen ihre Gesichtszüge allmählich zum Leben und verzerren sich, während ihre Münder nach Luft schnappen und ihre Augen hervorquellen, als würden sie nach Atem ringen.

ERSTICKENDE TAXIDERMIE HG 13

EP 25.600

CB Anhaltende Spukerscheinung (Bereich E9)

Zauberstufe 13

Bemerkungen Wahrnehmung SG 25 (um die nach Luft schnappenden Trophäenköpfe zu sehen)

TP 58; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Wenn die Spukerscheinung ausgelöst wird, schnappen dutzende modrige, ausgestopfte Köpfe in einem Konzert der toten Augen nach Atem und entziehen dem Raum die Luft und lebenden Kreaturen den Lebensodem. Alle Kreaturen innerhalb des Ganges unterliegen einem *Massen-Ersticken*-Zauber (PF EXP, S. 216; RW SG 23).

Zerstörung Sobald die ausgestopften Köpfe zerstört oder verbrannt werden, vernichtet dies auch die Spukerscheinung für immer.

€10. sakristei (hg 12)

Verglichen mit dem verwesenden Schmutz des Kirchenschiffs ist diese Kammer fast schon wieder behaglich. Genutzte Luxusgüter füllen den Raum. Schwere Vorhänge, plüschbesetzte Sitzgelegenheiten, wertvolle Teppiche und hochlehnige Stühle werden vom Licht einer Laterne auf einem Tisch angestrahlt. Ein großes Eisengitter ist im Boden eingelassen, durch welches ein kühler Luftzug von unten hinauf dringt.

Sterbliche auf der Suche nach dem Wispernden Pfad begeben sich oft allein auf eine Pilgerreise nach Renkirch. Wer die entsetzliche Reise und die hungrigen Bewohner des Klosters überlebt,

wird in diese Kammer geführt, wo er sich erholen kann. Das Gitter im Boden bedeckt eine Grube von 3 m x 3 m, welche 4,50 m weit in die Tiefe in eine unterirdische Gruft (Bereich **F5**) führt. Ein kleiner Bereich des Gitters von 0,90 m x 0,90 m verfügt über Scharniere, so dass man es öffnen kann. Eisennägel sind in die Wand der Gruft getrieben worden, so dass Pilger hinabsteigen und die Gruft und das Schwert des dort bestatteten Heiligen küssen können.

Kreaturen: Gegenwärtig wird die Kammer von der Vampirin Natischa Pavalanis bewohnt, die unlängst aus Caliphas eingetroffen ist. Diese unbedeutende Angehörige von Luvicks Hof weiß um die kürzliche Abreise der SC aus Caliphas und will den Grauen Mönch über die Absichten der Gruppe warnen. Die Beziehungen zwischen dem Wispernden Pfad und den Vampiren von Caliphas kann man zwar bestenfalls als kühl bezeichnen, allerdings hofft Natischa, ihre eigenen Ziele fördern und ihre Stellung an Luvicks Hofe verbessern zu können, wenn sie eine hohe Belohnung vom Kult für ihre Informationen erhält.

Natischa befindet sich in der Gesellschaft des Kammerherrn des Grauen Mönchs, einem Schreckgespenst, das nur unter diesem Titel bekannt ist, sowie drei weiteren Schreckgespenstern, die seinen Stab bilden. Der Kammerherr ist ein kaum erkennbares Phantom, welches als ernsthaft gekleideter Adelliger erscheint und über eine hochgewachsene, schlaksige Gestalt, tote Augen, schütteres graues Haar und ausgezehnte Gesichtszüge verfügt. Er begrüßt die SC, wenn sie die Kammer betreten, die Hände als Geste des Friedens ausgestreckt, und warnt sie, weiter einzudringen. Der Kammerherr ist allerdings kaum so diplomatisch, wie seine Funktion eventuell nahelegen könnte, und greift rasch auf Einschüchterung und Drohungen zurück; er warnt die SC, dass der Graue Mönch ihr Eindringen nicht auf die leichte Schulter nehmen und dass ihre Leichen gute Diener abgeben werden, sobald sie den wahren Pfad des Untodes gesehen haben. Seine gespenstischen Untergebenen verbergen sich innerhalb der Wände und schließen sich ihm beim Angriff an, sobald die Diskussion vorüber ist. Natischa wartet derweil auf das Ende der ohnehin sinnlosen – weil vorgetäuschten – Verhandlungen, ehe sie angreift.



NATISCHA PAVALANIS

DER KAMMERHERR UND SEIN STAB (4) HG 7

EP je 3.200

Entweichte Schreckgespenster (PF MHB, S. 232 und Seite 16)

TP je 68

TAKTIK

Im Kampf Die Schreckgespenster umringen ihre Gegner und entziehen ihnen Stufen mit ihren körperlosen Berührungen.

Moral Der Stab des Kammerherrn kämpft bis zur Vernichtung, während der Kammerherr selbst durch den Boden flieht, um den Grauen Mönch in Bereich **F21** zu warnen, sobald er unter 35 TP reduziert wird.

NATISCHA PAVALANIS HG 9

EP 6.400

Entweichte Vampirin (PF MHB, S. 267 und Seite 16)

RK 27, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 22

TP 115

TAKTIK

Vor dem Kampf Natischa wirkt *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Falsches Leben* und *Magierrüstung* (in ihren Spielwerten enthalten) und beobachtet die Verhandlungen der SC mit dem Kammerherrn.

Im Kampf Natischa versucht, Gegner mittels *Spinnennetz* festzusetzen, ehe sie *Feuerbälle* und *Sengende Strahlen* schleudert.

Moral Natischa ist nicht bereit, ihren eigenen, endgültigen Tod zu riskieren. Sollte sie unter 50 TP reduziert werden, nutzt sie einen *Zauberstab: Dimensionstür*, um sich vom Klostergelände weg zu teleportieren und dann über Land nach Caliphas zu fliehen. Sollte sie getötet werden, nimmt sie gasförmige Gestalt an und wird zwei Stunden später permanent zerstört, da sie ihren Sarg in Caliphas nicht rechtzeitig erreichen kann.

Schätze: Neben den normalen Schätzen eines Vampirs führt Natischa zudem einen *Stab: Dimensionstür* (12 Ladungen) und 2.000 GM in einer bestickten Seidentasche mit sich.

e11. DER GHULSTEIN (hg 13)

Ein Splitter nachtschwarzen Kristalls, der vor nekrotischer Energie pulsiert, ragt hier aus dem Steinboden. Eine schmutzige Glaslinse in einem kunstvoll gefertigten, aber angelaufenen Messingsockel mit 0,60 cm Durchmesser umkreist langsam den Felsen in mehreren Metern Entfernung. Sie fokussiert die dunklen Energien des Kristalls auf vier nahen Stühlen, die mehr an Foltergeräte erinnern als an bequeme Sitzgelegenheiten.

Der Wispernde Pfad spricht seit langem die Elenden, die Besitzlosen und die labilen Persönlichkeiten an, welche glauben, dass der Untod ein idealer, körperlicher Zustand wäre. Sterbliche Grabräuber mit Geschmack für verwesenes Fleisch, von dunklen Energien befleckte Nekromanten und arkane Zauberkundige auf der Suche nach Unsterblichkeit im Untod wenden sich alle dem Kult in der Hoffnung auf reichhaltigen Lohn nach dem Tode zu. Sie können in dieser Kammer, dank des schwarzen Steins in der Mitte des Raumes, erreichen, wonach ihnen verlangt. Der Kristall wird vom Kult als der Ghulstein bezeichnet und besteht aus einem Mineral namens Lazurit. Es wird selten außerhalb der Finsterlande gefunden; die von dieser üblen Substanz ausgehende Strahlung hat eine starke Wirkung auf die Toten, da Leichen, die ihr ausgesetzt werden, dazu neigen, sich als untote Kreaturen zu erheben, welche ihre Klassenfertigkeiten aus ihren Lebzeiten behalten – in der Regel Ghule, Grule oder Juju-Zombies.

Falle: Statt die Erschaffung solcher Untoten dem Zufall zu überlassen, ermöglicht es die schwebende Linse dem Wispernden Pfad, die dunkle Strahlung des Ghulsteins auf willige Empfänger zu richten.

DER LAZURITFOKUS HG 10

EP 9.600

Art Magisch; Wahrnehmung SG 34; Mechanismus ausschalten SG 34

EFFEKTE

Auslöser Manuell; **Rücksetzer** Automatisch (1 Runde)

Effekt Zaubereffekt (*Lebenskraftentzug*, Berührungsangriff im Fernkampf +10, 2W4 temporäre negative Stufen, Zähigkeit SG 23, keine Wirkung nach 24 Stunden)

Kreaturen: Nicht alle Anhänger des Wispernden Pfades wollen zu Leichnamen werden. Viele verspüren den Wunsch, zu Untoten zu werden, erst viel zu spät im Leben, während anderen das erforderliche magische Wissen und Können fehlt, um diesen unheiligen Zustand zu erreichen, so dass sie sich mit einer Alternative begnügen müssen. Viele dieser Schüler finden den Weg nach Renkirch, wo sie jahrzehntlang in der Hoffnung dienen, für die rituelle Wiedergeburt erwählt zu werden, und sich üben, ihren Körper und Geist zu perfektionieren, damit diese den Übergang vom Leben zum Untod überstehen, ehe sie sich wieder erheben, um dem Orden zu dienen. Fünf dieser lebenden Novizen nutzen gerade den Lazuritifokus, um den Übergang eines zahlenden Kunden zum Untod zu beschleunigen. Sobald Eindringlinge



NOVIZIN VON RENKIRCH

den Raum betreten, wendet die Mönchin, welche den Lazuritifokus steuert, die Linse des Gerätes gegen das erste lebende Ziele, welches sie sieht.

RENKIRCH-NOVIZEN (5)

HG 7

EP je 3.200

Menschliche Mönche (Hungrige Geister) 8 (PF EXP, S. 123)

NB Mittelgroße Humanoide (Menschen)

INI +2; Sinne Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 20, auf dem falschen Fuß 17 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE, +2 Mönch, +4 WE)

TP je 63 (8W8+24)

REF +8, WIL +10, ZÄH +7; +2 gegen Verzauberung

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Waffenloser Schlag +10/+5 (1W10+3) oder Waffenloser Schlaghagel +10/+10/+5/+5 (1W10+3) oder Dolch [Meisterarbeit] +9/+4 (1W4+2/19–20 plus Gift) oder Schlaghagel mit Dolch [Meisterarbeit] +9/+9/+4/+4 (1W4+2/19–20 plus Gift)

Fernkampf Schuriken [Meisterarbeit] +9/+4 (1W2+2 plus Gift) oder Schlaghagel mit Schuriken [Meisterarbeit] +9/+9/+4/+4 (1W2+2 plus Gift)

Besondere Angriffe Ki stehlen*, Lebensraub*, Schlaghagel, Strafender Tritt* (8/Tag, SG 18)

TAKTIK

Im Kampf Die Novizin, welche den Lazuritifokus steuert, wählt jede Runde einen neuen Gegner als Ziel, während ihre Kameraden anstürmen, um Eindringlinge in die Zange zu nehmen. Sollte sie getötet werden, löst sich ein anderer Novize aus dem Kampf, um den Fokus zu steuern.

Moral Diese treuen Novizen kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

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

GAB +6; KMB +10; KMV 28

Talente Abhärtung, Ausmanövrieren*, Ausweichen, Gemeinsame Gelegenheit*, Kampfflexe, Skorpiostachel, Strafender Tritt*, Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfokus (Waffenloser Schlag), Zusätzliches Ki

Fertigkeiten Akrobatik +13 (Springen +21), Einschüchtern +6, Heimlichkeit +13, Klettern +6, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +15, Wissen (Geschichte) +7, Wissen (Religion) +7

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Hochsprung, Ki-Vorrat (10 Punkte, Magisch), Manövertraining, Ruhiger Geist, Schnelle Bewegung, Sturz verlangsamen 12 m

Kampfausrüstung Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Riesenwespengift (2 Anwendungen); **Sonstige Ausrüstung** Dolch [Meisterarbeit], Amulett der Mächtigen Fäuste +1, Schutzring +1

* siehe Pathfinder Expertenregeln

Entwicklung: Ein bleicher, nackter Mann sitzt gefesselt, durch die schwarzen Strahlen des Lazuritifokus geschwächt und ausgezerrt in einem der Stühle, die auf den Ghulstein ausgerichtet sind. Er heißt Kleves Drollak (NB Halb-elfischer Schurke 6, gegenwärtig 5 negative Stufen). Kleves ist kein Mitglied des Kultes, sondern ein Grabräuber mit einem verstörenden Geschmack für totes Fleisch

und dem verzweifelten Wunsch, zu einem Grul zu werden – und für letzteres hat er dem Wispernden Pfad eine ansehnliche Summe bezahlt. Das Prozedere hat ihn geschwächt und an den Rand des Untodes geführt, er hat bereits 5 negative Stufen erhalten und nur noch 4 Trefferpunkte. Der fast hilflose Mann kann wertvolle Informationen liefern, sofern man ihn ins Bewusstsein zurückholt und befragt. Kleves weiß zwar nicht viel zu den aktuellen Ereignissen, erinnert sich aber, die Novizen über einen wichtigen Gefangenen reden gehört zu haben. Dieser wurde als „das Gefäß“ bezeichnet und nach unten gebracht, um sich einer Verwandlung zu unterziehen, die ihn „für die Wiedergeburt vorbereiten sollte“. Falls Kleves geheilt und befreit werden sollte, könnte er versuchen, seine Verwandlung durch einen einzigen Energiestoß aus dem Lazuritfokus zu vollenden – dies tötet und verwandelt ihn schließlich in einen Grul. Alternativ könnte ein diplomatischer SC auch den Schurken davon überzeugen, sich der Gruppe anzuschließen, auch wenn dieser wahrscheinlich bei der ersten sich bietenden Gelegenheit aus Renkirch flieht.

Schätze: Neben einem Haufen Tücher voller Graberde liegt ein großer Sack, dieser enthält Kleves Bezahlung für die Verwandlung: 10 Diamanten im Wert von jeweils 500 GM, sowie eine *Zauberstatuette (Ebenholzfliege)* mit dem Schädelmotiv Urgathoas.

12. Reliquienschrein

Dutzende moderne Relikte übersäen diesen Raum. Manche sind willkürlich in vergoldete Schaukästen gestopft, andere sorgfältig arrangiert und auf angelaufenen Metallregalen platziert worden.

Der Wispernde Pfad hat hier eine Sammlung aus bekannten Relikten und persönlichen Dingen Tar-Baphons eingerichtet. Zerfallende Bücher, verrottende Kriegsbanner, juwelenbesetzte Kronen, Zeremoniengewänder, handgeschnittene Stäbe und andere verfaulte Überreste der Herrschaft des Tyrannen sind hier zwischen verblassten Wandmalereien ausgestellt, welche die Eroberungen des Königs der Leichname bekunden.

Schätze: Insgesamt befinden sich in der Ausstellung vier zeremonielle Kronen, die jeweils 2.000 GM wert sind. Die Edelsteine, welche die Zeremoniengewänder schmücken, hätten zusammen einen Wert von 5.000 GM. Ferner wären hier vier exquisit gearbeitete Zauberstäbe (deren Ladungen allesamt verbraucht wurden, was sie nichtmagisch macht) jeweils 500 GM an Material wert – oder das Doppelte angesichts ihrer historischen Bedeutung beim richtigen Käufer.

Die übrigen Artefakte haben zusammen einen Sammlerwert von etwa 3.000 GM, wenn man denn jemanden mit makaberem Geschmack findet, und sind sehr zerbrechlich. Sie würden daher einen Transport kaum überstehen, sofern die SC nicht magische Schutzmaßnahmen ergreifen.

Diese Gegenstände sind allerdings verflucht. Jeder, der einen von ihnen bei sich führt (und sei es in einem *Nimmervollen Beutel*), erhält einen Malus von -2 auf alle Rettungswürfe sowohl gegen die Spukerscheinung des Wisperns des Tyrannen (siehe Seite 20) als auch gegen die Fähigkeit Alptraumfluch der Belebten Träume des Tyrannen in der Nähe des Galgenkopfes.

13. Teezimmer (Hq 12)

Uralte Sarkophage ruhen hier in willkürlicher Anordnung entlang der Wände. Schmutzige Teetassen und zerbrochene Unter-

tassen stehen auf einem Tischchen neben einer passenden Teekanne auf einem silbernen Stövchen. Die entsetzlichen Überreste eines vertrockneten, menschlichen Unterarmes liegen auf einem kleinen Hackklotz zwischen den zerpulverten Überresten eines bitumengestärkten Leichentuches.

Feste, bei denen Mumien ausgewickelt und zerriebene Mumienhaut konsumiert wird – entweder wie Schnupftabak eingeatmet oder zu einem kräftigen Tee gebraut – stehen seit langem hoch im Kurs bei der mondänen Elite von Ustalav und besonders bei Mitgliedern von Geheimgesellschaften wie dem Esoterischen Orden des Pfalzgräflichen Auges. Auch Angehörige des Wispernden Pfades nehmen solche Mixturen zu sich, doch während die Ustalaver tote Mumien bei ihren Teezeremonien verwenden, ziehen die Schüler des Wispernden Pfades den Geschmack der lebenden Toten vor.

Kreaturen: Zwei Unsichtbare Pirscher, Diener des Grauen Mönchs, bereiten in dieser Kammer Mumienhaut-Tee für die Kultanhänger vor. Acht der Sarkophage enthalten untote Mumien, die in magische *Frostfeuerbandagen* eingewickelt sind (siehe Kasten auf Seite 28). Sollten die Pirscher gestört werden, öffnen sie leise die Sarkophage (sie nehmen 20 für einen Gesamtmodifikator auf Heimlichkeit von +34) und lassen die Mumien frei, damit diese die SC angreifen. Diese Mumien wurden nicht in Renkirch erschaffen, profitieren aber dennoch von der Schablone für Entweichte Kreaturen. Nicht befreite Mumien haben in ihren Sarkophagen vollständige Deckung und gelten als hinter festen Barrieren befindlich was Effektklinien angeht.

UNSICHTBARE PIRSCHER (2)

HG 7

EP je 3.200

TP je 80 (PF MHB, S. 266)

TAKTIK

Im Kampf Jeder Unsichtbare Pirscher kann pro Runde mit einer Vollen Aktion zwei Mumien freilassen. Sobald alle acht Mumien befreit wurden, greifen die Pirscher die ihnen am nächsten stehenden Eindringlinge an.

Moral Die Unsichtbaren Pirscher kämpfen bis zum Tod.

ENTWEICHTE MUMIEN (8)

HG 5

EP je 1.600

TP je 60 (PF MHB, S. 191 und Seite 16)

TAKTIK

Im Kampf Wenn eine Mumie freigelassen wird, aktiviert sie ihre *Frostfeuerbandagen* (siehe Kasten) und greift Eindringlinge an.

Moral Die Mumien kämpfen bis zur Vernichtung.

Gefahr: Kreaturen, die benachbart zu dem Tisch kämpfen, müssen in jeder Runde einen Wurf auf Akrobatik gegen SG 20 schaffen, um nicht einen großen Berg fein gemahlener Mumienhaut aufzuwirbeln. Bei einem Fehlschlag wird eine große Staubwolke in einem Radius von 3 m aufgewirbelt. Alle Flächeneffekte in diesem Raum haben einen ähnlichen Effekt und verteilen den grauen Staub im ganzen Raum sowie auf alle Felder des Ganges benachbart zur Tür. Die Wolke verbleibt für 3 Runden. Jeder, der sich in der Wolke befindet, leidet unter den Effekten der Droge Mumienpulver (s.u.), sofern er keinen Zähigkeitswurf gegen SG 16 schafft. Ein Charakter der der Droge ausgesetzt ist, erhält sofort die Effekte der Droge, aber erleidet auch Attributsschaden und infiziert sich mit Mumienfäule. Ferner muss ihm ein Zähigkeitswurf gegen SG



18 gelingen, um nicht von der Droge abhängig zu werden. Weitere Einzelheiten zu Drogen und Abhängigkeit können im *Pathfinder Spielleiterhandbuch* auf Seite 232 gefunden werden.

MUMIENPULVER

Art Einnahme oder Einatmen; **Abhängigkeit** Schwach, Zähigkeit SG 18

Preis 20 GM

Effekt 1 Stunde; **Alchemistischer Bonus** von +1W2 auf ST, Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen negative Energie und Lähmungseffekte.

Schaden 1 WE- und 1 GE-Schaden, Ansteckung mit Mumienfäule

Schätze: Fünf Anwendungen Mumienpulver (Wert jeweils 20 GM) können aus dem Raum geborgen werden, sofern die SC sich dafür wenigstens 10 Minuten Zeit nehmen. Außerdem können aus den Bandagen der Mumien verschiedene Ringe, heilige Glücksbringer und goldene Amulette aus dem alten Osirion zusammen mit allen Frostfeuerbandagen (siehe Kasten), welche die Mumien nicht aktiviert haben, geborgen werden.

€14. TREPPE DER NACHT (HG 14)

Treppenstufen führen in die Dunkelheit hinab. Sie enden im Dormitorium in den Katakomben von Renkirch (Bereich F1).

Spukerscheinung: Das Wispern des Tyrannen hallt durch das feuchte, enge Treppenhaus wider und dringt in den Verstand jener ein, die die Treppe benutzen.

DAS WISPERN DES TYRANNEN

HG 14

EP 38.400

NB Anhaltende Spukerscheinung (siehe Seite 20)

Effekt Wenn die Spukerscheinung ausgelöst wird, verwandelt sie eine Kreatur auf der Treppe in einen blutdürstigen Primitiven (wie der Zauber *Mondsucht* [PF EXP, S. 232], RW SG 23), solange die Gruppe im Treppenhaus verbleibt oder die Spukerscheinung anhält.

€15. KREUZGANGRUINE (HG 8)

Von diesem überdachten Garten sind nur noch Geröll und zerstörte Bänke übrig, über denen sich eine verwachsene Eiche wie ein hungriger Geier aufbäumt.

Dieser früher friedliche Garten ist nur noch ein Schutthaufen. Der Eingang zur Kathedrale ist vor langer Zeit eingestürzt, so dass man diesen Bereich nur von der Außenseite her betreten kann.

Gefahr: Durch diesen Bereich wandernde Kreaturen verursachen mit einer Wahrscheinlichkeit von 30% einen Einsturz (PF GRW, S. 415), während eine aktive Durchsuchung die Wahrscheinlichkeit auf 60% erhöht. In den Ruinen befindet sich nichts von Wert.

DIE KATAKOMBE VON RENKIRCH

Unter der Kathedrale von Renkirch liegen tiefe Katakomben, welche pharasmische Mönche vor Jahrhunderten aus dem Stein gehauen haben und die vom Wispernden Pfad noch erweitert wurden. Dies gilt besonders für die untersten Ebenen, in denen der Kult einen

FROSTFEUERBANDAGEN

Aura Durchschnittliche Hervorrufung [Kälte]; **ZS** 10

Ausrüstungsplatz Körper; **Preis** 2.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Wenn diese magischen Leinenbandagen sorgsam um den Leib einer mittelgroßen Kreatur gewickelt werden (der Vorgang dauert 10 Minuten), schützen sie den Träger vor Feuer und gegen physische Angriffe. Mit einer Augenblicklichen Aktion kann der Träger sich selbst in einer geisterhaften, blauen Flamme entzünden, welche ihn wie *Feuerschild* in der Kälteschildversion schützt und Angreifern 1W6+10 Punkte Kälteschaden zufügt. Dieser Schutz hält für 10 Runden an, ehe die Bandagen zu feiner Asche zerfallen.

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Feuerschild*; **Kosten** 1.000 GM

natürlichen Nekrotischen Quell (Bereich F21) entdeckt hat. Die Deckenhöhe dieser unterirdischen Kammern beträgt 3m, sofern nicht anders angegeben. Die Böden bestehen aus natürlichem Stein, der über die Jahrhunderte von den Mönchen glattpoliert wurde. Die meisten Wände sind unbearbeitet. Viele Wände weisen Nischen auf, welche 1,50 m ins Gestein reichen und an manchen Orten vom Boden bis zur Decke reichen. Darin liegen die zahlreichen Toten, welche sich im Laufe der Jahre angesammelt haben.

LUCIMAR DER WOLFS-LEICHNAM

Die bizarre Kreatur, welche als Lucimar der Wolfs-Leichnam bekannt ist, war früher ein einflussreicher Anführer des Wispernden Pfades. In den letzten Monaten musste er aber feststellen, dass seine Macht abnimmt und Adivion Adrissant ihn von seiner Position im Kult verdrängt. Lucimar ist weder ein Zombie noch ein Leichnam; einst war er ein gewöhnlicher, menschlicher Nekromant, welcher von seinem Rivalen Yras Neun-Augen verflucht wurde und dadurch die Gestalt eines untoten Worgs mit händartigen Pfoten annahm. Nachdem er sich in der Gefängnisbibliothek von Grulhall in Klausur begeben hatte, war er imstande, seinen Körper in eine Kreatur zu verwandeln, die einem untoten Werwolf in Hybridgestalt ähnelt, wobei er immer noch die Fähigkeit besitzt, seine Worggestalt anzunehmen. Die Grulmystiker und blutbedeckten Diener von Grulhall machten Lucimar auf die kommenden, bedeutenden Ereignisse in Renkirch aufmerksam, so dass Lucimar nach Renkirch kam, um sich in die Abläufe einzubringen – auch in der Hoffnung, seinen Rivalen Adivion dabei ersetzen oder in Misskredit bringen zu können. Falls Lucimar vereiteln kann, dass die SC die *Kadaverkrone*-Zeremonie stören, würde in der Folge sein Stern wieder beim Wispernden Pfad aufsteigen, woraus er größeren Einfluss und vielleicht sogar die Kontrolle über Renkirch selbst zu gewinnen hofft.

Du solltest den Aspekt des Jägers, der mit seiner Beute spielt, bei diesem wilden Nekromanten ausspielen, der stets den direkten Kampf zugunsten von Einzelkämpfertaktiken meidet. Im Kasten auf Seite 31 findest du mehrere Vorschläge für Hinterhalte.

Lucimar wurde nicht in Renkirch erschaffen und genießt daher nicht die zusätzlichen Trefferpunkte durch Ort *entweihen*, wohl aber die Effekte der Schablone für Entweichte Kreaturen.

LUCIMAR DER WOLFS-LEICHNAM

HG 13

EP 25.600

Einzigartiger Worgleibiger Untoter Nekromant 13

RB Mittelfürstlicher Untoter (Verbesserter Humanoider)

INI +8; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn, Lebenssicht (6 m, 13 Runden/Tag); Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 23 (+3 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE, +2 natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 128 (13W6+80)

REF +11, WIL +15, ZÄH +12

Immunitäten Elektrizität, Kälte, wie Untote; SR 10/

Wuchtwaffen und Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss +10 (1W6+4 plus zu-Fall-bringen), Hieb +10 (1W6+4)



LUCIMAR DER WOLFS-LEICHNAM

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren (SG 19, 9/Tag)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13; Konzentration +19) 9/Tag – *Grabeshauch* (6 Runden)

Vorbereitete Nekromantenzauber (ZS 13; Konzentration +19)

7. *Finger des Todes* (SG 25), *Wellen der Entkräftung*

6. *Böser Blick* (SG 24), *Lautloser Kältekegel*, *Kugelblitz*, *Säurenebel*

5. *Verstärkter Feuerball* (SG 19), *Hungrige Grube** (SG 21), *Lautloses Magie bannen*, *Todeswolke* (SG 21), *Wellen der Erschöpfung*

4. *Dimensionstür* (2x), *Entkräftung*, *Fluch* (SG 22), *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Tödliches Phantom* (SG 20), ,

3. *Lautloses Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 20), *Entkräftender Strahl* (SG 21), *Feuerball* (SG 19), *Schutz vor Energie*, *Verstärkter Schwächestrahle*, *Vampirgriff*

2. *Dunkelheit*, *Falsches Leben*, *Geisterhand*, *Ghulhand* (SG 20), *Glitzerstaub* (SG 18), *Sengender Strahl*, *Spiegelbilder*

1. *Leichnam verwandeln** (SG 19), *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss* (2x), *Schild*, *Schockgriff*, *Schwächestrahle* (SG 19)

0. (beliebig oft) – *Ausbluten* (SG 18), *Erschöpfende Berührung* (SG 18), *Kältestrahle*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*

Verbotene Schulen Verwandlung, Verzauberung

TAKTIK

Vor dem Kampf Lucimar wirkt *Falsches Leben* und

Magierrüstung jeden Tag sowie *Schild* vor einem Kampf.

Im Kampf Lucimar tritt als Einzelkämpfer und Plänkler auf, der die SC aus der Entfernung angreift, während sie gerade mit anderen Gegnern kämpfen, und dann mittels *Dimensionstür* oder *Heimlichkeit* entkommt.

Moral Ohne seine Zauber sind Lucimars Spielwerte: RK 20, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 15; TP 114.

SPIELWERTE

ST 18, GE 18, KO –, IN 22, WE 15, CH 16

GAB +6; KMB +10; KMV 28

Talente Abhärtung⁸, Ausweichen, Eiserner Wille, Große

Zähigkeit⁸, Im Kampf zaubern, Lautlos zaubern, Mächtiger Zauberfokus (Nekromantie), Materialkomponentenlos zaubern, Schriftrolle anfertigen, Untote befehligen, Verbesserte Initiative, Zauberfokus (Nekromantie), Zauber verstärken

Fertigkeiten Bluffen +16, Einschüchtern +16,

Heimlichkeit +19, Motiv erkennen +15,

Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +19,

Wissen (Arkane) +22, Wissen (Geschichte) +22,

Wissen (Natur) +22, Wissen (Religion) +22,

Zauberkunde +22; **Volksmodifikatoren**

Heimlichkeit +2, Überlebenskunst +2,

Zauberkunde +2

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Goblinisch, Infernalisches, Nekril, Riesisch, Varisisch

Besondere Eigenschaft Arkane Verbindung (*Schutzring* +3), Gestaltwandel (Hybridgestalt oder Worg, *Bestiengestalt III*)

Kampfausrüstung *Elixier des Versteckens* (2x), *Trank: Schwere Wunden verursachen* (2x), *Schriftrolle: Rachsüchtiges Phantom**; **Sonstige Ausrüstung** *Perle der Macht* (3. Grad),

Resistenzumhang +3, *Schutzring* +3, *Stirnreif der*

Enormen Intelligenz +2 (*Bluffen*), *Zauberbuch*

(enthält alle vorbereiteten Zauber plus zusätzliche

Zauber deiner Wahl)

* siehe *Pathfinder Expertenregeln*

f1. DORMITORIUM (Hq 14)

Zerschlagene Holztüren hängen schief in den sich kreuzenden Gängen dieses Dormitoriums. Hinter jeder liegt eine einfache, verwahrloste Zelle.

Die Untoten benötigen keine Ruhe, daher werden diese einfachen Zellen nur von jenen Mönchen bewohnt, welche den Untod noch nicht erreicht haben. Die Zellen sind allesamt kahl und enthalten in der Regel zwei schmale, strohbedeckte Feldbetten mit schmutzigen Kissen, abgelegte Roben und ein paar persönliche Dinge ohne sonderlichen Wert.

Kreaturen: Vier robentragende Mohrgpriore durchstreifen das Hauptfoyer und beaufsichtigen die Alltagsarbeit der Mönche hier. Sechs Renkirch-Novizen halten sich in den diversen Zellen der Südseite auf und eilen herbei, um anzugreifen, falls sie gestört werden.

ENTWEICHTE MOHRGS (4)

HG 8

EP je 4.800

TP je 119 (PF MHB, S. 188 und Seite 16)

RENKIRCH-NOVIZEN (6)

HG 7

EP je 3.200

TP je 63 (siehe Seite 26)

f2. FORMELLABOR (Hq 14)

Äußerst komplizierte, alchemistische Ausrüstung füllt die Holztische in dieser Kammer. In allen Behältern kondensiert eine dicke, schwarze Flüssigkeit. Mehrere blutleere Leichen sind mit Eisendornen an die Wände genagelt worden und in deren Leibern stecken lecke Schläuche voll von üblen Säften.

Seit Jahrhunderten pilgern die begabtesten Anhänger des Wispernden Pfades nach Renkirch, um sich in unheiligen Zeremonien aus sterblichen Meistern der magischen Künste in jene unheilige Abscheulichkeiten zu verwandeln, die als Leichname bekannt sind. Und hier begleitet einer von Golarions Experten in den Geheimnissen der Existenz eines Leichnams diese Anhänger während ihrer letzten, blasphemischen Schritte, bereitet ihre Körper auf die Verwandlung vor und unterweist sie in der Erschaffung ihrer Seelengefäße, die auf ewig Gefängnis ihrer sterblichen Seelen sein werden.

Adivion Adrissant hat die Komponenten der *Kadaverkrone*-Formel in die Obhut des alten Leichnam-Alchemisten Nalthezzar übergeben, einem der letzten, noch verbliebenen, adeligen Toten von Tar-Baphons Hofstaat. Nachdem dieser die gbulischen Bibliotheken von Grulhall konsultiert hatte, erschuf er die endgültige *Kadaverkrone*, indem er einige Bestandteile in den Bäuchen der Leichen an den Wänden fermentierte und das entnommene Blut des Grafen Luzinean Galdana der Strahlung gefangener Schatten aussetzte.

Kreaturen: Nalthezzar kann zwar keine Zauber wirken, nutzte aber sein gewaltiges, alchemistisches Wissen, um sich selbst durch eine Vielzahl an mächtigen alchemistischen und magischen Mutagenen, Extrakten und Elixieren in einen Leichnam zu verwandeln. Sein Seelengefäß ist eines von drei in Bereich F7 befindlichen. Nachdem er das Destillat der *Kadaverkrone* dem Grauen Mönch übergeben hat, arbeitete Nalthezzar fieberhaft daran, die überschüs-

Lucimars taktiken

Lucimar setzt auf subtile Taktiken, um die SC zu schwächen. Er greift an, wenn sie abgelenkt sind und verbraucht dabei die Ressourcen der Gruppe. Einige der Taktiken des Wolfs-Leichnams sind im Folgenden aufgeführt. Lucimar kann ein *Elixier des Versteckens* trinken, um seinen Bonus bei Heimlichkeitswürfen auf +29 zu erhöhen, wobei er seine folgenden Angriffe auf die einstündige Wirkung des Elixiers abstimmt und *Falsches Leben*, *Magierrüstung* oder *Schild* unter Nutzung seiner Arkanen Verbindung auffrischt, wenn es nötig wird, um seine Verteidigung zu erneuern, ehe er die SC angreift.

Schwächen aus der Ferne: Lucimar wartet auf den richtigen Moment und wirkt *Böser Blick*, um einen SC in den Zustand *Krankelnd* zu versetzen. Er wählt jede Runde mit einer Schnellen Aktion ein neues Ziel, so dass er die SC ferner mit *Finger des Todes*, *Entkräftung* oder *Fluch* angreifen kann (überbracht mittels *Geisterhand*).

Schwächende Elektrizität: Wenn die SC sich an einer Engstelle in einem Gang während eines Kampfes befinden, wirkt Lucimar *Mächtige Unsichtbarkeit*, um verborgen zu bleiben, während er *Wellen der Entkräftung* gefolgt von *Kugelblitz* wirkt. Sollte er unentdeckt bleiben, könnte er noch *Säurenebel* oder *Todeswolke* zu wirken versuchen, egal ob er dabei auch seine eigenen Verbündeten trifft.

Rachsüchtiges Phantom: Lucimar nutzt seine *Schriftrolle: Rachsüchtiges Phantom* (RW SG 20) auf die Leiche einer von den SC getöteten Kreatur, um den Geist dieser Kreatur Jagd auf ihren Mörder machen zu lassen.

Lautlose Zauber: Lucimar schleicht sich hinterrücks an die SC heran und wirkt einen lautlosen *Kältekegel* oder ein lautloses *Blind- oder Taubheit verursachen* auf sie, gefolgt von *Hungrige Grube*, um geblendete oder flüchtende Feinde einzufangen.

signen Energien des Prozesses seinen Dienern zuzuführen – zwei Einbalsamierte Golems, bizarre alchemistische Konstrukte, die anscheinend aus überzähligen Teilen des Labors konstruiert wurden und deren große Messingkörper mit Flüssigkeit gefüllte Röhren und Zylinder enthalten. Nalthezzars Labor ist ein alchemistisches Meisterstück, welches der Leichnam mit aller Macht zu schützen versucht, indem er jeden Versuch unternimmt, um die SC aus dem Labor fortzulocken und Schäden zu vermeiden. Wenn die SC die Kammer betreten, tritt der robenverhüllte Leichnam zwischen seinen Maschinerien hervor. Seine Augen glühen beängstigend wie Stecknadelköpfe aus Licht „Der Meister erhebt sich wieder! Ihr seid zu spät!“ kreischt er mit rauer, verdorrter Stimme.

Sollten die Golems von Nalthezzar dazu Befehl erhalten, greifen sie das Labor selbst an und lassen den in ihnen gebundenen, negativen Energien freien Lauf, um Eindringlinge zu zerstören



NALTHEZZAR

(siehe Gefahr, weiter unten). Jeder Golem kann mit einer Vollen Aktion der Ausrüstung 10 Schadenspunkte zufügen.

EINBALSAMIERTE GOLEMS (2)

HG 9

EP je 6.400

Alchemistische Golems (PF MHB II, S. 117)

TP je 96

TAKTIK

Im Kampf Die Golems beschützen das Labor und bewegen sich sofort in Richtung der Tür, um Eindringlinge aufzuhalten, welche sie mit Hieben und geworfenen Bomben angreifen.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Mit Negativer Energie aufgeladen (ÜF) Einbalsamierte Golems sind mit nekromantischer Energie aufgeladen. Ihre Fähigkeiten Alchemie und Bomben verursachen stets negativen Energieschaden anstelle zufälliger Effekte.

NALTHEZZAR

HG 13

EP 25.600

Menschlicher Leichnam Alchemist 12 (PF MHB, S. 168, PF EXP, S. 26)

NB Mittlgrößer Untoter (Verbesserter Humanoider)

INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +25

Aura Furcht (18 m-Radius, SG 19)

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 26 (+2 Ablenkung, +2 GE, +10 natürlich, +4 Schild)

TP 132 (12W8+75)

REF +15, WIL +11, ZÄH +14

Immunitäten Elektrizität, Gift, Kälte, wie Untote;

SR 10/Adamant oder 15/Wuchtwaffen und Magie;

Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +4, Wiederkehr

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Berührung +9 (1W8+6 plus lähmende Berührung)

Fernkampf Bombe +12/+7 (6W6+6 Feuer)

Besondere Angriffe Bombe 18/Tag (6W6+6 Feuer, SG 22), Lähmende Berührung (SG 19)

Vorbereitete Alchemistische Extrakte (ZS 12)

4. Drachenodem* (SG 20), Mächtige Unsichtbarkeit, Steinhaut, Universalformel*

3. Drakonisches Reservoir*, Elementaraura* (SG 19), Fliegen, Hast, Standort vortäuschen

2. Beistand, Falsches Leben, Feuerspeien* (SG 18), Hauch der Elemente* (SG 18), Rindenhaut, Schwarm ausspeien*, Unsichtbares sehen

1. Auge des Bombenwerfers*, Handwerkers Glück*, Identifizieren, Schild (2x), Zielsicherer Schlag (2x)

TAKTIK

Vor dem Kampf Nalthezzar trinkt jeden Tag ein Extrakt:

Falsches Leben. Vor einem Kampf trinkt er Extrakt: *Mächtige Unsichtbarkeit* und Extrakt: *Elementaraura*, während seine Einbalsamierten Golems Gegner angreifen. Dann wirft er Präzisionsbomben, um seine Ausrüstung nicht zu beschädigen. Ehe seine Unsichtbarkeit ausläuft, trinkt er ein Extrakt: *Standort vortäuschen* und Extrakt: *Hast*. Sollte Nalthezzar in den Nahkampf gezwungen werden, trinkt er ein Mutagen, um seine Geschicklichkeit zu erhöhen und ein Extrakt: *Hauch der Elemente*, ehe er zu lähmenden Berührungsangriffen ansetzt.

Moral Nalthezzar kämpft bis zur Vernichtung und nutzt sein Seelengefäß in Bereich **F7** zur Wiederkehr.

Grundspielwerte Ohne seine Extrakte hat Nalthezzar die folgenden Spielwerte: **RK** 19, **Berührung** 14, auf dem falschen Fuß **17**; **TP** 117.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 14, **KO** –, **IN** 22, **WE** 14, **CH** 17

GAB +9; **KMB** +9; **KMV** 23

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Handwerk [Alchemie]), Improvisierter Nahkampf, Kampfreflexe, Meisteralchemist*, Trank brauen, Wundersamen Gegenstand herstellen

Fertigkeiten Einschüchtern +18, Fliegen +21, Handwerk (Alchemie) +29, Heimlichkeit +25, Magischen Gegenstand benutzen +18, Motiv erkennen +25, Wahrnehmung +25, Wissen (Arkanes) +21, Wissen (Geschichte) +18, Wissen (Natur) +21, Wissen (Religion) +21, Zauberkunde +21

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Nekril, Thassilonisch, Varisisch

Besondere Eigenschaften Alchemie (Alchemistische Gegenstände herstellen +12, Tränke identifizieren), Entdeckungen (Bannbombe, Energiebombe [6W4+6 Energieschaden plus Zu-Fall-bringen], Irrsinnsbombe [–2W6 TP-Schaden, +1W4 WE-Schaden], Präzisionsbombe [6 Felder], Säure Bombe, Schnelle Bomben), Gift einsetzen, Mutagen (+4/–2, +2 natürliche Rüstung, 120 Minuten), Schnelle Alchemie, Schnelles Vergiften

Ausrüstung Formelbuch (enthält alle vorbereiteten Extrakte plus zusätzliche Formeln deiner Wahl) *Resistenzumhang* +3, *Stirnreif der Geistigen Stärke* +2 (Intelligenz und Charisma; Wissen [Geschichte]), *Schutzring* +2,

* siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

Gefahr: Wenn die alchemistische Ausrüstung in diesem Raum beschädigt wird, kann dies die in den komplizierten Apparaten gebundene nekromantische Energie freisetzen. Das Labor hat insgesamt 100 TP; jedes Mal wenn es 10 Schadenspunkte durch Waffen oder Zauber erhält, setzt die zunehmend instabiler werdende Ausrüstung einen Stoß konzentrierter Nekromantie frei, welche allen lebenden Kreaturen im Raum 4W6 Punkte negativen Energieschaden zufügt (RW Zähigkeit, SG 22, halbiert).

f3. Die Honigwabe (hg 14)

Pfützen stinkenden Wasser sind ungleichmäßig über den Boden dieser Kammer verteilt und beflecken den Fußboden wie das freiliegende Mark aufgesägter Knochen. Starke säurehaltige Dämpfe brennen in euren Nasen. Mit dickem, rotem Wachs versiegelte Urnen stehen entlang der Wände und weitere ruhen in der Mitte des Raumes wie auf einer Insel zwischen den Pfützen.

Der Boden dieser Kammer gab schon vor langer Zeit aufgrund der Katakomben darunter nach. Die folgenden Überschwemmungen erschufen hier einen zähen, seifigen Morast zwischen den wabenförmigen Steinen.

Kreaturen: Der Wispernde Pfad konnte ein Dutzend Urnen nach dem Einsturz bergen, von denen vier gefährliche, gasförmige Kreaturen namens Mihstus enthalten. Ein Omox-Dämon namens Immoxob, der sich einst im Rosturm verfangen hatte, lauert hier ebenfalls. Der Graue Mönch hat dem Dämon in den Katakomben der Kathedrale Zuflucht angeboten; da er telepa-

thisch kommunizieren kann, hat Immoxob versprochen, die in den versiegelten Urnen gefangenen Mihstus freizulassen, falls diese zur Verteidigung der Katakomben gebraucht werden.

Wenn die SC eintreten, verbirgt sich Immoxob in der Deckung der steinernen Insel unter Wasser. Die clevere Kreatur gestattet den SC, in die Kammer vorzudringen, ehe sie mittels Telekinese eine mihstus-gefüllte Urne gegen eine andere schleudert (Härte 2, 5 TP, SG zum Zerschlagen 12), damit beide neben dem Eingang zerbrechen und immer zwei der gefährlichen Kreaturen befreit werden, welche dann Eindringlinge angreifen können. Dabei hofft der Omox voll Vorfreude, dass die SC in den Teich gezwungen werden, wo er sie dann ertränken kann.

IMMOXOB

HG 12

EP 19.200

Omox (Dämon) (PF MHB II, S. 52)

TP 162

TAKTIK

Im Kampf Immoxob zerschmettert in jeder Runde eine Urne, bis alle Mihstus frei sind. Dann setzt er *Telekinese* ein, um Gegner von den rutschigen Inselchen im Teich zu stoßen, so dass diese in den Morast fallen, wo er sie ertränken kann. Der Dämon lässt sich dabei so wenig wie möglich sehen und nutzt seine Fähigkeit Flüssigkeitssprung, um von Pfütze zu Pfütze zu springen.

Moral Immoxob kämpft bis zum Tod.

MIHSTUS (4)

HG 8

EP je 4.800

TP je 92 (PF MHB II, S. 169)

Gefahr: Die Ränder des Teichs weisen rutschige Kanten auf. Aufgrund des sie bedeckenden Schleimes müssen Kreaturen, die sich am Rand des Teiches bewegen, jede Runde Würfe auf Akrobatik gegen SG 15 bestehen, um sich mit ihrer halben Bewegungsrate fortbewegen zu können. Diese Kreaturen gelten als auf dem falschen Fuß befindlich und verlieren ihren GE-Bonus auf ihre Rüstungsklasse. Eine Kreatur, die in derselben Runde, in der sie sich bewegt, Schaden nimmt, muss einen weiteren Wurf auf Akrobatik gegen SG 15 schaffen, um nicht hineinzufallen.

Außerdem korrumpiert Immoxobs Anwesenheit diese großen Pfützen und verwandelt den Schlamm in eine säurehaltige Flüssigkeit, welche jeder Kreatur 2W6 Punkte Säureschaden pro Runde zufügt, die hineinfällt. Außerdem ist die Flüssigkeit zäh und klebrig, so dass jeder, der hineinfällt, in jeder Runde einen Reflexwurf gegen SG 23 schaffen muss, um nicht verstrickt zu werden. Ansonsten funktioniert der schleimige Morast wie Treibsand (PF GRW, S.427) und gibt dem Omox Deckung. Immoxob selbst ist gegen diese Effekte immun.

Schätze: Die übrigen Urnen enthalten nur schimmelige Überreste. Eine der Urnen ist zudem mit Gelbem Schimmelpilz (PF GRW, S. 416) befallen, der herausschießt, wenn die Urne geöffnet wird. Zwischen den modrigen Knochen befinden sich eine *Schwächere Gebetsperlenkette* und drei Granate im Wert von jeweils 400 GM. Eine weitere der großen Urnen enthält den in dickem Honig konservierten Kadaver eines Gnoms. Es ist ein seltenes Exemplar eines vergessenen Bestattungsritus – und der Honig wirkt wie ein *Trank: Schwere Wunden heilen*, sechs Anwendungen können aus der Urne gewonnen werden.

f4. katakomben (hg 12)

Die Temperaturen fallen auf eine höhlenartige Kälte, als ihr die grob aus dem Stein gehauenen Stufen in einengende Katakomben hinabsteigt. Der Geruch von Verwesung dringt aus Dutzenden von Nischen, die skelettierte Überreste enthalten und aus denen augenlose Schädel mit leerem, totem Blick in die Leere starren.

Viele der Leichen hier sind zu alt oder beschädigt für eine Belegung als Untote. Für die hier in ihren Rüstungen begrabenen Kreuzfahrer galt dies offenbar nicht, wie die zerschmetterten Deckel ihrer uralten Sarkophage vermuten lassen. In den labyrinthartigen Gängen steht das stinkende Brackwasser mehrere Zentimeter hoch, so dass Würfe auf Akrobatik in diesem Bereich um 5 erschwert sind. Ferner verbirgt das Wasser drei jeweils 3 m tiefe, wassergefüllte Senkgruben, welche mittels Würfeln auf Wahrnehmung gegen SG 20 entdeckt werden können. Kreaturen, die eines dieser Felder betreten, müssen einen Reflexwurf gegen SG 20 schaffen oder stürzen in das jeweilige Loch und sinken möglicherweise bis zum Grund.

Spukerscheinung: Der Missbrauch dieser Katakomben durch den Wispernden Pfad hat das kollektive Bewusstsein der hier verbliebenen Geister verschmutzt, welche nun danach streben, Eindringlinge mit einer unheiligen Taufe in reinigendem Wasser auszulöschen.

