

BATHFINDER

КАМПАГНПВВЛТ™



ALMANACH DER WELTENWUNDE



DIE WELTENWUNDE





Authors • James Jacobs, Jonathan H. Keith, Jason Nelson, Todd Stewart und Tanith Tyrr
Cover Artist • Kieran Yanner
Interior Artists • Diego de Almeida, Mattias Fahlberg, Jorge Fares, Fabio Gorla, Damien Mammoliti und Mariana Vieira
Cartographer • Rob Lazzaretti
Creative Director • James Jacobs
Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider
Senior Editor • James L. Sutter
Development Lead • James Jacobs
Development Team • Logan Bonner, John Compton, Adam Daigle, Rob McCreary, Mark Moreland und Patrick Renie
Editorial Team • Judy Bauer, Christopher Carey, Ryan Macklin und Christina Stiles
Editorial Interns • Jay Loomis und Cassidy Werner
Lead Designer • Jason Bulmahn
Design Team • Stephen Radney-MacFarland und Sean K Reynolds
Senior Art Director • Sarah E. Robinson
Art Director • Andrew Vallas
Graphic Designer • Sonja Morris
Production Specialist • Crystal Frasier
Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez
Director of Sales • Pierce Watters
Sales Associate • Cosmo Eisele
Marketing Director • Jenny Bendel
Finance Manager • Christopher Self
Staff Accountant • Kunji Sedo
Chief Technical Officer • Vic Wertz
Senior Software Developer • Gary Teter
Campaign Coordinator • Mike Brock
Project Manager • Jessica Price
Licensing Coordinator • Michael Kenway
Customer Service Team • Erik Keith, Justin Riddler und Sara Marie Teter
Warehouse Team • Will Chase, Heather Payne, Jeff Strand und Kevin Underwood
Website Team • Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet und Chris Lambertz
Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH
Originaltitel • The Worldwound
Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrekturen • Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Fabian Fehrs
Layout • Christian Lonsing

Auf dem Titelbild



Kyra schließt sich dem Kreuzzug an und bekommt es auf Kieran Yanners Werk mit einer Marilith zu tun.



Inhalt

Kapitel Eins: Die Weltenwunde	2
Frostsumpf	6
Kluftschaten	10
Sarkorische Steppe	14
Felsenwildnis	18
Die Wundlande	22
Kapitel Zwei: Abenteuer in der Weltenwunde	26
Kapitel Drei: Bestiarium	40

Referenz

Dieser Almanach nimmt Bezug auf mehrere andere Pathfinder-Produkte. Diese Bände sind jedoch nicht erforderlich, um diesen Band nutzen zu können. Es werden folgende Abkürzungen verwendet:

<i>Expertenregeln</i>	EXP	<i>Almanach der Prestigeklassen Golarions</i>	APKG
<i>Monsterhandbuch I-III</i>	MHB I-III	<i>Almanach der Ruinen</i>	ARUI
<i>Buch der Verdammten II-III</i>	BdV II-III	<i>Almanach der Versunkenen Reiche</i>	AVSR
<i>Spielleiterhandbuch</i>	SLHB	<i>Ausbauregeln: Magie</i>	ABR
<i>Weltenband der Inneren See</i>	WBIS	<i>Ausbauregeln II: Kampf</i>	ABR II
<i>Almanach zu Magnimar</i>	AMGN	<i>Ausbauregeln V: Legenden</i>	ABR V
<i>Almanach der Monster Golarions</i>	AMON	<i>Abenteuerpfad Die Kadaverkrone, Teil 6</i>	AP12

Dieses Produkt ist mit der Open Game License (OGL) kompatibel und kann für das Pathfinder Rollenspiel oder die Edition 3.5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt benutzt werden.

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: The Worldwound © 2013, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, Pathfinder Society, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, and Rise of the Runelords are trademarks of Paizo Inc.

© 2015 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US51034PDF
ISBN 978-3-95752-066-1



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



DIE WELTENWUNDE

„Beachtet diese Regeln: Esst nichts, das ihr nicht selbst mitgebracht habt. Trinkt nur abgekochtes Wasser. Berührt keine Gewächse. Hölle, berührt auch keine Leichen! Wisst ihr, was das einzige ist, dass ich hier in der Weltenwunde anfasse? Nur Dinge, die ich selbst mitgebracht habe und nicht aus den Augen gelassen habe, sonst nichts. Deshalb bin ich nach fünf Jahren an der Grenze immer noch am Leben und deshalb wird die Hälfte von euch nach dem ersten Jahr tot sein. Wer nicht zu dieser Hälfte gehören will, sollte Befehle befolgen, auf seine Kameraden aufpassen und stets wachsam sein. Und. Fasst. Nichts. An.“

-Cedric Mercadian, Kreuzfahrer vom Orden der Aufgehenden Sonne

Im Jahre 4606 AK veränderte sich die Welt. Stürme verdunkelten den Himmel, die Meere kochten, Imperien zerbrachen und ein Gott starb. Doch für das stolze Volk des uralten Landes Sarkoris veränderte sich die Welt zum Beginn des Zeitalters der Verlorenen Omen nicht, sie endete! Das Aufreißen der Weltenwunde zerstörte die Landeshauptstadt, trocknete Flussbetten aus, riss die Erde auf und entfesselte eine Dämonenhorde auf die Welt. Die in derselben Woche über Golarion hinwegziehenden Stürme waren insgeheim ein Segen, da ihr Zorn den Vormarsch der Dämonen über den Rand des nördlich-zentralen Sarkoris hinweg verlangsamte und dem Rest des Landes Zeit verschaffte, sich zu sammeln und entlang des Kluftschattens Verteidigungsanlagen zu errichten. Zugleich erhielt das benachbarte Mendev Gelegenheit, seine nur leicht verteidigte Grenze zu Sarkoris, welche dem Verlauf des Sellen folgte, zu befestigen und um Hilfe zu rufen.

Das Eintreffen der Kreuzfahrer der Iomedae und anderer Kirchen stoppte die Dämonenarmee vorübergehend, doch schon bald quoll eine zweite Welle von Scheusalen aus der Weltenwunde, diese noch stärker und besser auf die Schlacht vorbereitet. Dieses Mal konnten selbst die schlachtbereiten Armeen der heiligen Kreuzfahrer die Flut nicht aufhalten. Dieses Mal ging Sarkoris endgültig verloren.

DIE KREUZZÜGE

Bis heute wurden vier Kreuzzüge gegen die Dämonen der Weltenwunde geführt; diese weisen unterschiedliche Erfolge und Fehlschläge auf. Keinem ist es gelungen, die Armeen Deskaris, des Herrn der Heuschrecken, von Golarion zu vertreiben. Der Krieg ist bisher folgendermaßen verlaufen:

Erster Kreuzzug (4622 AK – 6630 AK): Obwohl eine große Anzahl heiliger Krieger in den ersten Jahren nach Aufbrechen der Weltenwunde Sarkoris zu Hilfe eilte, rief die Kirche der Iomedae erst im Jahre 4622 AK zum Ersten Kreuzzug auf, da die Nachwehen von Arodens Tod die Reaktionen der Kirche auf die wachsende Krise deutlich verlangsamten. Als der Erste Kreuzzug Mendev erreichte, hatten die Dämonen längst die zentralen Gebiete von Sarkoris unter Kontrolle und beanspruchten zudem schon große Teile Mendevs für sich.

Der Erste Kreuzzug stärkte die Verteidiger von Sarkoris und Mendev an Zahl und Moral. Das plötzliche Anschwellen der gegnerischen Stärke traf die Dämonenhorde unvorbereitet und zwang sie, sich in die Nordhügel zurückzuziehen. Nachdem nun Mendev und Südsarkoris befreit waren, blieben die Kreuzfahrer in der Region, um beim Wiederaufbau zu helfen. Dieses Angebot wurde von Mendev dankbar, von den zerstrittenen und stolzen Klans Sarkoris' aber nur zögerlich angenommen. In den nächsten Jahren schienen die Dämonen damit beschäftigt, sich auf die Nordhügel zu konzentrieren und dort gegen die überlebenden sarkorischen Klans zu kämpfen, welche verzweifelt versuchten, die Gebiete ihrer Ahnen zurückzuerobern, während Mendev vergleichsweise unbehelligt gelassen wurde.

Zweiter Kreuzzug (4638 AK – 4645 AK): Als im Jahre 4636 AK eine zweite Welle von Dämonen aus der Weltenwunde strömte, hatten die Kreuzfahrer sich mittlerweile in ihre neue Heimat Mendev eingewöhnt. Sie griffen wieder zu den Waffen in der Erwartung einer kurzen Reihe von Schlachten

Was ist die Weltenwunde?

Der Begriff „Weltenwunde“ hat zwei Bedeutungen: Er kann sich auf jene Ansammlung von Schluchten, Klüfte und Canyons beziehen, welche sich durch das zentrale Sarkoris ziehen und immer noch weiter aufreißen. Er kann sich aber auch auf die gesamte Region beziehen, welche unter den dämonischen Einfluss Deskaris gefallen ist, jenes Dämonenherrschers, welcher den Riss zwischen Golarion und dem Abyss geöffnet hat. In der Regel sind die beiden Begriffe austauschbar, da die Dämonen und das vom abysalen Einfluss befleckte Land eng miteinander verbunden sind.

und tönnten bereits, dieses Mal die Horde über den Rand der Weltenwunde selbst hinwegzutreiben. Doch ihre Erwartungen erfüllten sich nicht. Zuvor hatten sie gegen eine ungeordnete, chaotische Horde aus Individuen gekämpft, doch nun standen ihnen Legionen aus Dämonen gegenüber, welche von mächtigen Befehlshabern angetrieben wurden. Plötzlich ging der Feind planmäßig vor – Überfalltrupps teleportierten hinter die vorrückenden Linien der Kreuzfahrer und trieben sie vor sich her in die wartenden Klauen der Horde. Die Armeen der Marilith Aponavicius eroberten mit solchen Taktiken die Kreuzfahrerstadt Drezen und zwangen die Kirche der Iomedae, schließlich den Zweiten Kreuzzug auszurufen.

Doch selbst angesichts der hinzukommenden Truppen des Zweiten Kreuzzuges wurde rasch allen klar, dass die Dämonen siegen würden. Zum Glück für Mendev war der verheerende Angriff der Dämonen hauptsächlich nach Westen und Süden ausgerichtet. Die drohende Niederlage zwang die Anführer der Mendevischen Kreuzfahrer zu einer schicksalhaften Entscheidung: Sie zogen ihre Truppen aus Sarkoris zurück und gestatteten der Dämonenarmee, über die Reste dieses Landes herzufallen, während sie selbst alle Anstrengungen darauf konzentrierten, entlang des Westlichen Sellen und des Moutray Schutzsteine zu errichten. Der Preis dieser Entscheidung war hoch, doch als die Schutzsteine zum Leben erwachten, schlossen die Hünensteine die Dämonen im untergegangenen Sarkoris ein und retteten Zehntausende vor einem furchtbaren Tod. Doch trotz dieses Erfolges wird der nahezu vollkommene Verlust von Sarkoris als der letzte Nagel im Sarg eines katastrophalen Kreuzzuges betrachtet.

Dritter Kreuzzug (4665 AK – 4668 AK): Die Dämonen waren nun innerhalb der Grenzen des alten Sarkoris von einer Kombination aus Schutzsteinen, erhöhtem Druck von Seiten der Mammutherren und der Ablenkung durch eine ganze, zum Plündern bereite Nation gefangen, schienen sich aber damit zufriedenzugeben, in ihrem eroberten Gebiet umzugehen. Je mehr Jahre verstrichen, umso mehr wuchs die Befleckung durch das Böse unter den Mendevischen Kreuzfahrern – teils lag dies an den subtilen Umtrieben des Kultes des Baphomet, welcher zahlreiche Kompanien und Kirchen mendevweit infiltriert hatte, teils aber auch daran, dass die geldknappe Kirche der Iomedae zunehmend weniger vertrauenswürdige Kämpfer in ihre Truppen hatte aufnehmen müssen. Die Kirche rief den Dritten Kreuzzug hauptsächlich aus, um



bei den Kreuzfahrern das alte Feuer neu zu entfachen, doch als dieser sich zunehmend nach Innen wandte und in selbstzerstörerischen Hexenjagden und internen Streitigkeiten gipfelte, brach der Kreuzzug unter dem eigenen Gewicht zusammen. In der Weltenwunde erreichte er kaum etwas, sieht man davon ab, dass die dämonischen Herren von Sarkoris die menschlichen Umtriebe als sehr unterhaltsam erachteten.

Vierter Kreuzzug (4692 AK – 4707 AK): Nach Jahrzehnten abyssaler Herrschaft traf mit Khorramzadeh dem Sturmkönig ein gefährlicher Neuankömmling in der Weltenwunde ein. Die Gelehrten sind sich uneins, ob der Sturmkönig schon die ganze Zeit lang in Iz geherrscht hatte oder gänzlich neu aus dem Abyss gekommen war. Sein erster Angriff auf das Grenzland führen so einem wahrhaft katastrophalen Ereignis: Der Schutzstein von Kenabres zeigte Risse! Die Wildheit des Angriffes überraschte die Kreuzfahrer, doch letztendlich hielt der Schutzstein stand. Als Antwort rief die Kirche der Iomedae zum Vierten Kreuzzug auf. Dieser Kreuzzug sollte zum längsten und grausamsten der bisherigen Feldzüge werden und endete eigentlich aufgrund von Erschöpfung und Kriegsmüdigkeit. Die Dämonen verzeichneten kaum Gebietsverluste. Seit dem wimmernden Ende dieses Kreuzzuges ist es mit der Moral entlang der Grenze der Weltwunde stetig bergab gegangen.

ZUM SUBTILEN VORGEHEN VON DÄMONEN

Dämonen sind eine große Macht. Sie widerstehen sterblicher Magie und den meisten nichtmagischen Waffen und Angriffen, können weitere ihrer Art zur Unterstützung herbeizubern und problemlos über große Entfernungen teleportieren. Warum also haben sie Golarion nicht sofort nach Aufreißen der Weltenwunde überrannt?

Einfach gesagt: Die Anführer der Dämonen sind weitaus klüger und subtiler, als ihre Feinde größtenteils gern glauben. Die erste Welle an Dämonen, die 4606 AK aus der Weltenwunde kam, war nur eine Vorhut, mit welcher Deskari die Fühler ausstreckte, ehe er mit der zweiten Welle im Jahre 4636 AK die geballte Macht seiner Armeen einsetzte.

Während dieses Angriffes gestattete Deskari den Dämonen der ersten Welle, unorganisierte Verheerungen anzurichten und Schrecken zu verursachen. Dabei nutzten einige Dämonen auch ihre Kräfte, um an ferne Orte und in finstere Winkel Golarions zu teleportieren, wo viele sich heute noch aufhalten. Die Masse der ersten Welle war aber zu begierig, sogleich zu zerstören und zu vernichten, als dass sie innegehalten und taktische Überlegungen angestellt hätte. Auch dies gehörte zu Deskaris Plan, den Eindruck zu erwecken, die Dämonen seien eine wuterfüllte, führungslose Masse aus Scheusalen, welche nicht zusammenarbeiten konnten.

Während des Angriffes der zweiten Welle hatte Deskari eigentlich beabsichtigt, die Teleportations- und anderen Fähigkeiten seiner Armeen großflächig zu nutzen. Diese Taktik wurde aber durch die rasche und unerwartete Schaffung der Schutzsteine vereitelt, welche einen Ring aus heiliger Energie rund um die von Dämonen besetzten Landstriche erschufen, da der machtvolle Bogen der Steine entlang der Flüsse im

Osten und Süden für eine Reflektion entlang der nördlichen und westlichen Grenzen sorgte. Die Dämonen sind imstande, innerhalb der Weltenwunde uneingeschränkt umher zu teleportieren. Theoretisch könnten sie auch aus den betroffenen Gebieten nach Norden oder Westen hinausmarschieren, allerdings sorgen verschiedene Faktoren (in Form aggressiver Barbaren und dem Fehlen einiger Gegner) dafür, dass sich ihre Konzentration weiterhin auf den Süden und den Osten richtet – dort gibt es mit den Schutzsteinen und den Kreuzfahrern Ziele, die sie nur schwer ignorieren können.

Deskari hatte aber noch einen weiteren Plan: Er wollte den Kreuzfahrern Zeit und Gelegenheit geben, sich selbst zu besiegen, indem sie sich Sünde und Befleckung ergaben und so ahnungslos den Dämonen die Arbeit abnahmen. Mit den Ruinen von Sarkoris besaßen Deskaris Armeen mehr als genug Betätigungsraum, um einhundert Jahre lang oder länger zu zerstören und zu quälen, doch mit Hilfe Baphomets und seines Kultes der Templer des Elfenbein-Labyrinths griffen die Dämonen nun auch die Willenskraft und das Durchhaltevermögen der Kreuzfahrer an. Verkleidete Dämonen und verborgene Kultanhänger sorgten für Streit und Unfrieden und überließen den Rest der menschlichen Natur. Über das Ergebnis lässt sich nicht streiten: Unter den Kreuzfahrern gären mittlerweile Verderbnis, Sünde und Verrat. So wie Wein altern muss, um das richtige Aroma zu erlangen, müssen auch die Seelen der Menschen Zeit erhalten, von Verzweiflung ergriffen zu werden, ehe die Dämonen die Ernte einfahren und den Weltuntergang einleiten können.

DIE SPIELWERTE VON REGIONEN LESEN

Dieses Kapitel enthält ausführliche Einzelheiten zu den fünf Regionen der Weltenwunde. Zu Beginn jeder Darstellung befindet sich eine Zusammenfassung der wichtigsten Eigenschaften der Region, beginnend mit dem Wesen der Region. Neue Monster oder andere Regeln, welche in diesem Band enthalten sind, sind mit einem Sternchen (*) markiert.

Gesinnung: Dies ist die am häufigsten vertretene Gesinnung in der Region.

Dämonische Einflüsse: Unterschiedliche Dämonenherrscher haben Interessen an diversen Teilen der Weltenwunde; dieser Eintrag gibt an, welche Dämonenherrscher in der Region am häufigsten verehrt werden und welche den größten Einfluss auf ihre Bewohner ausüben.

Wichtige Bewohner: Beachtenswerte NSC sind in dieser Rubrik zusammen mit der Rolle, welche sie vor Ort ausfüllen, aufgeführt. Diese Charaktere sind in der Weltenwunde zumeist wohl bekannt, da es sich um berühmte Monster oder Dämonen oder in seltenen Fällen auch um Helden handelt, die seit langem die Weltenwunde von innen heraus bekämpfen.

Monster und Gefahren: Dieser Eintrag führt die am häufigsten auftretenden Dämonen, Monster und Gefahren auf, mit denen man es in der Region zu tun bekommen kann. Auf Seite 41 findest du Zufallsbegegnungstabellen für die einzelnen Regionen der Weltenwunde.

Wichtige Ortschaften: Die meisten Städte des alten Sarkoris liegen in Ruinen, allerdings dienen viele immer noch als Ansiedlungen. Die meisten Bewohner der Ruinen sind Dämonen und Kultanhänger, wobei es auch Ausnahmen gibt, die dann in diesem Eintrag aufgeführt werden. Bei jeder Ortschaft ist die Bevölkerungsanzahl genannt, dabei handelt es sich um die im Ort hausenden Humanoiden (und zuweilen Tieflinge). Dabei könnte es sich um Gefangene und Opfer handeln, welche als Nahrung oder Opfertgaben in Ghettos gehalten werden, oder um schurkische und verräterische Söldner, die mit den Dämonen gemeinsame Sache machen. In manchen Fällen könnte es sich bei den Humanoiden auch um Rebellen handeln, die hinter den feindlichen Linien ums Überleben kämpfen.

Weitere Informationen findest du in den Einträgen zu den jeweiligen Ortschaften. Die Einwohnerzahlen umfassen aber keine dort eventuell lebenden Dämonen oder andere Monster – die Anzahl an Dämonen in einer Ortschaft in der Weltenwunde kann in Abhängigkeit von Truppenbewegungen und dem Verlauf des Krieges stark variieren. Wird eine Ortschaft als „Verlassen“ aufgeführt, bedeutet dies, dass dort bestenfalls eine winzige Handvoll von Humanoiden haust und dass der Ort in Trümmern liegt und von Dämonen und Monstern bewohnt wird.

Typisches Wetter: Die Weltenwunde wird von entarteten Jahreszeiten und seltsamen Wetterphänomenen heimgesucht. Dieser Eintrag führt das für die Region typische Wetter auf. Auf der Tabelle auf Seite 27 kannst du auswürfeln, ob gewöhnliches Wetter herrscht oder nicht. Regeln für Wetter findest du im *Grundregelwerk* auf den Seiten 437-440.

Typischer Niederschlag: Regen und Schnee sind in der Weltenwunde nicht unüblich, aber dennoch gefährliche Wasserquellen. Der Niederschlag selbst verursacht keine Schäden, ist aber alles andere als angenehm. In der Weltenwunde besitzen Regentropfen eine seltsame Farbe und erinnern zuweilen an Blut, Schleim und andere Körperflüssigkeiten. Zudem riecht der Regen falsch – häufig wird er vom Gestank verwesenden Fleisches, rostenden Metalls und faulender Pflanzenmasse begleitet. Aufgefangenes Regenwasser zu trinken führt mit derselben Sicherheit zu Krankheiten wie das Trinken aus befleckten Flüssen oder verschmutzten Teichen. Auch der Schnee ist entsprechend befleckt; die Flocken sind oft grau, hellrot oder von schmutzigem Gelb, fühlen sich aber immer ölig an. Wenn sie schmelzen, sehen sie noch schlimmer aus und fühlen sich noch widerlicher an. Selbst magische Wettermanipulation wie z.B. mittels *Wetterkontrolle* kann daran nichts ändern.

Überlebenskunst: Fremde finden in der Weltenwunde kaum etwas zum Essen oder Trinken und das Wenige, das dem Land abgetrotzt werden kann, ist oft von Parasiten und

Der Fünfte Kreuzzug

Der siebte auf Deutsch erscheinende Abenteuerpfad, *Der Zorn der Gerechten*, erzählt die Geschichte der letzten Schlacht, welche über das Schicksal der Weltenwunde oder des restlichen Avistans entscheiden könnte. Im Rahmen dieses Abenteuerpfades sind die SC an Ereignissen beteiligt, welche nicht weniger bedeutend sind als das Versagen der *Schutzsteine* und der Beginn des Fünften Kreuzzuges. Egal wie dieser ausgeht, es wird der letzte der Mendevischen Kreuzzüge sein und die SC werden an vorderster Front teilnehmen. Ebenso spielen einige Szenarien der Pathfinder Society zur Zeit des Fünften Kreuzzuges; daher enthält dieser Band einige Verweise auf diese Abenteuer. Wir haben uns sehr bemüht, keine wichtigen Dinge zu verraten, allerdings spielen die NSC, Örtlichkeiten und auch Abenteuerabhängiger in diesem Band in der jeweiligen Handlung teilweise eine Rolle.

Sollte ein SL eine eigene Kampagne in der Weltenwunde beginnen wollen, so sei verraten, dass keine der Örtlichkeiten, die im zweiten Kapitel näher beleuchtet werden, im Abenteuerpfad eine wichtige Rolle spielt. Für eine nicht-legendäre Version des Zorns der Gerechten wären einige der in Kapitel Zwei aufgeführten Örtlichkeiten perfekt für zusätzliche Abenteuer, sollten die SC in Nebenhandlungen zusätzliche Erfahrung gewinnen wollen. Auf der anderen Seite werden die Stadt und die Zitadelle Drezen, zahlreiche kleinere Orte in den nordöstlichen Wundlanden (darunter Bahaumut, die Festung der Tempel des Elfenbein-Labyrinths unter der Kontrolle Xanthir Vangs), die Ruinen von Iz und das als die Schwelle bekannte Gefängnis aufgeführt, die wichtige Örtlichkeiten im Rahmen des Zorns der Gerechten sein werden.

Krankheitserregern befallen. Wenn ein Charakter versucht, mit Hilfe der Fertigkeit *Überlebenskunst* in der Wildnis zurechtzukommen, sich nicht zu verirren oder das Wetter für die nächsten 24 Stunden vorherzusagen, wird der hier aufgeführt SG anstelle der im *Grundregelwerk* genutzt. Sollte ein Charakter es schaffen, Nahrung oder Wasser zu finden, ist die Wahrscheinlichkeit aufgeführt, ob die Mahlzeit in irgendeiner Weise infiziert ist. Sollte das Essen oder das Wasser nicht sicher sein, dann würfle auf der Tabelle auf Seite 28, um die genaue Art der Befleckung zu ermitteln. Ein Charakter, der einfach Nahrung isst, die er auf dem Boden findet, oder aus einer beliebigen Wasserquelle trinkt, ohne einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für *Überlebenskunst* abgelegt zu haben, setzt sich automatisch einem Leiden aus.



FROSTSUMPF

EISIGES SUMPFÖDLAND

Gesinnung: CB

Dämonische Einflüsse: Cyth-V'sug, Gogunta, Kostschitschie, Schax, Schivaska

Wichtige Bewohner: Alulasavi (kontrolliert die Barbaren des Brüllenden-Säbelzahnstammes, CB Schattendämon-Hexenmeisterin 12), Enivuni (Königin des Frostsumpfes, CB Funguskönigin^{AMOG}-Klerikerin Cyth-V'sugs 11), Glungur (Herrscher von Schwindlicht, CB Sumpffriesen^{MHB II}-Kleriker Kostschitschies 9), Yealek-Vor (Herrscher von Jormurdun, CB Kalavakus^{MHB II}-Kleriker Schivaskas 10)

Monster und Gefahren: Dämonen (Deraknis*, Hezrous), Dämonisches Ungeziefer*, Darmwürmer*, Fungusköniginnen^{AMOG}, Infernalische Sumpffriesen^{MHB II}, Mitternachtsmorcheln*, Schaxbart*, Treibsand, Übernatürliche Kälte, Urannag*

Wichtige Ortschaften: Schwindlicht (verlassen)

Typisches Wetter: Kalte, windig

Typischer Niederschlag: Schnee

Überlebenskunst: SG 24 (Wahrscheinlichkeit von 35%, sich ein Leiden einzufangen)

Die Region Frostsumpf bildet den Nordwesten der Weltenwunde. Nach Norden gibt es kilometerweise menschenleere Tundra, während im Westen das Reich der Mammutherren liegt - daher hat diese Ödnis das direkte Interesse von Deskaris Armeen bislang nicht erweckt. Auch die Barbarenstämme im Westen waren bisher nicht an den zerklüfteten Hügeln der Wolfssklippen oder der stinkenden Frostsumpfmarsch interessiert. Entsprechend hat dieses Gebiet auch kaum gegen die Weltenwunde gerichtete Barbarenüberfälle in den letzten einhundert Jahren gesehen. Jene, die im untergegangenen Sarkoris Krieg führen, haben die Region Frostsumpf nahezu vergessen, so dass die, welche dort leben, ihren Überlebenskampf ohne zusätzliche Ablenkungen weiterführen können.

Geschichte

Die Region Frostsumpf war auch schon zu Sarkoris' Blütezeit stets hinterwäldlerisch. Das Hochplateau der Nordhügel und der Steinwald im Osten lenken schon immer die schlimmsten eisigen Winde aus der öden Tundra im Norden direkt durch Frostsumpf, so dass dies die kälteste der sarkorischen Regionen ist. Selbst heute besteht die Region hauptsächlich aus zerklüfteten, kahlen Hügeln und der eisigen Frostsumpfmarsch, so dass es kaum Gründe gibt, weshalb sich hier jemand niederlassen sollte.

Als Sarkoris fiel, nahmen die Nordlichter, welche häufig den Nachthimmel des Reiches erhellten, eine seltsame Form an: das Abbild eines weinenden Frauengesichts. In der ganzen Region Frostsumpf erfuhren Priester der Himmlischen Herrscherin Pulura zusätzliche Visionen einer Welle dämonischer Schrecken, die das Land überrollte. Aufgrund dieser Warnungen und des Umstandes, dass die Dämonen sich auf die Bevölkerungszentren von Sarkoris konzentrierten, kamen die Bewohner von Frostsumpf in den - wenn auch fragwürdigen - Luxus, mehrere Wochen zur Evakuierung ihrer Heimat zu haben. Als die Dämonen sich schließlich der nun verlassenen Region zuwandten, fanden sie dort niemanden, mit dem sie sich hätten amüsieren können, sondern nur leere Dörfer und verlassene Heimstätten. Die meisten zogen es daher vor, sich weiterhin auf die bevölkerungsreicheren Gebiete im Süden und Osten zu konzentrieren. Zudem rückten die Kreuzfahrer allmählich vor, so dass die Masse der Gegner in der Weltenwunde die Dämonen ablenkte. Heute ist Frostsumpf die wohl am wenigsten von Dämonen heimgesuchte Region unter den fünf Teilen des alten Sarkoris. Allerdings bedeutet dies nicht, dass sie ein sicherer Zufluchtsort wäre - der Tod kann unvorsichtige Besucher hier mit derselben Sicherheit ereilen wie in anderen Teilen des untergegangenen Reiches.

Bewohner

Da es in Frostsumpf keine ersichtlichen Gegner zum Bekämpfen und keine Zivilisation zu zerstören und beflecken gibt, haben die mit dem Kult des Deskari verbündeten dämonischen Mächte die Region größtenteils vergessen. Das resultierende Machtvakuum hat die Region zu dem Ort gemacht, nach dem dafür jene Dämonen und Kulte die Krallen ausstrecken, die weniger mit der Weltenwunde selbst im Bunde stehen, aber dennoch daran Interesse haben, dass der Abyss sich weiter auf die Materielle Ebene ausdehnt. Goguntatreue

Hezrous lauern im sumpfigen Wasser und suchen nach sarkorischen Schätzen, um in den Augen ihrer Dämonenkönigin an Status zu gewinnen. Schattendämonen in den Diensten von Schax haben die Barbaren eines mächtigen Stammes im Säbelzahnthal zu Mordmaschinen gemacht. Fungusköniginnen lauern in vielen der stinkenden, schwefelhaltigen Quellen und bauen ihre Kulte auf, während sie selbst die mächtigste ihrer Art in der Region unterstützen und sogar anbeten: die Priesterin Cyth-V'sugs Enivuni. Und jenseits der weglosen Marsch selbst gibt es zwei Imperien, die von mächtigen Individuen beherrscht werden: Die Kostschitschie verehrenden Sumpffriesen, welche Schwindlicht für sich beansprucht haben, werden von einem hünenhaften



Yealek-Vor

SCHWINDLICHT



Primitivling namens Glungar angeführt. Und im Nordwesten herrscht der Sklavenhalter Yealek-Vor über eine längst vergessene Himmelszitadelle.

Fungusköniginnen: Die Sumpfriesen und die Fungusköniginnen haben lange Jahre um Reviere in Frostumpf gekämpft und gestritten, bis sich die Riesen größtenteils aus den eisigen Sümpfen in die Ruinen von Schwindlicht zurückzogen. Die Fungusköniginnen verschwendeten keine Zeit, sondern streckten sofort die Fühler aus. Jede von ihnen ist ein eigenes Zentrum der Befleckung, von dem ausgehend Sporen und listige Umtriebe alle Lebewesen beflecken und verwandeln, welche in ihr Revier stolpern, egal ob Dämon oder anderes. Doch obwohl jede von ihnen unabhängig agiert, um große Teile des Sumpflandes zu kolonisieren, dienen sie alle einer Herrin: der Cyth-V'sog-Klerikerin Enivuni. Diese gefährliche Priesterin des Dämonenherrschers der Pilze gehört zu den ersten und ältesten ihrer Art. Auch wenn sie die schwächste unter den Sukkuben, welche die Hexe Soris Delyn ermorden wollten, war, ist sie aber dennoch eine mächtige Gegnerin. Ihr endgültiges Ziel umfasst nicht weniger als die Verwandlung der gesamten Weltenwunde in Fungusmaterie – und dann will sie mit ihrer Armee funguider Diener und den anderen Fungusköniginnen endlich die Aufgabe erledigen, an der sie und ihre Schwestern vor so langer Zeit gescheitert sind.

Infernalische Sumpfriesen: Sumpfriesen leben eigentlich an Küsten und ziehen daher Regionen wie Varisias Moddermarsch oder die Ruinen der Flutlande vor. Allerdings haben kleine Sumpfriesenstämme schon seit Ewigkeiten in der Frostsumpfmarsch gehaust und allen Versuchen widerstanden, sie auszulöschen. Als die Bürger von Schwindlicht ihre Heimat evakuierten, zögerten die Sumpfriesen, da sie eine Falle der Menschen vermuteten. Schließlich marschierte aber eine kleine Truppe Frostriesen unter der Führung des visionären Jarl Bjorvesch in die Marsch ein, um Schwindlicht zu erobern. Bjorvesch reagierte dabei auf den dämonischen Lockruf der Weltenwunde und nun erkannten auch die Sumpfriesen, dass die Zeit der Menschen in der Marsch abgelaufen war. Sie waren zwar kleiner als die Frostriesen, dafür aber zahlreicher, so dass sie bei ihren folgenden zornigen Angriff keinen am Leben ließen. Wenige Herzschnitte, nachdem Jarl Bjorvesch gefallen war, erwachte seine Leiche zu unheiligem Leben und erhob sich von den Toten, um zu den Sumpfriesen zu sprechen. Er gratulierte ihnen zu ihrem Sieg, teilte ihnen aber auch mit, dass es nun an ihnen lag, im Namen Kostschitschies, des Unsterblichen Frostes, ein Reich der Riesen zu errichten. Die abergläubischen Sumpfriesen wurden augenblicklich zu Anhängern Kostschitschies, warfen sich zu Boden und errichteten in ihrem neuen Zuhause an einem Ehrenplatz einen Schrein für die Leiche des Jarls. Bald



schon erkannten sie, dass sie Kotschitschie nicht nur ihre Verehrung schenkten, da kommende Generationen vom dämonischen Einfluss befleckt sein sollten. Fortan waren ihre Kinder deformierte, infernalisches Monstren. Die infernalisches Sumpffriesen, welche Schwindlicht heute beherrschen, wissen von der Zeit vor der Weltenwunde nur noch aus Legenden und Überlieferungen.

Yealek-Vor: Yealek-Vor ist ein Kalavakus-Kleriker Schivaskas und hat die nicht beneidenswerte Aufgabe, den Kult der Jungfrau in Ketten auf Golarion zu vergrößern. Er ist noch vergleichsweise neu in der Weltenwunde und hat einige Zeit an der Front als Söldner in Deskaris Armeen verbracht, aber schließlich seinen Posten verlassen, nachdem er in den Ruinen eines Toragtempels über ein Fragment eines steinernen Reliefs gestolpert war. Dieses Bruchstück verrät ihm die Position einer zwergischen Himmelszitadelle namens Jormurdun. Yealek-Vor zerstörte den Stein und machte sich umgehend auf die Suche nach der vergessenen Zitadelle. Er wusste, dass er durch die Eroberung dieses Ortes im Namen seiner Herrin deren finsternen Ruhm und die eigene Macht mehren konnte. Der gehörnte Dämon fand die Himmelszitadelle und herrscht dort nun über eine große Anzahl von Duergarn, die in den Ruinen seit Jahrtausenden gehaust haben. Noch ist er aber nicht bereit, dies bekannt zu machen oder seinen Einfluss weiter auszudehnen, da er hofft, noch mehrere mächtige Artefakte zu finden, die angeblich in den Tiefen der Zitadelle lagern.

Reiseführer

Die Region Frostsumpf ist ein eisiges Land, durch das kalte Winde von der weglosen gefrorenen Tundra im Norden in die sarkorischen Ebenen hinabwehen. Die Hauptmerkmale dieser Region sind die Wolsklippen und die namensgebende Frostsumpfmarsch.

Friedhof der Einhörner: Verkohlte Baumstämme und Asche sind alles, was vom Gutteil dieses einst stolzen Waldes noch verblieben ist, in dem die größte Einhörnerherde Golarions bis zum Untergang von Sarkoris gelebt hat. Die Reste der Herde bekämpfen die dämonischen Eindringlinge aus den Waldestiefen, wo immer noch ein paar sture Bäume wachsen, doch die sich auf Sukkubi und Inkubi rekrutierende Jägerschar auf der Suche nach Trophäenhörnern hat die Population fast ausgelöscht. Zwei Einhörner führen die Reste der Herde im Wald an: die edlen Zwillinge Alunelscheas und Caedaynenlo. Allerdings wurde keines dieser Legendären Einhörner seit mehreren Jahren mehr gesichtet, so dass viele sich sorgen, sie können getötet – oder schlimmer noch, von dämonischen Kreaturen befleckt worden sein.

Frostsumpfmarsch: Die Frostsumpfmarsch ist weites, eisiges Sumpfland, das von schwefelhaltigen heißen Quellen durchzogen ist. Die Marsch ist so gefährlich wie weiter südlich gelegenes Sumpfland, allerdings fügen die dem Gefrierpunkt nahen Temperaturen Eis, Schnee und Unterkühlung der Liste der hiesigen Gefahren hinzu. Dazu kommen die zahlreichen gefährlichen Pflanzen und Pilzgewächse, welche die Region befallen haben und das Reisen erschweren. Vor Sarkoris' Fall war das hiesige Leben hauptsächlich auf die zahlreichen heißen Quellen angewiesen, die das Land übersäen und den Großteil des Wassers vom Gefrieren abhalten.

Diese Quellen sind immer noch der wichtigste Ursprung lebensbewahrender Wärme und daher meistens von dichtem Bodendeckern und Pflanzen umgeben, aus denen die lokale Tierwelt Nahrung gewinnt – nur sind Pflanzen und Tiere heutzutage häufig von dämonischem Wesen.

Jormurdun: Vor langer Zeit errichteten die Zwerge insgesamt zehn Himmelszitadellen. Die Standorte von vier Zitadellen gingen verloren oder wurden vergessen – und Jormurdun ist eine dieser vier. Wie alle Himmelszitadellen ist der Ort eine gewaltige, ausgedehnte Angelegenheit, von der nur ein kleiner Teil oberirdisch liegt. Dabei handelt es sich um einen einzelnen, dreigeschossigen Wachturm, welche mehrere hundert Meter oberhalb der Wolsklippen aus der Flanke eines kahlen Berges herausragt und wie ein altes, verlassenes Gebäude wirkt. An bestimmten Tagen im Jahr, wenn die unberechenbaren Wettereinflüsse der Weltenwunde nachlassen und die Sonne im genau richtigen Winkel am Himmel stehend durch die Wolken lugt, trifft das Licht die Nischen und Vorsprünge der Klippe mit dem Turm genau auf die richtige Weise und erlaubt jedem im Tal darunter einen äußerst kurzen Blick auf die einst majestätischen, in den Fels gehauenen und nun fast völlig erodierten Zwergengesichter. Zahllose schmale Fenster befinden sich ebenfalls in der breiten Felswand, wenn auch gut verborgen oder von innen wohlverschlossen mit robusten, steinernen Läden. Während der goldenen Tage von Jormurdun konnten diese Fenster geöffnet werden, so dass ein großer Teil des Inneren der Himmelszitadelle im sanften Licht der aufgehenden Sonne gebadet wurde. Doch seitdem Jormurdun vor Jahrtausenden verlassen und vergessen wurde, sind auch diese Fenster geschlossen. Heute trifft man in gut zwei Dritteln der Himmelszitadelle nur uralte zwergische Fallen und Wächter oder diverse Schrecken an, die aus den Finsterlanden hinaufgeklommen sind, um sich in den Hallen, Gängen und Kammern auszubreiten, darunter eine ungewöhnlich große Anzahl von Mantlern. Das restliche Drittel steht unter der Kontrolle von Duergarn, die bis vor kurzem im Geheimen geschuftet haben, um die Himmelszitadelle Jormurdun als Droskar geweihten Palast wieder zu erbauen. Dabei haben sie alle Spuren und Reste zwergischer Handwerkskunst und Religion von den behauenen Felswänden geschrubbt und entfernt. Doch selbst Droskars Zeit ist mit der Ankunft des mächtigen gehörnten Dämons Yealek-Vor zu einem Ende gekommen, verehrt dieser doch die Dämonenherrscherin Schivaska. Noch sind Existenz und Lage der verlorenen Himmelszitadelle ein Geheimnis, doch nachdem Yealek-Vor die Kontrolle über die Duergar erlangt und sie zur Konvertierung zu seiner dämonischen Schutzherrin gezwungen hat, ist der Tag nicht mehr fern, an dem Yealek-Vor sein neues Heim der Welt als der größte Tempel der Jungfrau in Ketten enthüllen wird, den Golarion jemals gesehen hat.

Säbelzahntal: Bis vor kurzem war dies nur einen von vielen, einander ähnelnden Tälern in den Wolsklippen. Dies änderte sich, als die Schattendämonin Alulasavi sich entschied, hier ihr neuestes Projekt anzusiedeln: den Stamm der Brüllenden Säbelzähne – siehe auch Seite 35.

Schattenquell: Die nördlichste und größte der schwefelhaltigen heißen Quellen in der Region Frostsumpf wird als Schattenquell bezeichnet. Es handelt sich um ein großes

Senkloch an der Grenze zwischen der Marsch und den Wolfsklippen, wo sich eine kleine Gemeinschaft sturer Flüchtlinge aus Schwindlicht niedergelassen hat in der Hoffnung, dort vor der Weltenwunde sicher zu sein. Diese Gruppe wurde von einer wohlhabenderen Familien Schwindlichts, den Tarnschiaivs, angeführt. Deren Abkömmlinge haben im Grunde immer noch das Sagen, allerdings haben sich mehrere Generationen der Inzucht und des Kontaktes mit dem wachsenden Einfluss des Abyss auf die Region ausgewirkt – die Bewohner von Schattenquell sind allesamt wahnsinnig und praktizieren Kannibalismus, sei es an ihren eigenen Toten oder an Gefangenen wie verirrtten Kreuzfahrern oder vom Weg abgekommenen Barbaren. Ihre Hauptnahrungsquelle aber sind die kranken, teilweise auch untoten Tiere der Wolfsklippen, wobei die Bewohner von Schattenquell seltsamerweise gegen die Dämonenpest immun, sicherlich aber Überträger der Seuche sind.

Schwindlicht: Frostsumpf war selbst zur Blütezeit der sarkorischen Zivilisation nie eine bevölkerungsstarke Region gewesen und Schwindlicht war stets die größte Ortschaft in der Region. Vor dem Aufreißen der Weltenwunde lebten in der Stadt mehrere tausend Menschen, hauptsächlich Fallenteller, Jäger und andere, die mit diesen Wirtschaftszweigen zu tun hatten. Die Größe des Ortes spiegelte die Anzahl der Einwohner wieder. Die früheren Bürger der Stadt waren treue Anhänger diverser Religionen, verehrten aber vor allem die Himmlische Herrscherin Pulura. Die Hauptstätte der Verehrung war ein großer Ring aus Standbildern, welcher sie als Herrin der Sterne und des rätselhaften Nordlichts ehrte. Als im Jahre 4606 AK das Ende über Sarkoris kam, erfuhren die religiösen Oberhäupter von Schwindlicht vom Aufreißen der Weltenwunde über die Anführer ihrer Sekte im Ort Pulurafälle hoch in den Nordhügeln. Dank dieses Wissens konnten die Bewohner von Schwindlicht ihre wertvollsten Hab und Gut nehmen und sich in sicherere Landstriche absetzen. Bis heute hat kaum ein Mensch mehr einen Fuß nach Schwindlicht hineingesetzt, allerdings ist der Ort auch nicht unbewohnt: Nur wenige Dämonen dringen so weit in die Region vor, und auch wenn man gelegentlich Scheusalen hier begegnen kann, so sind die wahren Herren des heutigen Schwindlichts die infernalischen Sumpfrisen unter der Führung ihres Hohepriesters Glungur des Mächtigen. Dieser sadistische Kleriker Kostschitschies, liebt es, das Umland nach den immer schwerer zu findenden Menschen abzugrasen, welche er so gern verspeist. Da sein Stamm aber recht klein ist, steht der Großteil der Stadt leer, sieht man von fremdartigen, entsetzlichen Monstern ab. Die Aussicht auf längst vergessene Schätze und uralte sarkorische Magie lockt aber beständig jedes Jahr neue Abenteurer nach Schwindlicht – und meistens in Verderben.

