

PATHFINDER **KAMPAGNENWELT™**

ALMADACH DER RUINEN GOLARIONS

Tim Hitchcock, Michael Kortes und Jason Nelson



RUINENSTÄDTE GOLARIONS



ALMANACH DER RUINED GOLARIONS

Ein Quellenband für die *Pathfinder Kampagnenwelt*

Dieser Almanach ist abgestimmt auf die *Pathfinder Kampagnenwelt* Golarion, kann aber auch in jeder anderen Rollenspielwelt eingesetzt werden. Dieses Buch verwendet das *Pathfinder Grundregelwerk* und das *Pathfinder Monsterhandbuch*.



INHALT

Einleitung	2
Ilvarandin	4
Kho	14
Sonnentempelkolonie	24
Storasta	34
Tumen	44
Xin-Schalast	54

IMPRESSUM

Authors • Tim Hitchcock, Brandon Hodge,
Michael Kortez, Jason Nelson, and Russ Taylor

Cover Artist • Daren Bader

Interior Artists • Branko Bistrovic, Damien Mammoliti,
and Florian Stitz

Cartographer • Rob Lazzaretti

Creative Director • James Jacobs

Senior Art Director • Sarah E. Robinson

Managing Editor • F. Wesley Schneider

Development Leads • Mark Moreland and James L. Sutter

Editing and Development • Judy Bauer, Christopher Carey,
James Jacobs, Rob McCreary, Erik Mona, Sean K Reynolds,
and F. Wesley Schneider

Editorial Assistance • Jason Bulmahn

Graphic Designer • Andrew Vallas

Production Specialist • Crystal Frasier

Publisher • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez

Director of Sales • Pierce Watters

Finance Manager • Christopher Self

Technical Director • Vic Wertz

Marketing Manager • Hyrum Savage

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

Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele GmbH

Produktion • Mario Truant

Titel der Originalausgabe • Lost Cities of Golarion

Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt

Lektorat und Korrektorat • Mario Schmiedel,
Anne-Janine Naujoks-Sprengel

Layout • Christian Lonsing



Ulisses Spiele GmbH
Industriestraße 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US51012PDF
ISBN 978-3-86889-692-3



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

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 Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Campaign Setting: Lost Cities of Golarion is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License v 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing,

LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Chronicles, Pathfinder Module, and the Pathfinder Roleplaying Game are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2011, Paizo Publishing, LLC. © 2013 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Alle Rechte vorbehalten.



VON DEM, DAS VERLOREN GING

Jede Stadt stellt einen Abenteuerschauplatz dar. Angesichts der gewaltigen Anzahl an Bewohnern, die in einer geschäftigen Stadt leben und arbeiten, ist es möglich, innerhalb deren Mauern und Gebäude jede vorstellbare Geschichte zu erzählen. Von Liebe und Hass, Mord, Entführung, Erlösung und Sündenfall – alles kann in der nächsten Häuserzeile oder in der Nachbarwohnung passieren. Füge einige fantastische Elemente wie zwielichtige Magier, Meuchelmörder oder ehrenvoller Kreuzfahrer hinzu und die Möglichkeiten vervielfachen sich.

Zumindest dachten wir uns dies bei Paizo, als wir die Idee zu einem Begleitband zu sechs detailliert ausgearbeiteten Städten hatten. Wir gingen davon aus, dass sechs neue urbane Örtlichkeiten in einem Buch voller seltsamer Orte, geschmückt mit in die Tiefe gehenden Randtexten, für jeden SL eine wunderbare Ressource darstellen würden, falls dieser nach einer Stadt für sein nächstes Abenteuer sucht. Viele der Käufer dieses Bandes waren derselben Ansicht, so dass wir überlegten, wie wir weitere solcher Örtlichkeiten veröffentlichen könnten. Und dabei wurde uns etwas völlig anderes klar: Lebendige Städte sind zwar interessant, aber für einige Handlungsarten weniger geeignet – bspw. wenn sich in einer gefallenen Stadt für viele, viele Jahre vergessene Schrecken in den Ruinen niederlassen. Wir wollten daher nicht nur Gewölbe präsentieren, die irgendwo in Städten liegen, sondern ganze stadtgroße Gewölbe mit gewaltigen, bizarren Hintergründen, die für eine gewöhnliche Stadt zu groß sind. Der Band sollte es deshalb einem SL ermöglichen, seine Spieler direkt auf die Welt und ins Abenteuer loszulassen. Doch das hier vorliegende Buch soll dagegen die SC vor Herausforderungen stellen und sie mit unwiderstehlichen Lockungen und potentiell tödlichen Hindernissen konfrontieren, noch bevor sie die Stadtmauern erreichen.

Und so wurde der *Almanach der Ruinen Golarions* geboren. In diesem Band findest du sechs detailliert ausgearbeitete Städte, welche direkt der Mythologie Golarions entstammen. Es sind zwar keine generischen Abenteuerschauplätze, dennoch kann ein SL auf der Suche nach einem schnell zur Verfügung stehenden Abenteuerschauplatz auch davon Gebrauch machen. Diese Städte sind eher lebende, atmende Teile der Pathfinder Kampagnenwelt, seien es die abgestürzten Überreste der legendären Himmelsstadt Kho oder die bröckelnde thassilonische Festung Xin-Schalast. Die in ihn lebenden Kreaturen sind bereits selbst mythenhaft und alle dort vorhandenen Götzen und Artefakte lassen das Alter und die ewige Zeit erkennen, welche sie bereits ihrer Entdeckung harren.

Nun ist es an der Zeit deine SC dort hinein zu schicken, damit sie für ein wenig Unruhe sorgen können!

DIE UNTERGEANGENEN STÄDTE

Nachfolgend die Beschreibungen der sechs in diesem Buch präsentierten Städte.

Ilvarandin: In den tiefsten Bereichen der Finsterlande liegt eine größtenteils verlassene Stadt aus Türmen und nadelspitz zulaufenden Dächern, welche sich hoch in die Fins-

ternis einer gewaltigen Kluft erstrecken. In den schattigen Straßen der Stadt feiern Humanoide aller Arten und Gestalten ein Fest irdischer Freuden in einem hedonistischen Utopia – doch ist an diesem Ort wirklich alles Gold, das glänzt? Denn die Dinge in der Dunkelheit sind vielleicht nicht, was sie zu sein scheinen, und die Sendboten, welche vom wunderbaren Ilvarandin erzählen, sind nicht zwangsläufig das, wofür sie sich ausgeben. Dieser Abschnitt wurde von Russ Taylor verfasst und weitere Informationen zu Ilvarandin sind im *Almanach der ewigen Nacht* zu finden.

Kho: Vor Jahrtausenden besaßen die Schory eine großartige Kultur und waren für ihre fortschrittliche Zivilisation, ihre Kunst und vor allem ihre Magie bekannt. Ihre mächtigen Aeromanten ermöglichten es den Schory, andere Nationen zu verblüffen, indem sie ganze Städte vom Boden abheben und hoch über den Wolken segeln ließen. Innerhalb ihrer prachtvollen Städte zogen sie dann über Kontinente und Meere hinweg. Doch trotz dieser Macht besteht kein Reich ewig. Mit den Schory fielen auch ihre Städte – als erste die legendäre Stadt Kho, welche unter rätselhaften Umständen am nordöstlichen Rand des Mwangibeckens abstürzte, wo der Dschungel auf die Berge trifft. Heute ist die untergegangene Stadt zwar von vielen vergessen, aber dennoch nicht unbewohnt. Innerhalb des Wracks zucken noch immer fremdartige Energien und seltsame Maschinen pulsieren lebhaft vor sich hin. Doch noch merkwürdiger sind die Wesen, die Kho nun für sich beanspruchen. Dieser Abschnitt stammt aus der Feder von Jason Nelson. Weitere Informationen zu Kho und dem Umland sind im *Almanach zum Mwangibecken* zu finden.

Sonnentempelkolonie: Azlant, die erste Bastion der menschlichen Zivilisation, ist heute nur noch eine leise ge-flüsterte Legende. Aus ihrer Wiege erhoben sich Götter und Dämonen und jener Kulturkreis, der viele der heutigen Gesellschaften der Inneren See hervorbrachte und nährte. Doch als die Jahre voranschritten, fiel Azlant in der Katastrophe des Sturzes des *Sternensteins*. Der Großteil dieser großen Nation versank im Meer und nur vereinzelte und verstreute Inseln und Landflecken blieben im endlosen Arkadischen Ozean zurück, die von den zähen, fremdartigen Elfen der Mordantspitze bewacht werden. Auf einer dieser Inseln versuchten furchtlose Siedler aus Avistan eine Kolonie zu errichten, einen mutigen neuen Hafen, von dem aus viele Völker Avistans nach verlorenem Wissen und den Geheimnissen ihrer eigenen Vergangenheit suchen konnten. Doch sie stießen auf mehr als alte Relikte und Schriften, uralte Technologie und nicht zu entziffernde Magie. Denn trotz ihrer Macht waren auch die großen Azlanti nicht unfehlbar gewesen und auch nicht alle ihre Experimente waren daher weise oder ethischer Natur. Die andoranischen Kolonisten stießen infolge dessen auf das Ergebnis eines dieser Experimente, welches zu ihrem Untergang führte – denn auf den vergessenen, zerstreuten Inseln der Sonnentempelkolonie wartet ein formloser, im Werden begriffener junger Gott auf eine Gelegenheit, Gläubige um sich zu scharen, wobei ihm jedes Mittel recht ist. Dieses Kapitel wurde von Brandon Hodge verfasst.



Storasta: Storasta war einst für seine Gärten und Haine bekannt, ging aber vor langer Zeit an die dämonische Weltenwunde verloren. Das Land wurde vom Abyss erobert und widersteht nun selbst den Versuchen der größten Krieger Mendeys, es zu erreichen und zu erretten. Obwohl Storasta gerade einmal 125 Kilometer von der glänzenden Kreuzfahrerstadt Nerosyan entfernt liegt, ist sie nur als eine Ruine aus geschwärztem Stein und voller befleckter Vegetation zurückgeblieben. Selbst viele Dämonen erachten den Ort als unbewohnbar, da er voller Mörderranken, vom Bösen befleckten Baumhirten und Schlimmeren strotzt. Die Landschaft und der Fluss sind groteske Parodien früheren Glanzes, doch in den Dämonengärten warten noch immer Schätze und Möglichkeiten auf jene, die es wagen, die unheiligen Tore zu passieren. Dieses Kapitel entstammt der Feder von Jason Nelson.

Tumen: Die wandernden Dünen von Osirions großen Wüsten verbergen eine Stadt der Wunder. Zum Ende ihrer Herrschaft errichteten die legendären Vier Pharaonen die Klippenschanze, die nun als Tumen bekannt ist; eine Stadt bestehend aus vier Städten, jede nach den Vorgaben seines Herrscherpharaos errichtet. Doch mit dem Fall dieser gottgleichen Herrscher wurde auch Tumen vergessen und verlassen und dem Verfall preisgegeben. Alle zu ihren Toren führenden Straßen sind unter dem wehenden Sand verschwunden. Doch obwohl die Ära pharaonischer Größe immer mehr zu einer Fußnote in den Geschichtsbüchern wird, existieren im vergessenen Tumen noch immer viele jener Wunder, für welche diese Epoche berühmt war – und noch mehr Gefahren aus dieser Zeit. Dieser Abschnitt wurde von Michael Kortes geschrieben, weitere Informationen zu Tumen und dem Umland sind im Pathfinder Handbuch *Osirion – Land der Pharaonen* zu finden.

Xin-Schalast: Vor dem Erdenfall, vor dem Exodus und der Rückkehr der Elfen, ehe Aroden zu einem Gott und Azlant vom Meer verschlungen wurde, beherrschte das große Imperium von Thassilon die nördliche Küstenregion, welche heute als Varisia bekannt ist. Die sieben Runenherrscher regierten unterschiedliche Fürstentümer und jeder dieser sieben Teile stand im Zeichen einer der Sieben Herrschertugenden, welche später zu den Sieben Todsünden wurden. Obwohl das sündhafte Reich längst zerfallen ist und die Stämme hervorgebracht hat, welche zu Varisias Einheimischen werden sollten, sind nicht alle seine Monumente und Relikte mit ihm verschwunden. Hoch im Kodargebirge liegt die Stadt Xin-Schalast still und brütend im Schatten des großen Vulkans des Mharmassivs. Einst war sie die Hauptstadt des Runenherrschers Karzoug der Forderer. Nun wartet sie auf mutige Abenteurer, die Ansprüche auf ihre Reichtümer erheben und Dinge erwecken, die man am besten ruhen lassen sollte. Geschrieben ist dieses Kapitel von Tim Hitchcock, weitere Informationen zu Xin-Schalast, Karzoug und dem thassilonischen Reich sind im Jubiläumsband des Pathfinder Abenteuerpfades *Das Erwachen der Runenherrscher* zu finden.

ZUM GEBRAUCH DIESES BUCHES

Jede Stadt in diesem Band wird zu Vereinfachung im selben Format präsentiert. Der Sinn mancher Abschnitte wie Überblick, Erscheinungsbild, Geschichte, Bewohner, Beziehungen und Handel und Bedeutende Örtlichkeiten sind offensichtlich, während andere etwas tiefergehender sind. Besonderes Augenmerk sollte auf den jeweiligen Abschnitt zur Kampagne in der Stadt gelegt werden. Diese Abschnitte sind

in niedrigen, mittleren und höheren Stufenbereich unterteilt und bieten einzigartige Abenteueraufhänger und Ratschläge für Spielleiter, die auf Gruppen dieser drei Bereiche zugeschnitten sind, sowie praktische Tipps für eine komplette Kampagne in der jeweiligen Stadt.

Eine vergessene Stadt benötigt aber mehr als nur eine tolle Umgebung, unwiderstehliche Abenteueraufhänger und eine schöne Karte. Sie braucht auch Monster – verdammt viele Monster! Zum Glück haben wir uns auch darum gekümmert. Neben Tabellen für Zufallsbegegnungen nach Stufenbereichen sortiert, warten an jedem Ort etliche neue Monstervarianten, neue Ansätze für klassische Monster und einfache Modifikationen, um gewöhnliche Kreaturen in einprägsame Schrecken zu verwandeln, wie sie nur vor Ort vorkommen. Dazu kommen jeweils die vollständigen Spielwerte für ein neues Monster oder einen Bösewicht und pro Stadt ein neuer mächtiger magischer Gegenstand oder ein wertvolles Artefakt. Dieser Band ist daher eine komplette Werkzeugkiste voller Schrecken, mit denen du deine Spieler konfrontieren kannst.





ILVARANDIN

„VON DEN GEDICHTEN, WELCHE DER BEKANNTE ALCHEMIST VUMESCHKI IN SEINER BEACHTENSWERTEN (WENN AUCH WEITESTGEHEND UNBEKANNTEN) PIEDERSCHRIFT 'HYMPNEN AN DIE DUNKLE SONNE' VERÖFFENTLICHT HAT, FASZINIERT KEINER DIE LESER MEHR ALS 'ILVARANDIN'. IN DIESEM EIGENARTIGEN GEDICHT BESCHREIBT VUMESCHKI DAS EWIGE LEBEN NICHT AUF EINER FERNEN EBENE JENSEITS DES TODES, SONDERN IN EINEM GREIFBAREN UTOPIA, WELCHES IN DEN UNERREICHBAREN TIEFEN UNSERER EIGENEN WELT VERBORGEN LIEGT. BEACHTET, DASS IN DER ORIGINALAUSGABE DIE LETZTEN VIER ZEILEN FEHLEN. DIESE AUSLASSUNG UND DIE OFFENKUNDIG SCHWACHE DICHTKUNST UND DAS GEBROCHENE METRUM DIESER LETZTEN VIER ZEILEN DEUTEN AN, DASS DIESER TEIL SPÄTER VON EINEM WENIGER BEGABTEN DICHTER HINZUGEFÜGT WURDE, DESSEN IDENTITÄT EIN RÄTSEL VERBLEIBT.“

- МОРАКПОН VON CHELIAX, GESCHRIEBEN IM EXIL IN MAGNIMAR

Tief unter dem westlichen Avistan liegen in einer uralten Höhle in den Finsterlanden von Orv die stillen Straßen von Ilvarandin verborgen. Die ausgedehnte Stadt misst über einhundert Kilometer in jede Richtung und ist wohl die größte Ansammlung von Gebäuden auf oder unter Golarion. Dennoch herrscht Stille in den endlosen Straßen und auf den gewaltigen Plätzen der sogenannten Stummen Metropole bewegen sich ihre wenigen Bewohner nur in kleinen Enklaven. Nur das Herz der Stadt pulsiert noch, dort wandern Zwerge Seite an Seite mit Duergern durch die Straßen, drängen sich Elfen an Drow vorbei und leben Menschen und Derros in Frieden miteinander. Im Hohen Ilvarandin wird niemand alt, denn es ist ein Ort der Festmähler und Paläste der Freuden – ein Paradies auf Erden. Allerdings ist dieses Utopia nur eine große Täuschung, ein großer Betrug: Jene, die in den Straßen wandeln, sind bereits tot. Ihre Leichen bewegen sich nach den Launen von Intellektverschlingern, welche fremde Körper tragen wie andere Kleidung und ihre Opfer nutzen, um ihre unaussprechlichen niederen Gelüste auszuleben.

In den Außenbereichen Ilvarandins dagegen kratzen sich Flüchtlinge aus den oberen Teilen der Finsterlande eine magere Existenz zusammen. Sie leben voller Schrecken vor dem geheimnisvollen Herzen der Stadt, da jene, die ins Stadtzentrum reisen, zwar zuweilen zurückkommen, dann aber verändert sind. Der Schrecken ist sogar näher, als die Bewohner der Außenbereiche annehmen: Die Intellektverschlinger wachen über diese äußeren Ansiedlungen, ähnlich wie Menschen sich um Nutzvieh kümmern würden, indem sie die Leiber und Geister ihrer Herden mästen, bis diese zur Nutzung geeignet sind. Zudem haben die Intellektverschlinger nun ein unheimliches neues Elixier entwickelt, die *Mitternachtsmilch*, welches aus den Ausscheidungen großer Pilzmonster gewonnen wird. Mit dieser Droge zur Hand sind sie endlich bereit, ihre Aufmerksamkeit über die Grenzen der Stadt hinaus zu lenken und sich der Welt an der Oberfläche zuzuwenden.

ERSCHEINUNGSBILD

Die Stadt Ilvarandin liegt in einer gewaltigen Höhle in Orv, dem tiefsten Bereich der Finsterlande, unter der Region der Inneren See. Diese auch als Grüfte bekannten Höhlen wurden vor Äonen von geheimnisvollen Kreaturen errichtet und wieder aufgegeben, welche heute nur als die Baumeister der Grüfte bezeichnet werden. Die Stadt Ilvarandin füllt ihre Gruft von Wand zu Wand aus mit einer schwindelerregenden Fülle von Türmen, Domen, Bögen, Straßen und Plätzen. Der architektonische Stil variiert innerhalb der Stadt, so gibt es Gebäude, welche vom Stil der Azlanti, der Elfen, dem Schlangenvolk und sogar dem der Abolethen beeinflusst wurden. Dann wieder gibt es große Bereiche, deren Stil dem uralter Ruinen unbekannten Ursprungs an der Oberfläche ähneln, und es gibt Gebäude, wie sie sonst nirgends auf oder unterhalb Golarions Oberfläche zu finden sind.

Hoch über der Stadt treiben Wolken von phosphoreszierenden Pilzen und hüllen die Höhle in ein ewiges blassgrünes Zwielicht. Diese Pilze lassen sich auch auf den eleganten Türmen und Spitzdächern Ilvarandins nieder und erzeugen so leuchtende Orientierungspunkte, welche kilometerweit sichtbar sind. Ganze Stadtviertel sind verfallen, während andere niedergeissen wurden, um Platz zu schaffen für Pilzfarmen und Weidegründe unterirdischen Nutzviehs. Sogar Teile der Höhlendecke sind eingestürzt, wo

Ilvarandin

Wo Leichenlicht die Finsternis erfüllt,
wo Lieb', wo ew'ges Leben wird gestillt;
zur Mitternacht gewund'ner Pfad enthüllt:
Den Weg hin nach Ilvarandin.

Spitzen hell über kaltem, totem Stein,
Terrasse misst sich mit Turm im Schein;
Wohltat der Anblick für müdes Gebein.
Die Hochbauten von Ilvarandin.

An der dämmerlosen Küste leben,
In der Menge Lust und Liebe geben,
höchste Wonne suchen, danach streben:
Die Freuden von Ilvarandin.

Der Tod vergeht, nur langes Leben reift,
die Hülle sterblich zuletzt abgestreift;
nach ew'gem Segen und Freude man greift:
Das Geschenk von Ilvarandin.

Doch finstre Herr'n aus Zeiten längst vertan
schmieden in Höhlen grausam jenen Plan:
Die Wyrmherrscher Denebrums rücken an:
Das Ende von Ilvarandin.

die uralte, die Struktur der Gruft aufrechterhaltende Magie nachgelassen hat. Von Ilvarandins ursprünglichen Bewohnern sind nur noch wenige Spuren zu finden; die wenigen intakten Skulpturen, Reliefs und Fresken deuten an, dass einst viele unterschiedliche Völker die Stadt ihr Zuhause nannten, berichten aber nichts von ihrem Schicksal.

GESCHICHTE

Wann Ilvarandin gegründet wurde, ist längst im Nebel der Zeit vergessen worden. Es scheint sicher, dass die Stadt von den geheimnisvollen Baumeistern errichtet wurde, da nur sie über die Magie verfügten, welche den dichten Fels Golarions davon abhält, die vielen Grüfte von Orv zurückzuerobern. Ilvarandin ist fast älter als die Zeit selbst und wurde im Stil von Imperien errichtet, welche längst von Angesicht Golarions verschwunden sind. Zu welchem Zweck diese aus derart vielen architektonischen Stilen zusammengesicherte Stadt errichtet wurde, ist ebenso unbekannt wie das Schicksal der Baumeister der Grüfte.

Als der Erdenfall das Antlitz Golarions vor Jahrtausenden neu formte, waren die Baumeister der Grüfte schon lange fort. Als eine Gruppe von Elfen in den Tiefen der Finsterlande nach einer Zuflucht vor der Katastrophe an der Oberfläche suchte, schien ihnen die verlassene Stadt die Antwort auf ihre Gebete zu sein. Diese Elfen waren noch nicht von den üblen Einflüssen betroffen, welche sie in Drow verwandeln würden, und ließen sich im Westteil der Stadt nieder, wo die Gebäude in vertrautem elfischem Stil erbaut waren.



Zuerst verschwanden nur einzelne Elfen, dann aber auch ganze Familien, als hätten sie ihre Häuser einfach aufgegeben und wären fortgegangen. Die überlebenden Elfen blieben im Glauben, dass die Stadt trotz allem sicherer sei als die anderen Schrecken der Finsterlande. Ein knappes Jahr später kehrten die verschwundenen Elfen zurück und griffen ihre Artgenossen voller Brutalität an. Der Grund ihres Verrates wurde bald erkannt – beim Tod eines dieser wahnsinnigen Elfen barst ein Schrecken aus seinem Schädel und eine fast unzerstörbare Verhöhnung eines auf krallenbewehrten Beinen laufenden Gehirns schüttelte Blut und Knochensplitter ab. Dieses Hirnwesen und seine Artgenossen fielen über die Elfen her, töteten sie und nahmen ihre Leiber in Besitz. Nur eine Handvoll Elfen entkam aus Ilvarandin und ihre furchtbare Geschichte wurde zum ersten Bericht über die Gefahren, die in der Stadt lauerten.

Die Intellektverschlinger waren über den Verlust all dieser potentiellen Wirtskörper derart frustriert, so dass sie seitdem niemals wieder derart übereilt handelten. Stattdessen beauftragten sie ihresgleichen, in gestohlenen Leibern sich über die Finsterlande zu verteilen und die Kunde über die Stumme Metropole überall flüsternd und als Gerücht zu verbreiten. So wurden Visionäre, Übeltäter und Flüchtlinge nach Ilvarandin gelockt, die nach dem versprochenen Utopia im Stadtzentrum suchten. Im Laufe der Jahrhunderte sind zahllose kleine Gemeinden innerhalb Ilvarandins entstanden, um welche sich die Intellektverschlinger kümmern, wie Oberflächenbewohner sich um Nutzvieh und Ernte kümmern würden. Doch nicht alle Geschöpfe der Finsterlande sind leichte Beute: In der benachbarten Gruft von Denebrum stießen die Intellektverschlinger auf ihre größten Feinde – die Neotheliden. Diese sind zwar nur wenige in ihrer Anzahl, den wandelnden Gehirnen aber mehr als ebenbürtig. Die Intellektverschlinger zogen sich zwar in die Sicherheit Ilvarandins zurück, jedoch besitzen Neotheliden nicht nur ein gutes Gedächtnis, sondern auch große Geduld.

Vor etwa fünfhundert Jahren schüttelten die Neotheliden das Trauma, vor Urzeiten fast ausgelöscht worden zu sein, schließlich ab und begannen erneut, nach der Herrschaft über ganz Orv zu streben. Seit Jahrhunderten führen Intellektverschlinger und Neotheliden nun Stellvertreterkriege, bei denen die Neotheliden windende Diener wie Seugathi oder Wandelnde-Würmer nutzen, während die Intellektverschlinger geraubte Leiber ins Feld führen, die speziell aufgrund ihrer Fähigkeiten und Kraft ausgewählt wurden. Unzählige Male stand Denebrum vor dem Sieg, wurde dann aber wieder von den cleveren Strategien der Bewohner des Hohen Ilvarandins zurückgeworfen. Dennoch verlieren die Intellektverschlinger zunehmend an Boden – die Truppen Denebrums haben mittlerweile Brückenköpfe in der Gruft von Ilvarandin errichtet.

BEWOHNER

Auswanderer aus allen möglichen Gemeinschaften der Finsterlande kommen nach Ilvarandin. Die meisten tun sich zu kleinen Gruppen zusammen, die sich über die Randgebiete der Stadt verteilt niederlassen. Die Morlocks haben sogar besonderen Gefallen an der Stadt gefunden; im Stadtteil Toloska haben sie sich mittlerweile in Stammesgruppen von bis zu 200 Mitgliedern niedergelassen.

Auch einige Derro-Ansiedlungen sind über Ilvarandin verstreut, wo die Derro in Tunneln unter den eigentlichen Gebäuden leben. Ketzerische oder verbannte Drow, die zur

Flucht aus Sekamina gezwungen wurden, leben im elfischen Stadtteil Otha-Thola im Süden von Dämmerhafen und Sekaleth. Auch Gargylen sind ein gewöhnlicher Anblick in anderen Teilen der Stadt, wo sie auf den zahllosen Dächern lauern. Mehrere Stämme des Mischvolkes hausen auch in Ilvarandin; diese deformierten Humanoiden werden von anderen jedoch als wertlose Kreaturen betrachtet, die nur zu harter, schmutziger Arbeit geeignet sind. Pflanzenpygmäen hausen in den Teilen der Stadt, die schwer von Pilzwachstum befallen sind, während Duergar, Svirfneblin und Troglyten andere Gebiete beherrschen. Der Südwesten Ilvarandins grenzt an das gewaltige Lichtlose Meer, an dessen schroffen Klippen und Stränden viele Abscheuliche unter dem Einfluss verborgener abolethischer Herren leben.

Das Hohe Ilvarandin ist der bevölkerungsreichste Stadtteil mit seinen fast 12.000 Intellektverschlingern, ihren Wirtskörpern und ein paar tausend Dienern unterschiedlicher Volkszugehörigkeit. Intellektverschlinger werden fast niemals außerhalb ihrer Wirte angetroffen und die „Hautlosen“ unter ihnen werden ständig verhöhnt und verlacht.

BEZIEHUNGEN UND HANDEL

Der Handel ist das Herzblut jeder Stadt, dies gilt selbst in den unvorstellbaren Tiefen Orvs. Das Bedürfnis der Intellektverschlinger nach Geheimhaltung konkurriert direkt mit ihrer Lust nach Luxus. Sie bemühen sich sehr, dass anreisende Händler nicht gesehen werden. Was nicht mittels Magie importiert werden kann, wird von den schwarzen Galeeren aus Leng über den Irikusk in die Stadt gebracht – wer in den Angelegenheiten der Bewohner von Leng herumschnüffelt, könnte sich durchaus im Laderaum eines Schiffes angeketet wiederfinden, das unterwegs ist zum Hohen Ilvarandin.

Außerhalb des Herzens der Stadt erreichen Schiffe Ilvarandin über das Lichtlose Meer und segeln den Irikusk bis nach Dämmerhafen hinauf. Dort verkaufen Schiffe, die mit Bewohnern von Leng, Tieflingen und noch fremdartigeren Matrosen bemannt sind, ihre Waren, handeln mit Sklaven und organisieren Handelszüge. Innerhalb von Ilvarandin nutze Reisende den Weg der Baumeister, eine große, marmorgepflasterte Straße von 30 m Breite, die quer durch die Stadt führt. Auch der Irikusk fließt durch die gesamte Gruft, jedoch wagen nur wenige, ihn von einem Ende zum anderen zu befahren. Die wachsende Garnison Irith-Arnakian in Urkalla erweckt das Interesse der Händler und könnte zu einem neuen Zentrum des Handels werden.

Nur wenig Handel verlässt Ilvarandin auf dem Landweg; dies geschieht dann über die südliche Passage zur Gruft von Dogadelloth, wo Irith-Arnakian Händlern freies Geleit gestattet. Nur wenige wagen sich nach Norden durch das vom Krieg verheerte Aumentral und die ostwärts führende Passage zu den Mitternachtsbergen wird von gewalttätigen Gugs versperrt, welche den eingestürzten Stadtteil Ajamote kontrollieren.

BEDEUTENDE ÖRTLICHKEITEN

Aumentral: In diesem unter Kontrolle der Wurmarmeen Denebrums stehenden Stadtteil ist die Architektur um einiges facettenreicher als in den meisten anderen Bereichen der Stadt. Schlanke Türme und verzierte Minarette dominieren das Bild, welches an die alten Städte Garunds erinnert. Im östlichen Pilzsumpf stehen merkwürdig primitive Steingebäude, die halb im Wasser versunken sind. Im Westen spaltet eine große, schwindelerregende tiefe Kluft den Boden der Gruft. In dieser Kluft existiert eine größere Svirf-



neblinenklave. **Payyid Nermeschnatesch** (N Svirfneblin-Magier [Illusionist] 7), der Stammesälteste und enge Freund des Häuptlings, sichert das Überleben der Enklave durch geheime Verträge mit den Wandelnden-Würmern. Die Tiefen der Schlucht sind gefährlich, doch ist es einigen Svirfneblin gelungen, mit Opalen, Saphiren und Smaragden unvergleichlicher Qualität zurückzukehren. Sie berichten aber auch von glühender Hitze und den bluttrinkenden, tentakelbewehrten Ghorazaghs (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch III*).

Auch Aumentral zu durchqueren ist gefährlich. Alle Fremden, die nicht sofort von den Seugathi getötet werden, werden den Wandelnden-Würmern vorgeführt, uralten Dienern der Neotheliden. Diese denebrumischen Generäle sind Massen aus Würmern und Maden, welche in Verhöhnung der menschlichen Gestalt aufrecht gehen (siehe auch *Pathfinder Monsterhandbuch II*).

Dämmerhafen: Der Irikusk wird zum Lichtlosen Meer hin breiter. An diesem Teil des Flusses befinden sich am Nordufer zahlreiche Stege, Anlegeplätze und Lagerhäuser. In Dämmerhafen lebt eine sehr unabhängig gesonnene Ansammlung von Drow, Duergar, Tieflingen, Angehörigen des Mischvolkes und sogar Menschen. Der nominelle Herrscher des Ortes ist nur als der Höllenschnitter bekannt, ein Händler von seltsam veränderlichem Geschlecht. Der Höllenschnitter hat zahlreiche, wechselnde Liebhaber beider Geschlechter, die allen möglichen Völkern angehören. Ein früherer Liebhaber, der mit einem Bein im Ruhestand befindliche Schmuggler **Laerstrum** (NB Drow-Schurke 5) glaubt, dass der Höllenschnitter am Verschwinden eines guten Freundes und Vertrauten beteiligt sein könnte. Er würde gutes Geld für Informationen und Rache bezahlen. Der einzige auffällige Tempel, Sturmsruh, steht an einem langen Anleger und ist dem Dämonenherrscher Socothbenoth geweiht.

Das Gewühl: Die Berge des Gewühls sind alt und verwitert. Sie haben ihren Namen von der unterirdischen Stadt unter ihrer Oberfläche und sind nicht einmal anderthalb Kilometer hoch. Die Architektur variiert in diesem Stadtteil stark, wird aber von einer Mischung aus zwergischen Bauwerken und riesenhaften Gebäuden dominiert, die an das alte Thassilon erinnern. Das Gewühl ist bis auf alle möglichen Arten kriechender Bestien verlassen. Ein paar Svirfneblin und Duergar führen in kleinen Dörfern ein hartes Leben, während Derros im Vorgebirge lagern und verzweifelt nach einem Mittel gegen die Fäule suchen, die ihre wertvolle Cytilleschernte verheert (siehe *Almanach der ewigen Nacht*).

In den Tiefen des Gewühls liegt das Baumeistermal, ein 4,5 Kilometer durchmessender Krater. Eine breite Treppe führt zum Kraterboden hinab, wo es im Gegensatz zum Rest der Gruft von Ilvarandin keine Gebäude gibt. Den Gerüchten nach soll dort ein geheimer Zugang zum persönlichen Reich eines Baumeisters der Grüfte führen. Im Krater leben alle Arten von Schlickern, welche ihrerseits von Riesentausendfüßlern gefressen werden. Vereinzelte Gruppen von Derros graben im Kraterboden und schleppen den schwarzen Schlamm karrenweise fort, der in ihre Tunnel sickert. Die Derrogelehrten nutzten diesen Schlamm zur Erschaffung von Konstrukten, die Lehmgolems ähneln.

Otha-Thola: Elegante elfische Architektur dominiert den Nordteil von Otha-Thola und reicht sogar noch ein Stück weit ins Lichtlose Meer hinein. Dort liegt eine wunderschöne Korallenstadt im dunklen Wasser, deren einzige Bewohner fremdartige, geschuppte Lacedonen sind. Abolethen und die ihnen dienenden Abscheulichen beanspruchen die Küstengewässer für sich, während Abscheuliche, die die Kont-

rolle der Abolethen abgestreift haben, an Land hausen. Ein fast 1,5 Kilometer hohes Plateau erhebt sich im Süden und reicht beinahe bis zur Höhlendecke der Gruft. In den kahlen Steingebäuden auf dieser Anhöhe haust ein großer Stamm Angehöriger des Mischvolkes.

Die Schuppen: Die Schuppen bilden den Ostteil Ilvarandins. Die Architektur ähnelt jener der uralten Stadt des Schlangenvolkes Svernagati, macht aber im Südosten grandiosen Zyklopenruinen Platz. Entsetzliche Gugs hausen zwischen den mächtigen Türmen und umgestürzten Gebäuden. Ihre nur scheinbar wahllose Bösartigkeit wird von vier machtvollen Intellektverschlingern gelenkt (CB Intellektverschlinger-Hexenmeister 10 mit verbesserten Gugs als Wirtskörpern).

Im Nordteil der Schuppen haust jene Seuche, die dem Stadtteil seinen Namen verliehen hat – sie lässt die Haut sich verfestigen und zu trockenen, bröselnden Schuppen aufbrechen. Diese Seuche ist besonders tödlich für reptilienartige Wesen.

Urkalla: Die grausamen Urdefhanen von Doga-Delloth haben zwischen den Überresten der klobigen, primitiven Gebäude, die in der längst vergessenen Tradition der Troglodyten errichtet wurden, einen Brückenkopf errichtet. Der Gutteil dieses Stadtteil besteht aus Ruinen, deren Steine die Urdefhane zum Bau ihrer Festung Irith-Amakian genutzt haben. Teilweise haben sie Gebäude auch niedergerissen, um Gegnern Schutz und Deckung zu verwehren. Die wilde Kriegsherrin **Vilthanter** (NB Urdefhan-Kämpferin 9) ist die unangefochtene Kommandantin von mehr als 1.000 Soldaten. Sie hat nicht nur eine, sondern insgesamt fünf Geburten überlebt, deren Väter Urdefhane waren, die sie im Kampf Mann-gegen-Frau besiegt hat. Neue Rekruten ihrer Truppe beweisen ihr Können, indem sie allein in die Stadt reisen und mit mindestens fünf blutigen Schädeln zurückkehren; dabei haben solche den höchsten Wert, welche Spuren der Anwesenheit eines Intellektverschlingers aufweisen.

SCHUPPENPEST

Art Krankheit, Kontakt oder Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 16

Inkubation 1W4 Tage; **Frequenz** ½ Tag

Effekt 1W2 GE- und 1W2 CH-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe. Reptilien und Kreaturen der Kategorie Reptil erleiden einen Malus von -2 auf ihre Rettungswürfe und benötigen 3 aufeinander folgende Rettungswürfe, um sich zu erholen.

DAS HOHE ILVARANDIN

Das Herz der Stadt ist umgeben von einem kilometerdicken Ring aus verlassenen Gebäuden im Baustil der Azlanti. Nur wenige betreten diese Straßen und wer es wagt, der kehrt von einem Intellektverschlinger besessen zurück und versucht künftig, auch andere in den Tod zu locken. Im Gegensatz zum Außenbereich der Gruft ist das Hohe Ilvarandin ein lebhafter Bereich und damit eine Stadt innerhalb der Stadt.

Die Monster und Bestien im Außenbereich des Hohen Ilvarandin sind selten das, was sie scheinen. Wachsame Intellektverschlinger patrouillieren das Gebiet in geraubten Leibern, wobei sie bevorzugt riesenhaftes Ungeziefer einsetzen. Selbst der Fluss wird von Schreckenshöhlenkrokodilen, Elasmosauren und zwei Wasserschlangen bewacht, bei denen es sich um Intellektverschlinger handelt. Nur wenigen Schiffen gelingt es, ohne Einladung die Anleger des Hohen Ilvarandin zu erreichen.

Im Laufe der Jahrtausende haben die Intellektverschlinger zahllose Zauber über die Stadt gelegt, um ihre Heimat vor dem Verfall zu bewahren. Im Hohen Ilvarandin verrotten keine Leichen, dies gilt auch für die Leiber, welche die Intellektverschlinger rauben. Manche Leiber werden bereits seit Jahrzehnten oder gar Jahrhunderten getragen. Als Folge durchzieht eine Aura durchschnittlicher Nekromantie das Hohe Ilvarandin.

Aufgrund der wachsenden denebrumischen Bedrohung haben die Intellektverschlinger die Gebäude südlich des Herzens der Stadt niedergerissen und eine neun Meter hohe Mauer errichtet, jenseits welcher ein mehr als tausend Meter weites, geröllbedecktes Feld liegt. Der Nordteil der Stadt weist keine Stadtmauer auf, da man auf den Fluss Irikusk als letztes Bollwerk gegen einen Ansturm von Norden her vertraut.

DAS HOHE ILVARANDIN

CB Großstadt

Gesellschaft +2; **Gesetz** +2; **Korruption** +1; **Verbrechen** +3; **Wirtschaft** +4; **Wissen** +4

Eigenschaften Berüchtigt, Isoliert, Rassistisch (alle außer Intellektverschlinger), Strategische Lage, Wohlhabend

Gefahr +20

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Magisch

Einwohner 15.500 (12.000 Intellektverschlinger, 2.000 Pflanzenpygmäen, 1.500 sonstige) plus 11.500 Wirtskörper (2.500 Menschen, 2.000 Drow, 1.500 Duergar, 1.000 Abscheuliche, 1.000 Elfen, 1.000 Morlocks, 500 Derros, 500 Orks, 500 Zwerge, 1.000 sonstige)

Wichtige Persönlichkeiten

Arenameister Dakreyos (CB Intellektverschlinger-Kämpfer 8 mit verbessertem männlichen Gug-Wirtskörper)

Bereschkhani (CB Grualchemist 15)

Ofenhüter Laerxniyzon (CB Intellektverschlinger-Schurke 8 mit einem Azerkämpfer* 7 als Wirtskörper)

Historiker Caerilant (CB Intellektverschlinger-Hexenmeister 10 mit einer Elfenmönchin 9 als Wirtskörper)

Linsenhüter Tiluatchek (CB Intellektverschlinger-Hexenmeister 12 mit einem menschlichen Kämpfer 5/Barbaren 5 als Wirtskörper)

Meisterspeiser Ralnischam (CB Intellektverschlinger-Hexenmeister 12 mit diversen Wirtskörpern)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 13.600 GM; **Kaufkraft** 100.000 GM; **Zauberei** 8. Grad
Gegenstände, **Schwache** 4W4; **Durchschnittliche** 3W4; **Mächtige** 2W4

* siehe *Pathfinder Monsterhandbuch II*

Archiv der Zeitalter: Teils Museum, teils Mausoleum wurde das Archiv der Zeitalter als Gedenkstätte der Ruhmestaten der Intellektverschlinger errichtet. Die labyrinthartig angeordneten Räume und Gänge sind voller Kunstwerke, Schriften und Relikten ihrer Eroberungen. Zahllose ausgestopfte und konservierte Körper schmücken die Galerien, darunter auch viele Angehörige ausgestorbener Spezies. In den oberen Bereichen lagern moderne Bücher und Schriftrollen – das Wissen, das in 10.000 Jahren des Körperdiebstahls zusammengetragen wurde. Manche Schriften sind an der Oberfläche längst vergessen und andere stammen aus der Zeit vor dem Erdenfall. Der Kurator und Erster Historiker des Museums, Carilant, besitzt nicht mehr die Gunst Ilvarandins und könnte schon bald seinen Status verlieren.

Badehaus: Jedes der Bäder in diesem großen Marmorgelände präsentiert eine einzigartige Mischung aus Parfü-

mölen und Mineralien. Es gibt kochend heiße und eiskalte Bäder. Außerhalb befinden sich große Pavillons, Quellen und ein wunderbarer Skulpturengarten. Pflanzenpygmäen und versklavte Salamander bilden den Stab des Badehauses unter der Aufsicht des Ofenhüters Laerxniyzon. Im Badehaus finden regelmäßig Feierlichkeiten statt, die oft zu Orgien und Schlägereien ausarten, sobald die Alkoholvorräte zur Neige gehen.

Beinhaus: Ein unvorstellbares Gewirr an Knochen füllt diese Leichengrube, in der mehr als einhundert Ghule und Grule hausen. Sollten sie auf heftigen Widerstand stoßen, ziehen sie sich kauernd und bellend in ihre Bauten zurück. Ein besonders alter Grul, der vor einhundert Jahren aus Nemrek Noktoria verbannte Bereschkhani, kennt die meisten verborgenen Tunnel in Ilvarandin. Dank seiner Hilfe konnten die Intellektverschlinger die finstere Droge fertigstellen, welche sie als *Mitternachtsmilch* bezeichnen (siehe Seite 11).

Festhalle: Die Festhalle des Hohen Ilvarandin bietet mehr als 500 Gästen Platz. Es riecht stets nach Gewürzen und geröstetem Fleisch. Der Betreiber, Ralnischam, wechselt seine Wirtkörper wie seine Kleidung, wobei er schön anzusehende Exemplare und umwerfende Kleidung bevorzugt. Die Gerichte in der Festhalle wechseln täglich. Intelligente Kreaturen sind stets Favoriten, diese werden an die Tische gebunden und Organ um Organ verspeist, während die Heilkräfte der Intellektverschlinger ihr Leid verlängern. Die ausgedehnten unterirdischen Räume der Festhalle sind mehr Kerker als Speisekammer.

Großer Turm: Dieser elegante Obelisk aus Marmor mit rosigen Adern ragt über dem Hohen Ilvarandin auf und ist wahrscheinlich das höchste Gebäude der Stadt. Es gibt an der Außenseite weder Türen noch Fenster, doch von Innen kann man durch die Wände hindurchsehen, als wären sie aus Glas. Auf der Turmspitze ruht ein mächtiges Artefakt, welches als eine *Traumlinse* bekannt ist. Diese Gerätschaft ist in der Lage, den Verstand eines träumenden Sterblichen zu fesseln und eine Passage zu öffnen, durch die ein Intellektverschlinger in den Schädel eines unter Drogen stehenden Wirts über weite Entfernungen eindringen kann. Tiluatchek verbringt seine Zeit mit der Arbeit in seinem Labor nahe der Turmspitze.

Kolosseum: In besseren Zeiten wurden auf dem blutigen Sand des Kolosseums alle Arten tödlicher Spiele ausgetragen, an denen sich Intellektverschlinger als Zuschauer und Kämpfer beteiligten. Die Knappheit an Sklaven hat dem größtenteils ein Ende gesetzt und Opfer, die normalerweise in die Arena geschickt werden würden, enden nun entweder in der Festhalle oder im Kampf gegen Denebrum. Arenameister Dakreyos plant, die Sklaven der Festhalle für sich zu beanspruchen und seinen verhassten Rivalen Ralnischam auszuschalten.