TODESWASSER

HG 12

EP 19.200

CB Spukerscheinung (Katakomben in einem Radius mit 9 m)

Zauberstufe 12

Wahrnehmung SG 25 (um aus den Nischen tropfendes Wasser wahrzunehmen)

Auslöser Nähe; **Rücksetzer** 1 Stunde

Effekt Wenn diese Spukerscheinung ausgelöst wird, schießen Fontänen grauen Wassers voller Knochen, totem Fleisch und Würmern plötzlich aus den Nischen der Katakomben und erschaffen eine Welle, welche rasch die Katakomben überflutet. Alle Kreaturen in den Katakomben gelten als von dem Zauber *Unheimliches Schicksal* betroffen (RW SG 23). Jene, auf die der Effekt wirkt, glauben, in den Wasserwirbeln zu ertrinken, welche sich so rasch wieder zurückziehen, wie sie die Katakomben gefüllt haben.

Zerstörung Ein in den Katakomben gewirkter Zauber *Ort weihen* neutralisiert die Spukerscheinung dauerhaft.

f5. die gruft des heiligen vesbias (hg 13)

Eine einzelne Kerze erhellt eine große Marmorgruft unter einem Eisengitter in der Decke. Der Deckel des Sarkophags ist mit der gemeißelten Figur eines einfachen Fußsoldaten geschmückt, statt der eines gepanzerten Ritters, während ein riesiges, rostiges und schartiges Schwert über dem Grabmal hängt.

Das Eisengitter in 4,50 m Höhe deckt eine Öffnung im Boden der Sakristei (Bereich E10) ab.

Zwar beherrschen heldenhafte Paladine und tapfere Ritter die meisten Erzählungen über den Kreuzzug des Lichts, doch es gibt auch andere Legenden über weniger bekannte Kämpen und

deren Tapferkeit. Mit einem Wurf auf Wissen (Geschichte) oder (Religion) gegen SG 20 erinnert sich ein SC an die Geschichte des in dieser Gruft bestatteten, bescheidenen Heiligen. Sankt Vesbias war ein einfacher Fußsoldat während des Kreuzzuges des Lichts, der das gigantische Schwert eines untoten orkischen Generals ergriff und sein Leben opferte, damit seine Einheit dem Ansturm der Truppen des Wispernden Tyrannen entkommen konnte. Seine dankbaren Freunde bargen später seinen von Pfeilen durchbohrten Leib und legten ihn an diesem Ehrenplatz zur letzten Ruhe.

Der große Zweihänder [Meisterarbeit], welcher an der Decke hängt, ist zerbrochen, aber unterliegt einem dauerhaften *Waffe weihen* (ZS 13) und kann die Spukerscheinung verletzen (siehe unten).

Spukerscheinung: Sankt Vesbias' Seele ruht nicht mehr sanft, seitdem der Wispernde Pfad die Kathedrale entweiht hat. Nun ist sie eine hasserfüllte Spukerscheinung, welche sich gegen jeden Eindringling stellt.

DURCHBOHRTE SPUKERSCH. DES HEILIGEN VESBIAS HG 13

EP 25.600

CB Andauernde Spukerscheinung (Manifestierende Vision mit 3 m Radius)

Zauberstufe 13

Bemerken Wahrnehmung, SG 30 (um das Geräusch aufeinandertreffender Klingen zu hören)

TP 58; Schwäche Empfindlichkeit gegen Schaden durch den Zweihänder in der Gruft; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Stunde

Effekt Der übel zugerichtete Körper eines schmalgebauten Fußsoldaten manifestiert sich, der von mehreren Dutzend schwarzgefederten, abgebrochener Pfeile durchbohrt ist und ein gewaltiges verrostetes Schwert schwingt, das zweimal so groß ist wie er selbst. Es entspricht dem Zweihänder, der über dem Grab hängt. Die Spukerscheinung stößt einen stummen Schlachtruf aus und greift jeden Eindringling jede Runde lang an (*Des Magiers Schwert*, Angriffsbonus +19), solange die Spukerscheinung existiert. Während ein *Des Magiers Schwert* normalerweise nicht für körperliche Angriffe anfällig ist, kann der über dem Grabmal hängende Zweihänder benutzt werden, um es anzugreifen und zu beschädigen.

Zerstörung Sankt Vesbias Seele kann zur Ruhe gelegt werden, wenn mit dem über dem Grabmal hängenden, Gesegneten Zweihänder der letzte Hieb geführt wird, welcher die Spukerscheinung neutralisiert.

Schätze: Die Gruft enthält nichts von Wert außer Sankt Vesbias' zerbrochenen Zweihänder [Meisterarbeit]. Dieser zählt zwar als geweihte Waffe, ist aber technisch gesehen nicht magisch. Sollte der Zweihänder je den Zustand Zerbrochen verlieren oder zu einer richtigen magischen Waffe gemacht werden, verliert er sofort die Waffeneigenschaft geweiht.

f6. grotte (hg 12)

Schmutzige Felle und zerfetzte Kissen bedecken den Boden dieser natürlichen Höhle. Dicker, schwerer Nebel hängt in der Luft, welcher den Duft vermodernder Chrysanthemen mit sich trägt und in dem schwachen Kerzenlicht flackert. Von überall her starren euch die einzementierten Schädel der Toten an.

Diese unbearbeitete Höhle diene als Unterkunft für Mönche, die von ihren täglichen Pflichten entbunden wurden. Obwohl die Bewohner wachsam hätten sein sollen, wurden sie vom betäubenden Einfluss einer ungewöhnlichen Drogenabhängigkeit abgelenkt.

Hasserfüllte Geister erfüllen die Katakomben von Renkirch. Die Kleriker des Wispernden Pfades fangen die Unruhestifter unter ihnen in der Regel mit *Geisterfallen* (siehe Seite 19 im ersten Band des *Pathfinder -Abenteuerpfades* „Die Kadaverkrone“) ein. Es dauerte aber nicht lange, bis die Kultanhänger entdeckten, dass die kontrollierte Freigabe von negativer Energie aus einer *Geisterfalle* zu einem Anstieg nekrotischer Energie führte. Daher konstruierten die Mönche ein spezielles Rauchfass, um die berauschenden Dämpfe zu verteilen. Auf dem Boden liegen mehrere zerbrochene Phiolen, während ein kleines Gestell mit vollen, zum Verzehr bereiten *Geisterfallen* auf einem nahen Tisch neben dem Rauchfass steht. Der ektoplastische Rauch aus dem Rauchfass hat eine dichte Nebelwolke erzeugt, so dass alle Kreaturen im Raum Tarnung erhalten (PF GRW, S. 439).

Kreaturen: Ein halbes Dutzend Novizen sind hier zusammengekommen. Sie sind gelangweilt, nachdem sie tagelang den wiederkehrenden Leichnam Berezna in Bereich F7 bewacht haben. Um ihre Langeweile zu bekämpfen, nehmen sie abwechselnd tiefe Züge von den entweichenden Energien der *Geisterfallen*. Die Novizen sind von den ektoplastischen Dämpfen berauscht und haben den Zustand *Fasziniert*, sie erleiden einen Malus von -4 auf ihre Würfe auf Wahrnehmung, um sich nähernde SC zu bemerken. Jede offensichtliche Bedrohung bricht diesen Effekt.

RENKIRCH-NOVIZEN (6)

HG 7

EP je 3.200

TP je 63 (siehe Seite 26)

TAKTIK

Im Kampf Ein Novize ergreift das Gestell mit den benutzten *Geisterfallen* und schleudert es als Waffe mit Flächenschaden nach den Eindringlingen. Das Gestell explodiert beim Aufschlag und verursacht 8W6 Punkte negativen Energieschadens beim Ziel und 8 Punkte negativen Energieschaden bei allen benachbarten Kreaturen. Die übrigen Novizen greifen dann an.

Moral Die Novizen kämpfen bis zum Tod.

Schätze: Einer der Novizen trägt einen Armreif aus *Knochenperlen* am Handgelenk (siehe Kasten). Außerdem befinden sich fünf ungenutzte *Geisterfallen* in einer großen Kiste zwischen den Kissen. Das juwelenbesetzte Rauchfass auf dem Tisch ist 3.000 GM wert.

f7. KAMMER DER WIEDERKEHR (HG 14)

Mehrere große Steintische füllen diese grob gearbeitete Kammer, während die Wände regelrecht von Begräbnisnischen gelöchert sind. Daneben stehen mehrere kleine Marmorpodeste, auf denen kunstvoll gearbeitete Metallkisten ruhen, die in einem stumpfen Grünton glühen. Eine der Kisten ist offen und pulsiert vor dunkler Energie, während sie von kleinen Streifen gealterter, vollgekratzter Pergamente umkreist wird, welche sich in den dunklen Energien, die aus dem Behälter dringen, verweben und verbinden.

KNOCHENPERLEN

Aura Schwache Nekromantie; ZS 3

Ausrüstungsplatz Handgelenk; **Preis** 6.000 GM;

Gewicht –

BESCHREIBUNG

Dieser Armreif aus sehr kleinen, geschnitzten Totenschädeln ermöglicht es seinem Träger, bis zu 8 TW an willenslosen, untoten Kreaturen zu kontrollieren wie der Zauber *Untote befehligen*. Die Kontrolle über eine untote Kreatur zu erlangen erfordert eine Standard-Aktion, während die Freigabe einer Kreatur eine Freie Aktion ist. Sollte der Träger versuchen, mehr als 8 TW an Untoten zu kontrollieren, übernimmt er die neuen Kreaturen und überzählige, früher unter Kontrolle genommene Untote werden nicht weiter kontrolliert.

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Untote befehligen*; **Kosten** 3.000 GM

Nur wenige Leichname vertrauen anderen genug, dass sie diese ihre Seelengefäße bewachen lassen, allerdings gibt es auch Ausnahmen. Der Wispernde Pfad bietet Leichnamen, die oft in Schwierigkeiten geraten, einen sicheren Hafen für ihre Seelengefäße und neuformenden Körper. Die Seelengefäße jener untoter Nekromanten, die diese Dienstleistung nutzen, werden in dieser Kammer gelagert.

Kreaturen: Vier Klostermönche von Renkirch, Juju-Zombie Kleriker Urgathoas, kümmern sich hektisch um den wieder-auferstehenden Körper des weiblichen Leichnams Berezna. Sie wurde vor ein paar Tagen von Abenteurern in Chelias getötet und hat daher keine Ausrüstung und auch nur ein paar ihrer vorbereiteten Zauber zur Verfügung, den Rest hat sie während ihres letzten Kampfes verbraucht. Wenn die SC den Raum betreten, liegt Bereznas nackte, vertrocknete Hülle hilflos auf einem der Steintische. Während der zweiten Kampfrunde ist sie *Wankend* und kann in der dritten Runde dann normal agieren. Die Klostermönche wissen wahrscheinlich, dass die SC nahen und wirken *Tote beleben* auf die Leichen in den nahen Nischen, um jeweils 10 Zombies zu erschaffen, die sie dann zu den Eingängen zu schicken, um Eindringlinge aufzuhalten, während der Leichnam endgültig erwacht.

BEREZNA

HG 8

EP 4.800

Weiblicher Wiederkehrender Entweihter Leichnam (PF MHB, S. 168 und Seite 16 mit den folgenden Veränderungen)

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 15 (+2 GE, +5 natürlich) (+2 gegen gute Kreaturen)

TP 96

ANGRIFF

Vorbereitete Zauber (ZS 11; Konzentration +16)

3. *Magie bannen*

2. Sengender Strahl
1. Magisches Geschoss, Schild, Schwächestrahle (SG 16)
0. (beliebig oft) – Ausbluten (SG 15), Kältestrahl, Magie entdecken, Magie lesen

Ausrüstung Keine

TAKTIK

Im Kampf Berezna wirkt *Schild*, sobald sie handeln kann. Sie greift dann Eindringlinge mit ihren wenigen verbliebenen Zaubern an, ehe sie sich am Kampf mit ihrer Lähmenden Berührung beteiligt.

Moral Berezna kämpft bis zur Vernichtung.

KLOSTERMÖNCHEN VON RENKIRCH (4)

HG 10

EP je 9.600

Entweichte Menschliche Juju-Zombie Kleriker

Urgathoas 10

(PF MHB II, S. 291 und Seite 16)

NB Mittlere Untote (Verbesserter Humanoide)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 24 (+3 Ablenkung, +2 GE, +3 natürlich, +8 Rüstung)

TP je 128 (10W8+80)

REF +7, **WIL** +11, **ZÄH** +11; +2 gegen gute Kreaturen

Immunitäten Elektrizität, Kälte, Magisches Geschoss, wie Untote;

Resistenzen Feuer 10; **SR** 5/Magie und Hiebaffen;

Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf *Sense* +2, +15/+10 (2W4+9/19–20/x4) oder Hieb +12 (1W6+7)

Besondere Angriffe Flüsterndes Böses* (10 Runden, SG 19), Negative Energie fokussieren 7/Tag (SG 21, 5W6), Tödlicher Schlag* 1/Tag (Blutung 5)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten

(ZS 10; Konzentration +14)

7/Tag – *Blutige Hand* (5 Runden),

Hauch des Bösen (5 Runden)

Vorbereitete Klerikerzauber

(ZS 10; Konzentration +14)

5. *Ersticken*^o * (SG 19), *Flammenschlag*

(SG 19), *Schneller Tod* (SG 19)

4. *Bewegungsfreiheit*, *Göttliche Macht*, *Mächtige Magische Waffe*, *Unheilige Plage*^o (SG 18)

3. *Ansteckung* (SG 17), *Magie bannen*, *Magisches Schutzgewand*, *Schärfen*^o, *Tote beleben*

2. *Geräuschexplosion* (SG 16), *Person festhalten*, *Pracht des Adlers*, *Stille* (SG 16), *Totenglocke*^o (SG 16), *Waffe des Glaubens*

1. *Befehl* (SG 15), *Furcht auslösen*^o (SG 15),

Schild des Glaubens, *Unheil* (SG 15), *Verfluchen* (SG 15),

Verhüllender Nebel

0. (beliebig oft) – *Ausbluten* (SG 14), *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Resistenz*

D Domänenzauber; **Domänen** Böses (Unterdomäne der Dämonen*), Tod (Unterdomäne des Mordes*)

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Kleriker wirken *Mächtige Magische Waffe*

und *Magisches Schutzgewand* jeden Tag. Vor einem Kampf wirken sie ferner *Bärenstärke*, *Pracht des Adlers*, *Schärfen* und *Schild des Glaubens*.

Im Kampf Die Kleriker wirken *Göttliche Macht* in der ersten Kampfrunde und konzentrieren sich dann darauf, Gegner mit Negative Energie fokussieren und Zaubern wie *Ersticken*, *Flammenschlag*, *Schneller Tod* und *Unheilige Plage* zu schädigen.

Moral Die Klostermönche kämpfen bis zur Vernichtung.

Grundspielwerte Ohne ihre Zaubern haben die Kleriker folgende Spielwerte: **RK** 22, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 20; **TP** 108; **ZÄH** +9; **Nahkampf** *Sense* +1, +12/+7 (2W4+5/x4) oder Hieb +10 (1W6+4); **ST** 17,

CH 14; **KMB** +10; **KMV** 25; Negative Energie fokussieren (SG 19)

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 14, **KO** –, **IN** 10, **WE** 19, **CH** 18

GAB +7; **KMB** +12; **KMV** 27

Talente Abhärtung^B, Blitzschnelle Reflexe, Fokussiertes Niederstrecken, Im Kampf zaubern, Untote befehligen, Verbesserte Initiative^B, Verbessertes Energie fokussieren, Waffenfokus (Sense)

Fertigkeiten Klettern +10, Wahrnehmung +14, Wissen (Religion) +13, Zauberkunde +13

Sprache Gemeinsprache

Ausrüstung *Brustplatte* +1, *Knochenrobe*,

10 Onyx (je 50 GM), *Sense* +2, Unheiliges Symbol des Urgathoas, Zauberkomponentenbeutel,

* siehe PF Expertenregeln.

ENTWEICHTE ZOMBIES (40)

HG –

TP je 12 (PF MHB, S. 287 und Seite 16)

Schätze: Neben der oben aufgeführten Ausrüstung führt einer der Klostermönche einen kleinen Beutel mit 20 weiteren Onyxen (je 50 GM) mit sich. Die drei Kisten auf den Podesten sind Seelengefäße von Leichnamen (Materialwert je 5.000 GM und unbezahlbar für jene Leichname, deren Seelen sich darin befinden). In zwei der Seelengefäße befinden sich die Seelen von Berezna und Nalthezzar (Bereich F2), während es sich bei dem dritten um eine verzierte Rätseltruhe handelt, welche die Seele des Barden-Leichnams Lokardier Eliote (siehe Seite 72) enthält. Gute Charaktere können diese Seelengefäße zerstören im Wissen, dass sie Golarion von drei abscheulichen und mächtigen Kreaturen befreit haben, während geschäftstüchtige, skrupellose Charaktere dagegen sich entscheiden könnten, die Seelengefäße quasi als Geiseln zu nehmen, was nach Abschluss dieses Abenteuers zu interessanten Verhandlungen führen könnte.

f8. WIEDERGÄNGERRAUM (HG 13)

Die Leichen von robenträgenden Kultanhängern liegen auf Steintischen und hängen an blutigen Eisenhaken an den Wänden dieser Kammer. Ihre Gesichter verzerrten sich im Angesicht des Todes zu beunruhigend bekannten Antlitzern.

In dieser Kammer hat der Wispernde Pfad die Leichen von 12 toten Kameraden gesammelt, welche die Kultanhänger in ganz



SEELERGEFÄß EINES LEICHNAMS

Ustalav aus der Schneise der Zerstörung geborgen haben, die die SC bei ihren Anstrengungen, den Kult aufzuhalten, gezogen haben. Diese Leichen haben sie nach Renkirch zurückgebracht, um ihnen die besondere Ehre einer Wiedergeburt als rachsüchtige Untote zukommen zu lassen. Die SC sollten in der Lage sein, die verrottenden Leichen in diesem Raum als jene von Feinden zu erkennen, die sie früher innerhalb dieses Abenteuers oder im Verlauf des *Pathfinder-Abenteuerpfades* „Die Kadaverkrone“ getötet haben: Gibbs Hefenuss („Der Spuk von Schreckenfels“), Vorkstag oder Grein („Der Bestienprozess“), Estovion Lozarov, Auren Vruud oder einen der Schauderholzwölfe („Zerbrochener Mond“), Albor Voltiaro oder einer der Vikare des Tiefgründigen Ordens der Unbezähmbaren See („Wächters Totenwache“) und Eisa oder Hetna Duebless („Asche im Morgengrauen“) – jeder davon wäre eine wunderbare Wahl, um hier wieder aufzutauchen. Bei weniger vertrauten Gestalten hat Lucimar der Wolfs-Leichnam (siehe Seite 29) *Leichnam verwandeln* zur psychologischen Kriegsführung eingesetzt und die Gesichter neugestaltet, damit sie denen der SC ähneln.

In dieser Kammer befindet sich ferner ein kleiner Schrein der Urgathoa. Alle untoten Kreaturen in der Kammer erhalten für die Dauer ihres Aufenthaltes die Schablone für Schreingeseignete Kreaturen.

Kreaturen: Sechs Wiedergänger wurden bereits aus den vertrauten Kadavern in diesem Raum erschaffen. Sollten die SC bereits dem wandernden Wiedergängerrudel begegnet sein, welche losgelassen wurde, um sie zur Strecke zu bringen, während sie rasten (siehe die Tabelle für Zufallsbegegnungen in Renkirch auf Seite 81), sollte die Zahl der Rudelmitglieder von diesen sechs abgezogen werden. Sollte sie dem Rudel noch nicht begegnet sein, sind hier sechs Wiedergänger und weitere sechs Leichen hängen von den Fleischerhaken an den Wänden. In der Gegenwart der SC (also ihrer Mörder) erhalten die Wiedergänger die Vorteile von *Hast*, sowie einen unheiligen Bonus von +4 auf Angriffs-, Ringkampf- und Rettungswürfe dank ihrer Fähigkeit *Daseinszweck*.

VERBESSERTER SCHREINGESEIGNETER WIEDERGÄNGER (6) HG 8

EP je 4.800

TP je 112 (PF MHB II, S. 285 und Seite 16)

TAKTIK

Im Kampf Die Wiedergänger werden vom Hass auf ihre Mörder angetrieben und die Gegenwart der SC lässt sie in Wut verfallen, so dass mit ihrem Böswilligen Kreischen angreifen.

Moral Die Wiedergänger kämpfen, bis sie zum zweiten Mal zerstört werden.

Entwicklung: Sollten sich noch Leichen in diesem Raum befinden, könnten sie sich später ebenfalls als Wiedergänger erheben, um die SC auf ihrer Suche nach Rache zu jagen.

f9. seelenspiegel (hg 14)

Zerfetzte Gemälde stellen in diesem Gang finstere Akte der Nekromantie dar, dazwischen befinden sich Porträts von ausgetrockneten Adligen und skelettierten Priestern. Ein großer Rahmen wurde mit verrottenden, roten Samtvorhängen verhüllt, welcher scheinbar willkürlich an einer Kreuzung zweier Gänge aufgestellt wurde.

Die in diesem Gang angesammelten Gemälde decken Jahrhunderte der ustalavischen Geschichte ab. Der bedeckte Rahmen dagegen gehört zu einem *Seelenspiegel* (PF GRW, S. 523).

Spukerscheinung: Die Anwesenheit der Lebenden erweckt die Aufmerksamkeit des Wisperns des Tyrannen, welches sofort den Bereich aufsucht, wenn die SC sich nähern.

DAS WISPERN DES TYRANNEN

HG 14

EP 38.400

NB Anhaltende Spukerscheinung (siehe Seite 20)

Effekt Wenn die Spukerscheinung ausgelöst wird, setzt sie *Telekinese* ein, um die Samtbedeckung des *Seelenspiegels* herunterzureißen und alle Kreaturen innerhalb von 9 m den Effekten des Spiegels auszusetzen. Die Spukerscheinung setzt auch weiterhin *Telekinese* ein, um Kreaturen zu entwaffnen und zu-Fall-zu-bringen, die nicht im Spiegel eingefangen werden – gelingt das Entwaffnen, greift die Spukerscheinung die SC mit ihren eigenen Waffen an, solange sie fortbesteht (KMB +18, Angriff +18).

Entwicklung: Drei Kalavakus-Dämonen (PF MHB II, S. 51) sind im *Seelenspiegel* gefangen und werden bei Zerstörung des Spiegels freigesetzt. Nur der Graue Mönch kennt das Befehlswort des Spiegels. Sollten die SC den Spiegel mitnehmen, wird dieser für die intelligenten Bewohner Renkirchs zu einem Ziel, da diese hoffen, ihn zu beschädigen um die darin gefangenen Dämonen zu befreien.

f10. einbalsamierungsraum (hg 14)

Rollbahnen stehen in diesem Raum. Jeder ist mit Skalpellen, Knochensägen und blutigen Bandagen bedeckt. Große gläserne Gefäße voller dicker, grüner Flüssigkeit stehen in den Wandnischen. Der Raum stinkt nach Formaldehyd.

Die Mönche von Renkirch nutzen diesen Bereich zur Reparatur und Konservierung von untotem Fleisch.

Kreaturen: Acht Totenmasken, welche sich als unschuldige Gefangene verkleidet haben, belegen diese Kammer. Fünf versuchen, sich hinter den fahrbaren Bahnen zu verstecken, während die anderen drei verborgen in den Alkoven des Raumes lauern. Sie wissen von der Anwesenheit der Gruppe und haben sich daher sehr angestrengt, nicht nur eine Maskerade zu erschaffen, um sich selbst gegen Angriffe zu schützen, sondern auch um ahnungslose Eindringlinge in einen Hinterhalt zu locken. Bis auf eine der Kreaturen haben alle ihre Fähigkeit Gestaltwandel genutzt, um das Äußere müder und geschundener, varisischer Gefangener anzunehmen, welche erst kürzlich gefangengenommen und nach Renkirch gebracht worden sind. Die richtigen Gefangenen haben sie natürlich vorher getötet und den Ghulen in Bereich E7 überlassen, aber die Kreaturen sind dennoch von ihren Fähigkeiten überzeugt, Eindringlinge durch ihre Masken und ihr unschuldiges Auftreten überzeugen zu können. Die sechste Totenmaske ist ein Leibdiener des Grauen Mönchs und hat das Äußere des Grafen Luzinean Galdana angenommen.

Wenn die SC den Raum betreten, geben vier der Totenmasken vor, verängstigte Gefangene zu sein, die gerade aus ihren Zellen entkommen konnten und nun jemanden suchen, der sie beschützen und aus Renkirch hinausbringen kann.



Die Totenmaske, welche Galdana imitiert, hat genug seiner Erinnerungen absorbiert, um die SC wiederzuerkennen und die Täuschung aufrechtzuerhalten – der falsche Graf bittet seine Erretter, ihn und seine neuen Gefährten soweit wie möglich von Renkirch fortzubringen, während er von den finsternen Übeltaten des Kultes berichtet. Die übrigen drei Totenmasken bleiben derweil in den Nischen versteckt.

Sollte die Gruppe auf die Täuschung der Totenmasken hereinfallen, ruft der falsche Galdana die versteckten, ebenfalls als Varisier getarnte Totenmasken herbei und versucht, die SC nach Bereich **F11** zu führen (falls die SC aus nördlicher Richtung gekommen sind) oder nach Bereich **F8** (falls sie aus südlicher Richtung gekommen sind). Sobald die Totenmasken die SC in einen Bereich mit gefährlicheren Kreaturen geführt haben, lassen sie ihre Masken fallen und greifen an. Sollte die Täuschung auffliegen, greifen die fünf Betrüger sofort an, während ihre versteckten Kumpanen 1 Runde später aus den Nischen hervortreten, um die SC in ihrer natürlichen Gestalt zu überraschen.

VERBESSERTER ENTWEIHTER TOTENMASKEN (8) HG 8

EP je 3.200

TP je 105 (PF MHB II, S. 257 und Seite 16)

Schätze: Eine alte Bestattungsurne enthält drei *Schriftrollen: Sanfte Ruhe* und ein *Zauberstab: Schwere Wunden verursachen* mit 38 Ladungen ruht auf einer Trage.

F11. KAMMER DER ANBETUNG (HG 14)

Gewaltige Statuen wachen über diese große Kammer. Im Westen stellen sie drei Frauen mit großen Sensen dar, deren Unterleiber skelettiert und verrotten sind, während sich im Osten drei Statuen von Skelettmönchen in einfachen Kutten befinden.

Mit einem Wurf auf Wissen (Religion) gegen SG 10 kann man die drei Statuen im Westen als Darstellungen Urgathoas erkennen, der Göttin der Völlerei, Krankheit und des Untodes.

Kreaturen: Bei den drei Urgathoastatuen an der Westseite handelt es sich um Steingolems, die den Befehl haben, nicht dem Kult angehörende Eindringlinge anzugreifen, welche diese Kammer betreten.

STEINGOLEMS (3)

HG 11

EP je 12.800

TP je 107 (PF MHB, S. 136)

f12. halle der schatten (hq 14)

Im bleichen, geisterhaften Licht bildet das schmelzende Wachs einer einzelnen schwarzen Kerze langsam eine Pfütze. Acht kuttentragende Akolythen umgeben die Kerze, wobei sie in dunklen Lachen aus Blut sitzen.

Ein Wurf auf Heilkunde gegen SG 10 enthüllt, dass alle diese Kultanhänger tot sind, während man mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 bemerken kann, dass keiner von ihnen einen Schatten wirft. Keine der Leichen trägt Wertsachen bei sich.

Kreaturen: Acht der Renkirch-Novizen haben in dieser Kammer rituellen Selbstmord begangen. Ihre vereinte Treue zum Wispernden Pfad war so machtvoll dass ihre Schatten als untote Schrecken wiederauferstanden sind. Diese Höheren Schatten schleichen nun durch den Raum und greifen alle lebenden Kreaturen an, die hereinkommen.

ENTWEICHTE HÖHERE SCHATTEN (8)

HG 8

EP je 4.800

TP je 76 (PF MHB, S. 228 und Seite 16)

f13. heimgesuchte höhle (hq 14)

Zwei mit Scherben zerbrochener Urnen bedeckte, wacklige Tische wurden hier wahllos an die Seiten dieser grob aus dem Stein gehauenen Höhle geschoben.

Spukerscheinung: Das bössartige Wispern des Tyrannen hallt durch diese leere Höhle.

DAS WISPERN DES TYRANNEN

HG 14

EP 38.400

NB Anhaltende Spukerscheinung (siehe Seite 20)

Effekt Wenn die Spukerscheinung ausgelöst wird, erzeugt sie einen *Verwirrungs-Effekt* (RW SG 23), welcher jede betroffene Kreatur zwingt, sich selbst mit einem in der Hand gehaltenen Gegenstand für 1W8 + ST-Modifikator Schaden zu verletzen, solange die Spukerscheinung anhält.

f14. skriptorium (hq 13)

Uralte Bücherregale erstrecken sich an den Wänden dieser schlecht beleuchteten Kammer. In der Mitte der Kammer stehen ein Dutzend wackliger Lesepulte. Im Süden befinden sich vier große Glasbehälter mit kunstvoll gearbeiteten Messingdeckeln, welche verschrumpelte, verunstaltete Leichen enthalten, die die zerrissene Kleidung von Adeligen tragen. Jede schwimmt in einer schlammigen Einbalsamierungsflüssigkeit.

Nur wenige Angehörige von Tar-Baphons Hofstaat überlebten die Rachefeldzüge des Kreuzzuges des Lichts nach dem Sturz des Tyrannen. Am stärksten litt der untote Adel von Adorak, als die Inquisition von Finismur fast jeden Diener des besiegten Fürsten der Leichname aufspürte. Über Jahre hinweg wurden die auf Golarion verbliebenen Kreaturen gnadenlos gejagt, ihre Körper

misshandelt und ihre Seelengefäße aufgespürt und zerstört. Die vier Leichen in den Glasbehältern sind die letzten bekannten körperlichen Überreste mehrerer Untoter, die auf diese Weise von den Kreuzfahrern verfolgt wurden; der Wispernde Pfad hat diese geborgen und nach Renkirch gebracht in der Hoffnung, diese einstmals mächtigen Kreaturen eines Tages wieder in den Untod zu erheben.

Kreaturen: Lucimar der Wolfs-Leichnam beansprucht diese Kammer als sein persönliches Quartier, wenn er sich in Renkirch aufhält. Sofern die SC ihm noch nicht begegnet sind, könnten sie ihn hier antreffen, wie er sich mit den Schriftrollen und Papieren in den Regalen auf der Suche nach vergessenen Wissen befasst.

LUCIMAR DER WOLFS-LEICHNAM

HG 13

EP 25.600

TP 128 (siehe Seite 29)

f15. kammer der leeren augenhöhlen (hq 14)

In dieser kleinen Kammer befinden sich weder Möbelstücke noch anderer Schmuck. Die stehende Luft in diesem Raum ist trocken und trägt den scharfen Geruch übelriechenden Rauches.

Die Eisentür ist von außen verbarrikiert. Der ursprüngliche Zweck dieses Raumes ist längst vergessen, er dient nun als eine Art Zelle für mehrere gefährliche Kreaturen.

Kreaturen: Sechs Bodaks wurden hier beschworen, um dem Wispernden Pfad als Wächter und Meuchelmörder zu dienen. Damit sie nicht die lebenden Angehörigen des Kultes mit ihrem Todesblick töten, werden die Bodaks in dieser Kammer eingesperrt gehalten. Der Graue Mönch lässt sie nur frei, wenn er ihrer Dienste bedarf. Sollten lebende Kreaturen den Raum betreten, setzen die Bodaks sofort ihren Todesblick gegen die Eindringlinge ein, ehe sie angreifen.

VERBESSERTE ENTWEICHTE BODAKS (6)

HG 9

EP je 6.400

TP je 105 (PF MHB II, S. 43, 293 und Seite 16)

f16. séancenraum (hq 14)

Ein großer, runder Tisch, in welchen Buchstaben und Symbole aus mehreren Sprachen geritzt sind, steht in der Mitte des Raumes. Auf anderen Tischen und in Regalen glitzert Silber. Mehrere kleine Schmelztiegel und andere Ausrüstung zur Schmuckherstellung stehen daneben. Zwei große Glasröhren mit einer verwirbelten, wolkigen Flüssigkeit ruhen in angelaufenen Eisenhalterungen entlang der Wände des Raumes.

Angehörige des Wispernden Pfades erhalten in diesem Raum Unterweisungen in der Kunst der Seelengefaß-Konstruktion, sollten sie irgendwann einmal den Weg zur Verwandlung in Leichname beschreiten. Die häufigsten Seelengefäße sind Schachteln aus Platin, welche Streifen magischen Pergaments enthalten, doch lebende Akolythen können hier auch erlernen, Amulette, Ringe und andere Gegenstände herzustellen, die ihnen als *Arkane Verbindungen* dienen. Der große Séacentisch ermöglichte den Schülern früher, mit den geisterhaften Lehrern zu kommunizieren,

wenn sie einmal nicht erschienen. Da die Kreaturen nun aber mit Gewissheit auftauchen und die faulen Schüler den Geistern gestatten, die Kontrolle über ihre Körper zu übernehmen, so dass die Geister sich wieder am Gefühl von Fleisch erfreuen können und die Akolythen so von Experten angefertigte Erzeugnisse erlangen, ohne selbst etwas tun zu müssen, wurde der Tisch schon seit Jahren nicht mehr benutzt.

Kreaturen: Die Geister zweier verstorbener Nekromanten wurden schon vor Jahrhunderten an diese Kammer gebunden. Sie geben hier Unterrichtsstunden und dulden keine ungeladenen Gäste in ihrem Klassenraum. Diese einstmals unfreiwilligen Gefangenen werden durch zwei ekto-plasmische Behälter in diesem Raum festgehalten, welche früher ihre Seelen enthielten. Im Laufe der Zeit haben sie nachgegeben, so dass ihre Gedanken und Ziele nun die besten Interessen des Wispernden Pfades verfolgen. Sollten die ekto-plasmischen Anker zerstört werden, verletzt dies die Geister nicht oder schickt sie fort, verhindert aber ihre Wiederkehr, so dass die getöteten Geister mit der Zerstörung ihrer ekto-plastischen Anker dauerhaft zerstört werden (Härte 1, 5 TP, Zerschlagen SG 15).

GEISTERHAFTE NEKROMANTEN (2)

HG 12

EP je 19.200

Menschliche entweihte Geister-Nekromanten 8/
Wissenshüter 3 (PF MHB, S. 122 und Seite 16)

RB Mitteltgroße Untote (Verbesserte Humanoide, Körperlos)
INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m, Lebenssicht (3 m, 8 Runden/
Tag), Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 22 (+4 Ablenkung,
+1 Ausweichen, +1 GE, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP je 131 (11 TW; 8W6+3W6+92)

REF +4, WIL +14, ZÄH +7; +2 gegen gute Kreaturen

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos,
Resistenz gegen Fokussieren +4, Wiederkehr

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf Verderbende Berührung +6 (12W6, ZÄH, SG 20,
halbiert) oder Entziehende Berührung +6 (1W4 Punkte
Attributsentzug)

Besondere Angriffe Böswilligkeit (SG 20), Entziehende
Berührung, Negative Energie fokussieren (SG 18, 7/Tag),
Telekinese (SG 20), Verderbende Berührung (SG 20)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11; Konzentration +15)
7/Tag – Grabeshauch (4 Runden)

Vorbereitete Nekromantenzauber (ZS 11; Konzentration +15)

6. Böser Blick (SG 20), Fleisch zu Stein (SG 20)
5. Kältekegel (SG 19), Verzauberung brechen, Wellen der Erschöpfung
4. Blitzkugeln* (SG 18), Brüllen (SG 18), Fester Nebel, Furcht (SG 18), Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit
3. Blitz (SG 17), Entkräftender Strahl (SG 17), Feuerball (SG 17), Magie bannen (2x), Verlangsamen (SG 17)
2. Blind- oder Taubheit verursachen (SG 16), Falsches Leben, Glitzerstaub (SG 16), Säurepfeil, Sengender Strahl, Unsichtbares sehen
1. Magierrüstung, Magisches Geschoss (2), Schild, Schwächestrahle (SG 15), Unsichtbarer Diener
0. (beliebig oft) – Erschöpfende Berührung (SG 14), Kältestrahl, Magie entdecken, Magie lesen

Verbotene Schulen Illusion, Verzauberung

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Geister wirken *Falsches Leben* und *Magierrüstung* jeden Tag sowie *Schild*, ehe sie in einen Kampf gehen.

Im Kampf Die Geister versuchen, von offensichtlichen Nahkämpfern mit ihrer Fähigkeit *Böswilligkeit* Besitz zu ergreifen. Dies machen sie sooft wie möglich im Bestreben, wieder einen Körper zu erlangen.

Moral Die Geister sind an diese Kammer gebunden und kämpfen bis zur Vernichtung.

Grundspielwerte Ohne ihre Zauber haben die Geister die folgenden Spielwerte: RK 16, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 14; TP 116.

SPIELWERTE

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

GAB +5; KMB +6; KMV 21

Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Fertigkeitssfokus (Wissen [Arkane]), Im Kampf zaubern, Neigung zur Magie, Ring schmieden, Schriftrolle anfertigen, Untote befehlen, Verbesserte Initiative, Wundersamen Gegenstand herstellen

Fertigkeiten Auftreten (Redekunst) +14, Fliegen +20, Handwerk (Juwelier) +18, Heimlichkeit +13, Magischen Gegenstand benutzen +22, Sprachenkunde +9, Wahrnehmung +20, Wissen (Arkane) +25, Wissen (Geschichte) +19, Wissen (Religion) +19, Zauberkunde +22

Sprachen Abyssisch, Aklo, Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Nekril

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Ring), Geheimes Wissen (Geheimnis der inneren Stärke, Geheimnis des Entrinnens), Legendenkunde

Ausrüstung Geisterhafter Zauberkomponentenbeutel, Geisterhaftes Zauberbuch

* siehe PF Expertenregeln.

Schätze: Bauteile aus Platin füllen die Regale und Tische in diesem Raum. Die meisten sind Komponenten zerbrochener, magischer Waffen, eingeschmolzener Schmuckstücke und anderer Gegenstände, die das wertvolle Metall enthalten. Ein *Seelenschreiber* (Silber) (siehe Band 1 dieses AP, *Der Spuk von Schreckenfels*, S.19) liegt auf einem Regalbrett. Die diversen Stücke Platinschmucks und die halbfertigen Seelengefäße sind insgesamt 12.000 GM wert.

f17. schädelnischen (hg 13)

Glatt polierte und vom Alter gelbangelauene Totenschädel starren aus zahllosen, kleinen Nischen, welche die Steinwände dieser Kammer vom Boden bis zur Decke durchziehen. Die Sammlung enthält Exemplare aus vielen Völkern, wobei jedem Schädel der Kiefer fehlt; diese liegen auf den untersten Regalböden unter den Schädeln.

Die Schädel stammen allesamt von getöteten Mitgliedern des Wispernden Pfades, welche hier in einer Art Referenzbibliothek aufbewahrt werden. In jedem Schädel sind zwei kleine Runen geritzt und die Kiefer tragen korrespondierende Symbole, allerdings unterliegen die Runen einer Verschlüsselung, damit kein Fremder hier Schindluder treiben kann, indem er einfach passende Symbole einander zuordnet. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 kann man eine schwache Schrift in Alt-Osirian oberhalb des in die Kammer führenden Torbogens entdecken: „Bei der ersten Hieroglyphe einen Schritt nach links, bei der zweiten Hieroglyphe

einen Schritt nach rechts“. Das Geheimnis der Zuordnung von Kieferknochen und Schädel besteht darin, das erste Symbol in Übereinstimmung mit seinem Vorgänger im alt-osirischen Hieroglyphenalphabet zu bringen und das zweite mit seinem Nachfolger. Die Symbole befinden sich stets auf der Stirn beim Schädel.

Sollte niemand von den SC Alt-Osiriani beherrschen, genügt ein Wurf auf Sprachenkunde gegen SG 30, um die Inschrift zu lesen. Falls die SC den Hinweis nicht von selbst entschlüsseln können, können sie ihn mit Hilfe eines zweiten Wurfes auf Sprachenkunde gegen SG 25 verstehen.

Spukerscheinung: Wenn ein Schädel und ein Kieferknochen verbunden werden (egal ob passend oder nicht), wird eine Spukerscheinung ausgelöst. Bei der korrekten Kombination kann der Anwender mit dem Geist des Schädels kommunizieren, ansonsten treibt das Geplapper der Schädel Kreaturen im Raum in den Wahnsinn.

PLAPPERNDE TOTENSCHÄDEL

HG 13

EP 25.600

NB Anhaltende Spukerscheinung (Bereich F17)

Zauberstufe 13

Bemerken Wahrnehmung, SG 30 (um zusammenschlagende Kieferknochen zu hören)

TP 58; **Auslöser** Berührung; **Rücksetzer** 1 Minute

Effekt Wenn diese Spukerscheinung ausgelöst wird, hängen ihre Effekte davon ab, ob Schädel- und Kieferknochen zueinanderpassen. Sollte dies nicht der Fall sein, beginnen die Schädel mit den Kiefern zu klappern, dies treibt alle Anwesenden im Raum in den Wahnsinn wie der Zauber *Wahnsinn* (RW SG 23). Sollte der richtige Kieferknochen angelegt worden sein, wird *Mit Toten sprechen* ausgelöst, was der Kreatur, die den Kieferknochen angesetzt hat, gestattet, dem Geist des Schädels sechs Fragen zu stellen. Sollte es zu einer Kommunikation kommen, sind die Geister der Schädel neutral böse und imstande, Fragen zum Untod und Unheiliger Wiedergeburt zu beantworten. Geh davon aus, dass jeder Schädel einen Fertigkeitswert von 3W4+5 in Wissen (Religion) und +5 in allen anderen Wissensfertigkeiten besitzt.

Zerstörung Nur die vollständige Zerstörung aller Schädel in dieser Kammer kann diese Spukerscheinung dauerhaft vernichten.

f18. cellarium (hg 14)

Verwesende Leichen sind hier wie Brennholz bis zur halben Höhe des Raumes gestapelt, drohen aber nach innen zu stürzen, da sich jemand einen Pfad durch den Haufen gebahnt – oder besser: gekaut – hat. Der Verwesungsgestank ist überwältigend und Insekten summen in der Luft wie eine ölige Wolke.

Gescheiterte, untote Experimente, hoffnungslos verunstaltete Leichen, die nicht mehr zur Wiederbelebung geeignet sind, oder Kadaver, die als Skelette besser wiederzubeleben sind, werden in diesen Raum gebracht, wo sich das verwesende Fleisch von den Knochen löst. Kleine Löcher im Boden der Kammer erlauben dem verflüssigten Fleisch, nach unten in Bereich F20 abzufließen. Der von Blut und anderen Körperflüssigkeiten bedeckte, vollgesogene Boden ist rutschig – um ein Feld zu betreten, sind zwei Felder an Bewegungsrate erforderlich, ferner steigt der SG aller Würfe auf Akrobatik um +5. Ein Wurf auf Akrobatik gegen SG

10 ist erforderlich, um über den Boden zu rennen oder anzustürmen. Der entsetzliche Dunst, der überwältigende Gestank der Verwesungsdämpfe und die summenden Fliegen werden wie starker Rauch hinsichtlich der Atmung behandelt, was SC eventuell ersticken kann und allen Kreaturen im Raum Tarnung verschafft (siehe „Rauch einatmen“, PF GRW, S. 427). Der Leichenberg wird als schwieriges Gelände für jene behandelt, die sich auf seiner Oberseite bewegen wollen. Die Deckenhöhe beträgt 6 m.

Kreaturen: Der Wispernde Pfad hat Mächtiger Verbündeter aus den Ebenen gewirkt, um einen Augnagar-Clippoth in diesen Raum zu rufen. Dieser frisst sich langsam durch den nie endenden Leichenberg, welchen der Kult zur Verfügung stellt. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 22 kann man schwache Kaugeräusche hören oder entdecken, wie sich Leichen in der Nähe des Leibes der Kreatur bewegen; dies verhindert, dass die SC überrascht sind, wenn der Clippoth aus dem Haufen verwesender Reste hervorschießt.

AUGNAGAR-QLIPPOTH

HG 14

EP 38.400

TP 203 (PF MHB II, S. 199)

TAKTIK

Im Kampf Der Augnagar wirkt *Wellen der Erschöpfung* auf Eindringlinge und greift dann mit Biss- und Klauen-Attacken von der Spitze des Leichenhaufens aus an.

Moral Der fremdartige Clippoth kämpft bis zum Tod.

f19. urgathoas fliege (hg 15)

Das unstete Glühen glimmender Kohlen wirft seltsame Schatten auf die Wände dieser Kammer. Hinter mehreren Reihen angeschlagener Steinbänke führen Stufen aus Marmor zu einem erhöhten Podest, das eine große Feuergrube umschließt. Über der Grube steht die riesige Eisenstatue einer Fliege. Entsetzliche Schreie hallen aus dem Inneren der Statue, während irgendeine Kreatur im Inneren des grotesken Bildnisses bei lebendigem Leib geröstet wird. Hinter der Statue befinden sich große Eisentüren in der Wand.

In dieser unheiligen Kammer finden finstere Gottesdienste zu Ehren der Göttin Urgathoa statt. Die Gläubigen des Wispernden Pfades verwenden die als Urgathoas Fliege bekannte Eisenstatue, um Ungläubige im Namen der Fahlen Prinzessin zu verbrennen und die Überreste als nützliche Diener wiederzubeleben. Ein schmales Gitter an der Seite des Fliegenkörpers ermöglicht den Zugang zum hohlen Leib der Statue, so dass Opfer dort eingeschlossen werden können und dann gezwungen sind, die Hitze des unheiligen Feuers unter der Statue zu ertragen, welches ihnen das Fleisch von den Knochen brennt. Die Opfer dieser grässlichen Hinrichtungen erheben sich wieder als Feuerskelette unter dem Kommando des Wispernden Pfades. Ferner wird Urgathoas Fliege als Schrein behandelt, der dem dauerhaften Effekt von *Ort entweihen* unterliegt, welcher von ihm ausgeht und den Untoten in dieser Kammer die Schablone für Schreingesegnete Kreaturen verleiht (siehe Seite 16). Die Doppeltür hinter der Statue führt zu einer Treppe, an deren Fuß das Presbyterium liegt (Bereiche F20 und F21).

Kreaturen: Drei Klostermönche von Renkirch fachen gerade die Flammen in der Feuergrube an. Sie opfern einen Varisier, der kürzlich außerhalb des Klosters gefangen genommen worden ist. Ein Dutzend Feuerskelette lauert zudem in der 3 m tiefen Feuergrube, deren eigene, unheilige Feuer das Opferfeuer zusätzlich

Die Kadaverkrone

anheizen. Urgathoas Fliege ist in Wirklichkeit ein Eisengolem unter der Kontrolle der Kultanhänger. Dadurch, dass er so lange den unheiligen Flammen der Feuergrube ausgesetzt war, hat der Golem temporäre Trefferpunkte erlangt, wie in seinen Spielwerten wiedergegeben.

Wenn die SC eintreffen, springen die Feuerskelette aus der Feuergrube, um anzugreifen. Du möchtest eventuell die Belebung des Golems etwas hinauszögern, um deine Spieler zu überraschen und in falsche Sicherheit zu wiegen, wenn er nicht sofort angreift, und dann später enthüllen, dass die Schreie aus dem Inneren einer riesigen, glühend heißen Kreatur kommen, die auf Beinen aus Eisen auf die SC zuläuft, um sie zu zerstören.

Der im Golem gefangene Mann stirbt zwei Runden, nachdem die SC die Zeremonie gestört haben, und erhebt sich als ein weiteres Feuerskelett, ist dann aber im Inneren von Urgathoas Fliege eingesperrt, bis er befreit wird.



URGATHOAS FLIEGE

SCHREINGESEGNETE KLOSTERMÖNCHE (3) HG 10

EP je 9.600

TP je 128 (siehe Seite 36 und 16)

TAKTIK

Im Kampf Die Kleriker wissen um die stärkenden Effekte der *Ort entweihen*-Aura dieser Kammer und meiden den Nahkampf. Stattdessen nutzen sie in erster Linie *Negative Energie fokussieren*, um Eindringlingen aus der Deckung ihrer Skelettdiener heraus zu schaden. Sollten die Kleriker dazu Gelegenheit erhalten, befehlen sie den Skeletten, die Körper bewegungsunfähiger oder toter SC in die Feuergrube zu ziehen, wo diese sich als Feuerskelette wiedererheben könnten (siehe unten).