Wolfsklippen: Dieses zerklüftete Vorgebirge der nordöstlichen Hauerberge hat seinen Namen von den zahlreichen Schreckenswölfen, welche einst in den labyrinthartigen Tälern gelebt haben. Heute sind alle gestorben und als untote Bestien wiedergekehrt, welche kehlig gurgelnd einen Mond anheulen, den sie nicht länger sehen können. Allerdings sind diese Kreaturen nicht die einzigen Gefahren im Vorgebirge: Schon lange gehen Riesen aus den Hauerbergen in der Region um. Und auch wenn sie sich wegen der Dämonen nicht in den Wolfsklippen niederlassen, kann man in den hiesigen Höhlen durchaus kleinere Gruppen von Trollen, Ettins, Hügelriesen und sogar einigen wenigen Taiga- und Frostriesen antreffen.



Infernalischer Sumpfriese



KLUFTSCHATTEN

RUINENVERSTOPFTE WASSERSTRASSE

Gesinnung: CB

Dämonische Einflüsse: Baphomet, Deskari, Xoveron

Wichtige Bewohner: Areelu Vorlesch (Architektin der Weltenwunde und Herrin von Undarin, CB Menschliche Halb-Sukkubus^{zdg 3}-Hexe 10/Dämonengefäß^{bdv II} 10/Legende [Erzmagierin^{ABR} v 8], Carrock (Herr von Storasta, NB Verbesserter infernalischer Baumhirtendruide [Fäulnisdruide^{exp} 15], Minagho (Herrin von Raliscrad, CB Lilitu^{schurkin 6}), Ommors (Manipulatorin von Valahuv, NB Blutdaimonin^{bdv III}-Klerikerin Szuriels 5)

Monster und Gefahren: Befleckte Kreaturen, Befleckte Pflanzenmonster, Dämonen (Abrikandilen*, Babaus, Deraknis*, Dretche, Hezrous, Inkubi^{mhb III}, Kalavakussi^{mhb II}, Nabusas, Omoxe^{mhb II}, Ooliodroonen*, Quasiten, Schattendämonen, Schirs^{mhb III}, Sukkuben, Vrocks), Dämonisches Ungeziefer, Darmwürmer*, Egelkraut*, Gargylen, Schaxbart*, Untote (Geister, Ghule, Grufschrecken, Pesttiere*, Schatten, Schreckgespenster, Todesalben, infernalische Wasserschlängen^{mhb II})

Wichtige Ortschaften: Raliscrad (5.240), Storasta (verlassen), Undarin (6.900), Valahuv (300)

Typisches Wetter: Gemäßigt, ruhig

Typischer Niederschlag: Regen
Überlebenskunst: SG 18 (Wahrscheinlichkeit von 10%, sich ein Leiden einzufangen)

Vor Beginn des Zeitalters der Verlorenen Omen nannte man dieses gewaltiges Plateau die Nordhügel, doch heute ist es als die Wundlande bekannt, welche den Ostteil der Weltwunde vom Westen trennen. Der Sarkora, jene im letzten Zeitalter am stärksten bereiste Handelsstraße in Sarkoris, fließt entlang der südlichen und der westlichen Klippen des Plateaus. An seinen Ufern lag einst die bevölkerungsreichste Region der Nation. Die früher gutgenutzte Wasserstraße passierte gedeihende Städte wie Storasta, Raliscrad und Undarin, aber auch Dutzende kleinerer Dörfer und Ortschaften. Heute dagegen ist die Region ein Albtraum aus Ruinen und abysalen Schrecken, zumal dämonische Kreaturen vom Plateau im Nordosten herabkommen oder am Grund des Flusses entlangkriechen.

Das überwucherte und von Menschen verlassene Storasta präsentiert das südliche Ende der Region, während Areelu Vorleschs Reich, Undarin, das nördliche Ende darstellt. Die zahllosen Dämonen, die sich auf den rissigen Straßen zu beiden Seiten des Flusses herumtreiben, die befleckten Wasser des Sarkora mit dämonischen Barken befahren oder den finsternen Himmel darüber erfüllen, erschweren das Reisen in Kluftschatten stark. Es gibt aber viele Orte in den zahlreichen Ruinen und in den Klippen gelegenen Höhlen der Region, wo Reisende sich vor diesen Räubern verbergen können.

Geschichte

Kluftschatten ist nur einer von mehreren Namen für den Lauf des Sarkora, wird angesichts der Veränderungen des Landes seit Arodens Tod derart häufig benutzt, dass er eine schreckliche neue Bedeutung erlangt hat. Viele Kämpfe während des Ersten Kreuzzuges fanden in dieser Region statt, da das Aufbrechen der Weltenwunde die Nordhügel derart verheert hatte, dass dort keine organisierte Verteidigung des Landes möglich war. Obwohl die Dämonenarmeen den sarkorischen Klans große Verluste beigebracht hatten, konnten sie immer noch, verstärkt durch die Mendevischen Kreuzfahrer, große Armeen zur Verteidigung ihrer Heime entlang des Sarkora aufstellen. Entsprechend war dies die meistumkämpfte Region des Ersten Kreuzzuges. Zwar ging das Ende des Kreuzzuges mit der vorübergehenden Niederlage der Dämonen überein, doch war letzteres für die Mächte des Abyss nur ein kleiner Rückschlag: Im Jahr 4636 AK brach die zweite Welle aus der Weltenwunde hervor – besser organisiert und gefährlicher, so dass Kluftschatten nach wenigen Tagen an die Dämonenarmeen fiel. Heute üben die Dämonen die völlige Kontrolle über das Land aus, in dem der Großteil der Kultanhänger unter dem Schutz ihrer abysalen Herren lebt.

Bewohner

Hinsichtlich der Konzentration an Masse und Macht der ansässigen Dämonen kommt Kluftschatten nur noch hinter den Wundlanden. Viele der Machthaber sind aber nur teilweise Dämonen. In diesem Teil der Weltenwunde leben mehr humanoide Kultanhänger und nichtdämonische Verbündete als in anderen Regionen. Die meisten dieser verräterischen Männer und Frauen hausen in den Städten Undarin und Raliscrad. Hinzu kommen große, oft von Kalavakussen geführte Gefängnisse oder befestigte Lager, in denen zahlreiche Sklaven als Nahrung, Opfergaben oder Arbeiter gehalten werden. In den Städten genießen andere Humanoide relative Freiheit, da sie als Kultanhänger oder als Fußvolk an der Front dienen, letzteres unter der irgeleiteten Annahme, dass sie für ihre Dienste belohnt werden würden, wenn Deskari schließlich die Welt erobert.

Obwohl viele hochgefährliche Kreaturen in Kluftschatten Machtpositionen innehaben, ist kaum jemand gefährlicher als die Herren der vier größten Ortschaften der Region. Ein befleckter Baumhirte namens Carrock herrscht über die Ruinen von Storasta an der Südgrenze, während mit der Lilitu Minagho eine echte Dämonin in der Ruinenstadt Raliscrad das Sagen hat (siehe Seite 12). Damit bildet Raliscrad aber eine Ausnahme. Das abgelegene Dorf Valahuv ist eine Seltenheit,



Areelu Vorlesch



da seine humanoiden Bewohner sich den dämonischen Invasoren widersetzen, zugleich aber unter dem Bann eines anderen bösen Externaren stehen – der finsternen Blutdämonin Ommors (siehe Seite 13). Die mächtigste unter diesen Herrschern aber ist Areelu Vorlesch, die Dämonenhexe von Undarin und Architektin der Weltenwunde.

Areelu Vorlesch: Die Sarkorisier trauten der arkanen Magie nicht, so dass jene, die sie ausübten, häufig weggesperrt wurden. Die mächtigsten von ihnen wurden in einem Turm untergebracht, welcher die Schwelle genannt wurde, teils Gefängnis, teils Labor. Dort setzten diese mächtigen arkanen Zauberkundigen ihre Forschungen unter dem wachsamen Blick der druidischen und religiösen Anführer der Nation fort. Während eines Fluchtversuches mit zwei anderen gefangenen Zauberkundigen betrog Areelu Vorlesch ihre Verbündeten und half Deskari dabei, die Weltenwunde zu öffnen. Heute ist die Hexe einer der mächtigsten Bewohner der Weltenwunde und dient weiterhin Deskari als dessen Sprecherin. Eine solche Ehre wurde bislang nicht einmal dem Sturmkönig Khorramzadeh erwiesen und sorgt sicherlich für Eifersucht und Misstrauen zwischen Areelu und den anderen Anführern der Weltenwunde, verleiht ihr aber zugleich auch unglaublichen Schutz und die Freiheit, ihre Zeit aufzuwenden, wie es ihr beliebt. Sie überlässt den Krieg den vollblütigen Dämonen, während sie ihren Zielen und denen ihres Herrn

nachgeht. Den Gerüchten nach überlegt sie gegenwärtig, wie man eine seltene und mächtige Ressource aus dem Abyss nutzen könnte, um die Schutzsteine selbst zu beflecken!

Reiseführer

In Kluftschatten gibt es mehr Ruinen als in den restlichen Regionen der Weltenwunde zusammen. Das weitestgehend in Trümmern liegende Undarin wurde als dämonische Festung wiedergeboren, doch anderen überrannten Ortschaften wurde eine solche Ehre nicht zuteil. Manche tragen die Spuren schwerer Brände oder Säurenarben, während sich anderswo gewaltige Krallen- oder Zahnspuren finden. Die Ruinen sind ebenso vielfältig wie ihre Bewohner. Viele werden von mächtigen Dämonen und ihren Dienern bewohnt, während andere langsam zerfallen, als einzige Bewohner Monster oder die rachsüchtigen Geister der Gefallenen aufweisen können. Widerstandskämpfer – Söhne und Töchter des alten Sarkoris, welche sich entweder in die Weltenwunde geschlichen haben oder hier seit Generationen überleben – nutzen mehrere Ruinen als versteckte Lagerplätze für ihr langsames, aber unermüdliches Werk.

Obwohl die Dämonen alle Ruinen zumindest oberflächlich geplündert haben, wartet der Großteil des sarkorischen Reichtums immer noch in vergessenen Schatzkammern und Tresoren in oder unter zerstörten Bankgebäuden und Klansfesten.



Für Abenteurer, welche mutig oder töricht genug sind, sich den Dämonen und der allgegenwärtigen Gefahr zu stellen, ist Kluftschatten voller Gelegenheiten zur Schatzsuche.

Ghalcors Turm: In den Legenden der Kreuzfahrer heißt es, in Ghalcors Turm hätte sich eine mächtige, nie eingesetzte Waffe befunden, welche zum Ende des Ersten Kreuzzuges vorbereitet worden, aber verlorengegangen sei, als die zweite Dämonenwelle über die Kreuzfahrer aus Storasta hergefallen sei. Einigen bruchstückhaften Unterlagen zufolge war ein iomedanischer Kleriker namens Ghalcor das Oberhaupt jener Kreuzfahreringenieure, welche die Waffe erschufen. Er starb

zusammen mit seinen Männern beim Angriff, so dass es ihm nicht mehr gelang, die Waffe gegen die Horde zum Einsatz zu bringen. Diese verfügt über komplexe Sicherungsmechanismen, um zu vereiteln, dass Dämonen sie einsetzen könnten. Allerdings verhinderten diese Sicherungsmechanismen jedoch letztendlich den raschen Einsatz der Waffe.

Im Grunde genommen sind sie nach hinten losgegangen, da zwar der Standort der Waffe bekannt ist, dafür aber niemand mehr weiß, wie man den Turm betreten, die Waffe finden und sie aktivieren kann, da alles inmitten von Rätseln, Fehlinformationen und Illusionen verlorengegangen ist. Und eigentlich weiß auch niemand, was die Waffe macht und wie sie eigentlich aussieht ...

Nadelbeinlinse: Dieser Wald war schon uralte, als Sarkoris gerade entstand. Die Nadelbeinlinse ist einer der wenigen Wälder, welche nicht niedergebrannt und völlig abgeholzt wurden. – Vielleicht entspricht er mit seinem verstrickten, dornigen Unterholz und verwachsenen Bäumen ja der dämonischen Ästhetik. Obwohl der Großteil der Region unter Dürre und Aussterben der Pflanzen leidet, dehnt sich die Nadelbeinlinse immer weiter im Flusstal aus. Das Tier- und Pflanzenleben findet sich zunehmend mehr und mehr mit den abysmalen Einflüssen ab und wird so immer einzigartiger und tödlicher.

Raliscrad: Diese Ruinenstadt wird von der Lilitu Minagho beherrscht. Hier sammeln sich frische Rekruten, welche befleckt und aus den Reihen der Kreuzfahrer fortgelockt wurden (siehe auch Seite 34).

Sarkora: Der Sarkora war einst eine wichtige Handelsstraße in Sarkoris und ist es immer noch. Die Dämonen selbst müssen zwar nicht essen oder trinken, außer es gelüstet ihnen danach, und benötigen keine weltlichen Reisemittel, da sie innerhalb der Weltenwunde ungehindert umherteleportieren können, wohl aber die Kultanhänger, abtrünnigen Kreuzfahrer, verzweifelte Söldner, Sklaven und baldige Opfertgaben, die in den diversen Ruinen entlang des Flusses leben. Für diese ist der Sarkora weiterhin Wasserstraße und Transportweg für Nahrung und Wasser. Sterblichen fällt es in der Wildnis von Kluftschatten zwar leichter zu überleben als anderswo in der Weltenwunde, allerdings sollte man das Wasser des Sarkora nicht trinken, außer man strebt danach, sich ein vom Wasser übertragenes Leiden zuzulegen (siehe Seite 27).

Schreckensbarke



EFB



Die Dämonen nutzen Schreckensbarken, riesige Plattformen, welche den Fluss zwischen Undarin und Storasta befahren, um Humanoide und Versorgungsgüter den Fluss hinauf oder hinab zu transportieren. Diese Barken sind komplexe halborganische Gefährte, die zudem als mobile Plattformen für Belagerungsgerät und andere Waffen dienen. Meist stehen Babaus am Ruder, während zahlreiche humanoide Sklaven rudern oder staksen, zuweilen werden aber auch Pestauerochsen oder andere unheilige Tiere eingesetzt, um Barken flussaufwärts zu ziehen. Gerüchte, dass viele dieser Barken in kolossale Belebte Gegenstände verwandelt worden seien, halten Rebellen davon ab, sie anzugreifen.

Storasta: Einst war Storasta eine der größten Städte von Sarkoris und bewachte den Zulauf des Storasta in den Westlichen Sellen. Gegenwärtig ist die Stadt von den infernalischen Pflanzen und befleckten Kreaturen des finsternen Baumhirten Carrock überrannt und dort leben keine anderen Kreaturen (siehe auch den *Almanach der Ruinen Golarions*).

Undarin: Ehe die Dämonen aus der Weltenwunde strömten, diente Undarin als das Herz des sarkorischen Handels. Viehtreiber aus dem Westen brachten ihre Herden zum Verkauf und zum Schlachten nach Undarin, während die Bergarbeiter und Steinmetze aus Iz und anderen Ortschaften in den Nordhügeln über den Wirbelndes-Wasseraufzug von der Hochebene kamen oder damit wieder hinauffuhren. Alles änderte sich, als die Weltenwunde aufbrach. Der große Aufzug war das erste Bauwerk, welches ihr zum Opfer fiel und seine Trümmer aus Stein und Holz erschufen eine gefährlich zu umschiffende Engstelle und einen sumpfigen Morast gleich südlich der Stadt. Die Stadt selbst litt sehr während des Ersten Kreuzzuges; zwar hielt sie stand, doch dies nur gerade so. Die zweite Welle der Dämonen überrannte sie dann schnell und problemlos.

Beide Angriffe auf Undarin unterstanden der Dämonenhexe Areelu Vorlesch, welche sich danach nicht weiter an der Leitung des Krieges beteiligte. Sie beanspruchte Undarin als ihr Reich und nutzt es bis heute als ihr Hauptquartier. Da Undarin immer noch einer einstgedeihenden Stadt und keiner sterilen Ruine ähnelt, ist hauptsächlich eine Laune Areelus. Allerdings ist dieses Äußere nur eine schwache Täuschung, da Undarins „Bürger“ sich aus verängstigten Sklaven und Gefangenen zusammensetzen, welche wissen, dass ihre Leben jederzeit enden können, egal wie gut sie ihre Rollen spielen, wenn sich die Wünsche der Dämonenhexe leicht ändern.

Gorums Kette: Die fünf kleinen Inseln im Sarkora werden immer noch als Gorums Kette bezeichnet. Früher standen dort Tempel und heilige Druidenhaine. Die Brücken, welche sie untereinander und mit dem Festland verbunden haben, wurden im Laufe der Zeit zerstört, es gibt aber immer noch einen langen, kreisförmig verlaufenden Weg für jene, die den Fluss zu Fuß überqueren müssen. Die heiligen Haine sind tot und die Tempel größtenteils zerstört – dort gehen nun Gargylen, Nabasus und ihre ghulischen Sklaven um.

Klippenwärts: Klippenwärts war das Kronjuwel von Undarin mit seinen Oberklassenmärkten, Tempeln, Foren und den Herrenhäusern der reichen Oberschicht von Sarkoris. Areelu hat diesen Stadtteil als ihren Regierungssitz, ihr Labor und ihren persönlichen Spielplatz auserwählt. Jede hier lebende Kreatur arbeitet für Areelu oder gehört ihr. Marktplätze dienen nun als Sklavenpferche und einst grandiose Tempel sind nun entweihte Unterkünfte für ihre dämonischen Lieblingsdiener. Ein Teil von Klippenwärts unterscheidet sich aber vom Rest: Dort gibt es an einem kleinen Bach einen Bereich, in dem immer noch Blumen und Bäume erblühen und die Herrenhäuser kaum Anzeichen von Zerstörung oder Verfall zeigen. Areelus Diener sorgen dafür, dass diese Gebäude dämonenfrei und gut erhalten bleiben, da ihre Herrin hier Besucher von jenseits der Grenzen der Weltenwunde unterbringt.

Steppenwärts: In diesem Stadtteil befanden sich früher die Viehmärkte und -höfe, Marktplätze und Häuser jener, die in diesen Wirtschaftsbereichen tätig waren. Der Gutteil der Produkte aus der Sarkorischen Steppe und die aus Frostsumpf über den Fluss nach Süden geschickten Güter wanderte durch diesen Stadtteil. Jetzt sind hier die meisten Bewohner der Stadt untergebracht, verängstigte Gefangene, welche tagsüber das Stadtleben zum Vergnügen Areelus und ihrer Diener aufrechterhalten müssen, nachts aber nach Hause eilen, um sich vor gelangweilten Dämonen zu verstecken. Die früheren Schlachthäuser sind nun Pferche für Menschenopfer, welche in die ganze Weltenwunde verschifft werden, wie es abzuhaltende Rituale erfordern; jedes dieser furchterweckenden Gebäude ist gut bemannt mit Babaus, Kalavakussen und anderen Dämonen. Da Areelu in ihrer Scheinstadt kein Bedürfnis an Fortläufigkeit hat und neue Gefangene häufig nach Undarin gebracht werden, schaffen ihre Diener ältere Bürger aus ihren Unterkünften in die Schlachthäuser und sorgen so auch dafür, dass es schwierig ist, in der Stadt einen organisierten Widerstand aufzubauen. Die verzweifeltsten von Areelus Gefangenen/Bürgern haben begonnen, den Dämonenherrscher Xoveron zu verehren, wenn auch mehr aus Furcht als aus Respekt. Sie beten den Herrn der Ruinen in der Hoffnung an, dass er vielleicht ihre in Ruinen liegende Nation errettet.

Witwenmesserklanfeste: Am Ufer des Wirbelnden Wassers am Rand der Klippen über Undarin liegt die Feste eines der größten Klans des alten Sarkoris, des Witwenmesserklans. Nachdem Areelu Undarin erobert hatte, wählte sie diese Anlage als ihr neues Zuhause, so dass die Klanfeste schon lange nicht mehr so aussieht wie einst. Hier vollendete Areelu ihr Verwandlungsritual in einen Halb-Sukkubus und in den tiefsten Gewölben und Laboratorien der Klanfeste geht sie ihren finsternen Forschungsprojekten und Experimenten nach.

Valahuv: Dieses kleine Dorf ist heute eines der größten Widerstandsnester gegen die Dämonenhorden. Da es abgelegen ist und über eine mächtige, böse Externare als Schutzherrin verfügt, gibt es keine redenswerten dämonischen Interessen in diesem Gebiet (siehe auch Seite 36).



SARKORISCHE STEPPE

VON BARBAREN UND DÄMONEN UMKÄMPFTE EBENEN

Gesinnung: CB

Dämonische Einflüsse: Deskari, Flauros, Jezelda

Wichtige Bewohner: Ahari Schwarzdorn (CB Gnomische Werwolf-Klerikerin Jezeldas 14), Imaloka Ghalmont-Nieheim (Herrin des Hauses der Spiegel; CB Todesfeebardin 9), Kerbgelag (Geißel der Steppe, CB Vavakia^{Bdv II}), Khraigorr Halbgesicht (Anführer der Hornbrecher, CN Menschlicher [Kellidischer] Barbar 6/Mammureiter^{APKG 10}), Ylyda Ssyn (Herrin der Frischwasserfeste CN Menschliche Alchemistin 7)

Monster und Gefahren: Barbaren, befleckte Kreaturen, Dämonen (Brimoraks^{Bdv II}, Deraknis*, Gibrilethen*, Hezrous, Kithangianer*, Schattendämonen, Schemhazianer^{MHB II}), Dämonisches Ungeziefer, Kakuen-Takas^{AMOG}, Marklutscher*, Untote (Geister, Pesttiere*, Schatten, Todesalben, Todesfeen^{MHB II}), infernalische Werwölfe

Wichtige Ortschaften: Domora (verlassen), Gundrun (665), Mondschreilichtung (254 [alles infernalische Werwölfe])

Typisches Wetter: Gemäßigt, windig

Typischer Niederschlag: Regen

Überlebenskunst: SG 24 (Wahrscheinlichkeit von 30%, sich ein Leiden einzufangen)

Die Sarkorische Steppe erstreckt sich über den Westen der Weltenwunde vom Moutray im Süden bis zu den Wolfsklippen im Norden. Mit Ausnahme des Schauerholzes und einiger kleiner Ruinen stellen nur die ausgebleichten Knochen längst toter Urzeittiere, welche das Glück hatten, im Tod nicht durch die Dämonenpest in Untote verwandelt zu werden, eine Abwechslung in der Monotonie der recht öden Steppenlandschaft dar.

Geschichte

Die Sarkorische Steppe wurde schon immer von Humanoiden nur spärlich bevölkert. Stattdessen lebten auf diesem weiten Land gewaltige Herden aus Mammuts, Wollnashörnern, Elchen und anderen großen Tieren. Die Barbaren des Reiches der Mammutherren im Westen haben diese Steppenlandschaft stets als Erweiterung ihrer Jagdgründe betrachtet, während auch sarkorische Falensteller, Jäger und Viehtreiber hier aktiv waren. Zwischen den Gruppen kam es zu häufigen Streitigkeiten hinsichtlich des genauen Grenzverlaufes zwischen den Nationen, welcher sich je nach Ausgang der Kämpfe stark verändern konnte. Zwischen den Landstrichen, welche unter sarkorischer Herrschaft standen und jenen, in denen die Mammutherren das Sagen hatten, lag eine Mischung aus Wildnis und Niemandsland.

Dies gilt auch heute noch, nur dass Seuchen und Dämonen und sonstige Plagen die im Vergleich harmlosen Sarkorisier ersetzt haben. Entsprechend sind auch die diese Landstriche für sich beanspruchenden Barbaren zäher und kräftiger geworden. Man kann in dieser Region viele der größten Barbarenhelden antreffen, welche Kriegszüge gegen die Weltenwunde anführen und ihre Angriffe gleichermaßen auf Tapferkeit und Tollkühnheit aufbauen. Zum Unglück dieser Helden ist die Sterberate in diesen Kämpfen hoch. Die mächtigen, gegen die Weltenwunde Krieg führenden Barbaren stellen sich zuweilen dämonischen Herausforderungen, werden meistens aber rasch überwältigt und abgeschlachtet, ehe sich die Kunde über etwaige Siege verbreiten könnte.

Bewohner

Die Dämonen der Weltenwunde haben nie sonderlich großes Interesse an der Sarkorischen Steppe gezeigt. Die dort umherstreifenden Dämonen sind einsame Kriegstreiber oder mächtige Anführer kleinerer Dämonengruppchen, die mit dem eigentlichen Krieg nichts zu tun haben – sie gehen in der Region lediglich auf Jagd und genießen die Zerstörung ihrer barbarischen, humanoiden Gegner. Ansonsten aber gibt es eigentlich nichts, was Dämonen in dieses weitestgehend leere Land locken sollte, schließlich wollen sie Sterbliche verderben und vernichten – und da es Massen davon an der südlichen und der östlichen Grenze gibt, ignorieren sie zumeist die Sarkorische Steppe. Die Mammutherren dagegen sind der festen Überzeugung, dass die Dämonen hinter ihrem Land her wären, so dass sie jeden Tag Kriegstrupps in die Weltenwunde entsenden. Diese Gruppen reisen nur selten länger als 24 Stunden umher, ehe sie eine Gruppe von Dämonen finden (oder von einer gefunden werden) und es zum Kampf kommt. Selbst in den seltenen Fällen, dass einem Truppe keine Dämonen begegnen, gibt es immer noch genug Pesttiere, befleckte Urzeittiere oder mörderische, von Schattendämonen besessene andere Barbaren, gegen die man zu Felde ziehen kann.

Barbarenkrieger: Barbarische Kriegstrupps sind ein alltäglicher Anblick auf

der Sarkorischen Steppe während des Tages. Bei Einbruch der Nacht ziehen sie sich meistens nach Westen zurück, allerdings gibt es zahlreiche Ruinen von Bauernhäusern, Wachtürmen und winzigen verlassenen Dörfer über die Steppe verteilt, welche solchen Gruppen als Obdach dienen, wenn sie von der Nacht überrascht werden oder ihr Vorstoß tiefer in die Steppe hineinzielt. Je näher man Kluftschatten kommt, umso mehr Dämonen treiben sich am Himmel und auf den Straßen herum und umso geringer wird die Wahrscheinlichkeit einer Begegnung mit Barbarenkriegern.



Khraigorr Halbgesicht

GUNDRUN



Es gibt zwei Hauptarten von barbarischen Kriegstrupps: Die eine bewegt sich zu Fuß, schleicht sich in dämonisch kontrolliertes Gelände und rückt beständig vor, wobei sie Dämon um Dämon tötet, sich dann aber fast bis zum letzten Nachtlager wieder zurückzieht und auf diese Weise versucht, die Grenze zwischen ihrem Land und der Weltenwunde langsam ostwärts zu verschieben. Diese Bemühungen sind aber meistens zum Scheitern verurteilt – sie werden abgeschlachtet und alle Grenzverschiebungen erweisen sich als nichtig. Die andere Art von Kriegstrupp repräsentiert im Vergleich die Elite: Diese Krieger reiten teilweise auf Wollmammuts, sie sind weniger in ihrer Zahl, dafür aber allesamt höherstufig und verfügen jeder über wenigstens eine Stufe in der Mammutreiterprestigeklasse (*Almanach der Prestigeklassen Golarions*). Diese Barbaren brechen zu langen Vorstößen auf und gelten bei ihrem Volk als wahre Meister ihrer Kunst.

Ein Kriegstrupp verdient besondere Erwähnung: die Hornbrecher. Diese werden von dem wettergegerbten Barbaren Khraigorr Halbgesicht (CN Kellidischer Barbar 6/Mammutreiter^{APKG} 10) angeführt und stoßen seit mehreren Jahren immer wieder erfolgreich in die Sarkorische Steppe vor, auch wenn sich die Zusammensetzung der Gruppe mit den Jahren verändert hat – manche sind gestorben und Khraigorr hat auch neue Rekruten aufgenommen. Die Hornbrecher streben dabei nicht nach Osten, sondern reiten entlang der Grenze

nach Norden oder Süden, gehen gegen dämonische Eindringlinge ins Reich der Mammutherren vor und helfen bei der Rettung anderer Kriegstrupps, welche vor einer Übermacht fliehen müssen. Diese Taktik fördert und verbreitet nicht nur den Ruf der Hornbrecher, sondern hilft auch dabei, die Westgrenze der Weltenwunde zu stabilisieren, auch wenn die Barbaren sie ganz langsam nach Osten verschieben. Der Anblick der in ein Barbarenlager einreitenden Hornbrecher, deren Rüstungen und Mammuts mit Trophäen geschmückt sind, welche von den Schädeln und Leibern abgeschlachteter Dämonen gebrochen wurden, genügt, um donnernden Jubel hervorzurufen. Die zunehmenden Erfolge der Hornbrecher werden aber irgendwann die Aufmerksamkeit mächtigerer Gegner finden – und dann werden sie ihr Können und ihren Mut wahrhaftig unter Beweis stellen müssen! Ein besonders tödlicher Dämon namens Kerbgelag hat bereits ihren Weg gekreuzt und Halbgesicht beinahe getötet – die schweren Wunden, die Khraigorr bei diesem Kampf erlitten hat, sind die Ursache seines aktuellen Rufnamens.

Grenzlandbewohner: Die Südgrenze der Weltenwunde zu Ustalav wird nicht von Barbarenkriegern patrouilliert, stattdessen erstrecken sich die *Schutzsteine* entlang des Ufers des Moutray und zahllose kleine Befestigungen wachen über die Grenze. Diese Befestigungen werden alle von Gehöften, Handelsposten, Schmieden und Soldatenunterkünften



unterstützt, in denen Kreuzfahrer sich erholen, ehe sie wieder in den Kampf ziehen. Diese befestigten Dörfer locken aber auch eine große Anzahl Abenteurer, Spannungssucher und Tunichtgute an, welche von dort aus zu eigenen Expeditionen in die Weltenwunde aufbrechen. Die Kreuzfahrer errichten dies zwar als fragwürdig, vereiteln es aber auch nicht. Dass die Nachfrage nach Abenteurerausrüstung, Nahrung, Wasser, Waffen und Rüstung ständig hoch ist, spricht die Geschäftstüchtigen unter den Grenzlandbewohnern aber sicherlich an.

Kerbgelag: Kerbgelag der Schreckliche ist ein gewaltiger Vavakia. Ein solch mächtiger Dämon würde normalerweise ein eigenes, großes Reich im Abyss beherrschen, jedoch er musste aus dem Abyss fliehen. Er hatte vergeblich versucht, eine große Insel der Flensfelsen von Ischiar zu übernehmen, einer Region, welche von Ovono, dem Werdenden Dämonenherrscher der Haie und Schiffswracks beherrscht wird, und musste schließlich durch ein Portal in die Weltenwunde vor Verfolgern fliehen. Nach dieser Niederlage fühlt sich Kerbgelag von der Steppe sehr angesprochen, gibt es dort doch weder Meere noch größere Wasserflächen. Er dient zwar weder Deskari noch einem Dämonenherrscher, darf mit deren Billigung aber die Sarkorische Steppe heimsuchen. Seine Spezialisierung besteht darin, kleine Gruppen von Dämonen bei erfolgreichen Angriffen auf Barbaren anzuführen. Er verbringt seine Zeit hauptsächlich damit, die Wildnis zu patrouillieren und nach Barbaren zum Einfangen oder Töten zu suchen. Insbesondere sehnt er sich nach einem Rückkampf gegen den Barbaren Khraigorr Halbgesicht – vor über einem Jahr hat er diesen beinahe getötet, musste aufgrund selbst erlittener schwerer Verletzungen aber fortteleportieren, statt ihm den Rest zu geben, andernfalls hätte das erzürnte Mammut des Barbaren Kerbgelag wahrscheinlich eingestampft.

Der Wandelnde Hunger: Die gewaltigen Kakuen-Takas (siehe *Almanach der Monster Golarions*), welche sarkorische Flüchtlinge und Kreuzfahrer auch als Wandelnde Hunger bezeichnen, gehören zu den gefährlichsten Kreaturen in der Sarkorische Steppe. Man kann sie in der ganzen Region antreffen, doch im Südosten sind sie am zahlreichsten und stellen für die Bewohner von Gundrun einen ewigen Quell der Albträume dar.

Reiseführer

Die Sarkorische Steppe ist von in Ruinen liegenden Dörfern und kleinen Städten übersät. Manche davon werden von Barbarentrupps als Lagerplatz genutzt, andere werden von monströsen Kreaturen beansprucht. Zudem ist die Steppe von zahllosen ausgetrockneten Seen und Flussbetten durchzogen und erinnert großflächig eher an eine Wüste.

Brauttümpel: Der Brauttümpelsee gehört zu den Opfern der Weltenwunde, doch im Gegensatz zu den anderen Seen der Steppe ist noch genügend Feuchtigkeit für einen stinkenden Sumpf vorhanden. Gefährliche Pilze, schmutzverkrustete Gibrilethen und Hezrous hausen in diesem Sumpf. Da dort auch die Dämonenpest hochkonzentriert vorhanden ist, gibt es glaubwürdige Theorien, dass die berühmte Seuche hier ihren Ursprung gehabt hat und dass sich hier auch irgendwo ein Heilmittel dagegen befinden könnte. Die hier hausenden Dämonen sind auch als die Pestherren der Braut bekannt. Sie residieren in zahlreichen schmutzigen Hütten und ranzigen Festungen und stehen in ständigem Wettkampf, wer die neueste Seuche entdeckt, die man auf Golarion loslassen könnte.

Domora: Diese von Domora Hume, des ersten Götterrufers von Sarkoris gegründete Ortschaft wurde schließlich zur größten Stadt auf der Sarkorischen Steppe. Zwei Jahre später wurde der rasch wachsende Ort von einer großen Gruppe Plünderer aus dem Reich der Mammutherren angegriffen und Hume rief eine mächtige Kreatur aus dem See im Süden der Stadt herbei, um seine Leute zu verteidigen. Dieses Wesen, eine gewaltige, hummerartige Kreatur, welche giftige Stacheln verschießen konnte, war ein ungewöhnlich mächtiges Eidolon namens Dyzad von der Ebene des Wassers. Mit Dyzads Hilfe schlug Hume die Barbaren zurück. Die verblüfften und dankbaren Bewohner Domoras begannen als Folge, das Eidolon als Gott zu verehren, womit auch die Karriere des ersten Götterrufers des Landes begann. In den folgenden Jahrzehnten setzte sich die Verehrung auch nach Humes Tod fort und dessen Nachfahren riefen Aspekte des Eidolons in Notzeiten herbei. Die Stadt wuchs zu einem Zentrum der Pferde- und Tierzucht heran und diente den Fallenstellern und Jägern auf der Sarkorischen Steppe als Haupthandelsknoten. Heute ist Domora verlassen und der Humetümpel, aus dem Hume Dyzad herbeigerufen hatte, ist nur noch ein ausgetrockneter See. Barbaren und Dämonen nutzen die zerfallenden Gebäude oft als Schauplatz ihrer Zusammenstöße, allerdings wagen sich nur wenige auf beiden Seiten in die Katakomben unter dem Ort. Es heißt nämlich, dass irgendwo tief unter den Ruinen immer noch geflutete Zisternen und Kanalisationsbereiche lägen, in denen Dyzad und ihre Brut immer noch hausen und die größten Schätze des Hauses Hume bewachen.

Frischwasserfeste: Nur wenige kennen diese kleine, hölzerne Feste, in welcher die Alchemistin Ylyda Ssyn und eine belagerte Gruppe Kreuzfahrer des Ordens der Himmelslaterne lebt. Ylyda konnte die Anerkennung und Unterstützung der Kreuzfahrer erlangen, indem sie ihre Fähigkeiten gegen die Dämonen nutzte, wird allerdings von ihrer Faszination für die dämonische Physiologie zu Extremen getrieben, so dass sie nun in die Weltenwunde selbst umgezogen ist, um ihren Studienobjekten näher zu sein. Einige Händler, welche die Feste mit Gütern versorgen, wispern, dass ihr festes Bestreben, der dämonischen Gefahr ein Ende zu setzen, sie dazu verleitet hätte, obszöne Experimente an ihren eigenen Leuten zu beginnen ...

Funkenwald: Kurz nach Ende des Ersten Kreuzzuges zerstörten die Dämonen den Soldatenwald. Während tausende Flüchtlinge aus dem gefallen Kluftschatten durch den Wald flohen, fielen ein Kabal aus Kultanhängern des Flauros, des Dämonenherrschers des Feuers, mit einer Armee Brimoraks über den Wald her und setzten ihn in Brand. Sie brachten die brennenden Flüchtlinge ihrem Herrn als Brandopfer dar und weihten den Wald ihrem Meister als Schrein. Heute nennt man den Bereich den Funkenwald; es ist eine Region verbrannter, schwarzer Baumstümpfe und feiner Asche, welche der vom Plateau kommende Wind aufwirbelt. In seinem Herzen befindet sich ein Ort der Macht jener, welche das Feuer verehren oder es zu meistern versuchen. Brimoraks, verdorbene Feuerelementare, Salamander und die größte Ansammlung von Flauros-Kultanhängern in der Weltenwunde hausen im Wald. Von denen, die das Herz des Funkenwaldes aufsuchen, heißt es, sie würden eine ungolarische Verbindung zum Feuer erlangen oder mit diesem eins werden und niemals zurückkehren.

Gundrun: Bis 4667 AK war Gundrun nur eine weitere verlassene Ruine. Mit Beginn des Dritten Kreuzzuges kehrten Angehörige der einheimischen Klans in ihr Heimatland zurück, um den Ort zurückzuerobern. Dies scheiterte zwar katastrophal, war aber nur der erste von mehreren Anläufen. Das heutige Gundrun ist eigentlich eine Unmöglichkeit: ein freier Ort voller Sarkorisier, welche heimgekehrt sind und bis zum heutigen Tage im Schatten der Weltenwunde existieren. Mehr zu Gundrun findest du im *Almanach der Versunkenen Reiche*.

Haus der Spiegel: Auf dem größeren der beiden Seen, welche zusammen als Erster Regen bekannt gewesen waren, schwamm einst fast das ganze Jahr über ein Vergnügungspalast, der das Haus der Spiegel genannt wurde. Dieser wurde von den bedeutendsten sarkorischen Adligen und ihren illustren Gästen besucht. Im großen Ballsaal wurde die Schönheit der Besucher in den Spiegeln entlang der Wände verstärkt. Als Sarkoris fiel, verwandelte die Besitzerin des Hauses der Spiegel, eine wunderschöne verlassene Elfe namens Imaloka Ghalmont-Nieheim den Vergnügungspalast in eine Festung. Ihre Gäste fühlten sich schon bald wie Gefangene. Der Plast wurde aber nicht von Dämonen zerstört – stattdessen versuchten die „Gäste“ zu fliehen, zerstörten dabei nährischerweise einen der Flügel des Palastes und versenkten ihn dabei. Heute sind die Seen ausgetrocknet und das einst versunkene Haus der Spiegel ist wieder frei zugänglich. Allerdings wird er von den rachsüchtigen Geistern jener heimgesucht, die bei der Katastrophe umgekommen sind, sind sie doch an die eintausend gesprungenen Spiegel gebunden. In diesen Spiegel erscheinen sie wunderschön, doch wenn sie sie verlassen, sind ihre entstellten und verwesenden Visagen ein tödlicher Anblick. Die Geister stehen unter der Herrschaft Imalokas, die von abyssalen Energien und ihrer eigenen, bitteren Wut in eine Todesfee verwandelt worden ist. Sie tritt immer noch auf, nur können ihre Lieder nun töten!

Mondscheilichtung: Dieses kleine Dorf liegt im Schauderholz und wird von infernalischen Werwölfen bewohnt, welche die Dämonenherrscherin Jezelda verehren und ihre Art im Wald vermehren wollen (siehe auch Seite 32).

Schauderholz: Vor dem Aufbrechen der Weltenwunde war das Schauderholz der größte Wald in Sarkoris. Er ist es immer noch, da er den sengenden Flammen des Dämonensturms entrinnen konnte. Doch trotz seiner Entfernung zur eigentlichen Weltenwunde ist der nördliche Teil des Waldes heimgesucht und verwachsen. Die untoten Schatten jener sarkorischen Flüchtlinge, die von den Ustalavern ermordet wurden, haben die Tiere und Monster des Schauderholzes ersetzt und die Schlachtrufe feindlicher Geisterhorden im Kampf um geisterhaftes Terrain zerfetzen oft die Stille der Nacht. Im Wald gehen zudem bösartige, verdorbene Feenwesen um, welche Eindringlinge ebenso sehr hassen, wie die Dämonen, die ihre Heimat vergiftet haben.

Große Werwolfrudel führen ebenfalls im Wald Krieg – viele sind der Dämonenherrscherin Jezelda ergeben, während andere mit Sippen aus dem Süden verbündet sind (mehr zu den Zuständen im Schauderholz findest du im dritten Band des Abenteuerpfades *Die Kadaverkrone, Zerbrochener Mond*).



Kerbgelag



STEINWILDNIS

VERLORENE HEIMAT DER DRUIDEN

Gesinnung: CB

Dämonische Einflüsse: Cyth-V'sug

Wichtige Bewohner: Auzmezar (Herr des Zirkels der Hierophanten, NB Menschlicher Siabur*-Druide 20/Legende [Hierophant^{ABRV} 5), Schaorhaz (Herr von Grüngarbe, CB Vrolikai^{MHB} II-Inquisitor Cyth-V'sugs 9)

Monster und Gefahren: Dämonens (Hezrous, Gibrilethens*, Kit-hangianer*, Nabasus, Omoxe, Schemhazianer^{MHB} II und Vrocks), Dämonisches Ungeziefer, Kultanhänger, infernalische Pflanzenmonster, Untote (Geister, Pesttiere*, Siaburen* und Weiße Geister*)

Wichtige Ortschaften: Keine

Typisches Wetter: Kalt, ruhig

Typischer Niederschlag: Schnee

Überlebenskunst: SG 28 (Wahrscheinlichkeit von 40%, sich ein Leiden einzufangen)

Die Steinwildnis war einst ein gewaltiges Waldgebiet, welches als der Steinwald bezeichnet wurde. Die dortigen immergrünen Bäume schützten Sarkoris vor den eisigen Winden der Krone der Welt. Diese einstige Festung der Druiden wurde größtenteils niedergebrannt und die verkohlten Reste der Bäume sind versteinert. Von den einst zahlreichen Hünensteinen, mit denen die Druiden ihre heiligen Stätten markiert hatten, sind auch kaum noch welche übrig. Und man trifft hier auch kaum noch Leben an, welches nicht aus dem Abysst stammt oder als untote Abscheulichkeit weiterexistiert.