EINE KAMPAGNE IN ILVARANDIN

Das Hohe Ilvarandin steht vor dem Untergang. Die Neothe-liden rücken seit Jahrhunderten langsam durch die Außenbezirke vor und kontrollieren mittlerweile Gebiete auf beiden Seiten des Irikusk. Die Intellektverschlinger benötigen in erster Linie Körper, um über die Würmer obsiegen zu können – je kräftiger, umso besser. Nach Jahrhunderten des Krieges ist es den Intellektverschlingern kaum noch möglich, Nachschub an die Front zu schicken. Allerdings steht die Herrscherkaste kurz vor ihrem größten Triumph – ei-



nen Plan, ihre Reihen um zehntausende neugeborener Intellektverschlinger zu stärken. Mit Hilfe der *Traumlinse* und der magischen Droge *Mitternachtsmilch* haben sie einen Weg gefunden, an der Oberfläche mit beängstigender Effizienz neue Körper zu ernten. Die Droge wurde von ihren Agenten an der Oberfläche unter den Intellektuellen und der Oberschicht von Chelias, Nisroch und Varisia verbreitet. Die *Mitternachtsmilch* bringt nach dem Einnehmen euphorische Träume von unterirdischen Plätzen und unmöglichen Orten hervor. Bei wiederholtem Genuss erreicht der umherstreifende Geist des Träumenden die vergessene Stadt Ilvarandin. Dort kann sich ein Intellektverschlinger im träumenden Geist einnisten, der mit der Zeit das Gehirn seines Opfers verschlingt und aus den Tiefen der Finsterlande so direkt in den Schädel des Süchtigen gelangen kann. Diese Intellektverschlinger nutzen dann ihre neuen Wirtskörper, um die *Mitternachtsmilch* weiterzuverbreiten und weitere ahnungslose Wirte zu rekrutieren, welche schließlich als neue Soldaten in den Krieg in der Tiefe entsandt werden.

Abenteuer für niedrige Stufen

Ilvarandin ist kein Ort für niedrigstufige Charaktere, allerdings bietet die beginnende Verbreitung von *Mitternachtsmilch* an der Oberfläche eine exzellente Möglichkeit, neue Abenteuer mit den Intellektverschlingern und der Stummen Metropole bekannt zu machen. Die SC könnten Gerüchte über eine Droge auf den Straßen hören, die *Mitternachtsmilch* genannt wird. Im Rahmen ihrer Nachforschungen in Drogenhöhlen und bei Verbrechersyndikaten wird klar, dass die Droge nicht nur von Adligen, sondern auch Soldaten bevorzugt wird. Die SC sollten schließlich auf Vumeschkis Gedicht „Ilvarandin“ stoßen. Vumeschki war eines der ersten Opfer der Opfer der Droge und lebte viele Jahre in der Überzeugung, dass Ilvarandin ein wahres Paradies sei, in dem Unsterblichkeit und ewige Jugend warten würden. Er wurde schrittweise und langsam von dem Intellektverschlinger Tiluatchek verzehrt, welcher mittlerweile längst andere Wirtskörper innehatte. Dieser Vorgang lieferte den Grundstein für die magische Invasion der Träume. Die SC sollten schließlich herausfinden, dass alle, die *Mitternachtsmilch* konsumieren, ähnliche Träume von fremdartigen unterirdischen Städten haben. Nachdem sie eine Diebesgilde oder Ghulbande besiegt haben, welche die Droge in ihrer Heimatstadt verbreitet haben, sollten sie erkennen, dass der Ursprung der Substanz in den Tiefen der Erde liegt.

Abenteuer für mittlere Stufen

Eine Kampagne für mittlere Stufen kann die Reise zur Stummen Metropole zum Inhalt haben. Den Weg nach Ilva-

randin auszukundschaften und zurückzulegen, dürfte mehrere Monate in Anspruch nehmen. Die Intellektverschlinger reisen zwar auch auf unterschiedlichen Routen durch die drei Bereiche der Finsterlande, unterhalten aber eine geheime Operationsbasis in der Stadt Schattennetz. Die SC können einen der Wege entdecken, auf denen die Intellektverschlinger reisen, oder ihren eigenen Weg durch die Finsterlande suchen.

Sobald die SC Ilvarandin erreichen, können sie eines der zahllosen Gebäude am Stadtrand zu ihrem Ausgangspunkt machen – vorher werden sie allerdings wahrscheinlich irgendwelche Monster hinauswerfen müssen, die in dem Gebäude hausen. Langfristig sollte eine der kleinen Ansiedlungen in Ilvarandin am sichersten sein. Das Mischvolk und die Svirfneblin nehmen am ehesten freundliche Fremde auf, aber auch die Duergar oder Drow würden zumindest in Erwägung ziehen, einer kampffähigen Gruppe Unterschlupf zu gewähren, um deren Hilfe bei ihren eigenen Plänen und Intrigen zu gewinnen.

Die Bedürfnisse nach Abenteuern können die SC nach Dämmerhafen führen, um dort Handel zu treiben. Der schmierige Hafen bietet Ressourcen, die anderswo nicht frei verfügbar sind, wie fähige Zauberkundige und einen Markt, auf dem SC kostspielige Güter und magische Gegenstände erwerben könnten.

Abenteuer für hohe Stufen

Nur erfahrene Veteranen sollten es wagen, ins Hohe Ilvarandin vorzudringen. Die umliegenden Straßen werden von Intellektverschlingern in monströsen Leibern patrouilliert; dies gilt auch für den Irikusk. Am sichersten kann man sich der Festung der Intellektverschlinger unterirdisch oder durch die Luft nähern.

Der Vorstoß ins Hohe Ilvarandin ist gefährvoll und selbst gut getarnte und verkleidete Gruppen werden nicht lange unentdeckt bleiben. In der inneren Stadt sollten die SC den vollen Umfang der Pläne

der Intellektverschlinger aufdecken, tausende von Oberflächenbewohnern als unfreiwillige Soldaten für ihren Krieg gegen die Würmer von Denebrum zu nutzen.

Um die von Ilvarandin ausgehende Gefahr wirklich zu beenden, müssen die SC die *Traumlinse* entfernen oder zerstören, jenes Artefakt, welches die Invasion des träumenden Verstandes ermöglicht. Die Linse befindet sich auf der Spitze eines hohen Turms im Zentrum des Hohen Ilvarandin und wird von seltsamen Golems und arkanen Gegenmaßnahmen geschützt. Tiluatchek selbst bewacht sie, der Intellektverschlinger, welcher zudem Hauptverantwortlicher für die Verbreitung der *Mitternachtsmilch* ist. Wie die *Traumlinse* zerstört werden kann, bleibt dem SL überlassen.



ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Unterer Stufenbereich

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–5	2W4 Duergar	2	PF MHB, S. 87
6–10	1 Schabenschwarm	2	PF MHB II, S. 219
11–18	2W6 Drow	3	PF MHB, S. 84–85
19–23	1 Gallertwürfel	3	PF MHB, S. 120
24–30	1W4 Svirfneblinspäher	3	PF MHB, S. 245
31–39	1W6 Pflanzenpygmäen	3	PF MHB, S. 208
40–46	1W3 Morlockaassammler	4	PF MHB, S. 190
47–53	1W6 Jinkins oder Vexgits	4	PF MHB II, S. 125, 128
54–61	1W4 Derrospäher	5	PF MHB, S. 54
62–69	2W4 Ghule	5	PF MHB, S. 125
70–74	1 Ockergallerte	5	PF MHB, S. 200
75–83	2W4 Troglodytenräuber plus 1W3–1 Warane	6	PF MHB, S. 264, 91
84–88	1W2 Basidironen	6	PF MHB, S. 26
89–94	1W4 Intelligenter Schlick (siehe Grauschlick)	6	PF MHB, S. 166
95–100	1 Deckenlaurer	7	ALM Ewige Nacht, S. 57

Mittlerer Stufenbereich

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–6	1 Schwarzer Blob	7	PF MHB, S. 234
7–14	2W4 Drowkrieger 1 und 1W3 adelige Drowkleriker 3	7	PF MHB, S. 84–85
15–22	2W4 Morlocks	7	PF MHB, S. 190
23–30	3W4 Derros, darunter 1 Derrohexenmeister 4	8	PF MHB, S. 54
31–36	1 Riesenschnecke	8	PF MHB, S. 230
37–46	1 Intellektverschlinger in Wirtskörper	8	PF MHB, S. 156
47–54	4W3 Abscheuliche	8	PF MHB, S. 10
55–60	1 Titanentausendfüßler	9	PF MHB II, S. 243
61–68	1W4+1 Urdefhane auf Skavelingen	9	PF MHB II, S. 270, 105
69–74	1W6 Schimmelschlurfer*	10	siehe Seite 12
75–80	3W4 Gargylen	10	PF MHB, S. 121
81–88	1 Junger Seiler	11	PF MHB, S. 237, 295
89–94	2W4 Seugathi	11	PF MHB II, S. 233
95–100	1 Purpurwurm	12	PF MHB, S. 213

* Neues Monster oder in diesem Kapitel beschriebene Monstervariante.

Hoher Stufenbereich

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–12	1 Purpurwurm	12	PF MHB, S. 213
13–20	1W4 Älterer Erdelementar	13	PF MHB, S. 96
21–28	2W4 Vrocks	13	PF MHB, S. 51
29–38	1 Erwachsener Zwielichtdrache	14	PF MHB II, S. 83
39–53	2W6 Intellektverschlinger in Wirtskörpern*	14+	PF MHB, S. 157
54–63	1 Wandelnder-Wurm	14	PF MHB II, S. 281
64–73	1W10 Gugs	15	PF MHB II, S. 135
74–83	1W6 Seiler	15	PF MHB, S. 237
84–95	4W3 Verbesserte Seugathi und 1 Neothelidenanführer	16	PF MHB II, S. 233 und PF MHB, S. 198
96–100	1 Schoggote	19	PF MHB, S. 238

* Wirtskörper mit HG 2–8, 25% Wahrscheinlichkeit, dass der Anführer ein Hexenmeister der 8. Stufe ist.

MITTERNACHTSMILCH

Die seltsame, machtvolle Droge, welche als *Mitternachtsmilch* bezeichnet wird, ist der Grundpfeiler von Ilvarandins jüngstem Versuch, ihre Armeen gegen die Würmer von Denebrum zu stärken. *Mitternachtsmilch* wird aus den Ausscheidungen und Körperflüssigkeiten der gewaltigen Mu-Sporen gewonnen, die über den Mitternachtsbergen schweben. Diese Flüssigkeit hat eine seltsame Verbindung zu den kraftvollen, fremdartigen Träumen mit denen diese gewaltigen, schlummernden Kreaturen den Großteil ihrer Zeit verbringen. Die Intellektverschlinger und ihr Grulverbündeter Bereschkhani haben die Flüssigkeiten destilliert und mit anderen alchemistischen Elixieren und Katalysatoren vermischt und auf diese Weise ein Elixier erschaffen, dass es einem Intellektverschlinger ermöglicht, seine Fähigkeit Körperraub über große Entfernungen hinweg einzusetzen. Der einzige schwierige Teil des Planes besteht darin, die Ziele von dem Stoff abhängig zu machen, da *Mitternachtsmilch* einige Zeit braucht, um ihre unerwünschte Magie am träumenden Geist zu wirken.

Mitternachtsmilch wird über den Mund aufgenommen. Eine einzelne Anwendung reicht in den meisten Fällen aus, um den Trinkenden in einen tiefen Schlaf zu versetzen, während er von lebhaften Träumen heimgesucht wird. Alle diese Träume sind einander ähnlich: Sie beginnen mit dem Gefühl eines endlosen Sturzes in eine scheinbar bodenlose Grube; der Sturz führt auf ein gewaltiges, unterirdisches Gebirge zu, welches von seltsamen, mondartigen Gestalten erhellt wird, die unter der Decke einer riesigen Höhle schweben.

Sofern das Opfer lange genug träumt (bei aufeinanderfolgenden Anwendungen von *Mitternachtsmilch* dauert jeder Traum länger und gestattet dem Träumenden, weiter zu reisen), reist es schließlich wie ein Geist nach Westen und erreicht Ilvarandin, wo der träumende Geist im Körper einer der hier hausenden Kreaturen „landet“ – meist handelt es sich um einen Troglodyten, Drow, Duergar, Derro, Morlock oder Angehörigen des Mischvolkes, manchmal aber auch um seltsamere Geschöpfe wie Drinnen, Gugs, Seiler oder sogar Schwarze Blobs oder Purpurwürmer. Der „Träumer“ erlebt seine Erkundung Ilvarandins in Unkenntnis des Umstandes, dass er sich in einem fremden Körper befindet, hat aber keine Kontrolle, da er im Grunde nur ein Beobachter ist und die Handlungen seines Gastkörpers erlebt. Wenn er erwacht, erinnert er sich vage an die Träume. Die Suchtkomponente der Droge sorgt dafür, dass der Aufenthalt in Ilvarandin sich wie ein Besuch des Paradieses anfühlt.

Die Wahrheit ist aber weitaus finsterner, da es sich nicht nur um Träume handelt. Der Geist des Schlafenden verlässt tatsächlich seinen Körper, sucht einen Bewohner Ilvarandins auf und erlebt eine Zeit lang mit, was dieser erlebt und spürt. Die *Traumlinse* fungiert dabei als eine Art spiritueller Magnet und zieht den Träumenden nach Ilvarandin, wo es mit jedem weiteren Besuch wahrscheinlicher wird, dass der träumende Verstand in den Leib einer Kreatur eintritt, in der sich bereits ein Intellektverschlinger befindet. Ein Intellektverschlinger bemerkt automatisch, falls ein Träumer in den von ihm übernommenen Leib einfährt. Sollte der Intellektverschlinger die *Traumlinse* erreichen, ehe der Träumer erwacht, kann er seinen gegenwärtigen Wirt verlassen, um mit dem Verstand der träumenden Kreatur zu verschmelzen – sobald der Träumer dann erwacht, begleitet ihn der Intellektverschlinger und verzehrt sofort das Gehirn des



Träumers. Danach verfährt er, als hätte er erfolgreich seine Fähigkeit Körperraub genutzt, und kann den neuen Körper nach Belieben an der Oberfläche benutzen. In der Regel sucht er in aller Eile andere Gruppen von Intellektverschlingern auf, damit *Sanfte Ruhe* auf seinen Wirt gewirkt und der Körper so frisch gehalten wird, oder er hilft dabei, die *Mitternachtsmilch* weiter zu verbreiten.

Die folgenden Regeln für *Mitternachtsmilch* entsprechen den Regeln für Drogen, wie sie im *Pathfinder Spielerelethandbuch* auf den Seiten 232-233 zu finden sind.

MITTERNACHTSMILCH

Art Droge, Einnahme; **Sucht** Durchschnittlich, ZÄH SG 16

Marktpreis 50 GM

Effekt 1 Stunde; Erschöpft und der Anwender erleidet einen Malus von -4 auf alle seine Rettungswürfe gegen Schlaffeffekte. Sollte der Anwender während dieser Stunde einschlafen, hat er lebhaftere Träume von 1 Stunde Dauer pro Anwendung *Mitternachtsmilch*, die er im Laufe des letzten Monats zu sich genommen hat, die aktuelle eingeschlossen. Beim Erwachen ist der Anwender erholt, als hätte er 8 Stunden geschlafen.

Schaden 1W2 WE-Schaden. Während die *Traumlinse* in Ilvarandin aktiv ist, besteht eine kumulative Chance von 1% pro Anwendung an *Mitternachtsmilch*, die der Träumende zu sich nimmt, dass er in einem Körper landet, der bereits von einem Intellektverschlinger genutzt wird. In diesem unglücklichen Fall macht sich der Intellektverschlinger sofort auf den Weg zur *Traumlinse*. Hierfür benötigt er 1W10 Stunden. Sollte der Traum enden, ehe der Intellektverschlinger die *Traumlinse* erreicht, erwacht der Träumende, ohne Nachteile zu erleiden. Sollte ein Intellektverschlinger aber rechtzeitig die *Traumlinse* erreichen, kann er versuchen, seine Fähigkeit Körperraub auf den Träumer anzuwenden (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 157). Sofern der Versuch scheitert, erwacht der Träumer sofort mit Blutungen aus Augen, Nase, Mund und Ohren, aber ohne wirkliche Erinnerungen, was die furchtbaren Schmerzen hervorgerufen hat.

MONSTERVERARIANTEN

Die Stumme Metropole ist eine umfangreiche Menagerie seltsamer Monster und bizarrer Kreaturen, da die Intellektverschlinger gern exotische Körper importieren und als Wirte züchten. Eine der seltsameren Abarten ist jedoch ein Einheimischer der Region: Die Pilzszümpfe Ilvarandins an den Ufern des Irikusk sind die Heimat einer Variante des Modernen Schlurfers, welcher aus Schimmel und Pilzen anstelle von Pflanzen besteht. Viele dieser Modernen Schlurfer tragen symbiotische Massen gefährlicher Pilze wie Gelben Schimmel oder sogar Grünschleim, die sich so angepasst haben, dass sie sich nicht von dem Schimmelschlurfer selbst nähren.

DIE HERREN VON ILVARANDIN

Die Herrscher des Hohen Ilvarandin sind mächtige Intellektverschlinger, von denen die meisten arkane Zauberkundige sind. Zu der Herrscherkaste gehört man, wenn mindestens 400 Intellektverschlinger einem ihre Autorität übertragen. Es gibt bis zu 20 herrschende Intellektverschlinger gleichzeitig. Zu den mächtigsten gehört Linsenhüter Tiluatchek, welcher zugleich die Ernte und Produktion der

Mitternachtsmilch überwacht. Gegenwärtig bevorzugt er zwar den Ulfenkrieger **Sigmar** (Menschlicher Kämpfer 5/Barbar 5, *Pathfinder Spielerelethandbuch*, S. 259), hat aber noch zahlreiche andere Körper für besondere Zwecke versteckt, darunter der eines Sturmriesen, eines Zwiellichtdrachen, einer Sukkubusassassinin und der des Dichters Vumeschki, des Autors der *Hymnen an die Dunkle Sonne* und einer der ersten, die der *Mitternachtsmilch* erlegen sind.

LINSENHÜTER TILUATCHEK

HG 15

EP 51.200

Intellektverschlinger-Hexenmeister 12

CB Kleine Aberration

INI +11; **Sinne** Blindsight 18 m, *Magie entdecken*; Wahrnehmung +21

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 20 (+7 GE, +1 Größe, +5 natürlich, +4 Schild)

TP 233 (20 TW; 8W8+12W6+140+15 temporär)

REF +13, **WIL** +16, **ZÄH** +12

Immunitäten Feuer; **Resistenzen** Elektrizität 20, Kälte 20, Schall 20; **SR** 10/Adamant und Magie;

Verteidigungsfähigkeiten Spiegelbilder, Unsichtbarkeit; **ZR** 23

Schwächen Empfindlichkeit gegen Schutz vor Bösem

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 4 Klauen +20 (1W4+1)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3d6, Körperraub, Säurestrahl (1W6+6 Säure, 12/Tag)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8; Konzentration +17)

Immer — *Magie entdecken*

Beliebig oft — *Monsterbenommenheit* (SG 21, kein TW-Limit), *Schwere Wunden verursachen* (SG 22), *Unsichtbarkeit*, Verkleinern (wie *Person verkleinern*, aber nur sich selbst), *Verwirrung* (SG 23, nur ein Ziel)

3/Tag — *Kugel der Unverwundbarkeit*, *Mittelschwere Wunden heilen*,

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 12; Konzentration +21)

6. (4/Tag) — *Massen-Einflüsterung* (SG 27)

5. (6/Tag) — *Kältekegel* (SG 24), *Schwachsinn* (SG 26), *Teleportieren*

4. (7/Tag) — *Feuerschild*, *Mörderisches Phantom* (DC 23), *Monster bezaubern* (SG 25), *Schwarze Tentakel*

3. (8/Tag) — *Feuerball* (SG 22), *Fliegen*, *Person festhalten* (SG 24), *Sanfte Ruhe*, *Unauffindbarkeit*, *Zungen*

2. (8/Tag) — *Ausdauer des Bären*, *Falsches Leben*, *Pracht des Adlers*, *Sengender Strahl*, *Spiegelbilder*, *Unsichtbares sehen*

1. (8/Tag) — *Magisches Geschoss*, *Person bezaubern* (SG 22), *Person vergrößern*, *Selbstverkleidung* (SG 20), *Unsichtbarer Diener*

0. (beliebig oft) — *Arkane Siegel*, *Ausbessern*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 19), *Gift entdecken*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen*, *Resistenz*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick*

Blutlinie Abnormale Blutlinie

TAKTIK

Vor dem Kampf Tiluatchek sorgt dafür, dass er stets unter der Wirkung von *Falsches Leben* steht. Sollte er mit einem Kampf rechnen, wirkt er *Ausdauer des Bären*, *Pracht des Adlers*, *Resistenz*, *Schild*, *Spiegelbilder* und *Unsichtbarkeit*. Er zieht es immer vor in einem Wirtskörper zu kämpfen, statt in seiner natürlichen Gestalt.

Im Kampf Sollte Tiluatchek sich noch nicht in einem Wirtskörper befinden, versucht er, seine Fähigkeit Körperraub einzusetzen. Er zieht es vor, Bedrohungen mittels Verzauberungen statt direktem Kampf zu beseitigen. In seiner natürlichen Gestalt kann er nicht sprechen und muss mittels Gestenloser Magie zaubern.

Moral Sollte Tilatchek auf unter 50 TP reduziert werden, teleportiert er sich fort und entwickelt einen neuen Angriffsplan.

Grundwerte Sollte Tiluatchek nicht die Zeit haben, die oben angegebenen Zauber zu wirken, hat er die folgenden Spielwerte: **RK** 23, auf dem falschen Fuß 16; **TP** 178; **REF** +12, **WIL** +16, **ZÄH** +11; Säurestrahl 10/Tag; SG für Würfe auf Konzentration und Rettungswürfe um 2 gesenkt; **KO** 19, **CH** 24; Bluffen +38, Diplomatie +20, Magischen Gegenstand benutzen +23, Verkleiden +27

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 25, **KO** 23, **IN** 18, **WE** 14, **CH** 28

GAB +12; **KMB** +12; **KMV** 29

Talente Abhärtung, Gestenlos zaubern, Im Kampf zaubern, Lautlos zaubern, Mächtiger Zauberkfokus (Verzauberung), Materialkomponentenlos zaubern, Schnell zaubern, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Zauber ausdehnen, Zauberkfokus (Verzauberung), Zauber verstärken

Fertigkeiten Bluffen +40, Diplomatie +22, Fliegen +20, Handwerk (Alchemie) +17, Heimlichkeit +23, Magischen Gegenstand benutzen +25, Motiv erkennen +20, Verkleiden +29, Wahrnehmung +21, Wissen (Arkane) +15, Wissen (Geschichte) +15, Wissen (Lokales) +12, Zauberkunde +22

Languages Finsterländisch, Orvisch (kann nicht sprechen); Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Geheimnisse des Blutes, Lange Glieder (+3 m), Ungewöhnliche Anatomie (25%)

Ausrüstung (nur, wenn in einem Wirtkörper) Schutzring +2, Prachtzepter, Öl der Zeitlosigkeit (2x), 5.000 GM in Luxusgütern





KHO

„IN DER ZEIT VOR DER ZEIT UNSERER VÄTER, IN DER ZEIT, EHE KUTA MIT DEM LÖWEN RANG, DA WURDE DAS VOLK DER UNTEREN HÜGEL VON WESEN BESUCHT, DIE VOM HIMMEL HERABSTIEGEN. ES WAR NICHT DAS HIMMELSVOLK DES TORWEGES – IHR KENNT DIESE GESCHICHTE UND WIE ALTMAGIER JATEMBE DEN KÖNIG DER BEIßAMEISEN BESIEGTE –, SONDERN ES WAREN RICHTIGE MENSCHEN, DIE IN EINER GROSSEN STADT FLOGEN, WELCHE SIE DEM ERDBODEN ENTRISSEN HATTEN. DAS HÜGELVOLK EILTE HERBEI, UM SIE ZU TREFFEN, DOCH DIE FLIEGENDE STADT ZOG WEITER UND VERSCHWAND IN DEN BERGEN.

DOCH DANN GESCHAH ETWAS – DER HIMMEL BRÜLLTE UND BRANNTE! ALS DIE STADT WIEDER ZU SEHEN WAR, STÜRZTE SIE WIE EIN STERN VOM HIMMEL UND KRACHT ZWISCHEN DEN GROSSEN GIPFELN HERNIEDER. UNSER VOLK WAR VOLLER FURCHT, DOCH IN UNSEREN HERZEN WUSSTEN WIR UM DIE WAHRHEIT: DIE HIMMELSLEUTE HATTEN IHRE STADT DER ERDE GESTOHLEN UND DIE ERDE HATTE SIE SICH ZURÜCKGEHOLT.“

–M'DELO, GESCHICHTENERZÄHLER AUS DEM VOLK DER VOMOTO

Der Ruhm der Welt, ein magisches Wunder, nur mit leiser Stimme geflüstert, war Kho einst der Herrschersitz und Mittelpunkt des gesamten Umlandes, welches die Stadt umgab. Seine glitzernden Kristalltürme und Kuppel funkelten und glänzten im Licht der Sonne und des Mondes und waren ein Signalfeuer, welches für die Macht und Zielstrebigkeit der Menschheit und die von ihr beherrschte Magie in der Geburtsstunde der großen Reiche stand. Die Stadt Kho war das Kronjuwel des Reiches der Schory und stieg in ungeahnte Höhen auf, doch erinnert man sich trotz all ihrer Herrlichkeit und ihres Glanzes eher aufgrund ihres Sturzes als ihres Aufstiegs an sie. Vor mehr als 6.000 Jahren stürzte die Fliegende Stadt zur Erde und zerschmetterte auf dem unnachgiebigen Boden. Ihr Licht erlosch und ihr Name wurde ein Synonym für Überheblichkeit und zu einer Lehrstunde, wie vergänglich jeder Ruhm ist.

Jahrtausende später liegen die zerschellten Ruinen Khos halbbegraben und überwuchert in den Grenzbergen nordöstlich des Mwangibeckens. Ein großer Teil der Stadt wurde beim Absturz zu Staub zermahlen und die Absturzstelle ist längst vergessen, sieht man von den geheimen Aufzeichnungen der Weisen und den Geschichten der wenigen Stämme und Schatzsucher ab, welche in den nahen Bergen leben oder sie nach Beute durchkämmen. Die herabgestürzten Reste Khos und ihrer zerschmetterten Kristallgebäude sind dennoch immer noch von beeindruckender Natur. Selbst zerbrochen, von Rissen durchzogen und von immergrünem Gestrüpp überwuchert ist ihre Schönheit zwar verwittert, aber immer noch strahlend wird sie von der grünen Wildnis unterstrichen. Allerdings wagen sich nur wenige der Schönheit wegen durch das Mwangibecken oder die sengende Wüste Osirions. Entdecker werden von der Magie nach Kho gezogen, den Geheimnissen und Relikten einer untergegangenen Zivilisation und den magischen Mysterien ihrer langsam zerfasernden, aber immer noch wirksamen Verzauberungen. Und für diese Dinge sind Entdecker bereit alles zu tun.

ERSCHEINUNGSBILD

Auf den ersten Blick wirken die Ruinen von Kho nicht wie die einer Stadt. Das hohe, an einen Riss erinnernde Tal ist von Pflanzen überwuchert, welche eher in die Dschungel der Tieflande passen würden. Dennoch gibt das Gewächs immer wieder Lichtungen voll von grasigem Gestrüpp frei. Die feuchte Luft trägt den schwachen Duft von Jasmin und Orchideen und ein schmaler Fluss sucht sich seinen Weg durch das Tal. Dieser stürzt im Osten des Tales aus der Höhe herab und tanzt über Felsen und Stromschnellen durch es hindurch. Wenn das Tal im Nebel liegt oder von tiefhängenden Wolken bedeckt wird, ist es von den zahlreichen anderen Dschungeltälern nicht zu unterscheiden, doch im hellen Licht der Sterne oder der Sonne erwacht die Stadt zum Leben. Auf den Lichtungen tanzen dann glitzernde Regenbögen aus zahllosen facettenreichen Bruchstücken, während Vorsprünge und kleine Hügel im ganzen Tal im Licht zu glühen beginnen und gewaltige, zersprungene Kuppeln und umgestürzte Türme aus züngelndem Kristall enthüllen, den die Jahre glattgerieben haben. Gewaltige Türme lehnen wie trunken gegen die östliche Wand des Tals, sind von Rissen durchzogen und aus den Fensteröffnungen hängen Ranken wie Vorhänge herab, während andere gefallene Türme als natürliche Brücken über den Fluss dienen. An ein paar Stellen liegen verwitterte Trümmer der uralten Stadt an die Wände des Tals gelehnt, welche zwar zerbrochen und umge-

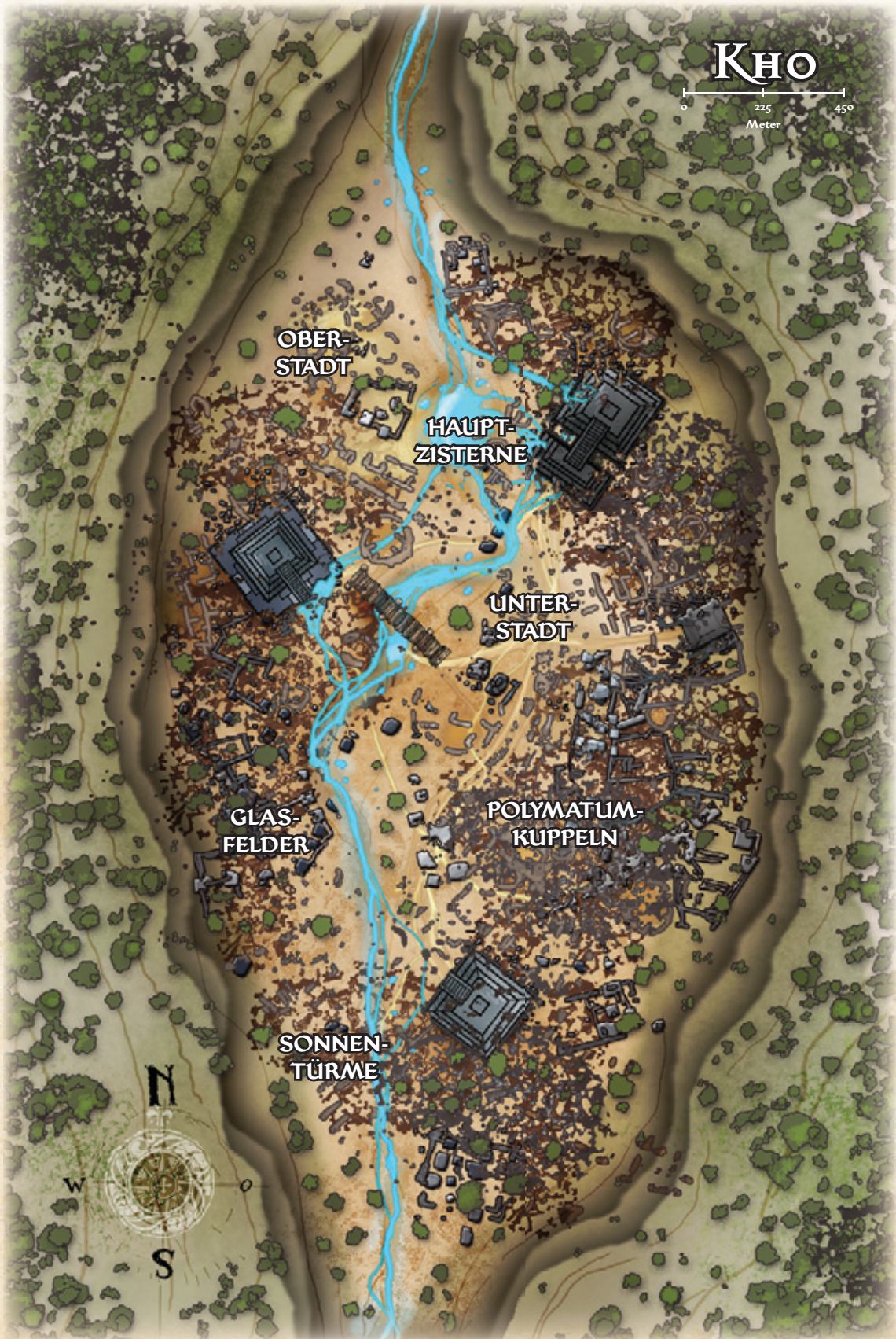
stürzt sind, aber immer noch Spuren der architektonischen Meisterschaft der alte Schory aufweisen.

GESCHICHTE

Kho wurde vor etwa 7.000 Jahren von den Schory erbaut. Zur Blütezeit des Schoryreiches war sie die größte und zudem die erste ihrer legendären fliegenden Städte. Mittels Magie, welche heute verloren ist, hoben sie die Stadt und ihre Fundamente aus dem Felsboden und ließen sie in den Himmel bis über die Wolken aufsteigen. Dasselbe taten sie mit anderen Städten ihres Reiches, bis sie ein Himmelsreich erschaffen hatten, welches auf die an den Boden gefesselten Nationen herabblickte und sich in jeder Weise als über die Belange der „Kriecher“ unter sich erhaben betrachtete. So wurden die Schory mächtig und überheblich. Sie bereisten die Ozeane und entfernte Kontinente und ignorierten jene, die ihnen die Durchreise verweigern wollten, während sie ihre magischen Experimente ungestraft und ungezügelt durchführten.

Der Grund für Khos Absturz ist den Gelehrten ein Rätsel. Manche vermuten, dass es zu einer Rebellion oder einem Bürgerkrieg unter den Erzmagiern der Schory kam, vielleicht aber auch zu Konflikten zwischen den Magiern und den niederen Klassen ihrer Gesellschaft und dass die Stadt schlussendlich durch die Macht der Magie zugrunde ging. Andere gehen wiederum davon aus, dass unbedachte Beschwörungen oder planare Forschungen zu einer Art Invasion oder vielleicht auch einem Aufreißen der Dimensionen geführt haben könnten. Einig sind sich jedoch alle darin, dass Khos Absturz während des Zeitalters des Schicksals erfolgte, als die Tarraske in ihrem furchtbaren Marsch Ninschabur zerstörte und eine Spur der Verheerung über die Welt zog. Unabhängig davon, ob dies letztendlich wirklich der Grund für den Absturz der Stadt war, so scheinen die arroganten Schory auf alle Fälle davon überrascht worden zu sein – schließlich waren sie es nicht gewohnt, zu den Unterlegenen zu gehören, und hatten wohl auch nicht in die untere Stratosphäre entkommen können. Worin auch immer der Grund bestanden hat, eines ist sicher: Die mächtige Stadt Kho stürzte zwischen den kleineren Gipfeln der Grenzberge in der Nähe eines natürlichen Passes auf den Erdboden, welcher Jahre später als Kho-Rarne-Pass bezeichnet werden würde. Viele Bewohner wurden bei der Katastrophe getötet und als sich der Staub legte, waren nur noch wenige Schory am Leben. Die überlebenden Aeromanten suchten bei ihren Artgenossen Zuflucht und riefen mittels ihrer Magie andere Himmelsstädte herbei. Doch infolge dessen konnten nur wenige Bewohner Khos ihren gesellschaftlichen Status behalten, während die anderen dauerhaft durch den Fall ihrer Stadt entehrt waren und in ihren neuen Städten gezwungen wurden, als Strafe für die Zerstörung des Mythos der Unbesiegbarkeit der Schory öffentliche und erniedrigende Arbeiten zu leisten. Die übrigen Überlebenden von Kho, die über keine bedeutende Magie verfügten, wurden zumeist sich selbst überlassen und gingen in den nahen osirischen und Mwangibevölkerungsgruppen auf. Ihre Namen und Geschichten wurden bald vergessen oder abgelegt und binnen weniger Generationen gab es keine Schory aus Kho mehr.

Dem gesamten Reich der Schory erging es nur unwesentlich besser – eine Stadt nach der anderen erlag inneren und äußeren Bedrohungen, Seuchen und Rebellionen oder wurde von fremdartigen Wesen zertrümmert, die bei der ständigen Suche nach Macht entfesselt wurden, oder sie verschwand gar komplett im Unbekannten. Es heißt, dass die



letzte bekannte Schorystadt, Ulduvai, im zentralen Garund ihr Schicksal ereilt hätte. Vielleicht haben diese Schory in den Ruinen von Kho nach Informationen gesucht, in denen Hinweise auf die Errettung ihres Reiches zu finden waren. Der Stern der Schory leuchtete wahrlich hell, doch keine eintausend Jahre, nachdem Kho sich erstmals in den Himmel erhob, war die Schoryzivilisation nicht mehr als eine Erinnerung in den Geschichtsbüchern.

BEWOHNER

Die Uomotostämme des Hügellandes unterhalb der Ruinen von Kho bewohnen die der uralten Stadt nahe gelegenen Dörfer und Ansiedlungen. Khos Bewohner und Kultur sind längst zu Staub zerfallen und die Natur hat die Stadt zurückerobert. Tiere und Pflanzen des Mwangihochlandes und der Dschungel der Tieflande gedeihen im Tal von Kho, sind aber nicht allein.

Khurram abol Ghasem (CN verbesserter adeliger Maridenwaldläufer 6) ist der selbsternannte Herrscher von Kho. Er ist der Schahzad und Patriarch eines Maridenklans, welcher nach dem Absturz der Stadt von der Ebene des Wassers ausgewandert ist. Die Mariden kamen durch die planaren Portale in der Hauptzisterne Khos, welche zuvor für eine unbegrenzte Frischwasserversorgung der Stadt gesorgt hatten, nachdem die elementaren Siegel beim Sturz zerstört worden waren. Die Zisterne liegt im größten noch weitestgehend intakten Teil der Stadt. Das Wasser fließt aus zahllosen Rissen und über beschädigte Aquädukte und stellt das Quellgebiet des Uomoto dar, welche durch das Tal und aus diesem hinaus fließt. Die Mariden beanspruchen diesen Teil und den Fluss für sich und betrachten beides als wunderbaren Garten und Palast, den sie durch ihre Macht der Illusion stetig formen und verbessern.

Doch nicht alle Bewohner der Stadt waren während des Absturzes zugegen. Die größte dieser anderen Gruppen besteht aus den Derhii (siehe Seite 23), geflügelten Affensoldaten, welche einst den Schory dienten. Jene, die während des Absturzes nicht in der Stadt weilten oder die Katastrophe überlebten, stellten bald fest, dass ihre bisherigen Herren geflohen oder umgekommen waren (und einige Derhii halfen bei letzterem auch ein wenig nach). Als die zerstörte Stadt zur Ruhe gekommen war, beanspruchten die Affenwesen die höchsten, noch intakten Türme für sich als ihre Horste. Mehr als 400 Derhii gehen heutzutage in den umliegenden Bergen auf die Jagd. Die meisten ignorieren die herrisch auftretenden Elementargeister, allerdings gibt es auch ein paar, die sich wie ihre Ahnen als Soldaten in die bezahlten Dienste mächtigerer Wesen begeben haben.

Die zerschmetterten Kristalltürme enthalten zudem eigene, verborgene Gefahren. Die Glasfelder mit ihrem messerscharfen Bodenbelag sind nicht die einzige Bedrohung – die fehlerhafte Magie von Kho hat die Glasscherben in den Untergrund wachsen lassen wo sie Adern aus Kristall ausgeformt haben. Diese wurden vor Jahrhunderten von einem Klan der Xorn entdeckt. Die Gruppe der Vokthavaravat besteht heute aus über 50 Xorn und hat sich im Sonnenturm niedergelassen. Der Verzehr der sich vervielfältigenden Kristalle hat die Xorn schrittweise selbst in Kristall verwandelt. Nun streben sie danach, andere mit ihrem in Glas verwandelnden Virus anzustecken und dann ihre gläsernen Überreste zu verspeisen. Diese seltsame Krankheit ist für die meisten Wesen tödlich; sie verwandelt Erdelementare und andere Wesen der Kategorie Erde in eine infizierte Kristallbrut, welche dann

entweder in die Gruppe integriert oder als Rivalen zerstört werden. Die Xorn treiben sich bei Tageslicht an der Oberfläche herum, lauern ansonsten aber unter der Erde und liefern sich Geplänkel mit degenerierten Morlocksippen, bei denen es sich vielleicht um Nachkommen von Schory handeln könnte, die den Absturz überlebt haben. Die Morlocks werden angeführt von der wahnsinnigen Priesterin **Xiuli Cachu** (CB Morlockklerikerin Lamaschtus 11).

Die bösartigsten Bewohner Khos hausen jedoch in den Polymatumkuppeln. Diese dienen einer Kabale aus zehn Leukodaimonen (*Pathfinder Monsterhandbuch II*, S. 61) als Basis, von der aus sie im ganzen Mwangibecken exotische Krankheiten sammeln und verbreiten. Ihnen dient eine kleine Armee bössartiger, aber tückisch intelligenter Rattensklaven, die von Versuchstieren der alten Schory abstammen. Die Leukodaimonen werden von **Thanyachani** und **Schanesja** angeführt, zwei Astradaimonen (*Pathfinder Monsterhandbuch II*, S. 56). Diese Seelenverschlinger haben dafür gesorgt, dass diese Ruinen, in denen Tausende gestorben sind, hin und wieder von den ruhelosen Geistern der Toten heimgesucht werden.

BEZIEHUNGEN UND HANDEL

Die Ruinen von Kho haben nur noch wenig Ähnlichkeit mit dem fliegenden Utopia der Vergangenheit. Dies gilt sowohl für das Äußere wie auch für die Bewohner. Dennoch halten die Hinterlassenschaften der Schory in den neuen Bewohnern der Ruinen nach. Die Menschen von Kho sind vor langer Zeit in die umliegenden Berge und Urwälder geflohen und haben dort größtenteils den Tod gefunden, doch ihr Erbe lebt in den nahen Uomoto-Dörfern Jiangui, Tsutai, Tafi und Abjit in Form einer überraschend hohen Zahl von Hexenmeistern fort, die hauptsächlich der arkanen, der elementaren und der schicksalhaften Blutlinie angehören. Die Uomoto betrachten das Tal als einen heiligen, ihnen verbotenen und für alle anderen gefährlichen Ort. Sie handeln deshalb nicht mit Relikten aus Kho und warnen Fremde vor den Flügen, sollten sie so närrisch sein, irgendetwas an sich zu nehmen, erheben aber auch nicht die Hand gegen Schatzsucher, solange diese keine Beutestücke in die Uomotodörfer bringen. Die Uomoto folgen im Grunde zwar einem Aberglauben, doch es hat genug Vorfälle gegeben, so dass das Tabu dennoch begründet erscheint. Manchmal können Uomoto jedoch dazu gebracht werden, Fremde bis in Sichtweite der Stadt zu führen, doch selbst die Tapfersten dringen in der Regel nur so weit vor, um Opfergaben darzubringen. In den Dörfern, die Kho am nächsten liegen, werden Gesetzlose und Eidbrecher (eingeschlossen jene, die das Verbot missachten, die Stadt nicht zu betreten) manchmal vom Stamm ergriffen und am Opferstein gefesselt, wo sie auf einem umgestürzten Monolithen den Bewohnern des Tals dargebracht werden. Für den richtigen Preis führen die Uomoto Fremde zuweilen sogar bis zu diesem Stein, aber nicht weiter. Sie fürchten die „glänzenden, wandelnden Steine“ und die anderen, seltsamen Bewohner und betreten das Tal nur bei Nacht. Dabei haben sie stets brennende Fackeln dabei, um die Morlocks zu verschrecken, welche sie **Tuitele** (die-das-Licht-hassen) nennen.

Die Xorn und Mariden von Kho haben kein Interesse daran, mit der Außenwelt Handel zu treiben (die Mariden handeln aber mit Verbündeten auf der Ebene des Wassers). Die Derhii dagegen besuchen zuweilen Marktplätze am Pass oder in den Dörfern im Tiefland jenseits des Stammesgebietes der Uomoto. Dort tauschen sie geplünderte Artefakte, magische



Schmuckstücke und sogar ausgewählte Stücke an Schoryhandwerkskunst, täuschen die Käufer meist aber hinsichtlich der Herkunft ihrer Schätze. Von Osten kommende Reisende können diese Derhii im osirischen Fort Aboul-Nasar („der Geierhorst“) auf der Kuppe des Kho-Rarne Passes antreffen, wo **Akafirat Zouhaar** (N Menschlicher Schurke 6) eine kleine Loge für osirische Angehörige der Gesellschaft der Kundschafter unterhält, welche ins Mwangibecken reisen. Die Derhii ertauschen sich meist gute Waffen und Rüstungen, Lederwaren und zuweilen Weine oder Drogen wie Pesch.

Die Leukodaimonen von Kho handeln insgeheim auf ganz Golarion mit ihren Krankheiten, welche von ihren Ratten und Werratten zu ihren bösen Kunden gebracht werden – entweder werden die Krankheitserreger in Töpfen und Phiolen destilliert oder verdickt überbracht oder in den Leibern lebender Wirte. Ihre Hauptkunden sind Kultanhänger Urgathoas, Ghlaunders, Apollons und Cyth-V'sug, die nach neuen Arten ansteckenden Unheils suchen, die sie entfesseln können. Die Daimonen gehen jedoch willentlich mit jedem einen Handel ein, der sie bezahlt.

BEDEUTENDE ÖRTLICHKEITEN

Die Schory waren einst bekannt für ihre Vorliebe für Kristall und Glas, welches sie stärker machten als Stahl. Viele Gebäude von Kho sind deshalb noch teilweise intakt, auch wenn das Fundament der Stadt selbst völlig auseinandergebrochen ist und die oberen Gebäude oft einfach abgerissen wurden, so dass sie mit dem Geröll der zerbrechenden Stadt ins Tal und die umliegenden Hügel fielen, wo sie nun halbvergraben unter 6.000 Jahren alten Erosionsgestein liegen.

Die Oberstadt: Das Reich des Maridenklans der Ghasem umfasst den größten halbwegs intakten Teil Khos, liegt aber auf den Hügeln in einem Winkel von 30 Grad. Ranken, Bäume und duftende Blüten wachsen in den hängenden Gärten, die von Schlickmephiten rund um den Platz von Cesair mit seinen gesprungenen mitternachtsblauen Fliesen versorgt werden, während die den Elementargeistern dienenden Derhii in den zerbrochenen Türmen nisten. Die unteren Etagen sind ein verworrenes Labyrinth schiefer, geneigter Gänge, welche in *Dauerhafte Trugbilder* gehüllt sind, die sich nach den Launen der Elementargeister verändern. Durch viele Korridore und in den Stein gemeißelte Aquädukte fließt Wasser, das aber auch durch Risse und Bruchstellen sickert und beständig durch die Portale in der großen Hauptzisterne im Herzen der Oberstadt strömt.