SCHREINGESEGNETE FEUERSKELETTE (12) HG 1

EP je 135

TP je 7 (PF MHB, S. 240 und Seite 16)

URGATHOAS FLIEGE HG 13

EP 25.600

Eisengolem (Variante) (PF MHB, S. 131)

TP 169

KMV 39 (51 gegen zu-Fall-bringen)

TAKTIK

Im Kampf Die Fliege steigt von ihrem Podest herab und setzt ihre Odemwaffe ein, welche nach verbranntem Fleisch riecht. Dann geht sie in Nahkampfreichweite.

Moral Der Golem kämpft bis zur Vernichtung.

Gefahr: Die Flammen in der Grube fügen benachbarten Kreaturen pro Runde 3W6 Schadenspunkte oder jenen in der Grube 6W6 Schadenspunkt pro Runde zu. Die Hälfte des Schadens besteht aus Feuerschaden und die andere Hälfte aus unheiligem Schaden, der nicht von Feuerresistenz betroffen wird. Jeder Humanoide, der durch die Flammen umkommt, erhebt sich in der folgenden Runde als Feuerskelett.

Schätze: Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 findet man einen *Energieschildring* unter einer der Bänke.

DAS PRESBYTERIUM

Aus der Kammer von Urgathoas Fliege führen Treppenstufen zu einem letzten, langen Korridor hinunter, welcher sich in die dunkelsten Winkel des Reiches des Wispernden Pfades hinab windet. Dieser Bereich steht ausschließlich den prominentesten Angehörigen des Kultes zur Verehrung Urgathoas offen. In diese dunklen Kammern hat der Graue Mönch den Grafen Galdana gebracht.

f20. madenteiche (hg 14)

Fauliger, grauer Schleim tropft aus den Mörderlöchern in der Decke über euch. Er füllt eine gewaltige Grube mit einer abscheulichen, übelkeitserregenden Suppe aus Millionen von Maden.

Die Grube ist nur 6 m tief, enthält aber eine Kreatur, die viel gefährlicher ist als willenloses Ungeziefer.

Kreaturen: Ein mächtiger, böser Beschwörer namens Urka Namat haust in diesem ekelzerregenden Teich. Er ist nicht

untot, allerdings erfüllten die nekrotischen Energien von Renkirch die Maden, welche seinen Körper verspeisten, mit finsterner, gefährlicher Intelligenz, die sich dann wiederum als ein Wandelnder Wurm manifestierte. Die zuckende Ungezieferkreatur bewacht nun das innerste Heiligtum des Kultes und greift jede Kreatur, von der sie weiß, dass sie nicht hierhergehört, an.

URKA NAMAT

HG 14

EP 38.400

Männlicher Wandelnder Wurm (PF MHB II, S. 281)

RK 27, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 22

TP 123

TAKTIK

Vor dem Kampf Urka wirkt *Schild* vor einem Kampf.

Im Kampf Urka bleibt in der Mitte der Gruppe und versucht, andere Nahkämpfer in die Maden und Fäulnislarven zu locken, welche in seinem Brunnen leben. Er wirkt *Auflösung* auf Eindringlinge und *Telekinese*, um Gegner in die Grube zu stoßen.

Moral Sollte Urka auf 20 TP oder weniger reduziert werden, löst er sich in einen Madenschwarm auf und wartet einige Runden, damit seine Schnelle Heilung die schlimmsten Schäden reparieren kann, ehe er sich neubildet. Ansonsten kämpft er bis zum Tod.

Gefahr: Durch die Maden in der seichten Grube zu waten zählt als Bewegung durch Seichten Sumpf (PF GRW, S. 427). Zwischen den normalen Maden befinden sich aber auch Fäulnislarven, die inmitten des zuckenden Ungeziefers nur mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 30 erkannt werden können. Eine Kreatur wird in der Grube pro Runde von 1W6 Fäulnislarven angefallen (Reflex, SG 15, keine Wirkung), bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf graben sich die Fäulnislarven durch den Körper der befallenen Kreatur und können schließlich zum Tod führen. Sollte innerhalb der ersten Runde des Befalls die Eintrittswunde mit Feuer ausgebrannt werden, tötet dies die Larven augenblicklich, fügt dem Opfer aber 1W6 Punkte Feuerschaden zu. Um eine Larve herauszuschneiden, benötigt man eine Hieb- und eine Stichwaffe und muss einen Wurf auf Heilkunde gegen SG 20 bestehen, das Opfer erleidet 1W6 Schadenspunkte pro Runde, die es bereits befallen ist. Ein erfolgreicher Wurf auf Heilkunde entfernt eine Larve. *Krankheit kurieren* tötet alle Fäulnislarven in und auf einem Wirt. Kreaturen mit Schadensreduzierung sind ebenfalls gegen einen Befall mit Fäulnislarven immun (dies gilt auch für den Wandelnden Wurm). Selbst wenn die Maden und Fäulnislarven alle zerstört werden sollten, wird der Teich beständig durch neue aufgefüllt, die durch die Löcher in der Decke herabfallen.

FÄULNISLARVEN

HG 4

EP 1.200

Pathfinder Spielleiterhandbuch, S. 234

Art Befall; Rettungswurf Zähigkeit, SG 17

Inkubationszeit Sofort; Frequenz 1/Runde

Effekt 1W2 KO-Schaden pro Larve

§21. nekrotisches heiligtum (hg 15)

Schwarze Flammen werfen ihr Licht auf die Wände dieser gewaltigen Zeremonienkammer. Drei gewaltige Statuen Urgatho-

as ragen bedrohlich über Steinbänken und einem Prozessionsgang auf. Letzterer führt zu einem schwarzen Altar auf einer natürlichen Felserrhöhung. Am fernen Ende des Raumes klafft eine dunkle, von nekrotischen Energien überkochende Grube. Über diesem Brunnen hängt eine zuckende humanoide Gestalt, deren Gliedmaßen mit festen Ketten gefesselt sind.

Als Erbe von Tar-Baphons Blutlinie muss Graf Luzinean Galdana korrekt auf die Einnahme der Kadaverkrone vorbereitet werden, daher hat der Kult damit begonnen, die letzten Reste Lebenskraft aus Galdana, ähnlich einer unheiligen Wurzelbehandlung, herauszukratzen, bis am Ende ein fast leeres Gefäß übrig bleibt, welches sodann in einen Leichnam verwandelt werden soll. Allerdings müssen die Kultanhänger bei ihren Ritualen langsam und vorsichtig verfahren, sonst gehen sie vielleicht zu weit und zerstören den letzten lebenden Körper, mit dem sie ihre Pläne erfüllen können. Seit seiner Entführung wurden Galdana daher sorgsam Vitalität und Leben entzogen. Mittlerweile



URKA NAMAT

hat er fast den Punkt erreicht, an dem er bereit ist, zum Galgenkopf gebracht zu werden, um dort die *Kadaverkrone* zu sich zu nehmen und als sein berüchtigter Ahne wiedergeboren zu werden.

Galdana wurde noch nicht dazu gezwungen, die *Kadaverkrone* zu trinken, allerdings ist das Ritual zum Entzug seiner Lebenskraft beendet. Angesichts der nahenden Bedrohung durch die SC wurde der Graf unter den loyalen Anhängern des Wispernden Pfades verborgen. Diese mit Sprechgesängen beschäftigten Kultanhänger sind allesamt Juju-Zombies, die zudem alle ein identisches, beunruhigendes Gesicht haben – das Gesicht des Grafen Galdana! Als Vorbereitung für die bevorstehende Reise des Grafen zum Galgenkopf für die letzte Phase der Zeremonie haben die Juju-Zombies ihr Fleisch von den Totenmasken (siehe Bereich **F10**) des Grauen Mönchs formen lassen. Sie hoffen, durch ihre Ähnlichkeit mit Galdana alle Rettungsversuche nachhaltig stören und aufhalten zu können.

Die Gewölbedecke dieser Höhle ist 6 m hoch. Der ganze Bereich unterliegt einem *Ort entweihen*-Effekt, der vom Altar ausgeht, so dass alle Untoten in der Kammer die Schablone für Schreingesegnete Kreaturen (siehe Seite 16) erhalten. Vergiss nicht, dass die *Ort entweihen*-Aura mit Renkirchs *Entweihen*-Effekt kumulativ ist, so dass der SG gegen das vom Grauen Mönch gewirkte Negative Energie fokussieren um 6 steigt (dies ist bereits in seinen Spielwerten enthalten) und den SG von Positive Energie fokussieren um 4 senkt.

Kreaturen: Der Herr und Meister von Renkirch, der alte, ausgezeichnete Huecuva, welcher nur der Graue Mönch genannt wird, führt den Vorsitz über die Zeremonie. Einst war er ein gläubiger Mönch Pharasmas gewesen, welcher diese Hallen zu einer Zeit vor der des Wispernden Tyrannen sein Zuhause genannt hat. Doch als die Truppen des Königs der Leichname das Kloster angriffen und eroberten konnte er nicht mehr entkommen. Er musste endlose Folterqualen durch die Hände seiner untoten Gefängniswärter erleiden und sagte sich schließlich von der Herrin der Gräber los, um sich stattdessen der Verehrung der Fahlen Prinzessin zuzuwenden. Pharasma verfluchte den Körper und die Seele des Mönchs und die gotteslästerliche Kreatur, welche sich aus der Leiche des ketzerischen Mönchs erhob und als der Graue Mönch bekannt wurde. Der Graue Mönch betrachtet seinen Untod als ihm von Urgathoa selbst verliehene Ehrung und hat zunächst viele Jahre damit verbracht, die Ziele des Wispernden Pfades auf ganz Golarion zu fördern, ehe er die Herrschaft über Renkirch und all seine Bewohner erlangte.

Fünfzehn singende Juju-Zombies sitzen auf den Bänken; jeder von ihnen wurde von den Totenmasken so geformt, dass er dem Grafen Galdana ähnelt. Ein sechzehnter Zombie, welcher die geckenhafte Kleidung eines Angehörigen von Tar-Baphons altem Hofstaat trägt, wurde ausgestreckt über die Grube gehängt, um die SC dazu zu bringen, den „Grafen“ vor der blasphemischen Zeremonie zu retten. Alle Zombies wurden im Vorfeld dem nekrotischen Quell (siehe unten) ausgesetzt und haben so für 1 Stunde 12 temporäre Trefferpunkte erlangt (diese sind bereits in den Spielwerten enthalten).

Der wahre Graf Luzinean Galdana (NG Menschlicher Adelige 2/Waldläufer 6) sitzt an der Ostseite auf der vordersten Bank zwischen den Kultanhängern und trägt eine einfache Mönchskutte. Galdana hat gegenwärtig 7 negative Stufen und hat durch die Totenmasken 12 Punkte an Charisma-Entzug erlitten, so dass sein Charismawert zurzeit 2 beträgt. Daher ist der Graf *Wankend*, bis er heilende Magie, *Genesung* oder ähnliches erfährt. Um zu

verhindern, dass Galdana in seinem zerbrechlichen Zustand durch negative Energie stirbt, hat der Kult einen ausgedehnten *Todeschutz* über ihn gelegt. Ferner steht er bis zum nächsten Morgen noch unter dem Effekt von *Gedankenleere*.

Adivion Adrissant ist nicht anwesend, da er sich mit der *Kadaverkrone* bereits zum Galgenkopf begeben hat, um alles für Galdanas Ankunft vorzubereiten. Der Graue Mönch riskiert derweil, den Grafen im Chaos des zu erwartenden Getümmels zu verlieren. Er weist seine Juju-Zombies an, die SC anzugreifen, wenn diese eintreffen, und hält sich selbst im Hintergrund, um sie zu stärken. Sofern die SC bis jetzt noch nicht Lucimar den Wolfs-Leichnam in die Enge getrieben oder zerstört haben (siehe Seite 28), trifft er in der fünften Kampfrunde ein, um am Kampf teilzunehmen.

DER GRAUE MÖNCH

HG 14

EP 38.400

Verbesserter Schreingesegneter Huecuva Kleriker

Urgathoas 11 (PF Bonus-Monsterhandbuch, PF MHB, S. 295 und Seite 16)

NB Mittlgrößer Untoter

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +20

Aura Ungläubig (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 28 (+3 Ablenkung, +3 GE, +7 natürlich, +8 Rüstung)

TP 185 (14W8+123)

REF +10, WIL +18, ZÄH +15

Immunitäten wie Untote; SR 5/Magie oder Silber

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf 2 Klauen +18 (1W6+7 plus 2W6 gegen gute Kreaturen plus Krankheit) oder Dolch [Meisterarbeit] +17/+12 (1W4+6/19–20)

Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +17 (1W4+6/19–20)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 10/Tag (SG 28, 8W6), Sense des Bösen (5 Runden, 1/Tag)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 11; Konzentration +17)
9/Tag – *Blutige Hand* (5 Runden), *Hauch des Bösen* (5 Runden)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 3; Konzentration +8)
3/Tag – *Selbstverkleidung*

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 11; Konzentration +17)

6. *Leid* (SG 22), *Schutzhülle gegen Lebendes*, *Untote erschaffen*^D

5. *Flammenschlag* (SG 21), *Gerechte Macht*, *Schneller Tod*^D (SG 21), *Wahrer Blick*

4. *Bewegungsfreiheit*, *Göttliche Macht*, *Kritische Wunden verursachen*, *Segen des Eifers*^{*}, *Unheilige Plage*^D (SG 20)

3. *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 19), *Gebet*, *Magisches Schutzgewand*, *Schwere Wunden verursachen* (SG 19), *Tote beleben*^D, *Unsichtbarkeit aufheben*

2. *Anmut*^{*}, *Energien widerstehen*, *Mittelschwere Wunden verursachen* (SG 18), *Person festhalten* (SG 18), *Stille* (SG 18), *Totenglocke*^D (SG 18), *Waffe des Glaubens*

1. *Befehl* (SG 17), *Entropieschild*, *Furcht verursachen*^D (SG 17), *Schild des Glaubens*, *Unheil* (2x, SG 17), *Wasser entweihen*

0. (beliebig oft) – *Ausbluten* (SG 16), *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Resistenz*

D Domänenzauber; **Domänen** Böses, Tod

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Graue Mönch wirkt jeden Tag *Magisches Schutzgewand*. Vor einem Kampf wirkt er *Bewegungsfreiheit*, *Schild des Glaubens*, *Entropieschild* und *Schutzhülle gegen Lebendes*.

Im Kampf Der Graue Mönch bleibt dem Nahkampf fern, um seine Verbündeten zu heilen und zu stärken und Feinden mit Negative Energie fokussieren und Zaubern zu schaden. Sollte er zum Nahkampf gezwungen werden, wirkt er *Göttliche Macht* und *Gerechte Macht*, ehe er grauenvolle Klauenangriffe macht und dabei sein Talent Fokussiertes Niederstrecken einsetzt, um seine bereits unheiligen Angriffe mit noch mächtigeren, nekrotischen Energien zu erfüllen.

Moral Der Graue Mönch kämpft bis zu seiner Vernichtung.

Grundspielwerte Ohne seine Zaubern sind die Spielwerte des Grauen Mönchs: **RK** 26, **Berührung** 13, auf dem falschen Fuß 23.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 18, **KO** –, **IN** 12, **WE** 22, **CH** 20

GAB +10; **KMB** +14; **KMV** 31

Talente Abhärtung, Fokussiertes Niederstrecken, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Verbessertes Fokussieren, Waffenfokus (Klaue), Zusätzliches Fokussieren

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +20, Wahrnehmung +20, Wissen (Religion) +18, Zauberkunde +15

Sprachen Gemeinsprache, Nekril

Besondere Eigenschaften Umarmung des Todes

Kampfausrüstung *Schriftrolle*: Zerstörung;

Sonstige Ausrüstung Brustplatte

[Meisterarbeit], Dolch

[Meisterarbeit], *Gebetsrolle der Negativen Energie*, 20 Onyx

(je 50 GM), Silbernes

Unheiliges Symbol

Urgathoas, *Unheiliges*

Amulett der Mächtigen

Fäuste +1, 73 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit (ÜF) Klauen

– Verwundung;

Rettungswurf Zähigkeit,

SG 16; **Inkubationszeit**

1W3 Tag; **Frequenz** 1 Tag;

Effekt 1W3 GE- und 1W3

KO-Schaden; **Heilung**

2 aufeinander folgende

Rettungswürfe

Ungläubig (ÜF) Der

Huecuva und alle

untoten Kreaturen

innerhalb von 9 m erhalten

einen unheiligen Bonus von

+2 auf Willenswürfe, um

fokussierter Energie und

allen sonstigen darauf

basierenden Effekten

zu widerstehen.

Dieser Bonus addiert sich zu Resistenz gegen Fokussieren.
* siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

SCHREINGESEGNETE JUJU-ZOMBIES (16)

HG 3

EP je 800

TP je 31 (PF MHB II, S. 291 und Seite 16)

TAKTIK

Im Kampf Diese Juju-Zombies sind trunken von der Energie, die aus dem Nekrotischen Quell ausströmt, und halten ihren rituellen Sprechgesang sogar im Nahkampf aufrecht, wobei sie bei den SC den unheimlichen Eindruck einer Horde von Galdanas erzeugen, die mit irrem, hungrigem Blick über sie herfallen. Sie konzentrieren sich in Gruppen auf einzelne SC, um sie zu umringen und Hinterhältige Angriffe anzubringen oder massenhaft die Aktion Jemand anderem helfen einzusetzen, wenn ein Juju-Zombie versucht, einen SC in einen Ringkampf zu verwickeln und dann zum Nekrotischen Quell zu ziehen.

Moral Die Juju-Zombies kämpfen bis zur Zerstörung.

Gefahr: Der Nekrotische Quell ist eine übernatürliche Quelle unheiliger Energie, welche wie aus einer aufgeplatzten Eiterpustel aus dem Boden quillt. Die 3 m durchmessende, 30 m tiefe Grube überströmt mächtige negative Energie. Lebende Kreaturen innerhalb von 3 m Entfernung zur Grube erleiden jede Runde 2W6 Punkte negativen Energieschadens, während untote Kreaturen für 2W6 Schadenspunkte geheilt werden. Jede Kreatur, die in den Schacht steigt, erleidet diesen Schaden ebenfalls und erhält zudem 1W4 negative Stufen (kein Rettungswurf) pro Runde Aufenthalt dort plus eventuell anfallenden Sturzschaden. Untote Kreaturen, die dieser Energie ausgesetzt werden, erhalten 1W4x5 temporäre Trefferpunkte für 1 Stunde.

Die rettung des grafen galdana

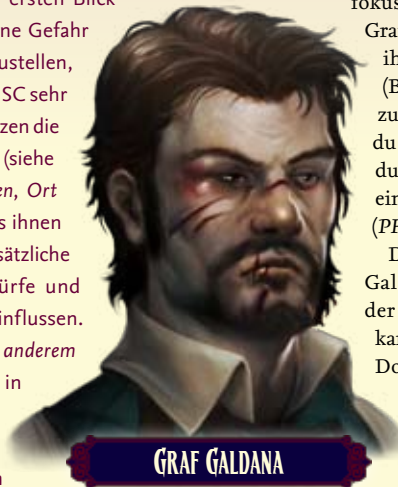
Während die SC mit dem Grauen Mönch und seinen Gefolgsleuten kämpfen, wandert Graf Galdana benommen über das Schlachtfeld zwischen all den Kultanhängern, die ebenfalls sein Gesicht tragen. Er ist daher der Gefahr ausgesetzt, von Flächeneffekten getroffen oder einfach von den SC niedergestreckt zu werden. Die SC könnten annehmen, dass der Graf die Kreatur ist, welche über dem Nekrotischen Quell angekettet ist. Du solltest ihnen aber eine Gelegenheit geben, dass ihnen der achtlos umherstreifende Juju-Zombie unter den Kultanhängern

DER GRAUE MÖNCH

kultanhänger- massenkampf

Der Kampf im Nekrotischen Heiligtum ist als chaotischer, fordernder Nahkampf angelegt, da die untoten Kultanhänger ihre rein zahlenmäßige Überlegenheit nutzen, um die SC zu überwältigen, ehe diese überlegene Taktiken und Fähigkeiten einsetzen können. Zugleich versucht der Graue Mönch, die Eindringlinge abzuwehren und lange genug abzulenken, so dass er mit Galdana entkommen kann – verliert aber im Chaos des Kampfes den Grafen. Auf den ersten Blick scheint die Horde von Kultanhängern keine Gefahr für Charakter von der Stufe der SC darzustellen, allerdings kann man auch niedrigstufige NSC sehr effektiv einsetzen: Die Juju-Zombies besitzen die Schablone für Schreingesegnete Kreaturen (siehe Seite 16) – eine Kombination aus *Entweichen*, *Ort entweichen* und *Schutzkreis gegen Gutes*, was ihnen großen Widerstand gegen Fokussieren, zusätzliche Trefferpunkte, Boni auf die Rettungswürfe und mehr verleiht, kann den Kampf enorm beeinflussen. Ferner können sie mit der Aktion *Jemand anderem helfen* einem Juju-Zombie, der einen SC in einen Ringkampf verwickelt, einen Bonus von bis zu +14 geben, während dieser den SC zum Nekrotischen Quell zu ziehen versucht. Juju-Zombies sind auch nicht dumm:

Sie verteilen sich, um Flächeneffekten aus dem Weg zu gehen und könnten sogar den geschwächte Galdana als Geisel und Unterpfand nehmen. Der Graue Mönch kann viele Untote mit einer einzigen Anwendung *Negative Energie fokussieren* heilen und die Juju-Zombies nehmen nach Möglichkeit einzelne SC in die Zange, um Hinterhältige Angriffe machen zu können.



GRAF GALDANA

als Merkwürdigkeit auffällt. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 könnten die SC erkennen, dass er unter der ihm hastig übergeworfenen Mönchskutte gut gearbeitete Stiefel trägt, während ein Wurf auf Motiv erkennen gegen SG 20 einen Hinweis darauf gibt, dass dieser „Kultanhänger“ sich soweit wie möglich vom Nekrotischen Quell zu entfernen versucht oder auch von Fokussierter Positiver Energie nicht negativ betroffen scheint.

Auf alle Fälle versucht der Graue Mönch, den Grafen Galdana um jeden Preis zu erreichen, so dass die Handlungen des Huecuva den SC aufzeigen sollten, dass nicht alles so ist, wie es scheint.

Galdana zu retten stellt den Schlüssel zur cineastischen Atmosphäre dieser Begegnung dar, daher solltest du dich besonders bemühen, die Rettung spannend zu gestalten. Dabei könntest du z.B. nie die Position des Grafen innerhalb des Getümmels wirklich offenlegen, sondern ihn immer wieder auftauchen und

aus dem Blickfeld der SC verschwinden lassen. Die SC könnten meinen, ihn gefunden zu haben, nur um auf einen der Doppelgänger zu stoßen – und dabei bemerken, dass auch der Graue Mönch darauf hereingefallen ist. Du kannst den SC Fertigkeitswürfe gestatten, um Galdana zu entdecken, allerdings genügt es immer nur für einen Augenblick und zum Ende des Zuges des fraglichen SC verschwindet der Graf wieder im Chaos des Kampfes. Der SG solcher Würfe könnte mit jedem getöteten Doppelgänger um 1 sinken.

Angesicht der vielen Gegner könnte es auch ein Problem darstellen, den Grafen in einer Runde zu erreichen. Der Graue Mönch kann sich zwar ungehindert durch die Zombiehorde bewegen, ist aber zugleich ein blutrünstiger Mistkerl, der innehält, um die SC mit unheiligen Zaubern oder Negative Energie fokussieren unter Beschuss zu nehmen. Falls der Graue Mönch Galdana zuerst erreicht, flieht er mit ihm aus Renkirch, greift sich in den Stallungen (Bereich **D5**) ein paar Reittiere und reist über Land zum Galgenkopf. Sollte ihm dies gelingen, musst du dir die Einzelheiten der Rettung ausdenken, ehe du zu **Teil 3** übergehst; vielleicht liefern sich die SC eine wilde Verfolgungsjagd mit dem Grauen Mönch (PF SLHB, S. 246).

Das eher lockere Spiel ermöglicht dir zudem, Galdanas Schicksal zu kontrollieren – sollte der *Feuerball* eines SC ihn zu Asche verbrennen, kannst du einfach entscheiden, dass einer seiner Doppelgänger und nicht der Graf zerstört wurde. Vielleicht wird Galdana im Getümmel auch einfach niedergeschlagen und kann später lebendig unter den Leichen geborgen werden. Solltest du nicht beabsichtigen, dass der Graue Mönch mit Galdana entkommt, kannst du

auch sicherstellen, dass die SC den Grafen als erste im entscheidenden Moment erreichen, sobald der Kampf zu ihren Gunsten entschieden wurde.

Was mit Galdana nach seiner Rettung geschieht, liegt ganz bei dir, er sollte aber imstande sein, die SC zu informieren, dass der Wispernde Pfad ihn für die letzte Phase der Zeremonie zum Galgenkopf bringen wollte, wo sich auch der Anführer des Kultes, Adivion Adrissant, mit der *Kadaverkrone* befindet. Galdana dankt den SC für seine Rettung, wird sie aber unter keinen Umständen zum Galgenkopf begleiten. Sofern die SC nicht die Zeit haben, ihn nach Caliphas oder Amaans zu bringen, reist er allein nach Ravengro oder sucht sich einen Unterschlupf, bis die SC zurückkehren, um ihn in die Zivilisation zurückzubringen.

teil drei: der galgenkopf

Obwohl Graf Galdana wahrscheinlich nun in Sicherheit ist, gibt es immer noch diejenigen, der den Plan entwickelt hat, den Grafen in einen neuen Wispernden Tyrannen zu verwandeln – Adivion Adrissant. Da Adrissant immer noch im Besitz der *Kadaverkrone* ist, stellt er für Ustalav und Golarion eine große Bedrohung dar. Er könnte irgendwie immer noch Tar-Baphon befreien oder seine Wiedergeburt herbeiführen und damit ein neues Zeitalter des Verfalls und des Untodes einleiten. Alle Hinweise deuten daraufhin, dass Galdanas Verwandlung auf dem Galgenkopf selbst stattfinden sollte – und da Galdana nicht länger Teil der Gleichung

ist, könnte Adivion versuchen, die *Kadaverkrone* selbst zu nutzen. Die SC können nicht darauf hoffen, dass das Elixier bei einem anderen versagt, sondern müssen sich Adivion stellen, da die Welt nicht wirklich vor ihm sicher ist, bis er besiegt wurde.

Der Galgenkopf liegt im Herzen der verbrannten Ruinen Adoraks, etwa 75 Kilometer nordöstlich von Renkirch. Der Weg dorthin führt durch raues Gelände und kreuzt zudem den Oberlauf des Waisenflusses. Sollten die SC versuchen, sich zum Galgenkopf zu teleportieren, schleudern die *Hexentore* sie zum Rostturm (Bereich **D1**) zurück, so dass nur die Überlandreise zu dem finsternen Obelisken als Option übrig bleibt.

gescheiterte pläne

Als Adivion und der Graue Mönch die Möglichkeit erkannten, dass die SC nach Renkirch kommen könnten, teilten sie die Verantwortung für die letzten Vorbereitungen der Zeremonie unter sich auf. Hierbei unterschätzte Adrissant die von den SC ausgehende Gefahr. Als Adivion Renkirch verließ, begann für Galdana gerade der seelenraubende Prozess im Nekrotischen Heiligtum, so dass er sich sicher war, dass der Graue Mönch den geschwächten Leib des Grafen zuverlässig abliefern würde. So machte er sich auf den Weg zum Galgenkopf. Seine weiteren Taten und Handlungen sind nur insofern von Bedeutung, dass sie die Zeitspanne aufzeigen, die den SC zur Verfügung steht, um ihn aufzuhalten, ehe er die *Kadaverkrone* zu sich nimmt. Natürlich sollte den Spielern klar sein, dass ihnen die Zeit davon läuft, allerdings wird Adivion das Elixier dennoch erst trinken, wenn er durch die Ankunft der SC am Galgenkopf erkennt, dass der Graue Mönch versagt hat und ihm Galdana nicht liefern kann.

die ruinen von adorak

Vor der Ankunft des Wispernden Tyrannen war Adorak eine aufblühende Stadt, deren Reichtum auf ihren Eisen- und Nickelmänen basierte. Obwohl die Schmieden Adoraks in dem Ruf standen, die besten Waffen herzustellen und die Grenze zu Belken nicht fern war, war die Stadt nie von Krieg bedroht worden. Als Tar-Baphon angriff, hielt Adorak seinen Orkhorden nur drei Tage lange stand. Und ehe am dritten Tag die Sonne aufging, begann die gekrümmte Nadel aus schwarzem Stein und Dunkeleisen, welche zum Galgenkopf werden sollte, sich aus der rauchenden Asche der Stadt zu erheben, als Tar-Baphon Adorak zu seiner Hauptstadt machte.

Heute sind nur noch bröcklige Mauerreste und Fundamente von der Stadt übrig, welche zuerst von den Orks und dann erneut vom Kreuzzug des Lichts zerstört worden waren. Die Straßen sind mit Totenschädeln gepflastert und führen zu von Leichnamen befleckten Häusern, Pfählparks und gewaltigen Senklöchern, aus denen schwefelhaltige Dämpfe quellen. Uralte Wächter schüteln langsam den langen Schlaf ab und erheben sich erneut, um ihren Herren zu schützen. Skelethorden von Orks und Kreuzfahrern, die lange Zeit geruht haben, erheben sich erneut aus ihren flachen Gräbern. Sie scheinen zu wittern und zu spüren, dass unglaubliche Dinge bevorstehen, so dass sie sich bereitmachen, erneut im Gefolge ihres finsternen Herren zu marschieren, wenn er zurückkehrt, um die Welt der Lebenden zu plagen. Und über all diesen Kreaturen wirbeln die Belebten Albträume des gefangenen Tyrannen böse kichernd durch Adoraks verlassene Straßen...

Der Großteil Adoraks wird nicht im Einzelnen dargestellt, da es das Hauptziel der SC sein sollte, den Galgenkopf selbst zu erreichen. Allerdings werden dir im Folgenden einige Elemente

Sollte es den SC gelingen, Graf Galdana aus den Fängen des Wispernden Pfades zu retten, belohne jeden Spieler mit der Möglichkeit, eine Turmkarte zu ziehen wie im *Kadaverkrone-Spielerleitfaden* beschrieben. Solltest du das dort vorgestellte optionale System verwenden, erhält die ganze Gruppe stattdessen die Karte „Der Überlebende“. Diese Karte kann ausgespielt werden, um jedem SC die Vorteile von *Todesschutz* und temporäre Trefferpunkte in Höhe seiner doppelten Charakterstufe für die Dauer eines Kampfes zu geben. Die Karte „Der Überlebende“ kann nur einmal eingesetzt werden und erfordert die Zustimmung der ganzen Gruppe.



zur Bevölkerung der Stadt an die Hand gegeben, so dass du die zerstörten Straßen dem Spielstil deiner Gruppe und der Geschwindigkeit anpassen kannst, mit der du sie weiter durch das Abenteuer führen willst. Falls die SC noch Erfahrungspunkte benötigen, kannst du die vorgeplanten Begegnungen um einige der folgenden Elemente oder auch nicht genutzte Begegnungen aus der Reise durch Virlych erweitern.

umgebung und gelände

Mehrere einzigartige Merkmale definieren Adorak. Da wären zunächst einmal die zerfallenden, scheinbar aus Asche zu bestehenden Gebäude um den Galgenkopf, welche bei der leisesten Berührung zusammenzuberechnen scheinen. Bei diesen Gebäuden kann es völlig ohne Grund zu Einstürzen (*PF GRW*, S. 415) kommen. Das bröcklige Mauerwerk der marodesten Wände hat nur Härte 5 und 10 TP. Um die Dinge noch schlimmer zu machen, können sich jederzeit die berüchtigten Senklöcher der Stadt öffnen, um ganze Häuserblöcke zu verschlingen (siehe Bereich **G1**).

das wetter in adorak

Wenn die SC die Stadt erreichen, toben die für Virlych normalen, übernatürlichen Stürme über dem Galgenkopf, als wollten sie ihren erwachenden Herren willkommen heißen.

Bis Adivion Adrissant besiegt ist, tobt ein Leichensturm jede Stunde für 1W6x10 Minuten (siehe Seite 81). Die Winde dieses Sturms sind kräftig genug, um mittelgroße Kreaturen auszubremsen und kleine Kreaturen fortzuwehen. Obwohl diese Stürme und die sie begleitenden Blitzelementare eine große Herausforderung darstellen können, bieten sie in gewisser Weise auch einen Vorteil, da die negativen Energien des Sturms die Lebensenergie der SC ein wenig verhüllen. Dies täuscht die Legionen von Skeletten am Stadtrand und gibt den SC eine Chance, sich ohne Kampf hineinzuschleichen.

adorak

180 m



von spukerscheinungen heimgesuchte plätze in adorak

Trotz des Zeitdruckes, den Galgenkopf zu erreichen und Adivion Adrissant aufzuhalten, gibt es viele Gelegenheiten für Begegnungen in Adorak vor und nach dem Endkampf. Die folgenden kurzen Begegnungen sind bisher an keinen Ort gebunden und können frei von dir platziert werden, sollten die SC tiefer in das verfallende Reich des Wispernden Tyrannen eindringen.

Allee der Sarkophage (HG 12): Eine zerfallene Ladenfront deutet auf einen früheren, gutgehenden Handel mit osirischen Sarkophagen hin. Doch nun sind die Schaufenster zerbrochen und ihr Inhalt liegt verteilt auf der Straße davor. Wer hier vorbeigeht, wirbelt einen Ausdörrenden Staubsturm (siehe Seite 81) auf, der aus den offenen Särgen hervor weht. Eine Runde später treten 2W6 Verbesserte Mumien (PF MHB, S. 191, 295) heraus, um die SC anzugreifen. Eine davon trägt sogar noch einen *Stirnreif der Erwichenen Weisheit* +2.

Allee der Totenschädel (HG 13): Diese Allee ist 15 m breit und 120 m lang. Der Straßenbelag besteht aus tausenden von Totenschädeln getöteter Kreuzfahrer, die mit dem Gesicht nach oben ins Pflaster eingearbeitet wurden. Die Schädel beißen nach den Füßen lebender Kreaturen, die über sie hinweg schreiten, und verursachen 1W4 Schadenspunkte pro zurückgelegte 1,50 m. Sollten

sich lebende Kreaturen länger als 2 Runden auf dieser Straße aufhalten, löst ihre Gegenwart zudem eine Spukerscheinung der Plappernden Schädel aus, da die Kiefer der eingegrabenen Schädel im Takt zu klappern beginnen (siehe Seite 40, nur Wahnsinn).

Heimgesuchtes Herrenhaus (HG 14): Dieses zerstörte Heim ist dem allgegenwärtigen Verfall weitestgehend entgangen, allerdings rufen lebende Kreaturen, welche das Gelände betreten, eine bunt zusammengewürfelte Gruppe geisterhafter Feiernder mitten in einem zügellosen Festmahl herbei. Die Fleischkeulen und -brocken, die sie bei sich führen stammen offensichtlich von Humanoiden. Behandle diese geisterhafte Feier als eine Spukerscheinung Klagender Selbstmörder (siehe Seite 55). Weitere Untersuchungen der Ruinen riskieren zu 65% einen Einsturz (PF GRW, S. 415). Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 30 kann man einen *Zauberstab: Schwere Wunden heilen* mit 30 Ladungen im Schutt finden.

Pfahlparks (HG 14): Dieser einst öffentliche Park dient nun der Zurschaustellung versteinelter Überreste aufgeschlitzter Kreuzfahrer, die auf ihren eigenen Lanzen gepfählt wurden. Sollten sie in ihrer Ruhe gestört werden, erheben sich acht der versteinerten Toten, ziehen sich von ihren eigenen Lanzen und schlurfen zum Angriff auf die SC zu. Behandle diese skelettierten Kreuzfahrer als Mohrgs (PF MHB, S. 188) mit SR 10/-, um ihre versteinerte Natur widerzuspiegeln. Einer von ihnen trägt einen *Bänderpanzer* +2.

Die Träume des Wispernden Tyrannen (Hq 15)

Auch wenn du weiterhin auf die Spukerscheinung des Wisperns des Tyrannen (siehe Seite 19) zurückgreifen kannst, um die SC in Adorak und im Galgenkopf zu plagen, manifestiert sich Tar-Baphons böser Wille auf seltsame, neue Art in der Nähe seines Gefängnisses. Die Träume des Tyrannen verfügen über eine Möglichkeit, sich außerhalb des Galgenkopfes zu manifestieren, welche Tar-Baphon selbst nicht besitzt. Diese Albträume wirbeln durch die Ruinen von Adorak als zum Leben erweckte Träume. Die SC sollten auf ihrem Weg zum Galgenkopf Gruppen dieser Kreaturen antreffen, um etwas Atmosphäre für das Finale aufzubauen. Diese fliegenden Visionen erscheinen in der Regel als skelettierte Geister, vertrocknete Albtraumkreaturen von formbarer Gestalt oder auch als die verwesenden Überreste der von den SC geliebten Wesen. Du kannst ferner entscheiden, dass SC, die besonderes Pech bei ihren Rettungswürfen gegen das Wispern des Tyrannen in Renkirch hatten, einen Malus von -2 bei ihren Rettungswürfen gegen die Fähigkeit Albtraumfluch dieser Kreaturen haben, um widerzuspiegeln, wie vertraut der Wispernde Tyrann nun mit jenen SC ist, deren Verstand er gestreift hat.

DIE TRÄUME DES WISPERNDEN TYRANNEN (8) HG 9

EP je 6.400

Verbesserte Belebte Träume (PF MHB II, S. 36)

TP je 114

G1. senklöcher von adorak (Hq 10)

Adorak wurde über einem Netzwerk von erschöpften Minenschächten erbaut. Jahrelange Vernachlässigung hat die Stützbalken geschwächt, so dass die Erde zuweilen nachgibt. Manchmal wird dies durch die Schwerkraft ausgelöst, doch manchmal reicht es schon aus, wenn eine Kakerlake zu schnell darüberkrabbelt. Ein typisches Senkloch in Adorak hat einen Radius und eine Tiefe von 1W10 x 3 m, allerdings gibt es auch Exemplare von 1W10 x 30 m. Jede Kreatur im Bereich eines Senkloches muss einen Reflexwurf gegen SG 20 +1 pro 3 m Radius schaffen, um nicht verschluckt zu werden. Oberirdische Bauwerke stürzen in das Loch und fügen jeder Kreatur darin 10W6 Punkte Wuchtschaden zu. Kreaturen, deren Rettungswürfe misslingen, erleiden entsprechenden Sturzschaden und stecken ohne Luft fest, als befänden sie sich im Verschüttungsbereich einer Lawine (PF GRW, S. 430). Zudem wird alles durch giftige Schwefeldämpfe verschlimmert, die aus diesen Senklöchern in einem Radius von 1W6 x 3 m am Grubenrand entlang aufsteigen, diese funktionieren wie Dichter Rauch und verursachen beim Einatmen 1W6 KO-Schaden in jeder Runde (RW Zähigkeit, SG 15, keine Wirkung; der SG steigt um +1 für jeden vorangegangenen Rettungswurf).

G2. markhofs versteck (Hq 16)

Zu dieser Begegnung kann es überall in Adorak kommen, sie sollte aber eintreten, ehe die SC den Galgenkopf selbst erreichen.

Die untote Drachendame Markhof zieht Zuschlagen-und-Weglaufen-Taktiken ebenso vor, wie sie gern selbst Ort und Zeit eines Kampfes bestimmt, statt darauf zu warten, dass die SC vorbeikommen und sie in ihrem eigenen Versteck angreifen.

Dieses einst edle Herrenhaus ist fast vollständig eingestürzt. Die Ruinen bilden einen in der Dunkelheit gähnenden Tunnel, aus dem der Gestank finsterer Nekromantie wie ranziger Odem hervordringt.

Kreaturen: Die meisten bösen Drachen wechseln nach einem langen Leben des Hortens von Schätzen in einen untoten Zustand über, den sie als „das Verschlingen“ bezeichnen, wenn sie ihre besten Jahre hinter und nur noch das klaffende Maul des Todes vor sich haben. Indem sie sich negativer Energie aussetzen oder gefangene Seelen verspeisen, schließen diese uralten Wyrm finstere Pakte, um ihr Leben in den Untod zu verlängern. Sie lassen ihr Fleisch zurück und verwandeln sich in üble, gefräßige Skelettdrachen, welche als Verschlinger bezeichnet werden.

Der weibliche, rote Drach Markhof gehörte zu Tar-Baphons Reittieren. Sie wurde mit verdammten Seelen und den übriggebliebenen Leichen finsterer Opferungen gefüttert und verwandelte sich mit der Hilfe des Tyrannen, dessen Meisterschaft der nekromantischen Künste die jedes gewöhnlichen Sterblichen übertraf, viel früher in einen Verschlinger als andere ihrer Art, während sich die Schlinge des Kreuzzugs des Lichts bereits um das Reich ihres Meisters zuzuziehen begann. Markhof terrorisiert Virlych nun schon seit Jahrhunderten und verschlingt die Seelen von Rittern aus Finismur ebenso wie die varisischer Reisender. Nun vernimmt sie den gewisperten Ruf ihres Meisters und ist zum Galgenkopf zurückgekehrt, um ihm bei seiner Wiedergeburt jede ihr mögliche Hilfe zukommen zu lassen. Mit sich führt sie die unlängst gefangenen Varisier von Lakramorias Wagenzug (siehe Bereich C) als Futter für ihren Seelenhort.

MARKHOF HG 16

EP 76.800

Erwachsene Rote Drachen Verschlingerin (PF MHB, S. 66, PF MHB II, S. 276)

CB Riesiger Untoter (Feuer)

INI +4; Sinne Blindgespür 36 m, Drachensinne, Dunkelsicht 72 m, Rauchsicht; Wahrnehmung +33

Aura Feuer (1,50 m, 1W6), Lähmende Furcht, Unheimliche Ausstrahlung (54 m, SG 24)

VERTEIDIGUNG

RK 36, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 36 (+3 Ablenkung, -2 Größe, +21 natürlich, +4 Schild)

TP 210 (17W8+134)

REF +10, WIL +17, ZÄH +16

Immunitäten Feuer, wie Untote; SR 5/Gutes;

Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +4, Seelenhort (31 TP); ZR 25

Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 60 m (schlecht)

Nahkampf Biss +27 (2W8+18/19-20), 2 Klauen +27 (2W6+12/19-20), 2 Flügel +25 (1W8+6/19-20), Schwanzschlag +25 (2W6+18/19-20)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 3 m (4,50 m mit Biss)

Besondere Angriffe Erdrücken (2W8+18, SG 24), Odemwaffe (15 m-Kegel, 12W10 Feuerschaden plus 2 negative Stufen, RW Reflex SG 24, halbiert, alle 1W4 Runden), Schwanzstreich (SG 24), Seelenmagie, Seelenverzehr (SG 24)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 17; Konzentration +23) Beliebig oft – Einflüsterung (SG 17), Feuerwerk (SG 16), Magie entdecken



MARKHOF

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 10; Konzentration +16)

5. *Wellen der Erschöpfung*
4. *Dimensionstür, Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit*
3. *Blitz* (SG 19), *Hast*, *Magie bannen*
2. *Falsches Leben, Unsichtbares sehen, Unsichtbarkeit, Untote befehligen* (SG 18)
1. *Magisches Geschoss, Schild, Schmieren* (SG 17), *Schwächestrahle, Zielsicherer Schlag*
0. (beliebig oft) – *Ausbluten* (SG 16), *Botschaft, Geisterhaftes Geräusch* (SG 16), *Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Säurespritzer* (SG 16), *Tanzende Lichter, Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Markhof wirkt *Falsches Leben* und *Schild*, ehe sie andere Kampfhandlungen unternimmt. Sollte sie in den Nahkampf gezwungen werden, macht sie volle Angriffe mit allen natürlichen Waffen gegen einzelne Gegner.

Moral Markhof ist nicht bereit, ihre unnatürliche Existenz zu verlieren. Sie flieht, wenn sie auf 50 TP oder weniger reduziert wird, und plagt dann weiterhin Virlych und verschlingt Seelen, bis ihre untote Gesundheit wieder hergestellt ist.

SPIELWERTE

ST 35, **GE** 10, **KO** –, **IN** 20, **WE** 21, **CH** 22

GAB +17; **KMB** +31; **KMV** 44 (48 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Angriff im Vorbeiflug, Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag

Fertigkeiten Bluffen +26, Einschüchtern +34, Fliegen +12, Heimlichkeit +20, Motiv erkennen +25, Schätzen +25, Überlebenskunst +15, Wahrnehmung +33, Wissen (Arkane) +25, Wissen (Geschichte) +18, Wissen (Religion) +25, Zauberkunde +25

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Ignal, Nekril, Orkisch, Zwergisch

Schätze: Markhofs Hort liegt in der Tiefe des zusammengefallenen Herrenhauses, das sie als ihr Versteck beansprucht. Die eingestürzten Mauern bilden einen 6 m breiten und 24 m langen Tunnel. Der Hort des untoten Drachen besteht aus einem *Gürtel des Perfekten Körpers* +2, einem Paar *Lauf- und Springstiefel*, einem *Anhänger der Wundheilung*, einem *Ring des Verzögerten Verderbens* mit 3 Granaten (PF EXP), 1.200 PM, 14.650 GM und 18.607 SM. Ferner liegt ein riesiger Eisenschlüssel, der 3 Pfund wiegt, zwischen der Beute. Der Schlüssel öffnet die Käfige in Bereich **G3**.

DER KAMPF GEGEN MARKHOF

Markhof setzt einige Tricks ein, um den SC die Reise durch die Ruinenstadt zu erschweren, während sie ihnen nachschleicht. Sie lässt Gebäude über ihnen zusammenstürzen und steuert sie in andere gefährliche Winkel, während sie eingesperrte Sklaven

frisst, um an Macht zu gewinnen. In erster Linie patrouilliert sie die beiden inneren Ringe von Adorak ab, von wo aus man sie zuweilen seitlich des Galgenkopfes hockend sehen kann. Markhof setzt ihre Odemwaffe, Angriffe im Vorbeifliegen und ihre Zauber wie *Dimensionstür* möglichst effektiv ein, um die SC zu scheuchen und einem Nahkampf aus dem Weg zu gehen. Die Verschlingerin setzt zudem das instabile Gelände zu ihrem Vorteil ein und nutzt ihr Gewicht, um Senklöcher und Einstürze auszulösen, wenn die SC in Deckung gehen, wobei sie sich auf ihre eigene Schnelligkeit verlässt, um fliegend aus der Gefahrenzone zu entkommen.

Bröcklige Häuserfronten: Sollten die SC Schutz in einem Gebäude suchen, landet Markhof schwungvoll auf diesem Bauwerk, um es mit ihrem Gewicht zum Einsturz zu bringen. Ein Einsturz verursacht bei jeder Kreatur im Inneren 8W6 Schadenspunkte (RW Reflex SG 15, halbiert) und schließt die Kreatur unter dem Geröll ein (PF GRW, S. 415). Kreaturen außerhalb einstürzender Gebäude erleiden 4W6 Schadenspunkte (RW Reflex SG 15, halbiert), werden aber nur bei einem gescheiterten Reflexwurf unter den Trümmern begraben. Begrabene Kreaturen erleiden jede Minute 1W6 Punkte nichttödlichen Schadens. Sollte eine eingeschlossene Kreatur bewusstlos werden, muss sie jede Minute einen Wurf auf Konstitution gegen SG 15 schaffen oder erleidet 1W6 Schadenspunkte – bis sie befreit wird oder stirbt.

Senklöcher: Markhof weiß bestens um die Gefahren, die von Adoraks instabilen Straßen ausgehen. Sie kann ihr hohes Gewicht einsetzen, um in direkter Nähe der SC ein Senkloch zu erschaffen (siehe Seite 49). Dies ist eine Volle Aktion, bei der die Verschlingerin einen Stärkewurf gegen SG 25 schaffen muss, um ein Senkloch zu öffnen. Bei einem Erfolg muss ihr ein Reflexwurf gelingen, um nicht ebenfalls in die Tiefe gerissen zu werden – die tückische Drachendame geht dieses Risiko aber ein, wenn sie so Eindringlinge begraben kann, zudem erhält sie einen Situationsbonus von +5, wenn sie darauf vorbereitet ist.

Seelennahrung: Markhof hat die gefangenen Varisier von Lakramorias Karawane vor ein paar Tagen hierhergebracht. Alle sind nun in rostigen Eisenkäfigen eingesperrt, die an vier verschiedenen Orten hängen (Bereich G3). Sollte Markhof weitere Seelen für ihre Fähigkeit Seelenhort benötigen, kehrt sie zu diesen Käfigen zurück und setzt ihre Odemwaffe ein. Dies tötet die 12 Gefangenen in jedem Käfig automatisch (es sind allesamt Bürgerliche mit 2 TW), während die Verschlingerin 24 Punkte für ihren Seelenhort gewinnt.

g3. seelenkäfige

Grausame Stangen aus rostigem Eisen erheben sich zwischen den bröckligen Fensterbögen alter Herrenhäuser. Am Ende jeder gebogenen Stange hängt ein klingenbesetzter Käfig voller Körper.