Geschichte

Der Steinwald wurde so aufgrund der Hünensteine benannt, mit denen seine früheren druidischen Bewohner ihre Rituale angetrieben haben. Es war die erste Region des alten Sarkoris, in welcher sich Menschen niedergelassen hatten, auch wenn man nicht behaupten könnte, sie wäre jemals zivilisiert worden. Die ersten hier lebenden Kelliden folgten uralten druidischen Traditionen, auch wenn es unklar ist, ob sich diese Traditionen hier oder in Iobaria im Osten entwickelt hatten, der möglichen Heimat der Verfahren der Kelliden. Eines aber ist sicher: Als die Kelliden Klufschatten und die Nordhügel zu besiedeln begannen, waren die im Steinwald praktizierten Traditionen bereits uralte. In diesem Wald wurde der Grüne Glaube geboren und hier lebten seine bedeutendsten Philosophen selbst dann noch, als diese Ideologie sich über die ganze Region der Inneren See verbreitet hatte.

Die Gegenwart derart vieler, mächtiger Druiden machte die Eroberung des Steinwaldes zu einer großen Herausforderung: Gegenüber den Kreuzfahrern hatten die Dämonen den Vorteil, dass ihre Gegner unterschiedlichen Ideologien folgten. Zwar standen die Iomedaner an der Spitze der Truppen, doch verehrten nicht alle Kreuzfahrer die Erbin. Unter den Streitern des Ersten Kreuzzuges war vielmehr eine ansehnliche Anzahl entmutigter und verzweifelter Arodengläubiger. Und mit jedem weiteren Kreuzzug kamen Anhänger anderer Religionen dazu – und auch Kämpfer, die an gar keine Götter glaubten. Diese Unterschiede verschafften den Dämonen Wahlmöglichkeiten in ihrem Vorgehen, zumal aus Unterschieden Streitigkeiten erwuchsen und die Dämonen so Ansatzpunkte erlangten, die sie auch außerhalb der Weltenwunde bestens nutzen konnten: Streit, Uneinigkeit und Befleckung waren die Hauptgründe für das Scheitern aller vier Kreuzzüge!

Doch im Steinwald hatten die Dämonen es nicht mit einer Ansammlung von Ausländern mit unterschiedlichen religiösen Ansichten zu tun. Hier standen sie einer organisierten Gruppe gleichgesonnener, mächtiger Zauberkundiger gegenüber, die nicht nur ihre Heimat, sondern auch die Geburtsstätte ihres Ethos und ihrer Philosophie verteidigten. Die Druiden hatten sich auch nicht zufällig für den Steinwald entschieden, gab es dort doch zahlreiche Stätten mächtiger natürlicher Magie und Energien, welche den Druiden nicht nur ihre Macht verliehen, sondern auch das Entstehen des Grünen Glaubens überhaupt erst inspiriert hatten. Zahllose

Dämonen starben beim Versuch, in den Steinwald einzudringen und diesen zu zerstören. Letztendlich bestimmte Deskari, dass seine Armeen sich auf den Süden konzentrieren sollten. Allerdings hatte er nicht vor, den Steinwald ungeschoren zu lassen – anstatt aber seine eigenen Ressourcen für den Angriff zu verbrauchen, rekrutierte er einen mächtigen dämonischen Diener, der eigentlich einem anderen Dämonenherrscher unterstand.

Dieses Wesen hatte seine ganze Existenz

treu in den Diensten eines Herrn verbracht, dessen Ziel die Befleckung und Zerstörung der Natur war: Deskari rief einen Vrolikai-Inquisitor Cyth-V'sugs namens Schaorhaz herbei, der sich des Druidenproblems annehmen sollte. Schaorhaz akzeptierte die Herausforderung umgehend und führte seine eigene Dämonenarmee durch das Portal in die Weltenwunde und gegen den Steinwald. Gnadenlos und voll furchterweckenden Eifers schloss er den Wald mit seinen Truppen ein und begann mit der Zerstörung jener heiligen Steine, die dem Waldrand am nächsten war. Wieder fielen zahllose Dämonen, doch die Taktik funktionierte. Da die Druiden den



Shaorhaz

ZIRKEL DER HIEROPHANTEN

1 FELD = 6 M

• = VERSTECKTER HÖHLENEINGANG



Wald nicht gegen Angriffe aus allen Richtungen verteidigen konnten, ließ ihre Macht mit jedem zerschmetterten Hünenstein und jedem zu Asche verbrannten Baum nach. Die stets pragmatischen Druiden erkannten schließlich, dass sie nicht gewinnen konnten – ihnen verblieb aber eine letzte Option, um das vollständige Niederbrennen ihres Heimatlandes zu vereiteln: Ein paar Druiden flohen aus dem Wald, um die Geheimnisse des Grünen Glaubens an anderen Orten der Welt zu verbergen. Die meisten aber blieben mit ihrem Anführer, dem Hierophanten Auzmezar, zurück. Diese Druiden vollzogen ein letztes Mal ein machtvolltes Ritual. Dieses Ritual erforderte das ultimative Opfer; sie mussten sich vom Kreislauf von Leben und Tod abkehren und die Verderbnis des Feindes mit ihren eigenen Seelen absorbieren. Indem sie diese Macht gegen die Dämonen einsetzten, erzeugten die Druiden einen gewaltigen Rückschlag heiligen Feuers, welcher Schaorhaz' Armee größtenteils vernichtete. Diese verdorbene Welle der Kraft versteinerte die überlebenden und teils immer noch brennenden Bäume, hatte aber noch entsetzlichere Folgen für die Druiden selbst. Sie starben allesamt, blieben aber nicht tot. Ihr Fleisch war verbrannt und ihre Knochen versteinert wie die Bäume ihrer Heimat, und so erhoben sie sich als untote Siaburen (siehe Seite 59).

Obwohl dieser letzte Angriff Schaorhaz' Armee verheert hatte, frohlockte der Dämon dennoch, denn er erblickte einen fast völlig zerstörten Steinwald, von dem nur knorrige, versteinerte Reste verblieben waren. Da er aber wusste, dass

er durch den Verlust des Großteiles seiner Armee geschwächt vorerst nicht den Abyss zurückkehren konnte, entschied er sich, in der neuentstandenen Felsenwildnis zu bleiben. An der zweitheiligsten Stätte der Druiden errichtete er seinen Palast und nannte ihn Grüngrab. Dann begann er mit der Rückgewinnung seiner Machtmittel. Irgendwann kam er zu der Erkenntnis, es in seinem Drang, die Druiden zu vernichten, zu weit getrieben zu haben, da viele der heiligen Steine, welche er hatte zerstören lassen, große Macht in sich getragen hatten. Sein Wunsch, die Geheimnisse der Druidenmagie zu entziffern, welche in den Bruchstücken der Hünensteine verborgen waren, wurde zur Besessenheit. Allerdings steht ihm mit den untoten Siaburen, welche nun die Steine beschützen, ein mächtigerer Gegner gegenüber, als es die lebenden Druiden gewesen waren.

Bewohner

In der Felsenwildnis gibt es kaum noch Spuren gewöhnlicher Natur. Die Dämonen der Weltenwunde überlassen die Region weitestgehend Schaorhaz und seinen Dienern, allerdings besitzt auch der mächtige Vrolikai nicht die absolute Kontrolle. Die weiter abseitsliegenden Gebiete im Herzen der Region werden von machtvollen Untoten beherrscht, welche immer noch Reste ihrer einstigen druidischen Macht führen. Diese Siaburen und ihre untoten Diener führen beständig Krieg gegen Schaorhaz und seine Diener, gehen aber ebenso gnadenlos gegen jeden anderen Eindringling vor.



Schaorhaz: Vor seinem Angriff auf den Steinwald standen dem Vrolikai-Inquisitor tausende von Dämonen. Davon hat er nahezu alle in seinem Krieg gegen die Druiden verloren. Gegenwärtig befehligt er zwar immer noch eine ansehnliche Horde, doch stellt diese nur einen Bruchteil der alten Stärke seiner Armee dar. Statt aber seine Truppen neu aufzubauen, verbringt der Vrolikai seine Zeit mit dem Studium der uralten Geheimnisse druidischer Magie. Er glaubt mittlerweile an eine der Haupttheorien des Grünen Glaubens, dass Golarion selbst über Lebenskraft verfüge, welche an die Natur gebunden sei. Für den immer hungrigen Dämon ist die Möglichkeit, sich an der Seele einer ganzen Welt zu nähren, eine viel zu große Versuchung, als dass er sie ignorieren könnte – doch weiß er immer noch nicht, wie er dieses Ziel erreichen soll. Daher ist er zunehmend besessen von der Idee, dass das letzte Geheimnis, wie er sich an der Seele der Welt laben könnte, in einem vergessenen Hünenstein verborgen sein könnte. Mit jedem Bruchstück, das in seine Hände gelangt, das Geheimnis aber nicht enthält, wächst seine Verzweiflung angesichts seines stets zunehmenden Hungers.

Siaburen: Die untoten Druiden hassen nun jedes Leben, egal welchem Glauben es anhängt. In ihren Augen ist jeder Eindringling eine Beleidigung ihres Reiches, so dass Sterbliche und Dämonen ohne Vorbehalte ihren Zorn erfahren. Der Umstand, dass sie im Untod ihre heiligen Druidenkräfte behalten haben, irritiert viele Philosophen und Religionsgelehrte, ist der Druidenglauben doch eine sehr strenge Religion. Man sollte eigentlich meinen, dass ein Druide, der zu einem untoten Schrecken wird, von seinen göttlichen Kräften mit derselben Sicherheit abgeschnitten wird, als würde er einen Ungläubigen die Geheimsprache beibringen oder eine Metallrüstung anlegen. Und dennoch verfügen die Siaburen über machtvolle Druidenmagie! Natürlich verändern sich ihre Fähigkeiten mit dem Übergang in den Untod, schließlich fehlt ihnen nun die Verbindung zur Natur, doch dafür gehen sie nun einen weitaus entsetzlicheren Bund mit ihrer neuen, finsternen Umgebung ein.

Weißer Geister: Nicht alle Untoten, welche die Steinwildnis heimsuchen, dienen den Siaburen. Als die Stadt Drezon fiel, wurden viele der Kreuzfahrer dort von ihren Verbündeten abgeschnitten und mussten nach Westen und Norden fliehen, wo sie der Kälte und ihrer Verzweiflung erlagen. Im Tod erhoben sie sich als Weiße Geister, Untote, welche aus wirbelndem Schnee und geisterhaftem Fleisch zu bestehen scheinen. Viele von ihnen gehen nun am nordöstlichen Rand der Steinwildnis um, betreten aber nur selten den eigentlichen Steinwald. Ein Weißer Geist ist ein Todesalb mit HG 6, er verursacht 2W6 Punkte Kälteschaden und 1W8 Punkte GE-Schaden mit seiner körperlosen Berührung. Zudem ist er im Sonnenlicht nicht machtlos. Er gibt eine Aura hellen Lichts mit 6 m Radius ab, in welcher Kreaturen geblendet sind, solange sie sich in der Aura aufhalten. Von einem Weißen Geist getötete Kreaturen erheben sich binnen von 1W4 Runden als normale Todesalbbrut.

Reiseführer

Der Großteil der Steinwildnis besteht aus dem niedergebrannten und versteinerten Wald, der den Namen des Landes inspirierte, an den Rändern dieses Waldlandes erstrecken sich aber kilometerweit menschenleere Tundra und unwegsame, zerschmetterte Hügel. Schon vor Aufbrechen der Weltenwunde gab es hier keine Ortschaften, so dass die Dämonen diese Region vollkommen dem Verfall preisgegeben hätten, gäbe es da nicht den Kampf gegen die Druiden.

Grüngrabfeste: Dieses bedrohliche Bauwerk wurde aus herbeigeschleppten Hünensteinen auf dem heiligen Spiralhügel errichtet und dient als Schaorhaz' Palast (siehe auch Seite 30).

Immerdunkler See: Der Immerdunkle See war schon vor der Ankunft der Dämonen ein grimmiger Ort – ein großes, schmales Gewässer mit ungewöhnlich ruhigem, dunklem Wasser von unbekannter Tiefe, in dem angeblich besonders aggressive und ungewöhnlich intelligente Wasserschlangen lebten. Selbst mittags wirkt das Wasser des Sees fast pechschwarz, zudem spiegelt es seltsamerweise sogar an sonnigen Tagen einen wolkenverhangenen Himmel wieder. Die Druiden des Grünen Glaubens haben den See gemieden. Sie glaubten, dass eine Störung der dort existierenden uralten Naturgeister nur ihren Zorn wecken und sie dazu bringen würde, dass sie den See verteidigen würden. Bis heute besteht der finstere Ruf des Sees fort und sogar Dämonen kommen nicht in seine Nähe. Es ist daher immer noch ein Rätsel, welche fremdartige und alterslose Macht am Grund des Sees ruhen mag.

Träne der Göttin: Dieser See am westlichen Rand der Steinwildnis war einst ein Paradies aus freundlichen, bewaldeten Inseln, auf denen Druiden lebten, welche noch nicht die Pfade unter dem Spiralhügel beschritten (diese heilige Stätte liegt nun unter der Grüngrabfeste) und sich das Recht verdient hatten, im Wald selbst zu leben. Die von Schutt und alten Relikten gefüllten Hütten stehen immer noch dort zwischen den steinernen Bäumen versteckt. Die Dämonen haben nur ein paar dieser einfachen Heime geplündert, daher mag es sein, dass dort mächtige Druidenmagie verborgen liegen könnte, welche von ihren untoten Besitzern bewacht wird.

Versteinerte Bibliothek: Eine Untergruppe des Grünen Glaubens, welche sich die Wahrer der Zeichen nannte, verteidigte einst diesen auch als Lebende Bibliothek bekannten Wald. Die Bäume des Waldes dienten als lebende Behältnisse für das Wissen vergangener Zeiten. Mittels nun wohl verllorener Rituale und Zauber konnten die Wahrer der Zeichen mit diesen Bäumen verschmelzen und gegenwärtige wie vergangene Ereignisse auf Golarion beobachten, indem sie an anderen Ort und zu anderen Zeiten aus entsprechenden Pflanzen hervorschaute. Schaorhaz' Angriffe auf den Steinwald trennten die Bewahrer von den anderen Druiden und erschufen ein Fleckchen, an dem die Verteidiger großen Widerstand und organisierte Verteidigung leisteten. Erst als Schaorhaz dieses Widerstandes müde wurde und seinen ganzen Zorn mit

einem konzentrierten Angriff gegen die Lebende Bibliothek richtete, opferten sich die Bewahrer der Zeichen in einem machtvollen Ritual, welches jeden Baum im Wald versteinerte. Die Druiden des Grünen Glaubens nutzten später dasselbe Ritual, um den Steinwald zu schützen. Heute ist der Wald als die Versteinerte Bibliothek bekannt. Die ihn beschützenden untoten Druiden gehören zwar nicht zu den mächtigsten Siaburen, sind wohl aber die ältesten.

Wächterzirkel: Neben dem Zirkel der Hierophanten steht nur noch ein Bruchteil der als Wächterzirkel bekannten Hünensteine, da Schaorhaz' Diener die anderen Steinkreise bei ihrem Angriff auf den Steinwald systematisch vernichtet haben. Der Vrolikai lässt diese Kreise nun aber wieder neuerrichten im Bemühen, ihre Geheimnisse zu entschlüsseln. Diese dämonenerrichteten Zirkel sind aber vollständig von abyssaler Magie verdorben und stärken mit ihrer einst allmächtigen Kraft nun das dämonische Leben in der Region. Manche heilen Dämonen, die sich zwischen ihren Steinen aufhalten, während andere ihnen Effekte wie *Hast*, *Mächtiger Heldenmut* und *Unheilige Aura* verleihen. Man weiß, dass sich auch Portale in den Abyss immer wieder innerhalb dieser verdorbenen Kreise öffnen. Unter den wenigen Kreuzfahrern, die bis in die Steinwildnis vorgedrungen sind, hält sich das Gerücht, dass die Steine mancher Kreise sogar wie Golems belebt seien.

Zirkel der Hierophanten: Die Druiden des Grünen Glauben haben lange Zeit ihre Geheimnisse und ihr Wissen in ihrer Geheimsprache in ihre Hünensteine eingeritzt. Die Symbole auf diesen großen Steinen enthalten bestimmte Informationen, welche aus dem Zusammenhang mit ihrer Umgebung und anderen Steinen gerissen aber wertlos sind. Das in jedem Stein enthaltene Wissen baut auf dem auf anderen Hünensteinen auf, so dass es schwer ist, irgendetwas zu verstehen, wenn man in der Mitte beginnt – da aber das auf den Steinen verwahrte Wissen keinen Anfang und kein Ende besitzt, muss ein Leser genau so vorgehen. Die größten dieser Steinkreise bilden den Zirkel der Hierophanten, welcher einst das Herz der Philosophie des Grünen Glaubens gebildet hat. Hier stehen hunderte von Steinen, große wie kleine, welche das Wissen zu unglaublich komplexen Ritualen, Legenden und Geheimnissen tragen. Auf mehreren kleinen Hügeln in der Umgebung stehen weitere Steinkreise, welche den Hauptkreis stärken, so dass der gesamte Zirkel der Hierophanten eine dreidimensionale Komponente besitzt. Die Winkel zwischen den diversen Steinen sind teilweise von unnatürlicher Genauigkeit. Sechs der kleinen Kreise befinden sich über Höhleneingängen,

die wahrscheinlich in tiefe Kavernen mit weiteren Steinen in komplexen Formationen führen, von denen der Eingeweihte noch mehr Informationen erlangen kann. Früher kümmernten sich die Anführer des Grünen Glaubens um diese Höhlen, welche dem Hierophanten des Glaubens unterstanden. Heute leben die Siaburen in diesen Höhlen und entwickeln, entdecken und bewahren weitaus finstere Geheimnisse als jene, die sie zu Lebzeiten behütet haben.

Wächterzirkel





DIE WUNDLANDE

DIE WUNDLANDE

Gesinnung: CB

Dämonische Einflüsse: Baphomet, Deskari, Pazuzu, Schax, Sifkesch, Xoveron

Wichtige Bewohner: Aponavicius (Herrin von Drezen, CB Marilithkämpferin 7), Belseferek (Schlächter der Kinder des Sternlichts, CB Gallu*-Waldläufer 3), Eliandra (Hohepriesterin von Pulurafälle, CG Aasimarklerikerin des Pulura 20), Firadreal (Herr der Hängenden Höhen, CB Vrockbarbar 6), Isilda (Herrin des Yath, CB Ulfischer Geisterklerikerin Deskaris 17), Jaalika (Herrin des Schwarzerde-Grabhügels, CB Seraptis^{BdV II}-Klerikerin von Sifkesch 12), Khorramzadeh der Stormkönig (Herr von Iz, CB Balorfürst), Xanthir Vang (Meister des Schwarzen Feuers, CB Tiefpling-Wandelnder Wurm^{MHB}-Magier 8/Adept des Schwarzen Feuers^{APKG} 4/Legende [Erzmagier^{ABR V}] 3), Yracandra (Herrin des Hängenden Turms, CB Glabrezuhexenmeisterin 7), Zelmisdria (Herrin des Schwingenwaldes, CB Sukkubuswaldläuferin 11)

Monster und Gefahren: Abyssale Geysire, abyssale Klüfte, Bebiliths, Dämonen (alle), Dämonische Nimrods, Dämonisches Ungeziefer, Dwiergethen*, Egelkraut*, Kluftkriecher*, Kriegstreiberwespen*, Kultanhänger, Marksauger*, Schaxbart*, Tumbalarvaeschwärme*, Urannag*, Verzerrte*, Vescavorschwärme^{AVSR}, Wundwyrmm^{AMOG}

Wichtige Ortschaften: Drezen (7.489), Iz (verlassen)

Typisches Wetter: Gemäßigt, windig

Typischer Niederschlag: Regen
Überlebenskunst: SG 30 (Wahrscheinlichkeit von 75%, sich ein Leiden einzufangen)

Wenn man an die Weltenwunde denkt, denkt man unweigerlich an die Wundlande. So tragisch, gefährlich und tödlich die anderen vier Regionen auch sein mögen, die Wundlande sind am schlimmsten. Hier half Areelu Vorlesch Deskari dabei, die Weltenwunde im Jahre 4606 AK aufzureißen. Das dabei entstandene (und noch wachsende) Netzwerk aus Schluchten und Canyons voller Portale hat mehr zur Verheerung von Sarkoris beigetragen als alles andere. Die Weltenwunde klappt nur selten weiter als anderthalb Kilometer weit auf, reicht an manchen Orten aber mehrere tausend Meter in die Tiefe, wo scheinbar bodenlose Risse die oberen Bereiche von Nar-Voth zerstört haben, einen Teil der Finsterlande. An manchen Stellen und während bestimmter finsterner Nächte ist die Weltenwunde tatsächlich bodenlos, wenn sich Risse in den Abyss

bilden, durch welche Verstärkungen für die bereits auf Golarion weilenden Dämonenhorden kommen.

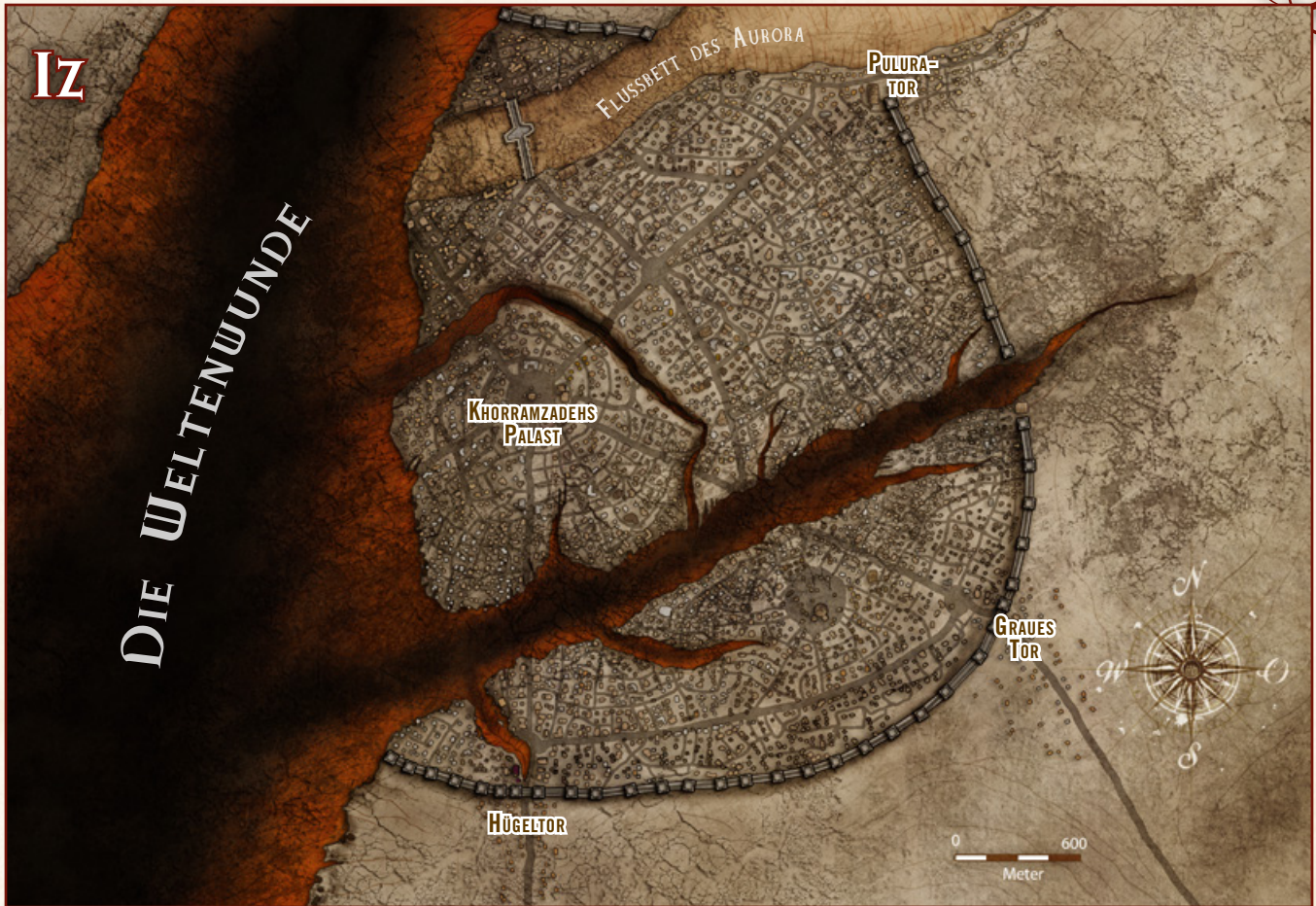
Die Wundlande sind das Zentrum der abyssalen Verderbnis. Hier ist nichts so, wie es sein sollte. Während anderswo in der Weltenwunde Tag und Nacht aus den Fugen geraten und beschädigt scheinen, sind die Sonne, der Mond und die Sterne hier nur noch fremdartiger: Wenn sie zwischen den schwarzen Wolken am Himmel erscheinen, scheinen sie nicht dieser, sondern einer anderen Realität zugehören. An manchen Tagen geht die Sonne im Westen auf und im Osten unter, doch die Nächte sich noch schlimmer, denn an den seltenen Abenden, an denen man die Sterne und den Mond sehen kann, dann sind entweder zu wenige oder zu viele am Himmel oder sind sie einfach derart falsch, dass selbst ungeübte Sterngucker sie nicht mit dem Nachthimmel über dem Gebiet der Inneren See verwechseln könnten. Es heißt allgemein, dass der Himmel über der Weltenwunde nicht zu Golarion gehöre, sondern dass die Risse und Klüfte im Inneren der Weltenwunde am Firmament wiedergespiegelt werden – und würde jemand hoch genug fliegen, dann würde er in die alpträumhaften Höhen der Krächzenden Klüfte selbst hineinfliegen.

Geschichte

Zur Zeit von Sarkoris stellte das Hochland der Nordhügel das herausragendste geographische Merkmal des Reiches dar. Die Hochebene lag über einhundert Meter höher als das Umland und war kälter und öder als das Tiefland. Zerklüftete Hügel, eisige Ebenen und dichte Wälder schmückten das Plateau und zahlreiche Flüsse stürzten als majestätische Wasserfälle über seinen Rand in die Tiefe. Die meisten Sarkorisier lebten im Tiefland rund um die Nordhügel, doch Iz, die größte Stadt des Landes und quasi seine Hauptstadt, war auf dem zentralen Plateau errichtet worden, als wäre sie die über alles aufragende Krone des ganzen Reiches. Iz war zwar nie eine dichtbevölkerte Stadt, aber dennoch lebten hier viele Vertreter der zerstrittenen Klans des Landes mit Armeen von Dienern, Unterhaltungskünstlern, Künstlern und Händlern. Diese stellten den Löwenanteil der Stadtbewohner und kümmerten sich um alle Wünsche der Oberschicht. Natürlich gab es in den Nordhügeln noch weitere kleine Dörfer und Städte in Form von Handelsposten, bäuerlichen Gemeinschaften oder Siedlungen von Jägern, doch Iz war bei weitem die größte Ortschaft auf dem Plateau.

Khorramzadeh der Stormkönig





Selbst zu jener Zeit kannte man bereits den Kult Deskaris. Da es in Sarkoris keine Art von Staatsreligionen gab, war das Land Nährboden für viele Kulte und Religionen, von denen manche jahrhundertlang gediehen, so dass ein Kult mehr oder weniger in den Nordhügeln kaum jemandem auffiel. Die Region war abgelegen und selbst wenn lokale Priester und Abenteurer vielleicht die Zunahme an Insekten dämonen und furchtbaren Monstern bemerkt haben mochten, so dachte man in Iz an andere Dinge. Daher konnte Deskaris Kult wachsen und ein finsternes Ritual vollbringen, welches einen Avatar des Dämonenherrschers nach Golarion brachte, um noch größeres Böses wirken zu können – Ziel des Kultes war es letztendlich, einen Riss in den Abyss zu öffnen. Zum Glück für Sarkoris erschien Aroden in der Region und nahm sich des Problems an, da der Letzte Azlanti sich die Zerstörung des Kultes vornahm. Doch mit jedem Zweig, den er auslöste, formierte sich ein neuer Kult in den Schatten, so dass der Gott und seine Anhänger letztendlich fast drei Jahre brauchten, um den Kult nach Osten aus Sarkoris heraus und durch Mendev zu treiben, bis Aroden schließlich Deskaris Avatar und mehrere andere machtvollen, einzigartigen Dämonen in die Tiefen des Nebelschleiersee jagte, wo sie wohl noch heute eingekerkert sind.

Dies bedeutete aber nicht das Ende des Kultes, er zog sich nur in die Schatten zurück und wartete darauf, dass ein neuer,

stärkerer Anführer die Bruchstücke aufsammlte und das Ritual zum Aufreißen der Realität von vorn begann.

Das Aufreißen der Weltwunde war verheerend für die Bewohner der Nordhügel. Während sich in Kluftschatten und Mendev rechtzeitig Armeen formieren konnten, um diese Landstriche zu verteidigen und schließlich der doch erfolgreiche Erste Kreuzzug zustande kam, gab es hier angesichts der Erdbeben und allgegenwärtigen Dämonen keine Möglichkeit, die Region zu verteidigen. Als der Erste Kreuzzug sich endlich zur Verteidigung der Welt zusammengefunden hatte, waren die Nordhügel bereits an den Abyss verloren.

Der Großteil der Dämonenarmeen haust nun in diesem weiten Landstrich, während die wenigen hier lebenden Humanoiden Kultanhänger und Gefangene sind. Letztere sind Opfertiere, die in den umgewidmeten Schlachthäusern von Undarin „verwaltet und vorbereitet“ werden, viele sind aber auch gefangenommene Opfer – eingefangene Kreuzfahrerpattrollen oder tollkühne Abenteurer, die sich wirklich übernommen haben.

Bewohner

In den Wundlanden gibt es viele Kultanhänger und Sklaven, doch die aus dem Abyss hereinströmenden Dämonen übertreffen sie bei weitem an der Zahl. Manche dieser Scheusale werden von den Befehlshabern der Dämonenarmeen



herbeigeht, aber die meisten wandern einfach durch einen der Risse aus dem Abyss, welche sich mit zunehmender Häufigkeit in der eigentlichen Weltenwunde bilden. Dämonische Befehlshaber rekrutieren einige dieser Wanderer, doch die meisten gehen den Armeen gekonnt aus dem Weg und versuchen, auf eigene Weise ihr Glück zu machen. Die meisten von ihnen bleiben in den Wundlanden angesichts der neuen Eindrücke auf der Materiellen Ebene, zumal solch ein verderbtes Land wahrer Nektar für einen Dämonen ist, welcher ein nicht dem Abyss zugehörendes Gebiet verheeren will.

Wie man wohl bei einem derartigen Reich erwarten kann, gibt es in den Wundlanden viele außergewöhnlich mächtige, dämonische Befehlshaber. Manche davon dienen in den diversen Armeen Deskaris und anderer Dämonenherrscher, die sich mit dem Herrn der Heuschrecken verbündet haben, z.B. Baphomet, darunter so legendäre Unholde wie die Marilith Aponavicius oder der Meistertaktiker und Azatajäger Belseferek. Andere sind direkt mit den Armeen im Bunde und haben eigene Söldner in ihre Diensten, z.B. die Glabrezuhexenmeisterin Yracandra, oder wollen sich eigene Reiche herauschneiden, in denen sie verfahren können, wie es ihnen beliebt, z.B. die Sukkubus Zelmisdria. Deskaris Armeen ertragen die opportunistischen Dämonen hauptsächlich, weil ihre Anwesenheit die generellen Ziele der Horde unterstützt. Dann gibt es noch jene, die ihre Menschlichkeit abgeschüttet haben, nachdem sie sich Deskaris und seinen Dienern angeschlossen haben. Mächtige Kleriker Deskaris wie der Geist Isilda oder Angehörige der Adepten des Schwarzen Feuers wie Xanthir Vang sind bereits oder werden in Bälde wertvollen und tödlichen Zuwachs zu Deskaris Truppen darstellen. Die beiden mächtigsten Vertreter Deskaris in der Weltenwunde sind Arelu Vorlesch, welche den Großteil ihrer Zeit im Tiefland verbringt, sowie der Balorfürst Khorramzadeh, welcher im Grunde in den Wundlanden herrscht.

Khorramzadeh der Sturmkönig: Dieser Balorfürst ist so mächtig wie die größten der Werdenden Dämonenherrscher und fungiert als Anführer von Deskaris Armeen in der Weltenwunde. Aufgrund seiner Fähigkeit, sich in Blitze hüllen zu können, welche selbst normalerweise gegen Elektrizität immune Kreaturen verletzen können (z.B. Dämonen), nennt man ihn auch den Sturmkönig. Khorramzadeh verbringt die meiste Zeit in den Ruinen von Iz und lenkt die Aktionen seiner zahlreichen Generäle aus der Ferne. Der Sturmkönig ist aber stets bereit, dorthin zu teleportieren, wo er benötigt wird. Seine Pläne zur Zerstörung der Schutzsteine an den Grenzen zu Mendeve, Numeria und Ustalav stehen kurz davor, Früchte zu tragen. Zudem hat er über seinem Thron in Iz einen speziellen Platz für den Kopf seines größten Feindes unter den Kreuzfahrern reserviert – Terendelev, der Ehrwürdigen Silberdrachin von Kenabres.

Reiseführer

Die Wundlande werden stark von Deskaris abyssalen Reich, den Krächzenden Klüften, beeinflusst. In dieser gequälten Region ist kaum noch etwas, wie es sein sollte.

Drezen: Eine kleine Armee zwergischer Kreuzfahrer errichtete die vom Krieg abgehärtete Stadt Drezen und die gleichnamige Zitadelle im Stil der uralten Himmelszitadellen. Sie diente während des Ersten Kreuzzuges als der Ort,

an dem die Kreuzfahrer in den Wundlanden Fuß fassten. Daher wurden auch zahlreiche Truppenunterkünfte, Verteidigungsanlagen und Lagerhäuser in die Hügel getrieben, ausreichend, um eine Legion Kreuzfahrer dort unterzubringen. Doch auch Drezens starke Verteidigungen konnten der zweiten Dämonenwelle nicht standhalten, als diese zwischen dem Ersten und dem Zweiten Kreuzzug aus der Weltenwunde hervorbrach. Zitadelle und Stadt fielen im Jahr 4638 AK an Deskaris Truppen. Die äußeren Ruinen und die mächtige Festung stehen nun unter der Kontrolle von Kultanhängern Deskaris und Baphomets. Ihre Feuer erhellen die Wehrgänge, Bruthöfe und den Bergpass, über welchen wertvolle Gefangene tiefer in die Weltenwunde verschleppt werden. Die nahen Höhlen sind die Heimat von Gargylen, Harpyien und Haladämonen, welche es allesamt lieben, die vielen Sklaven und Gefangenen zu quälen, welche wenigstens die Hälfte der Stadtbevölkerung bilden. Der Rest der Bewohner besteht aus Soldaten und Söldnern, welche regelmäßig die Straßen und den Osten der Stadt patrouillieren und dann ihren Kultanhängern und dämonischen Herren Bericht erstatten. Die Stadt selbst wird von Aponavicius beherrscht, der gnadenlosen Marilithkommandeurin mehrerer dämonischer Legionen. Aponavicius ist recht stolz auf ihre Errungenschaft, schließlich war mit der Eroberung Drezens vor knapp 75 Jahren der Moment gekommen, an dem die Kreuzfahrer erkannt hatten, dass sie Sarkoris endgültig verloren hatten.

Hängender Turm: Zwei mächtige Dämonen streiten sich um den Besitz dieses fremdartigen Turmes, welcher in der nordwestlichen Ecke der Wundlande schwebt. (Siehe Seite 32).

Iponasee: Das der Iponasee noch Wasser führt, ist ein reiner Zufall – die Arme der Weltenwunde erstrecken sich um den See, aber nicht in ihn hinein, so dass das Wasser nicht abgeflossen ist. Natürlich hat auch der See die Befleckung des Landes nicht „überstanden“. Sein Wasser ist hoffnungslos verdorben – die stinkende, giftige Flüssigkeit ist nun die Heimat von Hezrous, Omoxen und schlimmeren. Die Ränder des Sees heben und senken sich mit einer seltsamen, fast schon intelligenten Bereitschaft, als wäre der ganze See lebendig und versuchte zu lernen, wie er fortzukriechen und auf die Jagd gehen könnte. Die im See hausenden Kreaturen kann man am ehesten als Parasiten bezeichnen: Sie schießen durch die üble Flüssigkeit und gewinnen aus ihr Nahrung, wenn es kein Fleisch und warmes Blut gibt, welches sie stattdessen konsumieren können.

Iz: Von den sarkorischen Städten war Iz die einzige, die von der Größe her einer Metropole gleichkam. Allerdings war sie stets unterbevölkert, da viele der gewaltigen Schlösser und hochaufragenden Gebäude als Heime reicher Einzelpersonen oder künftiger Klansherren dienten. Heute hat die Weltenwunde den Großteil der Stadt verschlungen und jedes Jahr verschwinden weitere Gebäude und sogar ganze Viertel im Abgrund. Nur noch ein Drittel der Stadt ist übrig, das aber immer noch von der herrschenden Schicht bewohnt wird – allerdings wurden die menschlichen Adligen durch mächtige Dämonen und die Befehlshaber von Deskaris Armeen ersetzt. Selbst die humanoiden Kultanhänger, die in anderen Teilen der Wundlande hausen, meiden Iz und halten Besuche in der Stadt kurz, andernfalls mag es passieren, dass sie sich in den

endlosen Schlangen der Menschenopfer wiederfinden, welche jeden Tag aus Undarin und anderswo eintreffen.

Der Aurora, welcher einst durch die Stadt geflossen ist, ist nun nur noch ein ausgetrocknetes Flussbett voll von dämonischem Ungeziefer. Von den einstigen Fünf Großen Stadtteilen sind nur noch drei verblieben mitsamt jenem Stadtteil, welcher früher als der Throndistrikt bezeichnet wurde. Hier herrscht Khorramzadeh der Sturmkönig vom Zirkel im Zentrum der Welt aus, wo die Kristallzitadelle von Sarkoris in seinem eigenem abyssalen Abbild neugeformt und das Glas geschmolzen und zu grotesken Turmspitze und Säulen neugeformt wurde. Auch andere einflussreiche Personen wohnen hier in großen Herrenhäusern – und wenn die Hausbewohner abwesend sind, leben dort alle Arten von Monstern, von denen nicht alle dämonischer Natur sein müssen.

Die meisten Gebäude von Iz wurden von Dämonen zerstört oder geplündert, es gibt in der Stadt aber immer noch einige gut versteckte und geschützte Schatzkammern, in denen listige Abenteurer Zuflucht und Versorgungsgüter finden könnten, sofern sie nicht den verbliebenen Schutzzaubern zum Opfer fallen.

Pulurafälle: Der als Pulurafälle bekannte Tempel gehört zu den wenigen Teilen der Wundlande, die nicht gänzlich unter dämonischer Kontrolle stehen. Diese Bastion der Hoffnung wird seit über einhundert Jahren von Deskaris Armee belagert und ist noch nicht gefallen (siehe auch Seite 33).

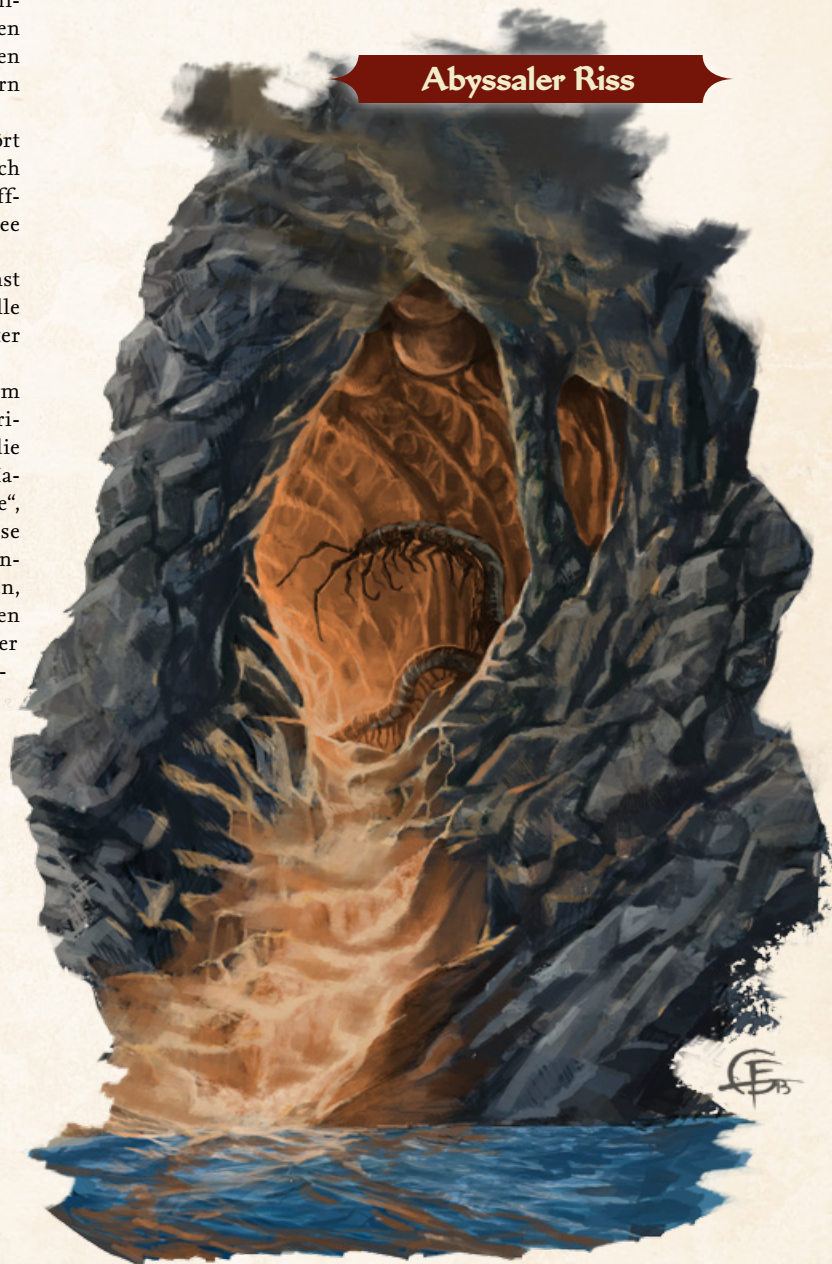
Schwarzerde-Grabhügel: Die frühere Gruft des einst mächtigsten Klans von Sarkoris steht nun unter der Kontrolle der Seraptisdämonin Jaalika. Dies gilt auch für die Geister der dort bestatteten Klansangehörigen. Siehe auch Seite 36.

Schwelle: Dieser Gefängnisturm stand einst auf dem höchsten Punkt der Hochfelsen. Hier sperrten die Sarkorisier ihre mächtigsten arkanen Zauberkundigen ein, wo die religiösen Anführer der Nation darauf achteten, dass die Magie dieser Zauberkundigen nicht die göttliche Magie „verderbe“, welche Gesetz und Ordnung im Land vorgab. Ironischerweise hatte jene Magie, welche es schließlich erlaubte, die Weltwunde aufzureißen und Sarkoris auf eine Weise zu verderben, wie die Landesherren es sich nie hätten träumen lassen, ihren Beginn im Fluchtversuch dreier Gefangener. Heute steht der Gefängnisturm mitten im Herzen der Weltwunde mit einem metaphorischen Bein auf der Materiellen Ebenen und einem im Abyss.