Das Herz des Maridenreiches, die Hauptzisterne, ist erfüllt von wunderbaren Illusionen, welche den Glanz des Schahzada und seiner Hofes feiern. Dieser besteht aus seiner Gemahlin **Zahra**, der Tochter **Schirischa**, dem Schwiegersohn **Juqua** (alle CN adelige Mariden) sowie seinem persönlichen Priester **Kaila** (CN Maridenkleriker Gozrehs) und mehr als einem Dutzend weiterer naher Verwandter, die nach Belieben von der Ebene des Wasser überwechseln oder dorthin zurückkehren. Dazu gesellt sich ein großes Gefolge aus Wassermephiten und Elementaren aller Größen, wobei die kleineren als Diener fungieren und die größeren als

Kampfgefährten oder sogar Reittiere. Die arroganten Mariden beanspruchen ganz Kho für sich, kontrollieren aber nur den Bereich bis zum Iourifall, wo die Wasser der Hauptzisterne in die Unterstadt fließen. Dort erschaffen sie flüssige Skulpturen, die sich in ständiger Veränderung befinden, und versuchen im Wettstreit untereinander, das fließende Wasser zu fantastischen Mustern und sogar scheinbar festen Gestalten zu formen.

Die Mariden teilen sich die Oberstadt mit den Derhiihorsten in den Monolithen, einer Reihe hoher Türme, welche Khos Absturz fast intakt überstanden haben, auch wenn sie aus ihren Fundamenten gerissen wurden und vertikal gegen die südöstliche Wand des Tals gelehnt zur Ruhe kamen, wo sie diese sogar überragen. Viele Monolithen sind nicht massiv, sondern bestehen Stockwerk um Stockwerk aus Kammern und Korridoren, die teilweise hunderte von Schritten messen. Die Fenster wurden vor langer Zeit zerschnitten, so dass sich durch die Öffnungen Kletterranken Zugang verschafft haben. Für Gelehrte sind vielleicht jene Türme am interessantesten, welche gewaltige Furchen aufweisen, die an Krallenspuren eines titanischen Raubtiers erinnern. Derhiifamilien, welche meist von einem Barbaren oder Waldläufer der 5. Stufe angeführt werden, beanspruchen benachbarte Stockwerke für sich und verteidigen ihr Gebiet gegen andere Derhii. Die diversen Gruppen tun sich aber gegen gemeinsame Bedrohungen zusammen. Die Stämme haben keinen Anführer, sondern treffen sich im Stammesrat, um über Fragen von gemeinsamem Interesse zu entscheiden. Die mächtigsten ihrer Stammesführer sind **Schanaca Anisoara** (N Derhii-Waldläuferin 9) und **Tonoyan Balasu** (N Derhii-Barbarin 8).

Die Polymatumkuppeln: Das Herz des Tals wird von den zersprungenen Überresten von Khos arkanen Akademien dominiert, in denen nun die einst dort gebundenen Daimonen umgehen, welche beim Absturz der Stadt ihre Fesseln abstreifen konnten. Hier brauen und verfeinern diese Meister der Krankheiten giftigen Schlamm und Schlicke in ihren finsternen Fleischtöpfen und erzeugen noch ansteckendere Versionen normaler Krankheiten oder erfinden neue. Die Daimonen spezialisierten sich zudem auf die Verformung und Manipulation des Lebens. Schon vor langer Zeit haben sie Laborratten der Schory in ein Sklavenvolk intelligenter Schreckensratten verwandelt, welches sie die Hadi nennen (siehe Seite 23). Die meisten Hadi sind Diener von einfachem Gemüt, doch die beiden aus Inzucht hervorgegangenen Geschwister **Teffera** und **Yilmaz** (NB Hadi-Wandler und -Wandlerin 8) streben danach, eine führende Herrscherkaste bei ihrem Volk zu etablieren. Die Armee bössartiger Rattensoldaten der Daimonen wird von **Nahied** und **Nahusch** (NB Hadi-Rajwanbarbaren 6) angeführt, während **Uzma Desferal** (NB Hadi-Tafenbardin 7) für subtilere Vorhaben wie Schmuggel und Infiltration zuständig ist.

Die Unterstadt: Im Norden führt die Obelisknbrücke, ein rissiger, moosbedeckter Monolith, in den verblasste Ruinen eingraviert sind, über den Fluss. Dieser Turm war einst voller Wohnquartiere, so dass es passieren kann, dass man beim Überqueren der Brücke durch den Boden bricht und



auf kantigem Geröll landet (wie Fallgrube mit Speerspitzen oder getarnte Fallgrube mit Speerspitzen; siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 420-421). Jenseits des Flusses liegt ein weiterer, halbwegs intakter Teil der Stadt, welcher beim Absturz über den Talboden glitt. Die anderen Talbewohner nennen das Gebiet den Schattenhügel und meiden es aufgrund eines beschädigten planaren Tores in seinem Zentrum, welches immer noch pulsiert – dabei handelt es sich um ein unzuverlässiges Portal zur Ebene der Schatten.

Die hier hausenden, finsternen Geister fürchten zwar die seelenfressenden Astradaimonen und von den Morlock-Kultikern gebunden zu werden, doch wagen es nur wenige, sie in ihrem schattigen Versteck herauszufordern. Am finsternen und geheimnisvollsten ist die Grube der Endlosen Nacht. Diese ist vom zerbrochenen Fundament einer uralten Kuppel umgeben, welche an ein klaffendes Maul mit Zähnen aus geschwärztem Glas erinnert. Sie entstand, als einer von Khos abgebrochenen Türmen wie ein gewaltiger Speer direkt in den Boden gestoßen wurde, wo er den Fels durchbohrte und bis in einen ausgedehnten Höhlenkomplex vorstieß. Flusswasser rinnt beständig in das gebohrte Loch hinab, dessen Wände immer unglaublich glatt sind, wo die Außenhülle des Turms noch besteht – der Rest des Turms ist größtenteils zu Staub verfallen. Manche Besucher auf der Suche nach Axumas Brunnen verwechseln diese dunkle Grube mit dem Brunnen – wie sie mit Bedauern feststellen müssen, sobald sie erkennen, was sich in der Tiefe befindet. Die Höhlen und Tunnel sind zwar nicht mit den Finsterlanden verbunden, führen aber dennoch gewunden wie ein Korkenzieher immer tiefer und werden von zahllosen labyrinthartigen Tunneln gekreuzt, in denen Morlocks hausen, welche von den Menschen von Kho abstammen, sowie von noch fremdartigeren Bestien. Die Morlocks durchstreifen die zugänglichen Teile der Stadt, die sich in den Boden gebohrt haben und liefern sich mit den Hadi der Daimonen und den kristallinen Xorn ständige Geplänkel. Mit letzteren führen sie eine seltsam wechselseitige Existenz, schließlich suchen die Xorn die oberirdischen Ruinen tagsüber heim, während die Morlocks sich in der Dunkelheit verbergen, und umgekehrt kommen die Morlocks nur an die Oberfläche, wenn die Xorn sich nachts in ihre Kristallhöhlen zurückziehen.

Die Glasfelder: Die westliche Hälfte des Tals war zwar nicht Teil von Khos eigentlichem Absturzgebiet, allerdings rutschten Teile der Stadt über das Gelände und löschten aus, was sich bis dahin dort befunden hatte. Erosion und Wind haben in der Folge wieder eine Schicht fruchtbaren Bodens aufgetragen, auf der ein spärlicher Wald voller Leben und fruchtbarer Wiesen gedeiht. Bei hellem Licht glänzen diese Lichtungen im reflektierten Licht. Die im Boden steckenden Kristallscherben, welche nach unten wachsen und von den Xorn geerntet werden, verursachen bei allen Kreaturen Benommenheit, welche das Gebiet durchqueren, und fungieren zudem als Krähfüße. Führer der Uomoto können sichere Pfade durch die Glasfelder weisen, ansonsten ist jede Stunde ein Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 20 erforderlich.

Der Opferstein befindet sich am Rand der Unterstadt und markiert den Punkt, welchen ein Uomoto nicht überschreitet, egal ob es gilt, Kriminelle zu bestrafen oder tollkühne Fremde ins Tal zu führen.

Am entgegenliegenden westlichen Ende des Tals befinden sich die Sonnentürme. Diese einst majestätischen Bauwerke wurden aus ihren Grundfesten gerissen und durch das Tal geschleudert, bis sie wie ein gewaltiger Berg Schutt in den unterschiedlichsten Winkeln und vom Blattwerk des Dschun-

gels bedeckt zum liegen kamen. Unter all dem Grün glühen diese röhrenförmigen Kadaver stolzer Bauwerke jedoch immer noch im Licht der Sonne. Die Kristallxorn nennen diesen Ort Vokthavaravat und von hier aus herrscht **Arzuu Mandilawi** (NB Älterer Kristallxornschurke 4) von einer wabendurchzogenen Kristallzisterne aus über die Gruppe, wo vor langer Zeit fünf zerbrochene Türme zusammenkamen.

EINE KAMPAGNE IN KHO

Wer Kho aufsuchen will, muss entweder von Westen her durch das Mwangibecken oder von Osten her durch die Wüste und die Berge Osirions anreisen. Die Geschichten und Relikte des selbst unter Gelehrten legendären Kho können Abenteurer Schritt für Schritt anlocken, so dass Neulinge von den vor ihnen liegenden Herausforderungen nicht überwältigt werden.

Abenteuer für niedrige Stufen

Um Kho frühzeitig in einer Kampagne einsetzen zu können, muss zunächst ein Grundgerüst für spätere Abenteuer gelegt werden. Kartenfragmente oder geheimnisvolle Relikte dieser uralten Zivilisation können Abenteurergruppen in die Stadt locken, welche sie vielleicht von Verbündeten und Auftraggebern wie der Gesellschaft der Kundschafter oder dem Aspiskonsortium erhalten haben. Diese können auch die Reise durch Osirion nach Aboul-Nasar oder durch das Mwangibecken zu den Dörfern der Uomoto ermöglichen.

Ein Abenteueransatz, der sich weniger auf die reine Entdeckungslust verlässt, sind die krankheitsverseuchten Diener der Leukadaimonen. Wenn eine Seuche oder Krankheit in der Nähe der Operationsbasis der SC ausbricht, könnte man sich an sie wenden, die Quelle der Krankheit aufzuspüren. Fertigkeitswürfe für Beruf (Kräuterkundler) oder Heilkunde können den exotischen Ursprung der Krankheit bestätigen, während mittels Diplomatie oder Wissen (Lokales) herausgefunden werden kann, dass es in anderen Ortschaften zu ähnlichen Ausbrüchen gekommen ist. Die Nachforschungen könnten die SC als nächstes zu Schwarzmarkthändlern führen, welche mit Schoryantiquitäten handeln. Dabei könnten sie auch auf **Luana Sipress** (RB menschliche natürliche Werrattenschurkin 3) stoßen, eine örtliche Werratte mit einem Nest voller Hadi-Diener (siehe Seite 23), welche die verseuchten Erzeugnisse ihrer Leukodaimonherren verbreiten. Die Spur führt dann weiter nach Sargava und schließlich nach Kho selbst. Alternativ könnte die Spur auch zu **Baddour** (NG Derhii) führen, einen Händler, der Aboul-Nasar besucht. Dieser handelt mit Schoryantiquitäten, ohne zu wissen, dass die Daimonen und ihre Diener die Gegenstände mit ansteckenden Giftstoffen überzogen haben. In diesem Fall gibt es keine Verschwörung zum Aufdecken, sondern die SC müssen nur erkennen, dass alle Opfer unlängst Schoryartefakte erworben haben. Dann müssen die SC diese Relikte zu ihrem Ursprung zurückverfolgen, um aufzudecken, ob sie es mit einem teuflischen Plan zu tun haben oder vielleicht einem Fluch. Wenn die SC Baddour mit ihrem Wissen konfrontieren, bedauert er sehr, dass seine Geschäfte für solche Schäden gesorgt haben. Er könnte sie nach Kho führen und eine friedliche Audienz mit seiner Sippe organisieren.

Abenteuer für mittlere Stufen

Wenn die SC in der Nähe von Kho den Mwangidschungel verlassen, stoßen sie als erstes auf die Dörfer der Uomoto-



to. Für Gelehrte unter den SC könnte es ein Abenteueranhänger sein, die Kultur dieses Stammes zu studieren. Angekommen muss die Gruppe wahrscheinlich erst mit den Häuptlingen über das Recht verhandeln, die heilige Stadt betreten zu dürfen. Ein Häuptling könnte ein Geschenk verlangen, an das nur schwer heranzukommen ist und welches ein Abenteuer im Dschungel erfordert, oder er verlangt vielleicht einen Dienst wie das Erlegen eines gefährlichen Monsters oder dass die SC einen abtrünnigen Uomoto-Heckenmeister zur Strecke bringen.

Alternativ könnten die SC in Aboul-Nasar eintreffen, mit dem Auftrag einer seltsamen Unterbrechung der Kommunikation mit dem Außenposten nachzugehen. Wenn die SC mit einem Derhii-Führer von Aboul-Nasar nach Kho vorstoßen, könnten sie sich vielleicht einen Transport durch die Lüfte zurück sichern, so dass sie sich zwischen den Expeditionen in die untergegangene Stadt im Fort ausrüsten und ausruhen können. Die Derhii könnten ihnen zudem eine sichere Zuflucht bieten, allerdings könnte es zu einem Angriff verfeindeter, fremdenfeindlicher Derhii kommen, welche die SC entweder töten oder als Sklaven an die Mariden verkaufen wollen.

Die diversen Machtgruppen innerhalb von Kho werden die SC wahrscheinlich verwundern. Sie werden auf arrogante Mariden und mörderische Leukodaimonen stoßen, während die Derhii sie möglicherweise zu ausgewählten Plätzen voller Relikten führen, an denen es tagsüber zu Konfrontationen mit den Xorn und nachts mit den Morlocks kommen kann. Die SC könnten sich Gefechte mit Räubergruppen beider Parteien während ihrer Suche nach noch funktionsfähigen magischen Gegenständen oder den verborgenen Zisternen liefern, an denen die Leukodaimonen und Hadi ihre befleckten Schätze herstellen.

Wenn die SC die von Kho ausgehende Krankheit für alle Mal unterbinden wollen, könnten sie sich entscheiden, die Poymatumdome von den Leukodaimonen und ihrem Schmutz zu säubern. Da dieses Unterfangen jedoch durch die Morlocks und Kristallxorns erschwert wird, könnte es erforderlich werden, mit einer oder beiden Gruppen einen Waffenstillstand auszuhandeln. Dies würde es den SC gestatten, auf geheimen unterirdischen Wegen zu den gut geschützten Domen vorzudringen. Allerdings könnte dann ein hochrangiger Kleriker einer der anderen Gruppierungen die SC verraten und in einen Hinterhalt von Daimonen, Hadi, Schlickern und schlimmeren führen.

Abenteuer für hohe Stufen

Daimonen sind stets gefährliche große Unbekannte. Externare guter Gesinnung oder Beauftragte einer Kirche könnten die SC deshalb aussenden, um Kho von der daimonischen Befleckung zu reinigen, wenn sie von dieser erfahren. Selbst wenn dies ursprünglich nicht das Ziel der SC sein sollte, so erwecken ihre Erkundungen der Stadt und die Geplänkel mit den anderen Gruppierungen die Aufmerksamkeit der Astradaimonen, welche sich sogleich ins Getümmel stürzen. Diese und die entsetzlichen Labore der Leukodaimonen zu zerstören, würde Kho für immer von ihrer plagenden Anwesenheit befreien. Sollten die SC die Daimonen auslöschen, heißen die Mariden sie als Helden willkommen und laden sie als Gäste in ihre feierlichen Paläste und heilenden Teiche auf der Ebene des Wassers ein. Dort könnten die SC jedoch in einen Erbfolgekonflikt geraten, welcher von **Markisch Aghayare** (NB Zehrer) initiiert wird, einem Mari-

denschahzada, der sich im Untode als Zehrer erhoben hat und nun seine lebenden Artgenossen zu verderben sucht.

Wenn die SC die Daimonen auslöschen, könnten sie aber auch entdecken, dass aus „Schattenstadt“ unter Führung der Schattenprinzessin **Sarra Skepekaris** (CB Höhere Schattenhexenmeisterin 7) Schatten hervordringen. Da die Astradaimonen nun ausgelöscht sind, belagern die Schatten nun die anderen Bewohner von Kho und ergreifen jede lebende Kreatur, die sie finden, um sie zu einem Teil der Schattenarmee zu machen, bis sie eine Apokalypse der Schatten entfachen können. Um die Schatten aufzuhalten, müssen die SC diese zerstören und das Tor zur Schattenebene versiegeln. Für letzteres müssen sie den Mwangi-Nekromanten-Leichnam **Trexima Butoi** (NB menschlicher Magierleichnam [Nekromant] 16) vernichten, welcher die Schattenarmee aufgestellt hat.

Eine weitere Bedrohung, welche hochstufige Charaktere nach Kho führen könnte, ist **Vehanezhad** (RB Blaue Drachenwyrmin), ein weiblicher Blauer Drache, welcher durch den seltsamen Fluch der Xorn in lebendes Kristall verwandelt wurde. Der Drache ist dem Kristallxorn, der sie infiziert hat, nach Kho gefolgt, und hat daraufhin die Herrschaft über die Vokthavaravatgruppe an sich gerissen und beansprucht nun ganz Kho als sein Reich. Dabei zerschmettert sie die Mariden, während die meisten Derhii und Morlocks entweder fliehen oder sich ihr unterwerfen. Verschlimmernd kommt hinzu, dass Vehanezhad die verborgenen Laboratorien der Daimonen nutzt, um die Kristallseuche derart zu modifizieren, so dass sie auch Kreaturen befällt, die nicht der Kategorie Erde angehören. Egal ob die SC Gerüchten über die Machtergreifung des Drachen folgen oder selbst von der neuen, fremdartigen Seuche betroffen sind, wenn sie Vehanezhad besiegen wollen, brauchen sie wahrscheinlich die Hilfe der überlebenden Mariden und Derhii, um die Kristalldrachin, ihre neugebundenen Diener und kristallinen Knechte zu besiegen, ehe sie eine alles verwandelnde Pandemie entfesselt.

ZUFALLSBEGEGGNUNGEN

Unterer Stufenbereich

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–7	1 Giftschlange	1	PF MHB, S. 229
8–14	1W4 Hadi*	1	siehe Seite 23
15–21	1 Fledermausschwarm	2	PF MHB, S. 116
22–28	1 Würgeschlange	2	PF MHB, S. 229
29–34	1 Kleiner belebter Gegenstand	2	PF MHB, S. 31
35–40	1 Hadi Tafen*	2	siehe Seite 23
41–46	1 Schatten	3	PF MHB, S. 228
47–58	1W4 Wildschweine	4	PF MHB, S. 276
59–64	1 Heeresameisenschwarm	5	PF MHB, S. 12
65–70	1 Derhii*	5	siehe Seite 23
71–76	1W4 Schreckensaffen	5	PF MHB, S. 182
77–82	1 Schaumschlick*	5	siehe Seite 23
83–88	1W4 Wassermephiten	5	PF MHB, S. 184
89–94	1 Girallon	6	PF MHB, S. 126
95–100	1 Wyvern	6	PF MHB, S. 281

Mittlerer Stufenbereich

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–6	1 Hadi Tafen* und 1W6 Rattenschwärme	6	PF MHB, S. 215

7–12	1 Umbergallerte*	6	siehe Seite 23
13–18	1W6 Warane	6	PF MHB, S. 91
19–24	1W6 Morlocks	6	PF MHB, S. 190
25–30	1W6 Schatten	6	PF MHB, S. 228
31–36	2W6 Hadi Rajwans*	7	siehe Seite 23
37–42	1 Kristallxorn*	7	PF MHB, S. 283
43–48	1W4 Mantikore	7	PF MHB, S. 177
49–54	1W4 Große belebte Gegenstände	7	PF MHB, S. 31
55–60	1W8 Tausendfüßlerschwarm	8	PF MHB, S. 247
61–66	1 Dürrhoizskorpion	8	PF MHB III
67–72	3–12 Mitttelgroße belebte Gegenstände	8	PF MHB, S. 31
73–78	1 Leukodaimon	9	PF MHB II, S. 61
79–84	1 Marid und 1W6 Wassermephiten	10	PF MHB, S. 107, 184
85–90	1 Marid und 2 Derhii*	10	PF MHB, S. 107
91–100	1 Höherer Schatten und 3W6 Schatten	11	PF MHB, S. 228

Hoher Stufenbereich

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–14	2 Leukodaimonen und 2W6 Hadi Rajwans*	12	PF MHB II, S. 61
15–26	1 Riesiger Steingolem	12	PF MHB, S. 136, 295
27–39	1 Älterer Kristallxorn und 1W8 Kristallxorn*	12	PF MHB, S. 283
40–52	1 Legion aus 3W6 Heeresameisenschwärmen	12	PF MHB, S. 12
53–64	1 Morlockkriegstrupp**	13	PF MHB, S. 190
65–76	2 Mariden und 2 Ältere Wasserelementare	14	PF MHB, S. 107, 102
77–88	1 Maridenjagdgruppe***	14	PF MHB, S. 107
89–100	1 Astradaimon	16	PF MHB II, S. 56

* Neues Monster oder Monstervariante in diesem Kapitel.

** 1 Morlockkleriker 8, 1W4 Morlockbarbaren 5 und 3W6 Morlocks.

*** 1 Adeltiger Marid, 1W4 Mariden und 3W4 Derhiwachen.

AXUMAS BRUNNEN

Der größte Schatz Khos ist einer, der nicht geplündert werden kann. Axumas Brunnen trägt den Namen seines Erschaffers, ist aber kein körperlicher Gegenstand, sondern ein von den alten Schory entwickeltes, sich erneuerndes Gefäß magischer Energien, welches die ganze Stadt durchzieht. Verzauberungen, die für die ganze Stadt bestimmt waren, wurden auf Axumas Brunnen gewirkt, welcher sie sodann über ganz Kho verteilte. So wurde das Leben der Bürger verbessert, indem ihre physischen Bedürfnisse gestillt wurden und sie diese Kraft einsetzen konnten, um geringere Akte alltäglicher Magie zu wirken.

Innerhalb Axumas Brunnen, welcher das ganze Tal von Kho ausfüllt und noch gut 0,75 Kilometer weiter reicht, unterliegen alle Kreaturen den Effekten von *Elementen trotzen* und erfreuen sich einer verdoppelten natürlichen Heilung. Auch die Schwerkraft ist leicht verändert – Kreaturen erleiden nur halben Sturzschaden und erhalten zudem einen Bonus von +10 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik, um zu springen oder um Sturzschaden zu reduzieren. Pflanzen und Tiere gedeihen in Hülle und Fülle und Kreaturen, die mehr als eine Woche in Folge im Bereich von Axumas Brun-

nen verbringen, können den Fluss der Lebensenergie um sich herum wahrnehmen. Jene mit einem Weisheitswert von 11 oder mehr können leicht die Realität biegen und beliebige *Magie entdecken*, *Magierhand* und *Zaubertrick* wirken. Jene mit einem Charismawert von 11 oder mehr können versuchen, Zauber auslösende Gegenstände aufzuladen. Hierzu sind 1 Minute Konzentration und ein Fertigkeitwurf für Magischen Gegenstand benutzen gegen SG 20 plus Zauberstufe des Gegenstandes nötig. Für jeden Aufladeversuch an einem Tag steigt der SG um zusätzliche +5 (unabhängig davon, wer dies versucht) oder pro Aufladeversuch, den eine Kreatur am selben Tag versucht (unabhängig davon, welche Gegenstände sie aufzuladen versucht). Bei einem erfolgreichen Versuch erhält der Gegenstand 1 Ladung zurück, bei einem Misserfolg erleidet der Charakter 1W4 Punkte CH-Schaden und der Gegenstand verliert 1W4 seiner Ladungen.

Seit dem Absturz der Stadt funktioniert Axumas Brunnen jedoch nicht mehr wie einst. Die mystische Matrix wurde zwar nicht zerstört, wohl aber gestört und arbeitet zuweilen unregelmäßig. Belebte Gegenstände erwachen angetrieben von ansonsten ruhenden magischen und spirituellen Energien zufällig zum Leben. Zudem fügen magische Fluktuationen alle 24 Stunden jeder Kreatur im Tal von Kho 1W4 Punkte Attributsschaden an einem zufällig bestimmten Attribut zu. Mit einem erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 15 kann man diesen Schaden umgehen. Kreaturen, deren Rettungswurf misslingt, genießen darüber hinaus für 24 Stunden keinen Vorteil aus der beschleunigten Heilung im Tal. Kreaturen, die sich durchgehend einen Monat innerhalb des Wirkungsbereichs des Brunnens aufhalten, gewöhnen sich an diese Fluktuationen und riskieren keine negativen Auswirkungen mehr. Jeder, der den Bereich des Brunnens wieder verlässt, muss sich nach dem Neubetreten wieder auf ihn einstimmen, da die Realität außerhalb leicht anders funktioniert. Während der ersten 1W6 Tage nach Verlassen des Wirkungsbereichs des Brunnens unterliegen sie dem möglichen Attributsschaden, der mit dem Betreten (oder Wiederbetreten) des Wirkungsbereichs des Brunnens einhergeht.

Diese immer wieder sprudelnden Ausbrüche roher magischer Energie mögen harmlos sein, doch dort, wo ihre Ausläufer komplett zerfasern, können sie die Realität selbst auflösen und kurzlebige Löcher im Geflecht des Universums erschaffen. Diese sphärenartigen „Löcher“, welche als Mogovor-Sphären bezeichnet werden, sind zum Glück selten und entstehen nur dort, wo sich mächtige magische Felder der Maschinen und Geräte in der Stadt überlappen. Sie bestehen länger selten als ein paar Stunden und schweben oft bewegungslos auf der Stelle oder treiben ziellos herum, bis sie sich wieder auflösen. Doch wenn es zu Interaktionen mit festen Objekten oder Kreaturen kommt, sind die Ergebnisse katastrophal. Die Mogovor-Sphären sind Gefahren mit einem HG von 15 ähnlich *Sphären des Nichts*, werden aber von gewirkter Magie angezogen. Wird innerhalb von 36 m zu solch einer Mogovor-Sphären Magie angewandt, bewegt sich diese Sphäre auf den Zauberkundigen mit einer Bewegungsrate von 1,50 m plus 1,50 m x Grad des gewirkten Zaubers zu. Sollte eine aktive magische Aura des 5. Grades oder höher (magische Gegenstände und aktive Zauber inbegriffen) sich einer Mogovor-Sphäre auf 9 m oder weniger nähern, bewegt sie sich mit einer Bewegungsrate in Höhe des zweifachen Grad des Zaubers der Aura x 0,3 (abgerundet auf das nächste Mehrfache von 1,50 m) auf die Aura mit dem höchsten Grad zu. *Unauffindbarkeit* und ähnliche Effekte verbergen passive



Schablone für Kristallkreaturen

„Kristallkreatur“ ist eine Schablone, welche jede Kreatur der Unterart Erde erhalten kann. Die Grundspielwerte und besonderen Fähigkeiten der Ausgangskreatur bleiben unverändert, sofern hier nicht anders vermerkt.

HG: Wie Ausgangskreatur +1.

Sinne: Eine Kristallkreatur erhält Dämmsicht.

Rüstungsklasse: Die natürliche Rüstung wird um +4 verbessert.

Verteidigungsfähigkeiten: Eine Kristallkreatur erhält Resistenz 10 gegen Elektrizität, Feuer, Kälte und Säure sowie SR 5/-, außer die Ausgangskreatur besitzt eine bessere SR. Eine Kristallkreatur ist gegen schädliche Effekte hellen Lichts immun und kann nicht mittels Licht geblendet werden. Sie ist gegen Lichteffekte und andere lichtbasierende Angriffe wie *Sprühende Farben*, *Regenbogenspiel* und *Gleißendes Licht* immun. Sollte die Kreatur mit einem solchen Effekt getroffen werden, steigt der SG ihres Angriffes Blendende Gestalt um +2.

Schwächen: Eine Kristallkreatur erhält Empfindlichkeit gegen Schallangriffe.

Besondere Angriffe: Eine Kristallkreatur erhält die nachfolgenden besonderen Angriffe.

Blendende Gestalt (AF): Eine Kristallkreatur bricht und spiegelt das Licht in einer blendenden Kaskade. Bei normalem Licht reicht dieser Glanz 9 m weit, bei hellem Licht 18 m. Innerhalb dieses Wirkungsbereiches sind alle auf Sichtwahrnehmung angewiesenen Kreaturen für 1 Minute benommen, sofern ihnen kein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + $\frac{1}{2}$ TW der Kreatur + CH-Modifikator der Kreatur gelingt. Kreaturen innerhalb dieses Bereiches, welche die Kristallkreatur ansehen, müssen jede Runde einen Rettungswurf bestehen, um nicht dauerhaft zu erblinden; dies ist ein Blickangriff. In hellem Licht steigt der SG dieser Fähigkeiten um +2.

Glanzpest (ÜF): Die natürlichen Angriffe der Kreatur übertragen eine übernatürliche Krankheit. Biss oder Klaue – Verwundung; Rettungswurf Zähigkeit, SG 23; Inkubation 1 Tag; Frequenz 1 Tag; Effekt IW6 GE-Schaden; Heilung 2 aufeinander folgende Rettungswürfe. Eine Kreatur, deren Geschicklichkeit durch diese Krankheit auf 0 reduziert wird, versteinert und verwandelt sich in leblosen Kristall. Eine versteinerte Kreatur der Unterart Erde erwacht nach 24 Stunden wieder und erhält die Schablone für Kristallkreaturen. Nach der Verwandlung können nur *Beliebiges verwandeln*, *Wunder* oder *Wunsch* die Verwandlung wieder rückgängig machen.

Besondere Eigenschaften: Eine Kristallkreatur erhält die folgenden besonderen Eigenschaften:

Lichtverstärkung (AF): Der Körper einer Kristallkreatur fängt auf natürliche Weise auftretende Lichtstrahlen ein und verstärkt sie. Bei normalem Licht gibt eine Kristallkreatur selbst normales Licht mit einem Radius von 9 m ab, bei hellem Licht strahlt sie normales Licht in einem 18 m-Radius aus.

Attribute: ST+2, GE+4, KO+2, IN-4. Sollte dies die Intelligenz der Kreatur auf 0 oder weniger reduzieren, wird sie geistlos (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch* für diese Eigenschaft).

Auren, aber nicht aktiven Magieeinsatz vor der Entdeckung durch eine Mogovor-Sphäre.

Mogovor-Sphären sind nicht immer leicht zu entdecken und erscheinen manchmal nur als ein Wirbel oder eine Wellenbewegung in der Luft und nicht als Sphäre reiner Schwärze. Der SG zum Entdecken einer Mogovor-Sphären liegt daher bei hellem Licht bei 15, bei normalem Licht bei 20, bei Dämmerlicht bei 25 und bei Dunkelheit bei 30. *Magie entdecken* nimmt keine Mogovor-Sphären wahr, während *Wahrer Blick* sie als das aufzeigt, was sie sind. Sobald man eine Mogovor-Sphäre bemerkt hat, kann man mittels eines Fertigkeitswurfs für Wissen (Arkane) ihre wahre Natur erkennen. Diese Mogovor-Sphären sind zwar nicht ganz so zerstörerisch wie *Sphären des Nichts*, dennoch unterliegen berührte Kreaturen oder Zaubereffekte gleichzeitig den Auswirkungen von *Auflösung* (SG 20) und *Mächtiges Magie bannen* (ZS 20). Abhängig von der Art der Begegnung könnte eine Mogovor-Sphäre einen Berührungsangriff im Nahkampf +15 gegen einen magischen Effekt oder eine magienutzende Kreatur einsetzen. Kreaturen, die ahnungslos die Fläche der Mogovor-Sphäre betreten, müssen einen Reflexwurf gegen SG 25 ablegen, um sie nicht zu berühren. Behandle eine Mogovor-Sphäre während eines Kampfes als eine Kreatur mit einem Initiative-Modifikator von +5.



MONSTERVERARIANTEN

In den Ruinen von Kho leben viele fremdartige Wesen. Manche sind missgestaltete Konstrukte oder Externare, die seit einem vergessenen Zeitalter vor sich hin vegetieren, während viele andere in den Ruinen der Stadt geboren wurden. Die meisten Derhii von Kho sind frei, doch einige hängen der uralten Tradition des Ergebenheit an und folgen den Mariden, welche sich als die Herren des Tals erachten. Diese Derhii arbeiten nicht um ihre Freiheit zu erlangen, sondern für die Geschenke, Wünsche und Segnungen ihrer Herren (sie haben *Unsichtbares sehen* 3/Tag [ZS 7, Konzentration +7] und Kälteresistenz 20). Am anderen Ende des Tals liegt die Heimat der Kristallxorn der Vokthavaravatgruppierung, welche durch den Verzehr von Schoryglas in lebenden Kristall verwandelt wurden. Sie haben die Schablone für Kristallkreaturen (siehe Kasten auf Seite 22), in dem Wissen, dass diese glänzende Pest nur Kreaturen betrifft, welche der Unterart Erde angehören. Andere Kreaturen die sich mit dieser Krankheit anstecken, werden in leblosen Kristall verwandelt und rasch von den hungrigen Kristallxorn gefressen.

Zu den unangenehmsten Bewohnern Khos gehören auch die Schlicke. Als Resultate magischer Strahlung oder halb-empfindungsfähiger Schlammhaufen sind sie aus aufgerissenen alchemistischen Maschinen entslüpft. Manche wurden sogar von den Leukodaimonen erschaffen, die sich in der Stadt niedergelassen haben; halbgescheiterte Experimente der Künste der Krankheiten, welche in den Fleischtöpfen geronnen wurden und nun durch die Stadt kriechen. Schaumschlicke sind beständig blubbern-de, schäumende, gräulich-weiße Massen, welche ihre Umgebung mit ihrem Schmutz besprühen. Diese Variante des Grauschlicks verursacht Säureschaden und verbreitet die Trübe Sieche – alle Kreaturen auf angrenzenden Feldern sind zu Beginn des Zuges der Kreatur der Krankheit ausgesetzt und erleiden Säureschaden (Rettungswurf SG 20 gegen die Ansteckung sowie auch den Schaden). Jede Kreatur, welche den Schlick mit einem Hiebangriff, natürlichen Waffen oder einem waffenlosen Angriff trifft, erleidet automatisch Schaden und ist der Krankheit ausgesetzt. Die furchtbare Umbragallerte ist eine Masse krankheitsinfizierten Protoplasmas. Sie ähnelt der Ockergallerte, verbreitet aber mit ihren Hiebangriffen sowie bei Kreaturen, die sie berühren oder mit Körperteilen angreifen, Schleimiges Verderben (RW ZÄH SG 14, keine Wirkung). Sie ist von einem Gestank umgeben, der einer anhaltenden, sich mit ihr bewegenden *Stinkenden Wolke* (RW ZÄH SG 19, keine Wirkung) entspricht; in beiden Fällen haben die Monstervarianten HG+1 im Vergleich zur Ausgangskreatur.

Die Leukodaimonen haben zudem aus den ungewöhnlich schlauen Laborratten der Schory, bzw. den Nachkommen der Ratten ein eigenes Dienervolk gezüchtet. Die Hadi sind erwachte Schreckensratten mit der Schablone für verbesserte Kreaturen. Sie haben durchschnittlich eine Intelligenz von 14 und einsatzbereite Pfoten und können Abyssisch wie ihre Herren sprechen und schreiben. Dies macht sie zu fähigen Assistenten bei den finsternen Experimenten der Daimonen. Manche Hadi sind sogar noch weiter verändert. Die Hadi Rajwan wurden für den Kampf gezüchtet und besitzen zusätzlich die Schablone für riesige Kreaturen sowie zwei Stufen als Barbar. Am heimtückischsten aber sind die Hadi Tafen. Dies sind Gestaltwandler mit Spielwerten wie Werratten, die oft einen oder mehrere Rattenschwärme befehligen.

DERHII

Diese schwarzfellige Kreatur sieht aus wie ein gewöhnlicher Affe, mit dem Unterschied, dass ihr gewaltige, graue Schwingen aus den Schulterblättern wachsen.

DERHII

HG 5



EP 1.600

N Großer monströser Humanoider

INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +14

Verteidigung

RK 18, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 15 (+3 GE, –1 Größe, +6 natürlich)

TP 59 (7W10+21)

REF +8, WIL +8, ZÄH +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m, Fliegen 18 m (Schlecht)

Nahkampf Krummschwert [Meisterarbeit] +12/+7 (2W6+7/18–20) oder 2 Hiebe +11 (1W6+5)

Fernkampf Wurfspeer +9 (1W8+5)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Niederschmettern, Sturzflugangriff

SPIELWERTE

ST 21, GE 16, KO 17, IN 9, WE 12, CH 10

GAB +7; KMB +13; KMW 26

Talente Akrobat, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Kampfreflexe

Fertigkeiten Akrobatik +12, Fliegen +9, Klettern +13, Wahrnehmung +14

Sprachen Polyglott

Besondere Eigenschaften Donnerstimme

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Berge und Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar, Trupp (3–5) oder Stamm (8–48)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Donnerstimme (AF) Ein Derhii kann mittels seiner donnernden Stimme ein Signal ertönen lassen, welches bis zu 18 km weit als Trommellaut gehört werden kann. Auf diese Weise können 20 Worte an Informationen innerhalb von 5 Minuten übermittelt werden.

Niederschmettern (AF) Wenn ein Derhii mit einer Zweihandwaffe einen Kritischen Treffer bestätigt, besteht die Chance, dass er neben dem Schaden des Kritischen Treffers zudem seinen Gegner zu Boden wirft. Sollte der Bestätigungswurf des Derhii die KMW seines Gegners übertreffen, wird dieser wie durch das Kampfmanöver Zu-Fall-bringen zu Boden geworfen. Dies provoziert keine Gelegenheitsangriffe, auch kann der Derhii selbst nicht zu Fall gebracht werden, sollte der Bestätigungswurf die KMW nicht übertreffen.

Sturzflugangriff (AF) Wenn ein Derhii sich in der Luft befindet, kann er einen Sturzflug entsprechend dem Doppelten seiner normalen Bewegungsrate (Fliegen) durchführen. Dies entspricht einem Sturmangriff und verleiht ihm einen Bonus von +2 auf den Angriffswurf und einen Malus von -2 auf seine RK.

Der Derhii – auch als Fliegender Affe bezeichnet – ähnelt einer intelligenten Version des gemeinen Gorillas. Derhii leben in primitiven Dschungelstämmen zusammen, deren Reviere sich über hunderte von Kilometern erstrecken können. Obwohl sie sich von Früchten und Insekten ernähren können, ziehen sie die Jagd vor und setzen dabei über-raschend gutgeschmiedete Waffen ein. Ein typischer Derhii wiegt 400 Pfund und ist 2,40 m groß.



SONNENTEMPELKOLONIE

DAS INNERE AUGE MÖGE SICH ÖFFNEN
UND IM GLANZ DES WEINENDEN TORES
SOLL DAS LICHT FLIEßEN UND MIT BRENNENDER REINHHEIT
UNS VON DEN SÜNDEN DER WELT BEFREIEN.

WIR, DIE DAS LICHT TRAGEN, SIND DIE HÜTER
ERFÜLLT MIT EINEM UNZÄHMBAREN FEUER IN UNSEREM FLEISCHE
UND VERBRANNT VOM VERSPRECHEN NEUER WELTEN, DIE DA KOMMEN.

IM ZEHREN DER FLAMME
WERDEN WIR NEUGEBOREN ALS ABBILD DER GÖTTLICHKEIT.

– AUSZUG AUS DEM SOGENANNTEN „SEGEN DER SONNE“,
DER LETZTEN BESTÄTIGTEN MITTEILUNG DER SONNENTEMPELKOLONIE

Weit entfernt über dem Arkadischen Ozean ragen die zerschmetterten Überreste Azlants wie ertränkte Gerippe aus dem Meer. Das zerbrochene Land scheint verzweifelt nach Luft zu schnappen, als verhöhne es die gefallene Zivilisation der Azlanti. Jenseits eines Irrgartens scharfkantiger Klippen liegen die verfallenden Überreste der heiligen Stadt Nal-Vaschkin, die sich hoch über das Wasser erheben und in deren Kirchen und Turmspitzen noch immer die Perversionen göttlichen Ruhms widerhallen. Die einst heiligen Schreine enthalten unwiderstehliche Reichtümer und gefährliche Wächter und führen tollkühne Entdecker in Versuchung, auf diesen verbotenen Boden vorzustößen. Entsetzliche missgestaltete Wesen lauern zwischen den Ruinen auf der Insel – kriechende Schlicke aus verzehrenden Flammen, welche im Namen der Verehrung eines unsichtbaren Herrn die Seelen und Leiber der Schatzsuchenden übernehmen wollen. Die fremdartige, seltsame Architektur der Gebäude fängt die Seelen der ruhelosen Toten ein und lockt Schrecken aus unverständlichen Dimensionen herbei. Überall flackern merkwürdige Lichter und es streifen Dinge aus urzeitlichem Feuer umher, geboren aus einem wiedererwachten Experiment der Azlanti: Einem minderen Gott, der von sterblicher Hand eingekerkert wurde und lange im Sonnentempel schlummerte.

Die zerfallenden Gebäude sind auch das Schlachtfeld eines sehr alten Konfliktes, da die Nachkommen einer vergessenen andoranischen Kolonie einen Heiligen Krieg gegen die führen, deren Herzen von dem wieder erwachten minderen Gott befleckt wurden, während die anderen sich dem furchtbaren Schrecken entgegenstellen. Hoch am Himmel kreist ein mysteriöses Artefakt, welches die Strahlen der Sonne zu einer sengenden Säule himmlischen Feuers bündelt. Es bringt so dem unnatürlichen Wesen, das im Tempel ruht, Leben und über jene, die sich ihm widersetzen, brennende Zerstörung. Dennoch liegt zwischen den gewaltigen Türmen des alten Azlant immer noch Hoffnung verborgen und verbrannte Flecken geschwärtzter Erde geben rätselhafte Schätze und mächtige Magie frei – man muss nur abenteuerlustig genug sein, um nach ihnen zu suchen. Diese Geheimnisse und noch viel mehr warten darauf, wiederentdeckt zu werden. Sie könnten genutzt werden, um die entsetzlichen Fehler der Azlanti auf der Insel ungeschehen zu machen und die chaotischen Konflikte zu beenden, welche innerhalb der Ruinen wüten.

ERSCHEINUNGSBILD

Hoch über einem bleichen Knochenacker bestehend aus von Wellen zerschmetterten Schiffswracks thronen die zerfallenden Tempel der azlantischen Stadt Nal-Vaschkin auf den Klippen. Seltsame Lichter flackern zwischen den zerbrochenen Schreinen umher und locken die Ahnungslosen und Unachtsamen tiefer in das verstrickte Unterholz der Insel. Schwelende Lichtkreise erhellen die Ruinen selbst am hellsten Tag und der Gestank von Ozongasen durchdringt die Luft. Aus den dichten Wipfeln der Bewaldung der Insel ragen hohe Türme und Kuppeldächer hervor, neben denen die neueren menschlichen Wohngebäude, die zwischen den einst glorreichen Werken des alten Reiches errichtet wurden, klein und winzig wirken. Eine gewaltige, in Bronze gefasste Linse schwebt beständig in einem niedrigen und wandernden Orbit über der Insel. Die durch sie gebündelten Sonnenstrahlen setzen die Pflanzen in Brand und schaffen Schneisen im dichten Grün, die an kauterisierte Wunden erinnern. Die zerfallenden Mauern einer untergegangenen Zivilisation sind allgegenwärtig. Manche sind in merkwürdig spitzen Winkeln errichtet, während andere gebogen sind

wie die Enden eines Eis. Über alles ragt jedoch der beeindruckende Sonnentempel auf, welcher auf höher gelegenen, felsigem Untergrund errichtet wurde und von den gleißenden Strahlen der gigantischen Linse schwarzgebrannt ist. Manchmal hält die rätselhafte Gerätschaft am Himmel inne und lässt ihr Licht auf den rissigen, kristallinen Dom des großen Tempels fallen, so dass dessen brennende Aurora bedrohlich aufflackert, während magmaartige Schlicke aus dem ausgerissenen, augenförmigen Tempeltor strömen, wie die Tränen einer lebenden Flamme.

GESCHICHTE

Von allen Möglichkeiten, wie die Azlanti gegen ihre Abolethenherren aufbegehrten konnten, war keine Beleidigung spöttischer als ihre Verehrung göttlicher Wesen, was in völligem Gegensatz zu den atheistischen Abolethen stand. Doch nicht die Entdeckung des Glaubens gab den ausschlaggebenden Grund für den Untergang des azlantischen Reiches – es war das beispiellose Streben nach arkaner Magie und der damit einhergehende, blendende Stolz der Azlanti, welche den Ausschlag für den legendären Fall gaben.

Bei einem dieser Experimente erschufen die alten Priester eine gewaltige, schwebende, magische Linse, welche den zentralen Sonnentempel umkreiste, der einem halben Dutzend von Sonnengöttern geweiht war, und das heilige Licht himmlischer Konstellationen auf den Kristalldom des Tempels fokussierte. Wozu sie dies taten ist längst in Vergessenheit geraten – vielleicht wollten sie einen Aspekt einer wohlwollenden Gottheit des Lichts herbeirufen, vielleicht wollten sie aber auch den negativen Einfluss des Dämonenherrschers Nurgal auf Golarions Sonne brechen. Was auch immer ihre Absicht war, den Priestern gelang es, eine rohe, irdische Inkarnation eines protoplasmischen Sonnengottes zu erschaffen, ehe der Erdenfall ihrem üblen Experiment ein Ende bereite.