Vier dieser Käfig stehen auf Adoraks früheren Rathausplatz. Sie hängen 6 m über dem Boden und enthalten die überlebenden Gefangenen von Markhofs Überfall auf den varisischen Wagenzug in der Nähe von Welkengrab (Bereich C). Jeder Käfig enthält 12 Gefangene (N Menschliche Bürgerliche 2), doch ob diese noch leben oder schon tot sind, hängt von den Aktionen Markhofs und der SC ab, während diese sich einen Guerillakrieg mit der Verschlingerin liefern. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 können die SC die fernen Schreie der Gefangenen hören, wenn Markhof sie angreift (der SG steigt um +5 für jeden Ringbezirk, den die SC vom innersten Kreis entfernt sind).

Die Eisenkäfige sind verschlossen (Härte 10, 60 TP, SG zum Zerschlagen 28, SG für Mechanismus ausschalten 20), der Schlüssel befindet sich in Markhofs Versteck (Bereich G2). Falls die SC die Gefangenen retten wollen, können sie die Käfige herablassen, indem sie mit Stärkewürfen gegen SG 25 langsam die gewaltigen Ketten lösen, welche die Käfige halten. Die befreiten Varisier sind dankbar, aber verängstigt, sie sind zwar vorerst vor dem tödlichen Odem der Verschlingerin gerettet, doch nun müssen die SC für sie einen schützenden Unterschlupf finden, damit sie auch die Schrecken Adoraks überleben.

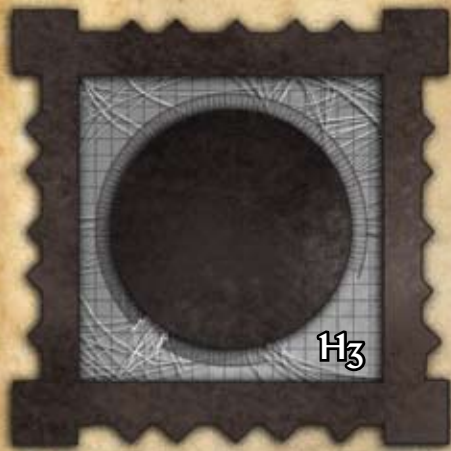
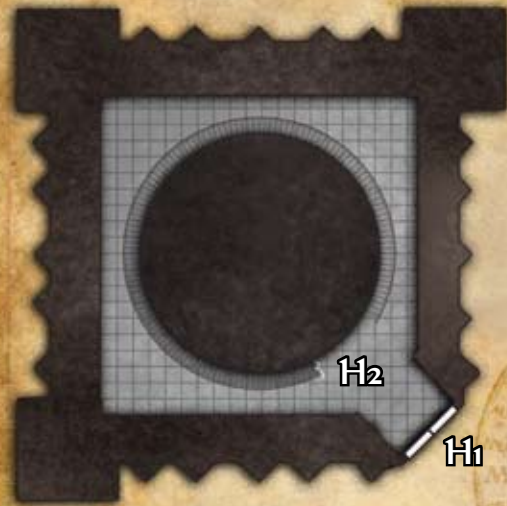
h. galgenkopf (hg 16)

Ein verzierter Turm aus bröckligem, grauen Stein bohrt sich durch das Herz Adoraks. Seine Mauern tragen herabhängende Ketten und entsetzliche, dornenbesetzte Haken, auf denen zahllose konservierte Leichen aufgespießt sind. Der gewaltige Obelisk ist ständig in einen graue Dunstschleier gehüllt, als würde der Stein selbst verrotten. Eine Treppe aus miteinander verflochtenen Skeletten führt außen um den Turm herum und in schwindelerregender Höhe wirbeln heulende und schreiende Phantome in einem zornigen Sturm der ruhelosen Toten um den Turm herum. Der einzige Zugang zu dem fensterlosen Turm scheint eine massive Doppeltür am Fuß der Festung zu sein.

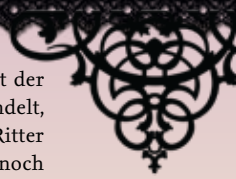
Der gekrümmte Turm des Galgenkopfes wurde aus dunklem Basalt und Eisen errichtet. Er ist mehr als 120 m hoch und zugleich der Thron und das Gefängnis Tar-Baphons, des mächtigsten Leichnams, den Golarion je gesehen hat. Der Wispernde Tyrann ist in den unterirdischen Katakomben tief unterhalb des Turmes eingekerkert und der Turm wurde versiegelt, um ihn dort festzuhalten. Man kann nur von seiner Spitze aus in den Galgenkopf vordringen und selbst der Zugang dort wird von einer verschlossenen Mithraltür versperrt, die durch mächtige Zauberei geschützt wird. Der Tyrann selbst wird durch ein mächtiges Großes Siegel in den Gewölben an den Galgenkopf gebunden, welches wiederum durch drei mindere Siegel gesichert und geschützt wird, die irgendwo auf Golarion verborgen sind – diese müssten zuerst gebrochen werden, ehe es möglich wird, das Große Siegel zu durchbrechen. Der vereinte Effekt dieser Siegel besteht darin, dass jeder davon abgehalten wird, den Turm zu betreten oder zu verlassen. Solange diese über die Welt verteilten Siegel existieren, können die Gewölbe des Galgenkopfes und darunter nicht durch sterbliche Magie erreicht werden. Die uralten Tore, welche einst Zugang zum Inneren des Turmes ermöglichten, führen nun zu Kammern, die zu den zahlreichen Treppen, Balkonen und Laufstegen an der Außenseite des Turmes weiterführen (siehe Bereich H1). Weitere Informationen zum Galgenkopf und seinen versiegelten Gewölben befinden sich im *Almanach der Gewölbe Golarions*.

Kreaturen: Abgesehen von dem Leichensturm (siehe Seite 81), welcher während des Aufenthaltes der SC in Adorak immer wieder abflacht und dann wieder an Stärke zunimmt, ist der Galgenkopf von einem Sturm verdammter Geister, den körperlosen, untoten Überresten verfluchter Kreuzfahrer, getöteter Untoter und den unwirklichen Träumen des Wispernden Tyrannen umringt. Diese Kreaturen werden vom Turm angezogen, wagen aber nicht, diesen oder Kreaturen, die an seiner Seite hinauf- oder hinabsteigen, anzutasten aus Furcht, ihrem eingekerkerten Herren zu nahe zu kommen. Jeder, der versucht, zur Spitze des Turmes hinaufzufliegen, muss diesen Mahlstrom aus geisterhaften Zauberkun-

Galgenkopf



1 Feld = 3m



digen, Schreckensalben und Höheren Schatten durchqueren. Ein Dutzend dieser Kreaturen greifen jeden an, der zur Turmspitze fliegen will, so dass die SC rasch erkennen sollten, dass egal wie viele dieser heulenden Phantome sie auch töten, ein nahezu unerschöpflicher Nachschub bereit steht. Kreaturen am Boden oder auf den bröckligen Laufstegen und Treppen an der Außenseite des Turmes werden dagegen ignoriert und nicht angegriffen.

SCHRECKENSALBE (6)

HG 7

EP je 3.200
TP je 67 (PF MHB, S. 263, 295)

GEISTERHAFTE NEKROMANTEN (2)

HG 12

EP je 19.200
TP je 131 (siehe Seite 40)

HÖHERE SCHATTEN (4)

HG 8

EP je 4.800
TP je 58 (PF MHB, S. 228)

Gefahr: Abgesehen von dem übernatürlichen Mahlstrom aus Untoten um den Turm herum stellt der Sturm selbst ebenfalls eine große Gefahr dar. Wer hindurch fliegt, erleidet 2 negative Stufen in jeder Runde, die er sich innerhalb des Sturmes aufhält, und wird von orkanartigen Böen herumgewirbelt. Der Sturm reicht 150 m in jede Richtung ausgehend vom Turm, wobei die unteren 15 m, die dem Boden am nächsten sind, noch sicher sind. Fernkampf ist innerhalb des Sturmes unmöglich und Große Kreaturen werden derart ausgebremst, dass sie sich nur vorwärtsbewegen können, wenn ihnen Würfe auf Fliegen gegen SG 20 gelingen. Mittelgroße oder kleinere Kreaturen werden um 2W6 x 3 m zurückgeweht und erleiden 2W6 Punkte nichttödlichen Schaden durch das Herumgewirbelt werden, sofern ihnen nicht Würfe auf Fliegen gegen SG 25 gelingen. Alle Würfe auf Fliegen unterliegen im Sturm einem Malus von -12.

h14. DAS ALTE TOR (HG 14)

Gigantische Skelettarme halten mächtige Türen aus dunklem Metall, doch es ist unklar, ob sie die Türen geschlossen halten oder bereitstehen, um sie zu öffnen.

Dieses äußere Tor führte einst in den Galgenkopf hinein, doch seitdem der Turm versiegelt wurde, führen sie nur noch in leere, geräumige Kammern an der Außenmauer der Festung, von denen aus man die knöcherne Wendeltreppe und andere Laufstege erreichen kann, die sich um die Turmspitze winden. Die Skelettarme wie auch die Türen bestehen aus Adamant (Härte 20, 200 TP, SG zum Zerbrechen 45) und sind mit einem *Arkanen Schloss* versiegelt (ZS 20, Mechanismus ausschalten, SG 50). Selbst wenn die Türen aufgeschlossen werden sollten, wiegen sie immer noch jeweils über 200 Tonnen und erfordern einen Stärkewert von wenigsten 59, um sie aufzuziehen. Glücklicherweise sind die Riesenarme belebt und ziehen die Türen problemlos auf, wenn man sie mit negativer Energie auflädt (z.B. durch Negative Energie fokussieren, *Schneller Tod*, *Schwächen* oder sogar einem *Schwächestrahle*).

Kreaturen: Vor langer Zeit schworen sich zwei hünenhafte Ritter, die Tore des Galgenkopfes zu bewachen und jeden aufzuhalten, der in das Gefängnis des Wispernden Tyrannen einzudringen versucht. Jedoch wurden sie durch die Nähe zum

König der Leichname in den Wahnsinn getrieben und mit der Zeit durch die finstere Energie des Turmes in Zehrer verwandelt, die immer noch Reste ihrer Ritterrüstungen tragen. Die Ritter stehen vor dem Tor und versuchen selbst im Untod immer noch jeden zu verjagen, welcher die Kerkerhaft des Tyrannen zu stören versucht. Jeder der Zehrer verfügt aufgrund der in seiner Brust gefangenen Seelen über 10 Essenzpunkte.

ITTER DES TORES (2)

HG 12

EP je 19.200
Verbesserte Zehrer (PF MHB, S. 285, 295)
RK 30, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 27
(+3 GE, -1 Größe, +15 natürlich, +3 Rüstung)

TP je 161

Ausrüstung Zerbrochene Brustplatte [Meisterarbeit]

TAKTIK

Vor dem Kampf Einer der Zehrer wirkt *Verwirrung* auf nahende Gegner, während der andere mittels *Geisterhand* einen *Fluch* überbringt. Im Nahkampf nutzen die Zehrer ihre Fähigkeit Essenz fangen, um die schwächer werdenden Seelen in ihren Leibern zu ersetzen.

Moral Die Zehrer kämpfen bis zur Vernichtung.

h2. CHOR DER GEPFÄHLEN ENDEL (HG 16)

Aus den blutenden Leibern engelsgleicher Wesen, welche auf den aus den Wänden des Galgenkopfes ragenden Eisenhaken aufgespießt wurden, tropft frisches, himmlisches Blut auf den staubigen Boden dieses Innenhofes. Zeichen der Zerstörung sind zwischen den umgestürzten Steinblöcken und rostigen Waffen allgegenwärtig und der schwarze Kern des Turmes ragt kalt und beeindruckend in der Mitte der Festung empor. Eine Treppe aus miteinander verflochtenen Skeletten windet sich um die tür- und fensterlose Außenwand des Turmes empor.

Die Decke dieser Kammer befindet sich in luftigen 18 m Höhe. Der Boden ist mit derselben grauen Staubkruste bedeckt, die man auch in ganz Adorak anfindet. Eine belebte Ansammlung der skelettierten Überreste tausender, getöteter Kreuzfahrer bildet eine untote Treppe, die sich an der Außenwand des Galgenkopfes hinaufwindet. Diese Treppe wird als die Knochentreppe bezeichnet. Ihre Teile liegen normalerweise als verworrenes Feld gelber Knochen auf dem Boden dieser Kammer, allerdings können Nekromanten und andere mit Macht über Untote der Treppe befehlen, sich bis zur Turmspitze des Galgenkopfes zu erheben. Die Knochentreppe ist eigentlich keine Kreatur, entspricht aber einem willenlosen Untoten mit 8 TW hinsichtlich des Zaubers *Untote befehligen* oder dem gleichnamigen Talent. Wer über die Treppe gebietet, kann sich emporheben und um den Turm herum tragen lassen, um sich dann wie auf einer unheimlichen Rolltreppe mit einer Bewegungsrate von 12 m pro Runde nach oben zu befördern. Ansonsten kann sie auch normal erklommen werden wie eine steile Treppe. Adivion hat die Knochen bereits belebt, so dass sie die in diesem Raum beginnende Treppe bilden. Die Knochentreppe schwebt 1,50 m von der Turmwand entfernt in der Luft und ist aufgrund ihrer Steile als schwieriges Gelände zu behandeln. Auf den unteren Turmebenen funktioniert die Knochentreppe wie eine normale Treppe, wird aber zur Turmspitze hin gefährlicher (siehe Bereich H5).

Sechs Engel bewachten diesen Innenhof einst gegen jeden, der durch das Alte Tor eindrang, die Rücken stoisch dem Galgenkopf zugewandt und ihn mit ihren flammenden Zweihändern umkreisend, um jedem den Aufstieg zu verweigern. Der aktuelle Bewohner dieses Raumes hat diese Engel getötet, sie auf dem Turm aufgespießt, den sie früher verteidigten, und ihre magischen Waffen zerbrochen.

Kreaturen: Adivion ist nicht der einzige Diener des Wispernden Tyrannen, der in Erwartung der Rückkehr des Erzlehnams zum Galgenkopf gekommen ist. Die zischenden Träume Tar-Baphons reichen weit und flüstern in die Ohren seiner verstreuten Untertanen, um sie zurückzulocken und die Wiedergeburt ihres Herren zu bezeugen. Zu diesen Kreaturen gehört Sey'lok, ein Nachtschreiter-General, der vor langer Zeit vom Kreuzzug des Lichts verbannt wurde. Diese Kreatur ist zurückgekehrt, um bei der Wiederbelebung ihres alten Herren zu helfen, indem sie alle Störenfriede tötet, welche Adivion aufhalten wollen.

GENERAL SEY'LOK

HG 16

EP 76.800

Nachtschreiter (PF MHB II, S. 177)

TP 241

TAKTIK

Vor dem Kampf Sey'lok beobachtet Eindringlinge, ehe er vier Höhere Schatten herbeizaubert, die aus den langgezogenen Schatten der aufgespießten Engel hervortreten scheinen. Der Nachtschreiter wirkt dann eine Schnelle *Unheilige Plage* und *Hast* auf sich und seine Schattengefährten, ehe er in den Kampf zieht.

Moral Sey'lok kämpft bis zur Vernichtung.

Schätze: Ein einzelner *Aufflammender Zweihänder +1* hat den Angriff des Nachtschreiters überstanden und kann mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 zwischen dem Schutt gefunden werden.

h3. RAUM DER KLINGENNETZE (hg 15)

Grelle, purpurne Blitze des draußen tobenden Sturmes flackern durch die klaffenden Löcher, welche einst durch Belagerungsgerät gerissen wurden. Haufen zerschmetterten, schwarzen Steins liegen in diesem Raum als Zeugnis der Schäden, die dem Turm vor langer Zeit zugefügt wurden. Nur wenig sonst ist noch übrig.

Die Knochentreppe führt durch diese Kammer auf ihrem Weg zur Spitze des Turmes. Die Deckenhöhe beträgt 27 m und während der Belagerung des Galgenkopfes entstandene Löcher erlauben kurzen Blitzen, die scheinbar leere Halle zu beleuchten. Der Bewohner dieser Ebene hat jedoch eine mächtige *Arkane Spiegelung* gewirkt, um zu verbergen, dass die ganze Kammer wie auch die gewundene Knochentreppe in starke Netze gehüllt und von den eingesponnenen Leichen der Lieblingsbeute des Wächters gefüllt ist. Die SC könnten ersten Kontakt mit der Illusion haben, wenn sie in die sorgfältig platzierten Netze stolpern, während sie die Treppe hinaufsteigen oder wenigstens 3 m weit in den Raum vordringen.

Kreaturen: Aufgrund der mächtigen, nekromantischen Energien, welche den Galgenkopf umgeben, ist die Membran zwischen

den Welten hier sehr dünn. Dies hat vor ein paar Jahren eine Lengspinne aus ihrem Heimatreich hierher gelockt. Da sie aus eigener Kraft nicht zurückkehren kann, hat die Kreatur sich hier niedergelassen und fängt gelegentlich Nachtschwingen ein, um sich zu ernähren.

LENGSPINNE

HG 14

EP 38.400

TP 202 (PF MHB II, S. 158)

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Spinne wirkt *Luftweg* und *Unsichtbarkeit*, um direkt über der Knochentreppe zu schweben. Sie lässt Eindringlinge den Raum betreten, ehe sie ihre Klingennetzfalle auslöst (siehe unten).

Im Kampf Sobald die Falle ausgelöst wurde, setzt die Spinne ihre Fähigkeit *Spinnennetz* ein, um Gegner bewegungsunfähig zu machen. Sie lässt sich fallen und blockiert die Treppe, sobald die Klingenpendel der Falle nicht mehr schwingen.

Moral Falls die Lengspinne auf 100 TP oder weniger reduziert wird, versucht sie zu fliehen, indem sie die Turmwand hinaufklettert. Sollte sie in die Enge getrieben werden, kämpft die Spinne bis zum Tod.

Falle: Die Lengspinne hat mit ihrer Fähigkeit *Netzaffen* ein empfindliches Netzwerk aus Klingenpendeln erschaffen, welche durch die unteren 3 m dieser Kammer schwingen. Die Lengspinne kann die Netze auslösen, indem sie an einem der Signalfäden zieht und so die Falle mit einer Freien Aktion auslöst. Die Spinne ist nicht gegen die Falle immun, weshalb sie auch versucht, im oberen Bereich der Kammer zu bleiben, bis die Pendel ihren Bewegungsmoment nach 1W4 Runden verlieren.

KLINGENNETZFALLE

HG 11

EP 12.800

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus** ausschalten SG 20

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Dauer** 1W4 Runden; **Rücksetzer** Manuell

Effekt Nahkampfangriff +20 (3W8+6); mehrere Ziele (alle Ziele in einem Feld von 12 m x 12 m)

h4. URALTE FLAMMEN (hg 15)

Die Knochentreppe erreicht einen Balkon, der sich an die Außenseite des Galgenkopfes anschmiegt, ehe sie sich weiter um den Turm herum windet. Der Regen prasselt kalt und hart auf die freiliegende Brüstung und das Heulen der Toten hallt vom dunklen Stein der Turmwand wider. Trotz des Regens glühen blasse, blaue Feuer in vier großen Kohlebecken in jeder Ecke des Balkons. Sie werfen unheimliche Schatten, welche sich zu bewegen und verändern scheinen, als besäßen sie einen eigenen Willen.

Tar-Baphon wandte sich früher an seine zu Eroberungen ausziehenden Knechte von diesem rundherum laufenden Balkon in 45 m Höhe mit der aufragenden Präsenz des Galgenkopfes in seinem Rücken als unheiliges Symbol seiner Macht und seines Zorns. Hier kam es zu Akten der Verehrung und Opferungen, bei denen die gefangenen Feinde des Wispernden Tyrannen an Ketten

über den Kohlebecken aufgehängt und lebendig vor den Augen der heulenden Bewohner des eroberten Adoraks geröstet wurden.

Kreaturen: Die lebenden Flammen, welche früher die Verurteilten verzehrten, haben sich an den Geschmack kochenden Blutes und des brennenden Fettes menschlicher Opfergaben gewöhnt, so dass die Kohlenbecken immer noch mit uralter, rachsüchtiger Flamme brennen. Die flackernden, blauen Flammen lösen sich auf und bilden vier Ältere Feuerelementare, welche sich von den Kohlebecken lösen, um lebende Kreaturen anzugreifen, die diesen Bereich betreten. Die Elementare sind mit unheiliger Macht aufgeladen, der halbe von ihnen mit ihrer Fähigkeit Verbrennen verursachte Schaden ist Feuerschaden – die andere Hälfte entstammt göttlicher Macht und wird daher nicht von Feuerresistenz betroffen.

UNHEILIGE ÄLTERE FEUERELEMENTARE (4) HG 11

EP je 12.800

Ältere Feuerelementare (PF MHB, S. 99)

TP je 152

h5. DIE KNOCHENTREPPPE (HG VARIERT)

Die Außenhülle des Galgenkopfes fällt steil ab, so dass sich nur noch der Hauptkern des Turmes in schwindelerregende Höhen erhebt. Die wogende Treppe aus vergilbten Knochen windet sich auch weiterhin um das scharfe, klingenbewehrte Äußere.

Die belebte, untote Knochentreppe führt weiter den Galgenkopf hinauf und beginnt eine durchtriebene Bösartigkeit zur Schau zu stellen, ehe sie der Spitze näherkommt. Dieser Bereich enthält insgesamt drei Begegnungen, die alle auf der Knochentreppe stattfinden während der nächsten 51 m Anstieg zur nächsten Ebene. Die genaue Reihenfolge dieser Begegnungen liegt bei dir, sie sollten aber stattfinden, ehe die SC die Obere Hülle (Bereich H6) erreichen.

H5a. Spukerscheinung (HG 14): Wenn die SC die Knochentreppe erklimmen, bricht eine Spukerscheinung aus dem Geflecht zwischen den Welten hervor, die aus Klagenden Selbstmördern besteht und sich als ektoplastischer Strom verdammter Seelen manifestiert. Dies sind die rastlosen Geister jener Bauarbeiter, die sich einst bemühten, den Galgenkopf zu versiegeln, und die von Alpträumen geplagt schließlich Selbstmord begingen. Zu dem Zeitpunkt, als die Kreuzfahrer schließlich den Turm aufgaben, hatten bereits hunderte von Arbeitern unter geheimnisvollen Umständen oder durch Selbstmord das Leben verloren, als sie in die Tiefe stürzten oder sich auf den scharfen Spitzen des Galgenkopfes aufspießten. Die Geister dieser Unglücklichen wollen nun andere zwingen, ihr Leid zu teilen, und greifen insbesondere die Lebenden eifersüchtig an.

KLAGENDE SELBSTMÖRDER HG 14

EP 38.400

CB Spukerscheinung (18 m-Radius um den Turm herum)

Zauberstufe 14

Bemerken Wahrnehmung SG 30 (um in der Ferne die Schreie von Herabstürzenden zu hören)

TP 28; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Stunde

LENGSPINNE



Effekt Wenn diese Spukerscheinung ausgelöst wird, wirbelt ein Schwarm laut klagender, ektoplastischer Geister um die Treppe, die von einem einsamen, klagenden Schrei begleitet werden, welcher die Lebenden mit Trauer und Furcht erfüllt. Alle Kreaturen in Hörweite des ektoplastischen Wirbels der Spukerscheinung werden zu Zielen eines *Wehgeschreis der Todesfee* (RW SG 23).

Zerstörung Der Ort, an dem sich die Spukerscheinung manifestiert, muss mittels *Ort weihen* gesegnet werden.

H5b. Falle (HG 14): Die Knochentreppe ist ein ungewöhnliches, untotes Konstrukt mit verschmutzter Heimtücke und verabscheut es, wenn gute, lebende Kreaturen seine makaberen Stufen beschreiten. Also bricht sie unter ihnen weg oder teilt sich, so dass Löcher aufklaffen, um das Fortkommen der SC zu behindern. Die Treppe wartet dabei in der Regel auf geeignete Gelegenheiten – vielleicht wenn die Spukerscheinungen angreifen oder die Eindringlinge beängstigende Höhen erreicht haben – dann windet sie sich und lässt unter Klappern fallender Knochen ein Loch von 3 m x 3 m unter den SC entstehen, um die Eindringlinge 30 m tief in den Bereich H5 abstürzen zu lassen.

EINSTÜRZENDE TREPPEN

HG 14

EP 38.400

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 29; Mechanismus ausschalten SG 29

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Automatisch (1W6 Runden)

Effekt 30 m Sturz (10W6 Fallschaden); **RW** Reflex SG 26, keine Wirkung; mehrere Ziele (alle Ziele in einem Feld von 3 m x 3 m)

H5c. Die Ketten der Verdammten (HG 16): Der Galgenkopf ist mit rostigen, hakenbesetzten Eisenketten geschmückt wie andere Orte mit Girlanden. Die Ketten hängen zu Tausenden von den oberen Wänden des Turmes. Hier ließ Tar-Baphon die Körper seiner Feinde aufspießen und herabbaumeln als Exempel, welches alle seine Untertanen sehen konnten. Diese, durch die finstere Magie des Turmes über die Jahrhunderte hinweg konservierten Leichen hängen immer noch vom oberen Bereich des Galgenkopfes und schwingen heftig in den rauen Winden.

Kreaturen: Die Nähe zum Wispernden Tyrannen und seiner unergründlichen Macht hat einige dieser Leichen in skelettierte Untote verwandelt, die von unheimlicher Energie erfüllt sind und ihr Knie vor dem entsetzlichen Willen des Königs der Leichname beugen. Die Galgenleichen ähneln äußerlich normalen Skeletten, allerdings stecken in ihren Körpern die großen Eisenhaken, auf denen sie einst aufgespießt wurden, also ziehen sie ihre langen, rostigen Ketten hinter sich her. Die Kreaturen prügeln mit ihren entsetzlichen Ketten nach jedem, der den Galgenkopf zu besteigen versucht.

GALGENLEICHEN (2)

HG 14

EP je 38.400

Menschliche Galgenleichen Kämpfer 13 (ALM Gewölbe Golarions, S. 11)

CB Mittelgroße Untote

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +19

Aura Aura des Wisperns (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 29 (+1

Ausweichen, +2 GE, +2 natürlich, +12 Rüstung, +5 Schild)

TP je 170 (17 TW; 4W8+13W10+81)

REF +7, **WIL** +8, **ZÄH** +12; +3 gegen Furcht

Immunitäten Kälte, wie Untote; **SR** 10/Wuchtwaffen und Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4, Tapferkeit +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Langschwert +3, +24/+19/+14/+9 (1W8+25/17-20)

Fernkampf Kette der Toten +18 (8W6)

Besondere Angriffe Waffentraining (Schwere Klingenwaffen +3, Bögen +2, Stangenwaffen +1)

TAKTIK

Im Kampf Galgenleichen setzen immer Heftigen Angriff ein (in den Spielwerten berücksichtigt). Sie kämpfen ohne größeren Plan und konzentrieren ihre Angriffe immer auf einen Gegner, ehe sie sich dem nächsten Ziel zuwenden.

Moral Die Galgenleichen kämpfen bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 20, GE 15, KO -, IN 8, WE 10, CH 16

GAB +16; KMB +21; KMV 34

Talente Abhärtung, Ausweichen, Doppelschlag, Dranbleiben, Heftiger Angriff, Kampfreife, Kein Vorbeikommen, Konzentrierter Schlag, Kritischer Treffer (blutend), Mächtiger Schildfokus, Mächtiger Waffenfokus (Langschwert), Mächtige Waffenspezialisierung (Langschwert), Schildfokus, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Langschwert), Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert)

Fertigkeiten Einschüchtern +19, Motiv erkennen +16, Wahrnehmung +19

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 3

Ausrüstung Langschwert +3, Rittersrüstung +3, Schwerer Stahlschild +1

BESONDERE FÄHIGKEITEN

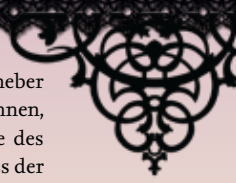
Kette der Toten (ÜF) Eine Galgenleiche kann mit einer Standardaktion ihre Kette einsetzen, um ihre Gegner anzugreifen. Dies funktioniert als Berührungsangriff im Fernkampf gegen einen Gegner innerhalb von 6 m. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W6 Schadenspunkte für jeweils 2 TW der Galgenleiche (Maximum 10W6). Ferner kann die Galgenleiche einen freien Kampfmanöverwurf gegen das Ziel mit einem Volksbonus von +4 ausführen. Bei Erfolg gilt das Ziel als im Ringkampf verstrickt, jedoch erhält die Galgenleiche selbst diesen Zustand nicht. Die Galgenleiche kann jede Runde einen freien Kampfmanöverwurf ausführen, um sein Opfer im Griff zu behalten, ansonsten aber keine besonderen Ringkampfkaktionen gegen das Opfer unternehmen.

Wispern (AF) Eine Galgenleiche flüstert ständig finstere Geheimnisse und blasphemische Sprechgesänge. Jede Kreatur innerhalb von 9 m zur Galgenleiche muss einen Willenswurf gegen SG 21 schaffen oder gilt für 1W4 Runden als *Kränkelnd*. Betroffenen Kreaturen, die den Rettungswurf nicht schaffen, wird durch die enthüllten Geheimnisse übel. Solch einer Kreatur steht jede Runde ein neuer Willenswurf zu, um sich von dem Effekt zu erholen, sobald sie sich vom Wispern einer Galgenleiche erholt hat, ist sie gegen diese Fähigkeit für 24 Stunden immun. Sollte sie sich innerhalb überlappender Wispern von weiteren Galgenleichen befinden, steigt der SG des RW um +2. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

h6. Die obere hülle (hg 14)

Die freiliegenden Stufen der Knochentreppe führen abermals durch den schwarzen Stein der Wände des Galgenkopfes. Stürmisches Regenwasser schießt aus einer dunklen Passage vor euch. Die Treppe führt in eine große Kammer in der geweiteten Spitze des Turmes. Der graue Himmel scheint zu kochen. Das letzte Stück bis zur Spitze des Galgenkopfes liegt über dieser Kammer, wo die Turmspitze in die dunklen Wolken sticht und die gewaltigen Klingen, die das Turmdach schmücken, die purpurnen Blitze widerspiegeln. Schatten tanzen im Zwielicht und fremdartige, nichtmenschliche Schreie hallen schrill durch das Gewölbe.

Die Wände des Galgenkopfes weiten sich und geben den inneren Kern des schwarzen Turmes frei, wie eine äußere Hülle, welche bis zu dieser Höhe um einen inneren Turm lag, der sich im Zentrum dieser großen Kammer erhebt. Die Knochentreppe



führt durch die äußere Hülle und dann weitere 24 m in die Höhe zur Dachspitze des Galgenkopfes. Die Kammer ist vollkommen dem Sturm darüber ausgesetzt und die peitschenden Massen an Regenwasser, die nicht über die Öffnung zur Treppe abgeleitet werden, machen die Oberfläche in diesem Bereich rutschig. Die Wände schützen den Bereich aber ein wenig vor den wirbelnden Winden und den nervigen Spukerscheinungen, die dazu bestimmt sind fliegende Kreaturen zu belästigen.

Kreaturen: Eigentlich nistet ein Trio von Nachtschwingen in diesem Bereich, doch bis auf eine sind alle gegenwärtig irgendwo in Virlych auf der Jagd.

NACHTSCHWINGE

HG 14

EP 38.400

TP 195 (PF MHB II, S. 178)

Entwicklung: Jedweder Lärm aus dieser Kammer alarmiert Adivion Adrissant (in Bereich **H7**) über die Ankunft der SC – und dass es dem Grauen Mönch nicht gelungen ist, den Grafen Galdana abzuliefern. Die SC können den Kampfmagus eventuell entdecken, wie er sie beobachtet, wenn ihnen Würfe auf Wahrnehmung gegen seinen Wurf auf Heimlichkeit gelingen, allerdings duckt er sich rasch weg, so dass sie ihn nicht mehr sehen können. In einem Moment der Verzweiflung trinkt er die *Kadaverkrone*, ehe die Gruppe eingreifen kann. In seinem neu erlangten untoten Zustand nutzt er die Zeit, in der die SC mit der Nachtschwinge beschäftigt sind, um seine Verteidigung vorzubereiten. Er könnte gegen SC, welche die Turmspitze über die Knochentreppe zu erreichen versuchen, mit Zaubern wie *Schmieren*, *Telekinese* oder *Wasserstrahl* vorgehen. Er könnte auch seine *Knochenperlen* nutzen, um der Treppe zu befehlen sich aufzubauen, was eine weitere Einstürzende Treppen-Falle auslösen würde (siehe Bereich **H5b**).

h7. Die turmspitze (hg 17)

Blitze schießen aus dem leichengrauen, sturmgepeitschten Himmel, als die Knochentreppe endlich ihr Ende in der schwindelerregenden Höhe des Daches des Galgenkopfes unterhalb einer mächtigen Krone aus Klingen erreicht, welche dunkle Schatten auf das Dach werfen. Ein breites, rundes Portal aus glänzendem Silber, beschriftet mit arkanen Symbolen und mächtigen, magischen Schutzzeichen, krönt das Dach selbst.

Während sich die SC an das letzte Stück des Aufstieges zur Turmspitze des Galgenkopfes in 120 m Höhe machen, tobt der Leichensturm (siehe Seite 81) immer noch über ihren Köpfen und sendet bedrohliche Blitze in die Tiefe. Die Geister getöteter, untoter Diener und Kreuzfahrer heulen gleichermaßen in den wirbelnden Nebeln der geisterhaften Phantome in weiter Höhe. Fliegende Kreaturen, die mehr als 9 m über diese Ebene hinweg aufsteigen, ziehen die Aufmerksamkeit des untoten Sturmes auf sich (siehe Bereich **H**). Die riesige Mithraltür in der Mitte des Dachs stellt den einzigen Zugang in den hohlen inneren Kern des Galgenkopfes, den Quell der Tränen, dar. Sie ist aber seit langer Zeit durch mächtige Magie versiegelt. Zudem findet der letzte Kampf der SC mit dem Wispernden Pfad auf der Spitze des Galgenkopfes statt, nicht in seinem Inneren. Diese Dachebene liegt 24 m über dem Boden der äußeren Hülle (Bereich **H6**).

Kreaturen: Der Anführer des Wispernden Pfades und Urheber der Pläne des Kultes zur Neuerschaffung des Wispernden Tyrannen, Adivion Adrissant, steht auf der sturmumpeitschten Spitze des Galgenkopfes. Er weiß, dass die Ankunft der SC bedeutet, dass der Graue Mönch Luzinean Galdana nicht zum Galgenkopf bringen wird. So trinkt Adivion die *Kadaverkrone* selbst, um sich in einen Leichnam zu verwandeln und zum wiedergeborenen Wispernden Tyrannen zu werden! Doch wo dieser Plan möglicherweise mit dem Grafen Galdana perfekt funktioniert hätte, fehlt Adivions Körper sowohl Tar-Baphons Blutlinie wie auch ein vorbereitetes Seelengefäß. Daher verläuft die Verwandlung nicht wie geplant. Als Adivion den Trank zu sich nimmt, wird ihm die Seele aus dem Leib gerissen, was ihn augenblicklich tötet. Doch ohne ein Seelengefäß wird seine Essenz zu einem Gefangenen außerhalb seines Körpers, der ihn nun abstößt. Adivions Geist reanimiert seinen toten Leib, doch die durch die gescheiterte Verwandlung entfesselten arkanen Gewalten, welche zudem noch durch die bösartigen Energien des Galgenkopfes gestärkt werden, wirbeln nun in einem Sturm kaum kontrollierter arkaner Energie um ihn herum. Nach außen hin scheint es, dass es Adivion sehr wohl gelungen ist, zu einem Leichnam zu werden, doch in Wirklichkeit hat der gescheiterte Vorgang ihn in einen Verlorenen Leichnam (siehe Seite 80) verwandelt. Die magischen Energien, die seinen untoten Zustand antreiben, werden schon bald seine ungebundene Seele und seinen untoten Leib verzehren, bis nichts mehr zurückbleibt.

Normalerweise brennt ein Verlorener Leichnam innerhalb von 1W10 Tagen wie eine ausgeblasene Kerze aus, jedoch könnten die nekromantischen Energien des Galgenkopfes Adivion unbegrenzt „am Leben“ erhalten, indem sie beständig den Sturm chaotischer Energie erneuern, welcher durch den Kampfmagus brennt, solange dieser den dunkle Turm nicht verlässt. Die SC haben keine andere Wahl, als sich Adivion hier zu stellen und ihn zu besiegen, denn er mag zwar auf dem Galgenkopf festsitzen, doch können sie nicht riskieren, ihm freie Hand zu lassen, da er vielleicht sonst doch noch einen Weg findet, den weit unter ihnen gefangengehaltenen Wispernden Tyrannen zu befreien.

Während die SC eine Ebene tiefer mit der Nachtschwinge kämpfen, nutzt Adivion die Zeit, um defensive Zauber zu wirken oder nimmt sich ein oder zwei Runden, um die Annäherung der SC aufzuhalten. Wenn die SC schließlich die Turmspitze erreichen, um Adivion zu stellen, lässt der *Arkane Spiegelungs*-Effekt seiner Trägerischen Aura es so erscheinen, als stünden die SC und Adivion Adrissant auf einem verheerten Schlachtfeld unter einem trüben, stürmischen Himmel. In den Himmel ragt der gewaltige Turm des Galgenkopfes über dem Feld auf wie ein riesiger skelettierter, in einer Klaue auslaufender Arm, der aus der toten Erde ragt – doch egal wie sehr die SC auf ihn zueilen, der Turm scheint nie näher zu kommen.

Allerdings befinden die SC sich immer noch auf dem Turmdach und sollte eine Kreatur versuchen, das 15 m durchmessende Dach zu verlassen, stützt sie 24 m tief auf die Ebene der Oberen Hülle (Bereich **H6**), falls ihr ein Willenswurf gegen SG 23 misslingt, um die Illusion anzuzweifeln.

ADIVION ADRISSANT

HG 17

EP 102.400

Menschlicher Verlorener Leichnam Kampfmagus (Stabmagus)

16 (PF ABR und Seite 90)

NB Mittelgroßer Untoter (Verbesserter Humanoider)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16

Aura Trügerische Aura (30 m, SG 23)

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 29 (+4 Ablenkung, +3 GE, +3 natürlich, +7 Rüstung, +5 Schild)

TP 187 (16W8+112); Galgenkopf-Schnelle-Heilung 20

REF +13, **WIL** +16, **ZÄH** +18

Immunitäten Elektrizität, Kälte, wie Untote; **SR** 10/Adamant, 15/Wuchtwaffen und Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Kampfstabverteidigung, Resistenz gegen Fokussieren +4, Seelenschild, Zaubersturm; **ZR** 25

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Eis- und Blitzinferno Stecken des Kreischens +2, +21/+16/+11 (1W6+11/19–20 plus 1W6 Kälte und 1W6 Elektrizität) oder Kampfauberei Eis- und Blitzinferno Stecken des Kreischens +2, +19/+14/+9 (1W6+8/19–20 plus 1W6 Kälte und 1W6 Elektrizität) oder Körperloser Schlag +18 (1W8+8)

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

Besondere Angriffe Kampfauberei (Angriff–2, Konzentration +2, verdoppelter Bonus), Körperloser Schlag (1W8+8), Mächtige Kampfauberei, Seelenpeitsche (8W6, SG 23), Verbesserte Kampfauberei, Waffenstecken, Zauberschlag

Vorbereitete Kampfmagiuszauber (ZS 16; Konzentration +22)

6. Kugelblitz (SG 22), Wahrer Blick

5. Kältekegel (SG 21), Säurenarbe**, Telekinese (SG 21), Todeswolke (SG 21)

4. Dimensionstür, Feuerschild, Tödliches Phantom (SG 20), Steinhaut, Zaubereffekt rauben**

3. Blitz (SG 19), Fliegen, Mächtiger Fausthieb** (SG 19), Magie bannen, Vampirgriff, Verlangsamung (SG 19)

2. Eisiger Fausthieb**, Hauch der Elemente* (SG 18), Säurepfeil, Sengender Strahl (2x), Spiegelbilder, Unsichtbarkeit

1. Magisches Geschoss (2x), Säurehauch**, Schmierer (SG 17), Schockgriff (2x), Wasserstrahl*

0. (beliebig oft) – Aufblitzen (SG 16), Kältestrahl, Magie entdecken, Magie lesen, Säurespritzer

TAKTIK

Vor dem Kampf Adivion wirkt Steinhaut, Spiegelbilder und Wahrer Blick, dann nutzt er seinen Arkanen Vorrat, um seinen Stecken des Kreischens mit den Eigenschaften Blitzinferno und Eisinferno zu versehen. Ehe die SC ihn erreichen, wirkt er Feuerschild (Kälteschildvariante).

Im Kampf Adivion aktiviert sein Arkana Eiliger Angriff mit einer Schnellen Aktion in der ersten Kampfrunde (er erneuert es später, wie es benötigt wird) und wirkt Maximierten Kugelblitz (mit seinem Arkana Maximierte Magie). Danach greift er Gegner mit seinem Stab und Zaubern unter Einsatz seiner Fähigkeit Kampfauberei an. Adivion nutzt jede Runde eine Schnelle Aktion, um seine Seelenpeitsche einzusetzen, sofern es taktisch nicht mehr Sinn macht, die Aktion für eine andere Fähigkeit zu nutzen – im letzteren Fall erleidet er Schaden durch die Seelenpeitsche. Er setzt Verbesserten Zauberrückruf ein, um Auflösung gegen mächtige Feinde zu nutzen, welche ihn fortwährend belästigen. Ferner versucht er, in die Nähe von Zauberkundigen zu kommen, um von seiner Fähigkeit Gegenschlag Gebrauch machen zu können.

Moral Adivion ist an den Galgenkopf gebunden und verbrennt vor arkanen Energien. Er kämpft bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 16, **KO** –, **IN** 22, **WE** 12, **CH** 20

GAB +12; **KMB** +18; **KMV** 39

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Defensive

Kampfweise, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Kampfstabmeisterschaft**, Kritischer-Treffer-Fokus, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Kampfstab), Waffenfokus (Kampfstab)

Fertigkeiten Einschüchtern +20, Fliegen +13, Handwerk (Alchemie) +25, Heimlichkeit +16, Magischen Gegenstand benutzen +20, Motiv erkennen +16, Wahrnehmung +16, Wissen (Arkane) +25, Wissen (Geschichte) +16, Wissen (Religion) +25, Zauberkunde +25

Sprachen Abyssisch, Alt-Osirian, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalis, Nekril, Varisich

Besondere Eigenschaften Arkana (Arkane Genauigkeit, Eiliger Angriff, Maximierte Magie, Schnelle Magie, Zauberstabträger), Arkaner Vorrat (14 Punkte, +4), Gegenschlag, Verbesserter Zauberrückruf, Wissensvorrat

Kampfausrüstung Schriftrolle: Gedankenleere; **Sonstige**

Ausrüstung Diamantenstaub im Wert von 500 GM, Gürtel der Körperkraft +2 (ST und GE), Ionenstein: Scharlachrot und blaue Kugel, Knochenperlen (siehe S. 35), Mithral Kettenhemd +3, Resistenzumhang +3, Schutzring +4, Stecken des Kreischens*, Stirnreif des Verführerischen Charismas +4, Zauberbuch (enthält alle vorbereiteten Zauber plus Auflösung plus weitere Zauber deiner Wahl), Zauberkomponentenbeutel

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Galgenkopf-Schnelle-Heilung (ÜF) Solange sich Adivion nicht mehr als 150 m vom Galgenkopf entfernt, lädt der Turm ihn beständig mit negativer Energie auf, was ihm Schnelle Heilung 20 verleiht. Adivion verliert diese Fähigkeit, falls Schutz vor Bösem oder Todesschutz auf ihn gewirkt werden, da dies den Effekt blockiert. Obwohl ein Verlorener Leichnam normalerweise binnen 1W10 Tagen automatisch vernichtet wird, erneuert Adivions Fähigkeit Galgenkopf-Schnelle-Heilung die arkanen Energien, die ihn antreiben, so dass er unbegrenzt weiterexistieren kann, solange diese Fähigkeit wirkt. Sollte Adivion auf 0 TP reduziert werden, endet die Wirkung der Schnellen Heilung sofort.

* siehe PF Expertenregeln.

** siehe PF Ausbauregeln: Magie.

Entwicklung: Falls den SC der Kampf gegen Adivion zu leicht von der Hand geht, kann du dem Verlorenen Leichnam Verstärkung in Form weiterer Verbündeter zukommen lassen, um die SC abzulenken. Die beiden Nachtschwingen aus Bereich **H6** könnten von der Jagd zurückkommen und aus dem stürmischen Himmel herabstürzen, um Verwirrung, Unheilige Plage oder Monster festhalten auf die SC zu wirken oder ihnen ihre magischen Effekte mit ihren Bissangriffen zu rauben. Alternativ könnten sich auch Schreckensalbe, Geisterhafte Nekromanten oder Höhere Schatten aus dem Sturm der Untoten, der um den Galgenkopf herum tobt (siehe Seite 53), oder die Belebten Träume des Wispernden Tyrannen (siehe Seite 20) auf die SC stürzen und sie mit ihren Angriffen im Vorbeifliegen beschäftigen.



ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Mit dem Sieg über Adivion Adrissant haben die SC den Plan des Verlorenen Leichnams vereitelt und Golarion vor der Wiedergeburt des Wispernden Tyrannen gerettet. Sie haben ferner einer der bösartigsten Organisationen Golarions, dem Wispernden Pfad, einen vernichtenden Schlag versetzt, indem sie ihre Führungsspitze ausgeschaltet und mit Renkirch ihre unheiligste Stätte gesäubert haben. Natürlich gibt es noch immer genug Potential für weitere Abenteuer: Andere Angehörige des Wispernden Pfades könnten aus den Tiefen der Erde hervorkriechen, um das entweihte Kloster wieder zu beanspruchen und sich für den Tod ihrer Artgenossen zu rächen.

Sollten die SC die Seelengefäße zerstört haben, die in Renkirch lagerten, haben sie damit zweifelsohne die Aufmerksamkeit einiger, mächtiger Leichname erregt, welche die Schändung ihrer Seelenkisten nicht auf die leichte Schulter nehmen und sich nun vielleicht angemessen an den SC rächen wollen. Doch im Augenblick benötigen Graf Galdana und alle geretteten Varisier

wahrscheinlich eine Eskorte aus Virlych hinaus, schließlich ist die Region immer noch so gefährlich wie vor Adivions Sturz, so dass die SC noch vor einigen, gefährlichen Aufgaben stehen, ehe sie die Lichter der Heimat in der Ferne erblicken können.

Sollte es den SC nicht gelungen sein, Adivion zu besiegen, bleibt der Kampfmagus eine gefährliche Bedrohung. Er muss zwar beim Galgenkopf bleiben, um nicht von den unkontrolliert in ihm wütenden arkanen und nekromantischen Energien zerstört zu werden, könnte in der Zukunft aber dennoch Ustalav und ganz Golarion durch seine Taten gefährden. Gefangen am unheiligen Sitz von Tar-Baphons Macht ruft Adivion schon bald die Reste des Wispernden Pfades zu sich und bereitet alles vor, um die Siegel des Galgenkopfes zu brechen und den Wispernden Tyrannen endlich zu befreien. Es könnte an den SC liegen, den Kult aufzuhalten, ehe dieser die drei über Golarion verstreuten Siegel findet und bricht – oder vielleicht müssen sie auch in die Tiefen der Gewölbe unter dem Galgenkopf vordringen, um den Wispernden Tyrannen ein für alle Mal zu besiegen und zu vernichten.



Die Fortsetzung der Kampagne

EUER GROSSVATER WUSSTE WOHL UM DIE FURCHT SEINES VOLKES VOR DER SCHWARZEN KUTSCHE, EBENSO WIE EUER VATER. DASSELBE GILT FÜR DIE ERSTE GENERATION JEDES NEUEN JAHRHUNDERTS IN DEN LETZTEN FÜNF JAHRHUNDERTEN. SIE ALLE HABEN DIE GEISSEL DER HÖLLENKUTSCHE GEKANNT. DAS NEUE JAHRHUNDERT IST ANGEBROCHEN, HERR UND DIE BEWOHNER EURES LANDES SEHEN JEDEN TAG DEM ANBRUCH DER NACHT MIT SCHRECKEN ENTGEGEN. DENN MIT JEDER NACHT RÜCKT DIE RÜCKKEHR DER KUTSCHE NÄHER, IN WELCHER UNSERE SÖHNE UND TÖCHTER, WIR SELBST ODER UNSERE NACHBARN VON IHR IN DIE VERFLUCHTE RUINE VON BASTARDHALL VERSCHLEPPT WERDEN. WIR WENDEN UNS FLEHENTLICH AN EUCH, HERR, EHE DIESE FINSTEREN NÄCHTE ÜBER UNS HEREINBRECHEN – WAS WERDET IHR TUN, UM EUER VOLK ZU RETTEN?