Schwingenwald: Der Schwingenwald ist noch größtenteils intakt. – Was aber nicht heißt, dass es ein Ort der friedlichen, ruhigen oder geistig gesunden Natur wäre. Die Sukkubus Zelmisdria hat den Schwingenwald und den mächtigen Grünen Drachen Azrivaxus niedergeworfen, welcher dort gelebt hat (siehe auch Seite 38).

Yathnarb: Dieses Stück kranken Landes war bis vor kurzem der Standort eines organischen, lebenden Dämonenturmes, welcher Yath genannt wurde, bis ihn eine Abenteurergruppe zerstörte. Die Region wirkt eher wie der Kadaver eines gewaltigen untoten Tieres als eine Landschaft (siehe auch Seite 37).

Abyssaler Riss





ABENTEUER IN DER WELTENWUNDE

Tag 5: Am Himmel ziehen heute violette Wolken. Sie gefallen mir, wenn auch nur, weil sie die kränkliche Farbe des Himmels selbst verbergen. Ich hoffe, dass es auch in der Nacht bewölkt bleibt, dann hätten wir wenigstens einen nachvollziehbaren Grund, warum über uns weder der Mond noch die Sterne sichtbar sind. Heute Morgen regnete es verwesende Insekten und während ich dies schreibe, hebt und senkt sich der Boden im ... Osten, glaube ich, ... wie ein lebendes Wesen, das gerade in den Wehen liegt. Die Wachen haben den Bereich verbissen im Auge und fragen sich, was der Boden wohl gebären wird. Nur noch zwei Tage, dann ist die einwöchige Patrouille vorbei und ich kann heimkehren und den Wahnsinn hinter mir lassen. Ich kann es kaum erwarten.

-Tagebuch eines unbekannten Kreuzfahrers,
gefunden in den Ruinen von Raliscrad



Nur noch sehr schwache Fäden verbinden die Weltenwunde mit dem Geflecht der Realität. In ihren Tiefen sind diese Fäden aber schon lange durchtrennt oder verbrannt, so dass der Abyss einsickern und Wurzeln schlagen kann. Diese abysmale Verbindung hat das einstige Sarkoris in einen Albtraum verwandelt und sogar den Himmel verändert; dieser weist nun außerweltliche Färbungen auf: Bleigrau, Blutergusspurpur, kränkliches Grün, wahnwitzig verzerrtes Gelb oder auch unheilschwangeres Rot mit tief-schwarze Wolken. Erdbeben und Erdrutsche erschüttern das Land häufig und oft reißt die Erde auf und enthüllt Übergänge in den Abyss, aus denen unnennbare Schrecken hervorquellen. In der Weltenwunde kommen die Unvorsichtigen oder Ahnungslosen nicht nur durch Dämonen und Monster zu Tode, da die Umgebung selbst tödlich ist. Aus gewaltigen, an Eiterbeulen erinnernden Hügeln brechen giftige Geysire hervor und versprühen gelbweißen, infektiösen Eiter oder zuckende Larven. Giftgase und säurehaltiger Schleimregen fallen vom Himmel, teils sind diese Vorkommnisse nur unangenehm, teils tödlich für ungeschützte Reisende, und abysmale Wirbelstürme aus dämonischen Winden reißen das Fleisch von den Knochen.

In der Weltenwunde nach Abenteuern zu suchen ist äußerst gefährlich. Die meisten SL werden in dieser Region keine Abenteuer für niedrigstufige Charaktere leiten, da niedrigstufige SC, welche in der Weltenwunde überleben, gedeihen und Erfolge erzielen, die Gefahr der Region unterminieren. Eine Kampagne, die in der Weltenwunde spielt, sollte daher in einem der Nachbarländer beginnen und sich vielleicht zu Anfang mit dämonischen Invasionen und Intrigen in dieser Nation beschäftigen. Sobald die SC den mittleren Stufenbereich (5. Stufe und höher) erreicht haben, können sie langsam tiefer und tiefer in die Weltenwunde vordringen. In den gefährlichsten Regionen der Weltenwunde erzittern selbst die mächtigsten Helden. Diese Gebiete sind besonders gut für hochstufige legendäre Helden geeignet, da die dortigen Gegner unter anderem die gefährlichsten Dämonen der Weltenwunde umfassen.

ÜBERLEBEN IN DER WELTENWUNDE

Die Umgebung ist in der Weltenwunde eine ständige Gefahrenquelle. Die meisten Nahrungs- und Wasserquellen sind vergiftet, voller Krankheitserreger, Parasiten und/oder derart von der Verderbnis des Abyss verseucht, dass sie vollkommen ungenießbar sind. Somit stellt sogar die Nahrungssuche schon ein erhebliches Problem dar. Auch die Orientierung ist erschwert, da der Himmel völlig unberechenbar ist. Manche Geländepunkte können zwar als Orientierungshilfen genutzt werden, sofern man sie sehen kann, doch tiefe Schluchten zu erkunden oder durch dichten Nebel zu reisen, kann sehr gefährlich sein. Die Nacht bricht eine Stunde früher herein, als sie normalerweise sollte, während der Morgen ebenfalls eine Stunde auf sich warten lässt.

Kluge Kreuzfahrer und Entdecker bringen Nahrung und Wasser mit, wenn sie die Weltenwunde bereisen, und die Weisen unter ihnen bringen mehr mit, als sie eigentlich benötigen. Der Basis-SG für Überlebenskunde, um in der Wildnis

Wetter in der Weltenwunde

Die Wettermuster in der Weltenwunde werden ebenfalls von Chaos des Abyss beeinflusst. Fertigkeitswürfe für Überlebenskunde zur Wettervorhersage unterliegen einem Malus von -20 und Versuche, das Wetter mittels *Wetterkontrolle* zu beeinflussen, erfordern einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 30. Solltest du das Wetter an einem Tag zufällig auswürfeln wollen, dann nutze die folgende Tabelle statt die auf Seite 439 des *Grundregelwerkes*:

W%	Ergebnis
01–30	Normales Wetter für die Region (siehe Spielwerte der einzelnen Regionen in Kapitel Eins)
31–50	Normaler Niederschlag für die Region (siehe Spielwerte der einzelnen Regionen in Kapitel Eins)
51–60	Windsturm (01–60) oder Gewitter (61–100; würfle die Energieart der Blitze zufällig aus [Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall])
61–70	Hitzewelle (oder Temperatursturz im Frostsumpf)
71–80	Aschesturm ¹ (oder Blizzard in Frostsumpf)
81–90	Übernatürlicher Niederschlag (wie Hagel, besteht aber aus Zähne, stöhnenden Insekten, kantigen Kristallstücken, Pfeilspitzen, gefrorenen Augäpfeln oder ähnlich Furchterweckendem)
91–95	Windsturm und Gewitter plus Tornados (1% der Tornados reißen auf ihrem Weg 1W3 Übergänge in den Abyss auf)
96–98	Orkan mit einzelnen Vorkommnissen von Sturm der Rache
99–100	Abyssaler Sturm ²

¹ Wie Sandsturm, allerdings erleidet jeder, der einem Aschesturm ausgesetzt ist, zusätzlich noch 1 Punkt Feuerschaden pro Runde.

² Abyssaler Sturm: Wie eine Kombination aus Aschesturm und Gewitter; anstelle von Blitzen entstehen Übergänge in den Abyss.

der Weltenwunde zurechtzukommen, variiert je nach Region (siehe die Angaben in den Spielwerteblocken im ersten Kapitel). Nahrung und Wasser zu finden ist dabei nur ein Teil des Problems: Wer Nahrung oder Wasser zu sich nimmt, welches aus der Weltenwunde stammt, muss ein Mal am Tag einen Prozentwurf ablegen, ob er einem Leiden ausgesetzt wird. Auch hier variiert die Wahrscheinlichkeit nach der jeweiligen Region, wie in den Spielwerten im ersten Kapitel angegeben. *Nahrung und Wasser reinigen* wirkt nicht bei Essen und Trinken, welches in der Wildnis der Weltenwunde gefunden wurde, dekontaminiert wohl aber mitgebrachten Proviant, welcher unterwegs kontaminiert wurde. Sollte jemand sich ein Leiden einfangen, dann würfle auf der folgenden Tabelle aus, um welchen Parasiten oder welche Krankheit es sich handelt.



W%	Nahrung: Leiden	Wasser: Leiden
01–40	Dämonenpest	Dämonenpest
41–60	Psychose ^{SLHB}	Darmwürmer
61–90	Zufällig bestimmte Höhere Zauberplage ^{ABR}	Trübe Sieche
91–95	Zufällig bestimmte Höhere Zauberplage ^{ABR}	Dämonenfieber
96–100	Würfle in der Spalte für Wasser	Würfle in der Spalte für Nahrung

Gefahren der Weltenwunde

Es ist nicht nur schwieriger, in der Weltenwunde Nahrung und Wasser zu finden, hinzu kommen weitere, beängstigend häufige übernatürliche Vorkommnisse:

Abyssale Geysire (HG 2+): Die rohe, durch die Weltenwunde hämmernde abyssale Energie quillt aus dem Boden und bildet unförmige, fleckige Erdhügel mit Durchmessern zwischen 0,15 m und mehreren Metern. Diese Hügelchen explodieren in zufälligen Intervallen und stoßen wie Geysire Energie aus. Sie explodieren auch, wenn man sie stört, z.B. wenn man auf sie tritt, sie anstübt, mit einem Zauber schlägt usw. Um sich durch ein Feld ruhender Abyssaler Geysire zu bewegen, ohne sie auszulösen, ist ein Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 15 erforderlich. Bricht ein Geysir aus, explodiert er mit 9 m Radius und verursacht bei allen Kreaturen in diesem Wirkungsbereich 4W6 Punkte Energieschaden (REF, SG 15, halbiert). Bestimme die Energieart (Elektrizität, Feuer, Kälte oder Schall) zufällig. Ein Charakter kann einen Abyssalen Geysir mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 bemerken, ehe er ihn versehentlich auslöst. Ein einmal ausgelöster Geysir benötigt in der Regel eine Weile, um wieder genug Druck aufzubauen, es gibt aber auch solche, die in rascher Folge erneut explodieren und daher auch sogleich wieder ausgelöst werden könnten. Manche Geysire sind sogar noch stärker; pro +2W6 Schadenspunkte, um die man ihren Energieschaden erhöht, steigt der Explosionsradius um +1,50 m, der SG des Reflexwurfes um 1 und der HG um 1; der Maximalschaden eines Abyssalen Geysirs beträgt 20W6 Punkte Energieschaden (REF, SG 23, halbiert) in einem 18 m-Radius, ein solcher Abyssaler Geysir besitzt HG 10.

Abyssaler Übergang (HG 10): Man kann in der Weltenwunde permanente Portale in den Abyss finden und temporäre. Letztere werden als Abyssale Übergänge bezeichnet und funktionieren wie der Zauber *Tor* mit ZS 20. Die meisten haben einen Durchmesser von etwa 1,50 m, es gibt aber auch kleinere und größere. Ehe sich solch ein Übergang öffnet, wummert und vibrieren Luft und Boden für 1W6 Minuten; ein Fertigkeitswurf für Wissen (Arkane oder Die Ebenen) gegen SG 29 ermöglicht es einem Charakter zu erkennen, dass ein Übergang sich öffnet. Ein Übergang bleibt für 3W6 Runden geöffnet, ehe er sich wieder schließt, seine Ausrichtung kann zuweilen für Erdbeben, Wasserwirbel

oder sogar das Entstehen von Gruben sorgen. Zudem könnten gefährliche Bewohner des Abyss aus einem Übergang herausstolpern, welche dann auf der Materiellen Ebene festsitzen. Ein solcher Übergang könnte sich sogar in ein abyssales Meer öffnen und zu einer plötzlichen Flut führen, in das Herz eines abyssalen Vulkans (was zu hervorquellender Lava führt) oder zu schlimmerem. Ein Übergang kann vorzeitig mittels *Böses bannen*, *Chaotisches bannen*, *Dimensionsanker* oder *Dimensions-schloss* geschlossen werden.

Gefährliche Flora und Fauna

An der Spitze der Nahrungskette in der Weltenwunde stehen heutzutage die Dämonen, gefolgt von extraplanaren Kreaturen wie Bebilithen, Dwiergethen, Kluftkriechern, Urannags und Monstern, die mächtig genug sind, um sich gegen gefährliche Eindringlinge wie Mantikore, Landhaie und Wyvern zu behaupten. Früher gab es in der Region Tiere und andere wilde Kreaturen mit einem HG unter 5 in großer Zahl, doch heute können nur die mächtigsten Arten, darunter auch viele

Arten von Urzeittieren, dort länger überleben. Alles, was stirbt, erhebt sich oft als Pesttier (siehe Seite 56 für diese Schablone für untote Tiere) oder wird anderweitig von den Energien des Abyss befleckt. Die zahlreichen Dämonischen Ungeziefer (siehe Seite 52 für diese Schablone), welche die Weltenwunde befallen haben, sind ein gutes Beispiel für die verderbten Lebensformen.

Die noch in der Weltenwunde existierenden Tiere und Pflanzen wurden verwandelt: Zu den zahlreichen Gefahren für Entdecker in diesen Landen gehören nun befleckte und gefährliche Dinge wie Darmwürmer und Egelkraut:

Befleckte Kreaturen: Es gibt nur sehr wenige normale Kreaturen in der Weltenwunde – und diese sind zumeist zufällig in dieses Gebiet gekommen und werden bald Krankheiten, Parasiten oder Raubtieren zum Opfer fallen. Manche aber überleben auch, doch selbst diese sterben schließlich oder fallen der Verderbnis anheim und werden zu infernalischen Kreaturen, die nur noch nach Eindringlingen suchen, um sie abzuschlachten. Insbesondere monströses Ungeziefer unterliegt einer seltsamen Verwandlung und wird zu Dämonischem Ungeziefer (siehe Seite 52).

Darmwürmer (HG 6 Gefahr): Diese entsetzlichen Parasiten leben und vermehren sich in beflecktem Wasser und können jede Kreatur befallen, welche aus einem der Seen, Flüsse und Teiche der Weltenwunde trinkt. Wenn diese mikroskopisch großen Parasiten in den Verdauungstrakt einer humanoiden Kreatur eindringen, erwachen sie zu unheiligem Leben. 2W4 Stunden später muss das Opfer einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen. Bei Erfolg wurden die Darmwürmer harmlos verdaut, andernfalls kommt es zu Krämpfen und furchtbaren inneren Schmerzen, welche das Opfer Wankend machen und ihm pro Runde 1W4 Punkte KO-Schaden zufügen. Sobald das Opfer 4 Punkte KO-Schaden erhalten hat, bricht ein ausgewachsener Darmwurm aus seinem Bauch hervor und kriecht auf den Boden.



Egelkraut

Ein ausgewachsener Darmwurm ist ein bleicher, armlanger, madenartiger, augenloser Wurm mit einer Reihe grässlicher, zahnbewehrter Mäuler an einem Ende. Außerhalb des Körpers ist ein Darmwurm hilflos und kann sich nicht bewegen. Bereits geringer Schaden tötet ihn, z.B. indem man auf ihn tritt. Dabei stößt er ein hohes Kreischen wie ein Säugling aus, der schwere Schmerzen erleidet. Das Opfer erleidet nach Abgang des Darmwurmes 1 Punkt Blutungsschaden, ist aber nicht mehr Wankend und erleidet auch keinen KO-Schaden mehr – zumindest für die nächsten 2W4 Stunden, denn dann ist der nächste Zähigkeitswurf fällig, wenn ein Darmwurm vor der Reifung steht und sich freigraben will. Diese Rettungswürfe dauern an, bis dem Opfer ein Zähigkeitswurf gelingt und der Befall als Folge endet oder das Opfer stirbt.

Der Umstand, dass diese entsetzlichen Parasiten nur innerhalb von humanoiden Wirten reifen und offenbar keinen Existenzzweck besitzen, als nach der Geburt zu sterben, beschäftigt die Gelehrten schon lange. Diese ekligen Würmer sind eine wahre Manifestation des Abyss und somit Leben, das nur existiert, um Leid und Schmerz zu verursachen. Darmwürmer sind ein Befall; *Krankheit kurieren* und andere Effekte, die Krankheiten heilen, entfernt sie, während Immunität gegen Krankheit keinen Schutz bietet, da diese entsetzlichen Parasiten selbst das Leiden hervorrufen.

Egelkraut (HG 3 Gefahr): Diese Pflanzen stehen in den schlammigen Sümpfen und Marschen der westlichen Weltenwunde eng zusammen und bilden in der Regel Felder von 1,50 m Seitenlänge. Eine einzelne Pflanze ist etwas kleiner als eine menschliche Hand und besteht aus einer Masse dunkelgrüner Blätter, aus der ein einzelner Fressstängel hervorschaut. Die Spitze dieses Stängels enthält eine kleine, nadelartige Verdickung, welche problemlos die Haut durchbohren kann. Um ein Egelkrautvorkommen zu entdecken, ehe man hineinstolpert, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 22 oder ein Fertigkeitswurf für Wissen (Natur) gegen SG 17 erforderlich. Eine lebende Kreatur, die mit Egelkraut in Kontakt kommt, erfährt rasch, warum die Pflanze diesen Namen trägt, da Dutzende von Fressstängeln plötzlich vorschnellen und freiliegende Haut zu erreichen versuchen. Sobald eine Kreatur mit Egelkraut in Kontakt kommt, führt die Pflanze einen Angriff mit einem Bonus von +9 am Ende des Zuges der Kreatur aus; dieser Angriff erfolgt jede Runde, sofern die Kreatur sich nicht von der Pflanze fortbewegt. Bei einem Treffer erleidet die Zielkreatur 1W4 Schadenspunkte und 1W6 Punkte Blutungsschaden. Feuer, heiliger Schaden und alle speziell gegen Pflanzen wirkenden Effekte wie z.B. *Dürre* vernichten Egelkraut.

Mitternachtsmorcheln (HG 7 Gefahr): Diese Pilze wachsen in der Regel in Vorkommen mit 1,50 m Durchmesser und weisen Dutzende, bis zu 0,20 m hohe bleiche Stängel auf, die von konischen, wabenstrukturierten blauen oder schwarzen Kappen bekrönt sind. Diese fleischfressenden Pilze ernähren sich von kleinen Insekten und anderen Kreaturen, indem sie winzige Fäden verschießen, mit denen sie ihre Nahrung ergreifen und dann in ihre hohlen Kappen hineinziehen, welche als Verdauungskammern dienen. Dieser Angriff ist für Kreaturen keine Gefahr, welche größer sind als Wespen oder Fliegen. Mit der Fortpflanzungsmethode der Mitternachtsmorcheln sieht es aber gänzlich anders aus: Wenn eine

Dämonenpest

Von den Leiden, welche die Weltenwunde und Deskaris Horde über Sarkoris gebracht haben, ist die Dämonenpest wahrscheinlich die bösartigste. Diese üble Krankheit verbreitet sich über das Wasser und wirkt auf Tier- und Pflanzenleben. Bei höherentwickelten Kreaturen bewirkt sie Wahnsinn und Tod, doch bei Tieren und anderen unintelligenten Wesen wirkt sie auch nach dem Tod noch weiter und belebt sie als untote Schrecken, welche Pesttiere genannt werden (siehe Seite 58). Die Seuche verzerrt und befleckt auch Pflanzen; die meisten der hier aufgezählten Pflanzen sind das Resultat der Befleckung gewöhnlicher Pflanzen durch die Dämonenpest.

Ein Entdecker kann in der Weltenwunde auf mehrere Wege mit der Dämonenpest in Kontakt kommen: Pesttiere übertragen die Krankheit und Kontakt mit einem lebenden Erkrankten kann zu einer Infektion führen. Zudem besteht jeden Tag, an dem eine Person einen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst ablegt, um in der Weltenwunde Nahrung und Wasser zu finden, eine Prozentchance, dass er der Seuche ausgesetzt wird – siehe Seite 27, die Wahrscheinlichkeit variiert mit der Region. Eine unter der Dämonenpest leidende Kreatur wird paranoid und neigt zu zunehmend realistischen Halluzinationen. Ihr Körper verfällt langsam, zuerst fallen Fingernägel, Zähne und Haare aus und in den Stunden vor dem Tod gehen ganze Gliedmaßen verloren und entstehen klaffende Wunden.

Außerhalb der Weltenwunde ist die Seuche viel weniger ansteckend. Dort erhalten Kreaturen einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen die Dämonenpest und Erkrankte können andere nicht anstecken (Pesttiere und ähnliche Kreaturen können die Krankheit aber immer noch übertragen).

DÄMONENPEST

Art Krankheit, Eingenommen oder Verwundung; **RW** ZÄH, SG 18

Inkubation 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag

Effekt 1W3 KO-Schaden und 1W6 WE-Schaden; ein Opfer, welches Attributsschaden durch die Krankheit erleidet, ist Erschöpft; verschiedene Kreaturen, welche durch die Dämonenpest zu Tode kommen, erheben sich als Pesttiere (siehe Seite 58); **Heilung** 3 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

lebende Kreatur der Größenkategorie Klein oder größer sich einer Mitternachtsmorchel auf 1,50 m oder weniger nähert, stößt der Pilze eine Wolke unsichtbarer Sporen aus; die Kreatur muss sodann einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 ablegen, um nicht befallen zu werden. Man kann die von diesen Pilzen ausgehende Gefahr mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 oder für Wissen (Gewölbe) gegen SG 20 rechtzeitig erkennen, ehe man in Reichweite der Sporen ist. In direktem Sonnenlicht verfallen Mitternachtsmorcheln in einen Schlafzustand, erleiden ansonsten aber keinen Schaden; *Sonnenfeuer* und *Sonnenstrahl* vernichten alle Mitternachtsmorcheln in ihrem Wirkungsbereich. Schaden aus heiligen Quellen (z.B. durch Weihwasser oder eine Heilige



Waffe) und Feuer zerstört Mitternachtсмorcheln. Sobald eine Kreatur von den Sporen einer Mitternachtсмorchel befallen ist, verhalten diese sich 1W6 Stunden lang ruhig. Dann aber verspürt das Opfer klopfende Schmerzen im ganzen Leib, wird Kränkelnd und erleidet augenblicklich 1W6 Punkte KO-Schaden. Die weiteren 1W4 Minuten muss es jede Minute einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 bestehen, um nicht weitere 1W6 Punkte KO-Schaden zu erleiden, während sich seine Haut zunehmend schwarz verfärbt und ein Wabenmuster ähnlich dem der Kappe einer Mitternachtсмorchel aufweist. Aus diesen Waben zucken ab und an Fäden, welche versuchen, winzige Insekten und andere Leckerbissen zu ergreifen.

Eine durch diesen KO-Schaden getötete Kreatur bricht augenblicklich zusammen und verwandelt sich in ein neues Vorkommen von Mitternachtсмorcheln, welches eine Fläche von 1,50 m Durchmesser pro Feld Angriffsfläche der Kreatur belegt. Sollte das Opfer nicht sterben, kränkelt es weiterhin aufgrund der Schmerzen und bleibt seine Haut fehlfarben und wabendurchzogen, solange es den KO-Schaden erleidet. Dieser Sporenbefall ist ein Gifteffekt und kann keine Kreaturen befallen, die gegen Gift immun sind, z.B. Dämonen.

Schaxbart (HG 8 Gefahr): Dieser befleckte Fungus ähnelt während des Großteils seines Lebenszyklus einer essbaren Felsmoosart und wächst in großer Menge in den ödesten Regionen der Weltenwunde. Er wurde nach Schax, dem Blutfürsten und Dämonenherrscher des Mordens, benannt. Seine Sporen können bei intelligenten Kreaturen zu Psychosen führen. Man kann Schaxbart mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 oder für Wissen (Natur) gegen SG 20 erkennen, ehe man in die Reichweite der Sporen kommt. Kreaturen, welche sich Schaxbart auf 1,50 m oder weniger nähern, müssen einen Willenswurf gegen SG 20 gegen den Befall mit den unsichtbaren und geruchslosen Sporen bestehen. Misslingt der Wurf, verändern die Sporen die Persönlichkeit des Opfers, rufen schnell eine Psychose hervor und verwandeln ihn in einen blutdürstigen Mörder mit der Gabe, seine sadistischen Geheimnisse gut verbergen zu können. Regeln zu Psychosen findest du im *Spielleiterhandbuch* auf Seite 249.

Tumblarvae-Schwarm (HG 7): Eine im Abyss geendete, chaotisch böse Seele wird zu einer besonders finsternen Art von Bittsteller, die auch als Larva bezeichnet wird. Die Weltenwunde ist technisch betrachtet zwar kein Teil des Abyss, wohl aber ausreichend mit abyssalen Energien angereichert, dass es in der hiesigen Erde manchmal zu ähnlichen Prozessen kommt. Tumblarvae sind keine echten Bittsteller, sondern Fälschungen – geistlos, aber gefährlich für jene, die über sie stolpern. Tumblarvae ähneln 0,10 – 0,20 m langen Maden mit einem Menschenkopf und einem Maul voller winziger, scharfer Zähne.

Tumblarvae-schwarme entspringen zuckenden Ansammlungen infizierter Masse in der Erde selbst. In diesen Gruben wachsen sie für eine Woche oder länger heran und fresse heißhungrig die schwächsten der Brut, ehe sie aus dem Boden hervorquellen, um sich größere Beute zu suchen. Sie graben sich durch den Boden oder rutschen auf diesem in ständiger Bewegung herum, bis sie eine ahnungslose Kreatur finden, auf welche sie hinauf- und hineinkriechen können. Ihre Spielwerte entsprechen einem Fäulnislarvenschwarm (*Monsterhandbuch III*, S. 193), sie besitzen allerdings eine Bewegungsrate: Graben von 3 m und Immunität gegen Feuer.

ABENTEUERSCHAUPLÄTZE

Als die Weltenwunde Sarkoris verschlang, wurden die stolzen Klagsfesten zu Ruinen, die heilige Stätten und Monolithen geschändet und die Gräfte der Ahnen von Scheusalen geplündert. Den auf das Land losgelassenen Schrecken steht die zunehmende Wachsamkeit jener gegenüber, welche mit Hilfe der *Schutzsteine* die Landesgrenzen bewachen. Dennoch befindet sich immer noch der Reichtum einer Nation in den dämonenverseuchten Ruinen, geschändeten Gräften und den persönlichen Verstecken zahlloser Unholde.

Das restliche Kapitel befasst sich mit unterschiedlichen Schauplätzen, an denen Abenteurer einen Teil dieser verlorenen Reichtümer und uralten Magie erlangen können. Jeder Eintrag beginnt mit einer kurzen Zusammenfassung der Platzierung des Ortes, seiner wichtigsten Bewohner (d.h. der Gegner, denen man am häufigsten dort begegnet) und wichtigen Merkmale (z.B. bedeutende Bauwerke, Magie, Gerüchte, Fallen, Schätze usw.). In diesem Buch erstmals aufgeführte Monster sind mit einem Sternchen (*) markiert.

Grüngrabfeste

Dämonenfestung auf druidischen Geheimnissen

Ort: Die Steinwildnis

Herr: Schaorhaz (CB Vrolikai^{MHB II}-Inquisitor^{EXP} Cyth-V'sugs 9)

Bewohner: Dämonen (insbesondere Hezrous, Gibrilethen*, Kithangianer*, Nabasus, Schemhazianer^{MHB II} und Vrocks), Dämonisches Ungeziefer, Kultanhänger, Pesttiere, infernalische Pflanzenmonster, Todesalben

Merkmale: Befleckte Druidenmagie, geschändete Hünensteine, verworrener Irrgarten aus Dornbüschen und fleischfressenden Pflanzen

Vor Aufbrechen der Weltenwunde kannte man das große Waldgebiet im nördlichen Sarkoris als den Steinwald. Dies war die Geburtsstätte und das heilige Heimatland der Druiden des Grünen Glaubens. Diese Druiden bekämpften die näher rückenden Dämonen hart und lange, doch am Ende fiel der Wald vor einem Vrolikai-Inquisitor des Cyth-V'sug namens Schaorhaz. Schaorhaz gehörte zwar eigentlich nicht zu Deskaris Verbündeten, doch als ihm der Balorfürst Khorramzadeh die Kontrolle über die ganze Region anbot, so er den Grünen Glauben auslöschte, erkannte der Vrolikai sogleich ein gutes Angebot darin. Er zog sofort mit seinen Armeen aus Hezrous, Kithangianern, Nabasus und Vrocks zu Felde, welche mit dem Wald kurzen Prozess machten: Sie drangen von allen Seiten vor, zerstörten Steinkreise und verdarben Druiden, Tiere und Pflanzen gleichermaßen. Am Ende war der Steinwald zerstört und als letztes Mittel der verzweifelten druidischen Verteidiger in wahren Stein verwandelt worden. Jene Druiden, die nicht geflohen waren, mussten der Natur den Rücken zukehren und zu untoten Siaburen werden, nur um ihre letzten wenigen Festungen zu beschützen.

Schaorhaz überließ die Siaburen in ihren bröckligen Heimstätten sich selbst und ließ sich von seinen Armeen einen Palast errichten, eine Heimat fern seiner abyssalen Heimat. Dieser wurde hauptsächlich aus Hünensteinen erbaut, die aus hunderten von Steinkreisen fortgeschleppt wurden. Und da er aus den Grabsteinen des Grünen Glauben bestand, wurde der Palast als Grüngrabfeste bekannt.

Die Grüngrabfeste liegt hoch über der umgebenden Landschaft auf einem schroffen Hügel, welcher hier und dort mit den verbrannten und versteinerten Resten von Bäumen geschmückt ist. Schaorhaz' dämonische Architekten vollendeten die grundlegenden Arbeiten an der Grüngrabfeste schon bald, nachdem der Wald niedergebrannt worden war. Nun fügen sie ständig neue Flügel und Erweiterungen hinzu, da die bisherigen aufgrund von Kampfschäden oder Vernachlässigung fortbröckeln. Kantige Türme von unterschiedlicher Integrität und Fertigstellungszustand ragen auf und verschmelzen in Winkeln, wie sie den Albträumen eines irrsinnigen Architekten entsprungen sein könnten. Vrocks nisten in verdreckten Horsten auf den höchsten Spitzen der Feste, während Nabasus und Kithangianer die Tunnel darunter durchstreifen. Kultanhänger des Cyth-V'sug, des Dämonenherrschers der Krankheit und der Pilze, dienen Schaorhaz begierig und neue Kultanhänger treffen häufig als Verstärkung ein, da die Diener des heißhungrigen Vrolikai zu einer äußerst verkürzten Lebenserwartung neigen.

Die Feste ist von groben Nachbildungen der ursprünglichen Druidensteine umgeben, welche die Dämonen für ihre eigenen Rituale errichtet haben, um das Land zu verzerren und zu kontrollieren, wie es die Hierophanten des Grünen Glaubens vor ihnen getan haben. Dabei sind sie größtenteils gescheitert, allerdings belegen die Labyrinth aus infernalischem Dornengestrüpp und anderen dämonisch verzerrten Pflanzen, dass Schaorhaz nicht ganz erfolglos war. Schaorhaz glaubt, dass die Schriften und Zeichnungen auf den Hüensteinen den Schlüssel zu den Geheimnissen aller druidischer Magie enthalten würden und dass es alle Anhänger des Grünen Glaubens auf Golarion ihrer Macht berauben würde, könnte man die Traditionen mit ansteckender Verderbnis infizieren. Der Umstand, dass er selbst den Befehl zur Zerstörung vieler dieser Steine gegeben hat, frustriert den Dämon daher ungemein. Er verbringt nun viel Zeit damit, zerschmetterte Hüensteinen instand zu setzen, welche als Zugtiere genutzte Pesttiere unter der Anleitung von Dämonen aus der Steinwildnis zur Grüngrabfeste schleppen.

Da Schaorhaz den Zirkel der Hierophanten nie gänzlich erobern konnte, die heiligste Stätte in der Steinwildnis, nutzte er die seiner Ansicht nach zweitheiligste Stätte als Bauplatz für seine Grüngrabfeste. Die Festung steht auf einem gewaltigen, künstlichen Hügel, welcher wie eine Spirale angelegt wurde. Der Spiralhügel wurde von Druiden vor Jahrtausenden als Ort ritueller Magie errichtet; zu Sommer- und Wintersonnenwende zog eine Prozession druidischer Hierophanten einst durch Steinkreise, welche die Verbindungen nur ihnen erkennbarer Leylinien symbolisierten. Die Reise endet stets auf dem Spiralhügel, wo sie eine eintägige Zeremonie durchführten und Opfer darbrachten, um neue Druiden in die höheren Ränge des Glaubens zu initiieren. Auf dem Höhepunkte der Initiation versanken die zu neuen Hierophanten erhobenen Druiden auf magische Weise in der Erde, um sich in einem Labyrinth im Hügel selbst weiteren Prüfungen ihres kämpferischen Könnens und ihrer Geisteskraft in einer zeremoniellen Unterwelt zu stellen, welche speziell zu diesem Zweck erschaffen worden war. Dieser Übergang prüfte das Wissen und Können der Druiden und wenn sie sie vollbracht

hatten, kamen sie als Seniormitglieder des Zirkels hervor, die durch ihre Erfahrungen im Hügel weitere Kraft gewonnen hatten. Was sie genau gefunden hatten und wer oder was ihnen zusätzliche Macht verliehen hatte, ist gegenwärtig verlorenes Wissen, doch könnte sich dies alsbald ändern.

Schaorhaz glaubt, dass die Gewölbe unter Grüngrab Hinweise oder sogar die Lösung hinsichtlich seiner Queste enthalten könnten, die Druidenmagie zu verderben. Er besitzt zwar das Können und Wissen für die Rituale, um den Weg durch diese Gewölbe zu öffnen, allein mangelt es ihm am Glauben – und letzteres ist der Schlüssel, um das Portal zu jeder seltsamen Unterwelt-Halbebene unter seinem neuen Zuhause zu öffnen. Experimente mit eingefangenen und verdorbenen Druiden sind bisher gescheitert, doch mit jedem Fehlschlag kommt der Vrolikai dem Öffnen des Spiralhügels und seinen Geheimnissen einen Schritt näher. Nur wenigen Angehörigen des Grünen Glaubens auf Golarion ist klar, wie sehr sie durch Schaorhaz' Pläne gefährdet sind. Dennoch

Grüngrabfeste





bewahren sie ihr Wissen um das geheime Ritual, denn sollte ein Druide einen Weg in den Spiralhügel finden, müsste er ihn gegen Schaorhaz verteidigen, welcher ihm sicherlich folgen würde, so wie das Portal sich öffnet. Da nur wenige Angehörige des Grünen Glaubens überhaupt imstande wären, sich direkt dem mächtigen Vrolikai und seinen Dienern entgegenzustellen, warten sie seit Jahrzehnten in Stille und Sorge und hoffen, dass Schaorhaz verjagt wird, ehe er findet, was er sucht.

Hängender Turm

Schwebendes Rätsel

Ort: Wundlande

Herren: Yracandra (CB Glabrezu-Hexenmeisterin 7), Firadreal (CB Vrock-Barbar 6)

Bewohner: Dämonen (Babaus, Brimoraks^{BdV II}, Deraknis*, Kalavakusj^{MHB II}, Sukkubi, Vrocks), Kultanhänger

Merkmale: Fremdartiger Turm unbekannter Herkunft, mehrere extraplanare Taschen, machtvoller zeit- und energiebasierender Fallen, Horst Pazuzu verehrender Vrocks

Es stimmt nicht ganz, würde man sagen, der sogenannte Hängende Turm stünde am Rand der Hochebene der Nordhügel und überschaue Frostsumpf und die Steinwildnis, da der Turm nicht steht. Er hat die Form eines umgekehrten Obelisken aus dunkelrotem Marmor und besitzt keine Verbindung mit dem Boden – sein tiefster Punkt schwebt mit unmöglicher Stabilität mehrere Zentimeter über dem Boden. Nicht nur das Äußere und die beschriebenen Umstände deuten auf einen nichtgolarischen Ursprung hin, auch die innere wie äußere Architektur entspricht keiner sarkorischen Bautradition. Manche denken, es handle sich um eine weitere Abscheulichkeit, die der Abyss ausgespien hat, allerdings deutet der Umstand, dass er erst vor kurzer Zeit – im Jahr 4698 AK – aufgetaucht ist, darauf hin, dass sein Ursprung vielleicht nicht mit der Weltenwunde in Verbindung steht.

Der Hängende Turm hat eine Höhe von atemberaubenden 137,40 m und ist an seinem oberen Ende 45 m breit. Er scheint aus Stein zu bestehen, ist aber von einer dünnen magischen Hülle ähnlich *Temporäre Stasis* umgeben, welche verhindert, dass jemand mit dem Material interagieren kann, so dass die Bausubstanz ein Rätsel bleibt. Der einzige Zugang ins Innere ist ein trapezförmiger Torweg in der Ostseite, 6 m über dem Boden. Hinter dem Torbogen liegen drei völlig leere Räume, welche um eine weiter nach oben führende Wendeltreppe angeordnet sind. Die Außentür wurde schon vor langer Zeit von Dämonen aufgebrochen, welche auch die Räume dahinter ausgeräumt haben – sofern es dort überhaupt etwas zu holen gegeben hat. Seit seinem rätselhaften Erscheinen wird der Turm von der rhetorisch begabten, aber sehr sprunghaften Glabrezu Yracandra, einer kleinen Armee von Dämonen und ihrem Zirkel sterblicher Zauberkundiger bewohnt, welche alle für ihren Herrn Deskari die Geheimnisse des Bauwerkes zu ergründen suchen. Bis heute haben sie aber kaum etwas erreicht, sondern sind bestenfalls bis zur Mitte vorgedrungen und beißen sich nun die Zähne an den umfangreichen Schutzzaubern aus, welche die weiter im Inneren liegenden

Kammern vor Eindringlingen und Verfall bewahren. Interessanterweise halten diese Schutzzauber gerade chaotische Externare aus vielen Bereichen fern, was ein weiterer Hinweis darauf sein könnte, dass das Bauwerk nicht aus dem Abyss stammt. Yracandras Vorhaben, den Turm zu plündern, wird weiter davon erschwert, dass der Großteil des Inneren unter den Einschränkungen von *Dimensionsschloss* steht und die Wände dank *Temporärer Stasis* undurchdringbar sind; diese Effekte scheinen zudem nach einem äußerst komplexen Zeitplan aktiviert und deaktiviert zu werden. Und schlussendlich hat sich ein pazuzutreuer Horst Vrocks auf dem Turmdach niedergelassen. Deren Anführer, Firadreal, hat sich zum Herrn des sogenannten Hängenden Turmes ernannt, so dass die Kontrolle über das Bauwerk ständig zwischen ihm und Yracandra wechselt, abhängig davon, wer gerade die Oberhand hat.

Im Jahr 4709 AK fiel eine Gruppe Kreuzfahrer auf einer Mission in die Tiefen der Weltenwunde der Glabrezu zum Opfer und wurde als Entdecker rekrutiert, welche in die Dämonen unzugänglichen Teile des oberen Turmes vorstoßen sollten. Die Abenteurer drangen dabei weiter vor, als die Dämonen realisierten. Die Anführerin, **Aucinda Fermender** (NG Halb-orkische Schurkin 12) konnte nämlich Yracandra gedankenkontrollierende Magie abschütteln und führte ihre Gruppe in einen verzweiferten Kampf gegen die Glabrezu. Yracandra und ihre Diener schlachteten alle bis auf Aucinda ab, welche in den oberen Teil des Turmes entkommen konnte. Kurz nach dem Massaker konnte sie ihrem Befehlshaber in Kenabres eine Botschaft zukommen lassen, in welcher sie ihn über die Lage informiert. Seitdem hat man in den letzten Jahren aber nichts mehr von ihr gehört.

Monschreilichtung

Dorf dämonischer Werwölfe

Ort: Sarkorische Steppe

Herr: Ahari Schwarzdorn (CB Gnomische Werwolf-Klerikerin Jezeldas 14)

Bewohner: infernalische Schreckenswölfe, infernalische Werwölfe, infernalische Wölfe

Merkmale: zahlreiche, mit Fallen gesicherte Gebäude, Gewölbe einer zerstörten Burg

Das dichte Unterholz und die hohen Bäume des Schauderholzes markieren zwar die offenkundige Grenze der Sarkorischen Steppe, allerdings hat Sarkoris früher den Großteil des Waldes für sich beansprucht. Und so liegt heute gut der halbe Wald im Einflussbereich der Weltenwunde. Die Dämonenarmeen richten ihr Augenmerk zwar kaum auf diesen Bereich, aber dennoch gibt es im Wald jede Menge abyssal beeinflusster Gefahren, zum Beispiel das Dorf auf der Monschreilichtung. Vor dem Fall des Landes wurde das Dorf Mondlichtung genannt, doch seine heutigen Bewohner sind weitaus gewalttätiger und blutrünstiger als ihre Vorgänger. Niemand weiß, ob die Bewohner den Namen des Ortes geändert haben oder jene, die das Pech hatten, dorthin zu gelangen. Der Name passt aber bestens, da nun Familien dämonischer Werwölfe in dem Dorf leben. Monschreilichtung liegt am Fuß eines



kleinen Hügels auf einer etwa 1,5 Kilometer breiten Waldlichtung. Auf dem Hügel steht eine größtenteils eingestürzte Burg im uralten ustalavischen Baustil. Das Leben in Mondschreilichtung scheint so zu verlaufen, wie man es von einer typischen Walsiedlung in Ustalav erwartet.

Als das Dorf noch als Mondlichtung bekannt war, war es das größte einer Reihe von Weilern und Nestern und fungierte als lokaler Handelsumschlagplatz. Heute findet man in den anderen Ortschaften nur Massengräber, Spuren furchtbarer Gewaltakte und keine Anzeichen ihrer Bewohner mehr. Die rustikalen Dorfbewohner behaupten aber, von alledem nichts zu wissen, was ihren Nachbarn vielleicht zugestoßen sein mag. Auch von den Ereignissen in der Weltenwunde wissen sie angeblich nichts. Dieses vorgetäuschte Nichtwissen hält nicht einmal oberflächlichem Nachbohren stand, doch wer derart die Bewohner konfrontiert, wird nur umso schneller gefangengenommen. Die infernalischen Werwölfe ziehen es vor, Besucher im Dunkeln der Nacht zu überfallen, wenn sie in einem der drei Gasthäuser des Dorfes schlafen, haben aber auch keine Angst, die Gestalt zu wechseln und allzu neugierige Besucher am Tage zu überwältigen.