Für tausende von Jahren ruhte der eingestürzte Kristalldom des Sonnentempels und die *Himmelslinse* geriet aus ihrer Umlaufbahn. Irgendwann trafen schließlich andoranische Kolonisten ein und begannen die Insel zu besiedeln. Generationen von ihnen lebten und starben in der unnachgiebigen Umgebung und zwischen den zerfallenden Schreinen. Vor gut drei Jahrhunderten kam dann es zu einer Reihe verheerender Überfälle durch die Elfen der Mordantspitze. Ein paar Dutzend überlebende Kolonisten beteten im Sonnentempel um Schutz und Errettung. Als plötzlich eine dicke, goldene Substanz aus dem zentralen, gefliesten Becken des Tempels herausquoll, wurde dies als Geschenk der Götter interpretiert. Und als diese „Gabe“ zum ersten Mal seit Jahrtausenden dem Sonnenlicht ausgesetzt wurde, erweckten die Kolonisten unwissentlich den minderen Gott des Sonnentempels, der sich schon lange danach sehnte. Seine jämmerlich zusammengeschrumpfte Gestalt wurde von den wärmenden Strahlen der Sonne aufgeladen und gestärkt und er gab sich selbst einen Namen: Nuruu'gal. Telepathisch versprach er Schutz, sofern er im Gegenzug Nahrung und Verehrung erhielt, wobei er in den Geistern der Kolonisten als beruhigendes und fürsorgliches „inneres Auge“ der Ruhe auftrat.

Unter der Anleitung ihres Beschützers bauten die Kolonisten den Sonnentempel wieder auf und stießen auf die *Leitende Flamme*, mit welcher die *Himmelslinse* kontrolliert werden kann. Diese nutzten sie, um die Gerätschaft neu auszurichten, so dass der embryonische mindere Gott genähert wurde, sowie zum Schutz gegen weitere Angriffe der Elfen der Mordantspitze. Im Laufe der Jahrzehnte gewann die urwüchsige Gottheit an Macht in ihrem opulent geschmückten Be-



cken und es gelüstete ihr nach mehr. Jedoch vertrauten nicht alle dem geflüsterten geistigen Drängen des stetig wachsenden Schicks. Bald kam es zu einem Schisma zwischen jenen, die ihrem Retter loyal ergeben waren, und denen, welche diesen falschen Gott als Sakrileg gegenüber Abadar erkannten. Während die Kolonisten untereinander kämpfen, geriet der mindere Gott durch jene in Gefahr, die seine Verehrung aufhalten wollten. Als Reaktion gebärte er die ersten Tränen Nuruu'gals: intelligente Schlicke, welche menschliche Leiber übernehmen konnten. Diese sandte er aus, um jene zu unterwerfen, die ihn nicht aus freien Stücken verehren wollten.

Als die wahren Absichten des minderen Gottes enthüllt wurden, gab es für die Kolonie kein Zurück mehr, da der Zwist zwischen den verfeindeten Fraktionen unüberwindbar geworden war. Seit nunmehr 300 Jahren tobt deshalb der Heilige Krieg zwischen Nuruu'gals Getreuen und denen, welche die unheilige Abomination ablehnen. Die wenigen Ausgestoßenen, welche ihre geistige Gesundheit noch besitzen, haben versucht, mit ihrer andoranischen Heimat Kontakt aufzunehmen. Jedoch ist nie Rettung eingetroffen und so herrscht seitdem die gleiche Situation wie zu Beginn der Auseinandersetzungen zwischen den beiden Gruppen.

BEWOHNER

Auch wenn viele gefährliche Kreaturen diesen Ort als ihr Zuhause bezeichnen, sind die vorherrschenden Bewohner Nal-Vaschkins die in weiße Roben gekleideten Kultanhänger, welche den Großteil der Insel kontrollieren. Ungefähr 400 Anhänger Nuruu'gals hausen in einer Gemeinschaft zwischen den Runddomen der alten Tempel und die gläubigsten von ihnen leben im Sonnentempel selbst. Fremde werden feststellen, dass diese Bewohner zwar äußerst höflich sind, der Inhalt ihrer Gespräche aber einem aufdringlichem Verhör gleicht. Die Sprechweise der Akolyten wird durch lange Pausen untermalt, während sie ihre symbiotisch verliehene Fähigkeit *Gedanken wahrnehmen* versuchen einzusetzen, um an Informationen zu gelangen. Die Präsenz der parasitären Schlicke unter den Kultanhängern hat zur Folge, dass selbst völlig unschuldig und harmlos wirkende Dorfbewohner in der Lage sein könnten, Gotteslästerer mit feurigen Strahlen zu attackieren. Mit der Zeit haben die wenigen Insulaner, die nicht unter der Kontrolle des minderen Gottes stehen, es aufgegeben herausfinden zu wollen, welche Dorfbewohner Träger eines Symbionten sind und welche symbiontenfreie „Herdentiere“ sind; stattdessen meiden sie alle gleichermaßen.

Die parasitären Schlicke verzehren im Laufe der Zeit die Leiber ihrer Wirte, daher sind zusätzliche Finger oder Zehen, nutzlose Gliedmaßen, zweite Münder oder ein zusätzliches Paar Augen ein alltäglicher Anblick bei Kultanhängern, welche einen Symbionten in sich tragen. Wenn ein befallener Adept seinem urchzeitlichen Gott mehrere Jahre gedient hat, kann es passieren, dass es zu einer erschreckenden Verwandlung kommt, sobald die feurige Saat in seinem Leib endgültig aufgeht und ihn in ein strahlendes Wesen aus versengendem Feuer verwandelt. Solche Kultanhänger bezeichnen sich selbst als „Nuruu'gals leuchtende Diener“, wobei Gelehrte auf ganz Golarion solche Kreaturen als Leuchtende Kinder (*Pathfinder Monsterhandbuch II*, S. 160) erkennen – fremdartige, unbekannte Wesen, welche oft mit dem alten Thassilon in Verbindung gebracht werden. Solche Kreaturen dienen Nuruu'gal in den verdorrten Hallen des Sonnentempels, wobei sie eigentlich mehr wie Berater agieren denn als Anhänger, und manchmal selbst über gotteslästerliche Ketzer eine feurige Vernichtung niedergehen lassen.

Nurgal und die alten Azlanti

Die azlantische Mythologie ist komplex und oftmals verwirrend für die Gelehrten. Die Priester des alten Reiches hatten den Göttern ihres Pantheons verwirrende Gegensätze zugewiesen und die Rolle einer Gottheit war oftmals unvermeidlich mit dem Aufgabenbereich einer anderen verbunden. So war es auch im Fall des Dämonenherrschers Nurgal, von dem die Azlanti glaubten, er entsteige während der Sommermonate der Unterwelt, um auf die Schultern jener Gottheiten zu klettern, welche die nährenden Aspekte der Sonne repräsentierten. Sobald er ihnen im Nacken hockte, würde Nurgal äußerst böse Dinge flüstern und so die Götter ablenken, damit sich der volle Zorn der Sonne über Golarion entlade und sengende Sommer und verheerende Trockenzeiten verursache. Auf diese Weise stand Nurgal für die negativen Aspekte der Macht der Sonne und wurde als die Glühende Geißel bekannt.

Ob die Experimente der Azlanti im Sonnentempel mit der *Himmelslinse* zum Ziel hatten, die rohe Kraft der Sonne zu nutzen, Trockenperioden zu verhindern, indem Nurgals Einfluss gebremst wurde, oder um eine irdische Inkarnation zur Verehrung herbeizuzaubern, ist unbekannt. Die Azlanti konnten allerdings ein beflecktes, verdrehtes Simulakrum von irgend-etwas auf der Primärebene in Gestalt eines unersättlichen, protoplasmischen minderen Gottes einfangen. Der Umstand, dass diese wahnsinnige Kreatur, welche nun im Sonnentempel residiert, sich selbst als „Nuruu'gal“ bezeichnet, verleiht der Theorie Substanz, dass die azlantischen Priester eine wahnsinnige Inkarnation des Dämonenfürsten auf die Materielle Ebene geholt haben könnten.

Nurgals Domänen sind Böses, Chaos, Feuer und Sonne. Seine bevorzugte Waffe ist der Schwere Streitkolben. Behandle Anhänger Nuruu'gals wie Anhänger Nurgals.

Entfernt im Westen liegen winzige Inseln, auf welche weitere 200 Ausgestoßene verbannt wurden, welche unter ständiger Belagerung stehen. Diese folgen immer noch den alten Regeln Abadars. Nuruu'gals Kult betrachtet diese Ketzer als Nutzvieh, welches für Symbionten zu erhalten gilt, oder als Ungeziefer, das ausgelöscht gehört. Diese Dorfbewohner verteidigen sich mit machtvollen, in den Ruinen gefundenen Waffen, haben aber keine Möglichkeit, Nahrung oder Wasser herbeizuzaubern, so dass sie sich im ständigen Überlebenskampf befinden, da Späher und Spione aus der Kolonie selbst einfache Tätigkeiten wie Fischfang und Ackerbau zu gefährlichen Unternehmungen machen.

Auch andere Kreaturen gedeihen in den Ruinen. Neben den normalen Gefahren einer Insel im Meer – seien es Riffklauen und Haie oder auch weniger häufige Schrecken wie Chuuls – lockt das heftige Himmelsfeuer, welches die schwebende Linse des Tempels erschafft, manchmal Feuelementare und Magmamephiten an, die dann über die am Endpunkt des Strahls geschwächte Grenze zwischen den Ebenen schlüpfen. Zuweilen zählen Nuruu'gals Anhänger diese entsetzlichen Elementare, doch weitaus öfter streifen sie in wilden Zerstörungssorgien umher. Auch sind nicht alle Tränen Nuruu'gals in der Lage, sich mit Wirtskörpern zu verbinden, und wachsen dann zuweilen zu furchtbarer Größe an. Diese Wesen werden von den Bewohnern als „Feuerblobs“ bezeichnet. Manche Kultanhänger erle-



den zudem ein grausames Schicksal, wenn die Mutations-effekte der Symbionenverbindung überhand nehmen, und streifen dann als feurige Amöben über die Insel, welche als Plappernde Wirtskörper bezeichnet werden. Zudem können Geister, Irrlichter und zuweilen sogar Dämonen in bestimmten Bezirken der Tempelstadt angetroffen werden.

BEZIEHUNGEN UND HANDEL

Angeichts der immensen Entfernung von anderthalbtausend Kilometern zum nächsten Anzeichen zivilisierten Lebens, und da die Kultanhänger sich stetig gegen Piraten behaupten und elfische Räuber mit der *Himmelslinse* abwehren müssen, sind gewöhnliche Gebrauchsgegenstände und Annehmlichkeiten in beiden Kolonien ein kostbares Gut. Silber, Gold und weitaus geheimnisvollere Edelmetalle sind alltäglich, doch aus dem Meer gewonnene Nahrung ist unbezahlbar. Ein beliebtes, wenn auch gefährliches Unterfangen besteht daher darin, Gegenstände und Versorgungsgüter aus den in der Knochenbucht gesunkenen Schiffen zu bergen. Verzweifelte Grabungen in den azlantischen Ruinen innerhalb des Gebietes jedes Dorfes haben zwischen den widerstreitenden Gruppen zu einem Wettrüsten geführt. Beide Seiten haben sich mit uralten Waffen und mächtiger Technologie ausgerüstet, welche ihre Handwerker hektisch wieder einsatzbereit zu machen versuchen. Es wird ständig nach jenem Gegenstand oder verlorenem Geheimnis gesucht, welches das Machtgleichgewicht umwerfen könnte. Die Reaktion beider Seiten auf Fremde sind daher sehr unterschiedlich – schließlich könnte jeder Neuling ein Spion des anderen Lagers sein. Und auch wenn jede Seite gern neue Verbündete gewinnen würde, so würden die meisten Bewohner Neuankömmlinge lieber tot als auf Seiten des Feindes sehen. Deshalb muss sich mit jedem, der versucht, in den Besitz von Wissen oder der wunderbaren Entdeckungen zu kommen, schnell und endgültig befasst werden.

BEDEUTENDE ÖRTLICHKEITEN

Die Ruinen von Nal-Vaschkin sind voller Gefahren, Monster und Intrigen – und alleine dies trifft schon auf die zivilisierten Stadtbereiche zu. Nachfolgend sind daher einige Bereiche aufgeführt, welche die SC erkunden können.

Das Dorf der Ausgestoßenen: Dächer aus glänzende Silber auf den zerklüfteten Klippen der östlichen Inseln markieren das Reich jener Kolonisten, die sich nicht der Verehrung Nuruu'gals angeschlossen haben. Unter der Führung von **Kjel Vanderholt** (RN Menschlicher Kleriker Abadars 9) bemühen sie sich, ihre Zivilisation und Freiheit unter den ständigen Angriffen der Kultanhänger zu bewahren. Diese Dorfbewohner leben unter den Schutzzaubern von auf Hochglanz polierten Dächern und in unterirdischen Bunkern, die im Laufe der Jahrhunderte auf miteinander verbundenen Inseln entstanden sind. Sie leben vom Fischfang und Meeresfrüchten, welche sie mit Netzen und Krabbenfallen fangen, die sie an den hohen Klippen ins Meer herablassen. Frischwasser ist eine Seltenheit, daher stellte der kürzliche Fund einer azlantischen Wasseraufbereitungsanlage durch Jagdmeister **Theodan Rijne** (NG Menschlicher Waldläufer 5) einen Grund zum Feiern dar, sind die Flüchtlinge doch nun bei einer Belagerung besser gerüstet.

Vor langer Zeit stieß man bei Nachforschungen auf der Hauptinsel auf eine Schwäche der *Himmelslinse*. Als Folge errichteten die Dorfbewohner reflektierende Dächer aus bearbeitetem Silber, welches sie aus azlantischen Relikten ge-

wannen. Diese primitiven Dächer sind zwar keine wirkliche Gefahr für die Existenz des Artefakts, allerdings wissen die Meister der *Himmelslinse*, dass diese bei einer Reflektion ihres Strahls zurück auf die Linse dieses Artefakt beschädigt werden könnte. Daher haben die ständigen Feuerangriffe, unter denen frühere Generationen zu leiden hatten, weitestgehend aufgehört.

Die Bedrohung einer Infiltration durch tränen-besessene Jäger ist groß, so dass viele der Dorfältesten gelegentlich Feuerprüfungen durchführen, um jene aufzuspüren, welche von Nuruu'gals Tränen versklavt wurden. Eine dieser Ältesten ist **Adara Smiet** (RN Menschliche Hexenmeisterin 3). Dennoch können manche Besessene die Untersuchenden täuschen, darunter auch Adaras eigener Sohn, **Narbus Smiet** (RN Menschlicher Experte 3). Narbus wurde von einem parasitären Schlick überwältigt und ist nun gezwungen, wichtige Informationen an den Kult weiterzuleiten. Er ist jeden Tag hin und hergerissen zwischen seiner Loyalität gegenüber seinem Dorf und der Bedrohung des Todes, sollte sein Verrat entdeckt werden. Narbus' rechte Hand fehlt, da der Junge sie sich selber abschlug um zu verbergen, dass ihm unter dem Einfluss des Symbionten zusätzliche Finger wuchsen. Alle glauben seiner Äußerung, die Hand an eine Riesenskrabbe verloren zu haben, allerdings muss er in Bälde etwas gegen die zahlreichen klaffenden Münder tun, die sich an seinem Nacken öffnen, da andernfalls seine wahre Loyalität offenbart wird.

Heimgesuchte azlantische Ruinen: Diese bizarren Ruinen waren einst überfüllte Archive und Bibliotheken. Ihre fremdartige Architektur hält zuweilen die Seelen derer fest, die hier sterben, und verweigert ihnen nicht nur die ewige Ruhe, sondern verdammt sie auch dazu, diesen verfluchten Bereich heimsuchen. Telekinetische Ausbrüche von Spukerscheinungen und Poltergeistern sind üblich und es kommt auch regelmäßig zu ekto-plasmischen Manifestationen. Viele dieser sichtbaren Spukerscheinungen weisen schwere Verbrennungen auf und sind nicht in der Lage, bestimmte Bereiche zu betreten oder aus diesem Stadtteil führende Kreuzungen zu nutzen. Viele Geister sind feindselig und durch ihre Gefangenschaft in den Wahnsinn getrieben. Einige sind aber auch freundlich und hilfsbereit, und geben sogar bedeutendes Wissen weiter, welches von längst dahingegangenen Generationen in diesen Ruinen gesammelt wurde. Die merkwürdigen Winkel der Architektur locken zudem die gefährlichen Hunde von Tindalos (*Pathfinder Monsterhandbuch II*, Seite 142) an, welche dafür bekannt sind, Eindringlingen still und leise aufzulauern.

Irrlichtgärten: Die alten Azlanti züchteten in diesem Bereich Irrlichter wie Tulpen, um die erzürnten und unsterblichen Wesen in zerbrechlichen Glaskugeln einzufangen, damit sie ihre Straßen erhellten. Auch wenn nur wenige dieser Kugeln die Zeit intakt überstanden haben, lebe ihre ehemaligen Insassen immer noch und streifen nun über die Insel auf der Suche nach Sterbenden, an denen sie sich nähren können. Doch selbst heute versammeln sich hier noch jede Nacht Gruppen oder „Ketten“ dieser Kreaturen. Die Zugehörigkeit und Loyalität jeder Kette hängt von den Launen seines Anführers ab. Wenn man die uralten, rätselhaften Wesen auf die richtige Weise lockt und bezirzt, können sie vieles über frühere und gegenwärtige Bewohner der Insel verraten und sogar wichtige Informationen preisgeben.

Knochenbucht: Die ausgebleichten Spanten zahlreicher gesunkener Schiffe, welche bei Ebbe freiliegen und wie blanke Rippen wirken, verleihen dieser Bucht ihren Namen.

Die Bucht ist eine der wenigen Stellen, an welcher man vom Meer aus auf die Insel gelangen kann. Von den Wellen angespültes Treibgut sammelt sich am Strand an und die Dorfbewohner kämpfen häufig um besonders interessante Schätze. Die Dünen sind aufgrund der zahlreichen Riesenkrabben und gefährlicher, hungriger Krabbenschwärme besonders gefährlich. Äußerst scharfäugige Beobachter können viele Schiffe elfischer Bauart ausmachen, welche Brandspuren tragen und schockierende Zurschaustellungen der Macht der fliegenden Verteidigungsanlage der Insel darstellen.

Die Kolonie des Kults: Nachdem die Kultanhänger ihre ursprüngliche Ansiedlung aufgegeben haben, errichteten sie dieses Dorf. Der gegenwärtige Anführer der Gemeinschaft ist **Olibrax Muulenaar** (CB Menschlicher Kleriker Nurgals 10). Diese Kultanhänger sind zwar weltlicher eingestellt als jene, die direkt im Sonnentempel dienen, allerdings sind unter ihnen trotzdem Wirte von Nuruu'gals Tränen. Gezähmte Feuerblobs und schlimmeres patrouillieren die Grenzen des Gebietes, welche die Gruppierung für sich beansprucht.

Das Ausüben religiöser Verehrung ist der zentrale Daseinszweck im leuchtenden Tempel Nuruu'gals. Zeremonien für neue Schicksymbiosen sind ausufernde Vorgänge, die während der Tageshitze auf uralten schwarzen Altären aus versenktem Stein stattfinden. Dabei wird der potentielle Wirt in den sengenden Flammen der *Himmelslinse* gebadet, welche extra zu dieser Gelegenheit in den Orbit über dem Dorf gebracht wird. Nicht alle Schüler des Kults überleben diese Feuertaufe, doch die, welche sie überstehen, erlangen großen Respekt und die volle Mitgliedschaft in der Kirche. Der Kult weiß aber auch um den Fluch der Unfruchtbarkeit, welcher mit der Inbesitznahme durch einen Schlick einhergeht, so dass er nicht allen Dorfbewohnern gestattet, diese Bindung einzugehen, egal wie fanatisch treu sie Nuruu'gal gegenüber ergeben sind. Die Auserwählten betrachten daher solche Familien nur als Viehherden, welche künftige Schlickwirtskörper hervorbringen sollen. Natürlich befriedigt dieses Arrangement nicht alle Dorfbewohner. Manche sind verärgert, auch nach Jahrzehnten treuer Verehrung nicht mit dem größten Geschenk ihres Gottes belohnt zu werden. Andere wiederum werden einfach der Unterdrückung der Unterschicht müde. Sofern nicht bald etwas geschieht, könnte dies zu einem Schisma und dem Exodus der freien Dorfbewohner führen, welche sich entweder ihren Erbfeinden anschließen oder ein drittes Lager auf der Insel begründen. Die Sprecherin der Unzufriedenen ist **Xiola Schelmann** (CN Menschliche Hexenmeisterin 5), welche die „fruchtbaren Familien“ repräsentiert und daher häufig mit Olibrax debattiert. Jeder Abtrünnige wäre ein wertvoller Informant, sofern seine Loyalität gegenüber Nuruu'gal überwunden werden könnte. Diplomatisches Geschick zur rechten Zeit könnte sogar den Aufbewahrungsort der *Leitenden Flamme* enthüllen oder Möglichkeiten zur Zerstörung der Linse oder geheime Wege ins Innere des Sonnentempels offenbaren.

Das Verdorrte Land: Der Hauptteil des Untergrunds, auf dem sich der Sonnentempel und die ihn umgebenden Schreine befinden, ist kahl, trist und von den gebündelten Strahlen der *Himmelslinse* versenkt. Spiralförmige Pfade geschwärzter Erde, welche an fremdartige Schriftzeichen erin-

nern, winden sich durch den Bereich ohne erkennbares Ziel. Die glühend heiße Präsenz Nuruu'gals, welche aus dem Sonnentempel dringt, erschwert ebenfalls das Wachstum der Pflanzen. Kultanhänger, welche das Geschenk ihres Gottes erhalten haben, wandern hier umher, kümmern sich um ihren Herrn und stellen den früheren Glanz der zerstörten Observatorien wieder her. Andere brechen zu geheimen Missionen auf, um längst vergessene, machtvollere Gegenstände vom Festland zu holen oder um sie aus im Meer versunkenen Ruinen zu bergen. Ihr Anführer ist der Träger der *Leitenden Flamme*, der Hohepriester **Iozebus Kurtwig** (CB Menschlicher Kleriker Nurgals 14). Die loyalen Adepten Nuruu'gals errichten unermüdlich Gerüste um Gebäude herum, um diese zu reparieren, allerdings kommen auf ein stehendes Gerüst drei, welche vom Feuer zerstört wurden. Nuruu'gals Tränen quellen zuweilen aus dem augenförmigen Tor des nahen Sonnentempels und streifen umher, wobei sie weitere geschwärzte Pfade hinterlassen, ähnlich wie die Magmaephiten, welche der Proto-Gottheit zu Diensten sind. Am beunruhigsten jedoch ist das Dutzend Hohepriester,

welche sich völlig in Leuchtende Kinder verwandelt haben und nun in den Observatorien umherwandern. Diese entsetzlichen Wächter dulden weder Eindringlinge noch Ketzeri auf dem heiligen Boden und ihre Taten sind meist selbst für Iozebus unverständlich und nicht nachvollziehbar.

Zerstörtes Dorf: Auf

den hohen Klippen über den ineinander liegenden Überresten der Schiffe und Galeeren in der Knochenbucht stehen die Häuser der ursprünglichen Kolonie auf der Insel. Hier kämpften die ersten Siedler zu Beginn um ihr Überleben, gediehen und erblühten aber schließlich sogar zwischen den Ruinen ihrer uralten Ahnen. Die mittlerweile von Pflanzen überwucherten, verfallenden, reetgedeckten Steinhütten sind unverkennbar gewöhnlicher Natur, vergleicht man sie mit den beeindruckenden Ruinen um sie herum. Hier lebten die Kolonisten bis zu den Unruhen vor drei Jahrhunderten und viele der noch stehenden Fundamente und Mauern zeigen Spuren von Zerstörungen – hauptsächlich Brandmale und geschmolzene Steine. Der schizophrene **Selsaro Muulenaar** (CN Menschlicher Schurke 4), Olibrax' Bruder, ist der einzige Bewohner des verlassenen Dorfes und die einzige Person unter den Kolonisten, welche von Nuruu'gals Tränen direkt als Wirt abgelehnt wurde. Seine geheime Sammlung geborgener azlantischer Gegenstände ist so groß wie die der Hohepriester des Sonnentempels und in seinen seltenen wachen Momenten könnte er mit geduldigen Spielercharakteren Tauschhandel treiben. Sein wertvollster Besitz ist ein Steingolemschildwächter (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 130, 136), der sich stets in seiner Nähe aufhält.

EINE KAMPAGNE IN DER SONNENTEMPELKOLONIE

Die vergessene Sonnentempelkolonie ist eine perfekte Gelegenheit für Charaktere zur Erkundung magischer Ruinen



einer fortschrittlichen Zivilisation – oder um in die dramatischen Intrigen eines uralten religiösen Konfliktes hineingezogen zu werden. Manche Bewohner könnten die SC versklaven oder zur Verehrung ihrer unheiligen Gottheit zwingen, während andere sie für den Widerstand gewinnen.

Abenteuer für niedrige Stufen

Die Sonnentempelkolonie besitzt fast überall im Bereich der Inneren See legendäre Bekanntheit, insbesondere in Andoran. Es gibt viele Gründe, warum Spieler dorthin reisen wollen könnten: Ruhm, Schätze, uraltes Wissen und anderes. Charaktere niedriger Stufen könnten sich dabei rasch übernehmen, so dass geschäftige SC, welche die vergessene Kolonie zu einem Abenteuerschauplatz machen wollen, mit der Kampagne schon lange vor dem letztendlichen Eintreffen vor Ort beginnen können, indem sie Gerüchte, Hinweise und Bruchstücke von Beweisen zusammensetzen, aus denen der Standort der Kolonie in Erfahrung gebracht werden kann.

Die Reise ist kräftezehrend und die Elfen der Mordantspitze, welche den ertrunkenen Kontinent bewachen, stellen eine große Gefahr dar. Ein SL könnte niedrigstufige Charaktere auf eine Quest zur Suche nach einem magischen Transportmittel schicken, um diese Gefahren zu umgehen, oder gestatten, dass es zum Kampf mit den (und möglicherweise zur Gefangennahme durch die) Elfen der Mordantspitze kommt, so dass die SC bereits ihre ersten Erfahrungsstufen sammeln können.

Spielleiter mit niedrigstufigen Gruppen müssen vorsichtig sein und darauf achten, dass sie das Überleben der Charaktere ein wenig erleichtern. Nuruu'gals Anhänger würden zweifelsohne versuchen, jede neue Gruppe auf der Insel zu unterwandern, während die Kolonie der Ausgestoßenen den SC genau dann Unterstützung bieten kann, wenn sie am meisten benötigt wird; möglicherweise rekrutieren sie die SC oder verstecken sie in ihren geheimen Bunkern. Ein SL kann die überwältigende Macht der *Himmelslinse* im Rahmen indirekter Luftangriffe auf das Dorf demonstrieren, so dass die SC ihre Kraft aus erster Hand erleben, während sie in Deckung rennen. Eine derart mächtige Waffe ist bereits für sich ein Abenteuer aufhänger für viele Spieler.

Neben dem zentralen Konflikt auf der Insel warten aber noch andere Abenteuer auf die SC. Die Gruppe könnte die Schiffswracks in der Knochenbucht erkunden. Vielleicht wollen sie eine Ladung bergen, die sich angeblich im Frachtraum eines bestimmten Schiffes befinden soll, und müssen sich dazu mit aquatischen Monstern befassen. Vielleicht werden sie aber auch Zeugen der Zerstörung eines elfischen Schiffes durch die *Himmelslinse* und müssen sich entscheiden, ob sie die wenigen Überlebenden aus dem brennenden Schiff retten oder die fremdenfeindlichen Elfen ihrem Schicksal überlassen wollen (und sich vielleicht deren Fracht holen). Natürlich bieten vom Spuk heimgesuchte Korridore und mit magischen Fallen gesicherte Durchgänge unter den azlantischen Ruinen zahlreiche Gewölbe voller Abenteuer und Wunder. Gefahren, Fallen und lebende, wie untote Kreaturen warten schon lange auf jemanden, der die arkanen Siegel bricht und ihnen die Freiheit schenkt.

Abenteuer für mittlere Stufen

Ab der 7. Stufe können sich Abenteurer bereits gegen die meisten Kultanhänger behaupten, ohne sofort überwältigt zu werden. Dadurch stehen ihnen mehr Möglichkeiten zur Erkundung des Geländes offen, während der Kult sich neue

Wege überlegen muss, um sie aufzuhalten. Erfahrene Abenteurer sind attraktive Wirte für Nuruu'gals Kinder, so dass Kultanhänger das Lager der SC überfallen oder ihnen auflauern könnten, um Gruppenmitglieder für die symbiotischen Schliche einzufangen. Möglicherweise werden die SC sogar unter falschen Voraussetzungen von jemandem zur Insel gelockt, der mit dem Kult einen Handel abgeschlossen hat.

Alternativ könnten die entsetzlichen Kreaturen ins Lager der SC eindringen, um von ihnen Besitz zu ergreifen oder von Begleitern, welche der Gruppe viel bedeuten. NSC, welche zu Gefangenen der inneren Parasiten werden, könnten gezwungen sein, die Gruppe zu verraten. Die Möglichkeit besessene Dorfbewohner zu befreien, ehe die Symbionten sie von innen heraus zerstören können, stellen ebenfalls eine hochdramatische Herausforderung dar.

Viele Gruppen, welche die Insel erreichen, dürften zweifelsohne die von der *Himmelslinse* ausgehende Gefahr erkennen und nach dem Geheimnis suchen, wie man diese kontrollieren kann. Vielleicht führen Gerüchte über diese „mächtige Sonnenwaffe“ die SC überhaupt erst zur Kolonie. Die Existenz der *Leitenden Flamme* könnte lange ein Geheimnis bleiben, während die SC zerfallene Schreine und Gräfte erkunden und an Erfahrung gewinnen, bis sie an Informationen zu diesem Artefakt gelangen. Doch nur hochstufige SC sollten sich an den Sonnentempel selbst heranwagen, da dort die Leuchtenden Kinder wachen. Die Mehrheit der Kultanhänger lebt allerdings nicht im Haupttempel und die Ausgestoßenen könnten kleinere Überfälle auf bedeutende religiöse Stätten vorschlagen oder sogar selbst ausführen, wobei die Zahl der Kultanhänger dadurch verringert werden kann.

Auch wenn der Kult ohne Zweifel die größte Gefahr auf der Insel darstellt, lauern noch andere gefährliche Kreaturen in den Ruinen. Irrlichter greifen in der Regel keine gut ausgerüsteten Abenteurergruppen an, sondern ziehen es vor, sich von der Angst zu nähren, welche solchen Gruppen folgt. Dennoch könnten von der Gruppe getrennte SC die Aufmerksamkeit der rätselhaften Kreaturen auf sich ziehen. Entdecker könnten auch die Leichen von Kolonisten in der Umgebung der Irrlichtgärten finden, deren Gesichter in Angst erstarrt sind. Mit diesen seltsamen Kreaturen könnten auch gewisse Geschäfte geschlossen werden, um an Informationen über Ereignisse zu gelangen, die sie im Laufe der langen Jahrhunderte stumm beobachtet haben. Zudem gehen in den Gebäuden der Insel Geister umher, die sich zwar als gefährliche Gegner herausstellen, aber nicht unbedingt nach dem Leben der SC trachten. Die Seelen bedeutender Kolonisten könnten hier gefangen sein und bereit sein jenen zu helfen, die ihren Nachfahren zur Seite stehen, während andere die SC vor zu lösende Rätsel und aufzudeckende Mysterien stellen könnten. Die Gegenwart der befleckten Bewohner des Sonnentempels lockt auch Dämonen zur Insel, deren Anwesenheit den SC ein Hinweis auf das wahre Wesen und die Ursprünge Nuruu'gals sein könnte.

Nach Jahren der Sicherheit unter der *Himmelslinse* haben sich die Kolonisten beider Gruppierungen an den Schutz des Artefakts gegen Bedrohungen von außerhalb gewöhnt. Allerdings mag es sein, dass die Elfen der Mordantspitze nur geduldig darauf warten, dass sich eine Lücke in dieser Verteidigung auftut. Alles, was die SC tun, um die Linse auszuschalten, könnte der Auslöser eines furchtbaren Überfalls durch wartende Elfenschiffe sein. Diese aggressiven Elfen akzeptieren keine Entschuldigungen für das Eindringen in das Gebiet des untergegangenen Azlant, so dass Gläubige, Ketzler und Abenteurer gleichermaßen keine Gnade von den

feindseligen Räubern erwarten können. Diplomatisch veranlagte SC könnten sich dabei wiederfinden, wie sie einen vorübergehenden Waffenstillstand zwischen zwei Parteien aushandeln, um so die dritte Interessenpartei zu schwächen.

Abenteuer für hohe Stufen

Sobald die SC die 14. Stufe oder höher erreicht haben, stellen sie eine ernsthafte Bedrohung für den Kult und Nuruu'gal selbst dar. SC guter Gesinnung werden wahrscheinlich nach der Vernichtung des minderen Gottes streben. Auch könnte es sein, dass hochstufige Gruppen die Insel erstmals im Auftrag religiöser Autoritäten aufsuchen mit der speziellen Aufgabe, die uralte Blasphemie auszuwischen oder einzugrenzen. Die Gegenwart der Leuchtenden Kinder stellt ebenfalls ein Rätsel dar, da diese fremdartigen Kreaturen historisch betrachtet nicht mit Dämonen in Verbindung stehen. Sollten die SC eines der Leuchtenden Kinder einfangen oder Nuruu'gal stürzen können, könnten sie viel über ihre bizarren Motive erfahren. SC höherer Stufe sollten problemlos in der Lage sein, Mittel und Wege zu finden, die Gegenwart symbiotischer Schlicke zu entdecken und diese von ihren Wirten zu trennen, so dass sie die äußeren Ruinen ohne große Störungen erkunden können. Sollten sie sich aber direkt gegen den Kult wenden, können Nuruu'gals Hohepriester die *Himmelslinse* im Kampf sehr effektiv einsetzen. Falls die SC Kontrolle über die *Leitende Flamme* erlangen und lernen, wie man die Linse manipuliert, könnten sie imstande sein, den Kult zu vernichten und den minderen Gott auszuhungern, bis dieser die Sicherheit seines Tempels verlässt, um die SC aufzusuchen – wobei diese dann das Schlachtfeld wählen können. Sie könnten aber auch den Sonnentempel frontal angreifen.

Selbst während die Ereignisse auf der Insel eskalieren, gibt es immer noch Kammern zu erkunden und geheime Gräber zu erforschen, in denen mächtige Magie und vergessenes azlantisches Wissen warten könnten. Und sollten die SC die Linse kontrollieren, könnte die Insel selbst den größten Schatz darstellen: eine neue Festung, die von einem mächtigen Artefakt verteidigt und von dankbaren Untertanen bewohnt wird. Dies macht sie zu einem perfekten neuen Hauptquartier für die SC – zumindest bis die Elfen der Mor-dantspitze diesem Ruf folgen.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Unterer Stufenbereich

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–11	1 Riffklaue	1	PF MHB II, S. 212
12–19	2W4 Feuerkäfer	2	PF MHB, S. 159
20–34	1W4 Kleine Feuerelementare	3	PF MHB, S. 98
35–46	1W4 Riesenkrabben	4	PF MHB, S. 162
47–56	2W4 Feuerskelette	4	PF MHB, S. 239
57–72	1 Jagdgruppe des Kultes*	5	siehe Seite 33
73–78	1 Ätherspinne	5	PF MHB, S. 18
79–91	1W6 Mittelfeuer-elementare	6	PF MHB, S. 98
92–100	1 Träne Nuruu'gals	6	siehe Seite 33

Mittlerer Stufenbereich

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–12	1 Geist	7	PF MHB, S. 122
13–26	1 Inquisition des Kultes**	7	siehe Seite 33
27–39	1W6 Plappernde Wirtskörper	8	siehe Seite 32

40–51	1W4 Chuuls	9	PF MHB, S. 36
52–62	1W4 Feuerblobs	9	siehe Seite 32
63–74	1W4 Größere Feuerelementare	11	PF MHB, S. 98
75–87	1 Leuchtendes Kind	12	PF MHB II, S. 160
88–100	3W6 Irrlichter	13	PF MHB, S. 157

Hoher Stufenbereich

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–16	2W6 Vrocks	14	PF MHB, S. 51
17–34	1W4 Leuchtende Kinder	14	PF MHB II, S. 160
35–54	1W4 Hohepriester des Kults***	14	siehe Seite 33
55–71	2W6 Salamander und 1W6 Ältere Feuerelementare	15	PF MHB, S. 98, 226
72–88	1W4 Nalfeschnees	16	PF MHB, S. 47
89–100	Nuruu'gal	21	siehe Seite 32

* 1W6 Schlickbesessene menschliche Adepten 3. Stufe

** 2W6 Schlickbesessene menschliche Adepten 3. Stufe und 1 Träne Nuruu'gals

*** Schlickbesessene Kleriker 12. Stufe

DIE HIMMELSLINSE

Der verbrannte, geschwärzte Boden um den Sonnentempel steht in einem starken Kontrast zu den glänzenden Gebäuden aus weißer Koralle in der Umgebung. Jede Observatoriumskuppel erinnert an einen Planeten des golarischen Sonnensystems und ist in entsprechendem Abstand rund um den für die Sonne stehenden Sonnentempel errichtet worden. Die Bauweise und Platzierung unterstreichen bedeutende Himmelskonstellationen. Der Sonnentempel steht auf der größten Anhöhe, leuchtet sogar im Tageslicht und strahlt extreme Hitze ab (*Pathfinder Grundregelwerk*, S.444). Die Schreine mit ihren hohen Kuppeln sind im klassisch-azlantischen Stil errichtet und mittels vergessener arkaner Methoden in einer nahtlosen korallenartigen Struktur gezüchtet worden. Die gewundenen Säulen des Haupttempels tragen einen gewaltigen Kristalldom und linsenartige Fenster lassen gerade so viel Licht wie möglich in die große Haupthalle hinein. Ein symbolisches, augenförmiges Portal gestattet den Angehörigen der Gemeinde den Zugang zu dem heiligen Ort und dient den Tränen Nuruu'gals als Ausgang, welche auf der Suche nach Opfern, die sie in den Dienst an ihrem Herrn zwingen können, aus diesem „Weinenden Tor“ strömen. Im Tempel zuckt der mindere Gott ruhelos in einem riesigen, gefliesten Becken, gebadet in die sengenden Strahlen des Kristalldoms, welcher das Licht der *Himmelslinse* konzentriert. Hoch am Himmel umkreist dieses gigantische Artefakt den Tempel in einer langsamen, elliptischen Bahn. Die Luft darunter schimmert in einer hohen Säule konzentrierter Energie, welche den nimmersatten Proto-Gott im Tempel nährt. Überall streifen die mächtigsten Angehörigen des Kultes umher, überwacht und angeleitet von den Leuchtenden Kindern, welche beständig daran arbeiten, die Größe und Opulenz des Heims ihres Herrn zu erhalten.

HIMMELSLINSE (MÄCHTIGES ARTEFAKT)

Aura Starke Hervorrufung; ZS 20

Ausrüstungsplatz Keiner; Gewicht 2.400 Pfd.

BESCHREIBUNG

Die *Himmelslinse* ist eine 3,60 m durchmessende Linse in einer runenbedeckten ringförmigen Fassung aus seltsamen, fremden Metall, die in einem permanenten Orbit über dem Sonnentempel



ihre Bahnen zieht. Mehrere kleinere Linsen ähnlicher Bauart schweben um die Hauptlinse herum wie die Planeten eines bizarren Sonnensystems und positionieren sich so, um die arkanen Strahlen der Linse fokussieren zu können. Die alten Azlanti haben die *Himmelslinse* erschaffen, um das Licht der heiligen Eklipsen und Sonnenkonjunktionen einzufangen, wie auch die gebrochene Dunkelheit, die zwischen den Sternen zu finden ist.

Himmlische Strahlen können als extrem mächtiger Energiestrahle gelenkt werden, welcher sich als vertikale Säule sengender Energiestöße manifestiert, die auf den Boden direkt unter der Linse gerichtet sind. Abhängig vom Willen desjenigen, der die Linse kontrolliert, und der nach Einschätzung des SC geltender Wettereinflüsse verursachen diese Stöße zwischen 5W6 und 20W6 Punkte Schaden in einem Zylinder mit 1,50 m Radius, der von der Linse bis zum Boden oder zum Ziel reicht. Tagsüber besteht die Hälfte des Schadens aus Feuerschaden, während die andere Hälfte direkt göttlicher Macht entspringt und daher von Feuerresistenz nicht betroffen ist. Nachts fokussiert die Linse das ferne Licht der Sterne, weshalb der Maximalschaden nur 10W6 Schadenspunkte beträgt; die Linse funktioniert während der Stunde nach Sonnenuntergang und der Stunde vor Sonnenaufgang überhaupt nicht. Die Linse hat eine konstante Bewegungsrate von 6 m und fügt allem im betroffenen Zielbereich jede Runde Schaden zu. Opfern steht ein Reflexwurf gegen SG 25 zu, um den Schaden zu halbieren.

Die Linse schwebt in einer statischen Höhe von 30 m über dem Boden und kann weder angehalten, noch beschleunigt werden. Der Besitzer der *Leitenden Flamme* kann jedoch den Kurs der Linse ändern.

Wenn die Linse keine neuen Anweisungen erhält, verbleibt sie auf ihrem letzten Kurs und schlägt schließlich einen neuen elliptischen Orbit um den Sonnentempel herum ein, wobei sie alles unter sich versenkt. Der Benutzer kann den Schaden verändern bis hin zum Maximum des unter den gegenwärtigen Lichtverhältnissen möglichen und die Linse in jede Richtung steuern. Die Bewegungsrate von 6 m pro Runde lässt sich nicht verändern und sie kann sich nicht weiter als 4,5 Kilometer vom Sonnentempel entfernen, ehe sie zu diesem zurückkehrt.

ZERSTÖRUNG

Das Licht des Vollmondes muss durch die *Himmelslinse* mit maximaler Kraft auf einen makellosen Silberspiegel von mindestens 3 m Durchmesser (Handwerk [Glas] SG 20 zum Herstellen) gelenkt werden. Das zweifach reflektierte Licht zerschmettert das ansonsten unzerstörbare Glas der *Himmelslinse*, woraufhin ihre Überreste zu Boden stürzen.

LEITENDE FLAMME (MÄCHTIGES ARTEFAKTE)

Aura Starke Verwandlung; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Gegenstand ähnelt einem Modell des Sonnensystems aus kleinen, frei kreisenden Kugeln mit einer kerzengroßen Flamme in der Mitte. Die Gerätschaft funktioniert wie ein *Ionenstein*, wird sie benutzt, positioniert sich die Flamme über dem Kopf des Benutzers und verbleibt dort relativ stationär, während die kleineren Kugel in elliptischen Bahnen um die Flamme herum zu kreisen beginnen. Der Benutzer erhält dann einen Bonus auf seine natürliche Rüstungsklasse von +4, die Unterart Feuer, Immunität gegen Feuer und Empfindlichkeit gegen Kälte. Sofern die *Himmelslinse* nicht weiter als 4,5 km entfernt ist, kann der Benutzer die horizontale Bewegungsrichtung der Linse bestimmen, sie aber nicht zum Anhalten bringen und auch nicht die Höhe ihres Orbits von 30 m über dem Boden beeinflussen. Der Träger erleidet einen Malus von -4 auf alle Rettungswürfe gegen die besonderen Fähigkeiten des minderen Gottes Nuruu'gal und Versuche der Tränen Nuruu'gals, von ihm Besitz zu ergreifen.

ZERSTÖRUNG

Wenn der Gegenstand 3 Runden lang in einen mit maximaler Kraft abgefeuerten Energiestoß des *Himmelslinse* gehalten wird, zerstört dies die *Leitende Flamme*.

MONSTERVERARIANTEN

Nuruu'al ist eine außergewöhnliche Version eines Schoggothen (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S.238). Die Anwesenheit dieser urchzeitlichen Gottheit und die fremdartigen Winkel in den azlantischen Ruinen haben jedoch noch weitere einmalige Monsterversionen hervorgebracht.

Feuerblobs (HG 7): Diese Schwarzen Blob-Varianten sind die seltene Tränen Nuruu'gals, die keine Wirtskörper finden konnten. Mit der Zeit wachsen die kleinen Schlicke zu riesigen Ausmaßen an, nachdem sie sich heißhungrig über Tiere und Menschen hergemacht haben. Solche Exemplare können nicht mehr von Humanoiden Besitz ergreifen und verlieren die meisten besonderen Fähigkeiten; verwende die Spielwerte für Schwarze Blobs, aber entferne die Fähigkeiten Korrosion und Säure und gib dem Monster die Unterart Feuer und die Fähigkeit Verbrennen (2W6, SG 20).