– SCHREIBEN DES BÜRGERMEISTERS SAPUALO VON CESCA AN DEN GRAFEN TIRIAC VON VARNÓ

Der *Pathfinder-Abenteuerepfad* „Die Kadaverkrone“ mag sein Ende erreicht haben, doch muss dies nicht das Ende deiner Kampagne bedeuten. In den Schatten Ustalavs lauern immer noch zahllose Schrecken und Abenteuer, von denen manche mit dem Übel des Wispernden Tyrannen in Verbindung stehen, während andere sich auf ganz andere Flüche und Gotteslästerlichkeiten beziehen. SL können jeden der hier präsentierten Handlungsansätze und Spielwertblöcke als Sprungbrett für neue Abenteuer und Herausforderungen für jene Helden nutzen, die irrtümlich glauben, dass der Wispernde Tyrann der größte Schrecken wäre, den Ustalav zu bieten hat.

FINSTERE FORTSETZUNGEN

Es folgen ein paar Abenteueransätze, die SL weiterentwickeln können, um die Schrecken über den Kadaverkrone-Abenteuerepfad hinaus fortzusetzen. Dutzende weitere Ansätze, für die von Spukerscheinungen heimgesuchte Nation Ustalav, befinden sich ferner im *Almanach zu Ustalav*. Mehrere dieser Handlungen zwingen die SC, den Kampf gegen die todlosen Legionen des Wispernden Tyrannen fortzusetzen und könnten sie am Ende in die Tiefen des Galgenkopfes führen, über welche im *Almanach der Gewölbe Golarions* weitere Einzelheiten zu finden sind.

Das Blut von Bastardhall: Alle 100 Jahre erscheint die nach Schloss Arudora führende Geisterbrücke und die über sie rasende, von einem kopflosen Reiter gelenkte Kutsche, welche das Land absucht und nach einem geheimnisvollen Plan seine Opfer auswählt. Doch in diesem Jahrhundert ist die Brücke zur Bastardhall genannten Ruine frühzeitig erschienen, nachdem eine mysteriöse Gestalt, die sich selbst Kaydserris Arudora nennt, durch Cesca in Richtung des Schlosses gereist ist. Wer ist der geheimnisvolle neue Herr auf Bastardhall? Was hat das Machtgleichgewicht in den spukverseuchten Hallen verändert? Und was ist in den Katakomben eingekerkert, dass selbst Engel töten würden, um es sicher zu verwahren?

Das Unheil von Drosselmoor: Nachdem am Ufer der Avalonsbucht bereits mit den Kräften der Realität und der geistigen Gesundheit gespielt wurde, lösen sich die ohnehin schon schwachen Barrieren zwischen den Welten langsam auf. Dies fällt am meisten in Drosselmoor auf, wo die örtlichen Sternenstelen zur Quelle seltsamer Pfeifenmusik wird, die im ganzen Ort zu hören ist. Die außerweltliche Musik scheint jedoch unvollständig, da eine der Sternenstelen vor langer Zeit verloren ging. Die dissonanten Harmonien lassen empfindliche Stadtbewohner sich zu primitiven Monstern zurückentwickeln und die Dinge werden noch merkwürdiger, wenn eines der schwarzen Schiffe der Bewohner von Leng im Hafen anlandet. Können die SC die fehlende Sternenstelen finden und die Barrieren der Realität reparieren oder ist Drosselmoor dazu verdammt, zu einem Reich des Irrsinns zu werden?

Die Erben des Tyrannen: Der Galgenkopf ist nicht das einzige Unheiligtum, dass vom Wispernden Tyrannen befleckt wurde. Mehrere Diener des Erzleichen existieren immer noch über ganz Golarion verteilt – und der Kampf der SC auf der Spitze des Galgenkopfes erweckt ihre Aufmerksamkeit. Mehrere der früheren Generäle Tar-Baphons und ihre Reaktion auf seine nahende Rückkehr werden ab Seite 62 geschildert.

Krieg der Vampire: Luvick Sirvag, der Vampirfürst von Caliphas, hat wahrscheinlich den SC bei ihrem Kampf gegen den Wispernden Pfad geholfen. Kurz nach Advivion Adrissants Niederlage erwacht

der Vampirgeneral Malvas aus seinem Schlaf und erfährt, welche Rolle sein uralter Rivale – Sirvag – bei der Vereitelung der Wiedergeburt des Tyrannen gespielt hat. Der gnadenlose Kriegsherr ruft seine Armeen zum Schlag gegen die verräterischen Vampire von Caliphas zusammen – und die lächerliche Hauptstadt der Menschen über dem Rattenbau ist ihm völlig egal. Auf Seite 63 befinden sich weitere Einzelheiten zu den Beteiligten in diesem Kampf der Unsterblichen.

Der spukverfolgte Graf: Mehrere Wochen, nachdem Graf Galdana in sein Heim Weidenweh zurückgekehrt ist, erfährt er wiederkehrende Träume über untote Kreaturen und rätselhafte arkane Siegel. Seine Nachforschungen in der Familienbibliothek veranlassen ihn zu der Annahme, dass seine Träume in Wirklichkeit eine Kombination aus seinem unlängst erfahrenen Trauma und den in seinem befleckten Blut verborgenen Geheimnissen sind. Da er niemandem sonst im Land das Wissen um seine finstere Abstammung anvertrauen will, nimmt er zu den SC Kontakt auf, um ihre Hilfe zu suchen und ihnen die Geheimnisse seiner Visionen zu enthüllen. Mit ihrer Hilfe kommt der Graf zu der Überzeugung, dass seine Träume nicht nur Erinnerungen, sondern Warnungen sind, dass eines oder mehrere der uralten Siegel bald gebrochen werden könnten.

Die unmögliche Heilung: Graf Galdana macht kein Geheimnis daraus, dass die SC ihn gerettet haben, so dass sie bald in Ustalavs Hauptstadt und darüber hinaus als Helden bekannt sind. Allerdings ist Galdana nicht der Einzige von Ustalavs Herrschenden, die Verwendung für diese neuen Helden hätten. Abhängig von ihren Taten in Caliphas und aufgrund des Berichtes seines Gefolgsmannes Ramoska Arkminos lädt Graf Ristomaur Tiriak die SC in sein Heim in Corvischior ein, um sie als Helfer bei seiner Suche nach einem Heilmittel gegen Vampirismus zu rekrutieren. Können die SC Tiriak vertrauen? Und werden sie sich mit dem Vampirgrafen verbünden, selbst wenn es dem Fluch des Vampirismus in Ustalav ein Ende setzen könnte?

Zorn der Schatten: Der Zwielfichtdrache Sicnavier quält die Bewohner des westlichen Ustalavs seit der Gründung der Nation. In Wirklichkeit gab es im Laufe der Geschichte zahlreiche Drachen, die sich des Namens Sicnavier bedienten, ihre Vorgänger ermordeten und von einem uralten, stetig wachsenden Versteck herrschten, welches bis in die tiefsten Tiefen der Hungerberge reicht. Nach Jahrhunderten der Untaten und Morde ist die dunkle Grube, welche als Sicnaviers Versteck bekannt ist, zu einer spukverfolgten Untiefe geworden, in der drakonische Geister und noch fremdartigere Dinge lauern, welche den aktuellen Sicnavier in den Wahnsinn treiben wollen. Und damit hatten sie vor kurzer Zeit auch Erfolg und ließen einen vergessenen Schrecken auf die Welt los. Siehe Seite 66.

DIE ERBEN DES TYRANNEN

Der Wispernde Tyrann ist nicht das einzige Böse, welches noch in den heimgesuchten Hinterlanden Ustalavs lauert. Obwohl seine Ambitionen besiegt und seine Armeen zerschmettert wurden, hatte der Tyrann die Mächte der Verderbnis und des Todes aus ganz Golarion und darüber hinaus unter seinem finsternen Banner als Unterführer, Lehrlinge und Sklaven geschart. Bei der Niederlage des Erzleichen wurden unzählige dieser Bösewichter verstört oder verbannt – doch nicht alle!

Als Advivion Adrissant auf der Spitze des Galgenkopfes stand und voller Verzweiflung das *Kadaverkrone-Elixier* zu sich nahm, war er für einen sehr, sehr kurzen Augenblick das dem Wispernden

Tyrannen nächste, was die Welt seit einem Zeitalter gesehen hatte. Und in diesem einen Augenblick wussten es auch die früheren Generäle des Tyrannen und erhoben sich aus jahrhundertlangem Schlaf und anderen Ablenkungen. Keiner von Tar-Baphons früheren Dienern wusste, was gerade auf dem Galgenkopf geschehen war, doch alle hatten kurzfristig die Gegenwart ihres Herren – oder etwas, was seiner Gegenwart beängstigend nahe kam – außerhalb seines uralten Gefängnisses erzittern gespürt. Einige wurden von diesem geistigen Impuls gerade so geweckt, während die Neugier anderer in ausreichendem Maße geweckt wurde, dass sie ihre Beauftragten und ihre Magie in die Welt entsandten. Und einige glauben, dass ein neues Zeitalter mächtiger Magie und sterblicher Ambitionen heraufzieht und die einst unbesiegbaren Siegel, welche ihren Herren binden, bald verletzbar werden. So sind zwar Adrissants Pläne gescheitert, doch zugleich wurden die Bösewichter eines vergangenen Zeitalters geweckt. Diese Wesen verfügen über Jahrhunderte an Erfahrung und über das Wissen um Geheimnisse, die weitaus mächtiger und gefährlicher sind, als alles, was der gescheiterte Kampfmagus sich hätte erträumen können.

Im Folgenden werden einige Diener des Wispernden Pfades aufgeführt, welche sich für die SC interessieren oder eigene Pläne zur Befreiung ihres Meister in Gang bringen könnten – oder um angesichts des Sieges der SC seine Macht für sich zu beanspruchen. Größtenteils werden keine Spielwerte für diese Wesen angegeben, damit Spielleiter an ihre Gruppen angepasste Herausforderungen erschaffen können.

Adivion Adrissant (einziger Untoter): Die Mächte des Todes und der Magie wüten auf unvorhersehbare Weise um den Schreckensturm des Galgenkopfes. Dasselbe kann von den verdammten Kreaturen gesagt werden, die vorübergehend als Verlassene Leichname existieren. Es ist möglich, dass der Geistersturm, der um das Gefängnis des Wispernden Tyrannen herum tobt, nicht nur Adivion vor seiner unvermeidbaren Auslöschung schützen konnte. Vielleicht hat er zudem Adivions verlorene Seele in seine heulende Kakophonie aufnehmen können. Schlimmer noch, es ist möglich, dass eine Essenz so voller Ambitionen und seltsamer Kräfte war, dass der Anführer des Wispernden Pfades sich neu formt und vielleicht sogar den Todessturm, der das Gefängnis des Wispernden Tyrannen einhüllt, unter seine Kontrolle bringt, welcher sodann zu einer untoten Macht wird, wie Golarion sie noch nicht gesehen hat.

Dissayn (CB weiblicher Wintergrufschrecken): In dem als Bleigarten bekannten, geschändeten Paradies hält die Skelettgräfin eine endlose, groteske Gala zwischen Teichen geschmolzenen Metalls ab. Zu ihrer Unterhaltung warten ihr die gequälten Geister kostümierter Feiernder und skelettierte Diener auf, welche einst in den Legionen des Wispernden Tyrannen gedient haben. Die selbsternannte Adelige liebt ihre gotteslästerliche Dekadenz, fürchtet aber, im Falle von Tar-Baphons Rückkehr in den Rang einer Dienerin zurückgestuft zu werden. Durch ihre Spione hört sie rasch von den SC und lädt sie zu einer Feier in ihrem Reich, dem Bleigarten, ein. Sie plant, die SC entweder als Attentäter gegen den ihren Befürchtungen nach kürzlich wiederbelebten Wispernden Tyrannen zu rekrutieren oder sie zu töten, weil sie wahnsinnigerweise glaubt, die SC wünschten die Rückkehr des Tyrannen.

Geir (RB männlicher Halb-Leichnam): Von diesem erfinderischen und uralten Leichnam heißt es, dass er aus einer anderen Welt oder Ebene stamme und Tar-Baphon gekannt hätte, als dieser noch ein Sterblicher war. Die beiden haben angeblich oft zusammengearbeitet, bis Tar-Baphon von Aroden besiegt

wurde. Als Tar-Baphon als der Wispernde Tyrann zurückkehrte, war Geir bereits zu einem Halb-Leichnam geworden. Er suchte seinen früheren Verbündeten auf und trat als oberster Forscher und Kurator des gewaltigen Bibliothek-Labor-Gefängnisses in der umgekehrten Turmgrube von Grulhall in seine Dienste. Geir ist der wohl neugierigste von den noch existierenden Dienern des Tyrannen und aufgrund der Nähe zum Galgenkopf wahrscheinlich der Erste, welcher den Geschehnissen dort auf den Grund gehen wird, indem er einige seiner Knochenweisen (intelligente Enthauptete und Halb-Leichname) zum ersten Mal seit Jahrhunderten aus dem Archivdomentsendet. Diese Diener könnten die Fährte der SC aufnehmen. Der Halb-Leichnam will sie entweder befragen und untersuchen – schließlich haben sie den Galgenkopf erklommen und sind lebend zurückgekehrt –, sie benutzen, um den Wispernden Tyrannen zu befreien oder in einem seiner Tausenden verrückten Experimente verwenden.

Gildais (NB männlicher Wintergrufschrecken): Es heißt, dass der Seneschall des Wispernden Tyrannen sich in den Tiefen des Galgenkopfes versteckt hätte, als sein Herr besiegt wurde, so dass er mit Tar-Baphon und so vielen anderen Schrecken unter dem Schreckensturm eingeschlossen wurde, als dieser versiegelt wurde. Und dennoch befindet sich Gildais nicht im Galgenkopf. Der feige Schreiber entdeckte wahrscheinlich einen Weg, der an dem Siegel vorbeiführte, welches den Wispernden Tyrannen und viele seiner berüchtigten Lehrlinge und Unterführer einkerkert. Mehrere Gruppen, darunter der Wispernde Pfad, die Ritter von Ozem und Beauftragte des Wispernden Tyrannen selbst, folgen den Gerüchten über den schwer zu fassenden Seneschall, da die Geschichten über einen Fehler in der Verteidigung des Galgenkopfes zu bedeutend und beunruhigend sind, als dass man sie ignorieren könnte. Die Bedrohung der Rückkehr seines Meisters könnte ausreichen, Gildais nach jahrhundertlangem Versteckspiel zurückkehren zu lassen – und mit ihm sein Wissen über die geheime Hintertür, welche in Tar-Baphons Gefängnis hinein und hinausführt.

Kaltestrua (CB Marilith): Nach seiner Rückkehr als Leichnam machte der Wispernde Tyrann Ustalavs Schule der Arkanen Künste, Casnoriva, zu einem seiner ersten Ziele. Die unvorbereiteten Zauberkundigen und Lehrlinge fielen rasch einem Ansturm zum Opfer, bei dem zahllose Bewohner des Abyss in die Hallen der Akademie entlassen wurden und die unzähligen magischen Verteidigungen und Geheimnisse der Festung gegen ihre Bewohner zum Einsatz kamen. Die vom Wispernden Tyrannen versklavte Marilith Kaltestrua führte diesen Angriff an und hält seitdem die Festung auch gegen den Widerstand der geisterhaften Magier, die immer noch versuchen, gegen die extraplanare Invasion Widerstand zu leisten. Da Marilith vermutet, dass ihr Herr zurückgekehrt sein könnte, entsendet sie abysssische Beauftragte, um ihr zu berichten. Sie erfährt aber, dass sich am Galgenkopf keine Veränderungen zugetragen haben. Daher sucht sie schon bald nach weiteren Informationen. Dies könnte dazu führen, dass sich Dämonen oder noch Schlimmeres auf die Fährte der SC setzen, um mehr darüber zu erfahren, was sich beim Gefängnis des Tyrannen zugetragen hat. Ebenso könnten die geisterhaften Bewohner Casnorivas auf die SC aufmerksam werden und ihre Hilfe bei der Befreiung ihres Heimes von der jahrhundertlangenen dämonischen Besatzung suchen.

Das Mahnmal: Das Mahnmal ist keine Kreatur, sondern ein geheimnisvolles schwarzes Monument, welches sich bösartig über dem südlichsten Ausläufer der Hauerberge in Belkzen erhebt. Das Mahnmal ist der Ursprung vieler rätselhafter Geheimnisse und seine unbeugsamen Tore verwehren seit dem Fall des Wispernden Tyrannen jedem den Zugang. Tellant Bakkeren, eine Archäologin in den Diensten der Universität von Lepidstadt, die kürzlich von der geheimnisvollen Stätte zurückgekehrt ist, berichtet, dass ein schwaches Erdbeben die Region erschüttert hätte, während dem die Tore des Mahnmals wie eine Luftspiegelung geschimmert hätten. Nur eine Staubwolke drang daraus hervor, ehe das Beben endete und die Tore wieder fest schienen. Mehrere ihrer Assistenten hätten aber behauptet, etwas Kleines, Spinnenartiges rasch durch den Dunst rennen gesehen zu haben. Und später am Tage sei ein anderer Assistent, Valent Lochnab, verschwunden.

Malyas (CB Vampire): Der Vampirgeneral Malyas erwartet schon seit Langem die Rückkehr des Wispernden Tyrannen und sieht schon im kleinsten Hinweis auf seine Wiederkehr einen Aufruf zum Krieg! Während der geschäftige Kriegsherr Boten zum Galgenkopf aussendet, um Befehle zu erbitten, erwacht seine Zitadelle nach Jahrhunderten unheimlicher Stille zu furchtbarem Leben. Nachdem Malyas die Legionen untoter Soldaten, die unter seiner Festung ruhen, wiedererweckt hat, macht er den nahen Ort Ardagh zu seinem ersten Ziel und wendet sich dann der Stadt Karcau zu. Wenn er erkennt, dass der Wispernde Tyrann nicht zurückgekehrt ist, sucht er nach den SC, dem vampirischen Verräter Luvick Sirvag und allen, die bei Adrissants Niederlage geholfen haben. Dabei schlägt er eine Schneise des Todes durch das nördliche Ustalav, ehe er wieder in seinen geduldigen, todesähnlichen Schlaf zurückkehrt (siehe Seite 66 hinsichtlich weiterer Einzelheiten).

Sairianthrin (NB Zehrer): Nicht alle, die eine Rückkehr des Wispernden Tyrannen wünschen, sind auch seine Verbündeten. Als Erzmagier des höchsten Kalibers hat Tar-Baphon Pakte mit den kündigungsten und gefährlichsten Kreaturen des Großen Jenseits geschlossen und mit Geheimnissen, Seelen und noch fremdartigeren Währungen gehandelt. Als er eingekerkert wurde, blieben viele Händel des Leichnams unerfüllt. Der Hinweis auf die Rückkehr des Tyrannen lockt mit dem Zehrer Sairianthrin ein ungeduldiges Wesen aus seinem Reich. Da Tar-Baphon ihm noch eine diabolische Bezahlung schuldet, löst sich der Zehrer aus der Leere, einer bodenlosen Grube auf der Insel des Schreckens, und fliegt zum Galgenkopf. Als er feststellt, dass sein früherer Handelspartner immer noch indisponiert ist, wandert der Zehrer umher und erntet verletzte sterbliche Seelen aus den Ortschaften Canterwalls. Er beginnt in Ravengro, zieht dann nach Tamrivena weiter und von dort aus zu anderen Orten.

krieg der vampire

Mit Adivion Adrissants Niederlage gibt es dennoch wahrscheinlich einige lose Enden, welche die SC noch beschäftigen. Höchste Priorität besitzt davon das Wissen um die unter Ustalavs Hauptstadt Caliphas lauenden Vampire. Manche Charaktere möchten möglicherweise zur Stadt zurückkehren und deren Grundfesten von diesem unheiligen Befall befreien – in diesem Fall werden sie feststellen, dass sie nicht als

Einziges Derartiges verfolgen. Die Diener des Wispernden Tyrannen warten immer noch in Ustalav und in ihren Augen haben Luvick Sirvag und seine Vampire jene verraten, welche den Erzleichenamen hätten wiederbeleben können. Dies könnte genügen, um einen seiner treuesten Generäle aus jahrhundertlangem Schlaf zu reißen. Der Vampirfürst Malyas brütet schon lange auf der heimgesuchten Burg Kronquist, doch auch in seinem lichtlosen Versteck erreichen ihn Gerüchte. Da Malyas einen uralten Hass auf Sirvag und dessen Gefolgsleute nährt, könnte er diese Gelegenheit nutzen, in die Welt zurückzukehren. Dabei richtet er seinen Blick – und den seiner verborgenen Armee untoter Sklaven – auf Caliphas und schlägt auf dem rastlosen Marsch dorthin eine Schneise der Vernichtung durch Ustalav.

Wenn die Legionen des Vampirfürsten marschieren, müssen die SC einen Weg finden, den Blutdurst des kriegstreiberischen Untoten zu bezähmen. Dies könnte dazu führen, dass sie erneut mit Luvick Sirvag in Verhandlungen treten, der Malyas Verstand



DISSAYN



und Denkweise besser kennt als jede lebende Kreatur. Prinz Ordranti, der um die Heldentaten der SC weiß, könnte versuchen, sie für den Kampf gegen die Armee der Toten zu rekrutieren. Dies könnte dazu führen, dass die SC als Generäle der Armeen Ustalavs in die Schlacht ziehen, als Anführer einer Eliteeinheit von Vampirantentätern nach Burg Kronquist vorstoßen oder sich auf die Suche nach neuen Waffen begeben, um Malyas und seine untoten Horden auf alle Ewigkeit zu verbannen.

LUVICK SIRVAG

HG 18

EP 153.600

Menschlicher Vampir-Adeliger 2/Kämpfer 15

RB Mittlgrößer Untoter (Verbesserter Mensch)

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 27

(+1 Ausweichen, +4 GE, +6 natürlich, +11 Rüstung)

TP 231 (17 TW; 15W10+2W8+134); Schnelle Heilung 5

REF +15, WIL +16, ZÄH +13; +4 gegen Furcht

Immunitäten wie Untote; Resistenzen Elektrizität 10, Kälte

10, SR 10/Magie und Silber; Verteidigungsfähigkeiten

Entrinnen, Resistenz gegen Fokussierte Energie +6,

Tapferkeit +4

Schwächen wie Vampire

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Unheiliges Silbernes Langschwert +2,

+27/+22/+17/+12 (1W8+15/17-20) und Hieb +17

(1W4+5 plus Lebenskraftentzug) oder Unheiliges Silbernes Langschwert +2, +29/+24/+19/+14 (1W8+18/17-20) oder Hieb +24 (1W4+11 plus Lebenskraftentzug)

Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +22/+17/+12/+7

(1W4+7/19-20)

Besondere Angriffe Beherrschen (SG 26), Blut saugen,

Brut erschaffen, Kind der Nacht, Lebenskraftentzug

(2 Stufen, SG 24), Waffentraining (Schwere Klingenwaffen

+3, natürliche Waffen +2, Leichte Klingenwaffen +1)

SPIELWERTE

ST 22, GE 18, KO –, IN 12, WE 14, CH 22

GAB +16; KMB +22; KMV 37

Talente Abhärtung^B, Anführen, Ausweichen^B, Blitzschnelle

Reflexe^B, Doppelschlag, Einschüchternde Stärke,

Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen,

Kampfrelexe^B, Konzentrierter Schlag,

Kritischer Treffer (Blutend), Kritischer Treffer (Wankend),

Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer-Treffer- Meisterschaft,

Mächtiger Konzentrierter Schlag, Mächtiger Waffenfokus

(Langschwert), Mächtige Waffenspezialisierung

(Langschwert), Verbesserte Initiative^B, Verbesserter

Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer

(Langschwert), Wachsamkeit^B, Waffenfokus (Langschwert),

Waffenspezialisierung (Langschwert)

Fertigkeiten Akrobatik +8, Auftreten (Redekunst) +10, Bluffen

+20, Diplomatie +17 (gegen Untote +19), Einschüchtern +26,

Heimlichkeit +10, Klettern +8, Mit Tieren umgehen +10,

Motiv erkennen +20, Reiten +8, Sprachenkunde +8,

Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +20, Wissen (Adel) +10,

Wissen (Geschichte) +10, Wissen (Lokales) +10;

Volksmodifikatoren Bluffen +8, Diplomatie bei Untoten +2,

Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisches, Skaldisch, Varisich; Telepathie (mit Brut)

Besondere Eigenschaften Adelliger Untoter, Gasförmige

Gestalt, Gestaltwandel (Schreckensfledermaus oder Wolf; Bestiengestalt II), Rüstungstraining 4, Schattenlos, Spinnenklettern

Ausrüstung Plattenpanzer +3, Unheiliges silbernes Langschwert +2, Dolch [Meisterarbeit], Resistenzumhang +4, Ring des Entrinnens

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Adelliger Untoter (AF) Luvick Sirvag entstammt einer uralten, legendären Blutlinie. Er erhält einen Bonus von +2 bei allen Würfeln auf Diplomatie, welcher auf +4 gegenüber Untoten steigt. Ferner erhält er Resistenz gegen Fokussierte Energie +6 und der SG seiner Fähigkeit Beherrschen steigt um +2.

Drahtzieher (ÜF) Luvick Sirvag kann über eine Brut aus bis zu 68 Sklaven verfügen. Er kann mit seiner Brut telepathisch kommunizieren, jedoch immer nur mit einem Angehörigen zugleich, dies aber unbegrenzt, solange beide sich auf derselben Ebene aufhalten. Während er diese Fähigkeit einsetzt, verfällt Luvick in einen katatonischen Zustand und gilt als hilflos; er bemerkt jedoch durch Lärm, die Gegenwart sichtbarer Kreaturen innerhalb von 1,50 m und jeden Schaden, der seinem Körper zugefügt wird.

MALYAS

HG 19

EP 204.800

Menschlicher Vampir Antipaladin Urgathoas 17
(PF EXP, S. 130)

CB Mittlgrößer Untoter (Verbesserter Mensch)

INI +9; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +29

Aura Feigheit (3 m), Sünde (3 m), Verderbtheit (3 m), Vergeltung (3 m), Verzweiflung (3 m)

VERTEIDIGUNG

RK 40, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 38 (+5 Ablenkung, +1 Ausweichen, +1 GE, +6 natürlich, +13 Rüstung, +4 Schild)

TP 217 (17W10+119); Schnelle Heilung 5

REF +21, WIL +19, ZÄH +24

Immunitäten Bezauberung, Furcht, Krankheit, Zwang, wie Untote; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10, SR 10/Magie und Silber, 5/Böses; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussierte Energie +4

Schwächen wie Vampire

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Unheiliges Langschwert +3, +31/+26/+21/+16 (1W8+13/17–20)

Besondere Angriffe Beherrschen (SG 23), Blut saugen, Brut erschaffen, Grausamkeiten (Geblendet, Gelähmt, Kränkelnd, Krank, Verflucht). Gutes niederstrecken (+5 auf Angriff und RK, +17 auf Schaden), Kind der Nacht, Lebenskraftentzug (2 Stufen, SG 23), Negative Energie fokussieren (SG 23, 9W6)

Zauberähnliche Antipaladinfähigkeiten (ZS 17;

Konzentration +22)

Beliebig oft – Gutes Entdecken

Vorbereitete Antipaladinzauber (ZS 14; Konzentration +19)

4. Mächtige Unsichtbarkeit, Schwere Wunden verursachen

3. Magie bannen, Tote beleben, Unauffindbarkeit

2. Bärenstärke (2x), Blindheit, Gesinnung verbergen

1. Leichte Wunden verursachen (3x), Schutz vor Gutem, Selbstverkleidung, Totenglocke

BLUTMAHLSCHILD

Aura Durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 12

Ausrüstungsplatz Schild; **Preis** 18.770 GM; **Gewicht** 15 Pfd.

BESCHREIBUNG

Drei fleischlose Schädel ragen aus der Vorderseite dieses *Schweren Stahlschilds* +2 hervor. Der Träger des Schilds kann den Schädeln 3/Tag mit einer Freien Aktion befehlen, eigenständig anzugreifen. Die Schädel beißen dann mit dem Grundangriffsbonus des Trägers (sofern dieser mehrere Angriffe pro Runde ausführen kann, können es auch die Schädel). Dieser Angriff erfolgt zusätzlich zu denen des Trägers und verursacht 1W6 Schaden und 1 Punkt KO-Schaden. Sollte ein Vampir diesen Schild nutzen oder eine andere Kreatur, die durch Blutsaugen Trefferpunkte zurückgewinnt, heilt er 5 Trefferpunkte oder gewinnt 5 temporäre Trefferpunkte für 1 Stunde.

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Untote erschaffen, Vampirgriff; **Kosten** 9.385 GM

SPIELWERTE

ST 31, **GE** 20, **KO** –, **IN** 14, **WE** 10, **CH** 20

GAB +17; **KMB** +27; **KMV** 48

Talente Abhärtung^B, Ausweichen^B, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe^B, Heftiger Angriff, Kampfreflexe^B, Konzentrierter Schlag, Kritischer Treffer (Betäubend), Kritischer-Treffer-Fokus, Schnell wie der Blitz, Schnell wie der Wind, Verbesserte Initiative^B, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Langschwert), Wachsamkeit^B, Waffenfokus (Langschwert)

Fertigkeiten Bluffen +30, Einschüchtern +22, Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +10, Reiten +19, Wahrnehmung +29, Wissen (Religion) +22

Sprachen Gemeinsprache, Nekril, Varisch

Besondere Eigenschaften Dunkle Gunst (Waffe +5, 4/Tag), Gasförmige Gestalt, Gestaltwandel (Schreckensfledermaus oder Wolf; Bestiengestalt II), Hand der Verderbnis (8W6, 13/Tag), Schattenlos, Spinnenklettern, Unheilige Widerstandskraft

Kampfausrüstung Blutmahlschild; **Sonstige Ausrüstung**

Ritterrüstung der Beherrschung Untoter +4, Unheiliges Langschwert +3, Gürtel der Körperkraft +6 (ST und GE), Flügelstiefel, Resistenzumhang +4, Finsterschädel, Ring der Bewegungsfreiheit, Schutzring +5

DER ZORN DER SCHATTEN

Nur wenige Dinge überleben in den heimgesuchten Bergen von Virlych. Zu ihnen gehört der Drache Sicnavier. Zahlreiche Legenden erzählen von tapferen Helden, die den schwarz geschuppten Drachen getötet und seinen furchtbaren Amokläufen ein Ende gesetzt hätten. Viele dieser Geschichten sind sogar wahr – und dennoch lebt Sicnavier immer noch und lauert in der von allen gemiedenen Kluft, die seit Jahrhunderten nur als Sicnaviers Versteck bezeichnet wird. Sicnavier ist keine untote Bedrohung,

sondern vielmehr der Name eines ehrwürdigen Wyrms, welcher von den Zwilichtdrachen beansprucht wird und wurde, die im Laufe der Zeiten sein Versteck für sich beansprucht haben. Heute ist Sicnaviers Versteck wie der Großteil von Virlych ein von Geistern heimgesuchter Ort. Jedoch finden sich dort nicht die todlosen Kreuzfahrer und geisterhaften Bösewichter wie andernorts, sondern die Sünden von Jahrhunderten bösartiger drakonischer Rivalitäten und gnadenloser Gräueltaten, welche sich endlos zwischen den angesammelten Schätzen von Generationen drakonischer Tyrannen abspielen. Obwohl die Reichtümer und Dekadenz des geerbten Verstecks frühere Bewohner den Spuk tolerieren oder ignorieren ließen, werden mit jedem neuen bösen Bewohner die Schrecken

machtvoller und versuchen ständig, den jeweils aktuellen Sicnavier zu töten. Das Böse der Vergangenheit verblasste jedoch stets gegen die Gier der Drachen – bis jetzt.

Die tiefsten Gruben von Sicnaviers Versteck sind mit den endlosen Katakomben der Finsterlande verbunden. Als der gegenwärtige Herr des Verstecks, Sicnavier VI., ein sehr alter Zwilichtdrache, seine Mutter, Sicnavier V., aus dem Hinterhalt angriff und tötete, schleuderte er ihre Leiche in die Tiefe, um damit die blinden, umherkriechenden Dinge zu füttern, welche in den übelsten Katakomben gedeihen. Seit mehr als einem Jahrhundert erfreut sich Sicnavier VI. nun an den gesammelten Reichtümern, dem zusammengetragenen Wissen und der Sklavenbevölkerung, die seit Ewigkeiten im Versteck kultivierte wurde. Doch nun ist seine Mutter zurückgekehrt! Sicnavier V. hat zwölf Jahrzehnte in den Finsterlanden damit verbracht, ihre Verletzungen zu heilen und zu brüten. Jetzt will sie nicht nur ihren verräterischen Abkömmling töten, sondern auch die Lande von Virlych und weitere Gebiete der Oberfläche für sich beanspruchen und in ein Reich der endlosen Nacht verwandeln...

SICNAVIER V.

HG 22

EP 615.000

Großer Wurm Zwilichtdrache (PF MHB II, S. 83)

CB Kolossaler Drache (Extraplanar)

INI +2; Sinne Drachensinne; Wahrnehmung +40

Aura Furchteinflößende Aura (108 m, SG 32)

VERTEIDIGUNG

RK 39, Berührung 0, auf dem falschen Fuß 39

(-2 GE, -8 Größe, +39 natürlich)

TP 426 (29W12+232)

REF +14, WIL +24, ZÄH +24

Immunitäten Lähmung, Negative Energie, Schlaf, Todeseffekte; SR 20/Magie; ZR 33

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 75 m (unbeholfen)

Nahkampf Biss +35 (4W6+14/19-20), 2 Klauen +35 (2W8+14), Schwanzhieb +33 (4W6+7), 2 Flügel +33 (2W8+7)

Besondere Angriffe Erdrücken, Lebenskraftentzug (1 Stufe, SG 32), Odemwaffe (21 m-Kegel, 24W8 negative Energie, SG 32), Schatten erschaffen, Schattenodem (12 ST), Schwanzstreich

Zauberähnliche Fähigkeiten

(ZS 29, Konzentration +37)

Beliebig oft – Dunkelheit, Schatten, Schattenreise, Vampirgriff, Vorbestimmtes Trugbild

3/Tag – Finger des Todes

Bekannte Zauber (ZS 19; Konzentration +27)

9. (4/Tag) – Wehgeschrei der Todesfee (SG 27), Zerdrückende Hand

8. (7/Tag) – Flammende Wolke (SG 26), Irrgarten, Mächtigere Untote erschaffen

7. (7/Tag) – Monster herbeizaubern VII, Mächtige Schattenbeschwörung (SG 25), Mächtiges Teleportieren

6. (7/Tag) – Kugelblitz (SG 24), Mächtiges Magie bannen, Wahrer Blick

5. (7/Tag) – Eigenständiges Trugbild (SG 23), Fortschicken (SG 23), Kältekegel (SG 23), Telekinese (SG 23)

4. (8/Tag) – Dimensionstür, Eismauer, Eissturm (SG 22), Tiefe Verzweiflung

SICNAVIER V.

3. (8/Tag) – *Feuerball* (SG 21), *Hast*, *Hellhören/Hellsehen*, *Magie bannen*
2. (8/Tag) – *Bärenstärke*, *Glitzerstaub*, *Nebelwolke*, *Sengender Strahl*, *Windstoß*
1. (8/Tag) – *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Schneller Rückzug*, *Schwächestrah* (SG 19), *Zielsicherer Schlag*
0. (beliebig oft) – *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Resistenz*, *Säurespritzer*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick*

SPIELWERTE

ST 39, GE 6, KO 27, IN 26, WE 27, CH 26

GAB +29; KMB +46; KMW 44 (48 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Angriff im Vorbeiflug, Fertigkeitssfokus (Heimlichkeit), Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kritischer Treffer (Blind), Kritischer-Treffer-Fokus, Mächtiger Ansturm, Mächtiger Konzentrierter Schlag, Mehrfachangriff, Schnappen, Schweben, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss)

Fertigkeiten Bluffen +40, Diplomatie +40, Einschüchtern +40, Heimlichkeit +20, Klettern +46, Schätzen +40, Schwimmen +46, Überlebenskunst +40, Wahrnehmung +40, Wissen (Arkane) +40, Wissen (Die Ebenen) +40, Wissen (Gewölbe) +40, Wissen (Religion) +40

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Dunkelwelsch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Kellidisch, Nekril, Orkisch, Orvisch, Varisisch

Besondere Eigenschaften Geisterbann, Zwielfichtbrut

hochstufige spukerscheinungen

In Sicnaviers Versteck warten ferner zahlreiche uralte Spukerscheinungen. Diese unruhigen Geister können in der Kluft oder auch überall sonst angetroffen werden, wo ein SL gerade eine Spukerscheinung benötigt, welche eine Gefahr für hochstufige Charaktere darstellen kann.

Ein SL kann auch seine eigenen Spukerscheinungen nach den Regeln im *PF Spielleiterhandbuch* erschaffen. Da viele Spukerscheinungen auf Zaubereffekten basieren und ihr HG daher an den Grad dieser Zauberei gebunden ist, kann es aber schwierig werden, eine Herausforderung für hochstufige SC auf diese Weise zu basteln. Dies kann erreicht werden, indem man die Effekte mehrerer Zauberei vereint. In diesem Fall gelten die Zauberegrade der einzelnen Zauberei als eigenständige Begegnungen, um den Ausgangsherausforderungsgrad der Spukerscheinung zu bestimmen, addiere die EP-Werte der einzelnen HG und addiere dann zum sich ergebenden HG +1 wie üblich.

Beispiel: Eine Spukerscheinung, die *Lebenskraftentzug* und *Wehgeschrei der Todessee* nutzt (beides Zauberei des 9. Grades), sollte als Effekt des 11. Grades behandelt werden, so, als hättest du zwei Begegnungen mit jeweils HG 9 miteinander kombiniert. Dann addiere noch +1, wie in den Regeln für den Ausgangs-HG von Spukerscheinungen dargelegt. Du kannst alle möglichen Zaubereffekte zusammenführen, um so komplexe und gefährliche Spukerscheinungen zu erschaffen, so wie es dir am besten passt.

Zwei weitere Beispiele:

BLUTTHRON

HG 15

EP 51.200

CB anhaltende Spukerscheinung (4,50 m x 4,50 m Bereich um einen Thron herum)

Zauberstufe 15

Bemerken Wahrnehmung SG 30 (um drängendes Flüstern zu hören, jemanden zu töten)

TP 67; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Rachsüchtiges Flüstern warnt vor der Gegenwart von körperlosen, zorngefüllten Geistern, welches von einem besonders beeindruckend oder morbide wirkenden Thron auszugehen scheint. Die Spukerscheinung kann drei Zauberei einsetzen: *Monster beherrschen*, *Person vergrößern* und *Verwandlung*. In der Regel wirkt sie diese Zauberei über 3 Runden hinweg. Zuerst versucht sie, den am meisten furchteinflößend wirkenden Angehörigen einer Gruppe zu beherrschen, welche ihren Bereich betritt, und diesen gegen die anderen lebenden Kreaturen zu wenden. In den folgenden Runden macht der Spuk seinen Sklaven noch tödlicher und monströser. Zuweilen verbünden sich diese Spukerscheinungen mit nihilistischen Bösewichten, welche sie in entsetzliche, verhüllte Titanen mit der Macht, das Verderben über ihre Gegner zu bringen, verwandeln.

Zerstörung Ein Herrscher oder der Träger einer Königskrone muss von der Verwandlung durch die Spukerscheinung betroffen und dann auf dem Thron im Zentrum des Spuks getötet werden.

TODESTOR

HG 16

EP 76.800

CB anhaltende Spukerscheinung (30 m Radius um ein Portal von 1,50 m x 1,50 m)

Zauberstufe 16

Bemerken Wahrnehmung SG 30 (um das Geräusch eines Wirbelwindes der Seelen zu hören)

TP 72; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Stunde

Effekt Das Geräusch ferner Schreie, die in einem Sturm wirbelnder Winde gefangen sind, kündigt die Öffnung eines Risses zwischen der Welt der Lebenden und der des vollkommenen Todes an. Diese Spukerscheinung manifestiert sich als schwebendes Portal aus seelenzerreißenden Energien, das alle 1W4 Runden einen Stoß negativer Energie abgibt. Lebende Kreaturen im Wirkungsbereich der Spukerscheinung erleiden 6W6 Schadenspunkte durch diese negative Energie (RW Willen SG 21, halbiert). Ferner funktioniert dieses Portal ähnlich wie der Zauberei *Tor* und entlässt jede Runde einen Niederen Schnitter (siehe Seite 84). Das Portal gibt insgesamt eine Zahl Niederen Schnitter entsprechend der Zahl lebender Kreaturen im Wirkungsbereich der Spukerscheinung frei, von denen jeder nur ein Opfer zum Ziel hat und mit dem Tod dieses Opfers verschwindet. Sollte ein Niederer Schnitter getötet werden, tritt in der nächsten Runde Ersatz durch das Portal. Die Niederen Schnitter verfolgen ihre Ziele, entfernen sich aber nicht weiter als 30 m vom Portal und verschwinden durch dieses wieder, sollten ihre Ziele nicht binnen 1 Stunde zurückkehren. Die negative Energie des Tores heilt die Niederen Schnitter.

Zerstörung Eine intelligente lebende Kreatur muss sich selbst in das Portal stürzen, was sie augenblicklich tötet. Diese Kreatur kann mittels *Wiederauferstehung* oder ähnlichen Effekten wiederbelebt werden, jedoch muss dem Zauberkundigen ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 30 gelingen, sonst scheitert der Zauberei.



Finstere Unsterbliche

LEICHNAME – DIE BÖSARTIGSTEN ALLER UNTOTEN MONSTROSITÄTEN. NUR MÄCHTIGE WESEN, DIE SICH VÖLLIG DEM BÖSEN WEIHEN, SIND IMSTANDE, SICH ERFOLGREICH IN DIESE GESTALT ZU VERWANDELN. DIESE ÜBLN ZAUBERKUNDIGEN, WELCHE DIESEN ZUSTAND ERREICHEN, BEHALTEN DIE KLARHEIT IHRES VERSTANDES, WÄHREND IHRE SEELEN IN STASIS VERSETZT WERDEN UND SO JEDERZEIT IHRE EWIGE WIEDERGEURT ERMÖGLICHEN, SOLLTEN IHRE PHYSISCHEN KÖRPER ZERSTÖRT WERDEN. WIR MÜSSEN STETS WACHSAM BLEIBEN OB DIESER ABSCHÉULICHKEITEN. SIE SIND SCHLAUE GEGNER, DOCH WENN DU DIESE ZEILEN LIEST, VERFÜGST DU ÜBER EINEN AUSREICHEND STARKEN GLAUBEN, UM SIE BESIEGEN ZU KÖNNEN. VON DEN LEGENDÄREN LEICHNAMEN, DARUNTER ARAZNI – MÖGE IHRE SEELE EINES TAGES FRIEDEN UND ERLÖSUNG FINDEN – WIRD VOLL FURCHT UND SCHRECKEN IM BEREICH DER INNEREN SEE GESPROCHEN. DOCH WAS DIE MEISTEN NICHT WISSEN IST, DASS DIESE NUR DIE BEKANNTESTEN LEICHNAME SIND, WÄHREND DUTZENDE, VIELLEICHT Sogar HUNDERTE VON IHNEN JEDEN TAG IHRE FINSTEREN PLÄNE IM VERBORGENEN VORANTREIBEN.

– AUS DER WACHSAME GLÄUBIGE, EINEM TEXT, DER AN AUSGEWÄHLTE ANHÄNGER IOMEDAES AUSGEGEREN WIRD.

Leichname sind machthungrige Narzissten und personifizierter Größenwahn. Sie folgen ihrer Suche nach Macht selbst über das Grab hinaus. Doch nur die fähigsten und entschlossensten Zauberkundigen können jemals hoffen, zu Leichnamen zu werden. Die genaue Magie, die dafür erforderlich ist, ist bei jedem anders und muss im Rahmen persönlicher Studien entdeckt werden. Jedoch kann niemand, der guten Herzens und bei klarem Verstand ist, auch nur versuchen wollen seine Seele auf diese Weise zu konservieren, ohne den letzten Funken Menschlichkeit zu verlieren. Auch wenn es auf Golarion ein paar berühmterbuchtigte Leichname gibt, formen auch andere die Welt nach ihren Launen, welche die vollkommene Vernichtung bei der Suche nach Unsterblichkeit riskiert haben. Im Folgenden werden drei legendäre Leichname und eine Handvoll weiterer Bedrohungen vorgestellt, die immer noch auf der Welt aktiv sind:

Legendäre Leichname

Manche stolpern in die Existenz als Leichnam voller Hoffnung, durch ihr „Opfer“ einen ansonsten guten Zweck zu fördern. In jedem bekannten Fall hat dieser fehlgeleitete Ansatz jedoch dazu geführt, die Persönlichkeit ins Gegenteil zu verkehren, sofern es nicht schon während des Prozesses bis zur eigentlichen Verwandlung soweit gekommen ist. Vielleicht ist es auch ein natürliches Nebenprodukt der Trennung von Körper und Seele, dass jene, die auf diese Weise den Tod überwinden, unweigerlich böse werden, während sie schrittweise ihre Verbindung zu den Gefühlen und Nöten der Sterblichen verlieren.

Doch in der Regel beschreiten jene den Pfad zum Leichnam, denen es nach Macht gelüftet. Manche phantasieren darüber, Landstriche unter ihrer unbarmherzigen totalitären Macht im Rahmen ihrer unsterblichen Herrschaft zu zermalmen, während andere sich nach der Perfektion von Gedanke und Gestalt im Untod sehnen oder sich noch zahllose Jahre für ihre Forschungen wünschen. Viele Leichname erdenken umfangreiche Pläne, wie sie die Welt nach ihren Wünschen formen könnten – Tar-Baphon allein formte die jüngere Geschichte der Region der Inneren See während seiner langen Herrschaft im nordwestlichen Avistan.

Tar-Baphon, der Wispernde Tyrann

Tar-Baphon ist der wahrscheinlich bekannteste Leichnam in der Geschichte Golarions. Ganz Avistan hatte unter seiner Tyrannei zu leiden, die noch vor seiner Wiedergeburt als Untoter begonnen hatte. Über die Anfänge seines Aufstieges zur Macht und seine ersten Eroberungen gibt es nur unvollständige Dokumente, absichtliche Irreführungen und übertriebene Mythen. Bekannt ist, dass er während des 9. Jahrhunderts AK zu einem mächtigen Magierkönig wurde, der sich stark mit Nekromantie beschäftigte und dessen verderblicher Einfluss so groß war, dass schließlich Aroden selbst auf ihn aufmerksam wurde. Wie so vieles, hinsichtlich Tar-Baphons Lebens vor seiner Rückkehr als der Wispernde Tyrann, ist es unklar, in welcher Beziehung er genau zum Letzten Azlanti gestanden hat – oder um es klarer auszudrücken: welche gegensätzlichen Weltanschauungen oder Kräfte sie derart gewalttätig aufeinanderprallen ließen. Vielleicht wurde ihre gegenseitige Abneigung von Neid und Stolz angetrieben – Tar-Baphon wagte es, den Letzten Azlanti herauszufordern und nach einem ähnlichen Machtumfang zu streben, wobei er Arodens

Status wie auch dessen aus zweiter Hand ermöglichten Aufstieg durch den *Sternenstein* verachtete. Unabhängig davon kam es im Jahr 896 AK zur letzten Konfrontation zwischen den beiden, als der sterbliche Tyrann und der lebende Gott sich einen entsetzlichen Kampf auf der Insel der Schrecken im Herzen des Encarthansees lieferten. Wie zu erwarten war, unterlag der Sterbliche und Aroden ließ seinen nicht mehr zu rettenden Gegner zerschmettert auf dem Schlachtfeld zurück – jedoch war Tar-Baphon nicht zerstört! Der Magierkönig verschwand für mehrere Tausend Jahre, bis auch die Letzten, die sich noch an ihn erinnerten, annahmen, dass er den Weg so vieler Mächteger-Eroberer vor ihm gegangen war. Doch im Jahre 3203 kehrte Tar-Baphon in Ustalav zurück. Irgendwie war er zu einem Leichnam geworden und hatte die Geheimnisse des Wispernden Pfades erlangt, so dass er nun über Kräfte gebot, die größer waren als zu seinen Lebzeiten, viel größer.