Viele Dorfbewohner kennen die Geschichte von Mondlichtungs Tod und Mondscreilichtungs Geburt und teilen diese sogar gern voller Stolz mit ihren Gefangenen: Der Geschichte nach stolperte eines Tages eine kleine Gruppe sarkorischer Abenteurer geführt von einer Gnomin namens Ahari Schwarzdorn in das Dorf und erzählte von den Verheerungen, die sich im Herzen des Landes zutrug. Die Dorfbewohner hießen diese Flüchtlinge willkommen und den folgenden Tagen bewies Schwarzdorns Gruppe ihren Wert, indem sie die Verteidigung des Dorfes stärkte, während die kleineren Nester und Weiher im Umland unter zunehmenden Angriffen dämonischer Wölfe litten. Mondlichtung nahm auch die Flüchtlinge aus diesen kleinen Orten mit offenen Armen auf, nur gingen mit Zunahme der Angriffe auch die Vorräte langsam zur Neige. Die Dorfbewohner wandten sich daher zunehmend an Ahari und ihre Mitabenteurer um Rat, Unterstützung und Schutz. Einen Monat nach Ankunft der Gruppe attackierten dämonische Wölfe einige Jäger nur wenige hundert Meter außerhalb des Dorfes. Die Dorfbewohner baten Ahari um Hilfe. Als Reaktion ließ die Gnomin alle auf dem Dorfplatz zusammenkommen und versprach ihnen lebenslangen Schutz vor den Dämonenwölfen, so sie ihr folgendes Angebot akzeptieren: Sie enthüllte, dass sie und ihre Begleiter in Wirklichkeit die Angreifer waren, und erklärte, dass jeder, der vortrat und das Geschenk Jezeldas, der Herrin des Hungrigen Mondes und Dämonenherrscherin der Werwölfe, annahm, verschont werden würde und in Mondlichtung weiterleben könnte. Und wer sich weigerte, würde an jene Dorfbewohner verfüttert werden, welche das Angebot annahmen.

Die heutigen Bewohner von Mondschreilichtung sprechen von diesem Tag voll Ehrfurcht und Verehrung. Ahari Schwarzdorn herrscht immer noch über das Dorf von den Burgruinen auf dem Hügel aus. Alle Dorfbewohner sind infernalische Werwölfe und bilden oft Rudel, um im Wald an der ustalavischen Grenze nach Beute zu suchen. Zudem sind schon wiederholt Dorfbewohner ausgewandert und haben neue Rudel dämonischer Wölfe tiefer im Wald gegründet.

Das stärkste dieser Rudel wird von einem Antipaladin namens Adimarus Ionacu angeführt, einem sadistischen Antipaladin, der Ahari aufgesucht hat, um Jezeldas Geschenk zu erlangen. Er und Ahari sind nun ein Liebespaar, die beiden planen, ihren Einfluss weiter nach Süden auszudehnen und auf der anderen Seite der Grenze zuzuschlagen. Dies könnte die ustalavische Grafschaft Lozeri überraschend treffen (siehe auch *Almanach zu Ustalav*).

Pulurafälle

Belagerter Tempel einer Himmlischen Herrscherin

Ort: Wundlande

Herren: Elaindra (CG Aasimarklerikerin Puluras 20), Belsefelk (CB Gallu*-Waldläufer 3)

Bewohner Azatas (Bralanis, Ghaeles, Lillends, Yamahs^{AMGN}), Kleiriker Puluras, Konstrukte

Merkmale: Von Geistern und Untoten heimgesuchter, ausgetrockneter See, Tempel der Pulura mit mächtigen Schutzzaubern gegen Dämonen, beständig leichter Schneefall, klarer Nachthimmel

Nicht alle sarkorischen Bastionen des Guten und der Ordnung zerbrachen, als die Weltenwunde sich öffnete. Überraschenderweise existiert eine solche Bastion noch immer in den Tiefen der Wundlande selbst nach einem Jahrhundert der Belagerung ohne den Schutz von *Schutzsteinen* oder Kreuzfahrern. Vor Sarkoris' Zerstörung war Pulurafälle für seinen großen, herabdonnernden Wasserfall bekannt. Doch nun sind die großen Seen ober- und unterhalb der Klippen zu ausgetrocknetem Ödland geworden, der Wasserfall verschwunden und nur stumme, gequälte Klippen zurückgeblieben. Der ausgedehnte Tempelkomplex, der nach dem Wasserfall benannt wurde, existiert aber. Er ist der Himmlischen Herrscherin Pulura, der Schimmernden Jungfrau, geweiht. Der größte Bereich des Tempels befindet sich oberhalb des einstigen Wasserfalls am Ufer des früheren Sees. In die Klippe gehauene Tunnel und Treppenhäuser verbinden dieses Bauwerk mit einem zweiten am Fuß der Klippe. Vor Sarkoris' Fall nutzten die Adligen von Iz diesen Fluss und seine Seen als Begräbnisstätte, indem sie ihre geehrten Toten von der Hauptstadt aus mit Begräbnisbarken flussabwärts schickten. Wenn die Barken Pulurafälle erreichten, segneten die Priester die Toten, setzten die Barken in Brand und lenkten sie sodann zum Wasserfall. Das ausgetrocknete Flussbett am Fuß der Klippe ist entsprechend von Knochen, Grabbeigaben und den Überresten der verbrannten Schiffchen bedeckt. Während des ersten Dämonenangriffs auf den Tempel vor Beginn des Ersten Kreuzzuges belebten dämonische Nekromanten die Leichen der geehrten Toten im See mit dem Ziel, sie gegen die Priesterschaft einzusetzen. Doch die dämonische Magie schlug auf spektakuläre Weise fehl: Als die Toten von blassem Sternenlicht umgeben zum Leben erwachten, ergriffen sie die Waffen, mit denen sie bestattet worden waren, und fielen in stummer Wut über die Nekromanten her. Leider wandten sich diese Todesalben, Geister und anderen Untoten auch gegen jene, die im Tempel saßen, da sie niemanden, egal ob



Sterbliche oder Dämonen, als Verbündete anerkannten. Seitdem haben Dämonen und Untote gleichermaßen wieder und wieder versucht, in den Tempel einzudringen. Solange aber Puluras Gläubige sich im Tempel aufhalten, halten auch seine uralten, mächtigen Schutzzauber stand. Dass Pulurafälle weiterhin der doppelten Belagerung – Dämonen von oben, Untote von unten – standhält, ist ein steter Dorn im Auge der Anführer der Weltenwunde.

Der Gallu Belsefelek, der Befehlshaber der belagernden Armee, ist ein ungewöhnlich taktisch vorgehender und geduldiger Kriegstreiber. Er weiß, dass er gewöhnliche Sterbliche problemlos überleben kann, so dass er sich entschieden hat, die Sache auszusitzen – seine Armee kann den Tempel nicht stürmen, aber die Priester können ihn auch nicht verlassen. Dämonen und Untote altern nicht, wohl aber Sterbliche und auch göttliche erschaffene Nahrung und Wasser können das Fortschreiten der Jahre nicht aufhalten. Belsefelek und seine Belagerer müssen also nur geduldig warten, bis die letzten paar Verteidiger an Altersschwäche gestorben sind, denn letztendlich ist die Zeit der größte Feind der nervigen Priester. In der Zwischenzeit beschäftigt sich Belsefelek, indem er mit seiner großen Armee aus Brimoraks (siehe *Buch der Vermirrten II: Abyss*) und Abrikandilubaren das Umland patrouilliert und ohne Gnade jeden zur Strecke bringt, der dem Tempel Hilfe bringen möchte.

Im Umkreis von mehreren Kilometern herrscht leichter Schneefall rund um den Tempel und verleiht ihm eine kühle, ruhige Schönheit. Von den Felsen des einstigen Wasserfalls hängen Eiszapfen und bilden eine lautlos, eisige Palisade aus Eis, welche den Wasserfall ersetzt hat. Über dem Tempel befindet sich ein weiteres Wunder: ein Flecken klaren Nachthimmels. Anstelle der dahinrasenden Sturmwolken, des violetten Dunstes und fremder Sterne ist der Nachthimmel über Pulurafälle normal und friedlich und zeigt jene Sterne, welche die zwölf Sternbilder formen, die Reisenden vertraut und Puluras Anhängern heilig sind. Diesen Effekt und die meisten Schutzzauber des Temples erhält Eliandra aufrecht, die vielleicht gegenwärtig mächtigste Puluraklerikerin auf Golarion, nachdem das Aufreißen der Weltenwunde zum Tod ihrer Vorgesetzten geführt hat. In den letzten einhundert Jahren hat Eliandra an Macht gewonnen, da dieselbe Magie, welche den Tempel schützt, auch ihre Lebenserwartung erhöht. Sie weiß aber, sollte der Tempel fallen oder sie einen Fuß vor die schützenden Mauern setzen, dann wird die Zeit sie einholen und das Gewicht des letzten Jahrhunderts sie zerschmettern. Die im Tempel eingeschlossenen Priester wissen tief in ihren Herzen, dass Pulura für sie einen Plan hat. Sie glauben, dass die Schimmernde Jungfrau diesen eines nahen Tages enthüllen wird. Bis dahin hoffen sie und beten.

Raliscrad

Ruinenstadt der Dämonensklaven

Ort: Kluftschatten

Herr: Minagho (CB Lilitu-Schurkin 6)

Bewohner: Dämonen (Abrikandilen*, Coloxi^{MHB III}, Glabrezus, Inkubi^{MHB III}, Ooliodroonen*, Schattendämonen, Sukkubi, Vermleksi^{BdV II}), Ghoule, Kultanhänger, Seelenbegleiter^{AMOG}, Versklavte Kreuzfahrer

Merkmale: Teilweise überflutete Katakomben, Tempel der Phrasma/des Grünen Glaubens, versiegelte sarkorische Schatzkammern, versklavte Streiter des Kreuzzuges, welche nun einer dämonischen Herrin dienen.

Die Ruinenstadt Raliscrad liegt am Zusammenfluss des Sarkora und des Isk und war einst eine wohlhabende Ortschaft an einer der Haupthandelsrouten durch das Zentrum von Sarkoris. In den ersten Tagen nach Aufbrechen der Weltenwunde wurde sie verlassen. Der Großteil der dortigen Schätze blieb zurück und wurde geplündert und verheert. Dies gilt auch für das Efeuhaus, einen der merkwürdigsten Phasmatempel im nördlichen Avistan, da hier Phrasma und der Grüne Glaube gleichsam verehrt wurden. Die Steinwände des Tempels waren mit Reliefs bedeckt, welche Pflanzen während der unterschiedlichen Jahreszeiten zeigten, um das natürliche Wachstum und die Erneuerung aufzuzeigen als Parallele zu Phasmas Aspekten als Geburtshelferin und Totengöttin. Auf dem Hauptplatz waren auf einer juwelenbesetzten, vierseitigen Säule die unterschiedlichen Aspekte der Herrin der Gräber im Profil dargestellt und mit einem Mantel aus Efeu und erblühenden Ranken umhüllt.

In den letzten Jahrzehnten hat Raliscrad stark gelitten, wobei seine Steingebäude die Misshandlungen noch gut überstanden haben, so dass viele der größeren teilweise immer noch stehen. Unterschiedliche Dämonen hatten hier schon das Kommando, doch seit 20 Jahren herrscht nunmehr eine mächtige Lilitu namens Minagho über die Ruinen vom Efeuhaus aus. Die Lilitu hat umfangreiche Reparaturarbeiten an dem Tempel durchführen lassen, dabei aber auch an den Bild Darstellungen zahllose Veränderungen vorgenommen, um ihre eigenen, finsternen Ideale einzuarbeiten. In der Stadt gibt es eine überraschend hohe Population an Humanoiden, die allesamt Sklaven, Knechte oder Untertanen der Lilitu sind. Eine Reihe ihrer Kultanhänger sind Nekromanten im mittleren Stufenbereich, darunter auch ihr sterblicher Häuptling, **Corminoth Wolmor** (CB Menschlicher Kleriker Baphomets 11); dieser einstige Priester Iomedaes dient nun Minagho und ihrem Dämonenherrscher Baphomet.

Obwohl nahezu die halbe Stadt in Trümmern liegt oder in den letzten einhundert Jahren im zunehmend sumpfigen Boden versunken ist, gibt es unter der Oberstadt einen noch weitestgehend intakten, weitreichenden Katakombenkomplex. Diese Tunnel verbinden das Efeuhaus mit mehreren anderen Gebäuden, die zum Teil jahrhundertealte Gräfte enthalten. Das ausgedehnte Labyrinth umfasst zudem Lager Räume, eine beachtliche Bibliothek mit unbezahlbaren religiösen und weltlichen Werken aus der sarkorischen Blütezeit, sowie zahlreiche Schatzkammern, in denen mehrere Klans ihre Reichtümer verwahrten. Diese Klans sind nicht mehr – sie sind in den Tagen nach Aufbrechen der Weltenwunde untergegangen. Doch Minagho hat viele dieser Räumlichkeiten und Schätze bewahrt, repariert und verdorben. Es gibt aber einige Kammern in der Tiefe, welche sich ihr widersetzen. Dort wachen mächtige Seelenbegleiter über die Räumlichkeiten und die dort bestatteten Toten. Der Anführer dieser Wächter ist die enigmatische Seelenbegleiterin **Atzemsira** (Morrigna^{MHB IV}-Inquisitorin 6). Über Stellvertreter hat Minagho dieses fremdartige Wesen schon wiederholt kontaktiert, um



eine Allianz einzugehen oder die letzten Geheimnisse des Efeuhauses in Erfahrung zu bringen, allerdings hat Atzemsira jedes Mal Minaghos meisterhaft gewobene Lügen und Täuschungen durchschaut. Mittlerweile gilt Minaghos Aufmerksamkeit anderen Dingen: Sie unterstützt zunehmend die Infiltration der Mendevischen Kreuzfahrer durch den Kult des Baphomet und verbringt immer mehr Zeit in Verkleidung an den Frontlinien, wo sie immer einflussreichere Anführer in ihre Dienste zu locken sucht, während sie die Bemühungen der Kreuzfahrer unterminiert.

Sofern Fremde nach Raliscrad hineingelangen und den Anhängern der Lilitu aus dem Weg gehen können, könnten sie in Atzemsira und den wenigen übrigen Seelenbegleitern in deren Diensten potentielle Verbündete finden, wandeln diese doch in äußerst listigen Verkleidungen auf den Straßen, um der Aufmerksamkeit der Dämonen zu entgehen. Wer bereit ist, gegen die Scheusale vorzugehen und sie vom Schänden weiterer Orte abzuhalten, könnte so vor allen anderen Gefahren in den Ruinen sicher sein und vielleicht sogar die Erlaubnis erhalten, zurückgelassene Schätze bergen zu dürfen. Die Wächter sind nämlich der Ansicht, dass der Reichtum der ausgelöschten Nation besser bei denen aufgehoben ist, die ihn zu schätzen wissen, als in den Klauen der Lilitu.

Säbelzahntal

Lager besessener Barbaren

Ort: Frostsumpf

Herr: Ulmar Beursson (CB Menschlicher [Kellidischer] Barbar 14), besessen von Alulasavi (CB Schattendämon-Hexenmeisterin 12)

Bewohner: Dämonenbesessene Barbaren, Marksauger*, Schattendämonen, Schreckenstiger, Urzeittiere^{MHB II}

Merkmale: Feld voller Fallen aus den Knochen von Urzeittieren, zahlreiche öffentliche Plätze zum Foltern von Gefangenen, ritueller Schlachtplatz in nahegelegener Höhle

Auch wenn die Barbaren des Reiches der Mammutherren keine organisierte Verteidigungslinie bilden, wie es im Osten und Süden der Weltenwunde der Fall ist, kämpfen sie gegen die Expansion der Dämonen nach Westen. Ihr entschlossener Schutz ihrer uralten Jagdgründe und das Fehlen zivilisierter Ziele, die Dämonen in Versuchung führen könnten, hat quasi dazu geführt, dass sich die Fronten festgefahren haben. Doch nicht alle in diesem Kampf besieigten Barbaren sterben einfach, manche werden zu untoten Sklaven oder zu geistesbeeinflussten Knechten der Dämonen. Für einen Barbaren gibt es aber noch ein schlimmeres Schicksal, als körperlich oder geistig versklavt zu werden: dämonische Besessenheit! In diesem Zustand kann der Verstand des Barbaren nur zusehen, wie ein Dämon seinen durch den Krieg perfektionierten Körper als Waffe gegen sein eigenes Volk einsetzt.

So erging es dem Stamm der Brüllenden Säbelzähne. Im Jahre 4710 AK zogen die 15 mächtigsten Berserker dieses Stammes zu ihrem zwanzigsten Feldzug gegen die Dämonen in die Sarkorische Steppe – es sollte auch ihr letzter sein. Nachdem sie eine Gruppe Schirs^{MHB III} und Babaus unter der Führung eines Kalavakus^{MHB II} besiegt und über zwei Dutzend gefangene Barbaren dabei befreit hatten, nahmen sie letztere

unter ihre Fittiche und versprochen, sie heimzubringen. Als sie aber später ihr Nachtlager aufschlugen, wandten sich die Befreiten gegen sie, waren sie doch in Wahrheit von machtvollen Schattendämonen besessen. Die Dämonen gaben ihre geschwächten Wirte frei und übernahmen stattdessen die Krieger der Brüllenden Säbelzähne.

Anstelle unerfahrener Barbaren kontrollierten sie nun Veteranen. Unter Führung eines von Schax' mordgierigeren Anhängern, der Schattendämonin Alulasavi, zwangen sie die Säbelzähne, die gerade geretteten Gefangenen abzuschlachten und die Leichen zu verspeisen, dann ließen sie die Besessenen zu ihrem Heimatlager zurückkehren und zwangen sie, ihre Familien niederzumetzeln und ebenfalls zu verspeisen. Die Barbaren fielen dadurch dem Wahnsinn anheim, konnten aber als Gefangene in ihren eigenen Körpern nicht einmal brüllend aufheulen.

Seitdem nutzen die Schattendämonen ihre Wirte, um ihre Anzahl zu vergrößern, indem sie neue Stammesmitglieder einfangen und neue Schattendämonen zu deren Kontrolle in die Weltenwunde holen. Besonderen Spaß macht es den Dämonen, manchmal einen Besessenen während eines Kampfes aus ihrer Herrschaft zu entlassen, da die wahnsinnigen Krieger im Kampfrausch nicht mehr darauf achten, wen oder was sie töten. Die Säbelzähne ziehen durch die Sarkorische Steppe und werden zunehmend berüchtigt, übertreffen ihre Raubzüge in die Länder der Mammutherren an Brutalität doch alle Vorstöße, die sie unternommen haben, ehe sie zu Besessenen wurden. Die Barbaren unterhalten ein Lager weit im Norden in einem schmalen Tal, welches sie das Säbelzahntal nennen. Dorthin ziehen sie sich nach ihren Überfällen zurück, um Gefangene zu quälen und zu foltern, bis sie sie entweder verspeisen oder für ihren Stamm „rekrutieren“.

Der Großteil dieser Folterungen findet in einer großen Höhle am Ende des Tals in einer Kammer mit mehreren versteckten Fallgruben statt. Die Scheusale lagern die meisten Reichtümer, welche sie den Toten abnehmen, tiefer in den Höhlen und haben mehrere Marksauger dazu gebracht, als Wächter der Höhlen zu fungieren. Die abartigsten unter den Schattendämonen übernehmen gern neue Opfer, deren Körper und Fähigkeiten nicht den Anforderungen des Stammes entsprechen, und lassen sie in die Höhlen gehen, um die Erfahrung zu genießen, bei lebendigem Leib von den furchtbaren Würmern gefressen zu werden.

Alulasavis jüngster Plan ist besonders grauenvoll: Sie hat festgestellt, dass sich unter der letzten Gruppe Opfer Fulmar befand, der Sohn Bromags, eines mächtigen Häuptlings des Drakazungenstammes. Die Drakazungen gehören zu einflussreichsten und mächtigsten Stämmen, die gegen die Dämonen in den Kampf ziehen. Gegenwärtig sammeln Bromags Leute mehrere verbündete Stämme unter einem Banner für einen Rachangriff auf das Säbelzahntal – ganz wie Alulasavi es geplant hat. Die Säbelzähne haben den Zugang zu ihrem Tal mit furchtbaren magischen Fallen vermint und mit den Überresten getöteter Urzeittiere Engstellen geschaffen, um die Horde kontrolliert ins Tal zu locken und gefangen zu nehmen. In den Höhlen unter dem Tal lauert eine kleine Armee neuer Schattendämonen in Bereitschaft, die Barbarenarmee zu übernehmen, wenn diese im Kampfrausch in Alulasavis Falle donnert.



Schwarzerde-Grabhügel

Von Geistern heimgesuchte Königsgruft

Ort: Die Wundlande

Herr: Jaalika (CB Seraptis^{BdV II}-Klerikerin der Sifkesch 12)

Bewohner: Dämonen (Babaus, Inkubi^{MHB III}, Schattendämonen, Vermleks^{BdV II}), Geister, Kultanhänger, Schreckgespenster, Todesalben

Merkmale: Umfangreiche Spukerscheinungen, magieerfüllte Kapellen, welche der Dämonenherrscherin des Selbstmordes geweiht sind, unglaublich komplexe, sich selbst zurücksetzende Fallen, Gerüchte über unglaubliche Schätze

Der Schwarzerde-Grabhügel liegt im Herzen des Feldes der Throne zwischen zahllosen anderen aufgebrochenen und geschändeten Gräften des früheren sarkorischen Adels. Allerdings ist diese Gruft noch intakt, so dass die Aussicht auf verborgene Reichtümer dämonische wie sterbliche Schatzsucher anlockt. Dieser Ort ist jedoch mehr als ein gewöhnliches Grab zum Plündern: Er wird von einer machtvollen Verteidigung geschützt, mit welcher selbst dämonische Grabjäger nicht rechnen.

Die Anführer des Schwarzerdeklans herrschten mit derselben Weisheit wie ihre Ahnen. Das Zeichen ihrer Herrschaft war die *Rabenkrone*, eine kunstvolle Goldkrone, die mit Darstellungen eines Schlachtfeldes geschmückt war und an deren Spitzen sich kreisende Raben befanden. Durch diese Krone können die Stimmen früherer Herrscher den Träger der Krone beraten, preisen oder auch mahnen, je wie es die Situation erfordert. Dank der Weisheit und des Wissens von Generation gedieh der Schwarzerdeklan – doch gab es auch einen verborgenen Preis: Beim Tod eines Herrschers sog die Krone seine Seele auf und erschien ein neuer Rabe im Schwarm über dem goldenen Schlachtfeld. Indem die Klansführer auf ihre Belohnungen im jenseitigen Leben verzichteten, hofften sie, ihre lebenden Erben und Abkömmlinge an der Macht zu halten. Doch als der Klansherr Arkilan Schwarzerde II. schließlich kinderlos durch eigene Hand nach dem Verlust seiner Ehefrau im Jahre 4303 AK verstarb, verstummte die *Rabenkrone* auf Arkilans Haupt in den Tiefen des stillen Grabhügels. Zwar übernahm einer seiner entfernten Vettern die Führung des Klans, doch die Krone wurde vergessen.

Als die Weltenwunde aufriss, wurde dies von den an die *Rabenkrone* gebundenen Seelen bemerkt. Als Reaktion auf den Vorstoß des Abyss erfüllten die Geister der Krone den gesamten Grabhügel mit ihrer Macht und belebten die Toten als Wächter, um ihn zu schützen. Jahrzehntlang sicherten mächtige Todesalben und Schreckgespenster, sowie zahlreiche Spukerscheinungen die Krypta vor Plünderern. Schließlich waren diese Geister derart begierig, gegen die dämonischen Streitkräfte vorzugehen, dass sie zur Einladung die Türen des Grabhügels öffneten. Bis sich die Kunde verbreitet hatte, dass der Hügel die reinste Todesfalle war, hatten viele Dämonen die Einladung angenommen und waren in den zahlreichen unterirdischen Kammern niedergemacht worden.

Doch vor sieben Jahren wandte sich der Kult der Sifkesch der Krypta zu, als die mächtige Seraptisdämonin Jaalika eine Gruppe von Priestern der Dämonenherrscherin des

Selbstmordes in das Grab führte. Vielleicht fühlte sich die Krone von Jaalikas Macht angezogen, vielleicht schwächte der von Arkilan begangene Selbstmord auch die Verteidigungsanlagen der Krypta, auf jeden Fall übernahmen diese Kultanhänger die Kontrolle über den Schwarzerde-Grabhügel. Nun trägt die vierarmige Dämonin die *Rabenkrone* auf dem Haupt und lässt die Geister nach ihren Launen knechten und tanzen. Der Kult ist nicht daran interessiert, Deskari oder den dämonischen Machthabern in der Weltenwunde zu helfen, sondern scheint sich mit dem Grabhügel zufrieden zu geben und die Jahre verstreichen zu lassen. Die Kultanhänger verwandeln den Ort langsam in eine Sifkesch geweihte, unheilige Kathedrale. Worauf Jaalika und ihre Kultanhänger aber genau warten, ist unklar – ihre Anwesenheit hat den Grabhügel jedoch zu einem noch gefährlicheren Ort gemacht als zuvor.

Valahuv

Schlupfwinkel gegen die Weltenwunde

Ort: Kluftschatten

Herr: Ommors, die Zwiellichtbringerin (NB Blutdämonin^{BdV III}-Klerikerin Szuriels 5)

Bewohner: festgesetzte Dämonen, irreführte Barbaren des Schindermondklans, umherziehende Untote

Merkmale: Vergessene Schreine und verlassene Anbetungsstätten, befestigtes Dorf mit Feste, labyrinthartiges Gewölbe

Die Schindermondfeste ragt über dem Wehrdorf Valahuv, einer Bastion der Zivilisation und Heimat von etwa 300 ausgegammelten sarkorischen Flüchtlingen auf. Damit ist sie eine Seltenheit – eine Festung, welche den Dämonen auf unmögliche Weise standhält. In ihrem Hof liegt das Forschertor, ein verziertes Fallgitter, hinter dem sich in den Tiefen der Donnerstufenklippen trostlose Kammern befinden. Der Schindermondklan und jene unter seinem Schutz erzählten Fremden, dass sie von ihrem Gott Tammerri beschützt werden würden, dem Eidolon ihres Häuptlings **Götterrufer Feinroh-Schindermond** (RN Menschlicher Paktmagier 4). In Wahrheit ist dafür aber etwas weitaus Machtvolleres und Finsteres verantwortlich.

Vor Jahrhunderten bejagte die Blutdämonin Ommors die Sarkorische Steppe und zog eine blutige Spur durch mehrere Dörfer, wobei sie nur blutleere, seelenlose Leichen zurückließ. Während Ommors aber die Sarkorisier abschlachtete, interessierte sie sich zunehmend für deren religiöse Ansichten und insbesondere ihre Wahrnehmung des Göttlichen in allem und jedem Nichtsterblichen. Sie nutzte diesen Glauben und präsentierte sich den Bewohnern Valahufs als göttliche Präsenz, welche Schutz im Gegenzug für Opfergaben anbot. Zu ihrer Begeisterung akzeptierten die Menschen sie schnell als wichtiges Mitglied ihres lokalen Pantheons. Zu Beginn benötigte sie nur ein wenig Blut alle 7 Tage, doch als die Zeit verging und der Glaube an die Blutgöttin stärker wurde, wuchsen auch ihre Wünsche. Bald benötigte sie die Leichen von Verbrechern, dann die der verehrten Toten, dann lebende Verbrecher und schließlich befahl sie, dass die Bürger andere dazu verdammten, wöchentlich das Forschertor als Opfergaben zu durchschreiten. Die Kunde von diesen Gräueltaten



konnte irgendwann nicht mehr ignoriert werden und die Streiter des Schindermondklans kamen nach Valahuv, um das Böse herauszufordern und zu besiegen. Der Klan besiegte Ommors Anhänger, konnte die Blutdaimonin aber nicht bezwingen – stattdessen wurden *Zutritt verwehren* und andere Zauber gewirkt, um sie in der tiefsten Ebene unter dem Forschertor einzukerkern.

Dort hauste Ommors viele Jahre lang. Der Schindermondklan übernahm die Kontrolle über den Rest der Gewölbe, stellte Valahuv unter seinen Schutz und schloss Ommors aus dem regionalen Pantheon aus. Das Leben war wieder in Ordnung – bis die Weltenwunde aufbrach. Da Valahuv von den ersten Angriffen recht isoliert war, weigerten sich die Bewohner stur, den Ort zu evakuieren. Doch als die ersten Dämonen das Dorf erreichen, konnten die Schindermondkrieger die Eindringlinge nur mit knapper Not zurückschlagen. Im Wissen, dass alsbald weitere Dämonen kommen und das Werk vollenden würden, stiegen die verzweifelte Götterruf in Ommors Kerker hinab und bettelten um ihren Schutz. Ommors stimmte zu, doch nur im Gegenzug für ihre Freiheit und Wiedereinsetzung als Gottheit – aber nicht als irgendeine Gottheit, sondern als *die* Göttin von Valahuv. Der Schindermondklan stimmte dem zu und als die nächsten Dämonen kamen, schlachtete die mächtige Daimonin sie ab, noch ehe sie das Dorf überhaupt erreicht hatten. Wieder und wieder verteidigte sie ihre neue Schar im Schutze der Nacht. Die Bürger von Valahuv erfuhren nie, was ihre Beschützerin dazu veranlasste, doch das Leid jener, die im Ort gelebt hatten, war für Ommors in der Tiefe gar süßer Nektar gewesen.

Seit dem Aufbrechen der Weltenwunde und dem Ersten Mendevischen Kreuzzug genießt Ommors das Massaker. Sie verbringt nicht mehr die ganze Zeit in ihren Kammern, sondern erkundet teilweise monatelang die Weltenwunde und labt sich an den Überbleibseln der endlosen Grenzkonflikte. Dennoch kehrt sie stets nach Valahuv zurück, da sie sich daran gewöhnt hat, sich nicht nur an gelegentlichen Opfergaben ihrer Anhänger zu nähren, sondern auch an ihrer Verzweiflung und Furcht. Zudem macht sie Jagd auf jene Menschen, die sich dem Dorf nähern, und auf Dämonen, die dumm genug sind, ihre menschliche Viehherde zu gefährden.

Die Gänge unter dem Forschertor reichen weit in die Donnerstufenklippen hinein und enthalten jahrhundertealte Gräfte und Schreine längst aufgegebenen Götter, sowie die Überreste von Ommors vielen Opfern. Wenn die Unholdin frische Opfergaben erhält, bestreicht sie die Steine mit deren klebrigen, stinkenden Blut. Das Leid verschleppter Dämonen genießt sie noch länger, indem sie Dutzende in blutige Kokons gebunden über das Gewölbe verteilt verwahrt. Viele ihrer Opfer erheben sich als untote Hüllen und durchstreifen die Gänge. Diese hungrigen, geistlosen Kreaturen sind die Wachhunde der Daimonin und fallen blutdurstig über alles her, das so dumm ist, in ihr unheiliges Reich einzudringen.

Nur wenige Neuankömmlinge erreichen Valahuv. Der aktuelle Häuptling des Dorfes, Götterruf Feinroh-Schindermond sorgt für seine Leute, misstraut aber Fremden und lässt nur jene ein, die versprechen, niemals die Donnerstufen besteigen zu wollen. Sollte man ihn hinsichtlich Valahavs finsternen Beschützer fragen, erklärt der Häuptling rasch die

Notwendigkeit der fortdauernden Existenz des „Gottes“ – was sind schließlich ein paar Blutopfer im Austausch für die Sicherheit der restlichen Dorfbewohner? Er bereut zwar die Notwendigkeit des Mordens, tut aber sein Bestes, den Hunger der Daimonin mit dem Blut von Verbrechern und Plünderern zu stillen – und zuweilen dem zu neugieriger Fremder. Viele Bewohner Valahavs wären zwar glücklich, würden die Opferungen enden, allerdings erinnert Schindermond Abenteurer rasch daran, dass Ommors zu besiegen nur ein Problem des Dorfes beseitigen würde – würde sich aber die Kunde vom Tod der Blutdaimonin verbreiten, würden die Dämonen unweigerlich bald zurückkehren.

Yathnarb

Grab von Yathturm

Ort: Die Wundlande

Herrin: Isilda (CB Menschliche [Ulfen] Geisterklerikerin Deskaris 17)

Bewohner: Dämonen (Babaus, Deraknis*, Gibrilethen*, Hezrous, Kithangianer*, Schirs^{MHB III}), Dämonisches Ungeziefer*, Dwiergethe*, Kultanhänger, Marklusauger*, Urannag*, Verzerter*

Merkmale: Wälder bröcklicher Insektenbeine, Flüsse und Seen aus Blut, verwesende Hügel aus tumorösen Fleisch

Seit der Zerstörung von Yathturm sind nur wenige Jahre verstrichen. Ein halbtelligentes Fragment des Abyss wechselte in die östliche Weltenwunde über, um als lebender Verstärker für eine Welle abyssaler Energieströme zu dienen, mit denen die Schutzmauer der *Schutzsteine* zu Mendev hätte durchbrochen werden können. Hätte man dem Turm gestattet, zu voller Größe heranzuwachsen, wäre er zu einem Kronjuwel des Kultes Deskaris geworden und zu einer deutlichen Bedrohung für Mendev. Im Jahr 4711 AK gelang aber einer bunt zusammengewürfelten Abenteurergruppe der äußerst unwahrscheinliche Erfolg, den Turm zum Einsturz zu bringen und seine Herrin zu töten, die verräterische Priesterin Isilda. Wo der Turm einst gestanden hat, ist nun ein Ödland aus verwesendem Fleisch, welches aus dem gefallenem Turm hervorgequollen ist. Der gequälte Boden rundum zitterte und zuckte wie krankes Fleisch, als der Turm noch stand, und tut es auch heute noch, wenn auch als untote Landschaft aus hügelgroßen Tumoren, gewaltigem Narbengeflecht, Flüsse aus Blut und Eiter und dem Summen von Millionen Insekten, welche sich mit dem nekrotischen Gewebe vollstopfen und daran sterben.

Die Überreste des Turmes bilden nun einen kleinen Hügel im Herzen eines Sees aus verrottendem Blut. Die dort herumkriechenden Marksauger und Dwiergethen sind noch die geringste Gefahr. Der Turm ist zwar eingestürzt, doch der Hügel ist von Gängen in Form verwesender leerer Arterien und durchhängender Schlünde durchzogen.

Die frühere Herrin des Turmes existiert fort als zorniger, mutloser Geist, welcher nach Rache an jenen durstet, die für seinen Tod und Yaths Verbannung aus dieser Welt verantwortlich sind. Wie im Leben will sie kräftige, fähige und attraktive Männer besitzen und bietet ihnen Gefallen und



Reichtümer für ihre Dienste an, als würde Yath noch existieren und sie immer noch im Wettstreit mit anderen sogenannten Zwischenhändlern stehen. Die Ruhestätte ihrer sterblichen Überreste in einem zerfetzten Dom aus halbverwestem, versteinertem Muskelfleisch aus Yaths Herz ist Dämonen wie Sterblichen verboten. Hier stellt Isilda die Überreste ihrer früheren Liebessklaven zur Schau – oder besser, deren abgezogene Haut. Wenn die untote Klerikerin nicht gerade treuen Kultanhängern Befehle gibt oder Dämonen anfleht, ihr wieder zu folgen, brütet sie und spricht zu ihren toten Liebhabern, als wären diese noch am Leben.

Am Südufer des Sees aus Blut befand sich früher ein Torturm, der den Zugang zu der Brücke kontrollierte, über welche man zu Yath gelangen konnte. Dort steht nun ein neuer Tempel, den Isilda immer noch treue Kultanhänger errichtet haben, auch wenn der Großteil ihrer früheren Schar die Hohepriesterin im Stich gelassen hat. Angesichts des langsamen Aderlasses unter ihren Anhängern ruft Isilda

mittels Träumen neue herbei und fordert sie auf, Yath neu zu erschaffen oder aus dem Grab zurückzuholen, so wie sie selbst von den Toten zurückgekehrt ist. Einige Dämonen folgen ihr noch, wenn auch drastisch wenig im Vergleich zu den Armeen, die einst ohne zu fragen ihren Befehlen gehorchten. Ihre Anhänger verbleiben in Yathnarb aus unterschiedlichen Gründen. Manche glauben, sie könnte Yath immer noch wiederbeleben, sofern sie einen Ersatz für den gestohlenen Anker findet, der seine Anwesenheit auf Golarion überhaupt erst ermöglichte, aber auch letztendlich zu seinem Fall geführt hat. Andere bleiben, um sich an den Depressionen und Wutanfällen der geisterhaften Klerikerin zu ergötzen.

Seit Yaths Fall wurde Isildas Geist drei Mal zerstört: zwei Mal von Dämonen, welche Yathnarb unter ihre Kontrolle bringen wollten, und ein Mal von sterblichen Paladinen aus Mendev, welche Yaths letzte Hinterlassenschaft für alle Zeiten niederstrecken wollten. Sie erscheint aber stets erneut, um schnelle Rache an ihren Mächtegegnern-Zerstörern zu nehmen, und ist in den wenigen kurzen Jahren als Geist weit aus machtvoller geworden als zu Lebzeiten. Für jeden, der in die Ruinen von Yath und ihre verworrenen, organischen Kavernen vorstößt, ist ihr Erscheinen die größte Gefahr. Um sie endlich zu vernichten, muss man ihren Fokus finden und zerstören, allerdings kann es sich dabei um alles Mögliche handeln: die Überreste ihrer Liebhaber, ihre eigenen Gebeine oder vielleicht auch Yaths früheren Anker, der sich nun weit von der Weltenwunde entfernt befindet.

Zelmsidrias Gemach

Sukubusunterschlupf und Drachenversteck

Ort: Die Wundlande

Herrin: Zelmsidria (CB Sukubus-Waldläuferin 11)

Bewohner: Brennende Dryaden und andere verdorbene Feenwesen, Dämonen (Abrikandilen*, Brimoraks^{bdv} II, Sukkubi, SchirsmHB III, Oolioddroonen*, Vrocks), Dämonisches Ungeziefer*, infernalische Drakas, Kultanhänger

Merkmale: Aschebedecktes Ödland aus verbranntem Wald, beständig rauchenden Bäumen und schreienden Dryaden, zerstörten Dörfern und Schlachtfeldern aus der Zeit des Ersten Mendevischen Kreuzzuges

Der Schwingenwald erstreckte sich einst vom alten Sarkorischen Sumpfland bis zum Westlichen Sellen, umfasst nun aber nur noch ein Ödland aus Asche und vielleicht 50 km² gequälter, beständig qualmender Bäume. Im Herzen des Waldes hockte die alte infernalische Grüne Drachin Azrivauxus auf einem immer weiter wachsenden Hort an Schätzen, welche aus den Ruinen der umliegenden Dörfer und von den verwesenden Kadavern von Dämonen und Kreuzfahrern gleichermaßen geplündert wurden. Dennoch beherrscht Azrivauxus den Wald nicht, da sie einer noch gefährlicheren Herrin dient: der Sukkubus Zelmsidria.



Isilda



Zelmisdria kam zum ersten Mal als Beauftragte Nocticulas vor fast 95 Jahren in die Weltenwunde. Die Dämonenherrscherin der Lust war begierig zu erfahren, ob sie die Weltenwunde zu ihren Zwecken nutzen könnte, doch im Laufe der Jahre ließ ihr Interesse nach und sie wandte sich anderen Dingen zu. Zelmisdria dagegen fand die vorhandenen Möglichkeiten dafür umso interessanter. Eigentlich hatte sie ihre Pflichten gegenüber Noctricula bereits aufgegeben, als sie der Grünen Drachin Azrivauxus begegnete. Nachdem es ihr gelungen war, die Alte Drachin zu verführen, entschied sie sich, die Ruinen des Schwingenwaldes zu ihrem Reich zu machen.

Im Laufe mehrerer Jahrzehnte in engem Kontakt mit der Drachin verdrehte Zelmisdria schrittweise die Essenz der Kreatur und verwandelte sie in eine infernalische Drachin. Diese behandelt sie in Abhängigkeit von den Launen der Sukkubus abwechselnd als Mutter, Geliebte oder Tochter, was ihrer Beziehung weitere komplexe Perversion hinzufügt. Die Sukkubus hat sich im Herzen des zerstörten Waldes ein seltsam unharmonisches Heim erbaut: ein stattliches Herrenhaus, welches besser ins Adelsviertel einer großen Stadt passen würde. Azrivauxus selbst nistet auf einer gewaltigen Ansammlung toter Bäume, welche wie ein Hügel über diesem Herrenhaus aufragt.

Der Wald um das Haus herum brennt selbst heute noch, mehr als einhundert Jahre, nachdem eine Legion Brimoraks ihn erstmals angesteckt hat. Zelmisdria hat die Dryaden des toten Waldes festgesetzt und verdorben und so zu einer gequälten Existenz verdammt, da ihre Bäume immer noch brennen. Diese Dryaden sind von ewigen Wunden bedeckt; die elendigen Kreaturen starren aus leeren Augen und verfälen grundlos und zufällig in Schreikrämpfe. Die Sukkubus findet dies niedlich und bezeichnet sie allesamt als ihre „lieblichen brennenden Töchter“, welche sie zuweilen dazu bringt, ihren Launen nachzukommen.

Die Sichtungen einer Sukkubus, welche auf einem dämonischen Drachen reitet, schaden natürlich der Moral jener Kreuzfahrertruppen, die dem Paar begegnen, wenn es zu einem seiner häufigen Raubzüge entlang des Westlichen Selten aufbricht. Aufgrund dieser Überfälle ist Zelmisdria nicht nur bei den Kreuzfahrern berüchtigt, sondern auch unter den Kultanhängern Deskaris, da die Sukkubus sich niemandem unterwirft. Khorramzadeh der Sturmkönig gelüstet schon länger nach Zelmisdria, als die Weltenwunde besteht, und ihre periodischen Besuche in Iz zwecks Befriedigung dieser Lust sind der Hauptgrund dafür, dass sie unabhängig in der Region operieren kann. Andere Dämonengeneräle bieten ihr große Bestechungsgelder in Form von Magie, Gold oder ersetzbare Liebhabern, um ihre Unterstützung zu erlangen – Gaben, zu denen sie wegen der Nähe des Gemachs der Sukkubus zur Grenze leichten Zugang besitzen.

Obwohl die Sukkubus und ihr Drache die gefährlichsten Bewohner des Schwingenwaldes sind und ihre brennenden Dryaden wohl die größte Population im Wald darstellt, hausen in der Gegend noch zahlreiche andere Gefahren: Dämonisches Ungeziefer ist im Wald sehr stark verbreitet, insbesondere dämonische Gottesanbeterinnen und Spinnen in allen Formen und Größen. Hier haust auch eine große Anzahl von Wald-, Ödland- und (in den Gebieten in der Nähe von Wasserwegen) Flussdrakas, welche aber alle der Verderbnis der Weltenwunde anheimgefallen sind. Die meisten sind infernalische Kreaturen, allerdings steigt der Anteil von Halb-Scheusalen unter ihnen allmählich. Kultanhänger sammeln sich im Wald in großer Zahl; viele verehren Zelmisdria sogar als Göttin. Besonders besorgniserweckend ist dabei, dass unter ihnen auch Kleriker sind, von denen einige Zauber erhalten...



BESTIARIUM DER WELTENWUNDE

Seit dem Kampf an diesem Abend werden zwei weitere Soldaten vermisst, darunter mein eigener Knappe. Niemand hat gesehen, wie sie gegangen sind. Die Gemüter sind erhitzt. Ich gehe davon aus, dass uns die Heuschreckendämonen vor der Morgendämmerung erneut angreifen werden. Und ich gehe davon aus, dass die Vermissten bei ihnen sein werden, dass sie von bösen Geistern rekrutiert an ihrer Seite kämpfen werden. Dazu kommen die Geräusche der entsetzlichen, aassessenden Würmer in den Leichen, die auf der anderen Seite der Barrikade liegen – wie sie Knochen aufbrechen und die Kadaver aussaugen. Die Geräusche könnten uns durchaus in den Wahnsinn treiben, noch bevor die Heuschrecken kommen ...

-Letzter Eintrag aus Hauptmann Halvens Wachtagebuch, welches nach dem Adlerfelsmassaker aus den Ruinen geborgen werden konnte.