Nuruu'gal (HG 21): Der korruptierte irdische Aspekt Nurgals, welcher im Sonnentempel lebt, ist eine verzerrte Monstrosität, ein wahnsinniger Proto-Gott, der keinen Platz im Reich der Sterblichen hat. Sollten Abenteurer die Zerstörung der Kreatur anstreben, dann verwende die Spielwerte eines Schoggothen unter den folgenden Modifikationen für den wahnsinnigen minderen Gott. Der Aspekt Nuruu'gal ist kein gewaltiger Leib aus schwarzem Schleim voller klaffender Mäuler, sondern eine glühende, brennende Masse aus rohem solaren Protoplasma. Er besitzt anstelle der Unterart Aquatisch die Unterart Feuer. Die amöbenartige Gestalt Nuruu'gals hat die Schablone für riesige Kreaturen, was sie von riesig zur Größenskategorie Gigantisch anschwellen lässt. Sie kann telepathisch mit einer Reichweite von 30 m kommunizieren. Ihre in den Wahnsinn treibende Kakophonie ist voller sich wiederholender Gebete auf Azlantisch. Die schoggotische Fähigkeit Umhüllen verursacht statt Säureschaden Feuerschaden. Der Proto-Gott besitzt zudem die weiter unten aufgeführten Fähigkeiten.

Sollten die SC dem minderen Gott seine übliche Nahrung aus den Strahlen der *Himmelslinse* tage- oder wochenlang verweigern, kann der SL diese Unterernährung widerspiegeln, indem er die Schablone für riesige Kreaturen entfernt. Auf diese Weise belohnt er die SC für ihre Vorausplanung, ehe Nuruu'gals Schlicke aus dem Sonnentempel strömen, um seine Folterknechte zu zerstören.

Brut weinen (ÜF): Nuruu'gals amorphe Gestalt kann sich einer Art von Zellteilung unterziehen und kleine Teile ihres protoplasmischen Leibes abspalten, um bis zu 1W4 Tränen Nuruu'gals pro Tag zu erzeugen. Diese kriechen dann los, um neue Gläubige für die Herde der verrückten Kreatur zu absorbieren.

Flammenschleier (ÜF): Nuruu'gal brennt mit der Kraft eines sterbenden Sterns. Dies verleiht ihm die Fähigkeit Verbrennen (2W10, SG 33). Jeder Kreatur innerhalb von 6 m Entfernung muss zu Beginn ihres Zuges ein Reflexwurf gegen SG 33 gelingen, um nicht 2W10 Punkte Feuerschaden zu erleiden. Kreaturen, die Nuruu'gal mit natürlichen Waffen oder Nahkampfwaffen ohne Reichweite angreifen, erleiden pro Treffer 2W10 Punkte Feuerschaden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Plappernder Wirtskörper (HG 5): Nicht alle Wirte einer Träne Nuruu'gals verwandeln sich in Leuchtende Kinder. In

den seltenen Fällen, in denen die symbiotische Beziehung scheitert, findet eine weitaus furchtbarere Verwandlung statt. Der Wirt beginnt, seine Festigkeit, Gestalt und geistige Gesundheit zu verlieren, während die beiden Kreaturen zu einer entsetzlichen Monstrosität frei aller Menschlichkeit verschmelzen. Diese jämmerlichen Kreaturen durchstreifen die Insel und klagen dabei in einer bizarren Kakophonie in der alten Sprache der Azlanti. Solche Monster nutzen die Spielwerte von Plappernden Hundertmäulern, besitzen aber anstelle der besonderen Fähigkeit Untergrundbeherrschung die Unterart Feuer und die Fähigkeit Verbrennen (1W6, SG 19).

TRÄNE NURUU'GALS

Ein Klumpen amöbenartigem Protoplasmas, welches in Flammen steht und die Luft um sich herum zum Flimmern bringt, gleitet beständig heran.

TRÄNE NURUU'GALS

HG 6



EP 2.400

CN Kleiner Schlick (Feuer)

INI -5; Sinne Blindsight 18 m; Wahrnehmung -3

VERTEIDIGUNG

RK 6, Berührung 6, auf dem falschen Fuß 6 (-5 GE, +1 Größe)

TP 62 (5W8+40)

REF -4, WIL -2, ZÄH +8

Immunitäten Feuer, wie Schlickes; SR 5/-; ZR 17

Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Klettern 3 m

Nahkampf Hieb +7 (1W6+3 plus Ergreifen und Verbrennen)

Fernkampf Berührungsangriff im Fernkampf -1 (mittels Zauber)

Besondere Angriffe Symbiose, Verbrennen (1W6, SG 19), Würgen (1W6+3)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5; Konzentration +0)

Beliebig oft — Flammen erzeugen, Gedanken wahrnehmen (SG 7)

3/Tag — Gleißendes Licht

SPIELWERTE

ST 14, GE 1, KO 24, IN 4, WE 5, CH 1

GAB +3; KMB +4 (Ringkampf +8); KMV 9 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Abhärtung, Fähigkeitsfokus (Symbiose), Waffenfokus (Hieb)

Fertigkeiten Heimlichkeit +2, Klettern +12

Sprachen Telepathie 30 m

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Landmasse

Organisation Einzelgänger oder Rudel (2-6)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Symbiose (AF) Als Teil eines Würgen-Angriffes kann eine Träne Nuruu'gals versuchen, gewaltsam in den Leib eines humanoiden Opfers einzudringen. Das Opfer kann dem Angriff mit einem erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 21 widerstehen und ist anschließend gegen die Fähigkeit dieses Schlickes für 24 Stunden immun. Bei einem misslungenen Rettungswurf benötigt der Schlick eine Volle Runde, um seinen neuen Wirtskörper zu übernehmen. Sobald er in diesen absorbiert wurde, verleiht der Schlick bereitwilligen Wirten unglaubliche Vorteile oder verbrennt jene, die sich dagegen sträuben. Ein bereitwilliger Wirt altert nicht mehr, wird ernährt, als trüge er einen *Versorgungsring*, und wird steril. Zudem erlangt er die Unterkategorie Feuer, Zauberresistenz und die telepathischen Fähigkeiten der Träne Nuruu'gals. Ein Wirt kann die zauberähnlichen Fähigkeiten

der Kreatur nutzen, wobei der SG für Rettungswürfe anhand der TW und des CH-Modifikators des Wirts berechnet wird. Wird dem Wirtskörper Schaden zugefügt, schädigt dies den Schlick nicht.

Nicht bereitwillige Opfer erhalten keine Fähigkeiten und werden stattdessen von brennendem Schmerz gequält. Diese Opfer erleiden automatisch jede Runde Verbrennungsschaden und müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 21 bestehen oder leiden für 1W4 Runden unter Übelkeit. Während dieser Zeit könnte der Schlick den Wirt telepathisch auffordern, ihm die Kontrolle über seinen Körper zu überlassen, damit dieser keine weiteren Schmerzen erleiden muss (behandle die Kontrolle wie *Magisches Gefäß*, aber ohne dass ein Behältnis benötigt wird). Der Schlick kann den Leib eines Wirts mit einer Volle Aktion verlassen, wobei er in einer protoplasmischen Explosion herausbricht und doppelten Verbrennungsschaden verursacht.

Ein Opfer kann als Volle Aktion mit einem Zähigkeitswurf gegen SG 21 versuchen, die Kreatur aus eigener Kraft aus seinem Leib zu treiben. Dabei führt jeder Versuch allerdings zu automatischem Verbrennungsschaden sowie dem Schaden durch das brutale Austreten der Kreatur, sollte der Rettungswurf gelingen, so als hätte der Schlick den Wirt freiwillig verlassen. *Fluch brechen* vertreibt die Kreatur, sofern dem Zauberkundigen ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 21 gelingt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Diese feurigen, parasitären Schlickes wurden erstmals von dem urzeitlichen minderen Gott Nuruu'gal in der vergessenen azlantischen Stadt Nal-Vaschkin hervorgebracht. Sie enthalten einen Teil der Essenz und des böartigen Wesens dieser Kreatur. Die Schlickes jagen unermüdlich, um ihr amöbenartiges Protoplasma mit den Körpern von Humanoiden zu verbinden, welche dann zu Wirtskörpern in den Diensten ihres Meisters werden, egal ob der Wirt dies wünscht oder nicht. Nach vielen Jahren der Besessenheit können sich Wirt und Symbiont einer seltsamen Metamorphose unterziehen, bei welcher sie zu einem entsetzlichen Licht explodieren, aus dem ein Wesen entsteht, das als Leuchtendes Kind bekannt ist.





STORASTA

IN DIESEN, UNSEREN LETZTEN STUNDEN VERBLEIBT NICHT MEHR VIEL ZU SAGEN. JE NE, DIE DIE GÖTTER ANBETEN, FALLEN AUF DIE KNIE UND IGNORIEREN DIE OFFENKUNDIGE TATSACHE, IM STICH GELASSEN WORDEN ZU SEIN. DER HIMMEL IST ROT UND SCHWARZ UND VOLL DER DUNKLEN FLIEGEN DES HERRN DER HEV-SCHRECKEN. DAS LAND IST KAHL UND ZERFURCHT UND DIE STEINE ERZITTERN WIE NACH ATEM SCHNAPPENDE KREATUREN. BESTEHEN NOCH ZWEIFEL? – DAS MÄCHTIGE STORASTA IST NICHT MEHR. SEINE KRIEGER LIEGEN IN LANGEN REIHEN JENSEITS DER STADTMAUERN AUSGESTRECKT, IHRE BÄUCHE OFFEN KLAFFEND UND IHRE EINGEWEIDE AUSGEGOSSEN. МАНЧЕ VON IHNEN SCHREIEN IMMER NOCH. DOCH DIE WAHREN OPFER SIND DIE GÄRTEN UND HAIE, DIE SCHULDLOSEN KINDER DER ERDE. SIE VERFORMEN SICH BEREITS UNTER MEINER HAND. ICH HÖRE IHRE SCHREIE UND WEINE. RACHE IST EINE BITTERE FRUCHT, DOCH ICH WERDE VON IHR KOSTEN, EHE ICH STERBE.

– BAUMSPRECHER SALMUS АСНУОН, LETZTER BRIEF AN EINEN FREUND

Als das entsetzliche Aufbrechen der Weltenwunde das alte Sarkoris verschlang, hatten die bemalten Krieger und Geisterschamanen keine Chance gegen die wahnsinnigen Horden des ungebundenen Chaos und empfindungslosen Bösen. Als erstes fiel die Hauptstadt Iz, anschließend die übrigen Ansiedlungen. Der südliche Flusshafen Storasta hielt von den sarkorischen Städten jedoch am längsten stand. Hier besaßen die heiligen Haine und Steinkreise die größte Macht und es vereinten sich die Stammeshexen und –schamanen mit Druiden aus dem alten Mendev und numerischen Kriegersippen. Sie schworen Bluteide, bis zum Letzten zu kämpfen und ihren Feinden ein Gefecht zu liefern, welches nie vergessen werden sollte. – Ihr Wunsch wurde ihnen erfüllt, da die blutige Auslösung Storastas und der letzten Reste des Königreiches im „Lied von Sarkoris“ unsterblich gemacht wurden. Obwohl der Gesang von Sarkoris sich nicht wohlwollend über die Nation Sarkoris äußert, half der einprägsame Refrain über die verzweifelte Tapferkeit der Sarkorier angesichts aller Aussichtslosigkeit, den Aufruf zum Mendevischen Kreuzzug zu verbreiten.

Storasta mag in den Liedern und der Erinnerung weiterexistieren, doch die Stadt selbst starb in diesen blutigen Tagen. Ihre Gebäude wurden zerschmettert, die Mauern zerfielen und die stolzen Brücken wurden vom Feuer des Abyss geschwärzt. Die entfesselte urwüchsige Magie der Natur war so mächtig, dass Hexenkunst und Götzenmagie sich mit der rohen Essenz des Chaos vermengten und die Natur selbst die verheerte Stadt eroberte. Als hätte all das vergossene Blut der Verteidiger und der Dämonen eine befleckte Saat hervorgebracht, brach überall in der Stadt ein missgestalteter und vom Bösen erfüllter Pflanzenwuchs hervor. Nester und Gruben voller Ungeziefer entstanden zwischen stinkendem Moos und Dornendickichten. Einst war Storasta für seine Gärten und Haine bekannt gewesen, doch nun wurde es von einer derartigen Pestilenz erfüllt, dass selbst die Dämonenhorden den Ort als unbewohnbar empfanden. Nur an den unkrautüberwucherten Flussufern und Furten warten sie lauend auf jeden, der es wagt, dieses Land zu betreten.

ERSCHEINUNGSBILD

Obwohl Storasta erst vor weniger als einem Jahrhundert fiel, ist die Stadt bereits jetzt das Sinnbild einer Ruine. Der Ort liegt am Zusammenschluss des Sarkora und des mächtigen Westlichen Sellen. Er ist größtenteils ein zusammengestürzter Schutthaufen aus Geröll, der von dickem, aber kränklichem Pflanzenwerk überzogen ist. Die Pflanzen scheinen von den pulsierenden Energien der Weltenwunde zu unnatürlichem Wachstum angetrieben zu werden und regelrecht vor unnatürlicher, widerlicher Vitalität zu strotzen, welche sie kaum zähmen können. Eine teilweise zerstörte Befestigung auf einem Hügel wacht noch über die Stormontinsel und den Westlichen Sellen, auch wenn sich die mächtige Ostmauer und die Burg langsam nach innen neigen. Ein Stück nördlich der Insel Barraza schützt ein überwucherter Deich die Nordseite Storastas gegen die Fluten des Sarkora. In gewisser Weise existieren auch die zerschmetterten Brücken wieder, die früher von jedem Ufer zu der Insel führten, nur dass heutzutage statt Stein nun gewaltige, knarrende Hängebrücken über den Fluss reichen, die an lebenden Ranken hängen. Befleckte Nutztiere grasen immer noch tumb zwischen den Dornenbüschen westlich der Stadt, während in der Stadt selbst manchmal ohne Warnung und auf unerklärliche Weise das Flutwasser einige der Stadtteile über-

schwemmt. Im Herzen der Stadt erhebt sich ein titanischer Hügel, der von großen Bäumen bekrönt und in eine kränkliche Blumenpracht gehüllt ist.

GESCHICHTE

Lange bevor Sarkoris oder Numeria ihre heutigen Namen besaßen, trafen sich die am Sellen und in Sarkora lebenden Sippen und Stämme in Storasta, um Handel zu treiben und Streitigkeiten beizulegen. Das erste permanente Bauwerk war ein Steinkreis, aus dem im Laufe der Jahrhunderte der niemals vollendete, an ein Flickwerk erinnernde Dom des Nekrasofturms werden sollte. Dieser Ort war Pharsasma geweiht und dort abgehaltene Bestattungen endeten damit, dass die Verstorbenen dem Fluss übergeben wurden, der sie bildlich ins Jenseits tragen sollte. Andere Steinkreise wurden auf der Insel Barraza und dem Basserifeld errichtet. Die Stadt wuchs um diese heiligen Stätten herum und wurde zu einem Zentrum der Gelehrsamkeit und der Musik.

Im Jahre 3.845 AK trafen Adyson Stormont und seine Kompanie von Veteranen des Kreuzzugs des Lichts in Storasta ein. Jahrelang zogen sie von der Stadt ins Abenteuer aus, nutzten aber auch ihre Boote, um Passagiere über den Westlichen Sellen zu schiffen. Als Adyson in Ruhestand ging, erwarb er von den Stadtobersten die Insel im Sellen. Im Gegenzug holte er Baumeister aus Finismur, welche Brücken bauen sollten. Die Brücken von Barraza wurden 3.865 AK fertiggestellt, jedoch sollte Stormont dies nicht mehr erleben, da er und seine Familie vor der Fertigstellung ermordet und ihre Reichtümer geraubt wurden. Zu seinen Ehren setzten die Herren Storastas den Fährverkehr fort und nannten die Insel fortan Stormont.

Dank der Brücken und der Fähre wuchs der Handel mit den Viehzüchtern im Westen und den Dörfern entlang des Sellen.

Jahrhundertlang blieb Storasta eine freie Stadt, die von allen respektiert, aber von niemandem kontrolliert wurde. Die Bevölkerung war jedoch zwischen den Traditionalisten und jenen gespalten, die nach den Früchten des modernen Zeitalters hungerten. Die Priesterschaft widersetzte sich einer Expansion, indem sie sich gegen den „Einfluss der Südländer“ aussprach und erklärte, dass Storasta das wilde, reine spirituelle Herz der Nordlande verbleiben müsse. Dennoch wuchs Storasta stetig, wenn auch langsam. Die Priester blieben an der Macht, doch die internen Streitigkeiten verschärften sich, bis es zum Brand der Brücken im Jahr 4.000 AK kam. Im Gegenzug mobilisierten die Viehzüchter im Westen ihre Verbündeten in Sarkoris, welche Storasta endgültig für das Königreich annektierten. Kriegsherr Uloric Dziergas und seine Armee trafen im Herbst des Jahres zusammen mit den hohen Hexenhütern von Iz, Undarin und Schwindlicht ein, welche die Schamanenherrscher Storastas herausforderten und letztlich stürzten. Taare Trathen wurde zum Kriegsherrn Storastas ernannt und trug diesen Titel 47 Jahre lang. Er lies die Brücken sowie die mächtige Ostmauer, das Stadttor und die Geschäftshäuser am Fluss neu errichten. Trathen lebte zwar in der neuerrichteten Flussfeste, unternahm aber bis ins hohe Alter nächtliche Ausflüge in die Vergnügungshäuser entlang des schmalen Streifens am Ufer des Sarkora, woraus der höhnische Name Trathens Finger für das Vergnügungsviertel entstand. Die Macht der Schamanen schwand, verging aber nicht völlig, auch wenn die Gärten der Stadt im Laufe der nächsten 600 Jahre schrumpften und dem Wachstum der Stadt weichen muss-



ten, bis nur noch die drei großen Steinkreise verblieben. Als die Dämonenhorden sich Storasta näherten, sammelten sich verzweifelte Flüchtlinge und Krieger in diesen Kreisen und fanden Mut und Glauben, um bis zum Letzten zu kämpfen.

BEWOHNER

Unter Storastas Bewohnern besteht ein seltsames Gleichgewicht. Befleckte Pflanzen und dunkle Feenwesen – belebt durch die rastlosen Geister von Storastas letzten Verteidigern, aber verunstaltet durch die freigesetzten Energien der Weltenwunde – kontrollieren den Großteil der Stadt. Die Wasserwege und Sümpfe rund um die Stadt dagegen werden größtenteils von aquatischen Dämonen und ihren kultartigen Gefolgsleuten kontrolliert: hauptsächlich Trolle, Vetteln und Boggards, aber auch primitive Stämme von Wierlingen, im Wasser hausenden, goblinoiden Aberrationen, welche bedingungslos ihren dämonischen Herren dienen. Diese Diener sind in der Lage, über die *Schutzsteine* hinaus zu reisen, welche die Dämonen davon abhalten, nach Süden über den Fluss zu ziehen.

Der mächtigste Bewohner Storastas ist der wahnsinnige Baumhirte **Carrock** (NB riesiger infernalischer Baumhirtendruide 15), der von einem Hügel im Zentrum der Stadt aus herrscht. Er hat sich einen ganzen Hain infernalischer Baumhirten als Diener geschaffen und nutzt ein Netzwerk von bösen Dryadenspionen und grausamen Nymphen, die sich oft Harems bestehend aus versklavten Sartyren und Werwölfen halten, welche nach ihren Launen kämpfen und ihnen dienen.

Mörderranken, Modernde Schlurfer und Pflanzenzombies treiben sich ebenfalls in der Stadt herum, wovon einige Carrock gehorchen, und andere wiederum nicht. Am Boden der Hungerigen Gruben warten die Tentakuli (*Pathfinder Monsterhandbuch II*, S. 244) des Baumfürsten darauf, das Fleisch und die Fasern aller Wesen zu verzehren, die ihm missfallen.

Sein größter Rivale im Kampf um die Macht ist **Lalizarzadeh** (CB Hezroukämpferin 7), eine listige unzivilisierte Kreatur, die in der wiederaufgebauten Burg auf der Stormontinsel haust. Sie wagt es nicht, den Baumfürsten herauszufordern, und hat auch keinen Grund dazu – ihr Auftrag besteht darin, den Fluss zu beobachten und alle zu vernichten, die ihn benutzen. Sie hält sich deshalb in der Nähe des Wassers auf und beobachtet es aufmerksam; aufgrund ihrer Schandtaten wählen die meisten mendevischen Kreuzfahrer den langen Weg durch Numeria, Brevoy und die Flusskönigreiche, statt direkt den Westlichen Sellen nach Nerosyan hinauf zu reisen. Ihre Seeooger, Seetrolle und Wierlinge plündern auch jenseits der Grenze und legen Hinterhalte und wagen sich zuweilen sogar bis nach Nerosyan selbst vor. Derweil gleichen ihre Zirkel Grüner Vetteln in Storasta Carrocks magische Macht aus. Eine weitere Trumpfkarte ist ihr eigener, unheiliger Spross, **Kulkarni** (CB verbesserter riesiger Halb-Scheusal-Froschkoloss), eine Aberration, welche selbst die dunklen Baumhirten fürchten.

Von undurchsichtiger Natur ist jedoch **Briktawit** (CB Grüne Vettelhexe 11), bei der nicht abzusehen ist, wem ihre Loyalität gebührt (da sie mit beiden Seiten in Kontakt steht) oder ob sie keiner Seite angehört. Sie kommt und geht, wie es ihr beliebt, und bringt beiden Anführern häufig Informationen dar, wobei sie zuweilen von anderen, gewöhnlichen Vetteln oder schwächeren Hexen begleitet wird.

Mit niemandem verbündet sind die herumziehenden Herden von Seuchenrössern und Seuchenuerochsen, wel-

Der Gesang von Sarkoris

Das berühmte skaldische Epos „Der Gesang von Sarkoris“ wurde vor zahllosen Generationen verfasst und über Jahrhunderte hinweg von Lehrmeister zu Lehrling weitergegeben. Im Laufe jeder Dekade wuchs die Chronik um weitere Verse an, in denen auch jüngste Ereignisse ihren Platz fanden. Die abschließenden Strophen des Werkes befassen sich daher mit dem letzten Kampf der Sarkorier in Storasta.

Bäume grün an unsrer Seite,
Auf dass Carrocks Macht uns leite,
Doch steht er am Ende allein?
Im Blut, zermalmten Knochen Schein
Jener, die er retten wollt'.
Wo sind die Mut'gen, Ruhm gezollt?
Männer, die wir Brüder nannten,
Als Kinder einer Mutter kannten,
Brüder fern und nah, voll Schmerzen:
Furcht – ergreift sie eure Herzen?
Reif die Zeit; legt Furcht in Ketten,
Denn euch selbst, die müsst ihr retten.
Denkt an unsre letzten Worte,
am letzten Tag, finstrem Orte.
Bedenkt sie wohl und sehr gewiss,
Sei es die Hölle, sei's Abyss:
Steht ihr vor Grabes off'ner Grub'
wer spürt dann noch des Mutes Schub?
Wenn Hoffnung stirbt und Freunde geh'n
wer von euch wird noch widersteh'n?
Kein Sieg beschert, kein süßer Lohn,
Keiner Geliebten Kuss noch Ton,
uns're Leiber sterben, fallen,
Und wenn wir auch vernichtet sind,
Unser Hass verdirbt die Fresser.
Denn verschlungen quälen wir sie:
Ihre Gedärme zerfallen.

che über die Steppe zwischen Storasta und Undarin streifen. Sie dienen nur jenen, welche über die nekromantische Macht verfügen, sie zu kontrollieren, und existieren nur zu dem Zweck, ihre Krankheiten zu verbreiten, wo immer sie entlangziehen. Ebenso lebt auch das allgegenwärtige Ungeziefer von Storasta nur, um zu fressen oder gefressen zu werden, während endlos neues Ungeziefer in der fruchtbaren Weltenwunde entsteht.

BEZIEHUNGEN UND HANDEL

Storasta war einst ein heiliger Ort und viele überlebende Sarkorier besitzen ein Relikt oder Erinnerungsstück aus den heiligen Hainen, die es hier früher gegeben hat. Ironischerweise scheinen diese heiligen Bäume und Steine auch für Carrock wertvoll zu sein, der jedem eine Belohnung angeboten hat, welcher ihm – ganz oder in Teilen – Monolithen oder heilige Bäume aus anderen uralten Kreisen bringt, die man entlang der Weltenwunde finden kann, sowie auch aus Druidenzirkeln in ganz Avistan. Es heißt, er füge sie seinem



Hügel hinzu und je größer ein intaktes Stück sei, um so höher fiele die Belohnung aus. Wer ihn zu betrügen versucht, der setzt sich der brutalen Wut Carrocks aus und wird anschließend in die Hungrigen Gruben geworfen.

Als religiöses Zentrum war Storasta zudem ein Zentrum magischer Handwerkskunst, auch wenn die Schamanen der Stadt ihre Schriftrollen in Form von runenüberzogenen Stöcken und ihre Tränke als magische Früchte oder Kräutertinkturen herstellten. Viele Vorräte an solchen Dingen und auch ein paar seltene, mächtigere Gegenstände können noch heute in der Stadt gefunden werden. Manchmal kommen Schatzsucher nach Storasta, welche Karten folgen, die angeblich zu solch versteckten Schätzen führen. Von den meisten hört man jedoch niemals wieder etwas, da viele von ihnen irreführende Karten erwerben oder finden, die von den listigen Grünvetteln anderen untergeschoben wurden, um sie ins Verderben zu locken.

Seit dem Dritten Mendevischen Kreuzzug existiert drei Kilometer südlich des Flusses ein verstecktes Fort. Fort Amerin ist mit einer Gruppe Waldläufer und Inquisitoren besetzt, welche äußerste Diskretion einsetzen, um den Standort geheim zu halten. Der Kommandantin, **Wahrin Delascho** (NG menschliche Magierin [Bannwirkerin] 9), obliegt die Pflege der Schutzsteine an diesem Abschnitt des Flusses und zudem koordiniert sie die Gegenriffe auf vorrückende dämonische Truppen. Sie kann magische Schriftrollen erschaffen und verkaufen und im Notfall verbündeten Abenteurern magisch beistehen – sollte die Not groß sein und die Abenteurer ihren Wert unter Beweis gestellt haben, könnte sie sie sogar mittels *Teleportieren* nach Nerosyan bringen.

Die einzige Währung in der Stadt selbst sind Blut und Furcht. Man kann aber zuweilen die materielle Gier einiger schwächerer Bewohner mittels Täuschungen oder Bestechungen ausnutzen. Die Wierlinge, Seeoger und Seetrolle dürsten alle nach Gold, so dass ihre Loyalität zumindest kurzfristig erworben werden kann. Sie sind auch eine nützliche Informationsquelle zu den Aufenthaltsorten und Plänen ihrer Herren. Den gnadenlosen Pflanzen, aus denen Carrocks Armee besteht, gelüstet es selbst nicht nach Gold, seine Feenwesen aber können mit Geschenken überzeugt werden, sofern sie daran Gefallen finden. Die meisten Kreaturen in Storasta respektieren jedoch nur Macht und auch dann nur dann, wenn sie ihr gegenüber stehen.

BEDEUTENDE ÖRTLICHKEITEN

In Storasta warten viele interessante Orte und Gefahren auf Besucher der befleckten Straßen. Der Großteil der Stadt liegt unter lichtem oder starkem Unterholz vergraben, sieht man vom Flutviertel ab, wo stattdessen leichtes und dichtes Geröll den Weg blockiert.

Bachtal: Das nördlich von Storasta liegende Tal zwischen dem gewundenen Schlangenbach im Norden und dem Aemmersbach im Süden steht häufig unter Wasser, weshalb der Aemmersdeich errichtet wurde, ein langer Erdwall, welcher

das Wasser zurückhält. Das Sumpfland zwischen den Bächen ist eine Brutstätte von Ungeziefer aller Art.

Basserifeld: Das Basserifeld war einst der Sitz der Geisterverehrung und das uralte Herz der Stadt. Während die Stadt um dieses Gebiet herum stetig weiter wuchs, blieb dieser Ort mit seinen Hainen und Steinkreisen unberührt in natürlichem Ursprung. Einst tanzten hier Feenwesen und Barden trugen die alten Epen vor. Heutzutage ist das Feld ein fast undurchdringliches Dickicht, welches von Baumhirten und erwachten Bäumen gehütet wird. Immer noch gibt es hier Feenwesen, die jedoch der Dunkelheit entstammen und mit vom Abyss beschmutzten Satyrn und Werwölfen tanzen.

Das Flutviertel:

Der Westteil der Stadt befindet sich zwischen den beiden mächtigen Flüssen, welche derart angestiegen sind, dass es nur gewöhnlicher stärkerer Regenfälle bedarf, um den ganzen Stadtteil zu überfluten und auf Straßen und Plätzen das Wasser kniehoch steigen zu lassen. Dann herrscht an diesen Orten eine Strömung, die Kreaturen mit sich zu reißen droht (wie Raues Gewässer, *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 432). Das größte, noch intakte Gebäude im Flutviertel ist der windschiefe Dom des Nekrasofturms, der von den leeren Löchern früherer Steinkreise umgeben ist, welche längst schon Carrocks Hort hinzugefügt wurden. Die Hexe **Muslera** (CB Grüne Vettelhexe 8), ein Lehrling Briktawits, herrscht während der Abwesenheit ihrer Herrin in dem Turm. Wierlinge und Seeoger lagern zwar im Flutviertel, doch die Hezrous und deren bevorzugte Seetrolldiener beanspruchen die besten Ecken des Flussufers für sich.

Die Insel Barraza: Diese kleine Insel am Westufer des Sarkora trug früher einen heiligen Druidenhain, dessen Monolithen und Pflanzen längst für Carrocks Hort geplündert wurden. Die Naturmagie ist an diesem Ort aber immer noch stark und Druiden- oder Waldläuferzauber wirken fast überall auf der Insel mit einem Bonus von +1 auf die Zauberstufe. Der geplünderte Hain und der Steinkreis bilden aber zugleich eine Zaubersenk (Pathfinder Spielerelethandbuch, S. 235), da die Schändung der uralten Stätte den Fluss der natürlichen magischen Energien teilweise aus der Bahn geworfen hat. Dichtes Unterholz bedeckt die ganze Insel und auf den grünen Brücken, die vom Flussufer zur Insel hinüber führen, lauern Mörderranken, die niemanden freiwillig passieren lassen, der nicht Carrocks Siegel besitzt.

Ostmauer: Diese mächtige Mauer, die sich vom Aemmersdeich im Norden bis zur Flussfeste am Westlichen Sellen erstreckt, hielt die anrückenden Dämonenhorden nicht lange auf. Versklavte Trolle und Riesen haben seitdem viele Breschen hineingerissen, dennoch hielt man es nicht für erforderlich, sie gänzlich einzureißen. Der zerschlagene Torturm von Trathens Tor ist daher ein stummes Zeugnis der tapferen Sinnlosigkeit gewöhnlicher Verteidigungsmittel und auch wenn die dreieckige Flussfeste noch immer still über den Westlichen Sellen wacht, so ist die große Kette längst verrostet, mit welcher der Fluss abgesperrt werden



konnte. Die Dämonen haben es aufgegeben, die Feste gegen den unermüdlichen Ansturm der Bäume und Ranken zu verteidigen und sich in die Sicherheit der Stormontinsel zurückgezogen. In den Kammern unter der Feste herrscht nun **Ploskaru der Hungrige** (CB infernalischer Lacedon-Grulhexenmeister [Untote Blutlinie] 9) in knochengefüllten Räumen über seine schwächeren Artgenossen.

Stormontinsel: Diese Felseninsel in Westlichen Sellen hat eine Höhe von fast 30 m und stellt schon seit ewiger Zeit eine strategische Engstelle im Fluss dar. Adyson Stormont errichtete vor langer Zeit ein Fort und das Herrenhaus seiner Familie auf der Insel, an denen sich die Stormonts jedoch nicht lange erfreuen konnten, da sie ermordet wurden. Auch das Fort konnte die Dämonenhorde nicht stoppen – während die regulären Truppen über die Stadt herfielen, teleportierte eine Gruppe dämonischer Elitekrieger einfach in die Befestigung und schlachtete die Verteidiger ab. Lalizarzadeh führte diesen Angriff an und richtete danach ihr Hauptquartier dort ein, von dem aus sie die Stadt seit fast einhundert Jahren überschauen kann. Ihr Majordomus, **Govostes der Folterknecht** (CB Babaumagier [Verzauberer] 8) befragt Gefangene, welche seiner Herrin vorgeführt werden, kommt dieser Pflicht in ihrer Abwesenheit aber nur zu gerne selbst nach.

Trathens Finger: Diese schmale Landzunge wird von Carrocks Hort durch einen eher kleinen Morast getrennt. Früher war dies ein Zentrum rauer Unterhaltung, des Glücksspiels und aller Arten von sündigen Tätigkeiten, die von den sarkorischen Flussleuten geliebt wurden (Taare Trathen inbegriffen). Heutzutage kämpft **Nanisivik** (CB Wierlingkämpfer 12) mit **Siukim** (Modernder Schlurfer-Kleriker 6) um die Kontrolle über diesen Teil der Stadt. Beide Seiten rekrutieren Grüne Vetteln und Lecedone, welche sich in den zerstörten Straßen bekämpfen.

Westhof: Das Gebiet westlich des Sarkora wurde früher von Tierpercheren und Gerbereien an der Gabelung des Alathusa dominiert. Eine Armee aus Nabasus schlachtete Storasta Kavallerie an diesem Ort ab und riss die meisten Gebäude nieder. Dieselben Männer, welche zur Verteidigung der Stadt ausgeritten waren, durchstreifen dieses öde Sumpfland nun als Ghule, Grule und Lecedone. Die Rösser und Viehherden starben an Zombiefäule und ziehen ebenfalls als Untote umher, welche ihren Fluch weiterverbreiten.

Nördlich und westlich der Flussgabelung befinden sich rund um die Ansiedlung die zahllosen Grabhügel der Helden vergangener Zeiten. Die meisten Grabstätten wurden bereits geplündert, allerdings wachen immer noch vereinzelt Grabschrecken in ihren früheren Grabstätten. Manche der weniger gemeinschaftlich eingestellten Bewohner der Region nutzen die abgelegenen Grabhügel als Unterschlupf, so dass Entdecker dort auf monströses Ungeziefer, abtrünnige Dämonen und gefährliche Schlicke stoßen können.

EINE KAMPAGNE IN STORASTA

Wie so vieles in den Gebieten der dämonenverseuchten Weltenwunde, stellt auch Storasta eine ergiebige Quelle an Gefahren und Abenteuern dar. Die Lage der Stadt am Rande des verheerten Landes macht sie zugleich zu einem wunderbaren Ausgangspunkt für die ganze Region und zu einer der am meisten bedrohten Gebiete, da ihre Bewohner nur eine kurze Strecke zurücklegen müssen, um die zivilisierte Welt jenseits der *Schutzsteine* zu bedrohen. Da die Zerstörung der Stadt und ihr katastrophaler Niedergang vor vergleichsweise

kurzer Zeit geschahen, sollten Helden der Gegenwart zahllose Gründe haben, sie zu betreten und nach Geheimnissen und Mysterien zu suchen, an welche sich noch lebende betagte Personen erinnern können.

Abenteuer für niedrige Stufen

Storasta ist für unerfahrene SC immens gefährlich, dennoch gilt es viele Abenteuermöglichkeiten in der zerstörten Metropole und ihrer Umgebung zu entdecken. Die Nähe zu Nerosyan, einer großen, den Götter geweihten und von diesen beschützten Stadt, gestattet es schwächeren Gruppen, kurze Erkundungsmissionen oder gar Raubzüge zu unternehmen, ohne zu riskieren, längere Zeit in der Weltenwunde festzusitzen. Die dämonischen Streitkräfte wie auch die befleckten Pflanzen und Feenwesen in Storasta bedienen sich schwächerer Diener, die auch außerhalb der Stadt aktiv werden und so die SC auf größere Herausforderungen im Stadtkern vorbereiten können. Für niedrigstufige Abenteueransätze sind die Feenwesen, Werwölfe und Wierlinge geeignet, welche mächtigeren Wesen dienen, sowie die umherstreifenden Untoten der Region. Überfallgruppen im Dienst Carrocks oder Lalizarzadehs könnten ungehindert von den *Schutzsteinen* in nördliche Numeria oder nach Südwesten nach Mendev vordringen und Schätze, Ressourcen oder sogar Menschen als Opfergabe für ihre Herren rauben – dies liefert einen Grund für einen Gegenschlag oder eine Rettungsaktion der SC. Gruppen, die mit den Mendevischen Kreuzfahrern verbündet sind, könnten von Kreuzfahrerphauptmann **Jade Surcinelli** (RG Menschliche Ritterin 8) ins Hinterland Storastas ausgeschiedt werden, um ein Wierlinglager am Ufer des Westlichen Sellen mehrere Kilometer östlich der Stadt anzugreifen, wo angeblich eine Gruppe Kreuzfahrer gefangen gehalten wird.

In einer Kampagne, deren Augenmerk mehr auf den vom Bösen veränderten Pflanzen und Feenwesen liegt, könnten die SC **Variskala** treffen, eine Grüne Vettel, die im Bunde mit Carrock steht. Diese tarnt sich in Nerosyan als Bäuerin oder Händlerin und streut Gerüchte, mit denen sie die SC in die Weltenwunde zu locken hofft und damit in die Klauen ihres infernalischen Meisters. Die SC könnten zu nahen Druidenzirkeln oder magischen Orten geschickt werden, um Relikte für Carrocks Hort zu sammeln oder Komponenten für eine experimentelle Waffe gegen Dämonen zusammenzutragen, mit welcher der Baumhirte die Kontrolle über die Stadt erlangen will.

SC, welche leicht von der Aussicht auf Schätze in Versuchung geführt werden, könnten von den längst aufgegebenen Grabhügeln rund um die Stadt hören, die noch nicht alle geplündert wurden, da die von der Weltenwunde ausgehende Gefahr viele Grabräuber abschreckt. Bei der Erkundung eines heimgesuchten Grabhügels stoßen sie dann auf **Khistian Yadrano**, einen von Lalizarzadeh auf einem Seuchenross ausgeschickten Frostschrecken, welcher die Dörfer der Kreuzfahrer jenseits der *Schutzsteine* angreifen soll. Wenn die SC Nachforschungen anstellen und den Spuren nachgehen, führt sie dies ins Herzen Storastas und bringt sie mit den finsternen Plänen der Grünen Vettel in Kontakt.

Abenteuer für mittlere Stufen

Wenn die SC den mittleren Stufenbereich erreicht haben, beginnen Erkundungen und Abenteuer im Herzen Storastas nicht mehr wie bloße Himmelfahrtkommandos auszuse-



hen. Für die SC gibt es einige Gründe, in die gefährlichen Ruinen vorzustößen, darunter auch die Handlungsfäden, die im niedrigen Stufenbereich begonnen wurden.

Bei der Annäherung an Storasta könnten die SC auf einen dämonischen Kult sarkorischer Barbaren stoßen, die nun ihre abysssischen Folterer verehren. Allerdings ist der Kult gespalten: Der Schamane **Jarjies** (CB Menschlicher Kleriker Deskaris 9) versucht, den Stamm von Häuptling **Ran-ganath** (CN Menschlicher Barbar 5/Walddläufer 5) zu übernehmen. Dessen Gruppierung verehrt jedoch in erster Linie Cyth-V'sug vor allen anderen Dämonenherrschern und ist der Ansicht, dass der Kult sich mit Carrocks Truppen in Storasta verbünden sollte. Die SC könnten diese Kultanhänger als Werkzeuge bei ihrem eigenen Angriff auf Storasta nutzen oder als Informationsquelle zum Geschehen innerhalb der Stadt heranziehen.

Wahrin Delascho von Fort Amerin könnte die SC in den Westhof schicken, damit sie die untoten Herden geistloser Seuchenrösser und -auerochsen ausrotten. Diese stellen eine große Bedrohung für die Nachbargebiete jenseits der *Schutzsteine* dar, da sie diese unsichtbare Grenze überqueren können. Dort angelangt ist es nicht mehr weit bis zu Carrocks Hort und der Stormontinsel, so dass die SC in den Machtkampf um Storasta verwickelt werden könnten.

Besonders wagemutige Gruppen könnten auch der finsternen Stadt den Krieg erklären und zu einem längerfristigen Angriff übergehen. Fort Amerin ist dabei eine überaus geeignete Operationsbasis. Wahrins Bündnis mit den Mendevischen Kreuzfahrern kann die SC zudem mit Gefolgsleuten und Anhängern versorgen. Eine aus Numeria kommende Gruppe nähert sich der Stadt am besten von Süden her. Es dürfte viele Wochen dauern, sich durch die Späher und Wachen an den Ufern des Westlichen Sellen und der angrenzenden Sumpflände zu kämpfen, ehe die SC daran denken können, die Stadt selbst anzugehen. Um auf höheren Stufen aber die Bastionen von Carrock und Lalizarzadah angehen zu können, müssen die SC zunächst Storastas Verteidigungen schwächen und die Elitetruppen der beiden Mächtigen ausdünnen.

Abenteuer für hohe Stufen

Die Stormontinsel und Carrocks Hort sind würdige Herausforderungen für hochstufige Gruppen. Nachdem die SC sich durch Lalizarzadahs und Carrocks Diener gearbeitet haben und ins Herzen der Stadt vorgedrungen sind, sollten sie bald einem der zerstrittenen Herren Storastas gegenüberstehen. Möglicherweise versuchen sie, ein temporäres Bündnis mit der anderen Machtgruppe einzugehen, um deren Unterstützung zu erlangen. Die Grüne Vettel Briktawit wäre eine geeignete Botschafterin in beiden Fällen und könnte auf eine Abenteuergruppe zu kommen, welche in der Lage zu sein scheint, eine der beiden mächtigsten Kreaturen in Storasta zu vernichten. Egal mit welcher Seite die SC sich verbünden, sobald sie siegreich sind, stehen sie ihrem bisherigen „Freund“ gegenüber, der sich nun nicht mehr um einen Rivalen kümmern muss – und der natürlich den SC gegenüber weder Loyalität, noch Dankbarkeit kennt.

Sollte die Gruppe sich nicht mit der Idee, sich mit Dämonen oder wahnsinnigen infernalischen Baumhirten zu verbünden, anfreunden können, so könnte es erforderlich werden, dass die SC ins Herzen der Stadt vordringen, weil die

beiden Mächte das empfindliche Gleichgewicht der Region bedrohen: In seinem verzweiferten Bestreben, seinen Hort noch höher zu bauen, konzentriert Carrock all seine Mittel darauf, einen der *Schutzsteine* zu erlangen, welche Storastas abysssische Armeen in Sarkoris festhalten. Wenn die Diener des Baumhirten einen dieser Steine ausgraben, entsteht eine Lücke in der unsichtbaren Barriere und die Dämonen beginnen ins nördliche Numeria und Mendev auszuschwärmen. Angesichts des drohenden Zusammenbruchs ihrer Verteidigungsanlagen, schicken die Mendevischen Kreuzfahrer die SC nach Storasta, um Lalizarzadahs Truppen aufzuhalten oder um den geraubten *Schutzstein* zurückzuholen.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Unterer Stufenbereich

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–5	1 Lacedonghul	1	PF MHB, S. 125
6–10	1W3 Minenkäfer	1	PF MHB, S. 159
11–15	1 Seuchenross*	1	siehe Seite 42
16–20	1W3 Gelbstaubzombies	1	PF MHB, S. 124
21–25	1 Abysischer Zeckenschwarm*	1	siehe Seite 42
26–30	1W6 Wierlinge	2	PF MHB II, S. 286
31–40	1 Dretch	2	PF MHB, S. 42
41–45	2W3 Blutmücken	2	PF MHB, S. 33
46–50	1 Infernalischer Werwolf	3	PF MHB, S. 176, 294
51–55	1 Lacedongrul	3	PF MHB, S. 125
56–60	1 Grabschrecken	4	PF MHB, S. 142
61–65	1 Tausendfüßlerschwarm	4	PF MHB, S. 247
66–70	1 Verbesserter Frischwasser-Seeoeger	4	PF MHB II, S. 230, 292
71–75	1 Infernalische Dryade	4	PF MHB, S. 86, 294
76–80	1 Blutegelschwarm	4	PF MHB, S. 32
81–85	1W3 Mörderranken	5	PF MHB, S. 189
86–90	1 Riesenflusssaal (Muräne)	5	PF MHB, S. 7
91–95	1 Grüne Vettel	5	PF MHB, S. 141
96–100	1 Seetroll	5	PF MHB, S. 265

Mittlerer Stufenbereich

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–8	1 Verbesserter Dretch-walddläufer 2 auf Jet-Hund	6	PF MHB, S. 42, 294, 158
9–14	2W3 Infernalische Riesenfrösche	6	PF MHB, S. 118, 294
15–19	1 Modernder Schlurfer	6	PF MHB, S. 187
20–26	1 Holzgolem	6	PF MHB, S. 134
27–35	2 Halb-Scheusal-Dryaden	7	PF MHB, S. 86, 146
36–43	1 Chuul	7	PF MHB, S. 36
44–49	2 Infernalische Schreckensvielfraße	7	PF MHB, S. 270, 294
50–56	1 Frischwasserseeoeger-schurke 4	7	PF MHB II, S. 230
57–61	2W3 Frostschracken	8	PF MHB, S. 142
62–66	1 Riesenschnecke	8	PF MHB, S. 230
67–71	2W3 Riesenhirschkäfer	8	PF MHB, S. 159
72–79	2W3 Seuchenauerochsen*	8	siehe Seite 32
80–87	1 Infernalischer Baumhirte	9	PF MHB, S. 28, 294
88–92	1W4+1 Irrlicher	9	PF MHB, S. 157
93–100	2 Infernalische Nymphen	10	PF MHB, S. 199, 294

Hoher Stufenbereich

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–11	1 Hezrou	11	PF MHB, S. 44
12–23	1 Infernalische Riesenfliegenfalle	11	PF MHB, S. 117, 294
24–35	1 Hezrou und 1W6 Seetrolle	12	PF MHB, S. 44, 265
36–47	1 Infernalischer älterer Wasserelementar	12	PF MHB, S. 102, 294
48–59	2W3 Chuuls, 1 verbesserter riesiger Chuul	13	PF MHB, S. 36, 294, 295
60–71	1W3+1 Infernalische riesige Baumhirten	13	PF MHB, S. 28, 294, 295
72–83	1 Grüne Vettel-Hexe	14	PF MHB, S. 141
84–93	1 Ehrwürdiger Schwarzer Drache	16	PF MHB, S. 68
94–100	Kulkarni*	18	siehe Seite 37

* Neues Monster oder Monstervariante in diesem Kapitel.