Als Wispernder Tyrann vereinte er die traditionell zerstrittenen Orkhorden Belkzens unter seinem Banner und begann mit der Eroberung Ustalavs und der umliegenden Länder, wobei er einer dunklen Welle gleich über das zentrale Avistan rollte. Wenn seine



Orks und zwangsverpflichteten Soldaten fielen, erhoben sie sich als untote Monster erneut und wurden zu weiteren Kreaturen der Albträume in seiner finsternen Kriegsmaschinerie. Über 500 Jahre lang hielt Tar-Baphon das Zentrum des Kontinents in seinem knöchernen Griff und erlaubte keine Zwistigkeiten innerhalb der Ränge seiner Gefolgsleute. Schließlich begann von Taldor aus der Kreuzzug des Lichts, welcher die Streitkräfte des Guten unter seinen Bannern vereinte und sich einen Weg ins Herz des Reiches des dunklen Herrschers zu bahnen begann, wobei jeder Schritt an Bodengewinn mit dem Blut von Helden bezahlt wurde.

Tar-Baphons Kontrolle über die von ihm eroberte Gebiete war so umfassend, dass die Kreuzfahrer fast 50 Jahre brauchten, um einen Brückenkopf an der Südküste Ustalavs zu errichten und sich dem Tyrannen auf Angriffsreichweite zu nähern. Aroden hatte zwar schon lange damit aufgehört, die Kämpfe seiner Gefolgsleute auszufechten, entsandte aber seine Heroldin Arazni, die während der langen Belagerung von den Rittern von Ozem herbeigerufen worden war. Ein halbes Jahrzehnt lang führte sie die Streitkräfte an, doch scheinbar hatte Aroden seinen Gegner unterschätzt – in einer brutalen Zurschaustellung erniedrigte der Wispernde Tyrann Arazni und schlachtete sie ab. Dies erschütterte den Glauben vieler Kreuzfahrer im Kern und verlängerte den Krieg um weitere 5 Jahre. Am Ende war es ein Sterblicher, ein General namens Arnisant, welcher das Artefakt trug, das als Arodens Schild bekannt ist, dem es gelang, den Leichnam ausreichend zu schwächen, um ihn unter dem Galgenkopf, seinem Turm, einzusperren, wo er heute noch residiert. Obwohl Tar-Baphon seine Festung nicht verlassen kann, seine Gefolgsleute sich verborgen haben und seine Länder längst wieder von Sterblichen beherrscht werden, flüstert der Tyrann immer noch zu jenen, die bereit sind, ihm zuzuhören. Und viele fürchten den Tag, an dem er sich zum dritten und letzten Mal erheben wird...

ARAZNI, die hurenkönigin von Geb

Obwohl Arazni heute das Land Geb als der am weitesten bekannte Leichnam regiert, der noch im Gebiet der Inneren See aktiv ist, begann ihre Existenz auf einem ganz anderen Pfad. Vor eintausend Jahren war die heutige Hurenkönigin eine Frau namens Arazni, die Rote Kreuzritterin, und erwählte Heroldin Arodens sowie Schutzheilige der Ritter von Ozem in Finismur. Die Krieger-Halbgöttin war eine gefürchtete Kämpferin, welche während der letzten Tage des Kreuzzuges des Lichts als Champion der Streiter des Lichts auf Golarion herabstieg – nur um vom Wispernden Tyrannen erniedrigt und zu Tode gefoltert zu werden. Und als er schließlich ihren geschundenen Leib mitten in die Ränge der eindringenden Armee schleuderte, trugen die entmutigten Ritter ihre Leiche nach Finismur zurück, wo sie in ihrer Zitadelle bestatteten. Dort ruhte sie in Ehre und traurigem Ruhm für Jahrzehnte, ehe sie eine noch größere Erniedrigung erleiden musste. Als Strafe für einen absolut fehlgeschlagenen Versuch der Enkel der ersten Ritter von Ozem, Golarion von der Gegenwart des großen Magiergeistes Geb zu befreien, belebte Geb mehrere der närrischen Kreuzfahrer als Grabesritter und schickte sie zurück nach Finismur, um die Leiche der Heroldin zu retten.

Mittels seines gewaltigen arkanen Wissens belebte er die getötete Heroldin als Leichnam wieder und machte sie zu seiner Hurenkönigin. Im Laufe der Jahrhunderte hetzte er die zurückgekehrte Arazni mit seinem Flüstern und Drängen gegen ihre

früheren Gefolgsleute auf, insbesondere gegen ihre Nachfolgerin Iomedae. Schließlich blieb nichts mehr von ihrer früheren Persönlichkeit übrig.

Heute herrscht die Hurenkönigin grausam und freiwillig von ihrem Thron in Mechitar über Geb, so dass der Geisterkönig sich seiner Meditation und seinen Studien widmen kann. Da Arazni ihre Position gefällt, kümmert sie sich um alle politischen Fragen und agiert als das symbolische Gesicht des Landes. Dieselben Grabesritter, die sie „gerettet“ haben, stellen ihre Leibgarde, sieht man von Zweien ab, die im Rahmen geheimer Aktionen durch die übrigen Ritter von Ozem zur Strecke gebracht wurden. Die Ritter behaupten, dass Organe, die Arazni nach ihrem Tod entnommen worden waren, um als Relikte zu dienen, immer noch etwas Macht über sie besäßen, doch keines davon wurde bisher eingesetzt. Falls die Ritter aber diese angeblichen Kräfte nutzen könnten, würden sie möglicherweise zu einer wahren Bedrohung für die Hurenkönigin werden. Daher tut sie in aller Stille alles, was in ihrer Kraft steht, um sie aufzuspüren und zu vernichten.

Doch trotz aller Großspurigkeit haben die Truppen in Finismur und andernorts ihre Lektion gelernt, die auserwählte Braut Geb's nicht herauszufordern – und wer es dennoch tut, weiß, dass er sich auf ein Selbstmordunternehmen begibt.

sokorro, der schlächter vom aashügel

Sokorro, der Schlächter vom Aashügel ist nicht ganz so bekannt wie Tar-Baphon oder Arazni, aber ebenso verkommen und verdorben. In den Jahren vor Tar-Baphons Rückkehr als Leichnam war Sokorro ein mächtiger Magier in der ustalavischen Stadt Aashügel. Obwohl der Ort damals nur halb so groß war und den Ruf hatte, Banditen und Söldnern Unterschlupf zu gewähren, war er dennoch auch ein zentraler Handelsplatz. Die ruchlose Politik und die mörderische Geschäftshaltung, welche damals die Stadt regierten, ermöglichten es dem politisch regen Sokorro die Kontrolle über bedeutende Machtgruppen zu erlangen und so zum Herrscher von Aashügel zu werden.

Sokorro war aber mehr als nur ein mächtiger Magier und Politiker – insgeheim war er zudem ein Nekromant und Anhänger des Wispernden Pfades, der sein dunkles Wissen nutzte, um viele seiner scheinbar harmlosen Diener in einer finsternen Verehrung des Untodes an sich zu binden. Sokorro gelang es, zwei völlig verschiedene Leben zu führen und seine nekromantischen Aktivitäten selbst dann noch vor der Öffentlichkeit zu verbergen, als er die Söhne und Töchter der Stadt als Gefolgsleute rekrutierte. Wenn die Stadt schlief, schlichen er und seine Knechte durch die Straßen und verschleppten Opfer in sein Laboratorium für grauenvolle Experimente und langgezogene Folterungen. Sokorro vollendete jeden Mord mit rituellem Kannibalismus, bei dem er kleine Teile seiner Opfer aß, um ihre Kraft zu erlangen. All dies hätte noch ein Leben lang fort dauern können, doch im Jahre 3203 begann Sokorro in seinem Kopf ein Flüstern zu hören – es waren die Worte eines neuen Messias, der nach Jahrtausenden des Schlafes zurückgekehrt war. Und Sokorro lauschte den Worten.

Als der Wispernde Tyrann sich schließlich offenbarte, die Orks seinen Zielen unterwarf und über Ustalav hinwegfegte, war Sokorro bereit. Er rief seine Gefolgsleute zusammen und richtete mit ihnen ein Massaker an tausenden von Stadtbewohnern an. Dann traf er Tar-Baphon am Stadttor und fiel vor ihm auf die Knie, um dem König der Leichname eine willige, verkom-

mene Stadt als Geschenk anzubieten. Zur Belohnung erhielt Sokorro das letzte Stück arkanen Wissens, welche in Verbindung mit der Massenopferung, die er organisiert hatte, ausreichte, um die Verwandlung des Magiers in einen Leichnam zu vollenden. Im Rang aufgestiegen und voller Begeisterung machte sich der Schlächter vom Aashügel daran, jene, die er abgeschlachtet hatte, als die ersten untoten Truppen für die Kriegsmaschinerie des Tyrannen wiederzubeleben. Jahrhundertlang herrschten Sokorro und seine vom Tod besessenen Knechte über Aashügel als die Auserwählten des Wispernden Tyrannen und fungierten als Aufseher über die Stadt, die sie durch Mord und Betrug an sich gerissen hatten. Erst als der Kreuzzug des Lichts Tar-Baphon unter dem Galgenkopf einkerkerte, floh Sokorro aus Aashügel und existiert seitdem wahrscheinlich im Verborgenen.

weitere beachtenswerte leichname

Der Leichnam gehört zu den Lieblingsbösewichten von Barden und Skalden, so dass es haufenweise Geschichten über die Untaten dieser Untoten im Gebiet der Inneren See gibt. Man sagt, dass in der Glaspiramide von Katapesch zwei Zwergenmagier leben würden, die sich vor langer Zeit selbst eingesperrt hätten und sich nun an der unstillen Magie verzerrter Kraftlinien nähren würden. In den Flusskönigreichen bedroht ein uralter zyklonischer Leichnam namens Vordakai den Nordteil des Gebietes und Forscher, die sich mit dem Wissen des alten Thassilons auseinandersetzen, stoßen auf die Erwähnung eines Leichnams, der dem Runenfürst der Faulheit an einem Ort namens Runenschmiede dient. Es folgen ein paar der weniger bekannten, aber dennoch äußerst gefährlichen untoten Herren der Region der Inneren See:

Alling Drittel (menschlicher Leichnam Magier 17): Während des Sternenregens stürzten viele Teile eines geheimnisvollen Gefährts aus dem Himmel auf Golarion hernieder. Manche davon, wie die Silberkuppe, wurden zu herausragenden Landmarken, während andere sich tief in den Boden bohrten. Eines der Letzteren lag für viele Jahre verborgen im nordöstlichen Numeria, bis ungewöhnliches Wetter das Relikt wieder freilegte. Die Stätte lockte kellidische Stammesleute an, welche sie vor der Technikliga geheim hielten. Da Geheimnisse aber die Angewohnheit haben, verraten zu werden, erfuhr binnen einer Generation ein skrupelloser Magier namens Alling Tresorant von dem Ort. Er besuchte das verschüttete metallene Kuriosum, erforschte die Metallkammern und -gänge und wurde süchtig nach der fremdweltlichen Flüssigkeit darin. Während sein Verstand langsam schwand, erkannte er, dass ein einzelnes Leben nicht ausreichte, um die Gerätschaft zu verstehen (oder gar zu reparieren), so dass er nach Wegen zu suchen begann, um seine Lebenszeit zu verlängern. Besessen von der Technologie, die er studierte, möglicherweise auch angeleitet durch Stimmen, welche durch die metallenen Wände flüsterten, entdeckte er schließlich seine eigene, einmalige Formel für die Verwandlung in einen Untoten. Um den letzten Schritt der Verwandlung anzutreiben, überzeugte Alling einen ganzen kellidischen Stamm, ihm zu dem Artefakt zu folgen. Dort verfütterte er sie im Laufe eines Monats einen nach dem anderen an eine Gerätschaft, welche ihre Lebensenergie in eine Maschine transferierte, die er gebaut hatte, um darin auf alle Ewigkeiten seine Seele einzulagern. Der nun als Alling Drittel bekannte Leichnam (er weigert sich, Gründe

für seinen Namenswechsel zu nennen) ist darin so stark verrotten und mutiert, dass man ihn nicht mehr wiedererkennen würde. Ein gläserner Zylinder enthält die einzigen biologischen Überreste – den Oberkörper und den Kopf. Aus dem Zylinder verlaufen Röhren und Kabel, die an pumpenden Blasebälgen und summenden, funkensprühenden Teilen hängen. Das ganze Gebilde kriecht auf mechanischen Spinnenbeinen und verfügt über drei mechanische Arme, die aus dem Boden des mechanischen Leibes ragen. Alling Drittel hat sein Seelengefäß in einmaliger Weise in seinem eigenen Körper verbaut. In den Tiefen der Maschine befindet sich ein sehr kleines Puzzle



SOKORRO

aus den sieben bekannten Himmelmetallen. Dieses Puzzle muss erst gelöst werden, ehe die einzelnen Teile des Seelengefäßes zerstört werden können.

Auberon der Ertrunkene (menschlicher Leichnam Magier 16): Zwischen den zerschmetterten Inseln und wankenden Meeresschluchten des untergegangenen Azlants gibt es einen Ort, an den sich selbst die Elfen der Mordantspitze nicht vorwagen. Von einem eingestürzten Turm, der teilweise aus den donnernden Wellen ragt, führt ein uralter Azlanti seinen ewigen, fehlgeleiteten Feldzug des Völkermordes. Auberon macht die Elfen der Spitze und das Meervolk für die Schrecken verantwortlich, welche die Abolethen durch die Herbeirufung des Erdenfalls verursacht haben und bestraft sie entsprechend.

Als dieser mächtige azlantische Magier auf magischem Wege Kenntnis von den kommenden Gräueltaten erlangte, beschritt er einen ebenso raschen wie schwierigen Pfad in den Untod, angetrieben von seinem Hass und seinem Verlangen nach Rache. Als Leichnam verfolgt er seine Pläne der Auslöschung zwischen den Ruinen des einstmaligen großen Imperiums, wo er Meervolk und Seelken abschachtet, sowie jedes andere intelligente Wesen, welches sich ihm und seinen Plänen in den Weg stellt.

In den Kerkern und Kellern seines Turmes erschafft Auberon eine endlose Armee von Untoten aus den Überresten der von seinen Seegerknechten gefangenen Seelken und Angehörigen des Meervolkes. Eine Elitetruppe von Schatten fungiert als seine Spione, die durch die dunklen Tiefen huschen und ihn über alle Bewegungen der Patrouillen der Elfen der Mordantspitze und der nahen Enklaven des Meervolkes unterrichten. Auberon glaubt, dass diese Völker die Azlanti und die Menschen betrogen haben, indem sie den Abolethen halfen. Obwohl er dafür keinen Beweis hat, wird der Leichnam derart von Rache und Hass verzehrt, dass er pausenlos neue Untote produziert, um seine entsetzlichen Pläne auszuführen.

Die Elfen der Mordantspitze begrenzen zwar den Zugang zu den Ruinen von Azlant, doch die meisten Abenteurergruppen, welche den verrückten Azlanti bekämpfen wollen, können ungehindert passieren. Bis jetzt ist keine dieser dem Untergang geweihten Gruppen wieder zurückgekommen.

Krimhild, der Eisleichnam von Irrisen (menschlicher Leichnam Hexe 17): Krimhild liegt begraben in einem eisigen Versteck im Winterwallgletscher. Von dort aus entsendet sie ihre lebenden und untoten Troll- und Riesendiener, um Zölle und Tribute von den umliegenden Dörfern einzutreiben, sowie sich deren Verehrung zu sichern. Wer sich weigert, riskiert die vollkommene Zerstörung durch die Hände ihrer Knechte.

Krimhilds Taten stehen häufig im Widerspruch zu denen der Weißen Hexen. Sie verfolgt ihre eigenen Ziele in Irrisen. Zwar hat sie kein Verlangen danach, über Irrisen zu herrschen oder Baba Yagas Herrschaft anzufechten, betrachtet die Töchter der Hexenkönig aber als ihr unterlegen und behauptet, dass sie nur mit Baba Yaga selbst reden würde – und bis dahin übt sie sich in Geduld. Manche behaupten, dass sie früher eine Weiße Hexe gewesen sei, die sich der Nekromantie gewidmet und die Verwandlung in einen Leichnam angestrebt hätte, um sich Baba Yaga entgegenstellen zu können, wenn diese nach Golarion zurückkehrt. Ein paar Geschichten scheinen dies zu bestätigen.

Als Teil ihrer Verwandlung setzte Krimhild 13 Dryaden in ihren Bäumen gefangen und entzog ihnen den Saft, den sie als Teil des

Verwandlungselixiers zu sich nahm. Sie kontrolliert einen alten Weißen Drache namens Reifzahn, den sie entsendet, um jene zu bestrafen, die ihr den angemessenen Respekt schuldig bleiben. Ferner beherrscht sie einen kompletten Stamm Frostriesen und Dutzende von Eistrollen. Bis jetzt haben sich ihre Schandtaten auf das Umland beschränkt, welches so weit von Weißthron und den Gebieten entfernt liegt, welche den Herrscherinnen wirklich am Herzen liegen, dass es der Mühe noch nicht wert scheint, dem Leichnam ein für alle Mal ein Ende zu machen. Die gegenwärtige Königin könnte aber diejenigen großzügig belohnen, die sich der renitenten Grenzbefehlshaberin annehmen.

Lokardier Eliote (menschlicher Leichnam Barde 15): Dieser emsige Komponist seiner Zeit schrieb markerschütternde Klänge und makabere Opern, lange bevor er seine Seele wortwörtlich in seine Musik fließen ließ. Viele moderne Lieder sind Abwandlungen von Stücken, die er vor fast 600 Jahren geschrieben hat, auch wenn der Text sich im Laufe der Jahre größtenteils verändert hat. Ein Lied, bei dem es sich um einen einfachen, sich wiederholenden Rhythmus in einem alten taldanischen Volkslied handelte, weckte Lokardiers Interesse an der Unsterblichkeit und führte ihn zu seiner Verwandlung in einen Leichnam.

Durch rigorose Studien und grauenvolle Taten wurde Lokardier zu einem Leichnam, was ihm gestattete, jahrhundertlang Musik zu schreiben. Ein siebenstündiges Werk, dass die Prozession der Verzweiflung genannt wird, wird als sein Meisterstück betrachtet. In den Bardenschulen der Inneren See ist es eine Legende, über die nur flüsternd gesprochen wird. Es wurde verboten, das Stück jemals zu kopieren, niederzuschreiben oder aufzuführen, da man glaubt, dass jedes Mal wenigstens eine Person stirbt, wenn das Stück irgendwo auftaucht.

Lokardier bringt neue Lieder in die Welt, indem er sie Trauersängern und Barden beibringt, die seinen Schrein finden und ihren Wert beweisen. Jedes dieser Lieder führt unweigerlich zu Mord, Selbstmord oder Wahnsinn für den Künstler oder Angehörige des Publikums. Manche Gelehrte nehmen an, dass Lokardier den Tod in seine Musik webt, doch keiner hat eine Theorie, wie er dies schafft.

Meji Pahano (menschlicher Leichnam Magierin 12): Meji Pahano war eine hochrangige Seherin der Saoc-Brüder von Lirgen, welche zu den wenigen verachteten Astrologen gehörte, die schwere Veränderungen in der Welt prophezeite. Während sie einen seltsamen, den Sternen geweihten Schrein in den Napsunbergen studierte, begann sie mit einem mächtigen Wesen zu kommunizieren, von dem sie glaubte, dass es von jenseits der Sterne stammte. Von dieser Kreatur erfuhr Meji von den drohenden Problemen für Golarion und zugleich lehrte sie sie einen Weg zum ewigen Leben. Der Preis für dieses Wissen war allerdings ein nie zu brechender Eid, dass sie den Schrein soweit erweitern würde, bis dieser als ein interplanares Tor fungieren würde, durch welches sie ihren neuen Herren herbeirufen kann.

Als sie das Auge von Abendgo bildete und Lirgen und ihr Volk ertränkte, begingen die Saoc-Brüder rituellen Selbstmord – doch nicht alle blieben auch tot. Da Meji mithilfe ihres neuen Verbündeten bereits alle nötigen Vorkehrungen getroffen hatte, stellte der Selbstmord nur den letzten Schritt bei ihrer Verwandlung in einen Leichnam dar, bei der sie zudem die beim Tod ihrer Brüder freiwerdende Kraft nutzte und in ihrem Verwandlungselixier bündelte.

Von ihrem Bergobservatorium aus blickt diese uralte Astro-
nomin immer noch zu den Sternen hinauf. Besonders interessiert
ist sie dabei an der toten Welt Eox, da sie glaubt, dass sich ihr Herr
als einer der mächtigen untoten Knochengelährten dieser Welt
dort aufhält. Sie denkt, dass wenn das Tor fertig ist, die beiden
Welten miteinander verschmelzen werden und sie sich ihrem
Herren anschließen kann, während die Knochengelährten mit
Golarion machen, was immer sie wollen. Allerdings weiß niemand,
ob die Stimme in Mejis Kopf wirklich einem Knochengelährten
gehört, die eines Gesandten des Dunklen Firmaments ist oder nur
eine Manifestation ihrer Schizophrenie...

Sansisral das Bittere Gift (Aranea Leichnam Hexenmeisterin 7): Am östlichen Rand des Zwitscherwaldes nahe der Aspodellberge
spuckt eine verborgene Höhle untote Abominationen aus, welche
die ohnehin schon gefährliche Region heimsuchen. Die Quelle
dieses Bösen ist eine von Nekromantie besessene Aranea-Hexen-
meisterin. Als magische Bestie passt Sansisrals nichtmenschliches
Äußeres zu ihrer Besessenheit und sie hat sich nicht verwandelt, weil
sie Unsterblichkeit erlangen wollte, sondern da sie Leichname als
das Beste betrachtet, was der Untod zu bieten hat. Ihre jahrlangen
Studien im Brauen nekromantischer Gifte und der Aufzucht tödlicher
Spinne haben ihr auf ihrem Weg zur Verwandlung in einen
Leichnam geholfen und dank der Fülle von Goblins im Zwitscher-
wald hatte sie stets Subjekte für ihre Experimente in der Nähe, die
sich zudem noch leicht unterwerfen ließen.

Nachdem Sansisral ein Gift entwickelt hatte, mit dem Zombies
und andere Untote erschaffen werden konnten, wandte sie sich
fortschrittlicheren Experimenten zu. Sie erschafft nun Spin-
nennetzombies, die mit gefährlichen Spinnen vollgestopft
sind, welche in Schwärmen hervorbrechen, wenn der Zombie
vernichtet wird.

Sansisral herrscht über ein großes Höhlenversteck voller
gewundener Gänge, welche durch gewaltige Kammern führen.
Es heißt, dass sie tief unter diesen netzverhangenen Gängen das
letzte, fehlende Stück für ihre Verwandlung entdeckt hätte. Zwar
sind Abenteurer bereits in die oberen Kammern vorgedrungen,
konnten aber nicht bestätigen, ob es einen geheimen Kern des
Höhlenkomplexes gibt.

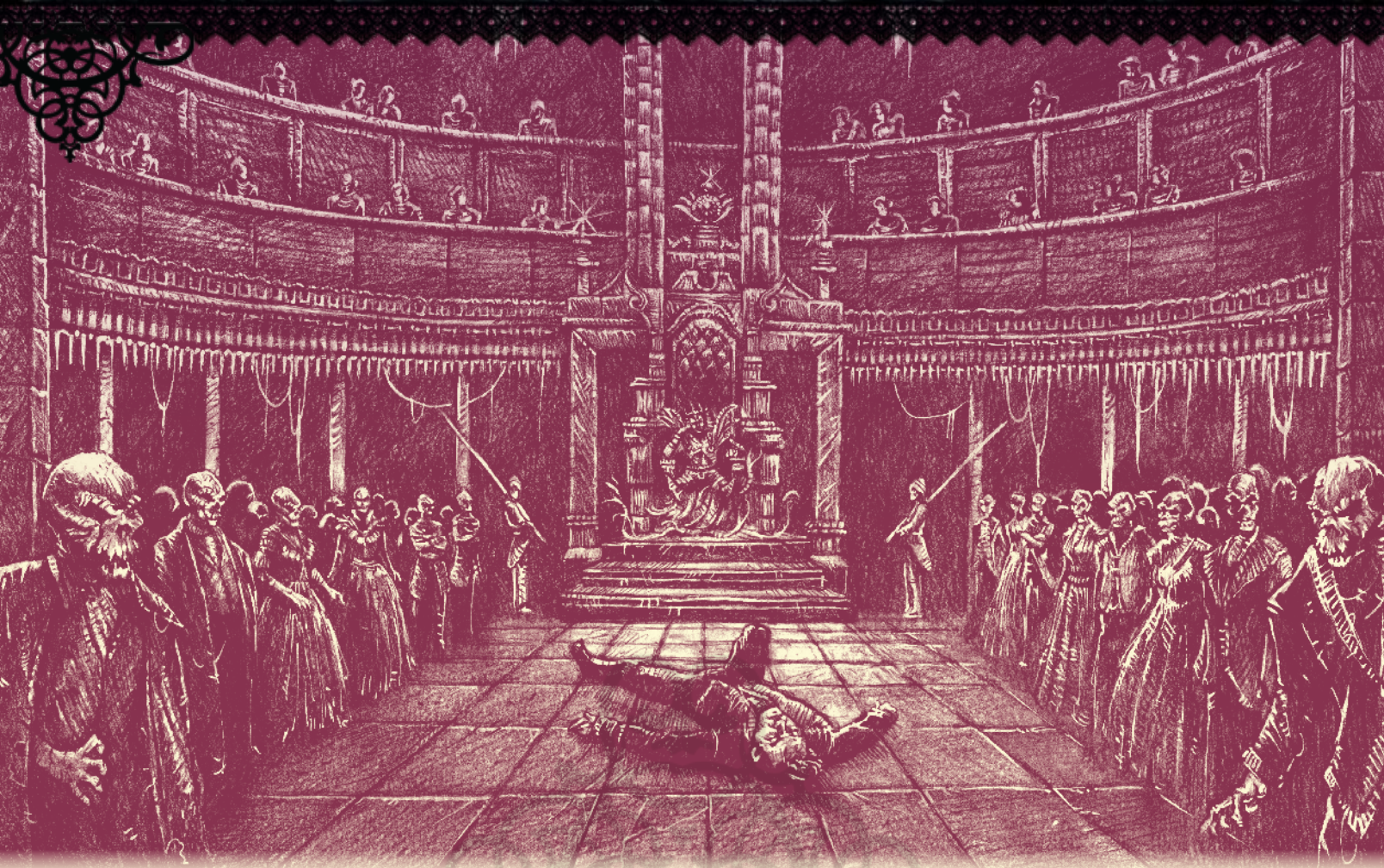
Wilendithas die Ewige Vettel (Grüne Vettel Leichnam Klerikerin der Gyronna 15): In den Dickichten der Flusskönig-
reiche unterhält Wilendithas ein Versteck am südlichen Rand der
Narlmark, wo diese auf Mivon trifft. Zu Lebzeiten war Wilendithas
eine mächtige Klerikerin der Gyronna, welche ihre Schwestern
im Hexenzirkel verachtete, da diese stagnierten, wo sie sich fort-
entwickelte. Da sie alle Landstriche beherrschen wollte, durch die
der Sellen fließt, suchte auch sie das Wissen über die Verwand-
lung in einen Leichnam. Zu Ehren ihrer Schutzgöttin verriet sie
ihre Schwestern als Teil ihrer Verwandlung und ermordete und
verschläng sie in einem Ritual, dass ihre Verwandlung in einen
Leichnam einleitete.

Nach einigen dramatischen Darbietungen ihrer Macht, darunter
ein besonders erinnernder Angriff auf Mivon, zog Wilendithas
sich in die dichten Wälder der Flusskönigreiche zurück. Selbst
heute verfluchen abergläubische Einheimische sie noch, wenn sie
von Unglück, Verrat und gescheiterten Freundschaften hören, als
wäre sie die Zornige Hexe selbst. Die meisten Geschichten über
ihre Schandtaten sind nur Gerüchte, allerdings gibt es auch Dinge,
die nicht ignoriert werden können: Merkwürdige Ghulhunde

suchen die Region heim und infizieren ihre Opfer mit Ghulfieber.
Und erst in diesem Jahr musste ein niedriger Adeliger in Mivon
entdecken, dass sein kleiner Sohn durch eine zuckende untote
Kreatur ersetzt wurde – und vier Tage später wurde seine ganze
Familie auf dem eigenen Landsitz von einem Rudel Ghulhunde
in Stück gerissen. Manche sagen, dass Wilendithas Seelengefäß
unter der Stadt läge, wo es vielleicht ein Held platziert hätte, der
es nicht zerstören konnte, oder vielleicht ein noch mächtigerer
Rivale, der den Vettel-Leichnam damit kontrolliere – und sollte sie
zerstört werden, würde sie sich dort wieder neu formen und dabei
vielleicht die Ansiedlung zerstören...



WILENDITHAS DIE EWIGE VETTEL



Schuldiges Blut, 6 von 6 Die Klinge des Verräters

Zündlers Befehl hallte durch den Auktionssaal und übertönte sogar das Geschrei dutzender Anwesender, die sich abmühten, einen besseren Blick auf den Krawall zu erhaschen. Durch die Doppeltüren des Saales – die weit offen standen, um die Witwe in ihrem Rollstuhl durchzulassen – tanzte das von den Prismen gebrochene Licht aus dem Empfangssaal. Dahinter glitzerten Straßenlaternen in leichtem Nebel – eine Tarnung für meine Flucht, wenn ich ihn nur erreichen konnte.

Ich verengte meine Augen und richtete sie auf Zündler, während ich auf sie zu rannte. Ihr Arm war noch immer anschuldigend ausgestreckt. Mit dem Mund formte ich die Worte „Miststück“ und betonte es übertrieben, dass es auf den unbekannten Lippen von Kahlmols illusorischem Gesicht klar zu erkennen war. Das Zucken eines unterdrückten Grinsens versicherte mir, dass sie mich verstanden hatte, während ich mich schneller über die rote Spur des Ganges fortbewegte. Da ich keine Zeit hatte, langsamer zu

werden und mich an der alten Frau vorbei zu quetschen, sprintete ich bis auf einen Meter auf sie zu und machte einen Satz. Zündlers ausgestreckter Arm zuckte zurück, und ein Quietschen wie das einer Maus entfuhr ihren Lippen, als meine Füße die breite Armlehne streiften. Der Aufruhr im Saal hinter mir bestätigte, was ich für einen aberwitzigen Anblick hielt: Wie sich Kahlmols ungelinker Körper zusammenzog, um mit verblüffender Geschicklichkeit über die alte Frau hinwegzusetzen.

Ich landete rutschend, verlor aber kaum an Geschwindigkeit. Das Kissen, das um den infernalischen Dolch gewickelt war, noch immer unter meinen Arm geklemmt, rannte ich weiter. Einen Augenblick lang stockte mir der Atem in der Brust, als hinter mir etwas laut schepperte und ich Zündler schreien hörte. Ich riskierte einen Blick und sah, dass die Vorrichtung der alten Frau zu Boden geworfen wurde, während die Räder sich nutzlos drehten und Zündler mit dem Kopf voran auf dem dicken Teppich

landete. Ihre spindeldürren Glieder schlugen mit untypischer Hilflosigkeit um sich. Ich hätte beinahe angehalten, war aber sicher, dass ich sie nicht so hart getroffen hatte, um sie derart aus dem Sitz zu werfen.

Dann, die beschädigten schwarzen Schlagstöcke aus ihren derangierten Kummerbünden gezogen, die Hauswachen. Der erste hetzte zur Tür, und stieß mit dem Knie gegen das hochkant liegende Rad von Frau Zündlers Stuhl, so dass er sich in einem wilden Durcheinander aus schlecht sitzender Abendbekleidung und Flüchen überschlug. Der nächste Wächter war ihm nah auf den Fersen und hätte Frau Zündler beinahe niedergetrampelt, kam aber gerade noch zum Stehen, jedoch zu schnell, als dass er hätte verhindern können, dass einer seiner Kameraden mit voller Wucht gegen seinen Rücken stieß. Beide fielen zu Boden und bildeten mit ihren Körpern eine noch effektivere Türblockade.

Plötzlich verfolgte mich niemand mehr, doch ich konnte nicht umhin zu kichern und den Kopf über die gerissene Ablenkung der alten Frau zu schütteln. Ich nickte zwei verdutzten Lakaia zu, die auf die Haustür achtgaben, und rannte hinaus auf die Straße und in den nächtlichen Nebel.

Während ich darauf gewartet hatte, dass sich die Illusion der Statur des Buchführers auflöste, hatte ich mich durch die sich windenden Straßen zurück zu meinem üblichen Unterschlupf begeben und die Kleidung der Dienstmagd gegen passendere Kleidung getauscht. Ich dachte daran, hier etwas herum zu trödeln, da ich recht sicher war, dass mir keiner durch die Nacht gefolgt war, doch die Aufregungen des Abends hatten mich nervös gemacht. Da ich keine Ahnung hatte, wann Frau Zündler heimkehren würde, entschied ich, zumindest nach Fürst Troidas zu sehen. Bevor ich jedoch losging, warf ich das Kissen fort, in dem ich den gestohlenen Dolch hergeschmuggelt hatte, und schob ihn dann in eine alte Lederscheide. Das Ding anzufassen, bereitete mir Gänsehaut, und ich fasste ihn an, wie ich eine Schlange anfassen würde: Ich hielt ihn auf Armeslänge und redete mir ein, ich würde mir nur einbilden, dass mein Blut auf den schmalen, mit Edelsteinen besetzten Griff zufließt. Die Scheide war zu groß, aber es war wesentlich besser, als dass die verfluchte Klinge unverhüllt blieb und ich einen Stich riskierte, der meine unsterbliche Seele einkern würde.

Ich ging zurück auf die Straße und machte mich auf den Weg zu Rarenz' Haus. Auf halbem Wege trieb mich meine lebhafteste Fantasie schneller voran. Ich verfiel in einen schnellen Trab, doch der hielt nicht lange an. Wie in einem Fiebertraum aus halb aufgetauchten Erscheinungen und unterdrückten Geräuschen zog die Stadt rasch an mir vorbei. Der dichte Nebel vom Fluss wurde immer dicker und drohte die Stadt zu ersticken, würde die versprochene Dämmerung nur einen Augenblick zu spät kommen. Während meines mitternächtlichen Laufs konnte ich den Dolch an meine Seite klappern hören. Unaufhörlich klipperte er in der schlecht sitzenden Scheide. An meinem Gürtel klappernd, schien er beinahe zu vibrieren: Das üble Ding war nach einem so langen Schlummer von der Bewegung erregt.

Das Troidashauses war dunkel, nur seine Umrisse waren im nächtlichen Nebel zu erkennen.

Ich sprang die Treppe zu dem großen Haus hinauf und hämmerte gegen die Tür. Sollte Rarenz daheim sein und schlafen, wäre das eine nicht zu verzeihende Unverschämtheit. Aber in letzter Zeit schien die Dringlichkeit die Höflichkeit regelmäßig zu überwiegen. Als nicht sofort auf mein erstes Rattern reagiert

wurde, bombardierte ich die Tür erneut und ließ ihr keine Zeit für Erholung.

Sanft ging sie einen Spaltbreit auf, so dass ich einen Moment lang dachte, ich hätte sie aus den Angeln geschlagen. Als würde es einige Mühe kosten, legten sich blasse Hände um die Tür und zogen sie ganz auf.

Liscena Ferendri, umhüllt von einem Laken wie ein Kind, das sich gerade enttarnt hat, während es so tat, als wäre es ein Gespenst, schlurfte durch den Eingangsbereich des dunklen Hauses. Sie hätte genauso gut ein Gespenst sein können, bedachte man die Töne, die sie von sich gab, und die leblose Leere ihrer Augen.

Meine Worte klangen gehetzt und wurden in Abständen unterbrochen, weil ich mich bemühte, nach meinem Lauf Atem zu holen. „Liscena! Der Herrin sei Dank. Ist Rarenz hier?“ Als sie nicht sofort antwortete, drängte ich weiter. „Rarenz? Fürst Troidas? Oben vielleicht?“ Ihr abwesender Blick blockte jedwede Frage ab. „Weißt du – irgendetwas? Bei der Göttin, Mädchen, sag etwas!“

Ich wollte nicht die Geduld mit ihr verlieren. Ich wusste, dass sie viel verloren hatte, doch wenn geschehen war, was ich mir vorstellte, konnte Rarenz' Zeit genauso kurz sein wie mein Geduldsfaden.

Sie starrte immer noch vor sich hin, während ihr Kopf hin und her wackelte und sie mit leeren Augen in die Dunkelheit blickte. Ich biss mir auf die Lippen, bis ich in ihnen den Puls fühlen konnte und widerstand dem Drang, die Worte aus dem Mädchen heraus zu prügeln. Ein ausgedehnter Seufzer half mir dabei, meiner sich rasch zurückziehenden Fassung gegenüber an Boden zu gewinnen. Entschieden legte ich eine Hand auf Liscenas Schulter und lenkte ihre Aufmerksamkeit mit sanftem Nachdruck auf mich zurück.

„Liscena. Ich muss Rarenz finden.“ Ich war bemüht, meine Worte gleichmäßig und einfach zu halten. „Ich glaube, er ist in Gefahr. Ich versuche zu verhindern, dass etwas Schreckliches mit ihm geschieht.“ Ich hielt inne und hoffte, dass das Bild nur einen Augenblick brauchen würde, um durchzudringen. „So etwas Ähnliches wie mit Garmand.“

Der letzte Teil war ein billiger Trick – Liscena sah sofort zu mir auf –, aber es funktionierte. Die Tränen, die sich in ihren Augen sammelten, spülten die Leere davon. Obwohl ich ein traumatisiertes Mädchen nicht zum Weinen bringen wollte, war es doch gut festzustellen, dass sich hinter dem Leichenblick noch so etwas wie eine Person verbarg.

Ihr erster Sprechversuch war nichts weiter als ein trockenes Wimmern, der Zweite jedoch war besser – jedem Schluchzen kam ein Maß an Bedeutung zu. „Das Ding aus der Krypta war hier. Das eine, dass...“ Sie brach ab. Der Tränensee in ihren Augen trat über die Ufer und floss in Sturzbächen ihre Wangen hinunter. In Anerkennung der Kraft, die sie noch besaß, fuhr sie fort. „Mit Männern. Stummen Männern in alter, dunkler Kleidung. Sie sind aus dem Dunkel gekommen und haben ihn mitgenommen.“

„Ihn mitgenommen? Wohin!“ Ich packte sie fester und langte nach jeder Kleinigkeit, bevor sie wieder in ihren Stumpfsinn verfiel.

„Krönung“, hauchte sie, und die Worte tröpfelten beinahe so sanft wie ihre Tränen. „Er hat gesagt, er will sie alle dort haben... für seine Krönung.“

Jahrtausende lang regierten die schon fast legendären Könige von Ustalay ihr Volk aus der Stadt im Herzen der Nation aus – dieser Stadt, Ardis. Und die meiste Zeit war Hirschkron die Zierde der Königsstadt des Landes. Der Sitz der Herrscher des Reiches, der ein Palast genannt wurde, stammte aus einer anderen Zeit,

als die Fürsten aus grauer Vorzeit fürchteten, dass jeden Tag barbarische Horden über ihre neu gesteckten Grenzen hinweg branden und ihre Tändeleien als Könige zu einem blutigen Ende bringen könnten. Obwohl Hirschcron über die Jahrhunderte unzählige Male wiederaufgebaut und instandgesetzt wurde, behielt es doch den Umriss einer Grenzfestung bei: Seine Türme und Zinnen blieben unheilvoll, sogar nachdem Höflinge und Adlige dort lebten statt der Ritter und Barbaren, die um seine Mauern gekämpft hatten.

Doch nun war selbst diese Zeit vorbei. Hirschcron stand verlassen, nachdem der Königshof vor Jahrzehnten über die Gebirge im Süden nach Caliphas verlegt worden war. Heute stand der frühere Thron von Ustalav feierlich da, und die Herrscher der Stadt betrachteten ihn als ein Denkmal der idealisierten Geschichte des Reiches und kümmerten sich um die Sicherheit und die Bereitschaft für das unerfüllte Versprechen der Rückkehr des Hofes.

In dieser Nacht standen seine Pforten erneut offen.

Ich hatte gesehen, wie Prinz Lieralt durch Stein und Riegel gegangen war. Dieses Tor hätte kein Hindernis darstellen sollen. Wer also waren seine Kollaborateure? Konnte das Gespenst nach einhundert Jahren immer noch Vasallen haben? Allein der Gedanke, mich erneut Prinz Lieralt zu stellen, war schon erschreckend gewesen, aber ich hatte immer erwartet, die Begegnung sei ausgeglichen. Dies war eine unwillkommene Wendung, doch meine Neugier, wer einem toten Prinzen folgen mochte, war geweckt.

Ich schlüpfte durch die gewaltigen schwarzen Türen in die Festung hinein.

Im Inneren erstreckte sich ein langgezogener Hof, der von einem Nebengebäude und dem eigentlichen Palast umgeben war. Alle waren mit Türmen wie von Kathedralen, Statuen gehörnter Ritter und Fresken düsterer Putten verziert, die in vergangenen Jahrhunderten beliebt waren. Über allem erhob sich die Palaszinne, eines der berühmtesten Wahrzeichen und ein Nationalsymbol Ustalavs, jedoch auch die Quelle tausender Legenden, Erzählungen von selbstmörderischen Prinzessinnen und verhungerten Gefangenen, die in nebligen Nächten im Palast umgingen. In Nächten wie dieser. Ich hielt mich in den Schatten der Mauern und bewegte mich rasch, um dem zu entgehen, von dem ich mir einbildete, dass es mich von oben beobachtete, oder echten Beobachtern, die aus irgendeinem der einhundert Fenster spähten.

Am Ende des Hofes verbreiterte sich die Front des Palas zu einer geschmückten Auffahrt, dessen gleichmäßige Säulen Balkone hielten, die mit im Nebel unkenntlichen Statuen übersät waren. Etwas bewegte sich in den Schatten. Es war nur ein Aufwirbeln des Nebels und ein schwarzer Schatten, doch ich war sicher, dass es mehr war als nur meine Nerven und der Dunst. Ich kauerte mich in der Dunkelheit hin und wartete mehrere Atemzüge ab, bevor ich es erneut sah. Da war ein Fenster, an dem etwas vorbeigegangen war. Dann wieder. Und wieder. Gestalten, die wie in einer grauisigen Prozession in einer Reihe gingen.

Sobald die Gestalten vorbeigegangen waren, kroch ich unter dem Säulengang weiter und schlüpfte zwischen den Säulen hindurch, die mit Rittern und Jägern verziert waren. Auch hier stand der Haupteingang zum Palas teilweise offen. Ich stellte mir vor, dass, hätten die früheren königlichen Bewohner der Festung einen Mitternachtsball gegeben, der Eingang ungefähr genauso ausgesehen hätte – eine Einladung an Gäste, an den Festlichkeiten im Inneren teilzunehmen. Darauf achtend, ob sich irgendetwas bewegte, schlüpfte ich vorsichtig hinein.

Drinnen erhob sich eine unheilschwangere Vorhalle, die geschmackvoll mit Schatten und den Umrissen verfinsterter Meisterwerke verziert war. Aus den Lüstern erwuchsen die Geweihe dutzender Hirsche, Hunderte nicht angezündeter Kerzen hingen leblos in der Düsternis. Wer auch immer zu dem Ereignis des heutigen Abends eingeladen worden war, hatte offenbar kein Interesse an königlicher Zier. Dennoch war es eine Erleichterung, dass sie hier nicht verweilt und die nach Staub riechende Halle in beinahe perfekter Stille belassen hatten. Das Einzige, was sich bewegte, war das kaum wahrzunehmende Flackern von Licht, das durch die Türen am anderen Ende der langen Kammer drang. Licht, welches, während ich hinsah, zu einem schmalen Streifen wurde, während sich die Türen schlossen.

Ich jagte hinter dem Licht her und tat mein Bestes, damit meine Schritte nicht von dem dunkel gefliesten Boden widerhallten. Ich lauschte am kalten Metall der Tür, hörte nichts und kniete mich hin, um durch den Schlitz zwischen Tür und Boden zu spähen. Ich sah, dass der Raum dahinter gewaltig war, aber ich konnte kaum einige Zentimeter über den kalten Steinboden sehen. Allerdings reichte es, um den Körper in der Mitte des Raumes zu erkennen.

Aus Furcht, auf Rarenz' Leiche zu blicken, betete ich, die Halle möge so leer sein, wie sie schien, und drückte die Tür auf, um ins Innere zu blicken.

Zwei identische Kohlepfannen erhellten den angestammten Thron von Generationen ustalavischer Herrscher – eine Krypta vergessenen Reichtums, die sich bedrohlich und hoffnungslos nach oben erstreckte. Säulen entlang der Ränder der Kammer stützten Reihen von Galerien über der Emsigkeit des Audienzsaales. Banner und Verzierungen, die einst die Balkone geschmückt hatten, hingen von Motten zerfressen und verrottet herunter und sackten durch wie die Netze einer riesigen, lauenden Spinnenkönigin. Der Mittelpunkt der Kammer war jedoch der Thron, ein majestätisch makabres Ding aus Silber, Ebenholz und ölig purpurner Seide auf einem Rahmen aus tiefschwarzem Marmor. Und die Gestalt auf dem Thron war Prinz Lieralt Ordranti.

Er sah ungefähr genauso aus, wie ich ihm vor zwei Nächten in der Gasse begegnet war, doch im Gegensatz zu damals schien er mehr Substanz zu besitzen – gesünder zu sein, wenn man so etwas von den Toten sagen konnte. Während mein erster Eindruck von ihm der einer mit Wunden übersäten Leiche gewesen war, waren diese Male in den letzten Tagen verschwunden. Jetzt verunstaltete nur eine Narbe seine edle Gestalt: ein tiefer Schnitt mitten auf seiner Brust. Eine Wunde. Ein Opfer blieb noch – Troidas.

Allerdings war der Prinz nicht allein. Während ich mich darauf gefasst gemacht hatte, mich dem Schrecken seiner wandernden Seele zu stellen, hatte der ermordete Adlige ein Gefolge aus den lange toten Höflingen von innerhalb der Mauern von Hirschcron zusammengezogen. Wie eisige Schwaden, die immer wieder verschwanden und wieder auftauchten und so gestaltlos waren wie der nächtliche Nebel, schwebten die Geister hunderter grimmiger Höflinge und Adliger durch die Halle. Kostüme längst vergangener Zeiten, deren geisterhafte, glänzende Tuche nur Skelette waren, zierten Adlige, deren Andenken längst verrottet war. Fleischlose Damen und Herren des Adels warteten in unheimlicher Stille auf die Befehle ihres Geisterprinzen. Ein Schauer schüttelte mich, als ich mich fragte, ob ich ins Jenseits selbst blickte.

Eine Gestalt war jedoch zweifelsfrei real. Rarenz lag in der Mitte des Raumes, unbeweglich und – wie ich hoffte – nur bewusstlos.

„An diesem Ort verweilen die Lebenden nicht länger, verehrte Dame“, ertönten die langsamen, formalen Worte des Prinzen und hallten in der unheimlichen Stille der überfüllten Kammer wider. „Geht.“

Ich würde lügen, wenn ich sagte, dass ich nicht von der Stelle wich. Um die Wahrheit zu sagen, beinahe hätte ich gehorcht. Ein Teil von mir schrie nach einer Ausrede, um zu fliehen, und nun befahl mir der größte Schrecken, den ich jemals gekannt hatte, genau das zu tun. Doch ein anderer Teil von mir – einer, von dem ich sicher bin, dass er mich eines Tages umbringen wird – wusste, wenn ich floh, würde ich mein eigenes Leben auf Kosten eines anderen retten. Ich blieb standhaft und machte einen, wie ich hoffte, bedächtigen Schritt in die Zusammenkunft von Seelen.

Ich schluckte schwer und betete darum, dass meine Worte nicht meine Angst verraten würden. „Fürst Ordranti, verzeiht, aber ich kann nicht. Nicht wenn derjenige, den Ihr mitgenommen habt, unschuldig ist.“

Dutzende Gesichter, deren Augen durch die absolute Schwärze der Vergessenheit ersetzt worden waren, drehten sich zu mir um, leer und mitleidslos. Alle bis auf eines. Die Augen des Prinzen brannten.

Mit gebieterischer Geste hob der Prinz die Hand. Die Menge teilte sich, und drei Gestalten in schweren Roben schleppten sich vorwärts. Sie waren fester als die anderen Schrecken im Raum – Dinge mit Gestalt und Fleisch und Gesichtern. Dennoch wünschte ich, sie seien es nicht, denn es waren diese Eigenschaften, die zwei von ihnen sofort erkennbar machten: der fettleibige Fürst Halbonkrant und der einst stolze Garmand Ferendri. Beide nun leblose, wandelnde Leichen.