ZUFALLSBEGEGNUNGS- TABELLEN

Die folgenden Tabellen führen nicht alle Kreaturen auf, die in der Weltenwunde existieren, ein SL kann durchaus noch andere Dämonen und dämonische Kreaturen nutzen und nach Bedarf stattdessen einsetzen. Die Weltenwunde ist ein für hochstufige Charaktere gedachter Ort; natürlich gibt es auch Kreaturen mit niedrigem HG, allerdings sollten die meisten Begegnungen einen HG jenseits von 8 aufweisen, ansonsten wirkt die Weltenwunde zu harmlos.

Barbarenrupp (HG 11): Diese berittene Gruppe aus 1W4+2 Barbaren aus dem Reich der Mammutherren (CN Menschliche Barbaren 6/Mammutreiter^{APKG} 1) sucht im westlichen Teil der Weltenwunde nach Dämonen, die sie töten kann. Die Barbaren gehen davon aus, dass jeder, der ihren Weg kreuzt, ein Dämon oder ein Besessener ist, so dass sie augenblicklich angreifen.

Kreuzfahrerpatrouille (HG 11): Eine solche Patrouille besteht in der Regel aus sieben Mendevischen Kreuzfahrern (RG Menschliche Ritter 5), die von einem Hauptmann angeführt werden (RG Menschlicher Paladin 9). Diese abgehärteten Krieger gehen davon aus, dass die SC möglicherweise auf Seiten des Feindes stehen, und wollen sie lebend gefangen nehmen, um sie zu verhören – mittels erfolgreicher Fertigkeitwürfe für Bluffen oder Diplomatie kann man sie davon überzeugen, dass die SC nicht besessen oder verkleidete Dämonen sind.

Kultanhänger (HG 10): Diese Gruppe besteht aus vier Kultanhängern (CB Menschliche Kleriker 5) unter Führung eines Hohepriesters (CB Tiefling-Kleriker 9). Du kannst bestimmen, dass sie dabei sind, eine Gruppe von Gefangenen zu einer nahen Befestigung oder Ruinen zu bringen, um sie dort zu opfern. Sie könnten auch einen mächtigen Dämon mit HG 9+ eskortieren. Diese Kultanhänger verehren einen der Dämonenherrscher, die über deutlichen Einfluss in der Region verfügen, in der es zu dieser Begegnung kommt.

Niedere Templer (HG 10): Niedere Templer sind Kreuzfahrer, denen es an spiritueller Überzeugung fehlt. Diese Gruppe aus vier Gaunern (CN Menschliche Kämpfer 5/Niederer Templer^{WBIS} 2) hat sich möglicherweise kürzlich erst von einer Patrouille abgesetzt und ist auf dem Weg zurück zur Südgrenze, um den Krieg hinter sich zu lassen. Vielleicht nutzen sie aber auch die Ressourcen der Kreuzfahrer, um ein Schlachtfeld oder eine alte sarkorische Ruine zu plündern. Sie sind nicht von böser Gesinnung, allerdings mag es nur eine Frage der Zeit sein, bis sie sich auf die Seite des Feindes schlagen.

Felsenwildnis

W%	Ergebnis	ØHG	Quelle
01–15	Kultanhänger	10	siehe oben
16–30	1W8 Kriegstreiberwespe	11	siehe Seite 56
31–40	2W6 Weiße Todesalben	12	siehe Seite 20
41–50	1W8 Kithangianer	13	siehe Seite 47
51–65	2W6 Nabasus	14	MHB, S.46
66–70	1W4 Omoxe	14	MHB II, S.53
71–80	2W6 Vrocks	15	MHB, S.51
81–85	1 Siabrae	15	siehe Seite 59
86–90	1 Schemhazian	16	MHB II, S.54
91–100	Dämonisches Ungeziefer Versch.		siehe Seite 52

Frostsumpf

W%	Ergebnis	ØHG	Quelle
01–05	Barbarenrupp	11	siehe oben
06–20	1W4 Dämonische Dürholzskorpione	11	siehe Seite 52
21–30	2W4 Irrlicht	11	MHB, S.157
31–35	1W6 Frostriesen	12	MHB, S.218
36–40	1W6 Sukkbi und 1W6 Inkubi	12	MHB, S.50, MHB III, S.40
41–50	1W6 Deraknis	13	siehe Seite 43
51–60	1W4 Hezrous	13	MHB, S.44
61–80	1W8 Infernalische Sumpfriese	13	MHB II, S.210, 292
81–90	1 Funguskönigin und 1W4 Funguide infern. Sumpfriese	13	AMON, MHB II, S.210
91–100	1W6+2 Urannag	13	siehe Seite 61

Kluftschaten

W%	Ergebnis	ØHG	Quelle
01–20	Kultanhänger	10	siehe oben
21–40	Niedere Templer	10	siehe oben
41–45	Kreuzfahrerpatrouille	11	siehe oben
46–60	2W6 Babaus	11	MHB, S.39
61–65	1W8 Schreckgespenster	11	MHB, S.232
66–75	1W6 Vrocks	12	MHB, S.51
76–85	2W4 Schattendämonen	12	MHB, S.49
86–90	1W4 Kalavakusi	12	MHB II, S.52
91–95	1 Oolioddroo	13	siehe Seite 50
96–100	1W6 Deraknis	13	siehe Seite 43

Sarkorische Steppe

W%	Ergebnis	ØHG	Quelle
01–15	Niedere Templer	10	siehe oben
16–30	Kreuzfahrerpatrouille	11	siehe oben
31–50	Barbarenrupp	11	siehe oben
51–55	1 Gibrileth	11	siehe Seite 46
56–70	2W8 Brimoraks	11	BdV II
71–80	2W6 Todesalb	11	MHB, S.263
81–85	1W6 Kithangianer	12	siehe Seite 47
86–90	2W6 Marksauget	12	siehe Seite 57
91–93	1 Kakuen-Taka	14	AMOG
94–100	Pesttiere	Versch.	siehe Seite 58

Die Wundlande

W%	Ergebnis	ØHG	Quelle
01–10	Kultanhänger	10	siehe oben
11–15	Kreuzfahrerpatrouille	11	siehe oben
16–25	2W6 Vescavorenschwärme	11	AVSR
26–35	1W8 Bebilithen	14	MHB, S.29
36–40	1W6 Dämonische Nimrods	14	MHB, S.52
41–60	2W6 Verzerrte	14	siehe Seite 62
61–70	2W6 Deraknis	15	siehe Seite 43
71–75	1W4 Dwiergethen	15	siehe Seite 54
76–80	1 Kluftkriecher	15	siehe Seite 55
81–85	1 Wundwurm	15	AMOG
86–90	1 Schemhazian	16	MHB II, S.54
91–100	Dämonisches Ungeziefer Versch.		siehe Seite 52



DÄMON, ABRIKANDILU

Dieser missgestaltete, bucklige und gehörnte Humanoide hat einen gegabelten Rattenschwanz und an jeder Klauenhand zwei Daumen.

ABRIKANDILU

HG 3



EP 800

CB Mitttelgroßer Externarer (Böse, Chaotisch, Dämon, Extra-planar)

INI +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 15 (+5 natürlich)

TP 32 (5W10+5)

REF +4, **WIL** +3, **ZÄH** +5

Immunitäten Elektrizität, Gift; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10, Säure 10

Schwächen Hass auf Spiegel

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +7 (1W6+2 plus Verstümmelung), 2 Klauen +7 (1W4+2)

Fernkampf Improvisierte Waffe +5 (1W6+2)

Besondere Angriffe Verstümmelung, Zerstörerische Angriffe

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5; Konzentration +6)

3/Tag — *Furcht auslösen* (SG 12), *Zerbersten* (SG 13)

1/Tag — *Herbeizaubern* (Grad 1, 1 Abrikandilu 50%)



SPIELWERTE

ST 15, **GE** 11, **KO** 12, **IN** 6, **WE** 10, **CH** 13

GAB +5; **KMB** +7 (Zerschmettern +9); **KMV** 19 (21 gegen Zerschmettern)

Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Improvisierter Fernkampf^B, Verbessertes Gegenstand zerschmettern

Fertigkeiten Klettern +10, Mechanismus ausschalten +8, Schätzen +6, Wahrnehmung +12; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +4

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Abyss)

Organisation Einzelgänger, Paar und Bande (3-12)

Schätze Standard (eventuelle Kunstgegenstände sind beschädigt)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Hass auf Spiegel (AF) Ein Abrikandilu hasst den Anblick seines eigenen Spiegelbildes. Der Einsatz eines Spiegels gegen ihn verleiht einen Bonus von +5 auf Fertigungswürfe für Einschüchtern. Ein Abrikandilu, der sich angrenzend zu einem Spiegel befindet oder von einer Kreatur angegriffen wird, die einen Spiegel trägt (dabei hat der SL das letzte Wort, ob auch manche Schilde als Spiegel gelten), muss einen Willenswurf gegen SG 15 zu Beginn seines Zuges ablegen. Scheitert dieser, muss er in dieser Runde alle seine Aktionen darauf konzentrieren, den Spiegel zu zerstören.

Verstümmelung (ÜF) Der Biss eines Abrikandilus hinterlässt entsetzliche, hässliche Wunden, welche nicht nur die Schönheit verunstalten, sondern auch auf übernatürliche Weise das Selbstwertgefühl der verletzten Kreatur schädigen. Eine derart gebissene Kreatur muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 13 bestehen, um keinen Malus von -1 auf alle charismabasierenden Würfe zu erleiden. Dieser Malus ist mit sich selbst kumulativ (maximal -5) und besteht noch fort, wenn die Wunden geheilt werden – in diesem Fall baut er sich pro 24 Stunden um 1 ab. Dies ist ein Flucheffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Zerstörerische Angriffe (AF) Die natürlichen Angriffe eines Abrikandilus können Kritischen Schaden bei Gegenständen verursachen. Zudem erhält der Dämon einen Volksbonus von +5 auf Stärkewürfe zum Zerschlagen oder Zerstören von Gegenständen.

Man kennt Abrikandilen auch als Zerstörerdämonen, da sie es lieben, das Schöne zu vernichten, egal ob sie hochwertige Gemälde zerfetzen, eine schöne Statue in Trümmer verwandeln oder ein hübsches Gesicht entstellen. Sie entstehen aus den Seelen derer, die zu Lebzeiten Kunstgegenstände oder schöne Dinge zerstört oder verunstaltet haben, insbesondere wenn ihre Taten von Eifersucht motiviert waren. Alle Abrikandilen hassen nur eines mehr als Schönheit: das eigene Spiegelbild! Seltsamerweise haben sie keine Probleme mit dem Anblick von Artgenossen – nur der Anblick des eigenen Spiegelbildes treibt sie zu zorniger Wut an.

Abrikandilen werden bei Dämonenkriegen häufig als Bodentruppen eingesetzt, da sie ihre rohe Kraft auf dem Schlachtfeld ausspielen können, ohne dazu Waffen oder Rüstungen zu benötigen. Ihre Vorliebe zur Zerstörung von Kunstwerken bringt ein entmutigendes Element ins Feld, da nichts übrigbleibt, wenn sie erst einmal schöne Dinge angreifen. Selbst wenn sie besiegt werden, bleibt der Schaden bestehen als ständige Erinnerung an die unschätzbaren Werte, die ihnen zum Opfer gefallen sind.

Ein Abrikandilu ist 1,20 m groß und wiegt 200 Pfund.

DÄMON, DERAKNI

Diese dämonische Heuschrecke ist groß wie ein Pferd, verfügt über den Stachel eines Skorpions und ein beinahe menschliches Gesicht. Ihre Vorderbeine enden in Klauenhänden.

DERAKNI

HG 10



EP 9.600

CB Großer Externar (Böse, Chaotisch, Dämon, Extraplanar)

INI +10; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +25

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 19 (+6 GE, -1 Größe, +10 natürlich)

TP 126 (11W10+66)

REF +13, WIL +8, ZÄH +13

Immunitäten Elektrizität, Gift; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10, Säure 10, SR 10/Gutes; ZR 21

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (gut)**Nahkampf** Biss +18 (1W4+8 plus Gift), 2 Klauen +18 (1W4+8), Stachel +18 (1W8+8/19-20 plus Gift)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 3 m**Besondere Angriffe** Dröhnen**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 12; Konzentration +15)Beliebig oft — *Ansteckung* (SG 17), *Mächtiges Teleportieren* (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Windstoß*3/Tag — *Entkräftung*, schnelles Schwarm herbeizaubern1/Tag — Herbeizaubern (4. Grad, 1 Derakni oder 1W4 Vescavorschwärme 40%), *Insektenplage*

SPIELWERTE

ST 26, GE 23, KO 22, IN 9, WE 17, CH 16

GAB +11; KMB +20; KMV 36 (44 gegen Zufall-bringen)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (*Schwarm herbeizaubern*), Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Stachel)**Fertigkeiten** Akrobatik +20, Fliegen +22, Heimlichkeit +16, Überlebenskunst +17, Wahrnehmung +25; **Volksmodifikationen** Wahrnehmung +8**Sprachen** Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Abyss)**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3-10)**Schätze** Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Dröhnen (ÜF) Ein fliegender Derakni erzeugt ein hypnotisches Dröhnen, welches Nichtdämonen verwirrt. Um diese Fähigkeit als Freie Aktion als Teil seiner Bewegungsaktion einzusetzen, muss ein Derakni mit einer Bewegungsrate von wenigstens 3 m fliegen. Jeder Nichtdämon, dessen Zug innerhalb von 9 m Entfernung zu einem Derakni beginnt, der sich während seines letzten Zuges auf diese Weise bewegt hat, muss einen Willenswurf gegen SG 18 ablegen, um nicht für 1W4 verwirrt zu werden. Gelingt der Rettungswurf, ist die Kreatur für 24 Stunden gegen

das Dröhnen dieses Deraknis immun. Dämonen sind gegen diesen geistesbeeinflussenden Schalleffekt immun. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

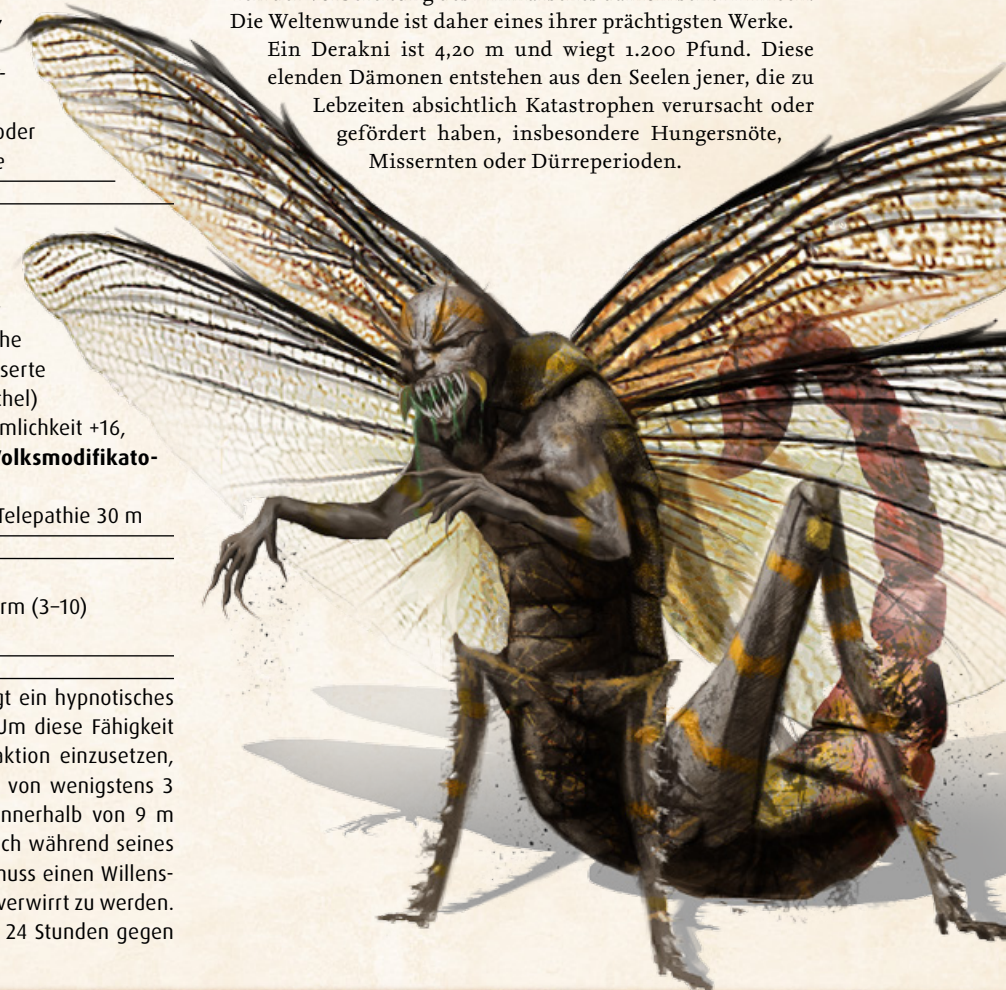
Gift (AF) Biss oder Stachel — Verwundung; RW ZÄH, SG 21; Frequenz 1/Runde für 6 Runden; Effekt 1W4 KO-Schaden; Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe.

Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Deraknis sind auch als Heuschreckendämonen bekannt. Sie gehören zu Deskaris Lieblingsdienern im Abyss wie in der Weltenwunde. In großen Schwärmen verdunkeln sie den Himmel über den Wundlanden, können aber auch im Rest der Weltenwunde angetroffen werden. Ihre grinsenden Visagen sind mit Chitinplatten gepanzert und ihre Vorderbeine enden in kleinen Klauen, die beunruhigend menschlichen Händen ähneln. Ein Derakni kann diese Hände einsetzen, um Gegenstände zu manipulieren und Gegenstände zu tragen, zeigt aber kein Interesse am Einsatz von Waffen oder Schilden.

Man trifft Deraknis häufig in der Umgebung von Vescavorschwarmstöcken an (siehe *Almanach der Versunkenen Reiche*). Vescavorschwärme dienen Deraknis bereitwillig, daher muss ein Derakni sich normalerweise niemals Sorgen, durch einen Vescavorschwarm abgelenkt zu werden oder Schaden zu erleiden, mit dem er sich ein Feld teilt. Deraknis sind in der Regel an der Verheerung großer Regionen beteiligt, oft als Teil der Vorbereitung des Einmarsches dämonischer Armeen. Die Weltenwunde ist daher eines ihrer prächtigsten Werke.

Ein Derakni ist 4,20 m und wiegt 1.200 Pfund. Diese elenden Dämonen entstehen aus den Seelen jener, die zu Lebzeiten absichtlich Katastrophen verursacht oder gefördert haben, insbesondere Hungersnöte, Missernten oder Dürreperioden.





DÄMON, GALLU

Dieser gehörnte und geflügelte wolfsköpfige Dämon hat knochenweiße Haut, auf welche stachelbesetzte Rüstungsplatten genagelt wurden.

(INV) GALLU

HG 19



EP 204.800

CB Mittelgroßer Externar (Böse, Chaotisch, Dämon, Extraplanar)
INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +36

Aura *Schutzmantel des Chaos* (6 m, SG 25), *Verwüstung* (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 34, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 30 (+4 Ablenkung, +4 GE, +8 natürlich, +8 Rüstung)

TP 332 (19W10+228); Schnelle Heilung 10

REF +16, **WIL** +21, **ZÄH** +27

Immunitäten Blutung, Elektrizität, Gift; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; **SR** 15/Kaltes Eisen und Gutes; **Verteidigungsfähigkeiten** Gepanzerter Leib; **ZR** 30

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 15 m (gut)

Nahkampf *Krummschwert der Blutung* +1, +31/+26/+21/+16 (2W4+17/15-20), Biss +25 (1W8+5), Durchbohren +25 (1W6+5)

Besondere Angriffe Blutiger Regen, Waffen der Blutung

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 19; Konzentration +26)

Immer — *Schutzmantel des Chaos* (SG 25), *Wahrer Blick*

Beliebig oft — *Furcht* (SG 21), *Geas/Auftrag*, *Mächtiges Teleportieren* (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Telekinese* (SG 22), *Verwirrung* (SG 21)

3/Tag — *Dimensionsschloss*, *Lied der Zwietracht* (SG 22), schnelles *Monster festhalten* (SG 22)

1/Tag — Herbeizaubern (7. Grad, 1 Gallu 20%, 1 Marilith 35% oder 1W4 Nalfeschnees 60%), *Massen-Monster festhalten* (SG 26), *Symbol des Wahnsinns* (SG 25), *Wort des Chaos* (SG 24)

SPIELWERTE

ST 33, **GE** 18, **KO** 34, **IN** 18, **WE** 23, **CH** 25

GAB +19; **KMB** +30 (Ansturm +32); **KMV** 48 (50 gegen Ansturm)

Talente Blitzschnelles Reflexe, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (Wankend), Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (*Monster festhalten*), Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (*Krummschwert*)

Fertigkeiten Bluffen +29, Einschüchtern +37, Fliegen +30, Motiv erkennen +28, Reiten +26, Verkleiden +29, Wahrnehmung +36, Wissen (Baukunst) +26, Wissen (Die Ebenen) +26, Wissen (Geschichte) +26; **Volksmodifikatoren** Einschüchtern +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (*Gestalt verändern*, Kleiner oder mittelgroßer Humanoider)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Abyss)

Organisation Einzelgänger oder Truppe (1 Gallu, 1-3 Marilithen und 3-12 Vrocks)

Schätze Standard (*Krummschwert* +1, weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura der Verwüstung (ÜF) Allein die Gegenwart eines Gallus sorgt für Verwüstungen und erfüllt ein Schlachtfeld mit Chaos und Entropie, welche sorgsame Koordination und taktische Planung durch die Manipulation von Schicksal und Zufall stören. Diese Aura hat einen Radius von 9 m; die Aktion Jemand anderem helfen ist nutzlos in diesem Wirkungsbereich, auch liefert In-die-Zange-nehmen keine Boni (sieht man davon ab, dass ein in die Zange genommenes Ziel immer noch Ziel Hinterhältiger Angriffe werden kann). Eine Kreatur, welche von einem Nichtdämonen in diesen Bereich herbeigezaubert wird, muss einen Willenswurf gegen SG 26 bestehen, um für 1W4 Runden verwirrt zu sein. Paladine und Kreaturen der Unterart Rechtschaffen müssen jede Runde, wenn sie ihren Zug in dieser Aura beginnen, einen solchen Willenswurf ablegen, um nicht für 1 Runde unter Übelkeit zu leiden. Andere Dämonen sind gegen diese Aura immun. Der SG der Rettungswürfe basiert auf Charisma.

Blutiger Regen (ÜF) Ein Gallu kann als Standard-Aktion die Wunden aller Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung in einem blutigen Regen aufplatzen lassen. Jede verwundete Kreatur innerhalb dieses Wirkungsbereichs erleidet augenblicklich 3W6 Schadenspunkte und muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 31 ablegen. Sollte dieser misslingen, wird der Schaden zu Blutungsschaden und eine betroffene Kreatur ist wankend vor Schmerz, solange dieser Blutungsschaden anhält. Kreaturen, welche gegen Blutungsschaden immun sind, sind gegen diese Fähigkeit immun. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Gepanzerter Leib (ÜF) Die Rüstungsplatten, welche den Gutteil eines Gallus bedecken, verleihen ihm einen Rüstungsbonus von +8. Sie funktionieren ferner im Ringkampf wie Rüstungsstacheln, können aber ansonsten nicht als Waffen eingesetzt werden. Sie können allerdings eine der folgenden Rüstungseigenschaften besitzen: *Geisterhafte Berührung*, *Mittleres Bollwerk* oder *Resistenz Feuer 20*, *Kälte 20*, *Säure 20* oder *Schall 20*.

Ein Gallu kann ein Mal pro Stunde als Schnelle Aktion seiner Panzerung eine andere Rüstungseigenschaft von dieser Liste verleihen, welche die alte ersetzt; in der Regel bedient er sich der Eigenschaft *Mittleres Bollwerk*. Die Panzerplatten behindern den Gallu nicht und schränken ihn weder GE-, noch zaubertechnisch ein. Sie können nicht entfernt, zerschmettert oder zerstört werden, solange der Gallu lebt; wenn er stirbt, verrosten sie zu nichtmagischen Eisenfragmenten.

Waffen der Blutung (ÜF) Die Stacheln, mit denen die Rüstungsplatten eines Gallus festgehämmert sind, reichen ebenso weit in den Leib des Dämonen, wie sie hervorragen, so dass zwischen ihnen ständig Blutströme hervorquellen. Diese ständige Blutung verletzt oder beeinträchtigt den Dämonen selbst nicht. Stattdessen verleiht sie allen hergestellten Waffen, die er führt, die besondere Eigenschaft *Blutung*. Seine natürlichen Angriffe sind davon nicht betroffen.

Auf den endlosen Schlachtfeldern des Abyss fallen die gewaltigen Armeen der Dämonenherrscher in entsetzlichen Gemetzeln übereinander her. Oft sind Grenzstreitigkeiten zwischen Dämonenreichen der Grund, doch häufig benötigt ein Dämonenherrscher auch keinen wirklichen Grund, um

einen anderen zu attackieren. Viele dieser Kriege werden völlig grundlos geführt, da Gallui nur zu gern Kriege und des Krieges Willens vorantreiben – darin sind sie wahre Meister. Diese hasserfüllten, zerstörerischen Dämonen entstehen aus den Seelen von Kriegstreibern und Kriegsgewinnlern: bössartigen Anführern, verdorbenen Priestern oder hinterhältigen Händlern, welche bestehende Kriege am Leben erhalten oder neue verursachen, um daraus persönlichen Gewinn oder sadistisches Vergnügen zu ziehen.

Gallui sind daher auch als Kriegstreiberdämonen bekannt. Sie sind nicht so gewaltig groß wie viele andere unter den mächtigen Dämonen, gehören aber zu den tödlichsten Dämonen trotz des Umstandes, dass sie nur etwas größer als Menschen sind. Sie sind 2,40 m groß und wiegen 450 Pfund, besitzen wolfsartige, aber haarlose, gehörnte Schädel, fledermausartige Schwingen und bleiche Haut. Ihre Beine enden in Hufen und ihre Schwänze ähneln denen von Löwen. Gallui können zudem humanoide Gestalt annehmen; dies tun sie in der Regel bei der Interaktion mit Sterblichen, so dass sie umso leichter unter ihnen die Saat des Krieges säen können.

Diese Dämonen sind recht schwierig zu beschwören – Tor vermag sie aus dem Abyss zu beschwören, doch sonst gibt kaum den Sterblichen bekannte Zauber, um sie zu rufen. Daher sind die meisten Gallui, die man außerhalb des Abyss trifft, wohl durch Portale oder ähnliche Risse gereist. Es sind äußerst listige Kreaturen – betreten sie eine neue Welt, widerstehen sie ihrem innewohnenden Zerstörungsdrang und infiltrieren stattdessen lokale Gesellschaften. Dank ihrer unglaublichen Geduld können sie Jahrzehnte und länger in Verkleidung verbringen, während sie subtilen Einfluss aufbauen und an Machtpositionen gelangen. Dann nutzen sie dies, um Regierungen und andere mächtige Individuen dazu zu bringen, gegen ihre Nachbarn in den Krieg zu ziehen. Erst wenn die Feindseligkeiten ihr Gastland in rauchende Trümmer gelegt und vollkommen verheert haben, legen sie ihre menschliche Verkleidung ab und treten in ihrer wahren Gestalt auf, um sich am Erreichten zu ergötzen und die wenigen Überlebenden zu quälen, ehe sie auf der Suche nach neuen Opfern weiterziehen.

In der Weltenwunde dienen Gallui zusätzlich noch als Kommandeure der zahlreichen Dämonenarmeen. Viele führen mehrere Divisionen, die von jeweils einem Marilithgeneral angeführt werden, und unterstehen ihrerseits einem der Anführer der Weltenwunde wie z.B. Khorramzadeh, Arelu oder Aponavicius. Doch nicht alle Gallui befehligen Armeen: Jene, die Baphomet dienen, sind hauptsächlich als Täuscher unterwegs und infiltrieren die diversen Söldnergruppen in Mendev, Barbarenstämme der Mammutherren, Ansiedlungen am Rand der Zivilisation und andere Gruppierungen, welche gegen

die Weltenwunde Stellung bezogen haben. Innerhalb dieser Gruppen streben sie Beraterpositionen an, um zu schlechtgeplanten oder zeitlich unpassenden Angriffen auf die Dämonen zu drängen. Zuweilen nutzen sie dabei durchaus zutreffende Informationen zu dämonischen Befestigungen oder Truppenbewegungen im Wissen, dass sie so weitaus mehr Glaubwürdigkeit erlangen und die Sterblichen besser dazu bringen können, ihren gewalttätigen Trieben nachzugeben.





DÄMON, GIBRILETH

Diese fliegende, tumorübersäte Knolle besitzt mehrere Arme, keine Beine und ein grinsendes, dreiäugiges Gesicht.

GIBRILETH

HG 11



EP 12.800

CB Großer Externar (Böse, Chaotisch, Dämon, Extraplanar)

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +25

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 21 (+4 GE, -1 Größe, +12 natürlich)

TP 137 (11W10+77)

REF +9, WIL +10, ZÄH +14

Immunitäten Elektrizität, Gift, Krankheit, Säure; Resistenzen Feuer 10, Kälte 10; SR 10/gut; Verteidigungsfähigkeiten Formlos; ZR 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m (gut)

Nahkampf Skorpionpeitsche+1, +18/+13/+8 (1W6+8/18-20 plus Krankheit), Biss +12 (1W8+3 plus Krankheit)

Fernkampf Tumor +14 (2W6 Säure plus Krankheit)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m (6 m mit Peitsche)

Besondere Angriffe Krankheit (siehe Seite 29), Peitschenspezialist

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13; Konzentration +16)

Beliebig oft — Ansteckung (SG 17), Mächtiges Teleportieren

(nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen),

Schmierer (SG 14), Unheilige Plage (SG 17)

3/Tag — Stinkende Wolke (SG 16)

1/Tag — Herbeizaubern (4. Grad,

1 Gibrileth 35%), Wellen der

Erschöpfung

SPIELWERTE

ST 24, GE 19,

KO 24, IN 13,

WE 16, CH 17

GAB +11; KMB +19 (Zu-Fall-bringen +23); KMW 35 (37 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Defensiver Kampfweise, Kampfreflexe, Mächtiges Zu-Fall-bringen, Verbesserte Initiative, Verbessertes Zu-Fall-bringen

Fertigkeiten Fliegen +20, Heimlichkeit +14, Motiv erkennen +17, Überlebenskunst +17, Wahrnehmung +25, Wissen (Die Ebenen) +15, Wissen (Gewölbe) +15; Volksmodifikatoren Wahrnehmung +8

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Tumore

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Abyss)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Befall (3-8)

Schätze Standard (Skorpionpeitsche +1, weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit Jede von einem Gibrilethen geführte Waffe wird zum Überträger der Dämonenpest. Jede Kreatur, welche von einem Gibrilethen gebissen wird oder Schaden durch seine Waffe erleidet, kommt mit dieser hochansteckenden Krankheit in Kontakt. Um der Krankheit zu widerstehen, ist ein Zähigkeitswurf gegen SG 22 erforderlich, weitere Informationen findest du auf Seite 29. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Peitschenspezialist (AF) Ein Gibrileth provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn er eine Peitsche einsetzt.

Tumore (ÜF) Als Schnelle Aktion kann ein Gibrileth mit einem seiner vielen Arme einen grapefruchtgroßen Tumor aus seinem Leib reißen und als Waffe mit Explosionsschaden und Grundreichweite 6 m werfen. Ein direkter Treffer verursacht 2W6 Punkte Säureschaden; alle Kreaturen innerhalb von 1,50 m zum Ziel erleiden 1W4 Punkte Säureexplosionsschaden (REF, SG 22, verteilt den Explosionsschaden). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Gibrilethen sind auch als Schmutzdämonen bekannt, da ihr Äußeres sogar von anderen Dämonen als abstoßend erachtet wird – dies schließt sogar manche Hezrous ein. Der Leib eine Gibrilethen besteht fast ausschließlich aus zitternden, kugelförmigen, säuregefüllten Tumoren, sieht man von seinen Fledermausschwüngen und dem Nest verkümmerten, dürrer Arme ab, die aus der Spitze seines Körpers wachsen. Er kann unbeholfen mit Hilfe seiner langen Arme laufen, zieht es aber vor zu fliegen.

Diese Kreaturen lieben es, Übelkeit und Krankheit mit ihren zauberähnlichen Fähigkeiten und mit Gewalt zu verbreiten – genau genommen sind sie einer der Hauptüberträger der Dämonenpest in der Weltenwunde. Gibrilethen lieben den Geschmack von teilweise verflüssigtem, krankem Fleisch. Daher halten sich viele von ihnen Infizierte in Pferchen wie Mastvieh, um sich ab und an einen Happen zu gönnen, wenn die Krankheit die Opfer schön gar und schmackhaft gemacht hat.

Gibrilethen entstehen aus den Seelen jener Sterblichen, welche vorsätzlich Krankheiten verbreiten. Viele von ihnen sind selbst an Krankheiten gestorben. Ein Gibrileth hat einen Durchmesser von etwa 3 m, seine Flügelspannweite beträgt 4,80 m. Diese üblen, aufgequollenen Dämonen wiegen meist etwa 2.400 Pfund.



DÄMON, KITHANGIANER

Diese Kreatur verbindet die Merkmale eines Skorpions mit dem eines Pferdes, zudem starren sabbernde, menschliche Gesichter zwischen ihren Zangen hervor.

KITHANGIANER

HG 9



EP 6.400

CB Großer Externar (Böse, Chaotisch, Dämon, Extraplanar)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Rundumsicht; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 25 (-1 Größe, +16 natürlich)

TP 115 (11W10+55)

REF +9, **WIL** +7, **ZÄH** +12

Immunitäten Elektrizität, Furcht, Gift; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; **SR** 10/gut; **ZR** 20

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf 2 Klauen +16 (1W6+6/19-20 plus Ergreifen), 2 Stachel +16 (1W6+6/19-20 plus Gift)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Hass, Kratzende Zungen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +15)

Immer — Mit Tieren sprechen

Beliebig oft — *Mächtiges Teleportieren* (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Tier verhalten* (SG 15), *Verlangen^{ABR}* (SG 14) 3/Tag — *Luftweg*, *schnelles Verlangen^{ABR}* (SG 14)

1/Tag — *Böswillige Verwandlung* (SG 18), Herbeizaubern (3. Grad, 1 Kithangianer 35%)

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 11, **KO** 20, **IN** 7, **WE** 19, **CH** 16

GAB +11; **KMB** +18 (Ringkampf +22); **KMV** 28

Talente Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (*Verlangen*), Verbesserte Initiative, Verbesselter Kritischer Treffer (Klaue), Verbesselter Kritischer Treffer (Stachel)

Fertigkeiten Einschüchtern +17, Heimlichkeit +10, Mit Tieren umgehen +17, Wahrnehmung +18

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; *Mit Tieren sprechen*, Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (*Bestiengestalt II*, Mitteldroßes oder großes Tier), Schnelle Verwandlung

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Abyss)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-8)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Hass (AF) Ein Kithangianer erhält einen Bonus von +2 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe gegen Kreaturen der Kategorie Tier. Ferner erhalten Tiere einen Malus von -2 auf alle Rettungswürfe gegen die übernatürlichen oder zauberähnlichen Fähigkeiten eines Kithangianers.

Gift (AF) Stachel -Verwundung; *RW* ZÄH, SG 20; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W4 ST-Schaden plus Übelkeit; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe.

Kratzende Zungen (ÜF) Die Gesichter zwischen den Zangen eines Kithangianers verfügen über lange, kratzige Zungen, welche mit winzigen Zähnen bedeckt sind. Wenn ein Kithangianer einen Gegner erfolgreich mit seinen Klauen in einen Ringkampf verwickelt, fährt er eine kratzende Zunge aus dem entsprechenden Gesicht aus, welche er in den Leib der Kreatur gräbt. Jede Runde, welche die Kreatur ringend verbleibt, erleidet sie 1W6 Schadenspunkte und 1W4 Punkte CH-Schaden, da ihre Wahrnehmung ihrer selbst verzerrt und verdreht wird. Ein Willenswurf gegen SG 18 vereitelt den CH-Schaden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Schnelle Verwandlung (ÜF) Ein Kithangianer kann seine Fähigkeit Gestalt wechseln als Schnelle Aktion nutzen.

Die auch als Bestiendämonen bekannten Kithangianer sind abstoßende Monstren, welche aus den Seelen derer entstehen, die zu Lebzeiten Tiere missbraucht und gequält haben. Sie sind allesamt männlich. Verbreiten sich plötzlich infernalische Elemente in der lokalen Tierwelt, ist dies ein sicheres Zeichen für die Anwesenheit eines Kithangianers in der Region. Der Umstand, dass die meisten Kreaturen, welche Junge mit der Schablone für Halb-Scheusale hervorbringen, sterben, kümmert einen Kithangianer nicht. – Sollten die unverdorbenen Tiere in der Region ihm zu selten werden, zieht er einfach weiter und sucht sich neue Jagdgründe.





DÄMON, LILITU

Diese verführerisch auftretende Frau hat Ziegenhörner, Ziegenhufe und einen Schlangenschwanz. Doch das Beunruhigendste an ihr das Fehlen von Augen in ihrem Gesicht.

LILITU

HG 17



EP 102.400

CB Mittelgroße Externare (Böse, Chaotisch, Dämon, Extraplanar)
INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +34

VERTEIDIGUNG

RK 34, Berührung 24, auf dem falschen Fuß 28 (+4 Ablenkung, +1 Ausweichen, +5 GE, +10 natürlich, +4 unheilig)

TP 263 (17W10+170)

REF +23, **WIL** +20, **ZÄH** +19

Immunitäten Elektrizität, Gift; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; **SR** 10/Kaltes Eisen und Gutes; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Unheilige Eleganz; **ZR** 28

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf 4 Klauen +25 (2W8+8/19-20), Schwanzschlag +20 (Berührungsangriff, 1W6+4 plus Brandmal)

Besondere Angriffe Hülle erschaffen, Hüllenbindung, Unheiliger Pakt, Schnelle Klauen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 17; Konzentration +28)

Immer — *Fliegen*, *Unheilige Aura* (SG 26), *Wahrer Blick*, *Zungen* Beliebig oft — *Einflüsterung* (SG 21), *Gedanken wahrnehmen* (SG 20), *Mächtiges Teleportieren* (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Monster bezaubern* (SG 22), *Telekinese*

3/Tag — *Äußerlichkeiten* (SG 23), *Eigenständiges Trugbild* (SG 23), *schnelles Monster bezaubern* (SG 22)

1/Tag — *Aufforderung* (SG 26), *Monster beherrschen* (SG 27), *Projiziertes Ebenbild* (SG 25)

1/Woche — *Magische Bande* (SG 26), *Wunsch* (kann nur einem sterblichen Humanoiden gewährt werden)

SPIELWERTE

ST 27, **GE** 20, **KO** 30, **IN** 21, **WE** 23, **CH** 26

GAB +17; **KMB** +25; **KMV** 49

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (Wankend), Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (*Monster bezaubern*), Tänzeler Angriff, Täuscher, Verbesserte Kritischer Treffer (Klauen)

Fertigkeiten Akrobatik +25, Bluffen +40, Diplomatie +28, Einschüchtern +25, Fliegen +37, Motiv erkennen +26, Verkleiden +29, Wahrnehmung +34, Wissen (Adel) +25, Wissen (Lokales) +25, Wissen (Religion) +22; **Volksmodifikatoren** Bluffen +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (*Gestalt verändern*, Kleiner oder mittelgroßer Humanoid), Unheiliger Wunsch

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Abyss)

Organisation Einzelgänger oder Kult (1 Lilitu und 6-12 Sukkubi)

Schätze Doppelt

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brandmal (ÜF) Wenn eine Lilitu einer lebenden Kreatur mit ihrem Schwanzschlag Schaden zufügt, hinterlässt sie ein permanentes, schmerzhaftes Brandmal. Die Kreatur ist zudem aufgrund der Schmerzen für 1 Runde Wankend. Ein Willenswurf gegen SG 26 verhindert den Zustand Wankend und reduziert die Wirkungsdauer des Brandmals von Permanent zu 1 Stunde. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma. Es ist schwierig, ein Brandmal zu entfernen: Jedes Brandmal erfordert eine eigene Anwendung von *Böses bannen*, *Chaotisches bannen* oder *Genesung*. *Heilung* entfernt 1W4+4 Brandmale, *Vollständige Genesung* eine Anzahl von Brandmalen in Höhe der Zauberstufe des Zauberkundigen. Die Anzahl der Brandmale, welche eine Kreatur trägt, hat kumulative Wirkung:

1-3 *Brandmale*: Die Lilitu kann ihre Fähigkeiten Hülle erschaffen, Hüllenbindung und Unheiliger Pakt gegen die gebrandmarkte Kreatur einsetzen.

4-6 *Brandmale*: Die gebrandmarkte Kreatur erleidet einen Malus von -2 auf Willenswürfe gegen die Zauber, zauberähnlichen und übernatürlichen Fähigkeiten einer Lilitu. Zudem strahlt ihre Aura nun Chaos und Böses aus.

7-9 *Brandmale*: Der Weisheitswert der gebrandmarkten Kreatur wird um 4 reduziert. Chaotisch böse Kreaturen sind gegen diesen Effekt immun.

10 oder mehr *Brandmale*: Die aufgeführten Mali auf Willenswürfe und Weisheit werden verdoppelt. Zudem misslingen der Kreatur automatisch alle Willenswürfe gegen die Zauber, zauberähnlichen und übernatürlichen Fähigkeiten einer Lilitu. Chaotisch böse Kreaturen sind gegen diesen Effekt immun.

Hülle erschaffen (ÜF) Ein Mal am Tag kann eine Lilitu als Schnelle Aktion, wenn sie mit einer Waffe, einem Zauber oder einer zauberähnlichen Fähigkeit einem Humanoiden innerhalb von 9 m genug Schaden zufügt, um ihn zu töten, diesen getöteten Humanoiden in eine Hülle verwandeln. Ein Zähigkeitswurf gegen SG 26 vereitelt diese Verwandlung und gestattet dem Opfer, normal zu sterben. Andernfalls wird er in eine bewegungsunfähige, vertrocknete Leiche verwandelt, ohne dabei wirklich zu sterben – in diesem Zustand bleibt das Opfer seiner Umgebung gewahr, ist aber völlig handlungsunfähig. Es wird wie ein Gegenstand mit Härte 15 und 60 TP behandelt. Sollte eine Hülle zerstört werden, endet dieser Effekt und der Körper stirbt. Dies ist ein Flucheffekt; wird dieser Fluch aufgehoben, holt dies die Kreatur ins Leben zurück mit einer Anzahl negativer Trefferpunkte in Höhe ihrer Konstitution -1, so dass sie 1 Runde Zeit hat, um sich zu stabilisieren oder gerettet zu werden, ehe sie stirbt. Eine Lilitu kann eine Anzahl von Hüllen in Höhe ihres CH-Modifikators unterhalten (in der Regel 8); sollte sie mehr Hüllen erschaffen, werden bestehende Hüllen freigelassen und sterben augenblicklich. Lilitus verbergen ihre Hüllensammlungen an sehr sicheren Orten. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Hüllenbindung (ÜF) Indem eine Lilitu eine Minute in blasphemischem Kontakt mit einer von ihr erzeugten Hülle verbringt, richtet sie eine übernatürliche Verbindung zu dieser Hülle ein. Solange sie sich auf derselben Ebene aufhält wie die Hülle, erscheint die Gesinnung der Hülle der ihren identisch (chaotisch

böse). Sie kann ihre Fähigkeit Gestalt wechseln nutzen, um die Ausgangsgestalt der Hülle anzunehmen und dabei einen Bonus von +20 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden zu erlangen, um diese Person zu verkörpern. Sollte eine Lilitu mit einer aktiven Hüllenbindung genug Schaden erleiden, um dadurch getötet zu werden, erleidet die Hülle stattdessen den Todesschlag und wird zerstört, was die Bindung sofort durchtrennt; sollte die Lilitu gerade die Gestalt der Hülle angenommen haben, nimmt sie augenblicklich ihre wahre Gestalt an.