CARROCKS HORT

Storasta wird von einem gewaltigen, künstlichen Hügel dominiert, welcher als Carrocks Hort bekannt ist und doppelt so hoch aufragt wie die Hügelfeste auf der Stormontinsel. Der Hort ist fast selbst ein lebendes Wesen, da lebende Bäume, Wurzeln und Ranken mit großen Gesteinsbrocken verwoben wurden, um diese ungewöhnliche, hoch aufragende Struktur zu schaffen. Unter dem Hort liegt der uralte Geisterhügel Storastas, der mächtigste Ort der urwüchsigen Magie in der Stadt, welcher götzenanbetende Priester und Geisterkreise in ganz Sarkoris verbindet. Storastas Krieger haben seine Macht zur Verteidigung der Stadt genutzt und die Natur zum Leben erweckt und ihre grünen Hüter gestärkt. Der mächtigste der Verteidiger war der große Baumhirte Carrock, welcher noch unbesiegt stand, als seine Verbündeten um ihn herum niedergestreckt waren, weshalb die Schamanen schlussendlich ihre nachlassenden Kräfte alle auf ihn bündelten. Doch als dieser Strom urwüchsiger Magie zu einem wilden, zornigen Reißen wurde, geschah ähnliches mit dem erstarrten Unrat der Weltenwunde. Trunken von dieser ungezügelten Macht sog Carrock immer mehr und mehr auf, bis die Schamanen den Kraftstrom nicht mehr kontrollieren konnten und ihre Körper und Seelen zerschmettert wurden, als der reißende Strom sie überwältigte und zu gefrorener Asche verbrannte. Sobald die Stadt erobert war, ließen die erschöpften Dämonen den wahnsinnigen Baumhirten wüten und verspürten sogar finstere Befriedigung, als er blind die Stadt verwüstete, welche er einst geschützt hatte. Ohne die Schamanen floss die Kraft des Hügel unkontrolliert weiter, sickerte in die Erde Storastas und ließ sie in verderbter Fruchtbarkeit aufbrechen. Die Erde spie vom Chaos verunstaltete Feenwesen aus, welche anderswo von der Weltenwunde verschlungen worden waren, damit sie in den befleckten Hainen, Lichtungen und Pilzfeldern tanzten, die die zerschmetterte Stadt verschlangen. Carrock, in dem die Stimmen der Geisterschamanen widerhallten, kehrte zum Geisterhügel zurück und unterwarf dessen Macht seinem Willen. Er sog diese Kraft in sich auf und es dauerte nicht lange, bis die Dämonen, welche geglaubt hatten, Storasta erobert zu haben, von der Natur selbst angegriffen wurden – einer Natur, die ebenso finster und verunstaltet war, wie sie selbst. Ganze Dämonentrupps wurden verschlungen, während getötete Gegner einfach neu wuchsen, sprossen und

Die Schatten der Gefallenen

In Storasta existieren starke psychische und spirituelle Rückstände der abgeschlachteten Verteidiger der Stadt. Dabei handelt es sich um die ruhelosen Reste der letzten Armee von Sarkoris. Spukerscheinungen (siehe *Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 244) sind daher gewöhnliche Phänomene in der Stadt, insbesondere bei Erkundungen oder Grabungen in oder an Gebäuden, die lange ungestört waren. Es heißt, dass die Geister der Toten sich sogar dann erheben, wenn der Ruf zur Schlacht ertönt. Ein in Storasta geblasenes *Odinshorn* ruft automatisch die doppelte Anzahl an Berserkern herbei. Wenn ein Zauber der Kategorie Herbeizauberung oder Herbeirufung innerhalb der Stadt gewirkt wird, dann würfle mit 1W20 und addiere den Grad des gewirkten Herbeizauberungs- oder Herbeirufungseffekt, um zu bestimmen, ob solche Schatten angezogen werden.

W20	Ergebnis
1–15	Kein zusätzlicher Effekt
16–17	1–3 Celestische oder infernalische Pferde
18–19	2–5 Barbaren wie bei einem <i>Eisernen Odinshorn</i>
20–21	3–8 Barbaren wie bei einem <i>Bronzenen Odinshorn</i>
22–23	3–8 Barbaren wie bei einem <i>Messing-Odinshorn</i>
24–25	4–9 Barbaren wie bei einem <i>Silbernen Odinshorn</i>
26+	Einzigartige Herbeizauberung (dies könnte ein celestisches oder infernalisches Mastodon, ein Barbarenhauptling [PF SLHB, S. 301] oder 1–3 Plünderer oder Wikinger [PF SLHB, S. 286–287] sein)

Auf diese Weise erweckte Schatten der Gefallenen gelten als Konstrukte. Sie verschwinden mitsamt ihrer Ausrüstung nach 1 Stunde oder falls sie vorher getötet werden. Die Schatten greifen mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% jede offenkundig böse Kreatur an, die sie finden können, oder sind zu 50% vollkommen wahnsinnig und greifen die ihnen nächst stehenden Kreaturen an (andere Schatten der Gefallenen ausgenommen).

sich vermehrten. Die Dämonen erachteten den Stadtkern als eines Kampfes nicht weiter wert und überließen ihn Carrock. Dennoch besetzten sie einen Stützpunkt im Außenbereich und wachen seitdem achtsam über die Umgebung.

Carrocks Durst nach Macht war jedoch noch lange nicht gesättigt. Er verlangte von seinen Dienern, dass diese die heiligen Steine aus ganz Storasta zum Hügel brachten. Er begann zu den Bäumen zu singen und formte sie zuerst zu einem Hain, dann zu einer Laube und schließlich verwob er sie mit den Monolithen zum Fundament seines Horts. Die Geisterkraft in jedem Baum und heiligem Stein schwang mit der des Geisterhügels und Carrocks Macht wuchs weiter. Er sandte kriechende Diener ins Land, um makellose und zerbrochene Monolithen, Dolmen und andere heilige Steine aus dem ganzen Gebiet der Weltenwunde zu ihm zu bringen, und verwob sie mit seinem Hort. Inzwischen hat dieser eine Höhe von über 60 Metern erreicht. Der künstliche Hügel enthält ein Gewirr gewundener Gänge und Wurzeln und Ranken, welche zu fremdartigen, zuckenden Sie-



geln und Symbolen geformt sind. Und in seiner Tiefe liegt immer noch der Geisterhügel begraben.

Auswirkungen im Spiel: Carrocks Hort ist ein Quelle natürlicher Energien und Macht, deren Einfluss ganz Storasta und die Umgebung durchzieht. Er ist mit der Lebensenergie aller Kreaturen innerhalb dieses Radius verbunden. Seine Kraft ist zwar innerhalb der Stadt am stärksten, reicht aber insgesamt 7,5 Kilometer weit. Diese Kraft wird jedoch von den Schutzsteinen und dem Sellen blockiert.

Druidische Magie wird durch Carrocks Hort verstärkt; alle Druiden- und Waldläuferzauber wirken mit ZS +1. Magie, welche speziell auf Pflanzen, Ungeziefer, Feenwesen oder Kreaturen der Unterart Chaos wirkt (eingeschlossen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten der Domänen des Chaos oder der Pflanzen sowie der Blutlinien des Abyss, der Feen oder der Immergrünen Blutlinie) wirken ebenfalls mit ZS +1 und als wären sie mittels der Talente Zaubereichweite erhöhen und Zauber ausdehnen verbessert modifiziert worden (dies ist kumulativ mit dem ZS-Bonus auf Druidenmagie).

Kreaturen anderer Kategorien fühlen sich oft unwohl und fiebrig inmitten dieses Wirbels befleckter Lebensenergie, der von Carrocks Hort ausgeht. Sie erleiden daher einen Malus von -2 auf ihre Rettungswürfe gegen die Zustände Krank, Kränkelnd oder Übelkeit. Sollten sie getötet werden, besteht eine tägliche Wahrscheinlichkeit von 50%, dass sie als pflanzenartige Zombies erweckt werden (wie Gelbstaubzombies mit freien Willen, jedoch ohne eine Pflanze, die sie erschaffen hat, und ohne die Saat der Gelbstaubkriecher). Kreaturen, die sich auf diese Weise erheben, können nicht wiederbelebt werden, sondern nur mittels Auferstehung oder Wiedergeburt erneut zum Leben erweckt werden.

Auch die Geister der Toten sind in Storasta in Gefahr. Die ganze Stadt wird von den ruhelosen Schatten ihrer gefallenen Verteidiger heimgesucht, welche heulen, dass frische Tote sich ihrer ewigen Totenklage anschließen sollen. Diese Schatten sind erfüllt von den Geisterenergien des Horts und strömen auf die Seelen der Getöteten zu, ehe diese ins Jenseits überwechseln können, und binden sie als würden sie den Zauber *Ewige Ruhe* (Pathfinder Expertenregeln) einsetzen. Der SG des Wurfes auf die Zauberstufe zum Überwinden dieses Effektes liegt innerhalb des Horts bei 30 und ansonsten in Storasta bei 25. Pro 1,5 Kilometer Entfernung zwischen dem Zauberkundigen und dem Hort sinkt der SG um 5. Dieser Effekt kann mittels *Chaotisches bannen*, *Fluch brechen* oder *Verzauberung brechen* gegen denselben SG aufgehoben werden.

MONSTERVERARIANTEN

Selbst an den Rändern der Weltenwunde ist die Natur von dem böartigen, sich über das Land legenden Einfluss befleckt. Viele Ungezieferarten sind außergewöhnlich häufig in Storasta anzutreffen; viele dieser Arten haben sich an die befleckte Landschaft angepasst oder sich dort niedergelassen. Ein abyssischer Zeckenschwarm ist ein Zeckenschwarm (Pathfinder Monsterhandbuch II) mit der Schablone für infernalische Kreaturen. Da solche blutsaugenden Anthropoiden die vom Chaos berührten Krankheiten der Weltenwunde mit sich bringen, stellen sie große Bedrohungen dar (HG 10) – anstelle der Beulenpest übertragen solche Schwärme Dämonenfieber (Pathfinder Grundregelwerk, S.557).

Storasta war einst ein Hauptmarktplatz für Viehzüchter und –treiber in ganz Sarkoris. Im Westen der Stadt lagen große Gerbereien, deren Abwässer vom Fluss vom Herzen der Stadt fortgetragen wurden. Auch diese uralten Herden wurden von der Weltenwunde nicht verschont: Die von Dornenbüschen bewachsenen Gebiete rund um die Stadt sind das Land der Seuchenrösser (HG 1), leichten Pferden mit der Schablone für Seuchenzombies. Diese schorfüberzogenen Hengste und Mähren greifen mit einem Hiebangriff an (Hieb +7, 1W8+6 plus Krankheit [Zombiefäule]). Weitaus furchtbarer aber sind die Seuchenuerochsen (HG 5), missgestaltete Bisons und Moschusochsen. Auch diese haben die Schablone für Seuchenzombies, behalten aber ihre besonderen Angriffe Trampeln und Stampede. Seuchenuerochsen haben aufgrund des sie umgebenden, starken Verwesungsgeruchs die besondere Eigenschaft Gestank (9 m Radius, für 1W6 Minuten kränkelnd, RW ZÄH SG 13, keine Wirkung, Kreaturen mit der besonderen Eigenschaft Geruchssinn erleiden einen Malus von -4 auf ihre Rettungswürfe).

CARROCK

Carrock erhebt sich über alle anderen wie ein verwitterter, von der Schlacht vernarbter Titan. Seine Rinde ist geschwärzt und trägt Runen des Hasses und der Rache. Er erinnert sich gut an den Fall seiner Stadt und welche Rolle ihm dabei zukam, da mehr von der Stadt durch seinen machtrunkenen Amoklauf zerstört wurde als durch die Eindringlinge. Seine Selbstverachtung hat sich aber schon lange zu reinem Hass gewandelt: auf die Eindringlinge und alle, die ihn und sein Land im Stich gelassen haben.

CARROCK

HG 20

EP 307.200

Infernalischer verbesserter Baumhirte (Seuchendruiden)15 (PF EXP, PF MHB, S. 28, 294)

NB Gigantische Pflanze

INI +4; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +40

VERTEIDIGUNG

RK 34, Berührung 7, auf dem falschen Fuß 34 (+4 Rüstung, -4 Größe, +23 natürlich, +1 Verständnis)

TP 445 (2W8+324)

REF +14, WIL +26, ZÄH +34

Immunitäten Krankheit, wie Pflanzen; Resistenzen Elektrizität 20, Feuer 15, Kälte 15; ZR 25

Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +31 (2W8+15), Carrocks Schlägel +35/+30/+25/+20 (4W8+25/19–20 plus 2W6 Rückschlag)

Fernkampf Felsen +19 (2W8+15)

Angriffsfläche 6 m; Reichweite 6 m

Besondere Anriffe Felsen werfen (54 m), Gestaltwandel 15 Stunden/Tag, Gutes niederstrecken (+3 Angriff, +27 Schaden, 1/Tag), Holzauswurf (+7, 11 Runden/Tag), Trampeln (2W8+22, SG 31)

Vorbereitete Druidenzauber (ZS 15; Konzentration +23)

8. — Finger des Todes (SG 26), Pflanzen kontrollieren^P, Wirbelwind (SG 26)

7. — Feuersturm (SG 25), Heilung, Kriechender Tod, Pflanzen beleben^P

6. — Erde bewegen, Holz zurücktreiben^P, Mächtiges Magie bannen, Massen-Leichte Wunden heilen, Schutzhülle gegen Lebendes

5. — Dornenwand^P, Erwecken, Ewige Ruhe*, Gewittersturm herbeirufen, Insektenplage, Tierwachstum

4. — Bewegungsfreiheit, Dornenhaut*, Eissturm, Flammenschlag, Luftweg, Pflanzen befehligen^P, Riesenhaftes Ungeziefer

3. — Blitze herbeirufen, Feuer löschen, Mit Pflanzen sprechen, Pflanzenwachstum^D, Schutz vor Energien (bereits gewirkt), Schwere Wunden heilen, Stein formen

2. — Energien widerstehen, Holz formen, Metall erhitzen, Mittelschwere Wunden heilen, Rindenhaut^D (bereits gewirkt), Steinschlag, Weisheit der Eule

1. — Ameisenstärke* (bereits gewirkt), Aufbrausen*, Feenfeuer, Flammen erzeugen, Lange Schritte, Verhüllender Nebel, Verstricken^D (SG 19)

0. (beliebig oft) – Göttliche Führung, Magie entdecken, Resistenz, Stabilisieren

D Domänenzauber; **Domäne** Pflanzen

SPIELWERTE

ST 40, GE 10, KO 34, IN 12, WE 26, CH 16

GAB +20; KMB +39; KMV 49

Talente Betäubender Angriff*, Hartnäckiger Zauber*, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Mächtiger Konzentrierter Schlag, Mächtiges Zerschmettern, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Ring schmieden, Wundersamen Gegenstand herstellen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Zweihändige Keule), Verbessertes Zerschmettern, Waffenfokus (Zweihändige Keule)

Fertigkeiten Diplomatie +16, Heimlichkeit -8 (in Wäldern +8), Klettern +20, Mit Tieren umgehen +14, Motiv erkennen +17, Sprachenkunde +3, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +40, Wissen (Geschichte) +18, Wissen (Natur) +23, Wissen (Religion) +18, Zauberkunde +20; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit in Wäldern +16

Sprachen Abyssisch, Baumhirtisch, Druidisch, Gemeinsprache, Hallitisch, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Bäume beleben, Baumsprache, Bund mit der Natur (Pflanzen domäne), Doppelter Schaden gegen Gegenstände, Dornenrüstung (1W6+7, 15 Runden/Tag), Fäulnisblütig, Miasma*, Naturgespür, Seuchenträger* (SG 25), Ungezieferempathie* +18, Unterholz durchqueren, Zeitloser Körper

Kampfausrüstung Schriftrolle: Rückruf; **Sonstige Ausrüstung** Carrocks Schlegel (Rückschlagender Schwarzholtzitanenschlägel der Geisterhaften Berührung +3), Gürtel der Körperkraft (ST, KO) +4, Rüstungsarmschienen +4, Resistenzumhang +5, Adlraugen, Stirnreif der Erwachten Weisheit +6, Ionenstein (Mattrosa Prisma), Flimmerring, Zaubervwendung

Carrock verfügt noch immer über mächtige Gaben an natürlicher Macht und nutzt den Geistbrunnen von Carrocks Hort (siehe Seite 41) als Energiequelle für seine komplexen Pläne, jeden zu vernichten, der sich ihm in den Weg stellt. Wer seinen Machtbereich betritt, stößt auf ein kräftezehrendes Labyrinth, das gut von Carrocks Dienern bewacht wird. Daher ist es wahrscheinlicher, dass Eindringlinge den Tod finden anstatt den Geistbrunnen im Herzen des Hügels.





TUMEN

IN DEN LETZTEN TAGEN IHRER HERRSCHAFT VERSCHLANG EINE NIE DAGEWESENE ART NEUER WAHNSINNS DIE VIER PHARAONEN. IN DEN TIEFEN DER WÜSTE, FERNAB ALLER QUELLEN, HERRSCHTEN SIE ÜBER DAS WASSER. AUS DEN DÜNNEN UND SENKEN LIEßEN SIE EIN GEWALTIGES MONUMENT AUFWACHSEN. INMITTEN DES STETS WANDERNDEN SANDES BEGEHRTEN SIE DAUERHAFTIGKEIT. DANK IHRER MACHT LIEßEN DIE PHARAONEN IHREN TRAUM WAHR WERDEN – EINE STADT, ERBAUT AUF DEN OPFERN HUNDERTTAUSENDER SKLAVEN. DAS GESCHAFFENE TUMEN WAR EIN MONUMENT DES MENSCHLICHEN WILLENS, ABER AUCH EIN WAHRZEICHEN VON ÜBERHEBLICHKEIT. DEPP DIE SÜNDE DER PHARAONEN BESTAND NICHT DARIN, DIE STADT ERRICHTET ZU HABEN, SONDERN DIESES WUNDER WIE ETWAS BEDEUTUNGSLOSES ALLTÄGLICHES ABZUTUN. IN ALL IHRER MACHT HATTEN DIE VIER JEDOCH EINES MISSACHTET: DIE WÜSTE IST EIN LEBENDES WESEN. UND SIE LÄSST SICH NICHT VERHÖHNEN.

– ANAK MUBARA, DER STURZ DER VIER

Von all den sagenhaften Werken, die während der Herrschaft der großen osirischen Pharaonen entstanden, hat keines mehr Sklaven das Leben gekostet als die Errichtung der Stadt Tumen. Als eine Konklave von vier Pharaonen aus einer Laune heraus die Hauptstadt des Reiches verlegen wollte, einigten sich die vier auf den Himmelskamm, eine beeindruckende, senkrechte Klippe inmitten der wegelosen Wüste. Dort sollte das neueste Wunder der Nation Osirion entstehen. Auf dem Höhepunkt ihrer Arroganz griff der Gedanke von den Vier Göttlichen Pharaonen Besitz, eine Stadt an einem dafür absolut unpraktischen Ort zu errichten – auf den Vorsprüngen des Himmelskamms. Ihre Schöpfung sollte mit der Majestät des Himmels selbst konkurrieren können, so dass jeder Pharao sich daran machte, seine eigene Stadt zu entwerfen und auf einem eigenen Vorsprung der Bergklippe zu errichten. Die vier Vorsprünge mussten jedoch durch ein System von Treppen im Fels miteinander und mit dem Untergrund verbunden werden, damit Güter und Waren herangeschafft werden konnten. Und so knechtete eine ganze Generation von Sklaven in der Dunkelheit, trieb Gänge in den Berg und schlug die vielen tausend Stufen aus dem Gestein, die benötigt wurden. Als die Stadt schließlich errichtet war, enthüllten die Pharaonen eine finstere Quelle der Magie, welche ihr Werk mit lebenspendendem Wasser versorgen sollte.

Heutzutage besteht Tumen nur noch aus Ruinen. Unmittelbar nach dem Tod der Vier Pharaonen brach das Leben in der Stadt zusammen, da diese von Anfang an vollkommen unzumutbar geplant war. Doch bis zum heutigen Tage halten sich die Gerüchte über Tumens Existenz. Wann immer die Sandstürme der Wüste die Ruinen von Tumen offenlegen, bricht mindestens eine Gruppe von Schatzsuchern zu einer Expedition zum Himmelskamm auf – doch nur die wenigsten kehren von einer solchen Reise auch wieder zurück.

ERSCHEINUNGSBILD

Auf den ersten Blick wirkt Tumen wie vier Städte in einer, welche auf gewaltigen, aus der titanischen Klippe ragenden Vorsprüngen liegen. Dank sorgfältiger Planung und Bearbeitung ragt jeder Vorsprung derart hervor, dass die Begrenzungen und Unterseite ein gewaltiges, nach unten auf die Wüste herabblickendes Auge bilden. Heutzutage gibt es zwar diese Vorsprünge noch immer, doch Zeit und Erosion haben die darauf errichteten, einst mächtigen Gebäude in Ruinen verwandelt. Abgesehen von einigen Ausnahmen sind nur noch die Fundamente der stärksten Gebäude zu finden.

Tumens allgegenwärtigste Eigenschaft ist die endlose Menge an Sand. Obwohl der Himmelskamm gewaltig ist, liegt sie in einer natürlichen Senke und wird daher von den seltsamen Wüstenwinden regelmäßig fast vollständig vergraben. Die Stadt kann über Jahre oder Jahrhunderte hinweg wahrhaftig verloren sein, nur um über Nacht, dank der unberechenbaren Natur des Windes und der vor Ort existierenden Elemente, wieder aufzutauchen. Die bleichen und vom Sand glattpolierten Knochen jener Abenteurer, die die Geschwindigkeit, mit welcher die glorreiche Stadt unter den Dünen verschwinden kann, ignoriert oder unterschätzt haben, liegen in ihren vom Sand vollgelaufenen Kammern.

GESCHICHTE

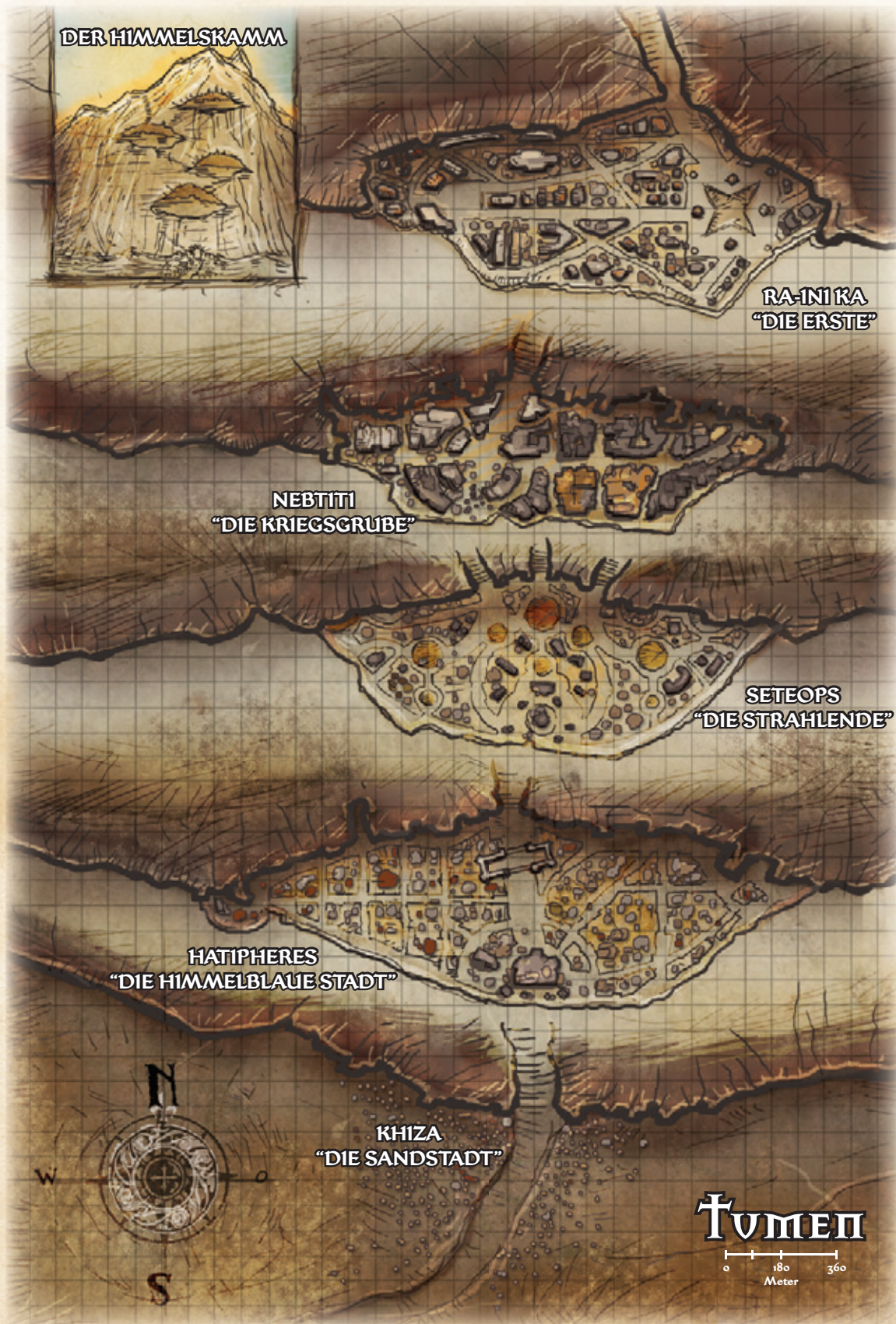
Die Vier Göttlichen Pharaonen waren zu Beginn vier zerstrittene Despoten, welche um die Vorherrschaft in Osiri-

on kämpften: der Teuflische Pharao, die Strahlende Pharaonin, der Himmelblaue Pharao und der Pharao der Zahlen. Die Einzelheiten sind unklar, doch im Jahre -1.498 AK gingen die Vier Pharaonen eine unerwartete Allianz ein und ketteten ihr Schicksal mittels mächtiger Magie aneinander. Wenn einer an Stärke gewann, so taten dies auch die anderen. Und sollte einer von ihnen sterben, so würden auch die anderen sein Schicksal teilen. Auf diese Weise befreiten die Vier sich von der Gefahr internen Verrats oder Meuchelmordes im Auftrag eines der anderen. Da die Anführer Osirions nun vereint standen, gedieh die Nation militärisch und kulturell. Die Pharaonen schützten die Quelle ihrer Paktmagie sorgfältig und versiegelten sie in einer uralten, als Ahn'Selohta bekannten Pyramide. Ob zu Recht oder zu Unrecht, die Pharaonen waren stets misstrauisch, dass Möchtegern-Thronräuber versuchen würden, die Macht dieser Paktmagie zu rauben, um sie für ihre eigenen Zwecke zu nutzen und die Erfolge der Pharaonen nachzuahmen. Angesichts dieser wachsenden Paranoia wurden sie rasch unzufriedener über die Entfernung der Hauptstadt Sothis zur Pyramide, in welcher sie die Grundlage ihrer Macht verborgen hatten. Im Jahre -1.476 AK entschieden sie sich daher zum Bau einer neuen Hauptstadt, welche näher bei Ahn'Selohta lag, damit sie stets nahe bei der Pyramide waren. Wie es für die Vier Pharaonen typisch war, konnten sie sich bei eintausend Einzelheiten nicht einigen, kamen aber zumindest dahingehend überein, dass sie vier miteinander verbundene Teilstädte errichten würden. Jeder von ihnen würde eine dieser Teilstädten nach eigenem Gutdünken entwerfen und errichten.

Der Bau der Stadt war ein gewaltiges, kostspieliges Unterfangen. Da die Pharaonen nicht die Jahrzehnte und Generationen warten konnten, die ein solches Projekt normalerweise erforderte, versorgten sie Tumens Baumeister mit Legionen an Sklaven, die sie im Rahmen ihrer beständigen Siege auf den Schlachtfeldern im Süden und Westen machten. Ebenso setzten sie Magie ein: Die ersten durch den Himmelskamm führenden Tunnel wurden von bezauberten Landhaien und anderen grabenden Monstrositäten gebohrt. Dann folgten die Sklaven. In der Regel setzten die Aufseher die Sklavenarmeen unter Drogeneinfluss oder manipulierten ihre Geister, damit sie von religiösem Eifer erfüllt weit über den Punkt hinaus knechteten, an dem normalerweise Erschöpfung eintrat. Wenn möglich, beschleunigten die Hexenmeister der Pharaonen die Sklaven mit Magie und riefen gebundene Elementare herbei, welche sich an die Spitze der Arbeiten setzten.

Tumens Fertigstellung wurde in ganz Osirion gefeiert, jedoch existierte die neue Hauptstadt nur für eine anwidernd kurze Zeit. Einer der Pharaonen erkrankte an einer unbekannten Krankheit und die Magie des Paktes sog die Gesundheit der drei anderen Pharaonen auf. Obwohl jeder der Vier seine Vermutungen hatte, erfuhren sie nie, welcher von ihnen sich wirklich mit der Krankheit angesteckt hatte und wer nur sein Schicksal teilte. Den Legenden nach akzeptierten die Pharaonen schließlich, dass ihr Ende bevorstand, und beendeten ihre Streitigkeiten, um sich in einer Pyramide in der Nähe bestatten zu lassen.

Mit dem Tod der Vier Göttlichen Pharaonen verschwand auch die Magie, welche Tumens magische Wasserversorgung antrieb. Die Tage der Stadt waren damit gezählt, da die Wasservorräte langsam zur Neige gingen. Eine Weile brachten Arbeiter Wasser noch mit Lasttieren oder von Hand hinauf



zu den Teilstädten, doch zögerte dies nur das Unvermeidbare hinaus. Der Preis für Wasser stieg ins Unermessliche und die Bewohner überließen Tumen der Gnade von Wüstenräubern und Bestien.

BEWOHNER

Obwohl der Wüstensand Tumen immer wieder für Jahre unter sich begräbt, wurde die Stadt niemals wirklich aufgegeben.

Die Flossenlosen: Über jedem Höhleneingang des Himmelskamms hängen mehrere gepanzerte Landhaiflossen. Dabei handelt es sich um mumifizierte Trophäen jener Giganten, welche einst zum Graben der Tunnel eingesetzt wurden. Die Tierführer der Landhaie hatten diese irgendwann getötet und mittels Nekromantie wiederbelebt, um sie besser anleiten zu können. Sobald die Landhaie mit den Grabungen fertig waren, entfernten ihre Herren ihnen die Flossen als Kunstobjekte und vergruben die anderen Überreste im Sand. Als Resultat einer unbekannten magischen Störung haben sich die „Flossenlosen“ vor kurzem wieder erhoben. Dieses Mal sind sie als Schnelle Zombies zurückgekehrt und schleichen nun durch die Ruinen von Tumen, wo sie sich nur in der Nacht zeigen, um sich an jedem zu rächen, den sie finden können.

Der Kult des Letzten Theorems: Tumens jüngste Machtgruppe ist ein heimtückischer Kabal, der nach den verborgenen dunklen Geheimnissen der Mathematik trachtet. Der Kult des Letzten Theorems weiß, dass einer der Vier Göttlichen Pharaonen ein unvergleichliches Genie gewesen war, den man nur als den Pharaon der Zahlen kannte, und deshalb für den Kult von besonderer Bedeutung ist. In den letzten Jahren hat der Kult am Stadtrand Tumens seine Basis eingerichtet, um alle Geheimnisse zu plündern, die der Pharaon der Zahlen zurückgelassen haben mag. Aus nicht ganz verstandenen Gründen besaßen die Integralzahlen 56 und 11 für den Pharaon der Zahlen große spirituelle und mathematische Bedeutung und sind nun auch für den Kult von besonderer Wichtigkeit, welcher sie wann immer möglich in seine Alltagsbeschäftigungen integriert. Die Kultanhänger hoffen, so auf die mit ihnen verbundene Macht zurückgreifen zu können. Ursprünglich quartierte der Kult 56 Angehörige in jeder Teilstadt ein und die Ruinen wurden in fünf Gruppen zu jeweils 11 Mitgliedern mit einem einzelnen Hohepriester als Anführer durchkämmt. In jüngerer Zeit erlitten sie jedoch Verluste, für welche hauptsächlich die Flossenlosen verantwortlich sind, so dass der Kult vor einer ziemlichen Herausforderung steht, die Zahlenmuster aufrechtzuerhalten.

Der gegenwärtige Operationsleiter des Kults ist **Theorex Khai** (siehe Seiten 52-53). Der Zahlenmeister des Kultes ist unlängst mittels Erkenntnismagie auf die Existenz des *Aqualinth* in den Tiefen des Berges aufmerksam geworden und hat die Bergung des finsternen Artefaktes zum neuen Ziel des Kultes erklärt. Allerdings sind bisher alle Kultanhänger, welche die finsternen Treppen hinab geschickt wurden, nach Begegnungen mit Angehörigen des Schanzvolkes und der Stimme besiegt und blutend wieder hervorgehinkt – sofern sie überhaupt zurückkehrten.

Das Schanzvolk und die Stimme: In den Tiefen der Finsternis im Herzen des Himmelskamms ringen noch immer die Nachfahren jener Sklaven ums Überleben, die vor langer Zeit die Treppen ins Gestein geschlagen haben. Die Ange-

hörigen des „Schanzvolkes“ haben sich zu ausgemergelten Morlocks von neutraler Gesinnung zurückentwickelt. Sie patrouillieren noch immer durch ihre erschaffene Schöpfung und können gerade so vom inneren Ökosystem des Berges überleben. Dass das Schanzvolk überleben kann, ist ein umso größeres Wunder, wenn man bedenkt, dass eine unsichtbare Kreatur – bekannt als **Die Stimme** (NB Verbesserter Mantler) – damit begonnen hat, auf es Jagd zu machen. Die Stimme scharrt eine kleine Gruppe äußerst begabter Dunkelpirscherwaldläufer um sich, welche sich selbst als „Sein Wort“ bezeichnen. Die Stimme will sämtliche Angehörige des Schanzvolkes auslöschen, da sie sie als verantwortlich für die Invasion ihrer Ahnen in den Fels des Berges vor so vielen Jahrhunderten erachtet. Mit dem Laternenarchonten Syara hat das Schanzvolk jedoch eine seltsame Verbündete. Syara hat es sich zur Aufgabe gemacht, das gefährdete Schanzvolk vor den Verfolgungen der Stimme zu beschützen, während sie versucht, sie aus ihrer mageren Existenz zu erretten und ins Licht zu führen. Das Schanzvolk ist ihrer leuchtenden Schwester zwar für ihre Hilfe dankbar, weigert sich aber dennoch, die Heimat seiner Ahnen zu verlassen.

BEZIEHUNGEN UND HANDEL

Obwohl Tumens Stern nur kurz zu einer tausende von Jahren zurückliegenden Zeit erstrahlte, war die Stadt der Mittelpunkt des Handels und des Umschlages von Waren innerhalb Osirions, welches damals weit über die Grenzen der heutigen Nationen Thuvia und Geb hinausreichte. Kamelkarawanen und Händler, welche die Gefahren der östlichen Wüste bestens kannten, zogen von der großen Stadt der Sklaven in Routen aus, welche an ein gewaltiges Spinnennetz erinnerten. Tumen liegt in der Nähe der Niederdünen, großen Tälern aus Sand, welche immer wieder zusammenfallen und unter dem Einfluss der Khamsimstürme, jener mächtigen Stürme, welche durch kämpfende Elementare noch verstärkt werden, umher wandern. Jene, die in imstande waren, diese irrgartengleichen Gräben zu durchqueren, konnten die Reichweite ihrer Karawanen deutlich erhöhen und benötigten weniger Wasser pro Kilometer, sobald sie im Schatten der Niederdünen reisten. Doch damals wie heute mussten unerfahrene Reisende Acht geben, da stets die Gefahr eines Sandrutsches besteht. Den historischen Schriften nach soll Tumen sogar einen eigenen Hafen besessen haben – auch wenn die Stadt mehr als 45 Kilometer landeinwärts lag, zogen Kamelkarawanen nach Osten zur Küste des Feuerkaps, wo Tumens Handels- und Militärhafen Schotep-Kara lag. Den Geschichtstexten nach verfügte Schotep-Kara über geheime Schifffahrtsrouten, auf denen auf magische Weise die Entfernungen zu den entferntesten Winkeln Osirions und anderen Orten verkürzt wurden. Viele haben schon nach diesen geheimen Routen gesucht, allerdings ist es bisher strebhaften Entdeckern nicht einmal gelungen, den Hafen selbst aufzuspüren.

Nach dem Zusammenbruch Tumens wuchs auch der Handel nicht weiter und das Handelszentrum verlegte sich zurück nach Sothis und den anderen Ortschaften entlang des Sphinx. Abenteurer, die in Tumen Nachschub benötigen oder Schätze verkaufen wollen, sollten daher nach Westen reisen, um in Osirions heutiger Hauptstadt Handel zu treiben.



BEDEUTENDE ÖRTLICHKEITEN

Jede von Tumens Teilstädten ist ebenso einmalig wie der Pharao, der sie erbauen ließ.

Hatipheres, „Die Himmelblaue Stadt“: Das einst opulente und wohlhabende Herz von Tumens Handel, das auch den Sitz der Steuereintreiber beinhaltete, litt am schlimmsten unter den Sandstürmen und besteht eigentlich nur noch aus Trümmern. Ein Gebäude aber konnte sich bislang dem Ansturm der Elemente und der Zeit widersetzen: der Palast der Klingen. Als der todkranke Himmelblaue Pharao Tumen verließ und sich auf die Bestattung in der legendären Venensteinspyramide im Süden vorbereitete, verschloss er die Tore seines Palastes hinter sich und befahl seinen Priestern, den Palast mit überlappenden *Klingenbarriere*-Glyphen zu überziehen und zu füllen.

Daher ist es nicht möglich, sich innerhalb des Palastes zu bewegen, ohne dass die Räume in Kaskaden wirbelnder, bläulicher Krummsäbel explodieren. Zudem existiert noch immer einer der Wächter des Palastes der Klingen: der mumifizierte **Te Hapsu** (RB Menschlicher Klerikerleichnam 14). Sollte er erwachen, streift er in der Sicherheit seiner beständig gewirkten Zauberei *Luftweg und Immunität gegen Klingenbarriere* durch die Gänge des Palastes. Die Gelehrten vermuten, dass der Himmelblaue Pharao im Palast der Klingen umfangreiche Aufzeichnungen über die Stammbäume von Osirions Adel aufbewahrt habe. Diese Aufzeichnungen sollen nicht nur die Geschichte der edlen Ahnen des Reiches beinhalten, sondern auch die ihrer ungeborenen Nachkommen bis in alle Ewigkeiten. Viele Ahnenforscher sind schon nach Hatipheres auf der Suche nach diesen legendären Stammbäumen gekommen; sie wollen nicht nur in Erfahrung bringen, wessen Linie bis zu den Adeligen des alten Osirion zurückreicht, sondern auch die Geheimnisse offenlegen, welche die magischen Listen hinsichtlich des Schicksals der gegenwärtigen Herrscherlinie enthüllen.

Khiza, „Die Sandstadt“: Im Gegensatz zu den vier Teilstädten, welche die Pharaonen sorgfältig geplant haben, ist das Stadtviertel der Gemeinen am Fuß des Berges, unterhalb des eigentlichen Tumens, im Laufe der Zeit natürlich gewachsen. Es umfasste die Quartiere für die Sklaven und Lohnarbeiter und wuchs beständig, um den Bedürfnissen der Stadt gerecht zu werden. Khiza bestand aus etlichen Unterkünften und Sklavenmärkten für die Angehörigen der unteren Schichten, welche sich am Fuße des Himmelskamms niederließen.

Nebtiti, „Die Kriegsgrube“: Die Bewohner der Teilstadt des Teuflischen Pharaos gaben diesem Bereich recht rasch den Spitznamen Nebtiti – „Die Kriegsgrube“ –, welcher dem gefährlichen General vollkommen gefiel. Die meisten Gebäude dienten als Truppenunterkünfte und Rüstkammern. Während der Blütezeit der Stadt fanden hier zahllose Paraden der Armeen des Pharaos statt.

Eine einzelne Struktur erhebt sich über alle anderen: eine titanische, pantherköpfige Statue in einer Ausbuchtung in der Wand des Berges. Bei der fast 30 m hohen Kreatur handelt es sich in Wirklichkeit um den **Panthereon Ul-**

tima (N Kolossaler verbesserter Schildwächter-Lehmgolem). Osirions größte Golembaumeister erschufen den Panthereon Ultima, um Tumen gegen die Angriffe der nächsten Brut Rovagugs zu verteidigen – der Pharao der Zahlen hatte vorhergesagt, dass darin die größte Bedrohung für die Stadt bestünde. Allerdings fiel Tumen, ehe es zu einem solchen Angriff überhaupt kommen konnte, so dass der Ultima lediglich als beeindruckende Statue zum Einsatz kam. Schon viele Archäologen und Entdecker haben nach dem verschwundenen Kontrollamulett des Ultima gesucht, um die Herrschaft über die legendäre Kreatur zu erlangen. Insbesondere der Kult des Letzten Theorems glaubt, dass der

Teuflische Pharao das Amulett in seine Doppelkrone integriert hätte, welche nun irgendwo in den Ruinen Nebtitis läge. Daher wendet der Kult beachtliche Ressourcen auf, um die Ruinen nach dem Amulett zu durchkämmen.

Ra-Ini Ka, „Die Erste“: Die am höchsten liegende Teilstadt Tumens war der Ort, an dem der Pharao der Zahlen das größte Zentrum der Gelehrsamkeit in der Stadt errichtete. Im Herzen der Teilstadt liegt ein kleines, unnatürliches Ödland, das Ergebnis eines gescheiterten magischen Experimentes, bei dem nicht nur die Macht von Gewitterstürmen, sondern auch die Matrix der Zeit selbst manipuliert werden sollte. Sechsfünfzig gefrorene Blitze ragen in einem gezackten Muster 9 m hoch aus dem Boden in den Himmel. Der Pharao bannte die Magie des Experimentes jedoch nicht, sondern befahl seinen Numeranten, das gefrorene Gewitter als glorreichen Beweis seiner gefährlichen und wunderschönen Macht an Ort und Stelle zu belassen. Daher errichteten Tumens Baumeister eine Mauer um das sogenannte Feld der Blitze. Wer mit einem der gefrorenen Blitze in Kontakt kommt, erleidet 10W6 Punkte Elektrizitätsschaden (kein Rettungswurf). Vor vierzig Jahren erfuhr ein freier Fleischgolem namens **Barom der Zuckende** (N Riesiger Fleischgolem) von Tumens berühmten Blitzfeld und brach auf, um sich dort niederzulassen. Wenn Barom verletzt oder andernfalls geschwächt ist, wandert er einfach über das Feld gefrorener Blitze. Eine der nahen Ruinen dient ihm als improvisierte Unterkunft. Er misstraut Besuchern zwar, ist aber nicht von sich aus feindselig. Der Golem verlässt Tumen und sucht auf der Spitze des Himmelskamms Zuflucht, wenn die Stürme oder Elementaren Klans die Stadt unter Sand begraben.

Seteops, „Die Strahlende“: Der einst ästhetisch ansprechendste Teil Tumens wurde von den Baumeistern unter der Anleitung der Strahlenden Pharaonin errichtet, deren Schönheit nur noch von ihrem unstillbaren Bedürfnis übertroffen wurde, von den Massen verehrt zu werden. Reisende in dieser Teilstadt müssen besonders achtsam sein, wenn sie rasten: Jeder, der sich in diesem Stadtteil zur Ruhe legt, erfährt mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% ein Nachhallen der Macht, welche die Strahlende Pharaonin über ihre Sklaven hatte. Jene Schlafenden, denen dann ein Willenswurf gegen SG 21 misslingt, erheben sich als Schlafwandler, welche gezwungen sind, die unmögliche Aufgabe anzugehen, die zerfallenen Ruinen Seteops' wieder



zu früherem Glanz herzurichten. Sofern ein solcher Schlafwandler nicht umherstreifenden Monstern zum Opfer fällt, erwacht er mit der Morgendämmerung als Herr seines Willens, ist aber aufgrund der auslaugenden nächtlichen Arbeit im Zustand Erschöpfung.

In Seteops errichteten die Kunsthandwerker von Tumen eines der wichtigsten Monumente der Vier Pharaonen, den Strahlenden Ruf. Der Strahlende Ruf wurde in der Form eines offenen Kessels gebaut, welcher von vier großen Ankhs getragen wurde. Er bestand aus tausenden bunten Steinen, die allesamt mittels *Dauerhafter Flamme* verzaubert waren. Wenn der verspiegelte Deckel des Kessels hochgeklappt wurde, konzentrierte der Strahlende Ruf die Flammen der Steine in einen funkelnden Lichtstrahl. Osirions Untertanen konnten das Flackern des Strahlenden Rufes selbst in Sothis und auf dem Sphinx im Westen und an den Ufern des Obari im Osten noch erspüren. Indem der Deckel gehoben und gesenkt wurde, konnten von Tumen aus an die Städte und Armeen des Landes verschlüsselte Botschaften geschickt werden – nur wer die „Sprache der Blitze“ verstand, konnte die goldenen Befehle der Pharaonen entschlüsseln. Heute jedoch hat der Strahlende Ruf seinen Glanz verloren, da Diebe schon vor langer Zeit die feurigen Steine geraubt haben. Die verspiegelte Platte ist aber immer noch vorhanden, so dass durchaus jemand eines Tages die Gerätschaft wieder in Betrieb nehmen könnte.