„Und jene?“, fragte der Prinz prüfend. „Waren auch jene unschuldig.“

„An Eurer Ermordung, ja.“ Ich versuchte den Spagat zwischen Respekt und Nachdruck. „Eure Hoheit, Ihr wurdet vor mehr als einhundert Jahren getötet. Jene, die Euch verrieten, haben ihre Strafe im Tode erhalten.“

Nachdenklich schüttelte der Prinz den Kopf. „Haben sie das? Und was wisst Ihr von der Strafe des Todes?“ Er wartete, meinen leeren, auswendig gelernten Glauben gegen seine todlose Perspektive abwägend. Ich zögerte und er fuhr fort. „Sehen jene denn aus wie die Söhne von Verrätern? Die beschämten Nachkommen von Verbrechern, die für die Verletzung der heiligsten Pflichten ihrer Pflichten bestraft wurden?“

Auf eine erneute Geste schleppten sich die Leichen ungelenkt und langsam vorwärts, jedoch immer noch mit einem Maß an Würde, die sie im Leben gezeigt hatten: Der bereits stinkende Halbonkrant war immer noch in Seide und kitschigem Schmuck gekleidet.

„Die Ehre dieses Landes ist tot. Zu meiner Zeit wusste ich das und wurde dafür ermordet, dass ich es gewagt hatte, mein Volk von der Ausbeutung der Familien zu befreien, die sich nur der Tradition halber als Adlige bezeichneten. Nun erkenne ich, dass Ustalav von einem Reich der Helden zu einem Reich der Opfer verkommen ist. So sei es denn. Es ist mein Wille, dass alle gleichermaßen zu Opfern werden, beginnend bei denen, die am meisten ein Urteil verdienen: Verrätern an der Krone.“

Er machte eine Geste, diese bezog die drei Toten und den auf dem Boden liegenden Rarenz mit ein. „Soll es den Söhnen von Verrätern erlaubt sein, die Privilegien ihrer Titel zu genießen?

Soll ein Herr weiterhin einen Diener beschäftigen, der ihn bestiehlt? Und mehr noch: Soll ein Herrscher Familien begünstigen, die es ihm mit Verrat vergelten? Ebenso wie der gierige Diener des Hauses verwiesen wird, wird auch die verräterische Blutlinie ihr Ende finden.“

„Aber diese Männer haben weder Euch noch Eure Familie verraten“, beharrte ich und hoffte noch immer, ich würde ihm verständlich machen, was offensichtlich erschien. „Ihr verdammt unschuldige Männer.“

„Dass die Verstreckung des Urteils aufgeschoben wurde, ist bedauerlich, doch Schuld beschmutzt das Blut dieser Familien, nur dadurch, dass es vergossen wird, mag es gereinigt werden.“ Die Worte des Prinzen waren die eines Richters. „Wäre dies zu meiner Zeit geschehen, das Resultat wäre kein anderes.“

Ich machte einen Schritt nach vorn, bevor ich überhaupt sicher war, was ich tat, und mein Fleisch sträubte sich vor Kälte. Ich wusste, dass ich ihn nicht überzeugen würde, erst recht nicht, da er seine Ermordung mit der verdrehten Logik des Rechtsinhabers verteidigte. Die versammelten Toten sahen stumm zu und schlugen sich wieder auf die Seite des Prinzen noch auf meine.

„Also sollen gute Menschen für die Sünden ihrer Eltern sterben? Sind wir wirklich nicht mehr als unser Blut?“ Ich sprach weiter, versuchte ihn abzulenken, während ich einen weiteren langsamen Schritt machte.

Lieralt zögerte nicht einmal. „Meine Dame, Ihr werdet vielleicht niemals die Bürden des Blutes kennen und an Eurer Stelle würde ich der Göttin täglich für diese Gnade danken. Doch für manche von uns ist das Blut eine Kette, eine die uns an die Pflichten bindet, die wir vielleicht nicht wählen würden. Wir sind bloße Glieder in einer Kette, auf ewig in Vergangenheit und Zukunft an unsere Väter und unsere Söhne gebunden. Ich versuchte, die Verantwortung meines Blutes zu ändern, dafür wurde ich bestraft und büßte meinen Platz in der Familienkette ein. Dennoch stritten auch meine Mörder die Verantwortung ihres Blutes ab, und somit verlangt es das Recht, dass die Ketten ihrer Familien gesprengt werden. Dass ihre Familie ein Glied mehr erhielten, als sie verdienten, sollte als Gnade angesehen werden, nicht als ein Grund, sich der Gerechtigkeit zu entziehen.“

Ich näherte mich dem Fuß des Thrones und hoffte, dass meine fixen Augen und mein langsames Nicken darauf hindeuteten, dass ich zuhörte. In Wahrheit klangen seine Worte wie aus weiter Ferne und wurden fast von dem Laut meines Blutes erstickt, das in meinen Ohren pochte. Ich war nahe genug, um nun durch ihn hindurchzusehen. Dass er ein Wesen aus Äther und Tod statt aus Fleisch und Blut war, erklärte eventuell seine kalte Sicht von Gerechtigkeit.

Kopfschüttelnd blickte ich zu Boden und versuchte, besiegt auszusehen, während ich gleichzeitig versuchte zusammenzubringen, was ich noch an Nerven besaß. Ich erwartete nur, eine Chance zu bekommen.

Meine Abscheu gegen dieses Ding unterdrückend, schloss ich meine Hand um den Griff des Dolches. In einer fließenden Bewegung riss ich ihn aus der Scheide und warf ihn in Richtung Thron. Der Edelstein an dem Griff schien aufzuflammen, während er flog, sah noch mehr als zuvor wie das Auge einer gefräßigen Kreatur aus. Als er einschlug, wurde er tief in die Rückenlehne des Thrones getrieben und zitterte mit einem widerhallenden Trommeln.

Dennoch hatte er den Prinzen gänzlich verfehlt.

In dieser Sekunde wusste ich, dass ich tot war.

Sofort setzte Lieralt sich in Bewegung. Er stand vom Thron auf und eine Klinge materialisierte sich aus den Schatten.

„Könnt Ihr Euch vorstellen, welch' Hölle dies war – ein Leben lang eingeschlossen in diesem Ding? Mehr Jahre in meiner eigenen Leiche denn in meinem lebendigen Körper leben?“ Er sprach erst langsam, sogar ruhig, bis seine Stimme vor Zorn schrecklich wurde, bis sie zu einem giftigen Schrei wurde, der durch den Thronsaal hallte. „Wie konnten Eure Worte mich als einen Tyrannen darstellen und Eure Hände eine Ungerechtigkeit wiederholen, die tausendfach schlimmer ist? Wer seid Ihr, dass Ihr mich richtet, der ich Euer Prinz sein sollte?“

Er bewegte sich so schnell, dass ich ihm nicht folgen konnte. Ich duckte mich vor dem Schlag, von dem ich erwartete, dass er direkt meine Seele durchbohren würde. Doch er kam nicht. Rasch blickte ich mich im Raum um. Die Leichen, die Geister, sie waren alle noch da – bis auf einen. Prinz Lieralt war nirgends zu sehen.

Eine Bewegung auf dem Boden weckte meine Aufmerksamkeit.

*„Wer seid Ihr, dass
Ihr mich richtet, der
ich Euer Prinz sein
sollte?“*

Rarenz. Er schien endlich zu sich zu kommen. Plötzlich erschien eine Flucht möglich. Wenn ich ihm nur auf die Beine helfen und zum Laufen bringen konnte, würde es uns beiden möglich sein, aus dem Palast, sogar aus der Stadt zu entkommen, bevor der Prinz versuchte, uns umzubringen.

Ich eilte zu ihm und kniete mich hin, um ihm aufzuhelfen, während ich ihm dringlich zuflüsterte, darauf hoffend, dass sein vernebelter Geist meinen Tonfall, wenn schon nicht meine Worte verstehen würde. Langsam fügte er sich, stand auf und machte noch immer unsicher auf den Füßen, einen zitternden Schritt. Ich legte einen Arm um seine Hüfte, um ihn zu stützen. Er drehte sich zu mir um und sah mich komisch an.

„Wisst Ihr, was Verrat ist?“, kam Lieralts Stimme über Rarenz' Lippen.

Ich keuchte und stolperte Rückwärts, während ich meine Hände von dem widerwärtigen Ding löste, dass Rarenz' Körper wie eine Marionette benutzte. Ich stieß gegen Garmands steife Leiche, stolperte rückwärts und fiel auf die untere Stufe zum Thron.

„Wisst Ihr, wie es ist, wenn Eure Vision, Euer Leben, durch die Nichtigkeit der Verängstigten und Schwachen ruiniert wird?“ Der Prinz – beziehungsweise Rarenz – machte einen Schritt auf mich zu. Die Leichen machten Platz, um ihren Meister vorbeizulassen, und vier tote Männer blickten auf mich herab. Ich spürte den Schrei, der aus meiner Lunge aufstieg, während ich die Stufen hinauf stolperte, bis ich mit dem Rücken gegen den Fuß des Thrones stieß.

„Glaubt Ihr noch immer, der Dolch des Verräters sei ein passendes Ende?“ Er zeigte auf die Teufelsklinge über mir. „Wollt Ihr die Strafe zumessen, von der Ihr behauptet, ich sei dazu ungeeignet?“

Mein Verstand suchte nach Möglichkeiten. Da Lieralt und Rarenz einen Körper teilten, war nicht abzusehen, was der Dolch anstellen würde. Er könnte Rarenz einsperren und zu einem ähnlichen Schicksal, wie das des Prinzen verdammen. Auch könnte er beide einsperren und sie beide in einer gänzlich anderen Art von Verdammnis versiegeln. Ich schüttelte den Kopf.

„Wirklich?“, fragte er, streckte eine Hand nach Garmands Leiche aus und zog dem Toten den dünnen Dolch aus dem Gürtel.

„Aber ich halte Eure Idee für...“ Er hob Rarenz Hand und zog die Klinge über die Länge seines Unterarms, während er das letzte Wort in die Länge zog „... inspiriert.“ Blut quoll aus dem langen Schnitt hervor, rannte Rarenz Arm hinab und fiel in einem ständigen Strom schwerer Tropfen von seinem Ellenbogen.

Ich keuchte vor Widerwillen, entsetzt von dem Blick in Rarenz' Augen, die zwischen der kalten Mitleidlosigkeit Lieralts und der panischen Hilflosigkeit desjenigen hin und her flackerte, der in seinem eigenen Körper gefangen war. „Halt!“, schrie ich, wohl wissend, dass es erbärmlich klang.

„Wie, werte Dame?“, fragte er höhnisch. „Wie wird man über ihn sprechen? Wie wird man sich seiner verfluchten Familie



erinnern?“ Er ließ den Dolch von einer blutigen Hand in die andere wandern. „Soll er in einem Duell durch ein Dutzend Schnitte gestorben sein?“ So schnell wie ein Metzger ritzte Lieralt zwölf Schnitte in den Arm seines Gefängenen.

Wieder schrie ich, wurde jedoch ignoriert.

„Oder sollen wir der Ironie durch einen Meuchelmord nachgeben?“ stichelte er und drückte sich den Dolch in den Rücken. Er wartete nicht auf eine Antwort, bevor er keuchend sagte: „Ach, nein. Jetzt weiß ich es.“ Er hielt die Klinge an seine Kehle. „Ein Selbstmord. Wie die Nachbarn reden werden.“ Er lachte böse und schrecklich.

„Ihr könnt nicht wählen?“, spottete er noch einen Augenblick lang. „Dann werde ich es für Euch tun.“ Er setzte die Klinge an Rarenz' Schläfe und zog sie mit einer lässigen Bewegung über seine Stirn und seine Wange hinunter. Wieder quoll etwas Rotes auf und lief hinab, so dass Rarenz' Gesicht mit einer Maske aus Blut bedeckt war, die durch das Lachen des Prinzen, das über die zitternden Lippen des Adligen drang, nur noch schlimmer gemacht wurde.

Mit einem Schrei kam ich auf die Beine, riss den Dolch mit dem rubinbesetzten Griff aus dem alten Thron und fuchtelte mit zitternden Händen damit herum. Der Prinz durchschaute meinen Bluff, hob Rarenz' Kinn an und bewegte seine eigene Klinge zur Unterseite des Kiefers seines Opfers.

„Ihr solltet wissen, dass mir dies kein Vergnügen bereitet“, log er mit einem Lächeln. „Es ist seine Pflicht zu sterben.“

„Wie es meine ist, Euch aufzuhalten“, sagte ich, machte einen Satz nach vorne und trieb den Dolch in Rarenz' Schulter.

Plötzlich wurde der Dolch heiß wie Feuer, meine Hände zuckten zurück. Der rubinrote Griff leuchtete erschreckend auf, rot wie die Hölle, und gab einen trommelnden Laut wie das Pochen eines verängstigten Herzens von sich. Rarenz' Körper wurde steif, krümmte sich, während die Schreie von zwei Männern aus dem blutigen Wrack seines Gesichtes drangen. Ich konnte eine Rauchfahne erkennen, die die freigelegte Länge der Klinge entlanglief, aus dem Körper gezogen wurde und in den flackernden Griff drang. Dann zerbrach etwas – der schnelle Schrei reißenden Metalls –, dann hielten das pochende Licht und der zitternde Körper inne, als wären sie für den Moment eingefroren, dann brach er zusammen. Rarenz stürzte in einem merkwürdigen Haufen zu Boden, der ohnehin durch sein Blut glitschig war, während der Dolch scheppernd aus seiner Wunde glitt.

Ich kniete an seiner Seite – keuchend, mich entschuldigend, weinend. Verzweifelt suchte ich nach einem Puls, bemerkte, dass sein Herz noch schlug, und tat mein Bestes, um seine Wunden zu verbinden – ohne wirklich zu wissen, wen ich zu retten versuchte.

Als ich das nächste Mal aufblickte, war die Phantasmagorie vergessener Seelen verschwunden. Die Toten lagen auf dem Boden, wie sie sollten, während der Dolch in der Mitte des Thronsaals lag und mit einem schwächer werdenden blutroten Licht pulsierte.

„Nein. Das habt Ihr gut gemacht“, sagte Frau Zündler und versuchte, ihren Mangel an Überzeugung zu verbergen. Sie schien noch immer im Geiste die schlimmsten Möglichkeiten durchzugehen.

Wir saßen auf unseren gewohnten Plätzen in Frau Zündlers Wohnstube. Ich hatte es geschafft, Rarenz herzubringen, und Ailson hatte in aller Eile nach einem Arzt geschickt. Der alte Mann war gerade erst gegangen und es sprach für ihn, dass er nicht

nachgefragt hatte, wie der junge Mann diese Wunden erhalten hatte – offensichtlich hatte er schon früher mit Frau Zündler zu tun gehabt. Er erwartete, dass Rarenz nach ein paar Tagen Ruhe wieder zu sich kommen würde, wenn auch nicht ohne eine Schwäche des Armes, der die tiefsten Schnitte aufgewiesen hatte. Die Narben würden nie auf natürliche Weise verheilen.

Frau Zündler hatte es geschafft, ihre Befragung meinerseits bis zu dem Augenblick zu unterbrechen, da sich die Tür hinter dem Arzt schloss.

Ich lehnte mich auf dem Sofa zurück und starrte an die Decke. Ich fühlte mich schrecklich und war immer noch nicht sicher, ob wir im Obergeschoss ein Monster pflegten.

„Wirklich“, sagte sie ein wenig überzeugender.

Ich schnaubte. So leicht ließ mich mein Gewissen nicht los.

Etwas landete hart in meinem Schoß und brachte mich ins Hier und Jetzt zurück. Es war ein kleines, in schwarzes Leder gebundenes Buch. Ich blätterte es durch. Jede Seite war leer.

„Euer nächstes Werk?“, fragte ich spitz.

„Nein“, antwortete sie. „Eures.“

Ich zog eine Augenbraue hoch.

„Es ist ein alter Trick unter Kundschaftern“, sagte sie. „Erleben, aufschreiben, teilen. Wenn man es richtig macht, sollten die Leute es lesen und daraus lernen. Macht man es falsch, fällen andere ein besseres Urteil – spart einem die Arbeit und lässt einen weitermachen. Das Beste, was ich jemals von diesem Haufen Narren gelernt habe.“

„Sind sie wirklich so übel?“, fragte ich, da ich schon immer neugierig gewesen war.

„Ihr würdet es mögen“, gab sie ohne Zögern zurück.

Ich sah sie an, weil ich annahm, sie würde über ihren Scherz lächeln. Sie tat es nicht.

„Laurel.“

Ich betrat Frau Zündlers abgedunkeltes Gästeschlafzimmer.

„He“, flüsterte ich erleichtert. „Hab nicht erwartet, dass du so schnell wieder auf bist. Wie fühlst du dich?“

Rarenz lag im Bett, die Decken hoben sich flach, aber gleichmäßig. Die Verbände auf seinem Gesicht und seinem Hals dämpften seine Stimme.

„Laurel?“, fragte er wieder.

Ich ging zu ihm und kniete mich hin. „Der Arzt hat gesagt, dass du eine Zeitlang ruhen musst. Um ehrlich zu sein, ich hätte mein Geld darauf verwettet, dass du überhaupt nicht zurückkommst, aber beim Glücksspiel war ich noch nie sonderlich gut.“

Rarenz drehte sich im Bett um und schloss sein eines, nicht bedecktes Auge. Er schnarchte lang und leise.

Immer noch erschöpft. Ich lächelte, stand auf und wollte gehen. Dabei fiel mein Blick auf den kleinen Schreibtisch. Etwas glühte dort wie ein glühendes Stück Asche, das auf den Kaminboden gefallen war.

„Laurel.“

Das Licht des Dolches pulsierte bei dem Wort, und das infernale Leuchten erhellte die Form des Dolches des Prinzen. Diesmal gab es keinen Zweifel daran, wo die Stimme herkam.

Vorsichtig ging ich auf ihn zu. „Prinz Lieralt?“, flüsterte ich.

„So“, murmelte die boshafte Stimme des Prinzen aus der Klinge.

„Nun hat meine Geiselnnehmerin einen Namen.“



Bestiarium

ES HEISST, DASS ERAGYL DREI VOLLE TAGE LANG GEGEN DEN TOD GEFOCHTEN UND WEDER DER TAPFERE HELD NOCH DER GEIST DER VERDAMMNIS AN BODEN GEWANN ODER VERLOR. WER KANN SCHON SAGEN, WIE OFT ER DEN KALTEN ATEM DES TODES AUF SEINEM GESICHT SPÜRTE ODER WIE NAHE ER HERANKAM, UM DEM SCHNITTER DEN TÖDLICHEN SCHLAG BEIZUBRINGEN? DENNOCH WAR ES SCHLIESSLICH NICHT DER VERLUST DES DURCHHALTEVERMÖGENS, DER EINSATZBEREITSCHAFT ODER GAR DES LEBENS, DER DEN KAMPF ZU EINEM ENDE FÜHRTE, SONDERN DIE HERRIN DER VERZWEIFLUNG SELBST. ETWAS AN DEM BEHARRLICHEN STERBLICHEN ZOG DIE NEUGIERDE URGATHOAS AUF SICH UND BRACHTE SIE DAZU, DEN KONFLIKT ZU BEOBSACHTEN. DOCH DIE GEDULD DER GÖTTIN IST FLÜCHTIG, UND SCHON BALD WURDE ES IHR LANGWEILIG. UND ALS SIE GING, WAR SIE NICHT ALLEIN, UND FÜRST ARUDORA WARD NIE WIEDER GEGEHEN.

– JAPHIE SAPUALO, VARNIO IN GESCHICHTE UND LEGENDEN

In diesem Monat füllen die Schrecken des leibhaftigen Todes das Pathfinder Bestiary. Ob nun durch üble Nekromanten geschaffen oder von morbiden Zauberkundigen herbeigerufen, diese Manifestationen der Verdammnis wollen nichts Geringeres als sterbliche Seelen zu ernten.

Stürme aus Blut, Haut und Knochen

Das verfluchte Land Virlych leidet endlos unter der Qual des uralten Bösen des Wispernden Tyrannen – nicht selten in Form des garstigen Wetters in dieser Region. Im Verlauf des Abenteuers in diesem Monat werden die SC wahrscheinlich einer oder mehrerer dieser tödlichen Wetterarten begegnen. SL können diese anomalen Stürme nutzen, um das Grauen zu untermauern, während die Entführer Galdanas sich dem Griff der SC entziehen und sich das Land selbst gegen die Eindringlinge zu Wehr setzt.

Ausdörrender Staubsturm (HG 6): Diese Wolken aus brennendem Staub verdecken die Sicht und ersticken die Flammen, während feine Teilchen pulverisierter Haut und grauer Knochen über das Land fegen. Solche Stürme funktionieren ebenso wie normale Staubstürme (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 438), werden jedoch von heftigen Winden begleitet und richten bei lebenden Kreaturen, die ihnen ohne Schutz ausgesetzt sind, in jeder Runde 1W4 Punkte Schaden an, da der Staub die Haut verbrennt und aufreißt. Darüber hinaus besteht bei jedem, der durch den Sturm Schaden erleidet, die Möglichkeit, an Mumienfäule zu erkranken (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 558; Zähigkeit, SG 16; keine Wirkung). Die mächtigen Winde des ausdörrenden Staubsturms halten für gewöhnlich 2W10 Minuten an.

Leichensturm (HG 6): Merkwürdige, übernatürliche Blitze und Wolken in der Farbe von Blutergüssen, die wie die Seelen der Verdammten grollen, kündigen die Ankunft dieser tödlichen Stürme an. Sie erreichen die Stärke von Windstürmen und bringen einen säurehaltigen Regen mit sich, der nach Balsamierflüssigkeit stinkt und bei jeder Kreatur, die ihm ausgesetzt ist, 1 Punkt Säureschaden pro Minute anrichtet. Leichenstürme werden begleitet von tiefen, horizontalen Blitzen, die mit einer Häufigkeit von einem Blitz pro Minute einschlagen. Bei einer Kreatur ohne Schutz besteht alle 10 Minuten eine Chance von 10 %, dass sie vom Blitz getroffen wird. Bei einer schutzlosen Kreatur, die eine Rüstung aus Metall trägt, beträgt diese Chance 20 %. Jeder Blitz richtet 10W8 Punkte Schaden an. Die Hälfte dieses Schadens ist Elektrizitätsschaden, die andere Hälfte jedoch rührt von unheiliger Energie her. Ein Leichensturm wütet normalerweise 1W4 Stunden, wobei eine Chance von 65 % besteht, dass etwas angelockt wird, das die Einheimischen als Blitzphantome bezeichnen – 1W6 mächtige Blitzelementare (*Pathfinder Monsterhandbuch II*, S. 94).

Poltergeiststurm (HG 9): Heftige Winde begleiten diese heulenden Stürme aus unheimlich glühenden, kränklich grünen Schwaden, die sich zu Abbildern geisterhafter, schielender Gesichter zusammenziehen. Wer diesen heulenden Phantomen ausgesetzt ist, muss einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen, um nicht für 2W4 Minuten in Panik zu verfallen. Zusätzlich nimmt jede Kreatur für je 10 Minuten, die sie im Sturm gefangen ist, 3W6 Punkte Schaden durch negative Energie, da sie den herumwirbelnden Gespenstern ausgesetzt ist und dadurch auf übernatürliche Weise altert (Zähigkeitswurf gegen SG 18 für halben Schaden). Normalerweise dauert ein Poltergeiststurm 1W3 x 20 Minuten an.

Blutdürstige Wolke (HG 8): Diese blutroten Nebelbänke umgeben oft die Lagerstätten unglückseliger Reisender, denen alle Körperflüssigkeiten entzogen wurden, und werden gelegentlich mit kolossalem Vampirnebel verwechselt. Eine blutdürstige Wolke breitet sich normalerweise in einem Gebiet mit einem Radius von 18 Metern aus, nimmt die Sicht (auch Dunkelsicht) bis auf 1,50 Meter und gewähren allen Tarnung, die sich in ihr aufhalten. Kreaturen, die in den Bänken dieses tödlichen Nebels gefangen sind, müssen jede Runde einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 ablegen, ansonsten erleiden sie 1W3 Punkte Konstitutionsschaden, da ihnen ihre Körperflüssigkeiten gewaltsam aus den Poren und Schleimhäuten entzogen werden. Ein heftiger oder starker Wind treibt die blutdürstige Wolke auseinander und hinterlässt nur eine dünne Schicht blutiger Flüssigkeit.

zufallsbegegnungen in virlych

W%	Begegnung	Ø-HG	Quelle
1–20	1 Grul-Meute	8	PF MHB, S. 125
21–30	1W4 Kopfloose Reiter	9	PF MHB II, S. 150
31–40	1W4 Geister	9	PF MHB, S. 122
41–50	2W6 Schatten	9	PF MHB, S. 228
51–60	2W4 große Blitzelementare	10	PF MHB II, S. 94
61–70	2W4 Schreckgespenster	11	PF MHB, S. 232
71–80	1W6 Treibbäume	12	PF MHB II, S. 258
81–95	1W6 Mächtige Blitzelementare	12	PF MHB II, S. 94
96–100	Vettelmaul	13	siehe S. 11

zufallsbegegnungen in renkirch

W%	Begegnung	Durchschnitt HG	Quelle
1–10	2W4 Feuerskelette	6	PF MHB, S. 239–240
11–30	1 Grul-Meute*	8	PF MHB, S. 125
31–40	1W4 Geister	9	PF MHB, S. 122
41–50	1W6 Schreckgespenster	10	PF MHB, S. 232
51–70	1W6 Höhere Schatten	11	PF MHB, S. 228
71–80	1W6 Mohrgs	11	PF MHB, S. 188
81–85	2W6 Renkirch-Novizen	12	siehe S. 26
86–90	1 Wiedergänger (Inquisition)**	12	PF MHB II, S. 285, 293
91–95	Lucimar der Leichnam-Wolf	13	siehe S. 29
96–100	1 Augnagar (Qlippoth)	14	PF MHB II, S. 199

zufallsbegegnungen in adorak

W%	Begegnung	Durchschnitt HG	Quelle
1–20	4W6 Skelettreiter	9	PF MHB, S. 241
21–30	1W6 Kopfloose Reiter	10	PF MHB II, S. 150
31–45	1 Senkloch	10	siehe S. 49
46–55	1W4 Höhere Schatten	10	PF MHB, S. 228
56–65	1W6 Mohrgs	11	PF MHB, S. 188
66–80	2W6 Belebte Träume	13	PF MHB II, S. 36, 293
81–85	1W3 Zehrer	13	PF MHB, S. 285
86–90	1 Lengspinne	14	PF MHB II, S. 158
91–95	1W3 Nachtschwingen	16	PF MHB II, S. 178
96–100	1 Nachtschreiter	16	PF MHB II, S. 177

* 2W6 Grule plus 1 Klostermönch von Renkirch (siehe S. 36)

** 6 Wiedergänger (siehe S. 37)

GARGYL

Diese Steinstatue eines Teufels hockt bedrohlich da, als wolle sie gleich zum Leben erwachen und unschuldige Passanten verschlingen. Dann bewegt sie sich – und tut genau das.

Die folgenden Werte und neuen Regeln sind für SL gedacht, die die unterschwellige Wildheit von Gargylen in ihr Spiel einbauen möchten. Nähere Informationen und Optionen für die Erschaffung und Anpassung von Gargylen findest du im *Pathfinder Almanach der Klassischen Schrecken*.

KAPOAZINTH-JÄGER	HG 7	  
EP 3.200		
Gargyl Kämpfer 2		
CB Mittlgrößer monströser Humanoider (Aquatisch, Erde)		
INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung –1		
VERTEIDIGUNG		
RK 18, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 14 (+4 GE, +4 natürlich)		
TP 66 (7 TW; 5W10+2W10+28)		
REF +10, WIL +3, ZÄH +8; +1 gegen Furcht		
SR 10/Magie; Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 12 m, Schwimmen 18 m		
Nahkampf Speer +12/+7 (1W8+4/x3), Biss +11 (1W4+4), Durchbohren +11 (1W4+4) oder Biss +11 (1W4+4), 2 Klauen +11 (1W6+4), Durchbohren +11 (1W4+4)		
Fernkampf 1 Speer +12/+7 (1W8+4/x3)		
SPIELWERTE		
ST 19, GE 18, KO 18, IN 6, WE 9, CH 9		
GAB +7; KMB +11; KMV 25		
Talente Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitenfokus (Schwimmen), Kernschuss, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Speer)		
Fertigkeiten Heimlichkeit +14, Schwimmen +17; Volksmodifikatoren Heimlichkeit +2 (in felsigem Gelände +6)		
Sprachen Gemeinsprache, Terral		
Besondere Eigenschaften Starre		
BESONDERE FÄHIGKEITEN		
Starre (AF) Ein Gargyl kann so still stehen, dass er wie eine Statue aussieht. Ein Gargyl in Starre kann 20 auf Fertigkeitwürfe in Heimlichkeit nehmen, wenn er versucht sich meisterlich zu verstecken.		

VIERARMIGER GARGYL	HG 9	  
EP 6.400		
CB Großer monströser Humanoider (Erde)		
INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +15		
VERTEIDIGUNG		
RK 24, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 23 (+1 GE, –1 Größe, +14 natürlich)		
TP 105 (10W10+50)		
REF +8, WIL +9, ZÄH +10		
SR 10/Magie		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich)		
Nahkampf Biss +15 (1W8+6), 4 Klauen +15 (1W6+6/19–20), Durchbohren +15 (1W4+6)		
Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m		
Besondere Angriffe Zerreißen (1W6+6)		

SPIELWERTE
ST 23, GE 12, KO 20, IN 8, WE 15, CH 11
GAB +10; KMB +17; KMV 28
Talente Fertigkeitenfokus (Fliegen), Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Schweben, Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen)
Fertigkeiten Fliegen +18, Heimlichkeit +10, Wahrnehmung +15; Volksmodifikatoren Heimlichkeit +2 (in felsigem Gelände +6)
Sprachen Gemeinsprache, Terral
Besondere Eigenschaften Starre

ENTFÜHRER	HG 10	  
EP 9.600		
Gargyl Kämpfer 5		
CB Mittlgrößer monströser Humanoider (Erde)		
INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7		
VERTEIDIGUNG		
RK 24, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 19 (+1 Ausweichen, +4 GE, +4 natürlich, +5 Rüstung)		
TP 94 (10 TW; 5W10+5W10+40)		
REF +9, WIL +4; +1 gegen Furcht, ZÄH +9		
SR 10/Magie; Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich)		
Nahkampf Biss +15 (1W6+5), 2 Klauen +15 (1W6+5), Durchbohren +15 (1W4+5)		
Fernkampf Langbogen +1, +16/+11 (1W8+2/x3)		
Besondere Angriffe Waffentraining (Bögen +1)		

SPIELWERTE
ST 20, GE 18, KO 18, IN 8, WE 9, CH 7
GAB +10; KMB +15; KMV 30
Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausguck*, Ausweichen, Fertigkeitenfokus (Fliegen), Kampfrelexe, Koordinierte Kampfmanöver*, Schweben, Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Fliegen +23, Heimlichkeit +17, Wahrnehmung +7; Volksmodifikatoren Heimlichkeit +2 (in felsigem Gelände +6)
Sprachen Gemeinsprache, Terral
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1, Starre
Kampfausrüstung +1 Kettenhemd, +1 Langbogen
* Siehe <i>Pathfinder Expertenregeln</i>

WÄCHTERGARGYL

Der Kopf dieser böseartig aussehenden, gemeißelten Statue eines Teufels beobachtet langsam seine Umgebung, jede Bewegung begleitet von dem Geräusch aneinander schleifender Steine.

WÄCHTERGARGYL	HG 8	  
EP 4.800		
N Großes Konstrukt		
INI +2; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0		
VERTEIDIGUNG		
RK 22, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 20 (+2 GE, –1 Größe, +11 natürlich)		
TP 90 (11W10+30)		
REF +5, WIL +3, ZÄH +3		
Immunitäten wie Konstrukte; SR 5/Adamant		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (unbeholfen)		

Nahkampf Biss +16 (1W8+6), 2 Klauen +16 (1W6+6)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Schnappen

SPIELWERTE

ST 22, GE 14, KO –, IN –, WE 10, CH 1

GAB +11; KMB +18; KMV 30

Fertigkeiten Heimlichkeit +2; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit in felsigem Gelände +6

Besondere Eigenschaften Starre

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Land

Organisation Einzelgänger oder Gruppe (2–8)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schnappen (AF) Ein Wächtergargyl kann bei einem Treffer mit seinen beiden Klauen einen Ringkampf beginnen, als besäße er die Fähigkeit Ergreifen. Wenn er eine Kreatur ergreift, die mittelgroß oder kleiner ist, beginnt er sie in jeder Runde, in der er einen erfolgreichen Ringkampfwurf ablegt, zu zerquetschen und richtet automatisch den Schaden seiner Klauen an. Während er fliegt, kann ein Wächtergargyl eine Kreatur tragen, die 350 Pfund oder weniger wiegt. Er kann keine Kreaturen werfen, die er trägt, sie jedoch als Freie Aktion fallen lassen.

Starre (AF) Ein Gargyl kann so still stehen, dass er wie eine Statue aussieht. Ein Gargyl in Starre kann 20 auf Fertigkeitwürfe in Heimlichkeit nehmen, wenn er versucht sich meisterlich zu verstecken.

Viele Völker bestücken ihre Häuser und Bauten mit gemeißelten Gargylen, um sie furchteinflößender erscheinen zu lassen, böse Geister abzuwehren oder in der Hoffnung, echte Gargylen glauben zu machen, ein anderer Stamm hätte diese Umgebung bereits in Besitz genommen. Zudem erschaffen viele Zauberkundige Konstrukte in Form und Größe von Gargylen und ahmen die Fähigkeit der Kreaturen nach, mit den Steinbauten zu verschmelzen, und nutzen die Verbreitung gemeißelter Gargylen, um verstohlene Beschützer und Wachhunde zu erschaffen.

Viele Zauberkundige erschaffen Wächtergargylen mit besonderen Eigenschaften, so dass diese zu noch fähigeren und aufmerksameren Wächtern werden.

Gargylwache (HG +o): Diese Wächtergargylen werden mit Augen aus gelbem Quartz erschaffen, die mit einer Kugel von 30 Zentimetern Durchmesser aus dem gleichen Werkstoff verbunden sind. Die Kugel gibt immer das wieder, was der Wächtergargyl sieht, jedoch ohne die Dämmersicht oder die Dunkelsicht des Konstrukts. Wird die Gargylwache zerstört, zerspringen die Augen und die mit ihnen verbundene Kugel und verwandeln sich in wertlosen Staub.

erschaffung

Der Körper eines Wächtergargyls besteht aus festem, 1.000 Pfund schwerem Stein – der typischerweise die Struktur und die Farbgebung des Gebäudes oder Denkmals hat, das er schützen soll – und wird mit seltenen Mineralien und wertvollen Verzierungen im Wert von 1.000 GM versehen.

WÄCHTERGARGYL

ZS 10; Preis 30.000 GM; 50.000 GM (Wache)

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Konstrukt herstellen, *Gegenstand beleben*, *Stein formen*, *Geas/Auftrag*; **Kosten** 15.000 GM; 25.000 GM (Wache)



SCHNITTER

Die Augen dieser großen, berobten Gestalt blicken starr unter der Kapuze hervor, die sie trägt. In ihren skelettartigen, knochenweißen Händen trägt sie eine enorme Sende, und es scheint, als würde sie die Luft um sich herum zum Gefrieren bringen.

SCHNITTER	HG 20	  
EP 307.200		
NB Großer Untoter (Böse, Extraplanar, Körperlos)		
INI +6; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +35		
Aura Aura der Furcht (12 m, SG 36)		
VERTEIDIGUNG		
RK 32, Berührung 20, auf dem falschen Fuß 30 (+9 Ablenkung, +2 GE, -1 Größe, +12 natürlich)		
TP 378 (28W8+252)		
REF +11, WIL +20, ZÄH +18		
Immunitäten wie Untote; SR 15/Kaltes Eisen und Gutes; Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +4, Körperlos; ZR 31		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (perfekt)		
Nahkampf <i>Sense</i> +3, +27/+22/+17/+12 (2W6+13/19-20/x4 plus Tödliche Berührung)		
Angriffsfläche 3 m; Reichweite 4,50 m		
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +29) Immer – Fliegen, Sechster Sinn, Wahrer Blick Beliebig oft – Ebenenwechsel (SG 26), Todeskreis (SG 25), Unsichtbarkeit, Untote kontrollieren (SG 26), Verwandlung 3/Tag – Niedere Schnitter herbeirufen (Grad 8, 1W4 Niedere Schnitter), Finger des Todes (SG 26), Lebenskraftentzug (SG 28), Seele binden (SG 28) 1/Tag – Wehgeschrei der Todesfee (SG 28), schnelle Zerstörung (SG 26)		
SPIELWERTE		
ST 24, GE 15, KO –, IN 16, WE 19, CH 29		
GAB +21; KMB +24; KMV 50 (kann nicht zu Fall gebracht werden)		
Talente Defensiver Kampfweise, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Kritischer-Treffer-Fokus, Mächtiger Waffenfokus (Sense), Rundumschlag, Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (Zerstörung), Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Sense), Verbessertes Entwaffnen, Waffenfokus (Sense)		
Fertigkeiten Diplomatie +37, Fliegen +39, Heimlichkeit +29, Motiv erkennen +35, Verkleiden +40, Wahrnehmung +35, Wissen (Die Ebenen) +31		
Sprachen Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisch; Wahre Sprache		
LEBENSWEISE		
Umgebung Beliebig		
Organisation Einzelgänger		
Schätze Doppelt (Sense +3, andere Schätze)		
BESONDERE FÄHIGKEITEN		
Berührung des Todes (ÜF) Kreaturen, die von der Berührung des Todes oder von einer Waffe des Schnitters getroffen werden, müssen einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 33 bestehen, sonst erhalten sie 2W4 negative Stufen.		

Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma. Der Schnitter kann diese Fähigkeit durch jede Waffe fokussieren, die er trägt. Ein Humanoider, der von der Berührung des Todes des Schnitters getötet wird, wird von unheiligem Feuer verzehrt und seine Überreste werden wie durch Zerstörung vernichtet. Dies ist ein Todeffekt.

Niederen Schnitter herbeirufen (ZF) Dreimal pro Tag kann ein Schnitter als Standard-Aktion 1W4 Niedere Schnitter herbeirufen. Jeder dieser Niederen Schnitter muss eine einzelne Kreatur angreifen, und das Ziel muss alleine den Niederen Schnitter bekämpfen. Das Ziel, auf das der Schnitter die Niederen Schnitter ansetzt, muss nicht in Sichtweite sein, aber es muss sich auf derselben Ebene aufhalten, auf die der Niedere Schnitter herbeigerufen wurde. Ein Schnitter kann nur einen Niederen Schnitter gleichzeitig auf eine Kreatur ansetzen, selbst wenn er diese Fähigkeit mehrmals einsetzt.

NIEDERER SCHNITTER	HG 10	  
EP 9.600		
NB Mittegroßer Untoter (Böse, Extraplanar)		
INI +8; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +18		
VERTEIDIGUNG		
RK 22, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 18 (+4 GE, +8 natürlich)		
TP 127 (15W8+60)		
REF +11, WIL +9, ZÄH +8		
Immunitäten wie Untote, Kälte; SR 15/Gutes und Kaltes Eisen; ZR 21		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 9 m		
Nahkampf <i>Sense</i> +14/+9/+4 (2W4+3/x4 plus Berührung des Todes)		
Besondere Angriffe Furchtkegel (9 m, SG 20)		
SPIELWERTE		
ST 14, GE 19, KO –, IN 8, WE 11, CH 17		
GAB +11; KMB +15; KMV 27		
Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Flinker Manöver, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Sense)		
Fertigkeiten Einschüchtern +16, Heimlichkeit +22, Klettern +10, Wahrnehmung +18		
Besondere Eigenschaften Einzelnes Ziel		
LEBENSWEISE		
Umgebung Beliebig		
Organisation Einzelgänger oder Omen (2-4)		
Schätze Keine		
BESONDERE FÄHIGKEITEN		
Berührung des Todes (ÜF) Kreaturen, die von der Berührung des Todes oder von einer Waffe des Niederen Schnitters getroffen werden, müssen einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 20 bestehen, sonst erhalten sie 1W4 negative Stufen. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma. Ein Humanoider, der von der Berührung des Todes des Schnitters getötet wird, wird von unheiligem Feuer verzehrt und seine Überreste werden wie mit Zerstörung vernichtet. Dies ist ein Todeffekt.		
Einzelnes Ziel (ÜF) Jeder Niedere Schnitter, der von einem Schnitter herbeigerufen wird, wird auf ein bestimmtes Ziel angesetzt. Greift eine Kreatur einen Niederen Schnitter an,		

der gegen ein anderes Ziel kämpft, kann dieser Niedere Schnitter als Freie Aktion sofort einen weiteren herbeirufen, der sich der einmischen Kreatur annimmt; sofern der Störenfried nicht bereits mit einem eigenen Niederen Schnitter beschäftigt ist. In diesem Fall ist die Fähigkeit verschwendet. Wenn ein Niederer Schnitter diese Fähigkeit nicht sofort einsetzt oder nicht einsetzen kann, nachdem er angegriffen wurde, muss er warten, bis er erneut normal angegriffen wird.

Schnitter sind in beinahe allen Kulturen unter vielen Namen bekannt. Sie sind die Personifikation des Todes und all des Schmerzes und der Angst, die mit ihm einhergehen. Sie werden von Sterblichen überall als Boten der Zerstörung und Herr über alles gefürchtet, das bereits aus dem Leben geschieden ist. Diese Kapuzen tragenden Wesen bereisen die Ebenen einzig mit der Absicht, das Ende des Lebens herbeizuführen und töten mit einem Vorsatz, den nur sie selbst verstehen können.

Wenn auch Schnitter die gefürchtetsten ihrer Art sind, sind sie nicht allein. Den hoch aufragenden, geisterhaften Schnittern dienen Niedere Schnitter, körperliche Diener, die den grausamen Willen ihrer Herren ausführen und die unerbittliche Berührung des Todes weitergeben. Ein Schnitter ist 4,50 Meter groß und trägt, abgesehen von seiner Ausrüstung, als körperloses Wesen kein eigenes Körpergewicht. Niedere Schnitter sind 2,10 Meter groß und wiegen ungefähr 70 Pfund.

LEBENSWEISE

Schnitter haben keine Schöpfer und werden nicht *geboren* – sie existieren einfach ebenso wie das Multiversum selbst. Einige Philosophen streiten darum, ob die Schnitter zusammen mit der Ebene der Negativen Energie entstanden sind, da sie sich aus dieser Ebene manifestierten, als die Sterblichen zum ersten Mal die Endgültigkeit des Todes verstanden. Andere behaupten, dass Niedere Schnitter, die auf der Ebene der Negativen Energie oder in einem anderen Gebiet zusammenkommen, das mit übermäßig negativer Energie erfüllt ist, sich vereinen, um einen neuen Schnitter zu erschaffen.

Obleich sie in ihrer Gestalt den Seelenbegleitern ähnlich sind, die Phasmas dienen und Seelen zu ihrem Schicksal auf den Ebenen geleiten, haben Schnitter wenig für die Seelen Sterblicher übrig und ergötzen sich an dem Moment des Todes und der Auflösung der Unbeständigen ohne Rücksicht auf die aufwendige Bürokratie, welche die Verdammten verwaltet.

LEBENSRAUM & SOZIALVERHALTEN

Obleich die Schnitter die Existenzebenen heimsuchen und zu ihrem Vergnügen Tod und Verzweiflung säen, sind sie nicht allein in ihrem Tun. Zu ihren mannigfaltigen Kräften gehört, dass Schnitter schwächere Versionen von sich selbst erschaffen können, damit diese bestimmte Individuen ausfindig machen und töten. Diesen Niederen Schnittern begegnet man häufiger als ihren Herren, und man findet sie entweder in deren Diensten vor, oder sie werden von bösen Zauberkundigen herbeigerufen, damit sie ihre widerwärtigen Wünsche erfüllen. Obwohl es ihnen an den nekromantischen Kräften ihrer mächtigeren Verwandten mangelt, sind diese Niederen Schnitter dennoch brutale Jäger und lassen sich durch nichts abhalten, ihre Ziele zu erreichen.

Niedere Schnitter warten normalerweise, bis ihre Beute allein ist, bevor sie sich auf einen Kampf einlassen. Falls jedoch eine Schar dieser untoten Assassinen auf eine Gruppe von Opfern angesetzt ist, werden sie sich nötigenfalls über mehrere Ziele hermachen.

Wenn sie von einem Schnitter herbeigerufen werden, agieren die Niederen Schnitter als seine Augen und Ohren, und wenn sie vernichtet werden, ist sich ihr Herr sofort ihrer Auslöschung bewusst. Darüber hinaus kann ein Schnitter Niedere Schnitter herbeirufen, damit diese ihm behilflich sind aus einer Schlacht zu entkommen, von der er eine Niederlage erwartet. Daraufhin flieht er in eine andere Existenzebene, wo er sich erholen und sich gründlicher auf die Vernichtung seines Opfers vorbereiten kann.

Schnitter besitzen die Fähigkeit, mit jedem intelligenten Wesen zu sprechen, und die Wenigen, die eine Begegnung mit einem Schnitter oder seinen Lakaien überlebt haben, behaupten, der Überbringer des Todes hätte mit einer tiefen, überirdischen Stimme zu ihnen gesprochen, wie sie nicht in der materiellen Welt vorkommt.

Niedere Schnitter können von Zauberkundigen der Stufe 20 oder höher mit Hilfe von *Mächtigeren Untoten* erschaffen geschaffen werden.



seelenbegleiter, MORRIGNA

Eine verstörend schöne, in Spinnenseide gekleidete Frau lehnt auf einem Stecken, auf dessen Spitze scheinbar eine riesige Spinne sitzt. Die Fetische wilder magischer Traditionen hängen an dicken Fäden, die ihre Gestalt verhüllen und ihr kantiges Gesicht wie das einer Mumie umwickeln.

MORRIGNA

HG 13



EP 25.600

N Mittelgroßer Externar (Extraplanar, Seelenbegleiter)

INI +8; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Seelengespür; Wahrnehmung +25

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 28 (+3 GE, +8 natürlich, +8 Rüstung)

TP 171 (18W10+72); Regeneration 5

REF +15, WIL +16, ZÄH +10



Immunitäten Gift, Krankheit, Todeseffekte; Resistenzen Elektrizität 10, Kälte 10; SR 10/Adamant; ZR 24

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +24 (2W6+6), 2 Umhüllungen +19 (1W6+3 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 1,50 m; Reichweite 1,50 m (3 m mit Umhüllungen)

Besondere Angriffe Umhüllungen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +15)

Beliebig oft – Erzählende Steine, Mit Tieren sprechen (auch Ungeziefer), Sprache weitergeben*, Untote entdecken

3/Tag – Herbeizaubern (Grad 7, 1W4 Riesentarteln, 75 % oder 1W4 Spinnenschwärme, 100 %)

5/Tag – Mit Toten sprechen (6 Fragen, ZS 12)

Bekannte Inquisitorzauber (ZS 12; Konzentration +15)

4. (3/Tag) – Bewegungsfreiheit, Immunität gegen Zauber, Kritische Wunden heilen, Weissagung

3. (5/Tag) – Dimensionsanker, Geschichte des Blutes*, Magie bannen, Untote festsetzen

2. (6/Tag) – Beichte*, Gedanken wahrnehmen, Person festhalten, Unsichtbare sehen, Unsichtbarkeit

1. (6/Tag) – Befehl, Heiligtum, Rascher Rückzug, Sprachen verstehen, Verfluchen, Zorn*

0. Aussieben*, Blutung, Magie entdecken, Magie lesen, Stabilisieren, Untote schwächen

*Siehe Pathfinder Expertenregeln.

SPIELWERTE

ST 22, GE 19, KO 19, IN 12, WE 17, CH 16

GAB +18; KMB +24 (Ringkampf +28); KMW 40

Talente Beredsamkeit, Defensive Kampfweise, Dranbleiben, Dranbleiben und Draufhauen*, Eiserner Wille, Folgen*, Geschoss abwehren^a (mit Umhüllungen), Kampfreflexe, Materialkomponentenlos zaubern^a, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten Bluffen +12, Diplomatie +25, Einschüchtern +14, Fingerfertigkeit +15, Heimlichkeit +20, Klettern +8, Motiv erkennen +25, Schwimmen +8, Überlebenskunst +22, Verkleiden +16, Wahrnehmung +25, Wissen (Die Ebenen) +10

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln, Spinnenaugen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Beinacker)

Organisation Einzelgänger oder Gruppe (3–15)

Schätze Standard (unscheinbare Brustplatte +2, andere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gestalt wechseln (ÜF) Dreimal pro Tag kann eine Morrigna wie mit Verwandlung die Gestalt eines Tieres oder eines Humanoiden annehmen.