Unheilige Eleganz (ÜF) Eine Lilitu erhält einen unheiligen Bonus von +4 auf ihre RK, Initiative- und Reflexwürfe.

Unheiliger Pakt (ÜF) Ein Mal am Tag kann eine Lilitu als Volle Aktion mit einem dazu bereiten Humanoiden, welcher wenigstens ein Lilitu-Brandmal trägt, einen Unheiligen Pakt eingehen, indem sie ihn für wenigstens 1 volle Runde berührt. Eine Kreatur kann niemals mehr als einen Unheiligen Pakt mit einer Lilitu unterhalten. Dies funktioniert wie die Fähigkeit der Sukkubus Unheilige Gabe (*Monsterhandbuch*, S. 50), verleiht aber einen Unheiligen Bonus von +4 auf einen Attributswert nach Wahl des Humanoiden und erzeugt keine telepathische Verbindung zum Ziel.

Unheiliger Wunsch (ÜF) Eine Kreatur, welche von einer Lilitu einen Wunsch akzeptiert, wird augenblicklich Chaotisch böse, sofern ihr kein Willenswurf gegen SG 26 gelingt. Eine Kreatur, welche auf diese Weise Chaotisch böse wird, erhält die Vorteile von *Feste Hoffnung* für 24 Stunden, gefolgt von den Effekten von *Tiefe Verzweiflung* für 1W6 Tage auf jeweils ZS 17. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Schnelle Klauen (AF) Wenn eine Lilitu einen Vollen Angriff durchführt, kann sie mit jeder Klaue zwei Mal angreifen, sie erhält somit insgesamt vier Klauenangriffe in einer Runde.

Lilitus sind subversive und verborgene Schrecken. Diese Dämonen gehen weitaus subtiler als andere vor, um zu zerstören und zu verheeren. Während die meisten Dämonen lieber zerreißen und zerfetzen, ähneln Lilitus eher Sukkuben: Sie nehmen humanoide Verkleidung an und arbeiten daran, die Gesellschaft von innen heraus mit Sünde zu infizieren. Man kennt sie auch als Verführungsdämonen, da sie nichts mehr lieben, als Sterbliche zu sündigen Handlungen zu verleiten in der Hoffnung, dass diese im Tode dann den Abyss nähren werden. Trotz gewisser Ähnlichkeiten mit Sukkubi befassen sich Lilitus nicht ausschließlich mit der Sünde der Lust, sondern mit unterschiedlichen Sünden. Sie sind gut darin, schnell die Wünsche und Geheimnisse der Sterblichen zu erkennen, so dass sie auch rasch erkennen, zu welcher sündigen Tat spezifische Ziele gebracht werden können.

Um zum Begehen von Sünden zu ermutigen, stehen Lilitus zahlreiche Mittel zur Verfügung, allerdings ziehen sie es vor wenn ihre humanoiden Opfer aus freiem Willen sündigen. Daher setzen sie ihre Fähigkeiten in der Regel ein, um Sterbliche zu täuschen und zu verführen, als sie zu furchtbaren Taten zu zwingen. Wenn sie z.B. einen Sohn dazu bringen können, für seine Mutter (die Lilitu in Verkleidung) zu töten, um eine ihr angetane, schwere Ungerechtigkeit aus der Welt zu schaffen, erfreut dies die Dämonen einfach mehr, als einen Humanoiden mittels Gedankenkontrolle zu derselben Tat zu bringen.

Die wahre Gestalt einer Lilitu ist die einer augenlosen, gehörten, schlangenschwänzigen – ansonsten aber schönen – Menschenfrau. Trotz der fehlenden Augen können Lilitus mit übernatürlicher Leichtigkeit sehen. Eine Lilitu entsteht aus der Seele eines Sterblichen, welcher andere seiner Art zum Begehen von Sünden verlockt hat.

Lilitus dienen vielen Dämonenherrschern, ihre Favoriten sind aber jene, die mit den klassischen sieben Todsünden assoziiert werden: Areschkagal (Gier), Jubilex (Trägheit), Noctacula (Lust), Orcus (Zorn), Schax (Neid), Socothbenoth (Hochmut) und Xoveron (Völlerei). Lilitus, die diesen sieben Dämonenherrschern dienen, sind äußerlich einzigartig und spiegeln ihre Sünden körperlich in stärkerem Maße wieder. Eine Lilitu im Dienste Jubilex' könnte aussehen, als bestünde sie aus Schleim, während eine Lilitu im Dienst Xoverons morbide fettleibig sein mag.

Eine Lilitu ist in der Regel 1,80 m groß und wiegt 130 Pfund.





DÄMON, OOLIODDROO

Diese skelettartig dünne Frau hat das Gesicht einer Motte. Sie fliegt mit Hilfe von vier Libellenflügeln und hüllt sich in einen Mantel aus Schatten.

OOLIODDROO

HG 13



EP 25.600

CB Mittelgroßer Externar (Böse, Chaotisch, Dämon, Extraplanar)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Gedanken sehen; Wahrnehmung +32

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 22, auf dem falschen Fuß 20 (+4 Ablenkung, +1 Ausweichen, +7 GE, +6 natürlich)



TP 175 (14W10+98)

REF +16, WIL +16, ZÄH +11

Immunitäten Elektrizität, Geistesbeeinflussende Effekte, Gift;
Resistenzen Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; **SR** 10/Gutes; **Verteidigungsfähigkeiten** Schattenumhang; **ZR** 24

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m (perfekt)**Nahkampf** 2 Klauen +21 (1W4+2), Zunge +21 (1W6+2 plus Gedanken zehren)**Besondere Angriffe** Eiablage, Hinterhältiger Angriff +3W6**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 14; Konzentration +20)

Beliebig oft — *Erinnerung verändern* (SG 19), *Gedanken wahrnehmen* (SG 22), *Gefühle besänftigen* (SG 18), *Person bezaubern* (SG 17), *Mächtiges Teleportieren* (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Unsichtbarkeit*, *Verständigung*

3/Tag — *Einflüsterung* (SG 19), *Person festhalten* (SG 19), schnelle *Unsichtbarkeit*

1/Tag — *Albtraum* (SG 21), *Schwachsinn* (SG 21), *Traum*, Herbeizaubern (4. Grad, 1 Oolioddroo oder 1W4 Schattendämonen 35%)

SPIELWERTE

ST 14, GE 25, KO 24, IN 21, WE 24, CH 23

GAB +14; KMB +16; KMV 38

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Schnell wie der Blitz, Schnell wie der Wind, Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (*Unsichtbarkeit*), Tänzeler Angriff, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +21, Bluffen +23, Diplomatie +23, Fliegen +32, Heimlichkeit +28, Magischen Gegenstand benutzen +23, Motiv erkennen +32, Wahrnehmung +32, Wissen (Arkane) +22, Wissen (Die Ebenen) +22, Zauberkunde +22; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 90 m

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Abyss)**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Kult (3–6)**Schätze** Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Eiablage (ÜF) Als Volle Aktion kann ein Oolioddroo ein Mal am Tag seine Zunge einsetzen, um seine Eier im Gehirn einer hilflosen, schlafenden, bewusstlosen oder dazu bereiten Kreatur abzulegen; dies fügt 1 Punkt IN-Schaden zu. In der Regel setzt der Dämon unmittelbar danach *Erinnerung verändern* ein, damit das Opfer die Tat vergisst. Nach 24 Stunden schlüpft aus dem Ei eine kleine, tausendfüßlerartige Larve und nistet sich im Gehirn des Opfers ein, ohne Schmerzen zu verursachen. Ab diesem Zeitpunkt kann der Oolioddroo den Aufenthaltsort des Opfers nachverfolgen, als stünde dieses unter *Zustand*, kann telepathisch mit ihm über jede Entfernung hinweg kommunizieren und über diese Verbindung auf das Opfer seine zauberähnlichen Fähigkeiten *Einflüsterung*, *Gedanken wahrnehmen* und *Erinnerung verändern* einsetzen. Die Larve (und die Verbindung zum Dämon) verfällt in einen leblosen Zustand, sollten Dämon und Opfer sich auf unterschiedlichen Ebenen befinden. Opfer, welche eine solche Larve im Schädel tragen, werden als Böse und Chaotisch wahrgenommen. Sollte jemand die Gedanken des Opfers lesen, z.B. mittels Telepathie oder *Gedanken wahrnehmen*, kann er



mittels eines Fertigkeitswurfes für Motiv erkennen gegen den Wurf des Oolioddoo für Bluffen erkennen, dass eine zweite, fremdartige Gedankenpräsenz im Denken des Opfers vorhanden ist. *Böses bannen* und *Chaotisches bannen* beenden die Eiablage augenblicklich – die Larve schmilzt zu einer harmlosen Flüssigkeit, welche vom Leib des Opfers absorbiert wird. Da dies kein Krankheitseffekt ist, kann er nicht mittels *Heilung* oder *Krankheit kurieren* beendet werden. Ein Oolioddoo kann als Augenblickliche Aktion seine zauberähnliche Fähigkeit *Schwachsinn* auf das Opfer anwenden – sollte er befürchten, dass der Wirt gerettet oder von seinem Einfluss befreit wird, z.B. indem *Böses bannen* oder *Chaotisches bannen* auf den Wirt gewirkt wird, hinterlässt er lieber nur verbrannte Erde. Dies zerstört die Larve, egal ob dem Wirt der Rettungswurf gegen den *Schwachsinn*-Effekt gelingt oder nicht, daher wartet der Dämon meist bis zum letzten Augenblick, ehe er diese Fähigkeit einsetzt.

Gedanken sehen (ÜF) Ein Oolioddoo kann die Gedanken einer Kreatur als im Wandel begriffene Masse von Bildern, Farben und Formen innerhalb der Aura der Kreatur sehen. Aufgrund dieser ungewöhnlichen Wahrnehmung verfügt der Dämon gegenüber Kreaturen mit einem Intelligenzwert über die Effekte von *Unsichtbares sehen* und einen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen. Wenn der Dämon *Gedanken wahrnehmen* einsetzt, erhält er alle Informationen in der 1. Runde, für die man normalerweise 3 Runden benötigt. Ferner erhält er einen Volksbonus von +4 auf den SG des Rettungswurfes gegen seine zauberähnliche Fähigkeit *Gedanken wahrnehmen*. Ein blinder Oolioddoo verliert die Fähigkeit Gedanken sehen.

Gedanken zehren (ÜF) Wenn ein Oolioddoo einer Kreatur mit seinem Zungenangriff Schaden zufügt, kann er einen Gedanken oder eine Erinnerung der Kreatur verzehren. Das Opfer kann dem mit einem Willenswurf gegen SG 23 widerstehen. Scheitert der Rettungswurf, setzt der Oolioddoo einen der folgenden Effekte gegen das Opfer ein; der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma:

Fertigkeitsentzug: Das Opfer verliert für 24 Stunden alle Fertigkeitstränge in einer vom Dämon ausgewählten Fertigkeit. Verlorene Fertigkeitstränge werden augenblicklich zurückerlangt, wird auf das Opfer *Genesung* oder *Vollständige Genesung* gewirkt.

Gedächtnisentzug: Das Opfer unterliegt augenblicklich der zauberähnlichen Fähigkeit des Dämons *Erinnerung verändern*. Der Oolioddoo kann augenblicklich bis zu 5 Minuten an Erinnerungen verändern und muss den Zeitaufwand des Zaubers nicht der Wirkungsdauer anpassen.

Zauberentzug: Das Opfer verliert augenblicklich einen vorbereiteten Zauber oder einen ungenutzten Zauberplatz nach Wahl des Dämons; dieser verlorene Zauber oder Zauberplatz kann normal zurückerlangt werden.

Weisheitsentzug: Das Opfer erleidet 2 Punkte WE-Entzug.

Schattenumhang (ÜF) Die übernatürlichen Schatten, welche einen Oolioddoo umgeben, verleihen der Kreatur einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und einen Ablenkungsbonus von +4 auf seine RK.

Zunge (AF) Der Zungenangriff eines Oolioddoo ist ein Primärangriff, der Hieb- und Stichschaden verursacht. Wenn der Dämon einem Gegner mit seiner Zunge Schaden zufügt, kann er seinen Gedanken-zehren-Angriff einsetzen.

Die auch als Mottendämonen bekannten Oolioddooen stellen eine besonders hinterhältig vorgehende Dämonenart dar, welche das Gehirn lebender Kreaturen mit ihren Eiern infizieren und dann die Gedanken und den Verstand der Opfer aus der Ferne manipulieren kann. Manchmal vergehen Monate oder sogar Jahre, ehe der Dämon die Verbindung zu einem Opfer nutzt und es zu einer besonders finsternen Tat zwingt. Im schlimmsten Fall könnte das Opfer unter dem Einfluss des Dämons Verbrechen oder Schandtaten begehen und dann sofort vergessen, womit es einen perfekten Schläferagenten abgibt, der nicht nur unwissentlich dem Dämonen zu Diensten ist, sondern sogar an der Aufklärung und Bekämpfung dieser Schreckenstaten beteiligt sein könnte. Für einen Oolioddoo sind die Qual, Scham und Verzweiflung eines Opfers ebenso schmackhaft, wenn es erkennt, dass es zumindest irgendwie an den Taten mitverantwortlich ist, wie das Leid selbst, das durch die Taten verursacht wird.

Ein Oolioddoo erscheint als skelettartig dünne Frau mit grauer Haut. Sein Schattenumhang manifestiert sich meist als fließendes, hauchdünnes schwarzes Kleid, kann aber vom Dämon auch zu gewöhnlicher schwarzer Kleidung oder seinem Schatten geformt werden. Das Gesicht eines Oolioddoo ist das einer gehörnten Motte. Seine Zunge ist beweglich, kann aber problemlos Fleisch und Knochen durchbohren. Ein Mottendämon ist 1,80 m groß, wiegt aber nur 100 Pfund. Diese sinisternen Dämonen entstehen aus denen Seelen jener, die Gehirnwäsche, Gedankenkontrolle und ähnliche Techniken eingesetzt haben, egal ob magisch oder nichtmagisch, um Unschuldige zu furchtbaren, brutalen Taten zu zwingen oder zu täuschen.

Eine Begegnung mit einem Oolioddoo kann recht komplex sein, insbesondere falls ein SC sein anvisiertes Opfer sein sollte. Sollte ein Mottendämon die Kontrolle über einen einsamen SC erlangen wollen, könnte der SL den Spieler des SC einfach im Vorfeld bitten, alle erforderlichen Würfe abzulegen, ohne ihn über den Zweck zu informieren. In der Regel versucht einer dieser Dämonen, Eier in einen schlafenden oder einsamen Charakteren abzulegen, daher kannst du den Charakter auch einfach einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung (mit einem Malus von -10 im Fall schlafender Charaktere) und einen Rettungswurf gegen *Erinnerung verändern* ablegen lassen – scheitern beide, kannst du in der Annahme weitermachen, dass das implantierte Ei unbemerkt schlüpfen konnte. Woher die seltsamen Stimmen und Zwänge im Denken des Charakters, sowie die gelegentlichen *Einflüsterungen* stammen, könnte dann für den Spieler ebenso rätselhaft und beunruhigend wie für den Spieler sein – und sollte der SC oder ein Verbündeter z.B. *Böses entdecken* einsetzen, dann vergiss nicht, ihnen den Hinweis zu geben, dass offenbar seltsame Dinge geschehen, da ein eigentlich nichtböser SC eine unerwartete Aura ausstrahlt ...



DÄMONISCHES UNGEZIEFER

Dieses übergroße Ungeziefer zeigt dämonische Merkmale und ein nicht zu übersehendes intelligentes Funkeln in den Augen.

DÄMONISCHER DÜRRHOLZSKORPION HG 9



EP 6.400

CB Riesige magische Bestie (Verbessertes Ungeziefer)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 21 (+1 Ausweichen, +2 GE, -2 Größe, +13 natürlich)

TP 115 (10W8+70)

REF +7, **WIL** +7, **ZÄH** +13

Immunitäten Elektrizität, Gift; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; **SR** 5/Kaltes Eisen

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf 2 Klauen +15 (1W8+10 plus Ergreifen), Stachel +15 (1W8+10 plus Gift)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Todeszuckungen (SG 21, 9W6 Kälteschaden), Plötzlicher Ausfall, Würgen (1W8+10)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9; Konzentration +11)

1/Tag — *Dunkelheit*, *Insektenplage*, *Schwarm ausspeien*^{EXP}

SPIELWERTE

ST 31, **GE** 15, **KO** 22, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 15

GAB +7; **KMB** +19 (Ringkampf +23); **KMV** 32 (44 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung^B, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Fertigkeitssfokus (Heimlichkeit)^B, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag

Fertigkeiten Akrobatik +15, Heimlichkeit +21 (in Wäldern +29), Klettern +23, Wahrnehmung +19; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +8 (in Wäldern +16), Wahrnehmung +4

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kolonie (3–10)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Stachel — Verwundung; *RW* ZÄH SG 21; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W4 ST-Schaden; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe.

Plötzlicher Ausfall (AF) Ein Dämonischer Dürrholzskorpion kann während einer Überraschungsrunde handeln, als stünde ihm eine volle Runde zur Verfügung statt nur einer Standard-Aktion.

DÄMONISCHE RIESENSPINNE HG 2



EP 600

CB Mittelhoch magische Bestie

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 13 (+3 GE, +3 natürlich)

TP 22 (3W8+9)

REF +4, **WIL** +1, **ZÄH** +5

Immunitäten Elektrizität, Gift, Säure; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10; **SR** 5/Kaltes Eisen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf Biss +4 (1W6+3 plus Gift)

Besondere Angriffe Abyssale Energie (Säure), Odemwaffe (18 m-Linie; 2W6 Säureschaden; SG 13, halbiert), Spinnennetz (Fernkampf +5, SG 13, 3 TP)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 2; Konzentration +4)

1/Tag — *Dunkelheit*

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kolonie (3–16)

Schätze Standard

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 17, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 10, **CH** 15

GAB +2; **KMB** +4; **KMV** 17 (29 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung^B, Heftiger Angriff, Kampfrelexe

Fertigkeiten Akrobatik +9, Heimlichkeit +13 (in Spinnennetzen +17), Klettern +32, Wahrnehmung +10; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4 (in Spinnennetzen +8), Klettern +16, Wahrnehmung +4

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss — Verwundung; *RW* ZÄH, SG 15; *Frequenz* 1/Runde für 4 Runden; *Effekt* 1W2 ST-Schaden; *Heilung* 1 Rettungswurf.

Besucher der befleckten Lande der Weltenwunde können Deskaris Einfluss auf das lokale Ungeziefer nicht lange ignorieren: Es gibt zwar manche Rieseninsekten, die ihm bislang widerstanden haben, doch die meisten haben sich seinem Einfluss ergeben. Diesen Kreaturen begegnet man hauptsächlich am Rand der Weltenwunde. Je tiefer man aber in die Weltenwunde vorstößt, desto beunruhigend intelligenter und dämonischer werden die gewaltigen Insekten, Spinnen und anderes Ungeziefer, dem man in den Schluchten und an Flüssen begegnet. Dieses Dämonische Ungeziefer zählt eigentlich nicht mehr zu den wahren Bewohnern der Materiellen Ebene – sie sind vielmehr das Ergebnis, wenn das Böse und das Chaos geistlose Kreaturen erfüllen. Sie sind die unheilige Brut von Ungeziefer und den Sünden der Sterblichen.

Im Ödland der Weltenwunde gibt es zahllose Variationen von Dämonischem Ungeziefer. Stößt man auf ein Nest ähnlicher Monster, so besitzen diese zumeist dieselben dämonischen Kräfte und Eigenschaften, während ein anderes Nest derselben Spezies über gänzlich andere Fähigkeiten verfügen könnte, je nach Art der abyssalen Energien, welche die dortigen Kreaturen verdorben und verwandelt haben. Unverdorbenes Riesenungeziefer, welches in die Weltenwunde wandert oder dorthin gebracht wird, fällt dieser finsternen Verwandlung nicht sofort anheim, allerdings kann monatelanger Kontakt nach Maßgabe des SL dazu führen, dass solche Kreaturen sich spontan in eine dieser grauenhaften Monstrositäten verwandeln.

Dämonisches Ungeziefer erschaffen

„Dämonisches Ungeziefer“ ist eine Schablone, welche jedes Ungeziefer (im Folgenden als Basiskreatur bezeichnet) erhalten oder ab Geburt besitzen kann. Ein Dämonisches Ungeziefer behält alle Spielwerte und besonderen Fähigkeiten der Basiskreatur, sofern hier nicht anders vermerkt.

HG: Wie die Basiskreatur +1.

Gesinnung: Chaotisch böse.

Art: Die Kreaturenart wird zu Magische Bestie; berechne TW, GAB oder RW nicht neu. Ein Dämonisches Ungeziefer ist kein Externar, wird aber hinsichtlich aller Effekte, die auf die Kreaturenunterart Dämon abzielen, behandelt, als wäre es ein Dämon.

Rüstungsklasse: Natürliche Rüstung wird um +2 verbessert.

Besondere Eigenschaften und Verteidigungsfähigkeiten: Ein Dämonisches Ungeziefer erhält Immunität gegen Elektrizität und Gift und Resistenz Feuer 10, Kälte 10 und Säure 10, sowie SR 5/Kaltes Eisen (bei 11 TW oder weniger) oder SR 10/Kaltes Eisen (bei 12 TW oder mehr). Da Dämonisches Ungeziefer intelligent ist, verliert es die Eigenschaft Geistlos.

Nahkampf: Die natürlichen Waffen Dämonischen Ungeziefers bleiben unverändert, werden hinsichtlich Schadensreduzierung aber als Böse und Chaotisch behandelt.

Besondere Angriffe: Ein Dämonisches Ungeziefer behält alle besonderen Angriffe der Basiskreatur und erhält ferner eine der besonderen Fähigkeiten deiner Wahl (du kannst auch weitere eigene Fähigkeiten erfinden); der SG des Rettungswurfs gegen einen dieser Angriffe ist $10 + \frac{1}{2}$ TW des Dämonischen Ungeziefers + KO-Modifikator.

Abyssale Energie (ÜF): Wähle eine der folgenden Energiearten: Feuer, Kälte oder Säure. Das Dämonische Ungeziefer erlangt Immunität gegen diese Energieart und zudem eine Odemwaffe, welche diese Art von Energieschaden verursacht. Es handelt sich dabei um eine 18 m-Linie, welche 1W6 Schadenspunkte pro TW des Dämonischen Ungeziefers verursacht (REF, halbiert) und alle 1W4 Runden eingesetzt werden kann.

Dröhnen (ÜF): Indem das Dämonische Ungeziefer seine Flügel oder Gliedmaßen aneinander reibt, kann es als Standard-Aktion ein lautes, disharmonisches Dröhnen erzeugen, welches Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung für 1W6 Runden Kränkeln (sollte das Ungeziefer 8 TW oder weniger besitzen) oder Verwirrt (sollte es 9 TW oder mehr besitzen) werden lässt (WIL, keine Wirkung). Dies ist ein geistesbeeinflussender Schalleffekt.

Krabbeln (AF): Die Kreatur besitzt ungeahnte Geschwindigkeit und bewegt sich unberechenbar. Sämtliche Bewegungsraten des Ungeziefers steigen um +3 m, es erhält die Bonustalente Beweglichkeit und Tänzeln der Angriff und einen Volksbonus von +4 auf Initiativwürfe.

Krankheitsüberträger (ÜF): Das Dämonische Ungeziefer ist immune gegen Krankheit, überträgt mit seinen natürlichen Angriffen aber die Dämonenpest (siehe Seite 29; ZÄH, keine Wirkung).

Todeszuckungen (ÜF): Wird das Ungeziefer getötet, kann es als Augenblickliche Aktion einen letzten Nahkampfangriff mit einem seiner natürlichen Angriffe ausführen. Im Anschluss explodiert es und verursacht Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte- oder Säureschaden nach deiner Wahl (1W6 Punkte Energieschaden x HG; REF, halbiert).

Zusätzliche Sinne (AF): Das Ungeziefer verfügt über viele zusätzliche Augen und andere Wahrnehmungsorgane. Es erhält Geruchssinn, Rundumsicht und einen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Neben einem der oben aufgeführten besonderen Angriffe erlangen alle Dämonischen Ungeziefer Zugang zu einer begrenzten Anzahl zauberähnlicher Fähigkeiten in Abhängigkeit von ihrem Trefferwürfel. Jede Fähigkeit ist ein Mal am Tag anwendbar; die ZS entspricht dem HG der Kreatur.

HG	Fähigkeiten
1–4	Dunkelheit
5–8	Schwarm ausspeien ^{EXP}
9–12	Insektenplage
13–16	Mächtiges Teleportieren (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen)
17–20	Erdbeben

Attribute: ST +4, KO +2. Die Intelligenz eines Dämonischen Ungeziefers steigt auf 10, das Charisma auf 15 (sollte die Basiskreatur höhere Werte besitzen, bleiben diese unverändert).

Talente: Ein Dämonisches Ungeziefer erlangt Talente entsprechend seinem TW und das Bonustalent Abhärtung.

Fertigkeiten: Ein Dämonisches Ungeziefer verfügt pro Trefferwürfel über Fertigkeitspunkte in Höhe seines IN-Modifikators +4. Dämonisches Ungeziefer hat die folgenden Klassenfertigkeiten: Akrobatik, Bluffen, Fliegen, Heimlichkeit, Klettern, Motiv erkennen, Wahrnehmung und Wissen (Die Ebenen).

Sprachen: Ein Dämonisches Ungeziefer spricht Abyssisch, Celestisch und Drakonisch, zudem erhält es Telepathie 30 m.





DWIERGETHE

Der Knollenleib dieser Bestie ruht auf vier vielgelenkigen, in Saugnapfen auslaufenden Beinen und weist an jedem Ende ein schnappendes Schlangenmaul auf.

DWIERGETHE

HG 13



EP 25.600

CB Große Aberration (Extraplanar)

INI +11; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Rundumsicht; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 20 (+1 Ausweichen, +7 GE, -1 Größe, +11 natürlich)

TP 175 (13W8+117)

REF +11, **WIL** +15, **ZÄH** +13,

Immunitäten Blind, Geblendet, Gift, visuelle Effekte; **Resistenzen** Feuer 20, Kälte 20; **SR** 10/Rechtschaffen; **ZR** 24

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Klettern 18 m**Nahkampf** 2 Bisse +19 (4W6+11/19-20 plus Ergreifen)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Endloser Schlund, Schnelles Verschlingen, Verschlingen (8W6 Hiebschaden, RK 15, 17 TP)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13; Konzentration +13)Immer — *Federfall*Beliebig oft — *Windstoß* (SG 15)1/Tag — *Windkontrolle* (SG 18), *Windwand*

SPIELWERTE

ST 32, **GE** 25, **KO** 28, **IN** 5, **WE** 24, **CH** 17

GAB +9; **KMB** +21 (Ringkampf +25); **KMV** 39 (43 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Kampfreflexe, Schnell wie der Wind, Tänzender Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Bisse)

Fertigkeiten Klettern +37, Wahrnehmung +16**Sprachen** Abyssisch

LEBENSWEISE

Umgebung Kalte Gebirge**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-6)**Schätze** Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Endloser Schlund (ÜF) Wenn ein Dwiergethe eine Kreatur vollständig verschlingt (er kann Kreaturen der Größenkategorie Klein oder kleiner verschlingen), wird das Opfer durch extradimensionale Öffnungen innerhalb seines Körpers in ein scheinbar endloses Labyrinth aus zahnbesetzten Innereien befördert, welches außerhalb der Realität existiert; dies ähnelt *Irrgarten*, ist aber entsetzlich organisch und hungrig. Sollte eine verschlungene Kreatur sich den Weg aus einem Dwiergethen freischnitten, muss ihr beim Herauskriechen ein Zähigkeitswurf gegen SG 21 gelingen, um zu entkommen und nicht in einem anderen Teil der extradimensionalen Eingeweide der Kreatur zu landen; im letzteren Fall muss das Opfer eine weitere Runde im Zustand Verschlungenen verbringen. Ein Dwiergethe kann seine Fähigkeit Verschlingen sogar noch einsetzen, nachdem eine Kreatur sich den Weg aus ihm freigeschnitten hat. Sollte eine Kreatur innerhalb von 1,50 m Entfernung zu einem Dwiergethen einen auf Teleportation basierenden Zauber oder eine entsprechende zauberähnliche Fähigkeit einsetzen, muss ihr ein Willenswurf gegen SG 21 gelingen, um nicht in den Endlosen Schlund des Dwiergethen zu teleportieren. Sollte *Dimensionsanker* auf einen Dwiergethen wirken oder er sich in einem Bereich befinden, in dem extradimensionale Reisen nicht möglich sind, verliert er die Fähigkeit Endloser Schlund, kann aber weiterhin Verschlingen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma und erhält einen Volksbonus von +2.

Dwiergethen jagen in den Schluchten der Weltenwunde und nähren sich am Fleisch von Dämonen ebenso bereitwillig wie an dem anderer Kreaturen, indem sie ihre Beute in einem Prozess transdimensionalen Kauens und Wiederkäuens verdauen. Sie springen und laufen auf vertikalen Oberflächen mit beängstigender Leichtigkeit und Trittsicherheit umher und klammern sich oft stunden- oder sogar tagelang an Klippen fest, um auf über oder unter ihnen herannahende Beute zu warten. Zudem beherrschen sie den Wind auf übernatürliche Weise und können ihre zauberähnlichen Fähigkeiten nutzen, um kletternde Kreaturen von oder fliegende Kreaturen gegen Klippen zu schleudern – schließlich ist es leichter, blutendes, zerfetztes Fleisch zu verzehren.

Die Anatomie eines Dwiergethen ist recht ungewöhnlich: Zuckende, aus der Haut der Kreatur ragende Borstenhaare dienen ihr als Augen und gestatten ihr, in alle Richtungen zugleich zu sehen. Die seltsamste Eigenschaft der Kreatur befindet sich aber in ihrem Inneren. Weidet man einen toten Dwiergethen aus, stößt man in seinem Knollenleib auf einen gewundenen Verdauungstrakt mit scharfen Zähnen auf der Innenseite, welcher die beiden Mäuler miteinander verbindet.

Zu Lebzeiten reichen die Eingeweide des Monsters allerdings in andere seltsame Dimensionen, welche durch seine abysale Abstammung erschaffen werden.



KLUFTKRIECHER

Diese heranrutschende Masse blubbernden roten Schlicks fährt lange, dünne Tentakel aus, als würde sie auf der Suche nach Beute die Luft kosten wollen.

KLUFTKRIECHER

HG 15



EP 51.200

CB Gigantischer Schlick (Extraplanar)

INI +12; **Sinne** Blindsight 18 m, Erschütterungssinn 36 m; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 22 (+8 GE, -4 Größe, +16 natürlich)

TP 217 (15W8+150); Schnelle Heilung 10

REF +13, **WIL** +8, **ZÄH** +15

Immunitäten wie Schlicke, Attributsschaden und -entzug, Entkräftung, Erschöpfung, Säure; **Verteidigungsfähigkeiten** Angepasste Verteidigung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m, Schwimmen 6 m; Gallertenschub

Nahkampf 2 Hiebe +22 (4W6+14 plus 2W4 Säure und Ergreifen)

Fernkampf 6 Stränge +15 (Berührungsangriff, 2W4 Säure und Festsaugen)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m

Besondere Angriffe Würgen (Hieb, 4W6+14 plus 2W6 Säure), Ziehen (Strang, 6 m)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15; Konzentration +15)

Immer — Federfall

SPIELWERTE

ST 39, **GE** 27, **KO** 30, **IN** 7, **WE** 16, **CH** 10

GAB +11; **KMB** +29 (Ansturm +31, Ringkampf +33); **KMV** 47 (49 gegen Ansturm, kann nicht zu-Fall-gebracht werden)

Talente Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Waffenfokus (Hieb), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Klettern +37, Schwimmen +22

Sprachen Abyssisch (kann nicht sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Gebirge

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Angepasste Verteidigung (ÜF) Wenn ein Kluftkriecher Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte- oder Schallschaden erlitten hat, passt sich sein Körper sofort an und wird gegen diese Energieart immun. Ein Kluftkriecher kann auch diese Weise immer nur gegen eine der genannten vier Energiearten Immunität erlangen – passt er sich an eine neue Energieart an, verliert er seine bisherige Immunität. Ansonsten besteht die Immunität für 1 Stunde.

Gallertenschub (AF) Ein Kluftkriecher kann ein Mal pro Minute als Standard-Aktion einen Protoplasmafadens aus Schlick mit einer Länge von bis zu 36 m ausfahren und sich damit an einer vertikalen Oberfläche festsaugen. Als Bewegungsaktion kann er dann seine gesamte Masse zu dieser Oberfläche bewegen, an der er sich sodann gänzlich festsaugt. Diese Bewegung pro-

voziert keine Gelegenheitsangriffe. Alle Kreaturen im Weg des Kluftkriechers unterliegen einem Kampfmanöver für Ansturm.

Stränge (AF) Ein Kluftkriecher kann bis zu sechs klebrige Stränge als Standard-Aktion zugleich ausfahren und gegen bis zu 36 m weit entfernte Ziele einsetzen. Diese Angriffe werden als Berührungsangriffe im Fernkampf abgehandelt. Bei einem Treffer verursacht ein Strang 2W4 Punkte Säureschaden und saugt sich an der Kreatur fest. Diese Stränge sind recht widerstandsfähig (RK 25), können aber mit minimalem Hiebschaden durchtrennt werden. Solange ein Strang mit einer Kreatur verbunden ist, erleidet diese zu Beginn ihres Zuges zusätzliche 2W4 Punkte Säureschaden. Ein Kluftkriecher kann automatisch die Stränge wieder in seinen Leib absorbieren, wenn er seine Fähigkeit Gallertenschub einsetzt, wobei er alle mit ihm verbundenen Kreaturen freilässt.

Kluftkriecher sind keuchende Massen unnatürlichen Protoplasmas, welche durch die zerschmetterten Schluchten der Weltenwunde schleichen. Trotz ihres Namens sind diese intelligenten, übelwollenden Schlicke recht flink und schnell. Sie gleiten an den Wänden der Schluchten hinauf und hinab und schwimmen auch durch das verunreinigste Wasser. Als Einheimische des Abyss haben sie sich beunruhigend gut und rasch an die Weltenwunde angepasst. Auch wenn sie klug genug sind, um Abyssisch zu verstehen, haben Kluftkriecher kein Interesse daran, sich mit ihrer Nahrung zu unterhalten.





KRIEGSTREIBERWESPE

Diese wespenartige Kreatur scheint teilweise aus Metall zu bestehen. Während sie laut summend umherfliegt, erzeugen ihre Flügel ein knisterndes Leuchten.

KRIEGSTREIBERWESPE HG 7



EP 3.200

CB Großes Konstrukt (Extraplanar)

INI +10; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 15 (+6 GE, -1 Größe, +6 natürlich)

TP 85 (10W10+30); Schnelle Heilung 5

REF +9, **WIL** +4, **ZÄH** +5

Immunitäten wie Konstrukte, Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (gut)

Nahkampf Biss +15 (1W8+4), 2 Klauen +15 (1W6+4), Stachel +15 (1W6+4/19-20 plus Gift)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Gift, Statische Entladung

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 23, **KO** —, **IN** 3, **WE** 13, **CH** 1

GAB +10; **KMB** +15; **KMV** 31

Talente Fähigkeitsfokus (Gift), Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Stachel), Waffenfinesse

Fertigkeiten Fliegen +14, Heimlichkeit +13, Wahrnehmung +13;

Volksmodifikatoren Wahrnehmung +8, Heimlichkeit +8

Sprachen Abyssisch (kann nicht sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Abyss)

Organisation Einzeltänzer, Paar oder Schwarm (3-12)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Stachel — Verwundung; **RW** ZÄH, **SG** 17; **Frequenz** 1/ Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W4 GE-Schaden; **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe.

Statische Entladung (ÜF) Alle 1W4 Runden können die Flügel einer Kriegstreiberwespe als Teil einer zum Fliegen genutzten Bewegungsaktion eine statische Aufladung erzeugen, welche sie als Geschoß bis zu 18 m verschießen kann. Das Geschoß explodiert beim Einschlag in einer 6-m-Radius Explosion, welche 6W6 Punkte Elektrizitätsschaden verursacht (REF, SG 15, halbiert).

Wie die machtvolleren Dämonischen Nimrods sind auch Kriegstreiberwespen Konstrukte, welche aus dem protoplasmischen Fleisch und der chaotischen Fruchtbarkeit des Abyss selbst erschaffen werden. Sie wirken teils metallisch, teils organisch und dienen dämonischen Armeen – auch in der Weltenwunde – in großen Schlachten als Luftunterstützung. Da Dämonen gegen Elektrizität immun sind, sind ihre statischen Entladungen bei Kämpfen zwischen Dämonen und Sterblichen besonders wirkungsvoll. Eigentlich werden Kriegstreiberwespen nicht konstruiert, sondern gezüchtet. Sterbliche Erschaffer magischer Gegenstände verstehen diesen Prozess



nicht, allerdings können Zauberkundige sie als Handlanger beschwören (siehe unten). Ihre Intelligenz genügt gerade so, um einfache Befehle zu verstehen, die allesamt mit den Zuständen auf Schlachtfeldern in Verbindung stehen.

In der Weltenwunde befindet sich eine große Anzahl von Kriegstreiberwespen, die auf sich selbst gestellt sind. Diese „wilden“ Wespen summen am Himmel umher auf der ständigen Suche nach Nichtdämonen, welche sie angreifen können. Kultanhänger und andere Anhänger Deskaris, die nicht von Dämonen begleitet werden, sollten sich besser rasch auf Abyssisch identifizieren und ihre unheiligen Symbole vorzeigen, wenn sie sich einem Schwarm Kriegstreiberwespen gegenübersehen. SC könnten diese Taktik ebenfalls einsetzen, allerdings muss dazu ein Fertigkeitwurf für Bluffen gegen SG 20 gelingen (und Abyssisch gesprochen werden).

Eine Kriegstreiberwespe ist etwa 3 m lang und hat eine Spannweite von 6 m und ein Gewicht von 1.200 Pfund.

Eine Kriegstreiberwespe beschwören

Kriegstreiberwespen sind zwar keine Externare, können aber dennoch mittels *Bindender Ruf* oder *Verbündeter aus den Ebenen* beschworen werden. Der Zauberkundige muss dabei aber Sorgfalt wirken lassen und besonderen seltenen Weihrauch und die Sekrete seltener, gewalttätiger Insekten nutzen und auf Boden und Wände mit teuren Leuchttinten komplexe Diagramme zeichnen, damit eine Wespe ihn nicht nach Vollendung des Zaubers angreift. Diese Komponenten kosten 15.000 GM und ersetzen die üblichen Kosten der genannten Zaubers, beim *Bindenden Ruf* den sonst erforderlichen Charismawurf eingeschlossen.

MARKSAUGER

Diese Übelkeit erweckende madenartige Kreatur besitzt einen langen Schwanz, welcher von furchterweckenden, mit Widerhaken ausgestatteten Saugnäpfen bedeckt ist.

MARKSAUGER

HG 6



EP 2.400

CB Große Aberration (Extraplanar)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 9 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 18 (+1 GE, -1 Größe, +9 natürlich)

TP 68 (8W8+32); Schnelle Heilung 5

REF +5, **WIL** +10, **ZÄH** +6

Immunitäten Krankheit; **Resistenzen** Feuer 10, Säure 10; **Verteidigungsfähigkeiten** Schuppenkamm

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Graben 6 m, Klettern 6 m

Nahkampf Biss +11 (2W6+6 plus Ergreifen), Stachel +11 (1W6+6 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Würgen (1W6+6), Mark saugen, Durchdringende Kiefer

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6; Konzentration +6)
3/Tag — *Entkräftender Strahl* (SG 13), *Totenglocke* (SG 12)
1/Tag — *Verlangsamung* (SG 13)

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 13, **KO** 19, **IN** 6, **WE** 14, **CH** 11

GAB +6; **KMB** +13 (Ringkampf +17); **KMV** 24 (kann nicht Zu-Fall gebracht werden)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Dranbleiben, Eiserner Wille, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Klettern +25, Wahrnehmung +13

Sprachen Abyssisch

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger, Paar oder Haufen (3-10)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Durchdringende Kiefer (ÜF) Der Bissangriff eines Marksaugers gilt hinsichtlich Schadensreduzierung als Kaltes Eisen und Silber.

Mark saugen (AF) Der Schwanz eines Marksaugers ist mit Saugnäpfen bedeckt, welche lange, dünne und messerscharfe Tasthaare ausfahren, um in die Knochen des Opfers hineinzubohren und das Mark auszusaugen. Ein Marksauger kann als Schnelle Aktion das Mark jeder Kreatur aussaugen, die er in einen Ringkampf verwickelt hat, sowie das jeder hilflosen Kreatur. Das Opfer kann diesem schmerzhaften Angriff mit einem Zähigkeitswurf gegen SG 18 widerstehen, andernfalls ist aufgrund entsetzlicher Schmerzen für 1 Runde Wankend und erleidet 1 Punkt KO-Entzug. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Schuppenkamm (AF) Der entlang des Rückens eines Marksaugers führende Schuppenkamm verfügt

über scharfe Kanten und Grate. Die Kreatur ist imstande, diese Schuppen gegen Angreifer einzusetzen: Jede Kreatur, die einem Marksauger mit einer natürlichen Waffe, einem Waffenlosen Schlag oder einer leichten Waffe Schaden zufügt, muss einen Reflexwurf gegen SG 15 bestehen, um nicht selbst 1W4 Punkte Hiebsschaden zu erleiden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Geschicklichkeit.

Marksauger sind Übelkeit erweckende Kreaturen, die man in der Regel auf abysalen Schlachtfeldern antrifft, wo sie zwischen den Leichen herumkriechen und den Toten das Knochenmark und anderes lebenswichtiges Gewebe aussaugen. Sind keine frischen Kadaver verfügbar, greifen sie auch lebende Opfer an, da sie große Freude an den Schmerzensschreien beim Speisen haben. Im Abyss jagen sie oft schwächere Dämonen, allerdings stellen sterbliche Humanoide für diese halbintelligenten Aasfresser eine besondere Delikatesse dar.

Die hermaphroditischen Marksauger legen in den Resten ihrer Mahlzeiten ihre Eier ab; nach dem Speisen füllen sie die leergesaugten Leichen mit ihren Eiern und befruchten sie. Dann lassen sie mit ihren Eiern ein grässliches Vermächtnis zurück und suchen sich neue Jagdgründe. Andere Aasfresser meiden diese Eiergefüllten Kadaver instinktiv, so dass nach 10 bis 12 Tagen die Leichen aufplatzen und einen Haufen etwa armlanger Marksauger freigeben, welche in einer kannibalschen Fressorgie übereinander herfallen. Während sie ihre Artgenossen fressen, wachsen sie rasch, so dass nach ein paar weiteren Tagen die wenigen Überlebenden, voll ausgewachsenen Marksauger zur Suche nach neuem Futter und Leichen zur Eiablage aufbrechen.