EINE KAMPAGNE IN TUMEN

Für Schatzsucher ist Tumen ein legendärer Ort. Jedes Gerücht über vergessene Schätze und verlorene Artefakte kann ein Grund für SC sein, nach Tumen zu reisen. So würden zum Beispiel viele Osiriologen gutes Geld für eine der rätselhaften Reliktuhrn zahlen, die mit ihren Hieroglyphen während der Zeit der Vier Göttlichen Pharaonen begannen die Zeit abzuzählen (siehe auch das Pathfinder Modul „*Lebendig begraben*“). Sofern diese Relikte noch zu finden sind, wäre Tumen ein geeigneter Ort, um mit der Suche beginnen zu können. Ebenso sind sich die Gelehrten einig, dass die Kunst der Mumifizierung in Osirion während der Zeit von Tumen ihren Höhepunkt erreichte. Sollte jemand nach diesem verlorenen Wissen der Nekromantie suchen, könnten auch hier die Antworten in Tumens Ruinen begraben liegen.

Heutzutage gibt es aber auch edlere Gründe, nach Tumen vorzustoßen, als die Suche nach zu plündernden Geheimnissen und Erinnerungsstücken: Viele Organisationen könnten einen guten Grund haben, den gefährlichen Kult des Letzten Theorems im Auge behalten zu wollen. Da der Kult sich in Tumen niedergelassen hat, müsste nun jemand sicherstellen, dass die Kultanhänger ihre Ziele nicht erreichen, zu denen durchaus das Ende der Zivilisation gehören könnte.

Abenteuer für niedrige Stufen

Wie viele andere legendäre Orte ist auch Tumen für Charaktere zu Beginn ihres Abenteuerlebens ein gefährlicher und tödlicher Ort, an dem sie sich rasch die Zähne ausbeißen könnten. Deshalb sollte die Reise durch die gefährliche Wüste zur Stadt eine Gruppe zunächst vor zahlreiche Herausforderungen stellen – vielleicht gehören die SC zu einer Karawane an, die von Kultanhängern auf der Suche nach Versorgungsgütern angegriffen wird, vielleicht verirren sie sich auch in einem Sandsturm und stolpern über die zweifelhafte Sicherheit der Stadt. Sollten die SC auf niedrigen Stufen zu sehr um ihr Überleben kämpfen müssen, könnte

ein SL ihnen das Glück gewähren, sich mit Barom dem Zuckenden anzufreunden, welcher ihnen beibringen kann, die offenkundigen Gefahren in den Ruinen zu meiden.

Bei ihren ersten Vorstößen nach Tumen hinein stoßen die SC wahrscheinlich auf Patrouillen des Kultes des Letzten Theorems, welche die SC mit aller Gewalt aus den Ruinen vertreiben wollen. Da Abenteurer jedoch kein gänzlich ungewohnter Anblick in der Region sind, werden niedrigstufige SC wahrscheinlich nicht die Aufmerksamkeit der höherstufigen Anführer des Kults erlangen. Die SC könnten auch auf ein fremdartiges Duplikat stoßen, welches der *Aqualinth* (siehe Seite 51) ausgesandt hat, um den Kult zu infiltrieren, und könnten so mit dem Mysterium um die doppelgängerartigen Diener eines finsternen, uralten Artefakts in Kontakt kommen, welches tief unter der Stadt ruht.

Im Bereich der Stufen 4-6 gewinnen die SC an Stärke hinzu und sollten von da an in der Lage sein, sich mit Der Stimme und Seinem Wort zu befassen. Die Laternenarchontin Syara könnte die SC bemerken und versuchen, sie für die Errettung des Schanzvolkes zu gewinnen. Vielleicht reist sie sogar quer durch Osirion zu der Ortschaft, in welcher sich die SC gerade aufhalten, um ihre Hilfe zu erbitten. Vermutlich werden die SC zwar nicht in der Lage sein, die Morlocks aus ihrem selbstgewählten Gefängnis herauszuführen, doch zumindest könnten sie die Stimme aus dem Himmelskamm verjagen.

Abenteuer für mittlere Stufen

Auf den Stufen 7-13 sollten die SC imstande sein, sich halbwegs frei in Tumen bewegen und sich den meisten Herausforderungen stellen zu können. Jetzt könnte die Zeit gekommen sein, sich mit den Flossenlosen zu befassen und eine Operationsbasis innerhalb der Stadt zu errichten – vielleicht wurden sie auch genau für diese Aufgabe von einer Gruppe Archäologen angeheuert, die unter den untoten Landhaien leidet. Der Kult des Letzten Theorems könnte sich nun entscheiden, gegen die störenden Fremden vorzugehen – sofern nicht der Kult selbst für das Eintreffen der SC in Tumen als Teil eines bizarren Plans gesorgt hat. Sollten die SC sich des Kultes entledigen wollen, müssen sie Khais Versteck, das Principium, ausfindig machen und die Führungsspitze des Kultes vernichten. Während die SC diesem Ziel langsam näherkommen, sollten sie erfahren, dass der Kult eigentlich von innen heraus zerfällt, da das *Aqualinth* langsam mehr und mehr Kultanhänger durch Kopien ersetzt.

Während die SC immer längere Zeit in Tumen verbringen, riskieren sie, in den uralten Krieg zwischen den Elementarstärmen der Aisi und des Goanron-Triumvirats zu geraten (siehe Kasten auf Seite 51). Irgendwann werden die Goanron nach Tumen zurückkehren, um den in ihren Augen natürlichen Zustand einer von Sand begrabenen Ruinenstadt wiederherzustellen. Sollten die SC nicht bereit sein, ihre Ausrüstung zu packen und zu verschwinden, müssen sie sich Goanron stellen. Ein fast unmögliches Vorhaben, sofern die SC sich nicht zuvor mit den Aisi oder vielleicht einem der Vorsch-Dünenstämme verbünden. Vielleicht sind die SC auch wegen der Elementare, ihrer Stammespolitik und ihres Einflusses auf die umliegenden Ansiedlungen überhaupt erst in die Region gekommen und wollten eigentlich nichts von der Stadt selbst.

In Tumen agierende Abenteurer können schlussendlich auf Hinweise hinsichtlich der legendären Pyramide Ahn'Selota stoßen, welche unter tausenden Tonnen Sand gleich südlich Tumens begraben liegt. In dieser Pyramide



haben die Vier Göttlichen Pharaonen das Geheimnis ihrer machtvollen Paktmagie verborgen, welche die Grundlage ihrer Machtergreifung beinhaltet; siehe hierzu auch das Pfathfinder Modul „Der Schwurstein“.

Abenteuer für hohe Stufen

Hochstufige Abenteurer stehen in Tumen vor einzigartigen Herausforderungen. Viele Kultanhänger des Letzten Theorems mögen leichte Ziele für die SC sein, doch sollte es dem Kult gelingen, die Kontrolle über den Panthereon Ultima zu erlangen, könnte es sein, dass die osirische Regierung oder eine andere Organisation die SC anheuert, den Kult aufzuhalten, ehe er das volle Potential der Waffe einsetzen kann. Vielleicht sieht sich aber auch der Heimatort der SC einer derartig großen Bedrohung gegenüber, dass der Ultima der einzige Ausweg ist, so dass sie ihn finden unter ihre Kontrolle bringen müssen. Und alles kann noch komplizierter werden, sollten die SC oder eine der Machtgruppen in Tumen ungewollt Te Hapsu erwecken. Der mumifizierte Leichnam könnte sogar Theorex Khai stürzen, die Kontrolle über den Kult erlangen und seine neuen Diener gegen die SC wenden und sogar wiederbeleben, wenn es erforderlich wird. In diesem Fall stört die Anwesenheit eines weiteren besitzergreifenden Räubers die Pläne des *Aqualinth*. Das finstere Artefakt könnte versuchen, sich der SC zu bedienen, um diese neueste Bedrohung seiner Expansionspläne auszuschalten. In diesem Fall hätten die SC einen recht beunruhigenden Verbündeten, der sogar für ihr Eintreffen in der Stadt verantwortlich sein könnte.

Egal ob die SC den Standort des *Aqualinth* auf dessen Einladung hin oder im Rahmen eigener Nachforschungen in Erfahrung bringen, sie sollten auf der Spitze ihrer Macht die Möglichkeit erhalten, die Geheimnisse von Tumens ursprünglicher Wasserquelle tief unter dem Himmelskamm zu entdecken. Dies ist jedoch mit einer großen Gefahr verbunden, denn der *Aqualinth* scheut sich nicht davor, wässrige Duplikate der SC zu erschaffen, so dass die Gruppe plötzlich Attentätern gegenübersteht, die über dieselben Kräfte und Fähigkeiten verfügen, wie sie selbst. Der Höhepunkt der Karriere der SC könnte daher darin bestehen herauszufinden, wie der *Aqualinth* zerstört werden kann.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Unterer Stufenbereich

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–6	1W6 Feuerkäfer	1	PF MHB, S. 159
7–12	1 Giftschlange	1	PF MHB, S. 229
13–18	1 Skelettreiter	2	PF MHB, S. 241
19–24	1 Vargouille	2	PF MHB, S. 269
25–30	1 Riesenmantis	3	PF MHB, S. 178
31–36	1 Schatten	3	PF MHB, S. 228
37–42	1 An-Hetkoschu*	3	siehe Seite 51
43–48	1 Mithralkobra	3	PF MHB, S. 94
49–60	1W6 Gnollräuber	4	PF MHB, S. 127
61–66	1 Flossenloser (Schneller Landhaizombie)	5	PF MHB, S. 167, 287
67–72	1 Mumie	5	PF MHB, S. 191
73–78	1W6 Angehörige des Schanzvolkes (Morlocks)	5	PF MHB, S. 190

79–84	1 Basilisk	5	PF MHB, S. 27
85–90	1W6 Kultanhänger des Letzten Theorems (RB Menschliche Kultanhänger)	5	PF SLHB, S. 274
91–95	1 Irrlicht	6	PF MHB, S. 157
96–100	1 Wyvern	6	PF MHB, S. 281

Mittlerer Stufenbereich

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–10	1W4 Heeresameisen-schwärme	7	PF MHB, S. 12
11–19	1 Chimäre	7	PF MHB, S. 35
20–28	1W6 Flossenlose (Schnelle Landhaizombies)	8	PF MHB, S. 167, 287
29–37	Sein Wort (Dunkelpirscherwaldläufer 4)	8	PF MHB, S. 89
38–46	1 Behir	8	PF MHB, S. 30
47–55	2W8 Priester des Letzten Theorems (RB Menschliche Kleriker 3)	8	—
56–64	1W4 Medusen	9	PF MHB, S. 180
65–73	1 Couatl	10	PF MHB, S. 37
74–82	2 Düsternagas	10	PF MHB, S. 194
83–91	1 Aisi-Schüler (Älterer Lufterelementar)	11	PF MHB, S. 100
92–100	1 Goanron-Elementar (Älterer Erdelementar)	11	PF MHB, S. 96

Hoher Stufenbereich

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–17	1W6 Panthereons*	11	siehe Seite 52
18–34	Der Zahlenmeister*	13	siehe Seite 52–53
35–51	1 Phönix	15	PF MHB, S. 209
52–68	1 Kadabra	15	PF MHB II, S. 144
69–84	2 Schwarze Skorpione	17	PF MHB II, S. 239
85–100	1 Ehrwürdiger Blauer Drache	18	PF MHB, S. 62

* Neues Monster oder Monstervariant in diesem Kapitel.

DER AQUALINTH

Tumens ursprüngliche Bewohner hätten den Ort niemals besiedeln können, würde nicht tief unter dem Himmelskamm ein Grundwasserreservoir existieren. Zu Beginn war es nur ein kleiner, natürlich entstandener unterirdischer See, den die Vier Pharaonen allerdings mit einer uralten, gedrungenen Statue, welche als der *Aqualinth* bekannt war, versahen. Der *Aqualinth* war eines der 11 unnatürlichen Geschenke, welche die Pharaonen zu Beginn ihrer Herrschaft vom Gesandten des Dunklen Firmaments überreicht bekamen, der aus einem der lichtlosen Orte zwischen und jenseits der Sterne stammt. Immer wenn die Pharaonen oder ihre Hexenmeister auf ihren Befehl hin den *Aqualinth* magisch aufluden, reagierte das Artefakt, indem es den Teich unter der Stadt einen gewaltigen Wassergeysir ausstoßen ließ. Das Wasser schoss durch einen senkrechten Tunnel den Himmelskamm hinauf und dann den Gesetzen der Schwerkraft gehorchend durch ein Netzwerk an Aquädukten in die vier Teile von Tumen.

Ohne diese aktivierende Magie liegt der *Aqualinth* nun still da und im Laufe der Jahrtausende ist das Reservoir zu einem Schatten seiner selbst eingetrocknet. Sollte der *Aqualinth* jedoch gefunden und mit Magie wieder zur Aktivität erweckt werden, könnte Tumen wieder in der Lage sein, ein Leben spendendes Ökosystem zu versorgen.

Der *Aqualinth* ist aber mehr als nur ein mächtiges Artefakt, welches lebenswichtiges Wasser erschafft und verteilt. Es ist ein böses Wesen mit einem eigenen, fremdartigen Bewusstsein. Jeder Teich, in dem dieses Wesen untergebracht wird, fungiert wie ein *Gegenspiegel*. Wer sein eigenes Antlitz in der spiegelnden Wasseroberfläche erspäht, erzeugt ein Duplikat seiner selbst, welches von fanatischer Loyalität gegenüber den Vier Göttlichen Pharaonen erfüllt ist. Da diese Meister aber nicht mehr unter den Lebenden weilen, unterstützen diese Doppelgänger dagegen die finsternen Ziele des *Aqualinth*. Diese Duplikate könnten versuchen, ihre Originale in aller Stille zu ersetzen, oder vielleicht auch brutal jeden ermorden, den sie als Bedrohung für den *Aqualinth* wahrnehmen.

DER AQUALINTH (MÄCHTIGES ARTEFAKT)

Aura Stark (alle Schulen) [Böse]; ZS 18

Ausrüstungsplatz Keiner; Gewicht -

BESCHREIBUNG

Dieser Götze besteht aus einem unbekannten, dunklen Material, welches an ungewöhnlich glatten Stein erinnert. Seine Gestalt ist zugleich unverständlich, nicht einzuordnen und auf entsetzliche Weise organisch. Sobald der Götze mit Flüssigkeiten in Berührung kommt, verfügt er über eine Reihe einzigartiger Fähigkeiten.

Bad der Götterkönige: Das Baden in einem Teich, in dem sich der *Aqualinth* befindet, erfrischt augenblicklich und hebt Erschöpfung und Entkräftung auf. Zudem wird der Träger behandelt, als trüge er die nächsten 4 Monate einen *Versorgungsring*. Badet man 56 Tage lang regelmäßig in dem Wasser, steigt ein Attributswert nach Wahl des Badenden um +1. Dieser Bonus kann nur einmal erlangt werden, die anderen Effekte treten bei jedem Bad ein.

Flüssige Diener: Wer sein Spiegelbild in einem Teich sieht, in dem sich der *Aqualinth* befindet, und nicht absolut loyal gegenüber den Vier Göttlichen Pharaonen ist, wird behandelt, als hätte er in einen *Gegenspiegel* geblickt. Die vom *Aqualinth* erschaffenen Duplikate entsprechen jedoch nicht vollständig ihren Originalen. Ein Duplikat erhält die Unterart Wasser, besitzt Empfindlichkeit gegen Feuer und verliert jede Feuerresistenz oder -immunität, über welche das Original eventuell verfügt. Ein Duplikat kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 anhand der schwach wässrigen Oberflächentextur der Haut erkannt werden.

Geysir: Wenn vier oder mehr Grade an Zaubern auf den *Aqualinth* gewirkt werden, kann das Artefakt das ihn umgebende Wasser reinigen und vervielfältigen und auf diese Weise tausende Liter an Wasser erschaffen. Zugleich wirkt es einen Effekt, welcher *Schwerkraft umkehren* ähnelt, auf das Wasser und lässt es in einem bis zu 300 m hohen Geysir emporschießen. Der Effekt hält jedoch nur kurz an, dann donnert das Wasser wieder herab und kann dabei eingefangen oder abgeleitet werden. Die Wassermenge im ursprünglichen Reservoir bleibt dabei unverändert.

Wisperndes Wasser: Der *Aqualinth* besitzt eine böse, fremdartige Intelligenz und verfolgt eigene, unbekannte Ziele. Er ist in der Lage *Einflüsterung* (RW SG 31) auf jeden zu wirken, der mindestens 2 Liter Wasser zu sich nimmt, welches der *Aqualinth* berührt oder hergestellt hat.

ZERSTÖRUNG

Der *Aqualinth* kann in Nichts aufgelöst werden, indem er in das Herz einer Sonne oder eines Sterns befördert wird.

Die Elementarklans von Tumen

Die Politik der Menschen ist nur ein Element, welches auf die Wüste rund um Tumen Einfluss nimmt. Die osirischen Ödlande sind auch das Schlachtfeld zerstrittener elementarer Klans, von denen mehrere ein Interesse am Schicksal der Stadt haben.

Das Goanron-Triumvirat: Diese zeitlose Vereinigung von Erd-, Feuer- und Luftelementaren betrachtet sich als selbsternannte Beschützer der Geschichte und der Wüste. Der Sinn hinter ihrem Tun ist meist schwer nachzuvollziehen, doch die Goanron arbeiten unermüdlich an sorgfältig abgestimmten Absichten, um Osirions Ödland langsam in einen bestimmten, geheiligten Boden zurückzuverwandeln. Daher kehren sie immer wieder nach Tumen zurück, um sicherzustellen, dass der Ort unter tausenden von Tonnen sorgsam aufgeschütteten Sandes begraben bleibt. Ihr Anführer ist der mächtige **Ini-Kherit** (RN Verbesserter riesiger Älterer Erdelementar), einer der ältesten Erdelementare, die je über Osirions Sand wandelten. Ini-Kherit leitet die aktiven Bestandteile des Triumvirats so, dass sie zur Zeit der jahreszeitlich bedingten Khamsins erfolgen, Osirions mächtigen Sandstürmen.

Die Aisi: Diese zerstörerischen Luftelementare haben sich in einer längst vergessenen Zeit vom Goanron-Triumvirat losgesagt. Ihr Anführer, der charismatische Prophet **Aridiea** (CN Verbesserter Älterer Luftelementar) glaubt voller Eifer, dass die Wüste ein verborgenes körperliches Schicksal besäße, welches Ini-Kherit seit Jahrtausenden vorsätzlich aufhalte, um geheime Pläne zu fördern, die er vor den anderen Elementaren geheim hält. Aridiea hat daher bestimmt, dass Tumen freigelegt werden müsse, damit die Wüste ihren wahren Glanz entfalten könne. Die Aisi kehren daher alle paar Jahre nach Tumen zurück, um die Stadt in all ihrer verlorenen Herrlichkeit freizulegen.

Die Vosh-Dünenstämme: Dieses lose Bündnis elementarer Stämme verfolgt keine weiteren Ziele neben der Erhaltung des individuellen freien Willens. Die meisten dieser Stämme sind homogen und bestehen aus Elementaren derselben Art. Wenn die Vosh-Dünenstämme es aber schaffen, sich zusammenzutun, bilden sie die größte und mächtigste Machtgruppe in der Umgebung Tumens. Ihnen fehlt aber eine wirkliche Führungsspitze und es gelingt ihnen auch nur, sich kurzfristig zu verbünden. Meist tun sie dies vorübergehend, um sich gegen bedrohliche Handlungen des Goanron-Triumvirats zu verteidigen.

MONSTERVERARIANTEN

Viele der Monster, die in Tumen lauern, sind Varianten der klassischen Kreaturen, welche in den Wüsten Osirions zu finden sind.

An-Hetkoschu: Obwohl die Hetkoschu, Osirions gefährliche schwarze Krokodile, heimisch an den Ufern des Sphinx sind, wurden viele der größten Exemplare vor Jahrtausenden für Gladiatorenspiele nach Tumen gebracht. Die we-



nigen, die heute noch leben, hausen in den unterirdischen Wasserreservoirs unter dem Himmelskamm, wo sie Jagd auf das Schanzvolk und andere Kreaturen machen. Um einen An-Hetkoschu zu erschaffen, verwende die Spielwerte eines verbesserten Krokodils (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 164) mit einer Bewegungsrate (Klettern) von 6 m und der Allgemeinen Monsterfähigkeit Verdichten (es kann sich durch Bereiche bewegen, die einem Viertel seiner Angriffsfläche entsprechen, ohne sich hindurch quetschen zu müssen oder durch Bereiche die einem Achtel der Angriffsfläche entsprechen, wenn es sich hindurch quetscht).

Panthereons: Tumen ist auch die Heimat der Panthereons, katzenköpfiger Golems, welche als Wächter der Stadt fungieren. Diese kleineren Versionen des Pantheon Ultima stehen heutzutage starr als erodierte Statuen da, nachdem sie alle ihre alten Anweisungen erfüllt haben. Ein paar wenige bewachen aber noch weiterhin die Ruinen. Um einen Pantheon zu erschaffen, modifiziere einen Lehmgolem auf die folgende Weise: HG 11, zusätzlicher Bissangriff +19 (4W6+7 plus Verfluchte Wunde), Bewegungsrate 9 m, Bonustalente Verbesserte Initiative (INI +3). Manche Golems haben im Laufe der Jahre Schäden erlitten und könnten daher weniger als die durchschnittlichen Trefferpunkte besitzen.

DER ZAHLENMEISTER

Es ist nicht bekannt, welche Macht hinter dem Kult des Letzten Theorems steht. Doch in Tumen ist der Zahlenmeister Theorex Khai der unangefochtene Anführer des Kults. Khai ist ein mathematisches Genie und besessen von den Entdeckungen des Pharaos der Zahlen. Voller Eifer glaubt er, dass das osirische Reich nur dann zu seinem früheren Glanz zurückkehren kann, wenn die verlorenen numerischen Enthüllungen des Pharaos gefunden werden können. Der Zahlenmeister betrachtet das gegenwärtige Zeitalter als eine Zeit der Barbarei, in der die Zivilisation dem Hedonismus und der Ignoranz verfallen ist. In seinen Augen sind die meisten Menschen kaum mehr als Vieh, bis sie beweisen, dass sie ihm intellektuell ebenbürtig sind.

Trotz seines pedantischen Geschicks beim Führen von Gruppen ist Khai ein berücktigter Einzelgänger, der seine Untergebenen eher mit Hilfe von *Ausspähen* und *Botschaft* führt, als dass sie ihm direkt Bericht erstatten. Er wirkt jeden Tag *Des Magiers Herrliches Herrenhaus* und erschafft so eine bewegliche, extradimensionale Festung zum Zwecke ungestörter Studien, die nur er und die höherrangigen Kultangehörigen betreten dürfen. Innerhalb des Kultes wird Khais reisende Bibliothek nur als „das Principium“ bezeichnet. Dort berechnet der Zahlenmeister, wie er am besten die schwindenden Ressourcen des Kultes bei der langsamen Durchsuchung der letzten Winkel von Tumen nutzen kann. Alle paar Tage kommt Khai widerwillig aus dem Principium, um zur Spitze des Himmelskamms hinauf zu fliegen und *Wetter kontrollieren* zu wirken. Er weiß, dass die Zeit für seine Diener zum Durchforsten der Stadt begrenzt ist, und hofft daher, die unvermeidliche Rückkehr der Sandstürme so lange wie möglich hinauszögern zu können. Sollte er Abenteurer innerhalb der Ruinen bemerken, wägt er rasch ab, ob er sie manipulieren kann oder als Bedrohung ansehen muss, die es auszulöschen gilt.

THEOREX KHAI, „DER ZAHLENMEISTER“

HG 13

EP 25.600

Menschlicher Bannwirker 7/Wissenshüter 7 mittleren Alters

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +3; Sinne *Arkaner Blick* 36 m; Wahrnehmung +21

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 13 (-1 GE, +4 Rüstung)

TP 76 (14 TW; 7W6+7W6+28)

REF +5, WIL +13, ZÄH +7

SR 10/Magie gegen Fernkampfwaffen; Verteidigungsfähigkeiten Energieabsorption (21/Tag), Notfall

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m (gut)

Nahkampf Khopesch +4/-1 (1W8-2/19-20)

Vorbereitete Magierzauber (ZS 14; Konzentration +20)

7. — *Des Magiers Herrliches Herrenhaus* (bereits gewirkt), *Wetter kontrollieren*, *Zauber zurückwerfen*6. — *Auflösen* (SG 23), *Dauerhaftes Abbild*, *Mächtiges Magie bannen*, *Schnelle Unsichtbarkeit*, *Wahrer Blick*5. — *Albtraum* (SG 21), *Böswillige Verwandlung* (SG 22), *Fortschicken* (SG 21), *Überlandflug*, *Teleportieren*4. — *Arkanes Auge*, *Ausspähen* (SG 20), *Dimensionstür*, *Schwächere Sphäre der Unverwundbarkeit* (2x), *Schwarze Tentakel*3. — *Feuerball* (2x, SG 19), *Hast*, *Hellhören/Hellsehen*, *Schutz vor Energien*, *Unauffindbarkeit*2. — *Gedanken wahrnehmen* (SG 18),*Gestenloses Magisches Geschoss*, *Gestenloses Schmieren* (SG 18), *Schutz vor Pfeilen* (bereits gewirkt), *Spiegelbilder*, *Spinnennetz* (SG 18), *Unsichtbarkeit* (2x)1. — *Elementen trotzen* (bereits gewirkt), *Magierrüstung* (bereits gewirkt), *Schneller Rückzug*, *Sprachen verstehen*, *Stilles Trugbild* (SG 17), *Verhüllender Nebel*0. (beliebig oft) — *Botschaft*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Zaubertrick***Verbotene Schulen** Nekromantie, Verzauberung

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Zahlenmeister wirkt jeden Tag die folgenden Zauber (die Effekte sind bereits in den Spielwerten enthalten): *Des Magiers herrliches Herrenhaus*, *Elementen trotzen*, *Magierrüstung*, *Schutz vor Pfeilen* und *Überlandflug*. Sollte er mit einem Kampf rechnen, wirkt er *Schwächere Sphäre der Unverwundbarkeit*, *Wahrer Blick*, *Spiegelbilder*, *Schutz vor Energien* (meist gegen Feuer) und *Schneller Rückzug* (in dieser Reihenfolge). Sofern er die Gelegenheit dazu hat, wirkt er zudem *Unsichtbarkeit* auf sich sowie *Hast* auf sich und seine Kultanhänger.

Im Kampf Der Zahlenmeister beginnt am liebsten mit *Auflösen* gegen einen feindlichen Zauberkundigen. Er kontert feindliche Magie mittels *Magie bannen* oder *Mächtiges Magie bannen*, um sich selbst vor ähnlichen Taktiken zu schützen. Er wirkt *Böswillige Verwandlung* auf gefährliche Gegner, *Fortschicken* auf herbeigezauberte Kreaturen und *Feuerfall* auf schwache Gruppen.

Moral Der Zahlenmeister sieht keinen Mehrwert in einem ruhmvollem Kampf bis zum Tode. Sollte die Chance auf einen Sieg schlecht stehen, fliegt er daher fort oder teleportiert, wobei er Kultanhänger oder *Schwarze Tentakel* als Rückendeckung nutzt. Zurück im Principium wirkt er in der darauf folgenden Nacht *Albtraum*, um seine Gegner vor der nächsten Begegnung zu schwächen. Mit *Ausspähen* beobachtet er sie, um ihre Stärken und Schwächen in Erfahrung zu bringen, wobei er sich selbst mittels *Unauffindbarkeit* gegen ähnliche Taktiken schützt.

SPIELWERTE

ST 7, GE 9, KO 12, IN 23, WE 15, CH 13

GAB +6; KMB +4; KMV 13

Talente Abhärtung⁸, Fertigkeitsfokus (Wissen [Arkane]), Im Kampf zaubern, Lautlos zaubern, Mächtiger Zauberkfokus (Verwandlung), Schildfokus (Verwandlung), Schnell zaubern, Schriftrolle anfertigen, Trank brauen, Umgang mit Exotischen Waffen (Khopesch), Verbesserte Initiative⁸, Zauberstab herstellen

Fertigkeiten Beruf (Mathematiker) +19, Einschüchtern +11, Fliegen +27, Schätzen +23, Wahrnehmung +21, Wissen (Arkane) +23, Wissen (Baukunst) +23, Wissen (Die Ebenen) +23, Wissen (Geschichte) +23, Sprachenkunde +23, Zauberkunde +23

Sprachen Abyssisch, Aklo, Alt-Osirisch, Aqual, Aural, Celestisch, Drakonisch, Elfish, Finsterländisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Goblinisch, Halblingisch, Ignal, Infernalisch, Riesisch, Sylvanisch, Terral, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Bonussprache (Aklo), Höhere Legendenkunde, Legendenkunde +3, Geheimes Wissen (Anwendbares Wissen, Geheimnis der Gesundheit, Höheres magisches Wissen), Dauerhafter Zauber (Arkaner Blick), Arkaner Bund (Ring), Schutz (6 Runden, +2 Ablenkung, 9/Tag)

Kampfausrüstung Amulett der natürlichen Rüstung +1, Trank: Schwere Wunden heilen (3x), Gegenzauberring (Magie bannen), Schriftrolle: Kugelblitz, Schriftrolle: Begrenzter Wunsch, Schriftrolle: Fluch brechen, Zauberstab: Magie bannen (ZS 10, 10 Ladungen), Zauberstab: Magisches Geschoss (ZS 9, 20 Ladungen), Zauberstab: Gedächtniserweiterung (ZS 7, 5 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Khopesch, Nimmervoller Beutel Typ I, Öffnungsglocke (4 Ladungen), Resistenzumhang +2, Adleraugen, Stirnreif der Enormen Intelligenz +2, 350 GM in Diamantstaub (für Unauffindbarkeit), Fokus für Des Magiers Herrliches Herrenhaus, 1.442 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Notfall Sollte der Zahlenmeister Schaden erleiden, erhält er Verbesserte Unsichtbarkeit.

Dauerhafte Zauberei Der Zahlenmeister hat Dauerhaftigkeit auf sich gewirkt, um sich selbst permanent Arkaner Blick zu verleihen.





XIN-SCHALAST

AUS DEN PEBELN SCHÄLT SICH EINE GEWALTIGE FESTUNG AUS SCHWARZEM STEIN. DAHINTER RAGEN HUNDERTE KOLOSSALE, EISBEDECKTE GEBÄUDE DEM HIMMEL ENTGEGEN. DIE GOLDENE STRASSE FÜHRT WEITER AM GESICHT DES BERGES ENTLANG. AM STRASSEN RAND HÄNGEN GROßE BAUWERKE IN GEFÄHRLICHER HÖHE, DIE AUF DEN RUINEN NOCH ÄLTERER GEBÄUDE, EIS UND DEM FELSIGEN BODEN DES BERGES RUHEN. XIN-SCHALASTS GRÖßTE HÄUFE IST NATÜRLICH, DASS SELBST NACH DEM STURZ DES RUINENHERREN DER GIER NOCH IMMER ETLICHE UNTERSCHIEDLICHE MACHTGRUPPEN IN DER STADT SICH GEGENSEITIG WEGEN DER VERBLEIBENDEN SCHÄTZE BEKÄMPFEN.

-BRODERT QUINK, GELEHRTER DES ALTEN THASSILOP

Noch vor gar nicht langer Zeit war Xin-Schalast nur eine Legende aus einem vergangenen Zeitalter, ein Absurdum errichtet auf den Übertreibungen der Dichter, Träumer und Verrückten. Dass eine derart fortschrittliche und kosmopolitische Stadt dieser Größe mit ihren unvorstellbaren Reichtümern zwischen den höchsten Gipfeln des eisigen Kodargebirges verborgen liegen könnte, wurde als völlig irrwitzig abgetan. Erst nach der glücklicherweise kurzen Rückkehr des früheren Herrschers von Xin-Schalast, Karzoug, des Runenherrschers der Gier, erzitterte Varisia plötzlich im finsternen Schatten der Festungsstadt. Ihre Wiederentdeckung schockierte Gelehrte und das gemeine Volk gleichermaßen und lockte eifrige, aber oft dumme Abenteurer in Scharen an, welche die eisigen Türme erkunden und sich angesichts der angeblich goldgeplasterten Straßen die Taschen vollstopfen wollten.

Nach Karzougs Zerstörung im Jahre 4.708 AK wurde Xin-Schalast von einem Mythos zu einer der gefährlichsten und gewalterfülltesten Städte der ganzen Welt. Monströse Lamen und hünenhafte Runenriesen sammeln ihre Kräfte und kämpfen um die Reste der Stadt, während aus dem Umland Humanoide herbeieilen und dem Lockruf unendlichen Reichtums folgen. Die Lebenserwartung in der Stadt ist kurz und viele kommen nur, um zu ergreifen, was sie zu fassen bekommen, ehe sie wieder fliehen. Die Verlockungen des endlosen Reichtums scheinen aber selbst die Vorsichtigsten dazu zu bringen, ihren Aufenthalt zu verlängern. Bis heute ist Xin-Schalast ein anarchistisches Kriegsgebiet mit stetig wechselnden Fronten. Stadtteile, Stadtviertel und strategische Gebäude wechseln ständig die Besitzer, während die verschiedenen Gruppen um die Kontrolle kämpfen.

ERSCHEINUNGSBILD

Das Mharmmassiv, der große Berg, auf dem Xin-Schalast errichtet wurde, starrt auf die Stadt herab, und in dessen Fels ist immer noch das verächtlich blickende Antlitz des Runenherrschers der Gier gemeißelt. Im Schatten des Gebirges erheben sich hunderte titanische Türme von den glatten Vorsprüngen an den Flanken des Berges. Selbst aus der Entfernung ist die Größe der Stadt kaum zu glauben und beim Näherkommen werden ihre wahren, unglaublichen Ausmaße erst wirklich erfassbar, wenn die größten der gewaltigen, für Riesen errichtete Gebäude sichtbar werden. Das unheimliche Xin-Schalast hat nur wenig unter den Gewalten der Natur und der Zeit gelitten. Seine farbenfrohen Metaldächer glänzen und die Straßen sind mit Gold überzogen.

GESCHICHTE

Xin-Schalast ist eine von insgesamt sieben gewaltigen Städten, welche vor über 10.000 Jahren vom Thassilonischen Reich auf dem Höhepunkt seiner Macht errichtet wurden. Jede Stadt wurde zu Ehren eines der sieben Runenherrscher erbaut, jener grausamen Dispoten, deren sture Treue zu jeweils einer der sieben Todsünden es ihnen gestattete, den Großteil des nordwestlichen Avistans zu erobern. Das Königreich der Gier war als Schalast bekannt und in seinem Herzen lag die legendäre Spitze des Mharmmassivs. Auf dessen höchsten Gipfeln errichtete der gierige Herrscher Karzoug seinen Thron. Man flüstert, dass das Mharmmassiv so hoch sei, dass es ein Loch in geheimnisvolle, machtvolle fremde Welten gerissen habe, aus denen der Runenherrscher seine furchtbare Macht bezog. Auf der Steppe unter seinem

Achtung!

Dieses Kapitel enthält Informationen zum letzten Teil des Abenteuerpfades „Das Erwachen der Runenherrscher“, welche einem Spieler den Spielspaß verderben könnten. Dieser Band beschreibt die Stadt nach den Ereignissen, die im Abenteuerpfad stattgefunden haben, und geht von der Wiederentdeckung der Stadt und der Niederlage des Runenherrschers Karzoug aus.

Thronturm errichtete er eine entsetzliche Stadt auf den Rücken hunderttausender Sklaven, die von seinen Lamiadiern und Riesensklaventreibern angepeitscht wurden. Zu ihrer Blütezeit hatte Xin-Schalast mehr als eine Viertelmillion Einwohner und der Lockruf der Dekadenz zog alle Arten von Wesen unter die goldglänzenden Dächer. Doch war auch Xin-Schalast nicht auf ewig.

Die große Katastrophe des Erdenfalls zerriss das Thassilonische Reich mit der Leichtigkeit des Windes, der über ein Feld voller Löwenzahn weht. Die Runenherrscher brachten sich selbst in Sicherheit und überließen ihre Städte ihrem Schicksal. Xin-Schalast wurde von Erdrutschen, Steinschlägen und Vulkanausbrüchen zerschmettert, welche große Teile der Stadt mit Gestein bombardierten und andere mit Asche überzogen. Die Überlebenden flohen in die Ruinen oder finsternen Winkel unter der Stadt, um sich in Sicherheit zu bringen. Manche entwickelten sich zu wilden, primitiven Kreaturen zurück und bemühten sich, ihre Kultur zu erhalten, während sie auf Karzougs prophezeite Rückkehr warteten. Der Runenherrscher aber schlief zehn Jahrtausende lang auf der finsternen, verzerrten Halbebene des Plateaus von Leng träumend in Stasis. Doch als er zurückkehrte, sammelten sich seine Anhänger um ihn voll rechtschaffenen Eifers. Doch schon wenig später wurde Karzoug von einer kleinen Abenteurergruppe angegriffen, die ihn besiegte, ehe er sein neues Zeitalter einleiten konnte.

Karzougs zweiter Sturz zerriss Xin-Schalast erneut. Jene, die ihr Leben dem Runenherrscher geweiht hatten, fühlten sich betrogen und schworen Rache. In der ganzen Stadt kam es zu spontanen Gewaltausbrüchen. Dutzende von nach Macht dürstenden Herrschern erhoben Ansprüche auf den Thron von Xin-Schalast, als wäre der Ruf zu einem epischen Gladiatorenwettstreit erklungen. Hunderte starben in der folgenden Anarchie und die Stadt wurde noch weiter geteilt. Karzougs treueste Anhänger spalteten sich in zerstrittene Stämme auf, um verzweifelt die Reichtümer und Ressourcen zu beanspruchen, die ihnen in die Finger fielen. Andere Überlebende taten sich nach Volkszugehörigkeit, Glaube und gemeinsamen Interessen zusammen, steckten ihre Reviere ab und verteidigten sie mit aller Gewalt. All dies schleuderte die Stadt in einen chaotischen Bürgerkrieg, welcher nicht so wirkt, als würde er in Bälde ein Ende finden.

Angesichts der sich verbreitenden Neuigkeiten über Xin-Schalasts Existenz und dem bemerkenswerten Reichtum der Stadt haben die Regierungen und Mächtigen in der ganzen Region rasch Gruppen von Entdeckern, Soldaten und Kolonisten zusammengestellt und ausgesandt, um alle Reichtümer zusammenzuraffen, die sie finden können. Der erfolgreiche Ausgang solcher Expeditionen könnte drastische Veränderungen im Machtgleichgewicht Varisias zur Folge haben.



BEWOHNER

Xin-Schalast ist eine Menagerie voller tierhafter Aberrationen, okkulten Schrecken und gieriger Humanoider, die sich alle einen chaotischen Kampf um die Vorherrschaft liefern. Die Reviergrenzen verschieben sich ständig und Machtveränderungen sind ebenso an der Tagesordnung wie wechselnde Allianzen. Ein einzelner Vorstoß der Riesen kann drei oder vier Gruppierungen schwächerer Bewohner vertreiben, welche dann in die Reviere anderer Kreaturen fliehen und so einen Dominoeffekt auslösen. Hinzu kommen außerweltliche Wesen vom seltsamen Plateau von Leng und dem unterirdischen Hypogäum, die sich ebenfalls in die Territorialkämpfe einmischen.

Die mächtigen Runenriesen (*Pathfinder Monsterhandbuch II*, S.208) beherrschen die natürlich entstandene soziale Ordnung in Xin-Schalast. Einst vollstreckten sie Karzougs Willen, haben sich nun aber in das Erhabenenviertel zurückgezogen, einen höhergelegenen Teil der Stadt, von dem aus sie auf ganz Xin-Schalast herabblicken können. Innere Streitigkeiten lenken sie jedoch ab und verhindern, dass sie ihren Einfluss auf den Rest der Stadt ausweiten, wie sie es eigentlich anstreben.

Die bekanntesten Bewohner der unteren Stadt dagegen sind die Riesen und die Lamyros (Lamiaartigen). Diese beiden Gruppen früherer Diener der Runenherrscher haben sich nun unter eigenen Bannern zusammengefunden und bekämpfen sich untereinander. Die Riesen besetzen den Großteil des westlichen Jötunburg und einige Gebäude im Vergnügungsviertel, darunter auch die Festung Schahlaria. Die Lamyros dagegen sitzen hauptsächlich im östlichen Vergnügungsviertel. Die primitiven und barbarischen Yetis der Stadt haben wenig Bedarf oder Verwendung für Xin-Schalasts Schätze und folgen stattdessen ihren Jagdinstinkten auf der Suche nach humanoider Beute. Nachdem Abenteurer sie aus ihren Unterschlüpfen im Handwerker Viertel vertrieben haben, erklommen sie die Gletscher oberhalb des Sklavenviertels und gruben sich uneinnehmbare Verstecke tief im Eis und Fels. Von dort aus führen sie gnadenlose Überfälle auf humanoide Ansiedlungen und machen Jagd auf einzelne und geschwächte Menschen, um sie als Nahrung verzehren zu können.

Die Vulkanausbrüche, welche den Niedergang von Xin-Schalast einleiteten, trieben die Sklavenbevölkerung unter die Oberfläche, wo sie sich als Beute und unter ständigen Ängsten den neuen Bedingungen anpassen mussten. Im Laufe der Jahrhunderte wurden sie zu bleichen, haarlosen Kreaturen, welche als die Verschonten bekannt sind.

Die übrigen Bewohner der Stadt rekrutieren sich aus einer wachsenden Anzahl humanoider Kolonisten. Alle sind erst vor kurzem eingetroffen und werden von den Regierungen der varisischen Stadtstaaten in der Hoffnung finanziert, Xin-Schalasts legendäre Reichtümer für sich beanspruchen zu können. Die wichtigsten Gruppierungen darunter stammen aus Janderhoff, Magnimar und Rätselhafen.

BEZIEHUNGEN UND HANDEL

Die Stadt Xin-Schalast bleibt trotz ihrer Wiederentdeckung einer der abgelegensten Orte der Welt. Aufgrund der extremen Strapazen einer Reise kommt niemand zufällig oder nur nebenbei nach Xin-Schalast. Handel mit der Außenwelt im traditionellen Sinn gibt es nicht. Selbst jene wagemutigen Händler, welche das Glück haben, die Stadt schnell zu

Das Aufgebot Rätselhafens

Die Kolonisten aus Rätselhafen werden komplett von der Diebesgilde ihrer Heimatstadt finanziert und tarnen sich als formelles Unterfangen ihrer Regierung. Im Vergleich zu anderen Vereinigungen agieren sie unauffällig, damit andere Nebenbuhler sie ignorieren. Um an Boden zu gewinnen, unterstützen sie einige der finsternen Bewohner der Stadt mit Nahrung, Waffen und anderen esoterischen oder verbotenen Versorgungsgütern. Sie hegen ein großes Interesse daran, gewinnbringende Handelsbeziehungen aufzubauen, um Waren verkaufen zu können, die anderswo nur auf dem Schwarzmarkt erhältlich wären, selbst wenn dort nicht die exorbitanten Gewinne zu erzielen sind, welche in der Stadt der Gier möglich sind. Gegenwärtig versorgt das Aufgebot Rätselhafens unter anderem die Skulks mit Blut und Körpern zum Verzehren. Wer im Häuserblock des Aufgebots Rätselhafens Schutz oder Hilfe sucht, sollte wachsam sein, da Fremde oft verschwinden und als Sklaven oder Opfergaben verkauft werden.

erreichen, finden sich der Gnade der streitenden Gruppierungen ausgeliefert, welche sich einfach nehmen, was sie wollen, statt darum zu feilschen oder Tauschhandel zu betreiben. Die meisten Importe werden daher schon im Vorfeld über Händler erworben, die Kontakte außerhalb der Stadt besitzen. Diese erworbenen Güter treffen dann mit dem nächsten Schub Truppen oder Kolonisten ein.

Die Nahrungsversorgung stellt gleichzeitig auch den empfindlichsten Punkt dar. Aufgrund der fast arktischen Wetterbedingungen ist es schwierig, Nahrung anzubauen, und angesichts der Nähe zur Halbebene von Leng fast unmöglich, Nutzvieh hinauf zu bringen. Versorgungslieferungen sind knapp bemessen und erfolgen nur sporadisch, so dass ein ausgedehnter Schwarzhandel entstanden ist, welcher fast völlig unter der Kontrolle des Aufgebots Rätselhafens steht. Diese rauben ihre benötigten Güter zusammen und stocken sie mit Fischen und Pilzen auf; zuweilen jagen sie auch Frostdrakas und Yetis aufgrund ihres Fleisches. Zwischen rivalisierenden Machtgruppen kommt es kaum zu Handelsgeschäften, dies gilt insbesondere zwischen den neueren Siedlern und den Riesen, Lamien und anderen Bewohnern, die ihre Ahnenreihe bis zur Zeit des alten Thassilon zurückverfolgen können.

Viele sind in der irrigen Annahme eingetroffen, einfach den Goldbelag von den Straßen kratzen zu müssen. Für die meisten Neuankömmlinge stellt das Plündern der Stadt die Lebensgrundlage dar, da das meiste an der Stadt Schmuckwerk ist, welches keinen sonderlich hohen Wert besitzt. Die Thassilonier wurden zwar von der Gier angetrieben, nicht aber von der Dekadenz und dem Wunsch, ihren Reichtum zur Schau zu stellen. Daher haben sie ihre Schätze größtenteils in gut bewachten, schwer geschützten und mit Fallen versehenen Schatzkammern in den Tiefen des Hypogäums versteckt. Dennoch liegen zahllose Schätze in der Stadt verborgen und wer das Risiko der Suche eingeht, kann unermesslichen Reichtum ernten. Ironischerweise kann er dann nur nichts mit seinem neuen Wohlstand in Xin-Schalast anfangen, sondern muss alles in zivilisierte Lande zurück schleppen.