Spinnenaugen (ÜF) Eine Morrigna kann durch die Tausenden von Augen jedes Spinnenschwarms sehen, den sie herbeizaubert, als wäre sie das Sehorgan von Arkanes Auge. Sie muss sich nicht konzentrieren, um diese Fähigkeit einzusetzen. Der Effekt endet, wenn der Schwarm zerstört wird.

Umhüllungen (ÜF) In ihrer natürlichen Gestalt kann eine Morrigna als Standard-Aktion die Spinnweben beleben, die ihren Körper umhüllen. Solange sie belebt sind, können die Spinnweben Angriffe abwehren, indem sie der Morrignas einen Schildbonus von +2 verleihen und einen Fernkampfangriff pro Runde vereiteln können (wie mit dem Talent Geschoss abwehren). Darüber hinaus schlagen

die belebten Spinnweben die sie Umhüllen als natürliche Zweitwaffe mit einer Reichweite von 3 m und dem besonderen Angriff Ergreifen aus, und können so gegen Gegner eingesetzt werden.

Morrignas wandeln unter den Sterblichen und wechseln ständig zwischen den Reichen der Lebenden und der Toten, um das Nebeneinander beider zu gewährleisten. Während andere Seelenbegleiter Seelen zusammentreiben und den Kreislauf von Tod und Urteil mit militärischer Präzision verteidigen, sind diese Diener der Phasmas vielmehr ihre Fährtenfinder, der lange Arm des Todes in der Welt der Sterblichen und darüber hinaus. Von einigen Kopfgängern, von anderen Ermittler und von den Verbitterten Assassinen genannt, jagen sie jene, die mit Seelen handeln, fangen Möchtegern-Unsterbliche ein und suchen nach verlorenem Wissen, um die Kläger beim letzten Gericht zu unterstützen. Zudem konfrontieren die Morrignas die Seelen von Atheisten, bevor diese Phasmas Reich betreten, damit ihre schädliche Ablehnung der Götter nicht die Seelen ihrer treuen Diener ergreift und sie verdirbt.

Wegen ihrer engen Bindung zur Welt der Sterblichen erscheinen Morrignas als die menschlichsten unter den Seelenbegleitern, auch wenn sie von den Spinnweben einer Riesenspinne eingehüllt sind. Trotz ihrer verstörenden Erscheinung passen sich die meisten Morrignas gut an die Gemeinden Sterblicher an und nutzen dabei ihre bemerkenswerten Fähigkeiten zur Gestaltwandlung. Statt als einzigartige Individuen, ziehen es viele Morrignas vor, als Verstorbene in Erscheinung zu treten und empfinden ein seltsames Vergnügen daran, die Gestalt und den Charakter derjenigen anzunehmen, die dahingegangen sind. Morrignas sind zwischen 2,10 und 2,40 Meter groß und wiegen zwischen 200 und 250 Pfund.

Lebensweise

Morrignas gehen nach Äonen treuer Dienste aus niederen Seelenbegleitern hervor, wenn auch gelegentlich die Seele einer Sterblichen mit ausreichend Fähigkeiten sofort zum Dienst herangezogen werden kann. Viele verweilen im Beinacker und gehen ihren Pflichten als Ermittler, Verteidiger und Ankläger der Toten nach. Die große Mehrheit der Morrignas bereist auf Auftrag oder aus eigenem Antrieb heraus die Ebenen. Wo immer es sie auch hinführt, Phasmas Jägerinnen sorgen für einen reibungslosen Ablauf der Bürokratie des Todes, indem sie Hindernisse aus dem Weg räumen. Wie die meisten Seelenbegleiter, erfreuen sich auch Morrignas an den einfachen, aber unsinnigen Aufgaben Sterblicher.

Lebensraum & Sozialverhalten

Morrignas widmen ihr Dasein der Auslöschung aller Mächte, die den natürlichen Kreislauf von Tod und Urteil umgehen oder verderben. Sie entladen den göttlichen Zorn auf jene, die mit Seelen handeln, seien es nun Nachtvettel, menschliche Magier, Teufel, die Sterbliche verführen, oder Engel, die Dahinscheidende an ihrem Sterbebett zu Unterhaltungen zwingen.

Als Kopfgeldjäger jagen Morrignas jene üblen Wesen, die die Stabilität des Multiversums für schnellen Profit gefährden: Seelenhändler. Auch wenn Dämonen und Nachtvettel die berüchtigtsten unter ihnen sind, sind einige Bewohner aller anderen Äußeren Ebenen – von den Tiefen der Hölle bis hinauf

Seelenbegleiter in der Mythologie

Obwohl das eigentliche Wort für Seelenbegleiter, „Psychopomp“, aus dem Griechischen stammt, gibt es in vielen Kulturen der wirklichen Welt Mythen über Wesen, die die Toten ins Jenseits geleiten. Viele sind anthropomorphe Gestalten, wie zum Beispiel der griechisch-römische Fährmann Charon, der Sensenmann der westlichen Welt, oder sie sind in dem beinahe universellen Glauben an die Ahnen verankert. Alternativ dazu können auch Tiere – besonders Nachtschwalben, Aas fressende Vögel, Hunde und Pferde – als Führer oder Boten des Todes gesehen werden. Die Seelenbegleiter in der modernen Popkultur sind unter anderem Davy Jones und seinen Kraken aus der Filmreihe *Fluch der Karibik*, die Seelensammler aus der Fernsehserie *Dead Like Me – So gut wie tot* und die berühmt-berüchtigte Figur Tod aus Neil Gaimans Comicreihe *Sandman*.

zu den chorhaften Höhen des Himmels – nicht ganz unschuldig solch schändlicher Verbrechen. Externare halten unerschütterlich an ihren moralischen und philosophischen Grundsätzen fest und betrachten ihre Sichtweise als ausnahmslos richtig und ihre Ansprüche als rechtskräftig. Wenn sie ihre Sicht der Dinge jedoch beginnen in die Tat umzusetzen, ohne das erforderliche Verfahren des Turmes der Seelen zu Rate zu ziehen, gerät das Gleichgewicht der Ebenen ins Wanken. In solchen Fällen schreiten die Morrignas ein, um das Gleichgewicht wieder herzustellen: Die Glücklichen werden erschlagen, die weniger Glücklichen werden zurück an Phasmas Gerichtshof geschleift, wo sie für ihren Übereifer schreckliche Strafen erwartet.

Als Ermittler suchen Morrignas nach den Geheimnissen, die Sterbliche aus Verzweiflung, Beschämung oder Machthunger verbergen. Diejenigen, die ein bedeutendes Leben führen und Externare dazu bringen, über ihr Schicksal zu streiten, verbergen die Wahrheit allzu oft – auch vor sich selbst. In einer Welt, in der Magie und Wahnsinn die Wahrheit verdrehen oder verschwinden lassen können, ist es sinnlos, das Gedächtnis eines Mörders zu durchsuchen. Stattdessen suchen die Morrignas nach der empirischen Wahrheit: nach Zeugen, Aufzeichnungen, Trophäen und anderen Artefakten, die man lang verloren glaubte. Sie stellen sicher, dass das letzte Urteil nicht nur von einem neutralen Standpunkt, sondern von dem des Wissens gefällt wird.

Als Assassinen holen die Morrignas jene zurück, die dem Unvermeidlichen entfliehen wollen – entkommene Angeklagte, mächtige Untote, Möchtegerngottheiten und andere Sterbliche, die zu schlau oder zu dumm sind, auf natürlichem Wege zu sterben. Viele Morrignas verbringen Jahre oder sogar Jahrzehnte unter Sterblichen, sammeln Informationen, folgen Spuren und kommen ihren oft machtvollen Zielen immer näher. Sie sind der personifizierte Tod, der jenen Sterblichen auf den Fersen ist, die sich erdreisten, über ihre Jahre hinaus zu leben.

seelenbegleiter, yamaraja

Diese drachenähnliche Kreatur sieht aus wie eine gewaltige Krähe, deren Federn so schwarz sind wie das Vergessen. Große, zerfledderte Flügel tragen sie hinauf, während sie mühelos vorwärts gleitet.

YAMARAJA HG 20 

EP 307.200

N Riesiger Externar (Extraplanar, Seelenbegleiter)

INI +16; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Seelengespür, Wahrer Blick; Wahrnehmung +40

Aura Aura der Furcht (9 m, SG 29)

VERTEIDIGUNG

RK 40, Berührung 21, auf dem falschen Fuß 27 (+1

Ausweichen, +12 GE, -2 Größe, +15 natürlich, +4 Rüstung)

TP 364 (27W10+216); Schnelle Heilung 10

REF +21, **WIL** +27, **ZÄH** +23

Immunitäten Elektrizität, Gift, Kälte, Krankheit, Todeseffekte;

SR 15/Adamant; **ZR** 31

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (gut), Schwimmen 12 m

Nahkampf Biss +34 (2W6+9/19-20 plus Ergreifen und Gift),

2 Klauen +32 (2W6+4), Schwanzschlag +29 (2W6+4),

2 Flügel +29 (1W8+4)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Gift, Letztes Urteil, Odemwaffe, Verheerender Atem

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +30)

Immer – Gedanken wahrnehmen (SG 22), Magierrüstung, Wahrer Blick

Beliebig oft – *Ausspähung*, *Ewige Ruhe**, *Mächtige Magie bannen*, *Mächtiges Teleportieren* (nur sich selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Sprache weitergeben**, *Telekinese* (SG 24), *Wiedergeburt*, *Zungen*

3/Tag – schneller Blitz (SG 23), *Energiekäfig* (SG 27), *Tod den Untoten* (SG 26), *Todeskreis* (SG 26)

1/Tag – Herbeizaubern (Grad 9, jeden einzelnen Seelenbegleiter mit HG 19 oder niedriger, 90 %), *Seele binden*, *Wehgeschrei der Todesfee* (SG 29)

*Siehe *Pathfinder Expertenregeln*

SPIELWERTE

ST 28, **GE** 35, **KO** 27, **IN** 24, **WE** 30, **CH** 31

GAB +27; **KMB** +38 (Ringkampf +42); **KMV** 61 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Durchschlagende Zauber, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Mehrfachangriff, Schnell wie der Wind, Schweben, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Akrobatik +39, Bluffen +40, Diplomatie +37, Einschüchtern +40, Fliegen +38, Heimlichkeit +34, Motiv erkennen +40, Schwimmen +36, Wahrnehmung +40, Wissen (Arkanes) +37, Wissen (Die Ebenen) +37, Wissen (Religion) +37, Zauberkunde +37

Sprachen Aklo, Abyssisch, Celestisch, Gemeinsprache, Drakonisch, Infernalisches, Nekril

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blitztrinker (ÜF) Yamarajas absorbieren Elektrizität, um sich zu stärken. Ein Yamaraja erleidet keinen Schaden durch Elektrizitätsangriffe und erhält stattdessen 1 Trefferpunkt pro 3 Punkte Elektrizitätsschaden, die der Angriff ansonsten

anrichten würde. Wenn die geheilte Menge an Punkten dazu führt, dass sie die vollen Trefferpunkte des Externars überschreiten, erhält er den Überschuss als temporäre Trefferpunkte bis zu einem Maximum von 100.

Gift (AF) Biss – Verletzung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 31;

Frequenz 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W4 GE;

Heilung 3 aufeinander folgende Rettungswürfe.

Letztes Urteil (ÜF) Ein Yamaraja kann als zauberähnliche Fähigkeit dreimal pro Tag *Wunder* wirken (ZS 20), jedoch nur um die Effekte folgender Zauber nachzuahmen: *Verbannung*, *Dimensionsanker*, *Vollständige Genesung*, *Ebenenwechsel* und *Wahre Auferstehung*. Die Macht des Letzten Urteils eines Yamarajas reicht aus, um einen getöteten Externar ins Leben zurückzuholen.

Odemwaffe (ÜF) Ein Yamaraja besitzt zwei Odemwaffen: Eiswindkegel und Aasfresserkegel. Alle 1W4 Runden kann er eine dieser Waffen einsetzen.

Sein Eisodem besteht aus einem 18 m langen Kegel, der 20W6 Punkte Kälteschaden verursacht (Reflexwurf gegen SG 31, Schaden halbiert).

Seine zweite Odemwaffe, der Verheerende Atem, besteht aus einem 18 m langen Kegel aus Käfern und anderen Aas fressenden Insekten, der Übelkeit auslöst und 16W6 Punkte Schaden anrichtet (Reflexwurf gegen SG 31, Schaden halbiert und um der Übelkeit zu widerstehen). Zudem erscheint ein Schwarm Käfer um die am nächsten stehende Kreatur, die von diesem Angriff betroffen wird. Dieser Schwarm hat die gleichen Spielwerte wie ein Spinnenschwarm, jedoch mit SG 31 gegen Ablenkung.

Zu gleichen Teilen majestätisch und für das Empfinden Sterblicher unaussprechlich, sitzen die Yamarajas als Richter des Todes vor und sprechen das endgültige Urteil. Im Aberglauben der Sterblichen werden sie mit vielen Namen benannt: die letzten Richter, die Verwalter des Grabes, die Drachen, die Menschen-seelen verschlingen. Doch alle sind sich einig, dass diese Adeligen des Todes selbst das tapferste Herz welken lassen. Die Verwalter des Grabes gleiten autoritär durch den Beinacker Phasmas, befehligen Gruppen niederer Seelenbegleiter, tolerieren Fürsorge von bedeutenden Seelen durch Engel und Teufel und sitzen über eine endlose Prozession von Klägern zu Gericht. Viele dienen zudem als Diplomaten oder Militärkommandeure, um die Neutralität des Beinackers zu bewahren, doch solche Aufgaben sind neben der Ordnung des Seelenstromes und der Aufrechterhaltung des Gleichgewichts des Multiversums nebensächlich. Obgleich alle Yamarajas theoretisch Phasmas unterstellt sind, so werden sie in der Praxis in ihren Gerichtssälen nicht hinterfragt.

Yamarajas haben eine vage Ähnlichkeit mit schwarzen Drachen, dennoch kann man sie leicht unterscheiden, sobald man erkennt, dass diese gigantischen Kreaturen mit Federn statt mit Schuppen gekleidet sind. Jeder Yamaraja weist eine Körperlänge von mindestens 9 Metern auf und wiegt 4 Tonnen. Trotz ihrer ausladenden Größe und größtenteils ortsgebundenen Pflichten, zeigen Yamarajas eine erstaunliche Grazie, wenn sie sich bewegen.

Lebensweise

Yamarajas sind unglaublich alte Externare, die aus niederen Seelenbegleitern oder den Seelen legendärer Sterblicher geschaffen werden. Wie auch andere Externare müssen sie weder essen noch

trinken, um am Leben zu bleiben, und die Verwalter des Grabes verbleiben normalerweise Monate in den Ruinen des Beinackers und sorgen für einen reibungslosen Ablauf innerhalb ihres Arbeitsbereiches. Die harte Arbeit zehrt an ihrem unsterblichen Tatendrang, und sterblichen Fürsten ähnlich, ergötzen sie sich während ihrer spärlichen Freizeit an ausladenden Gelagen. Unter Externaren geben diese Zechbrüder ein merkwürdiges Gespann ab, da Solare und Höllenschlundteufel sich gegenseitig die Klinke in die Hand geben und darum wetteifern, dass ein Yamaraja ihnen dabei hilft, für die Entlassung einer verurteilten Seele zu sorgen, und nach zukünftigen Gefallen streben.

Wenn sie in die physische Welt gerufen werden, können alle Yamarajas rohen Verfall in Form von Wolken aus Aas fressenden Insekten ausatmen, und ihr Gift zehrt an der Jugend und Lebenskraft von Lebewesen.

LEBENSRAUM & Sozialverhalten

Yamarajas dienen als niedere Richter und Herren des Beinackers. Sie überwachen die Aktivitäten ihrer Untergebenen, sitzen über die Toten zu Gericht, nehmen eine Vorsortierung der Seelen vor, die sich Pharasmas endgültigem Urteil stellen müssen, und sorgen für die Effizienz und Sicherheit der endlosen Bewohner des Turmes. Als Mitglieder des höchsten Ordens der Seelenbegleiter sind sie äußerst strebsam in ihrer Rolle als Hirte der Toten. Zugleich neigen Yamarajas dazu, ihre eigene Meinung über ihre Arbeit dahingehend zu äußern, dass sie Präzedenzfälle widerlegen, ausschweifende Reden halten oder sich langatmig über Ansichten zu Richtsprüchen auslassen. Eine solche Flexibilität ist nötig, wenn es um Entscheidungen geht, die Unsterbliche auf Basis der sich ständig ändernden Handlungen Sterblicher treffen, jedoch frustriert dies ohne Ende jene Externare mit starren Grundsätzen.

Es ist nicht überraschend, dass sich die Yamarajas voneinander stark unterscheiden. Die meisten entwickeln ein tiefgehendes Interesse an den verschiedensten weltlichen Themen. Dadurch wird bestimmt, über welche Art von Sterblichen sie letztendlich wachen wollen. Abhängig von seinen Studien oder welchem Interesse er in dieser Äone nachgeht, könnte ein bestimmter Yamaraja keine Mühen scheuen, um sich Kunsthandwerker, Anhänger einer bestimmten Gottheit oder Diebe herauszusuchen. Yamarajas könnten sich auch entscheiden, solche Seelen zu pflegen. Sie gewährleisten ihnen eine sichere Reise durch den Beinacker, lernen auf ihrer gemeinsamen Reise diese Seelen näher kennen und treten letzten Endes für ein milderes Urteil durch Phasma ein. Andere wiederum gehen den umgekehrten Weg. Sie finden bestimmte Arten von Sterblichen abstoßend, quälen ihre Seelen während ihres Geleites zum Thron der Göttin und schlagen sogar vor, dass sich jene Seelen einer besonders monströsen Verdammung gegenübersehen werden. Es ist daher nicht vorhersehbar, wie ein Yamaraja auf ein bestimmtes Individuum reagiert,

da es von seinen sich ändernden Vorlieben abhängt. Solche Eigenheiten variieren von einem Yamaraja zum anderen und können sich im Verlauf von Jahrhunderten ändern.

Genauso wie viele Yamarajas von bestimmten Erfahrungen fasziniert sind, die die Seelen besitzen, scheuen manche Seelenbegleiter keine Mühen, Urteile über Wesen bestimmter Welten zu fällen und jedes Bisschen an Informationen und Erfahrungen von allen Kreaturen zu sammeln, denen sie begegnen. Daher werden einige zu Experten in Hinsicht auf eine oder mehrere Welten, da sie Ewigkeiten damit zugebracht haben, die Geschichte und die Geheimnisse durch Berichte nach Jahrtausenden der Forschung aus erster Hand zusammenzuklauben. Viele Yamarajas nehmen gerne die Möglichkeit wahr, die Ergebnisse ihrer Forschungen zu teilen. Andere wiederum sehen Nachfragen in Bezug auf ihr Fachwissen über eine bestimmte Welt als Möglichkeit an, das Wirken der Seelenbegleiter zu unterstützen. Da sie in ihrem Volk an oberster Stelle stehen, sind die Yamarajas gut über die Herausforderungen und Ziele ihrer untergebenen Seelenbegleiter informiert und treten eventuell nur in Verhandlungen mit Sterblichen, die ihren Untergebenen einen hilfreichen Dienst erweisen.



verlorener leichnam

Diese grausam vertrocknete Kreatur bewegt sich zuckend vorwärts, als verspürte sie ständig Schmerz. Wellen aus Schatten schlängeln sich durch ihren Körper und tauchen aus der trocknen, gespannten Haut auf wie zusätzliche Gliedmaßen.



VERLORENER LEICHNAM

HG 12



EP 12.800

Menschlicher Leichnam, Kleriker der Urgathoa 11
NB Mittlgrößer Untoter (verbesserter Humanoider)
INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +20
Aura Trügerische Aura (30 m)

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 21
(+1 Ablenkung, +3 natürlich, +7 Rüstung)

TP 97 (11W8+44)

REF +3, WIL +12, ZÄH +7

Immunitäten Elektrizität, Kälte, wie Untote; SR 15/
Wuchtwaffen und Magie; Verteidigungsfähigkeiten
Resistenz gegen Fokussieren +4, Seelenschild, Zaubersturm

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Sense +1, +15/+10 (2W4+8/19–20/x4)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 9/Tag
(SG 19, 6W6), Hand des Akolythen (8/Tag), Körperloser
Schlag (1W8+5), Seelenpeitsche (SG 19, 5W6)

Zauberähnliche Fähigkeiten der Domäne

(ZS 11; Konzentration +16)

8/Tag – Blutige Hand (5 Runden)

1/Tag – Magiebannende Berührung

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 11; Konzentration + 16)

6. Schutzhülle gegen Lebendes, Untote erschaffen^D

5. Entweihen, Flammenschlag (SG 20), Schneller Tod^D,
Symbol des Schmerzes (SG 20)

4. Bewegungsfreiheit, Göttliche Macht, Immunität gegen
Zauber, Unheilige Plage, Zauberkräfte verleihen^D

3. Fluch (SG 18), Glyphe der Abwehr (SG 18), Magie bannen,
Schutz vor Energie, Tote beleben^D, Unsichtbarkeit aufheben

2. Energien widerstehen, Ort entweihen, Person festhalten

(SG 17), Sanfte Ruhe, Stille (SG 17), Totenglocke^D

1. Befehl (SG 16), Entropieschild, Furcht verursachen^D (SG 16),
Schild des Glaubens, Schutz vor Gutem, Totenwache,

Unheil (SG 16)

0. (beliebig oft) – Blutung, Göttliche Führung,

Magie entdecken, Magie lesen

D Domänenzauber; Domänen Magie, Tod

SPIELWERTE

ST 20, GE 10, KO –, IN 13, WE 21, CH 18

GAB +8; KMB +13; KMV 24

Talente Defensive Kampfweise, Gezieltes Fokussieren,
Verbesserter Kritischer Treffer (Sense), Verbessertes Zu-Fall-
bringen, Waffenfokus (Sense), Wundersamen Gegenstand
herstellen, Zusätzliches Fokussieren

Fertigkeiten Motiv erkennen +19, Wahrnehmung +16, Wissen
(Arkane) +15, Wissen (Religion) +15, Zauberkunde +15

Sprachen Gemeinsprache, Nekril

Besondere Eigenschaften Umarmung des Todes

Ausrüstung Brustplatte +1, Sense +1, Schutzring +1

Der Pfad zur Werdung eines Leichnams hängt sehr von der Persönlichkeit des sterblichen Zauberkundigen ab und ist gespickt mit Fehlinformationen und Gefahren. Die kleinste Fehlkalkulation in der Formel für einen Leichnamstrank oder der winzigste Makel an einem Seelengefäß kann den Vorgang unterbrechen, der die Seele eines Sterblichen mit überwältigenden arkanen und negativen Energien erfüllt. Wenn bei einer anderen Gelegenheit ein unerfahrener Magier die Verwandlung wagt oder fälschlicherweise

eine Formel zu sich nimmt, die für einen anderen Zauberkundigen gedacht war, stirbt er sofort durch die Rückwirkung der starken Mächte oder verdammt sich selbst zu einem endgültigen, jedoch wesentlich schlimmeren Schicksal.

In diesen tragischen Fällen wird die Seele des vermeintlichen Leichnams außerhalb eines Seelengefäßes gefangengenommen, da das Gefäß nicht imstande ist diese anzunehmen und sie gleichzeitig vom Körper verstoßen wird. Die starken arkanen Mächte, die während der gescheiterten Erschaffung eines Leichnams tätig sind, werden zwar freigelassen, können jedoch nicht kontrolliert werden. Sie mögen die neu geschaffene Abscheulichkeit umgeben und sie verstärken, entziehen ihr aber gleichzeitig die Essenz.

Dieser als Verlorener Leichnam bekannten Kreatur, wird zwar der Untod gewährt, nachdem sie im Leben gestrebt hat, jedoch nur für ein erschreckend kurzen Zeitraum. Wegen der Fehlbarkeit ihrer Ambitionen schrumpelt und verfällt der einst lebendige Körper der Kreatur wie der eines Leichnams. Sie wird zu einer bössartigen Hülle, die von der üblen Seele und dem unkontrollierten magischen Sturm, der ihn umgibt, manipuliert wird – Mächte, die die Handlungen der Leiche kontrollieren wie bei einer Marionette. Jedoch ist diese grausames Schicksal für fast alle, die diese furchtbare Verwandlung wagen, nur vorübergehend. Da die Seele vom Körper losgelöst ist und sowohl Körper und Geist den zerstörerischen arkanen Gezeiten ausgesetzt sind, werden sie nach und nach zerfressen. Nach 1W10 Tagen erlöschen sowohl Körper als auch Seele eines Verlorenen Leichnams wie eine ausgebrannte Kerze, so dass von dem Körper nur noch Asche und vom Geist überhaupt nichts mehr übrig bleibt. Seine Essenz ist vollständig ausgelöscht, für alle Zeiten vom Dasein gereinigt.

erschaffung eines verlorenen leichnams

„Verlorener Leichnam“ ist eine erworbene Schablone, die auf jede lebende Kreatur (nachfolgend als Basiskreatur bezeichnet) angewendet werden kann, vorausgesetzt, sie kann das nötige Seelengefäß erschaffen. Dass eine Kreatur, die kein Seelengefäß erschaffen kann, durch tragische Umstände in diesen Zustand gerät, ist selten. Abgesehen von den erwähnten Ausnahmen, behält ein Verlorener Leichnam alle Werte und besonderen Fähigkeiten der Basiskreatur.

HG: Wie Basiskreatur +2.

Gesinnung: Beliebig böse.

Art: Die Art der Kreatur wird zu Untot. GAB, Rettungswürfe oder Fertigkeitsskizzen werden nicht neu berechnet.

Rüstungsklasse: Ein Verlorener Leichnam erhält entweder einen natürlichen Rüstungsbonus von +3 oder den natürlichen Rüstungsbonus der Basiskreatur, je nachdem, welcher höher ist.

Trefferwürfel: Alle Volkstrefferwürfel der Basiskreatur werden zu W8. Alle Klassentrefferwürfel bleiben unverändert. Als Untote verwenden Verlorene Leichname ihren CH-Modifikator statt der Konstitution, um ihre zusätzlichen Trefferpunkte zu bestimmen.

Verteidigungsfähigkeiten: Ein Verlorener Leichnam erhält Resistenz gegen Fokussieren +4, SR 15/Wuchtwaffen und Magie, Zauberesistenz 25 und zusätzlich wie Untote sowohl Immunität gegen Elektrizität als auch Kälte. Zudem erhält der Verlorene Leichnam folgende Verteidigungsfähigkeiten.

Seelenschild (ÜF): Der Schattenhafte Doppelpänger, der sich über die körperliche Gestalt des Verlorenen Leichnams legt, huscht um dessen Körper und verleiht der Kreatur Tarnung (Fehlschlagchance 20%).

In dämmrigem Licht erhöht sich die Fehlschlagchance auf 50%. Diese Fähigkeit verleiht keine vollständige Tarnung, sondern erhöht lediglich die Fehlschlagchance.

Seelensturm (ÜF): Ein Verlorener Leichnam ist das Auge eines Sturmes unkontrollierter magischer Energien. Wenn ein Zauber den Verlorenen Leichnam zum Ziel hat und seine Zauberesistenz ihn nicht überwindet, lenkt diese unkontrollierte Magie den Zauber wie mit *Zauber zurückwerfen* ab. Man kann davon ausgehen, dass der Verlorene Leichnam immer 10 Zauberggrade zum Zurückwerfen zur Verfügung hat, selbst wenn er in derselben Runde von mehreren Zaubern beeinflusst wird.

Besondere Angriffe: Ein Verlorener Leichnam erhält die unten beschriebenen besonderen Angriffe. Wenn nicht anders angegeben, entsprechen die SG der Rettungswürfe $10 + \frac{1}{2} TW$ des Verlorenen Leichnams + seinem CH-Modifikator.

Körperloser Schlag (ÜF): Der Verlorene Leichnam besitzt einen besonderen Berührungsangriff, den er als Standard-Aktion und unter Verwendung seines höchsten Grundangriffsbonus einsetzen kann. Dieser Angriff beginnt, wenn die körperlose Seele von selbst aus angreift und negative Energie benutzt, um bei jeder lebenden Kreatur Schaden in Höhe von $1W8 + 1$ Punkt für je 2 Trefferwürfel des Verlorenen Leichnams anzurichten. Die Reichweite dieses Angriffs ist um 1,50 m größer als die normale Reichweite des Verlorenen Leichnams. Sie kann auf jede in der Nähe befindliche untote Kreatur gerichtet werden, um diese zu heilen, oder von dem Verlorenen Leichnam auf sich selbst angewendet werden, um Schaden an seiner körperlichen Gestalt zu heilen.

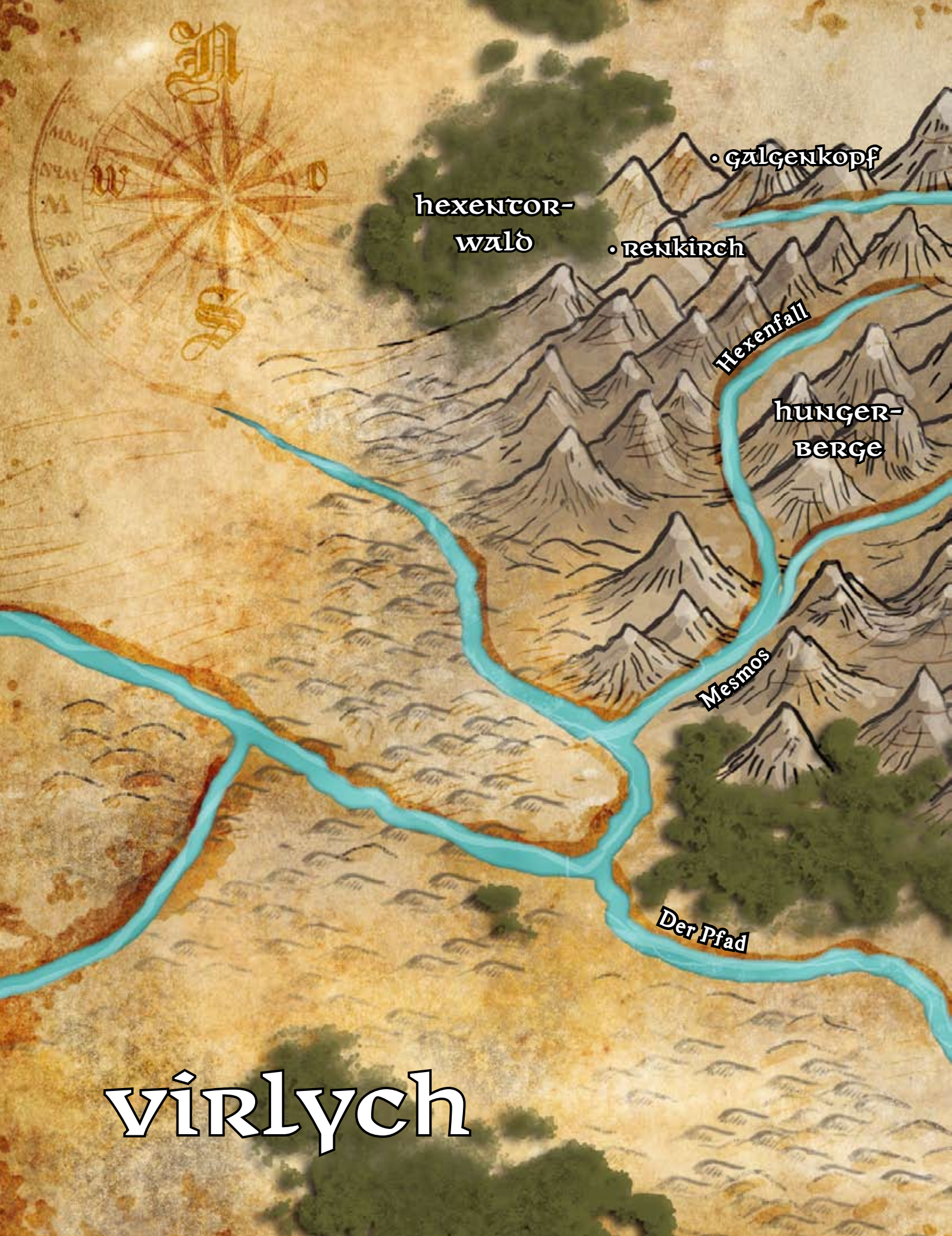
Seelenpeitsche (ÜF): Ungezähmte magische Energie fließt unablässig durch den Verlorenen Leichnam, seinen Körper und seine Seele. Als Schnelle Aktion kann ein Verlorener Leichnam jede Runde diese dunkle Energie in einem Stoß reiner magischer Zerstörungskraft entfachen. Dieser Schlag nimmt die Form einer 72 m langen Linie zerstörerischer Energie an, die Schaden in Höhe von $1W6$ für je 2 Trefferwürfel des Verlorenen Leichnams (bis zu einem Maximum von $20W6$) anrichtet und alle Betroffenen für $1W10$ Runden lähmt. Kreaturen, die einen Reflexwurf ablegen, können dieser arkanen Peitsche teilweise entgehen; sie erleiden nur den halben Schaden und werden nicht gelähmt.

Der Verlorene Leichnam kann diese Energie nicht vollständig kontrollieren. Wenn er nicht jede Runde eine Schnelle Aktion unternimmt, um diese Energie zu entladen, erleidet der Verlorene Leichnam Schaden in Höhe von $1W6 \times \frac{1}{4}$ seiner Gesamttrefferwürfel.

Besondere Eigenschaften: Ein Verlorener Leichnam erhält die folgenden besonderen Eigenschaften.

Trägerische Aura (ÜF): Ebenso wie seine Seele hat sich der Verstand eines Verlorenen Leichnams von seinem Körper gelöst und befindet sich in der Umgebung um seine Leiche. Dadurch wird das Gebiet im Umkreis von 30 m mit einer sich ständig verändernden Kaskade seiner dunkelsten Träume, zerschlagener Ambitionen und wütenden Wahnsinns erfüllt. Der Effekt, unter dem sich das Gebiet befindet, gleicht dem von *Arkane Spiegelung*, ist jedoch besonders verstörend. Alle lebenden Kreaturen in diesem Gebiet erhalten einen Malus von -4 auf ihre Rettungswürfe gegen Furchteffekte. Wenn der Effekt gebannt wird, stellt er sich 1 Runde später wieder ein.

Attribute: ST +6, CH +6. Als Untoter hat der Verlorene Leichnam keinen KO-Wert.



hexentor-
wald

• galgenkopf

• renkirch

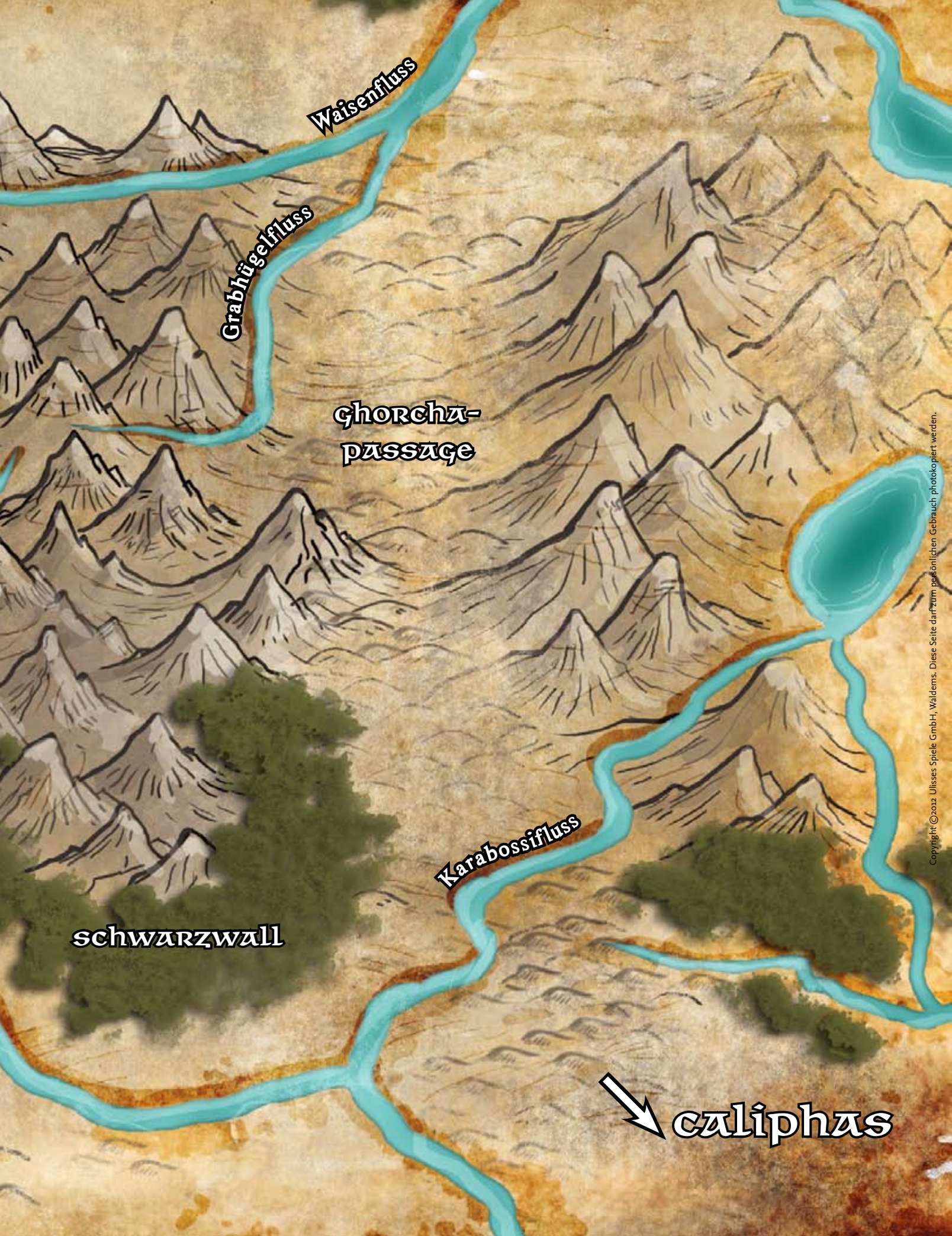
Hexenfall

hunger-
berge

Mesmos

Der Pfad

virlych



Waisenfluss

Grabhügelfluss

ghorchz-
passage

schwarzwall

Karabossifluss

caliphaz

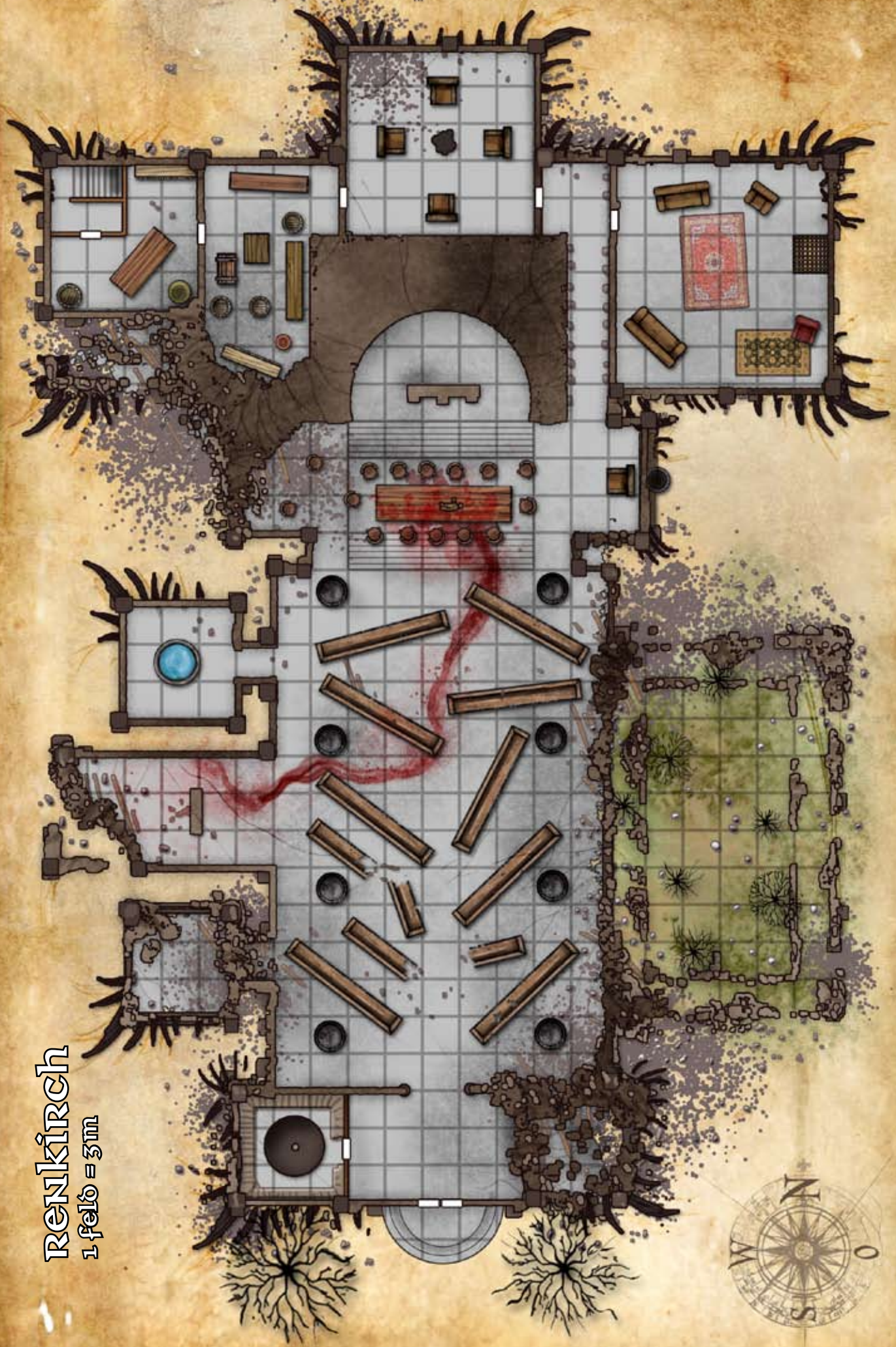
Abtei von Renkirsch

1 Feld = 3m



renkírch

1 feldő = 3m



GERAUBTES LAND

von Tim Hitchcock

Die Raublande, ein weites, wildes Land zwischen den Grenzen von Brevoys und den Flusskönigreichen ist seit langem ein Reich der Banditen, Bestien und Legenden. Beauftragte Brevoys dringen im Namen der Krone und auf der Suche nach großen Reichtümern in diese Wildnis vor, um sie zu zähmen. Doch lässt sich dieses wilde Land nicht so leicht brechen, und seine verborgenen Herren weigern sich, einfach auf ihre Ansprüche zu verzichten.

Können die SC die Geheimnisse der Raublande aufdecken oder wird ihre eigene Legende enden, ehe sie überhaupt begonnen hat? Findet es heraus im ersten Teil des neuen *Pathfinder-Abenteurpfades: Königsmacher*!

in die wildnis!

von James Jacobs und F. Wesley Schneider

Die Wildnis birgt Geheimnisse, Gefahren und Schätze jenseits der Vorstellungskraft eines jeden Forschers. Hier findet ihr ein neues System, um es mit der Wildnis aufzunehmen und neue Länder zu entdecken – brandneue Regeln für Erforschungen, die speziell auf den *Pathfinder Abenteurpfad „Königsmacher“* zugeschnitten sind, aber auch in jeder anderen Kampagne eingesetzt werden können.

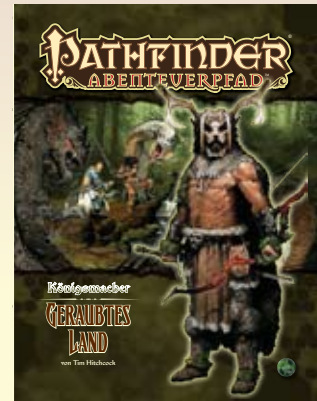
BREVOY

von Steve Kenson

Ein Land, welches einst von einem legendären Eroberer geeint wurde, steht nun am Rand des Bürgerkrieges. Erfährt mehr über die Bewohner, Orte und die Politik, welche das heutige Brevoys gestalten, ein Reich verräterischer Adelige, gefährlicher Schwertkämpfer und des grenzenlosen Abenteurers!

und mehr!

Ein Überblick über den *Pathfinder-Abenteurpfad „Königsmacher“* und seine Hintergrundgeschichte! Folge dem entehrten Adeligen Ollix und seinem geheimnisvollen klerikalen Begleiter auf der Suche nach leichtem Ruhm in den Chroniken der Kundschafter! Und die Bestien der Wildnis überrennen einen neuen Eintrag des *Pathfinder-Bestiariums*!



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.

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

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

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

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

Rot Grub from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors: Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

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

Pathfinder Adventure Path 48: Shadows of Gallowspire. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Author: Brandon Hodge. Deutsche Ausgabe: Im Schatten des Galgenkopfes von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC, USA.

Das Invidische Auge

In den makellosen Tiefen des geheimnisvollen Edelsteines, der als das Invidische Auge bekannt ist, schwimmen eingravierte, unentschlüsselbare Runen. Seit der Edelstein auf einer namenlosen Insel vor der nördlichen Küste Varisias gefunden wurde, hat er seinen weiblichen Besitzern nur Unglück gebracht, welche allesamt einen mysteriösen und blutigen Tod fanden. Die Geschichten über diesen Fluch haben dem Schatz einen berühmten Ruf verschafft, ihn zugleich aber noch anziehender für Sammler und Diebe gemacht. Gegenwärtig haben die Besitzer des Steins, die adelige Familie Moulot, ihn dem Quartrefaux-Archiv geliehen, so dass manche sich fragen, wie sich der Fluch des Diamanten auswirkt, wenn er sich im Besitz einer ganzen Nation befindet.



Die Tochter des Todes

Unholde flüstern unheilige Geschichten, die den sterblichen Verstand verwirren können. Zu diesen gehört die Geschichte der Tochter des Todes. Es heißt, dass die Göttin Urgathoa sich trotz ihrer unsterblichen Grausamkeit insgeheim nach einem Kind sehnte, ihr dies aber vom Schicksal und ihrem eigenen, verzerrten Wesen unmöglich gemacht wurde. So suchte sie endlos nach Befriedigung, indem sie ihre treuesten Anhänger, die sogenannten Töchter Urgathoas, pervertierte, sehnte sich aber dennoch nach mehr. Wo der Lauf der Zeit und göttliche Macht keinen Einfluss ausüben konnten, heißt es, hätte die Gnade und Liebe einer einzelnen Seele obsiegt und so kam es, dass die Göttin der Befleckung Leben gebar. Doch der Vater konnte es nicht ertragen, seine Tochter bei der monströsen Göttin zurückzulassen, so dass er Urgathoas Tochter stahl und vor ihrem Blick verbarg. Seitdem sucht diese ihr Kind.



Das Ende aller Dinge

Ein wahnsinniger Plan nähert sich seiner Vollendung: den mächtigsten Nekromanten zu befreien, den die Welt je gekannt hat. Die mörderischen Kultanhänger des Wispernden Pfades ziehen sich in ihre unheilige Festung zurück und die Mächte des Todes vereinen sich, um ihren gefallenen Anführer wiederzubeleben.

Tapfere Abenteurer verfolgen diese Bösewichter, doch genügt ihre Tapferkeit, um die heimgesuchten Ödlande von Virlych, die verfluchte Kathedrale von Renkirch und schlussendlich die Turmgruft des Galgenkopfes zu überleben? Und wird ihr Mut genügen, um den Wispernden Tyrannen aufzuhalten, jenen berüchtigten König der Leichname, welcher unter Ustalavs gefährlichster Ruine eingekerkert ist und der Rückkehr in eine wehrlose Welt harret? Die Helden müssen all ihren Mut gegen die Diener des Todes im packenden letzten Kapitel des *Pathfinder-Abenteurpfades* „Die Kadaverkrone“ in die Waagschale werfen!

Dieser Band des *Pathfinder-Abenteurpfades* enthält:

- „Im Schatten des Galgenkopfes“, ein Pathfinder-Abenteuer für Charaktere der 13. Stufe von Brandon Hodge.
- Finstere Pläne und makabre Bedrohungen, um die Schrecken deiner Kampagne um „Die Kadaverkrone“ auszudehnen, von F. Wesley Schneider.
- Eine Übersicht der berüchtigsten Leichname, welche in der Region der Inneren See Unheilvolles planen, von Adam Daigle.
- Laurel Cylphra versucht in der Chronik der Kundschafter eine Seele zu retten, von F. Wesley Schneider
- Fünf neue Monster von Adam Daigle, Crystal Frazier und F. Wesley Schneider.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



ISBN: 978-3-86889-577-3
Artikelnummer: US53027PDF