Im Abyss nutzen manche Dämonenherrscher Marksauger zur Leichenentsorgung oder als Folterwerkzeuge. Die schlimmsten halten sie sich als Nahrungsquelle – natürlich verzehren sie nicht die ausgewachsenen Vertreter dieser Art, sondern Leichen voller zuckender Jungen.





PESTTIER

Dieses Pferd besitzt Fangzähne und befindet sich in einem fortgeschrittenen Verwesungsstadium. Doch obwohl Maden von ihm herabfallen, bewegt es sich, als wäre es noch lebendig.

PESTROSS

HG 2



EP 600

Pest-Pferd (Monsterhandbuch, S. 207)

NB Großer Untoter (Verbessertes Tier)

INI +3; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 11 (+3 GE, -1 Größe, +2 natürlich)

TP 16 (2W8+7)

REF +6, WIL +1, ZÄH +5

Immunitäten wie Untote, Kälte; SR 5/Hiebswaffen; Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +2



ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Biss +5 (1W8+5 plus Krankheit), 2 Hufe +0 (1W4+2)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Krankheit (SG 13) (siehe Seite 29)

SPIELWERTE

ST 20, GE 16, KO —, IN 2, WE 13, CH 15

GAB +1; KMB +7; KMV 20 (24 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung^B, Ausdauer, Rennen^B

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Besondere Eigenschaften Zahm

Die Dämonenpest hat auf Tiere und andere unintelligente Bestien, welche ihr erliegen, einen besonders grässlichen Effekt: Verstorbene Kreaturen erheben sich wieder und verbreiten die üble Seuche mit ihrem Biss weiter. Verschiedene Dämonen und humanoide Kultanhänger nutzen Pest-Pferde gern als Reittiere.

Ein Pesttier erschaffen

„Pesttier“ ist eine erlangte Schablone, welche jeder lebenden, körperlichen Kreatur mit einem Intelligenzwert von 1 oder 2 hinzugefügt werden kann (im Folgenden als Basiskreatur bezeichnet). Ein Pesttier nutzt alle Spielwerte und besonderen Fähigkeiten der Basiskreatur, sofern nicht im Folgenden anders vermerkt:

HG: Wie Basiskreatur +1.

Gesinnung: Neutral böse.

Art: Die Kreaturenart ändert sich zu Untoter. Die Kreatur behält alle Unterarten, welche nicht mit Gesinnung oder Art in Zusammenhang stehen. Berechne Rettungswürfe, BAB oder Fertigkeitensänge nicht neu.

Rüstungsklasse: Wie Basiskreatur +2.

Trefferwürfel: Alle Volkstrefferwürfel werden zu W8. Als Untote nutzen Pesttiere ihre Charismamodifikatoren zur Bestimmung ihrer Bonustrefferpunkte anstelle von Konstitution.

Verteidigungsfähigkeiten: Pesttiere erhalten Dunkelsicht 18 m und Resistenz gegen Fokussieren +2. Ferner erhalten sie Schadensreduzierung 5/Hiebschaden. Sie sind gegen Kälte immun und erlangen alle gewöhnlichen Eigenschaften von Untoten.

Nahkampf: Ein Pesttier erhält einen Bissangriff, welcher seiner Größenskategorie entsprechenden Schaden verursacht. Sollte das Tier bereits über einen Bissangriff verfügen, steigt der Schaden dieses Bisses um einen Schritt, als wäre es um eine Kategorie gewachsen.

Besondere Angriffe: Das Opfer jedes erfolgreichen Bissangriffes eines Pesttiers ist der Dämonenpest (siehe Seite 29) ausgesetzt. Der SG des Rettungswurfs gegen die Krankheit ist 10 + TW des Pesttieres + ½ CH-Modifikator des Pesttieres.

Attribute: +4 ST, +2 GE. Ein Pesttier besitzt mindestens CH 15, sollte die Basiskreatur einen niedrigen Charismawert aufweisen, erhöhe ihn auf 15, ansonsten lass ihn unverändert. Ein Pesttier besitzt keinen Konstitutionswert, als Untoter nutzt es seinen Charismamodifikator zur Berechnung seiner Bonustrefferpunkte, seiner Zähigkeit und anderer besonderer Fähigkeiten, die auf Konstitution basieren.

Talente: Ein Pesttier erhält das Bonustalent Abhärtung.



SIABUR

Dieses versteinerte Skelett trägt verrottete Felle. Aus seiner Schädeldecke wächst ein steinernes Geweih und seine Augen sind polierte weiße Kugeln.

SIABUR

HG 15



EP 51.200

Alte menschliche Siabur-Druidin 14

NB Mittelgroße Untote (Verbesserte Humanoide)

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +32

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 27 (+2 Ablenkung, -1 GE, +10 natürlich, +6 Rüstung)

TP 178 (14W8+112)

REF +5, **WIL** +16, **ZÄH** +15; +4 gegen gezielte Effekte von Feen und Pflanzen

Immunitäten wie Untote, Feuer, Gift; **Resistenzen** Säure 20; **SR** 10/Adamant und Wuchtschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Plagenwiedergeburt, Resistenz gegen Fokussieren +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Graben 9 m; Durch Erde gleiten

Nahkampf *Kampfstab des Schutzes* +2, +13/+8 (1W6+3), Durchbohren +11 (1W8+1 plus Versteinern [SG 23])

Besondere Angriffe Plagenbund, Plagenmeisterschaft, Gestaltwandel 6/Tag

Domain Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 14; Konzentration +21) 10/Tag — Säuregeschoss (1W6+7 Säure)

Vorbereitete Druidenzauber (ZS 14; Konzentration +21)

7. — schnelle *Ansteckung* (SG 20), *Elementargestalt IV*^o (nur Erde), *Feuersturm* (SG 24), *Kriechender Tod* (SG 24)

6. — *Erzählende Steine*, *Mächtiges Magie bannen*, schnelle *Rindenhaut*, *Schutzhülle gegen Lebendes*, *Steinhaut*^o

5. — *Böswillige Verwandlung* (SG 22), *Fels zu Schlamm verwandeln*, *Steinwand*^o, *Tierwachstum* (SG 22), *schnelles Verstricken* (SG 18)

4. — *Bewegungsfreiheit*, *Dürre* (SG 21), *ausgedehnte Mächtige Magische Fänge*, *Magie bannen*, *Rostgriff*, *Steindornen*^o (SG 21)

3. — *Ansteckung* (SG 20), *ausgedehnte Bärenstärke*, *Blitze herbeirufen* (SG 20), *Mit Stein verschmelzen*, *ausgedehntes Spinnenklettern*, *Stein formen*^o, *Vergiften* (SG 20)

2. — *Baum, Erde und Gestein erweichen*^o, *Flammenkugel* (2x, SG 19), *ausgedehnte Lange Schritte*, *Metall erhitzen* (SG 19), *Nebelwolke*

1. — *Feenfeuer*, *Flammen erzeugen* (2x), *Magischer Stein*^o, *Verhüllender Nebel*, *Verstricken* (2x, SG 18)

0 (beliebig oft) — *Aufblitzen* (SG 17), *Göttliche Führung*, *Licht, Magie entdecken*

^o Domänenzauber; **Domäne** Erde

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 9, **KO** —, **IN** 12, **WE** 24, **CH** 22

GAB +10; **KMB** +11; **KMV** 26

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Defensives Kampftraining, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Schnell zaubern, Verbesserte Initiative, Verbesserte Blitzschnelle Reflexe, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauber ausdehnen

Fertigkeiten Einschüchtern +16, Heimlichkeit +22, Motiv erkennen +32, Überlebenskunst +9, Wahrnehmung +32, Wissen (Die Ebenen) +11, Wissen (Natur) +20, Wissen (Religion) +18; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Druidisch, Gemeinsprache, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Bund mit der Natur (Domäne der Erde), Naturgespür, Spurloser Schritt, Tausend Gesichter, Tierempathie +20, Unterholz durchqueren

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges verheertes und geplagtes Land

Organisation Einzelgänger oder Zirkel (2–8 Siaburen plus 3–12 untote Diener)

Schätze NSC-Ausrüstung (*Fellrüstung der Wildnis* +2, *Kampfstab des Schutzes* +2, *Stirnreif der Geistigen Stärke* +2 [WE, CH], *Schutzring* +2)

Als die Weltenwunde aufriss, kämpften die Druiden des Grünen Glaubens länger und härter als alle andere Bewohner von Sarkoris gegen die anwachsende Dämonenflut. Jene Druiden, die aus Sturheit oder Treue nicht aus ihren heiligen Landstrichen fliehen wollten, schafften etwas, das nur wenigen anderen in Sarkoris gelang: Sie konnten eine vollständige Invasion und Befleckung des Landes durch dämonische Einflüsse vereiteln, wenn auch zu einem entsetzlichen Preis: Sie machten die Befleckung zu einem Teil von sich selbst! Diese Druiden existieren noch heute als geplagte, untote Parodien ihrer einstigen Gestalt. Man kennt sie als Siaburen; diese mächtigen Druiden haben den Untod akzeptiert und ziehen Kraft aus der verletzten, aber immer noch lebendigen Welt unter ihren Füßen. Sie bekämpfen nicht nur dämonische Eindringlinge in ihre Gebiete, sondern auch alle lebenden Kreaturen, da sie von Bitterkeit und Hass auf andere Druiden erfüllt sind, welche sie als Feiglinge erachten. Die Siaburen glauben, dass es dem Grünen Glauben bestimmt gewesen ist zu sterben, damit die Steinwildnis in ihrer wahren Gestalt erstrahlen konnte.

Siaburen entstehen nicht spontan, sondern erheben sich nur, wenn ein Druide von großer Macht (Stufe 11+) sich freiwillig einem furchtbaren Ritual unterzieht, um zu einem Untoten zu werden. Ein solches Ritual kann nur inmitten nekromantisch aufgeladener Hünensteine stattfinden. Manche Druiden werden von älteren Siaburen gegen ihren Willen zu den Steinen verschleppt, um die Anzahl der untoten Druiden zu vergrößern, können letztendlich aber dieser mystischen Verwandlung bestenfalls auf eine Weise widerstehen: mit dem Tod, ohne als Untoter wiederzukehren. Siaburen mag es auch andernorts geben, doch in der nördlichen Weltenwunde begegnet man ihnen in großer Zahl.

Einen Siaburen erschaffen

„Siabur“ ist eine erlangte Schablone, welche jeder Kreatur hinzugefügt werden kann, welche über wenigstens 11 Klassenstufen als Druide verfügt – im Folgenden als Basiskreatur bezeichnet. Ein Siabur besitzt niemals den Archetypen des Fäulnisdruiden^{EXP}, da seine Verwandlung von einem Druiden des Grünen Glaubens zu dieser scheußlichen Form des Untodes auf anderem Wege erfolgt. Ein Siabur behält alle Spielwerte und besonderen Fähigkeiten der Basiskreatur bei, sofern nicht im Folgenden anders aufgeführt:



HG: Wie Basiskreatur +2.

Gesinnung: Neutral böse.

Art: Die Kreaturenart wird zu Untoter mit der Unterart Erde. Berechne TW, BAB und Rettungswürfe nicht neu.

Rüstungsklasse: Ein Siabur besitzt einen Natürlichen Rüstungsbonus von +10, sofern die Basiskreatur keinen höheren Natürlichen Rüstungsbonus besitzt. Im letzteren Fall bleibt der Ausgangswert unverändert.

Trefferwürfel: Ändere die Volkstrefferwürfel der Kreatur zu W8. Alle Klassentrefferwürfel bleiben unverändert. Als Untote nutzen Siaburen ihre CH-Modifikatoren zur Bestimmung ihrer Bonustrefferpunkte anstelle ihrer Konstitution.

Verteidigungsfähigkeiten: Ein Siabur erhält Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, Resistenz gegen Fokussieren +4, SR 10/Adamant und Wuchtschaden, sowie Immunität gegen Feuer zusätzlich zu seinen Eigenschaften als Untoter. Hinzu kommt folgende Verteidigungsfähigkeit:



Plagenwiedergeburt (ÜF): Wenn ein Siabur zerstört wird, kann er dies mit einem Zähigkeitswurf gegen SG 20 vermeiden. Der Rettungswurf gelingt automatisch, sofern er Kontakt zu geplagtem, verheertem oder verseuchtem Land Körperkontakt hat (dies trifft auf den Großteil der Weltenwunde zu). Bei Erfolg zerfällt sein Leib zu Staub, da das geplagte Land seine Essenz aufnimmt. An einem zufällig bestimmten Ort innerhalb von 1W10 x 1,5 Kilometern entsteht sodann ein neuer Leib für den Siabur, dieser Ort muss über eine Masse nichtbearbeiteten Gesteins von ausreichender Größe verfügen, aus welcher sich der neue Körper bilden kann. Dieser Vorgang dauert 1W10 Tage; im Anschluss tritt der Siabur mit einem Donnern aus dem Gestein hervor, verfügt dann aber über keine Ausrüstung.

Bewegungsrate: Ein Siabur erhält eine Bewegungsrate für Graben in Höhe seiner Bewegungsrate an Land, sowie die allgemeine Monsterfähigkeit Durch Erde gleiten.

Nahkampf: Einem Siaburen wächst ein steinernes Geweih aus dem Schädel, welches ihm einen Durchbohrenangriff ermöglicht. Dieser Angriff verursacht Schaden gemäß seiner Größenkategorie +1. Es handelt sich selbst dann um einen Primärangriff, wenn der Siabur Waffen benutzt. Sofern der Siabur dies wünscht, behält er auch in Tiergestalt dieses Geweih bei. Wenn dieses Geweih Wunden schlägt, bleiben Splitter in den Verletzungen zurück; das Geweih vervollständigt sich aber wieder. Eine Kreatur, welche durch den Durchbohrenangriff eines Siaburen Schaden erleidet, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ TW des Siaburen + CH-Modifikator ablegen, um nicht dauerhaft zu versteinern.

Besondere Angriffe: Ein Siabur behält alle besonderen Angriffe der Basiskreatur. Sofern diese über die Fähigkeit Tiergestalt verfügt, behält der Siabur sie, kann aber nur die Gestalt von Kreaturen annehmen, die nicht fliegen können. Egal welche Gestalt er mittels Tiergestalt oder anderen Verwandlungseffekten annimmt oder welche Kreaturen er herbeizaubert, alle wirken unterernährt, krank oder sogar in fortgeschrittenem Verwesungsstadium begriffen; dies sind aber lediglich kosmetische Effekte, welche sich nicht auf die Spielwerte auswirken. Ein Siabur erhält ferner folgende besondere Angriffe; der SG der Rettungswürfe ist 10 + ½ TW des Siaburs + CH-Modifikator:

Plagenbund (AF): Ein Siabur besitzt eine unheilige Verbindung zum geplagten Land. Er verliert seinen Tiergefährten oder den Zugang zu Domänen, welche er über das Klassenmerkmal des Druiden Bund mit der Natur erlangt hat. Stattdessen erhält er Zugang zu einer der folgenden Klerikerdomänen: Erde, Ruhe, Tiere, Tod, Wahnsinn oder Zerstörung. Ansonsten funktioniert diese Fähigkeit wie Bund mit der Natur.

Plagenmeisterschaft (ÜF): Zauber und Effekte eines Siaburen, welche normalerweise nur auf Tiere wirken würden, wirken auch auf untote Tiere.

Attribute: ST +2, WE +2, CH +2. Als Untote besitzen Siaburen keinen Konstitutionswert.

Talente: Ein Siabur erhält das Bonustalent Abhärtung.

Fertigkeiten: Ein Siabur erhält einen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit, Motiv erkennen und Wahrnehmung. Einschüchtern, Heimlichkeit, Motiv erkennen, Wissen (Die Ebenen) und Wissen (Religion) sind für ihn stets Klassenfertigkeiten; ansonsten entsprechen seine Fertigkeiten denen der Basiskreatur.

URANNAG

Was zuerst wie ein mit sadistischen Stacheln ausgestatteter Käfig erscheint, erwacht plötzlich mit zuckenden, in Klängen auslaufenden Gelenkarmen zu unheiligem Leben.

URANNAG

HG 8



EP 4.800

CB Riesiges Konstrukt (Extraplanar)

INI +4; Sinne Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 22 (-2 Größe, +14 natürlich)

TP 100 (11W10+40)

REF +5, WIL +5, ZÄH +5

Immunitäten wie Konstrukte, Blickangriffe, Sichtbasierende Angriffe, Visuelle Effekte und Illusionen; **SR** 5/Adamant und Gutes; **ZR** 19

Schwächen Freiliegende Mechanismen

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf 3 Klauen +17 (1W8+7 plus Umschließen)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Käfig, Umschließen (SG 15, 1W10 Runden, Härte 10, TP 10)

SPIELWERTE

ST 25, GE 11, KO —, IN 2, WE 15, CH 2

GAB +11; **KMB** +20; **KMV** 30 (kann nicht Zu-Fall-gebracht werden)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitssfokus (Heimlichkeit), Fertigkeitssfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Arme)

Fertigkeiten Heimlichkeit +9 (in seichtem Wasser +21), Wahrnehmung +18; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +8 (in seichtem Wasser +20), Wahrnehmung +8

Besondere Eigenschaften Lebende Falle

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger Sumpf

Organisation Einzelgänger, Paar, Strauch (3–5) oder Gebüsch (6–12)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Freiliegende Mechanismen (AF) Ein Urannag ist zwar ein Konstrukt, kann aber mit denselben Methoden verletzt und beschädigt werden, mit denen man auch Fallen entschärft: Als Volle Aktion kann ein Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 20 gegen einen Urannag eingesetzt werden, welcher einen Gelegenheitsangriff provoziert. Bei Erfolg erleidet der Urannag Schaden in Höhe von 3W6 + der Anzahl der Fertigkeitssränge des Charakters in Mechanismus ausschalten, ferner muss er einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 bestehen, um nicht für 1 Runde Wankend zu sein (der Schaden umgeht die Schadensreduzierung des Urannags).

Käfig (AF) Als Schnelle Aktion kann ein Urannag versuchen, eine Kreatur einzufangen, die ihn nicht bemerkt hat und sich auf demselben Feld wie er befindet. Dem Ziel steht dagegen ein Reflexwurf gegen SG 22 zu; scheitert der Wurf, behandelt die Kreatur das Feld des Urannags als Schwieriges Gelände, welches es nicht mehr verlassen kann, sogar in die Höhe kann sie maximal auf 3 m über dem Boden aufsteigen. Jede Runde, welche die Kreatur im käfigartigen Inneren des Urannag verbringt, erleidet sie 2W6 Punkte Hiebsschaden durch die scharfen Zahnräder und Klängen, welche im Inneren der Kreaturen surren und um sich

schlagen. Eine Kreatur kann als Volle Aktion aus diesem Käfig mit einem Kampfmanöverwurf oder einem Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst entkommen, der SG entspricht der KMV des Urannag. Alternativ kann sie Gewalt einsetzen, die „Käfigwände“ besitzen RK 22, Härte 10 und 22 TP. Ein geschlagenes Loch repariert sich automatisch, wenn der Urannag das nächste Mal einen Käfig ausbildet. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Stärke.

Lebende Falle (AF) Verteidigungsfähigkeiten, die bei Fallen ansprechen, z.B. Fallenspur, sind auch gegen die Angriffe eines Urannags wirksam.

Gelehrte streiten schon lange, ob die fremdartigen Urannag (Einzahl und Plural sind identisch) Kreaturen oder nur komplizierte Fallen sind. In Wahrheit stimmt beides; die Kreatur ist ein weiteres beunruhigendes Beispiel dafür, wie weit die Vorstellungen der Sterblichen über die Umstände im Abyss von der Wahrheit abweichen. Vom Verhalten her entspricht ein Urannag einem im Hinterhalt lauenden Raubtier, nur benötigt er keine Nahrung, sondern setzt seine Beute aus angeborener Grausamkeit gefangen und zerlegt sie aus Sadismus.

Konstruktion

Die meisten Urannag werden spontan vom Abyss erschaffen, allerdings konnten findige Zauberkundige Methoden entwickeln, um diese seltsamen Kreaturen nachzubauen. Der Leib eines Urannags besteht aus 2.000 Pfund Eisen. Sein Gerüst muss über einer abysalen Hitzequelle geschmiedet werden, wodurch die Kreatur ihre chaotischen und bösen Gelüste erlangt.

URANNAG

ZS 10; Preis 35.000 GM

KONSTRUKTION

Voraussetzungen Konstrukt herstellen, *Begrenzter Wunsch*, *Bindender Ruf*, *Geas/Auftrag*, *Schärfen*; **Fertigkeiten** Handwerk (Bildhauerei), SG 19; **Kosten** 17.500 GM





VERZERRTER

Dieses wahnsinnige, verdrehte und verzerrte Gewirr aus Gliedmaßen und zuschnappenden Zähnen schlägt heulend um sich in dem Wunsch, Unheil zu verbreiten.

VERZERRTER

HG 8



EP 4.800

CB Mittelgroßer Externar (Böse, Chaotisch, Extraplanar)

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

Aura Zerrfeld (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 17 (+4 GE, +7 natürlich)

TP 105 (10W10+50)

REF +9, WIL +9, ZÄH +12

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Versteinigung, Verwandlungseffekte; **Resistenzen** Elektrizität 10; **Verteidigungsfähigkeiten** Formlos, Wahnsinnig; ZR 19

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 4 Klauen +16 (1W4+6/19–20)

Besondere Angriffe Fleischformen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8; Konzentration +10)

Immer — Verschwimmen

Beliebig oft — Dimensionstür (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen)

1/Tag — Instabile Herbeizauberei

SPIELWERTE

ST 22, GE 19, KO 20, IN 12, WE 5, CH 15

GAB +10; KMB +16; KMW 30 (34 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitfokus (Heimlichkeit), Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen)

Fertigkeiten Akrobatik +17, Heimlichkeit +23, Klettern +19, Magischen Gegenstand benutzen +15, Schwimmen +19, Wahrnehmung +10, Wissen (Die Ebenen) +14

Sprachen Abyssisch

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Abyss)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Haufen (3–14)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fleischformen (ÜF) Der Körper eines Verzerrten ist in ständiger Veränderung, da rohe abyssale Energien durch ihn hindurchströmen und in zwar geringfügigem, aber dennoch grauenhaftem Maß neuformen. Sobald ein Verzerrter einen Kampf beginnt, wirken sich diese anwachsenden Energien geringfügig auf seine Spielwerte aus. Würfle zu Beginn seines Zuges auf der folgenden Tabelle die zusätzlichen Effekte seines Fleischformen in dieser Runde aus – die folgenden Mutationen halten alle 1 Runde lang an, sofern nicht anders vermerkt:

W8 Ergebnis

- 1 **Chaosaufladung:** Der Körper des Verzerrten befindet sich in ständiger Veränderung: Ihm wachsen Finger, Tentakel, blicklose Augen, zahnlose Mäuler, Tumore und andere größtenteils nutzlose Organe, nur um sogleich wieder

absorbiert zu werden. Der Verzerrte erhält SR 10/Rechtschaffen.

- 2 **Verstärkte Muskulatur:** Dem Verzerrten wächst zusätzliches Muskelgewebe. Er erhält einen Verbesserungsbonus von +2 auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe im Nahkampf, Kampfmanöverwürfe, stärkebasierende Fertigkeitswürfe und seine KMW.
- 3 **Schlank und schnell:** Der Verzerrte wird schlank und beweglich, ihm wachsen weitere Beine und seine Gliedmaßen erhalten zusätzliche Gelenke. Er erhält einen Ausweichenbonus von +2 auf seine RK, einen Verbesserungsbonus von +2 auf Reflexwürfe und +3 m auf seine Bewegungsrate.
- 4 **Prismatische Schuppen:** Auf der Haut des Verzerrten bilden sich vielfarbige Schuppen. Er erhält Resistenz Feuer 10, Kälte 10 und Säure 10.
- 5 **Messerscharfe Krallen:** Die Klauen des Verzerrten werden noch gefährlicher, sein Klauenangriff verursacht 1W6 Punkte Blutungsschaden.
- 6 **Mehrere Augen:** Dem Verzerrten wachsen zusätzliche Augen und andere Wahrnehmungsorgane. Er erhält einen Bonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und Rundumsicht.
- 7 **Beschleunigter Metabolismus:** Dem Verzerrten fallen Zähne und Nägel aus, nur um sofort nachzuwachsen. Seine Wunden heilen und seine Farben werden heller. Er erhält einen Verbesserungsbonus von +2 auf Zähigkeitswürfe und heilt augenblicklich 3W8+10 Schadenspunkte (überschüssige Trefferpunkte verbleiben für 1 Stunde als temporäre TP, sofern er sie nicht vorher verliert).
- 8 **Panzerung:** Dem Verzerrten wachsen dunkle Schuppenplatten, die ihm SR 5/- und einen Bonus von +4 auf seine Natürliche Rüstungsklasse verleihen.

Instabile Herbeizauberei (ZF) Ein Verzerrter kann die Grenzen zwischen den Welten aufreißen, um Kreaturen als Helfer im Kampf herbeizuzaubern, hat aber keine Kontrolle darüber, welche Monster oder Dämonen seinem Ruf folgen. Wenn ein Verzerrter diese Fähigkeit einsetzt, besteht eine Chance von 50%, dass eine Kreatur oder eine Gruppe von Kreaturen eintrifft, um ihn zu unterstützen. Derart herbeigezauberte Kreaturen sind gegen das Zerrfeld dieses Verzerrten immun. Würfle auf der folgenden Tabelle aus, wer oder was herbeigezaubert wird; dies ist ein Zaubereffekt des 5. Grades.

Wahnsinnig (AF) Ein Verzerrter ist vollkommen irre und sein Verstand ein einziger chaotischer Strudel. Anstelle seines WE-Modifikators nutzt er für Willenswürfe seinen CH-Modifikator, zudem ist er gegen geistesbeeinflussende Effekte immun. Jeder Versuch, ihn telepathisch zu kontaktieren (*Gedanken wahrnehmen* u.ä. eingeschlossen), erzeugt einen Rückschlag, der dem Kontaktaufnehmenden 1W4 Punkte CH-Schaden zufügt (WIL, SG 17, keine Wirkung). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

W8 Ergebnis

- 1 1W4+1 Mephiten (bestimme die Art zufällig)
- 2 1W4+1 Mittelgroße Elementare (bestimme die Art zufällig)
- 3 1W3 Salamander
- 4 1W3 Große Elementare (bestimme die Art zufällig)
- 5 1W3 Babaus
- 6 1 Schattendämon
- 7 1 Sukkubus
- 8 1 Verzerrter

Zerrfeld (ÜF) Ein Verzerrter generiert ein Feld mentaler und physischer entropischer Energie mit einem Radius von 9 m, in dem Körper und Geist anderer Lebewesen verzerrt werden. Eine Kreatur, die ihren Zug innerhalb dieser Aura beginnt, muss einen Willenswurf gegen SG 17 ablegen. Bei Misslingen ist sie für 1 Runde Verwirrt und erleidet eine Mutation, welche auf der folgenden Tabelle ausgewürfelt wird. Diese Mutationen treten rasch und schmerzhaft auf und verbleiben für 1 Runde, während der das Opfer kränktelt. Gelingt einer Kreatur der Rettungswurf gegen das Zerrfeld, ist sie für 24 Stunden gegen das Zerrfeld dieses Verzerzten immun. Dies ist ein Verwandlungseffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

W8 Ergebnis

- 1 *Klumpfuß:* Einer deiner Füße wird übelst deformiert. Deine Bewegungsrate sinkt um 3 m.
- 2 *Grauer Star:* Grauer Star überzieht deine Augen. Du bist blind.
- 3 *Dämonenhörner:* Mehrere Hörner wachsen aus deinem Schädel. Gelingt dir kein Reflexwurf gegen SG 17, erhalten Gegenstände, welche du in den Ausrüstungsplätzen Kopf und Stirn trägt, wie Stirnreifen, Hüte oder Kopfbedeckungen, den Zustand Beschädigt.
- 4 *Knochenlose Masse:* Du stürzt zu Boden. Deine Bewegungsrate wird auf 0 m reduziert. Dir muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 17 gelingen, um nicht für 1 Runde betäubt zu sein.
- 5 *Verdrehte Hände:* Deine Hände verkrümmen sich bis zur Deformierung. Du lässt alles fallen, getragene Ringe eingeschlossen, und kannst 1 Runde lang mit deinen Händen weder angreifen noch Zauber wirken, die Handbewegungen erfordern.
- 6 *Verzerrtes Gesicht:* Dein Gesicht verzerrt sich zu einem grauenhaften Abbild. Du kannst nicht sprechen und keine Zauber mit verbalen Komponenten wirken.
- 7 *Unterernährt:* Du wirst skelettartig dürr. Alle getragenen Gegenstände mit Ausnahme von Gegenständen in den Ausrüstungsplätzen Kopf, Stirn und Füße fallen dir vom Leib. Dir muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 17 gelingen, um dich nicht in deiner Ausrüstung zu verstricken. Wenn du 1 Runde später wieder normale Gestalt annimmst, befinden sich fallengelassene Gegenstände immer noch in deinem Feld auf dem Boden.
- 8 *Fettleibig:* Du wirst monströs fett. Deine Bewegungsrate an Land wird auf 1,50 m reduziert. Sollte dir zudem ein Reflexwurf gegen SG 17 misslingen, erhalten alle Gegenstände, die du in den Ausrüstungsplätzen Brust, Gürtel, Hals, Handgelenk, Körper, Rüstung oder Schultern trägst, den Zustand Beschädigt.

Dämonen entstehen aus der Interaktion sündiger Seelen mit der Fruchtbarkeit des Abyss selbst, allerdings erschafft die dämonische Ebene auch auf andere Weise Leben: In verschiedenen Teilen dieses blasphemischen Reiches können auch nicht-sündige Seelen und sogar lebende Humanoide überwältigt und in dämonenartige Kreaturen verwandelt werden. Diese befleckenden und verzerrenden Energien sind derart stark, dass chaotische Energie auch weiterhin aus den Schöpfungen des Abyss leckt und auf sie einwirkt, so dass sie auf ewig verzerrt werden und in ständiger Qual dauerhaft weitermutieren. Ein Opfer dieser Energien wird als Verzerrter bezeichnet.

Jeder Verzerrte ist einzigartig im Aussehen, allerdings sind allen bestimmte Merkmale gemein: Jeder sieht aus wie zwei bis vier dämonische Humanoide, welche unbeholden zu einer menschengroßen Monstrosität verschmolzen wurden. Ein Verzerrter besitzt mehrere Gliedmaßen, von denen vier stets über besonders scharfe Krallen verfügen. Sobald ein Verzerrter an einem Kampf teilnimmt, sorgt die Freude über das bevorstehende Blutvergießen (egal ob das eigene oder das Blut anderer ist) dafür, dass die entropischen Energien in ihm ihn verändern und weitermutieren. Ein Kampf gegen einen Verzerzten ist eine kraft- und nervenraubende Erfahrung, da sich nicht nur seine körperlichen Eigenschaften ständig verändern, sondern diese Mutationen auch jene in seiner Nähe betreffen und auf verheerende Weise verkrüppeln.

Da der Einsatz eines Verzerzten im Kampf viele zusätzliche Würfe erfordert, möchtest du im Falle einer Begegnung mit mehreren Verzerzten möglicherweise ihre Fähigkeiten des Fleischformen und ihre Zerrfelder „synchronisieren“, so dass sie jede Runde dieselbe Mutation aufweisen und denselben Effekt mit ihren Zerrfeldern hervorrufen.

Ein Verzerrter ist 2,10 m groß und wiegt 350 Pfund.



VERBÜNDETE UND FEINDE

Es passiert jedem Spielleiter. Man verbringt Stunden damit die perfekte Begegnung auszuarbeiten, die Spieler gieren nach Blut, Schwerter werden gezogen und dann wird einem klar, dass man gar keine Spielwerte für die Gegner zur Hand hat.

Oder vielleicht tun die Spieler ganz etwas anderes, als man erwartet, so dass man gar keine Begegnungen mehr vorbereitet hat.

Dank des *Pathfinder NSC-Kompandiums* gehören solche Dinge nun aber der Vergangenheit an. In diesem Band findest du Hunderte an Spielwerteblocken für Nichtspielercharaktere aller Stufen, die du sofort einsetzen kannst, egal ob schwacher Wilderer, majestätischer Ritter oder uralter Zauberkundiger.

Dieses Buch nimmt dir ein Menge Arbeit ab bei der Planung künftiger Abenteuer oder auch, wenn du spontan Begegnungen zusammenstellen musst, so dass du dich ganz auf das Spiel selbst konzentrieren kannst.

Das *Pathfinder NSC-Kompandium* ist ein unerlässlicher Begleitband zum *Pathfinder Grundregelwerk* und *Pathfinder Monsterhandbuch*.



Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

The Book of Fiends © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, and Robert J. Schwalb.

Baphomet from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Kostchtchie from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Jubilex from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Nabasu from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pazuuz from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Rot Grub from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Shadow Demon from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Neville White.

Pathfinder Campaign Setting: The Worldwound © 2013, Paizo Inc.; Authors: James Jacobs, Jonathan Keith, Jason Nelson, Todd Stewart, and Tanith Yarr.

Deutsche Ausgabe Almanach der Weltwunde © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing Inc., USA.

ZEITLEISTE DER WELTENWUNDE

Datum	Ereignis		
Unbekannt	Der Zirkel der Hierophanten nimmt den Grünen Glauben an.	4639	Die Kreuzfahrer geben Storasta auf und errichten <i>Schutzsteine</i> im verzweifelten Bemühen, die Scheusale einzuschließen.
-1600	Mit Hilfe der Druiden des Grünen Glauben besiegen die Kelliden die Frostriesen der Nordhügel; später wird dort die Schwelle errichtet werden und die Weltenwunde aufreißen.	4644	Mit Storasta fällt der letzte Überrest von Sarkoris; die Niederlage wird durch das „Lied von Sarkoris“ unsterblich; Flüchtlinge aus Storasta überrennen beinahe Gudrun und sammeln sich dann in Massen an der Grenze zu Ustalav, was zum Dämonenblutkrieg führt (auch bekannt als der Blutwasserverrat).
3672	Ausrufung des Königreichs Sarkoris; auf uralten Frostriesenruinen wird Iz errichtet.	4645	Der Zweite Kreuzzug endet mit dem Verlust von Sarkoris, aber mit dem Erfolg, das Vorrücken der Dämonenarmee aufgehalten zu haben.
3844	Gründung von Storasta.	4646	Die letzten Rebellen geben Gudrun auf, der Ort wird zur Geisterstadt.
4012	Gründung von Undarin.	4650	Deskari gewinnt Baphomets Hilfe bei der Unterwanderung der Kreuzfahrer.
4172	Domora Hume beschwört Dyzad aus den Tiefen des Hümetümpels und wird zum ersten Götterrufer.	4665	Der Dritte Kreuzzug beginnt mit brutalen Hexenverbrennungen in Kenabres, welche die öffentliche Wahrnehmung der Kirche der Iomedae verzerren.
4217	Der Daimon Ommors trifft in Forschertor ein.	4668	Der Dritte Kreuzzug endet in Schande und hat kaum Auswirkungen auf die Dämonen.
4256	Gründung von Schwindlicht.	4684	Die Korkbergfeste wird zum Verwahrungsort des <i>Dämonenrohrs</i> bestimmt, eines gefährlichen Relikts, welches der Paladin Klydbrunn gefunden hat; nachdem Klydbrunn sich opfert, um den Balor Goriath im Artefakt eingeschlossen zu halten, erhebt ihn die Kirche der Iomedae zum Heiligen, nennt die Feste ihm zu Ehren um und gründet den Orden der Heiligen Hüter als Wächterorden des Artefaktes.
4406	Deskaris Kult ist erstmals großflächig in den Nordhügeln aktiv.	4689	Yealek-Vor entdeckt die vergessene Himmelszitadelle Jormurdun.
4416	Der Schindermondklan besiegt Ommors Kult.	4691	Minagho übernimmt Raliscrad.
4433	Aroden besiegt Deskaris Avatar, treibt den Kult des Dämons in den Nebelschleiersee und macht so die Nordhügel wieder sicher.	4692	Khorramzadeh der Sturmkönig greift Kenabres an und beschädigt den dortigen <i>Schutzstein</i> , muss sich aber zurückziehen, nachdem die Silberdrachin Terendelev ihn beinahe getötet hat; diese Beinahekatastrophe löst den Vierten Kreuzzug aus.
4598	Areelu Vorlesch wird gefangengenommen und in der Schwelle eingekerkert.	4698	Im Nordwesten der Wundlande erscheint der Hängende Turm.
4600	Areelu Vorlesch führt eine Rebellion in der Schwelle, nachdem sie zu Deskari Kontakt aufgenommen hat. In der Schwelle öffnen sich zahllose Portale.	4702	In Mendev wird die Bruderschaft von Tala gegründet.
4601	Königin Galfrey wird in Mendev gekrönt.	4704	Die Seraptis Jaalika dringt in den Schwarzerde-Begräbnishügel ein und übernimmt ihn.
4602	Areelu erlangt volle Kontrolle über die Schwelle.	4707	Der Vierte Kreuzzug endet aufgrund von Ressourcenmangel und Mutlosigkeit unter den Kreuzfahrern; die Bruderschaft von Tala erschafft <i>Talas Kugel</i> .
4605	Areelus Einfluss breitet sich in den Hochfelsen rund um die Schwelle aus.	4708	Ein Paladin des Ordens der Heiligen Hüter namens Holton Allhell wird von einem als Engel verkleideten Dämonen zur Überzeugung gebracht, dass der Geist des Heiligen Klydbrunn im <i>Dämonenrohr</i> gefangen sei und befreit werden müssen. Eine Gruppe Abenteurer kann den gefallenen Paladin aufhalten, dabei wird der Balor Goriath in den Abyss zurückverbannt und das <i>Dämonenrohr</i> verliert seine Macht.
4606	Areelu und Deskari reißen von beiden Seiten das Geflecht der Realität auf und öffnen die Weltenwunde. Aroden stirbt. Iz wird zerstört. Dämonen strömen in die Nordhügel.	4709	Aucinda Fermender wird zur Gefangenen des Hängenden Turmes; Isilda verrät die Bruderschaft von Tala.
4607	Beginn der Belagerung von Pulurafälle; Evakuierung von Schwindlicht.	4710	Die Schattendämonin Alulasavi und ihre Anhänger erobern das Säbelzahltal; Yathturm entsteigt dem Abyss; die Angriffe der Dämonen entlang der mendevischen Grenze nehmen an Häufigkeit zu.
4608	Dämonen greifen Mendev und das sarkorische Tiefland an.	4711	Yathturm wird zerstört, ehe er eine neue Dämonenarmee aus dem Abyss auf die Materielle Ebene bringen kann; der Silberkreuzzug etabliert sich in Nerosyan und erlangt rasche Bekanntheit dank seiner Taten gegen die Weltenwunde.
4609	Das Haus der Spiegel versinkt im Ersten Regen.	4712	Der hochdekorierte Paladin Stanton Vhain aus Kenabres wird von einer Frau namens Irabeth als Agent des Baphometkultes enttarnt; Vhain kann aus Kenabres fliehen und dient nun wahrscheinlich Aponavicius in Drezen.
4610	Areelu Vorlesch dringt in die Witwenmesserklansfeste ein und entdeckt den letzten Schritt eines Rituals, um sich in eine Halb-Sukubus zu verwandeln.	4713	Heute.
4615	Infernalische Sumpfriesen erobern Schwindlicht.		
4617	Deskari lässt Schaorhaz auf den Steinwald los.		
4618	Die Kirche der Iomedae ruft zum Ersten Kreuzzug.		
4619	Dämonenverehrende Nekromanten beleben die Toten im See unterhalb Pulurafälle, die Toten wenden sich aber gegen die Nekromanten.		
4620	Die Wahrer der Zeichen versteinern die Lebendige Bibliothek, um ihre Geheimnisse vor Schaorhaz' Armeen zu bewahren.		
4621	Die Druiden des Steinwald versteinern die übrigen Bäume und werden lieber zu untoten Siaburen, als ihre Geheimnisse in Schaorhaz' Klauen fallen zu lassen.		
4622	Die zusammenbrechende Kirche Arodens beginnt den Ersten Mendevischen Kreuzzug.		
4625	Schaorhaz errichtet die Grüngrabfeste aus druidischen Hünensteinen.		
4628	Gründung von Drezen.		
4630	Das Ende des Ersten Kreuzzuges; die Kreuzfahrer verjagen die Dämonen aus Mendev und dem sarkorischen Tiefland zurück in die Wundlande.		
4634	Infernalische Werwölfe erobern das Dorf Mondlichtung.		
4636	Ein zweite Welle Dämonen strömt aus der Weltenwunde.		
4638	Die Marilith Aponavicius erobert Drezen, was den Zweiten Kreuzzug auslöst.		

DIE WELTENWUNDE

Vor einhundert Jahren wurde die Nation Sarkoris ermordet. Heute ist das gefallene Reich ein entsetzlicher postapokalyptischer Albtraum, durch den sich eine gewaltige Schlucht zieht, welcher Golarion mit dem Abyss selbst verbindet, Ursprung und Heimstatt der Dämonen. Diese Kluft ist die Weltenwunde und aus ihr quellen die unheiligen Horden hervor, um die Welt der Sterblichen zu schänden und für sich zu beanspruchen. Bisher konnten die Dämonen von Barbaren und Kreuzfahrern am Überschreiten der Grenzen des alten Sarkoris gehindert werden, doch ändert dies nichts daran, dass das frühere Königreich nun ein Vorposten des Abyss auf der Materiellen Ebene ist. – Schlimmer noch, die Weltenwunde wächst und reißt langsam immer weiter auf. Wird nichts getan, um dies aufzuhalten, können die Dämonen eines Tages ganz Golarion verschlingen!

In diesem Band findest du:

- ▶ Ruinenstädte wie die zerstörte Hauptstadt Iz, die eisige Stadt Schwindlicht und die Flusstadt Undarin.
- ▶ Eine umfassende Betrachtung der seltsamen, außerweltlichen Gefahren einer von Dämonen beherrschten Region.
- ▶ Wichtige historische Stätten wie der Zirkel der Hierophanten, der Friedhof der Einhörner und die Schwelle, jene Festung, in welcher das Portal in den Abyss erstmals aufgerissen wurde.
- ▶ Zur Erkundung durch Abenteurer geeignete Stätten, aber auch Örtlichkeiten wie das von menschlichen Bewohnern immer noch mitten im Feindesland gehaltene Dorf Gundrun.
- ▶ Über ein Dutzend neuer Monster, darunter mehrere neue Dämonen und zwei neue Schablonen, so dass den SC die Gegner in diesem verheerten Land niemals ausgehen dürften!

Dieser Almanach ist für das Pathfinder-Rollenspiel und die Pathfinder-Kampagnenwelt konzipiert, kann aber auch in jeder anderen Rollenspielwelt eingesetzt werden. Die Weltenwunde ist ferner der Schauplatz des Abenteuerpfades Der Zorn der Gerechten und somit ein perfekter Begleitband für diese Kampagne.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



ISBN 978-3-95752-066-1
Artikelnummer: US51034PDF