BEDEUTENDE ÖRTLICHKEITEN

Das untere Xin-Schalast besteht aus vier Hauptbezirken: Das Handwerkerviertel dient als der Eingangsbereich der Stadt und verbindet die Niederstadt mit den riesenhaften Gebäuden von Jötunburg, den großen Arenen des Vergnügungsviertels und den atemberaubenden Tempeln der Tempelstraße. Der Rest der Niederstadt, das einstige Sklavenviertel, liegt unter Tonnen von Fels und Gletschereis begraben. Über der Niederstadt erklimmt das Erhabenenviertel die Wände des Tales zwischen dem Vergnügungsviertel und der Gierspitze auf der Kuppe des Mharmassivs.

Erhabenenviertel: Der Name des Erhabenenviertels ist ein Wortspiel, da das Viertel sich auf einer stetig ansteigenden Anhöhe über der Stadt erhebt.

Die Goldstraße klettert teilweise immer wieder fast senkrecht am Hang des Mharmassivs hinauf. Der Zugang des Erhabenenviertels wird vom großen Runentor versperrt, welches es von der Niederstadt trennt. Im Erhabenenviertel lebte einst der Adel der Stadt: die monströsen Lamien, Riesen und andere mit genug Macht und Reichtum, um mit ihnen mithalten zu können. Gewaltige Türme hängen an der glatten Wand des Berghanges, doch im Gegensatz zu den Gebäuden der Niederstadt hat die Zeit sie besiegt, so dass immer wieder Türme zusammenbrechen und den Hang herabstürzen.

Handwerkerviertel: Dies ist das südlichste Viertel von Xin-Schalast. Zur Blütezeit der Stadt lebten hier die größten Künstler, Handwerker und Händler der Stadt. Zahllose Geschäfte und Basare sind entlang der Goldstraße zu finden und reichen bis zum Massifplatz, wo Magnimars dem Untergang geweihte Truppen sich in den umliegenden Ruinen eingegraben haben – ihre Vorräte gehen allmählich zur Neige und sie sind verzweifelt auf der Suche nach Bündnispartnern. Geschwächt nach einem Angriff der Yetis, stehen sie aktuell unter der schwachen Führung von **Sadric Plemnt** (RG Menschlicher Sarenrae-Kleriker 4).

Der Zwergentrupp aus Janderhoff hat sich dagegen eine besser zu verteidigende Position in der Festung Krak Naratha mit ihren glatten Steinmauern gesucht. Ihr Anführer ist der zielstrebige **Nordin Steinhand** (RN Zwergischer Kämpfer 8). Die Zwerge wollen Reichtümer zurückgewinnen, welche ihren Ahnen vor Jahrhunderten geraubt wurden, und wofür sie die mörderischen Riesen verantwortlich machen, welche Varisia zum guten Teil während des Zeitalters des Finsternis nach dem Sturz der Runenherrscher beherrscht hatten.

Tunnel unter dem Gebäude führen zu der Zerschmetterten Zisterne, wo sich das Aufgebot Rätselhafens in einem Labyrinth aus Kanalisationstunneln und unterirdischen Aquädukten eingenistet haben, welche ihrerseits höher in das Erhabenenviertel führen. Unter der Führung von **Fira Elmsran** (RB Menschliche Kämpferin 6/Schurkin 4) nutzen die Spione diese Passagen, um die Stadt zu durchqueren. Es ist aber nur eine Frage der Zeit, bis irgendein im dunklen Wasser hausender Schrecken auf sie aufmerksam wird.

Jötunburg: Die Gebäude der Jötunburg unterscheiden sich vom Rest der Niederstadt durch ihren kolossalen Maßstab. Einst lebten hier die meisten der Riesen von Xin-Schalast und auch heute ist die Jötunburg noch immer die Heimat der zerstrittenen Stämme von Wolken-, Frost-, Stein-, Sturm- und Taigariesen. Zwischen den gewaltigen Gebäuden entspringen einer geothermalen Spalte massenhaft monströse Pflanzen und Pilze, die nur als das Gewirr bezeichnet werden. Hier leben minder intelligente Pflanzenkreaturen, welche einem vergöttlichten Gelbstaubkriecher von epischen Proportionen und außerweltlicher Intelligenz dienen. Diese Pflanzen stellen die meisten der wenigen nichtriesischen Bewohner des Viertels dar.

Das wahrscheinlich auffallendste Gebäude in Jötunheim stellt sehr wahrscheinlich das Observatorium dar, ein halb eingestürzter Kuppelbau, in dem der wahnsinnige Steinriese **Agmaat Granitkiefer** (NB Steinriesendruide 4) Frostdrakas als Kriegsbestien und Haustiere züchtet.

Sklavenviertel: Das stärkste in Mitleidenschaft gezogene Viertel von Xin-Schalast ist das Sklavenviertel. Dort kam es zu zahllosen Toten, als Asche und die Ausbrüche naher Vulkane dieses überbevölkerte Armenviertel binnen weniger Minuten unter sich begruben. Heutzutage wird das Viertel zudem durch den Großen Gletscher verunstaltet, welcher sich langsam voranfrisst und dabei die Ruinen in seinem Weg verschlingt. Die traurigen Nachkommen der alten Thassilonier, welche als die Verschonten bezeichnet werden, hausen in kilometerlangen, gewundenen Bauten, die sie in das Eis und die Erde gegraben haben.

Hoch oben auf dem Großen Gletscher lebten hunderte von Yetis in Agrok Maol, einer entsetzlichen Feste, die sie in das lebendige Eis gehauen haben. Die Yetis sind zwar barbarische Kreaturen, doch ihre jüngsten Raubzüge sind äußerst durchdacht und strategisch geplant – verantwortlich dafür ist ihr neuer Häuptling, ein hünenhafter Yeti mit kunstvollen Zöpfen im Fell, den alle nur als Agrok kennen. Die Yeti wissen nicht, dass er in Wirklichkeit **Gyukak** (RB Oger-Magus) heißt und ein Hochstapler ist, der an ihnen eine neue Strategie ausprobiert, um an Macht zu gelangen, nachdem er bei den Riesen gescheitert ist.

Vergnügungsviertel: Im Vergnügungsviertel wurde der Reichtum der Stadt einst auf extravagante Weise zur Schau gestellt. Dieser Teil der Stadt ist immer noch einer der exotischsten Orte in der zerstörten Metropole. Zwischen den zerbröckelnden Theatern, Freudenpalästen und Galerien, welche dem Viertel einst seinen Namen gaben, kämpfen mehrere monströse Gruppierungen um die Vormachtstellung.

Die Arena Septemplex ist eine 150 Meter hoch aufragende, kuppelbedachte Konstruktion für bis zu 90.000 Zuschauer, in welcher permanente **Tageslicht**-Zauber Tag und Nacht das Innere erhellen, auch wenn dort schon lange keine Spektakel mehr stattfinden. Zuletzt hat ein mächtiger Eisteufel das Gebäude kontrolliert, doch gegenwärtig steht es leer und wartet auf einen neuen Besitzer. Vomarks Rondell, die größte Arena des Viertels, lud einst sogar bis zu 150.000 Zuschauer



er ein, den stetigen, blutigen Kämpfen beizuwohnen. Gegenwärtig steht die Arena unter der unbarmherzigen Kontrolle von **Aog Blutspucker** (CB Orkischer Barbar 10) und einer Brigade aus mehreren hundert schlachterproben Kriegerdiverser Völker, welche blutige Spektakel für kleinere Zuschauergruppen abhalten.

Zwischen diesen beiden Tempeln des Gladiatorensports liegt das Spoliarium, oder auch Haus der Asche genannt. Es erhielt seinen Namen aufgrund der Aschereste jener zahllosen Leichen, die in den dortigen Brennöfen eingäschert wurden. **Eerymis** (RB Lamia-Matriarch-Nekromantin 8) mischt diese Asche mit destillierten Fetten, um eine magische Salbe für ihren Runenriesenherrn herzustellen.

Die massige Festung Schahlaria beherbergte früher das Militär der Stadt. Gegenwärtig hält eine gemischt zusammengestellte Gruppe aus Sturm- und Wolkenriesen die Festung in Besitz, welche sich aus der Kontrolle von Karzougs Runenriesen befreit haben. Unter großen Mühen haben sie den Gebäudeblock gesichert, wobei ihre Vorsorgemaßnahmen in erster Linie ihren früheren Herren und nicht den neueren Siedlern geschuldet sind.

In der Westhälfte des Vergnügungsviertels ist die zu Recht so benannte Tempelstraße ein schwer umkämpftes Gebiet. Das Haus des Gottesgenusses, Karzougs berühmter Tempel der Gier, verfügt angeblich über Kellergeschosse voll endloser Schätze, so dass nahezu jede Gruppe in der Stadt danach strebt, es unter ihre Kontrolle zu bekommen. Der Bezirk ist ein blutiges Kriegsgebiet und jeder, der sich der Kirche auch nur nähert, provoziert damit Übergriffe durch andere Schatzsucher.

EINE KAMPAGNE IN XIN-SCHALAST

Viele kommen in die Stadt der Gier, um so viele Reichtümer zu ergreifen, wie sie tragen können, nur um dann wieder aus ihr zu fliehen, so schnell die Beine sie tragen. Xin-Schalast ist aber derart gewaltig, dass ein SL aus der Erkundung der Stadt eine komplette Kampagne gestalten kann. In Xin-Schalast warten unvorstellbare Reichtümer und wer die Stadt als erster kontrolliert, kann unvorstellbare Macht erlangen.

Ein SL, der eine Xin-Schalast-Kampagne vorbereitet, sollte zuerst überlegen, welcher Handlungsbogen seine Ideen miteinander verbinden könnte. Am offenkundigsten sind sicherlich solche Inhalte, in denen die SC das Schicksal der Stadt letztendlich entscheiden. Dies könnte bedeuten, Xin-Schalast vom übernatürlichen Einfluss Lengs zu befreien, eine epische Kreatur freizusetzen, welche im Mharmassiv gefangen ist, oder sich auch nur die Standesfolge hinaufzuarbeiten, um zu den neuen Herrschern der Stadt zu werden. Ein SL kann auch diese Themen kombinieren oder eigene Elemente hinzufügen. Auf diese Weise entwickelt sich die Kampagne mit dem Aufstieg der Charaktere – zu Beginn werden die SC noch von der seltsamen, mythischen Stadt geleitet, doch am Ende entscheiden sie über das Schicksal der Stadt.

Xin-Schalast ist aber nichts für die Schwachen und Feigen. Nur wenig verhindert, dass der Ort zu einer gewaltigen Todesfalle wird. Schon die Reise in die extreme Höhenlage mit ihren Lawinen, eisigen Temperaturen und blendenden Schneestürmen kann selbst die tapfersten Entdecker auslöschen, ohne dass ihnen irgendwelche Gegner begegnen müssen. Die örtlichen Tiere haben sich den Bedingungen angepasst und sind daher noch gefährlicher. Die Stadt ist umgeben von steilen, glatten Klippen und Gletschern und

Abwesenheit Korvosas

Im Gegensatz zu anderen varisischen Stadtstaaten wie Magimar und Rätselhafen hat Korvosa noch keine Expedition zur neu entdeckten Stadt der Gier ausgesandt. Die Monarchie der Stadt ist derzeit mit internen Machtkämpfen beschäftigt, hat aber mit den Zwergen von Janderhoff ein Bündnis darüber geschlossen, dass diese bei ihren Erkundungen auch die Interessen Korvosas repräsentieren. Die Zwerge verfolgen bislang aber nur ihre eigenen Ziele. Dies verärgert den einsamen Vertreter Korvosas, **Elasias Tamberlin** (RN Menschlicher Magier [Beschwörer] 7), welcher nun seine Zeit und Energie aufwendet, um die Herren seiner Stadt davon zu überzeugen, dass die Zeit drängt. – Er argumentiert, dass Korvosa gänzlich der Zugang zu Xin-Schalast verwehrt sein könnte, wenn man nicht bald in der Stadt Fuß fassen.

wird zudem von Vulkanaktivitäten bedroht und ruht auf uralten Ruinen, welche jederzeit einstürzen könnten – oder, schlimmer noch, unvorstellbare Monstrositäten freigeben. Das Erhabenenviertel und die höherliegenden Türme sind die Heimat von Riesen, Drachen und ähnlichen Kreaturen hoher Herausforderungsgrade. Und schlussendlich strömen die Irrsinn erzeugenden, okkulten Energien des Plateaus von Leng durch die ganze Stadt.

Abenteuer für niedrige Stufen

Da nun keine Gefahr mehr vom tyrannischen Runenherrscher der Stadt ausgeht, besteht in den meisten Kolonien in der Niederstadt ein Bedarf an fähigen und begabten Entdeckern, welche bereit sind, Leib und Leben im Wettrennen nach den Schätzen der Stadt zu riskieren. Die Kampagne beginnt wahrscheinlich im Tiefland, wo die SC dem Ruf einer der vielen kleinen Kolonien nach Experten folgen, die versuchen, in der Stadt der Gier Fuß zu fassen. Die ersten Abenteuer sollten am besten außerhalb der Stadt stattfinden und Elemente zum Inhalt haben, welche für die erfolgreiche Reise nach Xin-Schalast benötigt werden – verlorenes Wissen, Kopien der Tagebücher der berühmten Vekkerbrüder, Artefakte aus Leng oder Gegenstände, die es den SC gestatten, extreme Wetterbedingungen unbeschadet zu überstehen. Die SC sollten bis zum eigentlichen Reiseantritt die 3. Stufe erreicht haben. Dann könnten sie als Expeditionsführer anheuern, als Späher oder als Beschützer einer Gruppe von Kolonisten. Es ist wichtig, dass die SC Xin-Schalast mit einem soliden Fundament an Kontakten und einer Niederlassung, die als Operationsbasis fungiert, im Rücken betreten. Andernfalls haben sie keinen Ort zum Ausruhen und um ihre Ausrüstung aufzustocken.

Wenn die SC Xin-Schalast erreichen, werden die Bedürfnisse und Nöte ihrer Kolonie auch zu den Problemen der SC, da sie ohne deren Rückhalt wahrscheinlich keine Chance haben werden zu überleben. Die Abenteuer könnten sich mit der Befestigung der Ansiedlung befassen oder auf die Suche nach Wasser und anderen Versorgungsgütern gehen, um ihre Basis unabhängig zu machen. Im Laufe ihrer Karriere werden sie dann von ihren Auftraggebern auf zunehmend gefährlichere Missionen geschickt. Vielleicht sollen sie im Hypogäum nach Schätzen suchen oder im Namen ihrer Schirmherren Gelände erobern und von anderen Grup-



Schablone für Runenvernarbte Kreaturen

Eine Gruppe abtrünniger Krieger, welche mit den Traditionen ihrer Ahnen gebrochen hat, dient nun als die Hauptverteidigungslinie der Zwerge von Janderhoff gegen die Riesen der oberen Türme. Sie nennen sich selbst die Runennarbenträger und bekämpfen Feuer mit Feuer: Diese Zwerge fügen sich im Rahmen verbotener Rituale selbst Narben zu, um wie die Runenriesen zu werden, die sie besiegen wollen.

Die Schablone für Runenvernarbte Kreaturen ist eine einfache erworbene Schablone, die jeder humanoiden Kreatur hinzugefügt werden kann. Die Haut der Ausgangskreatur wird gehärtet, so dass sie einen Bonus von +2 auf ihre natürliche Rüstung erhält. Ferner erlangt die Kreatur die besondere Fähigkeit Runenfunkeln. Ihr HG steigt um +1.

Runenfunkeln (ÜF) Eine Runenvernarbte Kreatur kann 3 Mal am Tag die Energie ihrer Runen fokussieren und durch eine Metallwaffe als Berührungsangriff im Fernkampf entladen. Bei einem erfolgreichen Treffer erzeugt die Waffe eine Explosion arkaner Funken, welche das Ziel für 1 Runde benommen macht und ihm 1W6 Schadenspunkte zufügt (zur Hälfte Feuer- und Elektrizitätsschaden). Die Runenvernarbte Kreatur muss vor dem Angriff erklären, dass sie ihre Fähigkeit Runenfunkeln einsetzen will. Sollte der Angriff fehlschlagen, wird der Funken entladen und die Kreatur muss 1W4+1 Runden warten, in denen sich ihre Runenenergien wieder aufbauen, ehe sie diese Fähigkeit erneut einsetzen kann.

pen und Monstern befreien, so dass sie gegen andere Ansiedlungen antreten, oder sich gegen diverse Kreaturen oder Expeditionen anderer Interessengruppen oder übernatürliche Kräfte verteidigen müssen. Es kann auch zu Konflikten mit fremdartigen, uralten Bewohnern der Stadt kommen, welche von noch mächtigeren Kreaturen in die Niederstadt verdrängt wurden.

Versuche aber, die Aktivitäten der SC auf die Umgebung ihrer Basis im Handwerkerviertel zu begrenzen. Betone, welche Schrecken jenseits dieses vertrauten Bereiches lauern. Wenn die SC sich weiter von der Heimat entfernen, sollten sie durch die Ruinen streifende Frostriesenpatrouillen und am Himmel fliegende Frostdrakas erspähen. Ebenso könnten sie Zeugen werden, wie ein anderes Lager von einer Yetigruppe brutal überfallen wird. Auf diese Weise kann ein SL den SC ein stetig wachsendes Gefühl für die Gefahren in der Stadt vermitteln und für die möglicherweise zu erwartenden Herausforderungen. Weise die SC durch NSC auf unterschiedliche berüchtigte Kreaturen hin, wie etwa auf die in der Nähe lebenden Hügelriesen oder einen Stamm der Verschonten, mit dem zuweilen Handel getrieben wird.

Abenteuer für mittlere Stufen

Im mittleren Stufenbereich sollten die SC ein Gefühl für die Stadt entwickeln und sich entscheiden, wie sie sie beeinflussen wollen. Die SC sind nun wahrscheinlich stark genug, um sich größeren Herausforderungen zu stellen. Um für Abwechslung zu sorgen, sollten die Abenteuer auch unter und

außerhalb der Stadt spielen, aber auch die Erforschung der höhergelegenen Viertel umfassen. Sollte es noch nicht passiert sein, solltest du nun damit beginnen, die Untergebenen und Pläne der wichtigsten Bösewichter einzuführen, um die Kampagneninhalte zu etablieren, welche die SC auch auf höheren Stufen zusammenhalten. Die Erkundungen sollten die SC aus dem Handwerkerviertel herausführen – in die nördlichen Viertel der Stadt, auf den Gletscher und in das Hypogäum sowie in die furchtbare Wildnis rund um die Stadt.

Ein möglicher Ansatz wäre ein besorgniserregender Anstieg der Population an Frostdrakas. Der Himmel über der Niederstadt ist dunkel und erfüllt vom Schlagen der Schwingen dieser großen, degenerierten Drachen bei der Jagd. Sie fressen jede Beute, die sie finden können, daher müssen die SC in die Jötunburg eindringen, um sich mit Agmaat Granitkiefers Drakazucht zu befassen.

Alternativ könnte auch ein Forscher aus Janderhoff einen uralten Schrein entdecken, der ihn dermaßen manipuliert, so dass er seine Verbündeten ermordet und mit einem alchemistischen Flammenwerfer flüchtet. Mit diesem brennt er sich durch den Gletscher bis in die Keller des Sklavenviertels. Die SC werden angeheuert, ihn zur Strecke zu bringen, die Gerätschaft zu sichern und den Grund seines Irrsinns herauszufinden.

Solltest du die SC an das Erhabenenviertel heranführen wollen, könnten sie erfahren, dass einer ihrer Rivalen unlängst an Informationen zum Aufenthaltsort des *Buches von Ebidvar* gelangt ist, eines legendären Textes über uralte Kriegsstrategien, welches angeblich in einem Gewölbe unter Schahlaria ruht. Der Rivale hat bereits eine fähige Gruppe zusammengestellt, um in die Tiefen unter der Festung vorzustößen und den Text zu bergen. Die SC müssen sich mit der anderen Gruppe ein Wettrennen liefern und das Buch erlangen, damit die andere Gruppierung keinen bedeutenden Vorteil im Kampf um die Stadt der Gier erlangt.

Abenteuer für hohe Stufen

Sobald die SC die 14. Stufe erreicht haben, sollten sie in der Lage sein, in allen Stadtteilen zu überleben. Dies ist jedoch kein Garant für ihre Sicherheit, da Xin-Schalast gerade auf hochstufige Abenteuer ausgelegt ist. Den SC stehen nun neue Teile der Stadt zur Erkundung offen und sie können sogar in die Gebiete oberhalb der Niederstadt vordringen, wie beispielsweise das Erhabenenviertel oder die schwindelerregenden Türme der Gierspitze mit den Überresten von Karzougs Festung.

An diesem Punkt sollten sich die Ziele der Abenteuer noch einmal verändern und mehr auf den Höhepunkt deiner Kampagne zustreben. Die Abenteuer könnten sich dabei auf die einzigartige geographische Lage konzentrieren, welche Xin-Schalast bestimmt.

Falls du die Geheimnisse des Mharmassivs in den Fokus stellen willst, könnten die SC auf Runen aus vorthassilonischer Zeit stoßen, welche andeuten, dass das Mharmassiv einem noch älteren, rätselhafteren Zweck dient. Dabei sind die möglichen Interpretationen allesamt irreführend – manche deuten an, dass der Berg das Gefängnis eines übernatürlichen Wesens sei, während andere spekulieren, dass sich dort etwas anderes befände wie beispielsweise ein mächtiges Artefakt oder eine übernatürliche Rune der Auslöschung, welche in der Lage ist, einen gewaltigen Ausbruch

entropischer Kräfte auszulösen. Die SC müssen weit in die Tiefen des Hypogäums vordringen, um weitere Runen zu finden, stoßen dabei aber auf ein Volk mächtiger, übernatürlicher Wesen, deren einzige Aufgabe der Schutz dieser Runen ist. Sobald diese Wesen erwachen, machen sie sich an die Arbeit, um ihre Ziele zu verwirklichen: Sie öffnen kryptische Siegel und lassen das frei, was im Inneren des geheimnisvollen Berges lauert.

Ebenso könnte sich eine hochstufige Kampagne auf das nahe Plateau von Leng konzentrieren. Die verformten Externare könnten versuchen, ganz Xin-Schalast zu stehlen und in die Halbebene zu ziehen. Oder sie könnten das Gegenteil zum Ziel haben und die Barrieren zwischen den Welten aufbrechen wollen, damit die rätselhaften Nebel von Leng den Berg hinab wandern und ein Volk geistloser, menschlicher Getreuer schaffen oder tausende von Unschuldigen versklaven.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Unterer Stufenbereich

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–7	1 Ghul (uralter Thassilonier)	1	PF MHB, S. 125
8–13	1 Skulk	1	PF MHB II, S. 236
14–18	1 Höhlenfischer	2	PF MHB, S. 150
19–23	1 Rattenschwarm	2	PF MHB, S. 215
24–29	1W4 Gelbstaubzombie	2	PF MHB, S. 124
30–34	2W3 Schreckensratten	3	PF MHB, S. 215
35–40	1 Eismephiten	3	PF MHB, S. 183
41–46	2W4 Schatzsucher (menschliche Schurken 2)	3	—
47–51	2W3 Blutmücken	3	PF MHB, S. 33
52–57	1 Jet-Hund	3	PF MHB, S. 158
58–62	1 Dekapus	4	PF MHB II, S. 77
63–67	1W4 Riesenspinnen	4	PF MHB, S. 244
68–72	1 Oger	4	PF MHB, S. 201
73–77	1 Yeti	4	PF MHB, S. 284
78–81	1 Riesiger Seuchenzombie	5	PF MHB, S. 287
82–87	Bergarbeiter aus Janderhoff*	5	—
88–93	Gierige Kolonisten**	5	—
94–100	1 Polarbär (verbesserter Grizzlybär)	5	PF MHB, S. 24, 294

* 1 Runenvernarbter Axtkämpfer (RN Zwergischer runenvernarbter Kämpfer 2) mit 1W4 Zwergenkriegern 1.

** 1 NB Menschlicher Magier (Wandler) 3 mit 2W3 Kriegeren 1.

Mittlerer Stufenbereich

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–7	1 Schreckenspolarbär (Schreckensbär)	7	PF MHB, S. 24
8–13	1 Hügelriese	7	PF MHB, S. 219
14–18	1 Remorhaz	7	PF MHB, S. 216
19–23	1 Felsenspinne (Riesentarantel)	8	PF MHB II, S. 239
24–29	1 Bewohner von Leng	8	PF MHB II, S. 38
30–34	2W3 Harpyien	8	PF MHB, S. 147
35–40	2W4 Schatzsucher aus Rätselhafen*	8	—
41–46	2 Moderne Schlurfer	8	PF MHB, S. 187
47–51	Gierige Kolonisten**	9	—
52–57	3 Xorn	9	PF MHB, S. 282
58–62	2W4 Lamien	9	PF MHB, S. 166

63–67	1 Roch	9	PF MHB, S. 223
68–72	3W4 Oger	10	PF MHB, S. 201
73–77	2 Steinriesen	10	PF MHB, S. 220
78–81	2W4 Winterwölfe	10	PF MHB, S. 269
82–87	3 Frostdrakas	11	PF MHB II, S. 87
88–93	Skulkeingeborene (N Skulkkleriker 5 und 2W6 Skulks)	11	PF MHB II, S. 236
94–100	Yetistamm***	11	PF MHB, S. 284

* CN Menschliche Schurken 4.

** NB Menschlicher Magier (Wandler) 6 mit 2W3 Kämpfern 3.

*** CB Yetibarbaren 8 und 2W4 Yetis.

Hoher Stufenbereich

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–7	2W3 Frostriesen	12	PF MHB, S. 218
8–13	2W3 Felsenspinnen (Riesentaranteln)	12	PF MHB II, S. 239
14–18	2W4 Bewohner von Leng	12	PF MHB II, S. 38
19–23	2 Wolkenriesen	13	PF MHB, S. 222
24–29	2W6 Hügelriesen	13	PF MHB, S. 219
30–35	1 Sturmriese	13	PF MHB, S. 220
36–41	2 W4 Steinriesen	13	PF MHB, S. 220
42–47	1 Lamia-Matriarch-hexenmeisterin 5	13	PF MHB II, S. 175
48–52	1 Bergseiler (verbesserter Seiler)	14	PF MHB, S. 237, 294
53–58	1 Verbesserter Eisteufel	14	PF MHB, S. 251, 294
59–63	3W4 Verbesserte Frostdrakas	14	PF MHB II, S. 87, 292
64–69	1 Ehrwürdiger Weißer Drache	15	PF MHB, S. 70
70–76	1W4 Taigariesen	15	PF MHB II, S. 210
77–82	1 Runeriese	17	PF MHB II, S. 208
83–86	1 Eisindwurm	17	PF MHB, S. 170
87–92	1 Wendigo	17	PF MHB II, S. 284
93–100	Akolyt der Gier*	18	—

* CB Menschlicher Wandler 19

DIE HOCHEBENE VON LENG

Es heißt, der Weg nach Xin-Schalast ruhe auf dem Quellgebiet des Flusses Avah, welcher sich hoch in die Kodarberge bis hinauf zum entsetzlichen Antlitz des Mharmasivs schlängelt. Allerdings bedeutet dies nicht, dass man mit dem Avah auch automatisch die berühmte Goldstraße findet. Die Quelle des Flusses liegt am Rand eines mystischen Reiches verzerrter Realität unter dem heftigen Einfluss der finsternen, bösartigen Halbebene, welche als die Hochebene oder das Plateau von Leng bekannt ist. Die Runenherrscher bedienten sich der großen Macht von Leng, um die Stadt zu beschützen und sie vor dem Auffinden zu verbergen, indem sie am Geflecht der Realität selbst rissen.

Um die Goldstraße zu entdecken, muss man im Quellgebiet fasten und warten, bis der Vollmond mit Leng im Einklang steht – nur dann werden die unheimlichen Effekte der Halbebene erkennbar. Die genaue Art dieser Effekte ist jedoch unberechenbar und nicht genau vorherzusagen, meist tritt sie schwerwiegend und augenblicklich ein. Als könnte die Halbebene intelligente Wesen wahrnehmen, werden alle, die ihren Einflussbereich betreten, mit unnatürlichem Schrecken erfüllt. Alle lebenden Kreaturen nehmen diesen Einfluss als seltsame, beunruhigende Veränderung wahr, die sich nicht wirklich einordnen lässt. Jene, denen Weisheitswürfe gegen SG 20 gelingen, sind imstande die-



ses unangenehme Gefühl mit der unnatürlichen Nähe zu dem kalten, unheilvollen Reich fremdartigen Zwielfichts in Verbindung zu bringen. Schon bald nach dem Betreten des Einflussgebietes leiden alle intelligenten Lebewesen unter furchtbaren Träumen über fremdartige Schrecken und Wesen, in welchen sie in Maden verwandelt oder von Kephelopoden ausgeblutet werden. Auch Tiere reagieren verängstigt und versuchen zu fliehen, dabei greifen sie sogar einander oder ihre Herren an – kein Tier betritt die Region freiwillig; dies gilt jedoch nicht für Tiergefährten, Vertraute und andere Kreaturen, welche den SC aus ähnlichen Gründen dienen. Wer aber noch immer tapfer oder tollkühn genug ist, die Goldstraße beschreiten zu wollen, hat dazu nun die Möglichkeit, fällt aber schon beim ersten Schritt Lengs Einfluss zum Opfer. Wem kein Willenswurf gegen SG 25 gelingt, der unterliegt desorientierenden Täuschungen, welche ihn die Straße verlassen lassen (*Schutz vor Chaos* verleiht einen Bonus von +2 auf diesen Willenswurf). Wenn betroffene Individuen Tage später endlich aus Lengs Einflussgebiet herausfinden, finden sie sich an einem unbekannten Ort wieder – sie haben sich in den Höhen des Kodargebirges verirrt. Lengs fremdartiger Einfluss wirkt auch auf alle Versuche, Spuren zur Orientierung oder für andere zu hinterlassen. Der Effekt ist derart subtil, dass Entdecker, deren Willenswurf misslingt, auf der anderen Seite des Mharmassivs wieder erscheinen, ohne Xin-Schalast auch nur nahe gekommen zu sein. Wenn der Willenswurf gelingt, kann man der Straße zwar ungehindert folgen, ist aber immer noch empfindlich gegenüber allen anderen Effekten der fremden Dimension.

Lengs realitätsverzerrende Effekte können mit verschiedenen magischen Mitteln abgeschwächt werden: *Wahrer Blick* umgeht den Effekt vollkommen und lässt die Goldstraße sichtbar werden. Sollte jedoch ein Wesen unter diesem Zauber versuchen die Straße zu verlassen, stellt es fest, dass der verzerrende Effekt nun umgekehrt wirkt und es immer wieder auf die Goldstraße in Richtung Leng zurück geführt wird. Dieser Effekt kann mittels eines Willenswurfes gegen SG 25 aufgehoben werden. Ein Charakter, der über die unsichtbare Grenze hinein- oder hinaus teleportieren will, muss einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 30 bestehen, andernfalls scheitert der Zauber.

Die korrumpierenden Einflüsse Lengs wirken seltsam auf jene, die unter einer Geisteskrankheit leiden. Auch Kreaturen, welche aufgrund von hohem Alter, Hunger oder Erfrierung an der Schwelle des Todes stehen können in diese öde Dimension hineinblicken, während ihr Lebenslicht erlischt. Daher können Geistesranke oder Sterbende die Goldstraße sehen, als stünden sie unter *Wahrer Blick*.

Neuerdings setzen deshalb jene, die nach der Stadt suchen, eine beunruhigende Methode ein: Sie erwerben Irrsinnige aus Anstalten und zwingen sie, sie zu führen. Diese Individuen scheinen sogar von Natur aus nach Leng gezogen zu werden. Ihre Herren leinen sie an wie wilde Hunde und lassen sich von ihren Sklaven den Berg hinaufführen. Viele dieser Sklaventreiber arbeiten auch als Führer für andere.

Wer nicht in der Lage oder nicht bereit ist, Geistesranke als Führer einzusetzen, nutzt ein stinkendes, arkanes Gift namens *Albtraumtränen*. Wird dieses auf die Augen aufgetragen, verursacht es Blindheit und Irrsinn, was genügt, um die Goldstraße klar erkennen zu können. Es heißt, dass die Benutzer der *Albtraumtränen* die Goldstraße gar nicht verfehlen können, allerdings besteht stets das Risiko, dass die negativen Effekte des Giftes permanent werden.

ALBTRAUMTRÄNEN

Aura Schwere Erkenntnismagie; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz Keiner; **Marktpreis** 250 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Albtraumtränen sind eine giftige alchemistische Lösung, welche einem Benutzer, der sie auf die Augen aufrägt, gestattet, bestimmte übernatürliche Effekte zu durchschauen wie durch den Zauber *Wahrer Blick*. Hierzu gehören auch realitätsverzerrende Effekte wie jene, die von der Hochebene von Leng ausgehen sowie Zauber oder übernatürliche Kräfte, die Phantome erschaffen, z.B. *Albtraum*, *Mörderisches Phantom* und *Unheimliches Schicksal*. Der Effekt der Tränen hält 1 Stunde an.

Albtraumtränen haben furchtbare Nebeneffekte: Benutzer werden vorübergehend blind und wahnsinnig. Augenblicklich nach Auftragen der Substanz erblindet der Anwender für 1W4 Runden und verliert 1W4 Punkte Weisheit, bis die Wirkung endet. Sollte dem Benutzer im Anschluss jedoch ein Willenswurf gegen SG 11 misslingen, werden beide Effekte dauerhaft.

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Blindheit*, *Wahrer Blick*; **Kosten** 125 GM

LAMYROS

Während des goldenen Zeitalters von Xin-Schalast strömten die Lamyros (oder Lamiaartigen, wie sie weitaus öfter bezeichnet werden) in die Stadt der Gier und schworen den Runenherrschern rasch ihre Treue, übernahmen ihre Werte und wurden zu Adeligen und Vollstreckern. Im Gegenzug nutzten die Runenherrscher ihre gewaltige Macht, um diese Kreaturen zu verändern und neue abartige und perverse Monstrositäten von großer List, Weisheit und Macht zu erschaffen.

Harridan: Die mächtigsten Lamyros sind die gigantischen Harridanen. Sie sind zielstrebig, launenhaft und sadistisch und sorgen selbst bei ihresgleichen für Furcht und Schrecken. Oft fungieren sie als die spirituellen Anführer der finsternen Religion der Lamyros.

Hungernde: Diese furchtbar deformierten, aufgequollenen Harridane wurden in Karzougs Fleischlaboren geschaffen. Sie halten sich für besonders von den Runenherrschern gesegnet und verfügen über allerlei Fähigkeiten. Insbesondere sind sie sehr effektiv darin, jene mit Schrecken und Ekel zu erfüllen, über die sie herfallen.

Kuchrima: Diese bösartigen, schmutzigen Kreaturen ähneln geierköpfigen Harpyien. Sie sind für ihre Meisterschaft mit dem Bogen bekannt und dafür, dass sie Krankheiten verbreiten.

Lamia-Matriarchin: Lamia-Matriarchinnen verfügen über lange, schlangenartige Leiber anstelle der feinen Körper ihrer minderen Artgenossinnen und wirken Zauber wie Hexenmeister. Oft nehmen sie die Gestalt gewöhnlicher Menschen an, um die Gesellschaft zu infiltrieren und schwache Seelen zu manipulieren und ihrem Willen zu unterwerfen. Siehe auch *Pathfinder Monsterhandbuch II*, S.156.

GRAITHZOG SCHWARZRUNE

Graithzog Schwarzrunen gehört zu den mächtigsten Runenriesen von Xin-Schalast. Er besitzt die besten Chancen, das durch Karzougs Niederlage entstandene Machtvakuum zu füllen. *Graithzog* ist wie kein anderer erfolgreich im Schmieden formeller Allianzen mit den einflussreichsten Lamyros und hofft, die vielen zerstrittenen

nen Stämme schwächerer Riesen ebenso unter seinen Befehl bringen zu können. Sollte eine der wettstreitenden Forschergruppen aus dem varisischen Tiefland ihm ein gutes Angebot unterbreiten, könnte Graithzog leicht das Machtgleichgewicht zwischen den zerstrittenen Stadistaaten verändern, auch wenn er kein wirklich vertrauenswürdiger Verbündeter ist.

GRAITHZOG SCHWARZRUNE**HG 19****EP 204.00**

Runenriesenkämpfer 2 (PF MHB II, S.208)

RB Gigantischer Humanoider (Riese)

INI +0; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +31**VERTEIDIGUNG****RK** 30, Berührung 6, auf dem falschen Fuß 30 (-4 Größe, +15 natürlich, +9 Rüstung)**TP** 302 (20W8+2W10+200)**REF** +6, **WIL** +20, **ZÄH** +18; +1 gegen Furcht**Immunitäten** Elektrizität, Feuer, Kälte; **Verteidigungsfähigkeiten** Tapferkeit +1**ANGRIFF****Bewegungsrate** 10,50 m**Nahkampf** Zweihänder aus Kaltem Eisen [Meisterarbeit] +30/+25/+20/+15 (4W6+22/17-20), 2 Hiebe +28 (2W6+15)**Angriffsfläche** 6 m; **Reichweite** 6 m**Besondere Fähigkeiten** Funkenregen, Riesen befehligen, Runen**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 20; Konzentration +24)Immer — *Luftweg*Beliebig oft — *Einflüsterung* (SG 17), *Person bezaubern* (SG 15)3/Tag — *Massen-Monster bezaubern* (SG 22), *Person beherrschen* (SG 19)1/Tag — *Aufforderung* (SG 22), *Wahrer Blick***SPIELWERTE****ST** 41, **GE** 11, **KO** 28, **IN** 14, **WE** 23, **CH** 18**GAB** +17; **KMB** +36; **KMV** 46**Talente** Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (Wankend), Mächtiger Ansturm, Mächtiger Doppelschlag, Mächtiger Kritischer Treffer (Zweihänder), Verbesserter Konzentrierter Schlag, Waffenfokus (Zweihänder), Wuchtiger Schlag**Fertigkeiten** Akrobatik +17, Handwerk (Waffen) +27, Wahrnehmung +31, Wissen (Adel) +13, Wissen (Geschichte) +13**Sprachen** Gemeinsprache, Riesisch, Terral, Thassilonisch**Ausrüstung** Ritterrüstung [Meisterarbeit], Zweihänder aus Kaltem Eisen [Meisterarbeit]**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Funkenregen (ÜF) Ein Runenriese kann als Standard-Aktion aus seinen Runen am Leib einen Funkenregen hervorbrechen lassen. Diese Funken funktionieren wie eine Odemwaffe (9 m-Kegel; je 10W6 Feuer- und Elektrizitätsschaden; Reflex SG 29 für halben Schaden; alle 1W4 Runden einsetzbar). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Riesen befehligen (ÜF) Ein Runenriese erhält einen Volksbonus von +4 auf den SG von Rettungswürfen gegen von ihm ausgehende Bezauberungs- oder Zwangseffekte, die auf Riesen wirken.

Runen (AF) Als Freie Aktion kann ein Runenriese die Runen auf seinem Leib aufblitzen lassen, wenn er seine Fähigkeit Funkenregen oder zauberähnliche Fähigkeiten einsetzt. Alle Kreaturen innerhalb von 3 m Entfernung müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 24 bestehen, um nicht für 1 Runde zu erblinden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.



Die beste aller möglichen Welten



Entdecke die Welt von Golarion, den offiziellen Kampagnenhintergrund für das beliebte Pathfinder-Rollenspiel! Ein Zeitalter der verlorenen Prophezeiungen ist angebrochen und nimmt unaufhaltsam seinen Lauf. Ein nicht enden wollender Mahlstrom, ein Riss im Gewebe der Realität, ist entstanden, und die Anbetung von Teufeln breitet sich ebenso aus wie die Bedrohung durch Kriege. Doch noch ist nicht alles verloren, denn in diesen dunklen Zeiten bieten sich zahlreiche Möglichkeiten für spannende Abenteuer und ruhmreiche Helden. In diesem Buch findest du:

- ◆ Eine detaillierte Zusammenfassung aller spielbaren Völker, die in Golarion beheimatet sind, einschließlich mehr als ein Dutzend menschlicher Bevölkerungsgruppen.
- ◆ Ausführliche Beschreibungen von über 40 Ländern der Inneren See: zerfallende Reiche, expansionistische Imperien, unabhängige Stadtstaaten und von Monstern heimgesuchte Wildnisgebiete. Sie bieten dir den passenden Hintergrund für jede Art von Fantasy-Kampagne!
- ◆ Informationen zu den Kulturen und Regeln für die 20 Hauptgottheiten der Inneren See, Einträge zu weiteren Göttern, Halbgöttern, vergessenen Gottheiten, bizarren Kulturen, seltsamen Philosophien und vieles mehr!
- ◆ Einen Überblick über die Geschichte der Inneren See, eine Beschreibung magischer Artefakte und technologischer Wunder, Informationen über wichtige Machtgruppen und Organisationen sowie Hunderte Orte, die auf Abenteuer warten!
- ◆ Neun neue Monster, darunter exotische Humanoide am Himmel und im Wasser, Untote und Drachen sowie ein zorniger Dämonenherrscher im Exil.
- ◆ Eine große, optisch ansprechende Posterkarte, die dir einen Überblick über die Länder der Inneren See verschafft.



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.

Cave Fisher from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Dark Creeper from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Rick Steadler.

Dark Stalker from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Decapus from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Jean Wells.

Frogemoth from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Iron Cobra from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Philip Masters.

Lurker Above from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Nabasu Demon from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pech from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Skulk from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Yellow Musk Creeper from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Yellow Musk Creeper from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yeti from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Advanced Bestiary. © 2004, Green Ronin Publishing, LLC; Author Matthew Sernett.

Marid from the Tome of Horrors III. © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Pathfinder RPG Core Rulebook. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder RPG Bestiary. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder RPG GameMastery Guide. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Authors: Cam Banks, Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Jim Butler, Eric Cagle, Graeme Davis, Adam Daigle, Joshua J. Frost, James Jacobs, Kenneth Hite, Steven Kenson, Robin Laws, Tito Leati, Rob McCreary, Hal MacLean, Colin McComb, Jason Nelson, David Noonan, Richard Pett, Rich Redman, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Amber Scott, Doug Seacat, Mike Selinker, Lisa Stevens, James L. Sutter, Russ Taylor, Penny Williams, Skip Williams, Tezuwinn Woodruff.

Pathfinder RPG Advanced Player's Guide. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn.

Pathfinder RPG Bestiary 2. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Authors: Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Graeme Davis, Crystal Frasier, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, Brandon Hodge, James Jacobs, Steve Kenson, Hal MacLean, Martin Mason, Rob McCreary, Erik Mona, Jason Nelson, Patrick Renie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, Russ Taylor, and Greg A. Vaughan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Campaign Settings: Lost Cities of Golarion. © 2011, Paizo Publishing, LLC. Authors: Tim Hitchcock, Brandon Hodge, Michael Kortes, Jason Nelson, and Russ Taylor. Deutsche Ausgabe: Almanach der Ruinen Golarions von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC, USA.



2010

DIE RUINEN WARTEN!

Golarion ist eine alte Welt, in der selbst die ältesten Zivilisationen auf den Ruinen noch älterer Nationen erbaut wurden, die längst den Wirren der Zeit zum Opfer gefallen sind. Jede in diesem Band vorgestellte Ruinenstadt bietet genug Herausforderungen und Schätze für ganze Kampagnen auf jedem Stufenbereich. Führe dein Spiel in die unbekannte Vergangenheit Golarions und schreibe selbst Geschichte an deinem Spieltisch!

Dieser Band enthält folgende Ruinenstädte:

- ▶ Ilvarandin, eine lebendige Metropole, verborgen in den gefährlichen Finsterlanden, die von bössartigen Kreaturen beherrscht wird, welche die Oberflächenwelt mit einer fremdartigen Droge beliefern, um die Träume der ganzen Welt zu versklaven.
- ▶ Kho, die abgestürzte, einst fliegende Stadt des uralten Schoryreiches, deren noch immer pulsierend laufenden, magischen Maschinen Entdecker in die Dschungel des Mwangibeckens locken – und in die Fänge von Mariden, Seuchen tragende Daimonen und geflügelten Affenmenschen.
- ▶ Die Sonnentempelkolonie, in der Menschen gegen eine feuer-speiende, am Himmel kreisende Linse und einen bössartigen minderen Gott ankämpfen, der danach strebt, eine neue Gesellschaftsform auf dem zerstörten Kontinent Azlant erstarken zu lassen.
- ▶ Storasta, das einst strahlende Juwel der sarkorischen Zivilisation, welches nun inmitten der Weltenwunde liegt, wo die verdrehten Kräfte der Natur mit den Horden des Abyss um die Herrschaft ringen.
- ▶ Die uralte orisirische Klippenstadt Tumen, in der Kultanhänger, Golems und Wüstenelementare die größten Werke längst vergessener Pharaonen behüten.
- ▶ Xin-Schalast, die Stadt der Gier, in der goldgepflasterte Straßen und zerbröckelnde Monolithen zu gewaltigem Reichtum und die in einer anderen Dimension liegende befremdliche Hochebene von Leng führen.

Der *Almanach der Ruinen Golarions* ist für das Pathfinder Rollenspiel und die Pathfinder-Hintergrundwelt Golarion entwickelt worden, kann aber für jede andere Fantasywelt genutzt werden.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



ISBN: 978-3-86889-692-3

Artikelnummer: US51012PDF