

PATHFINDER[®]

MODUL[™]

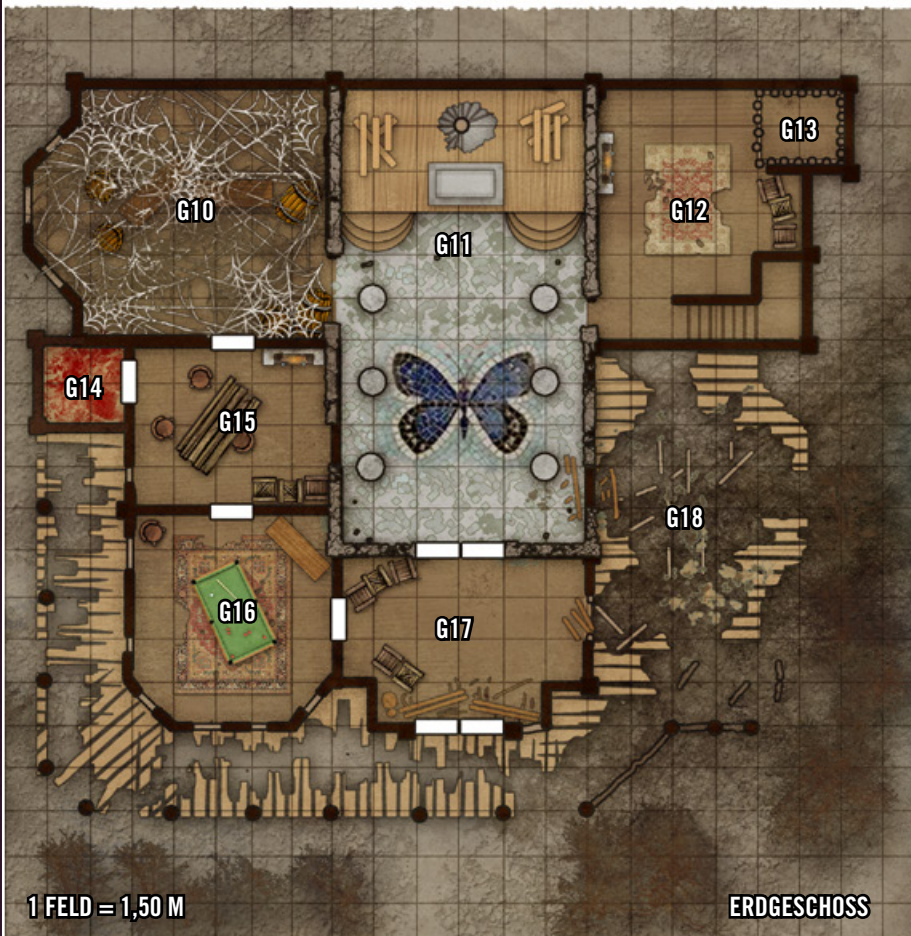
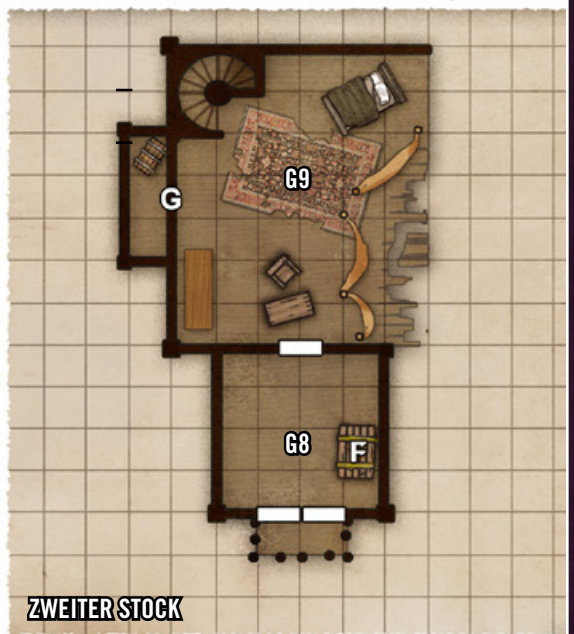
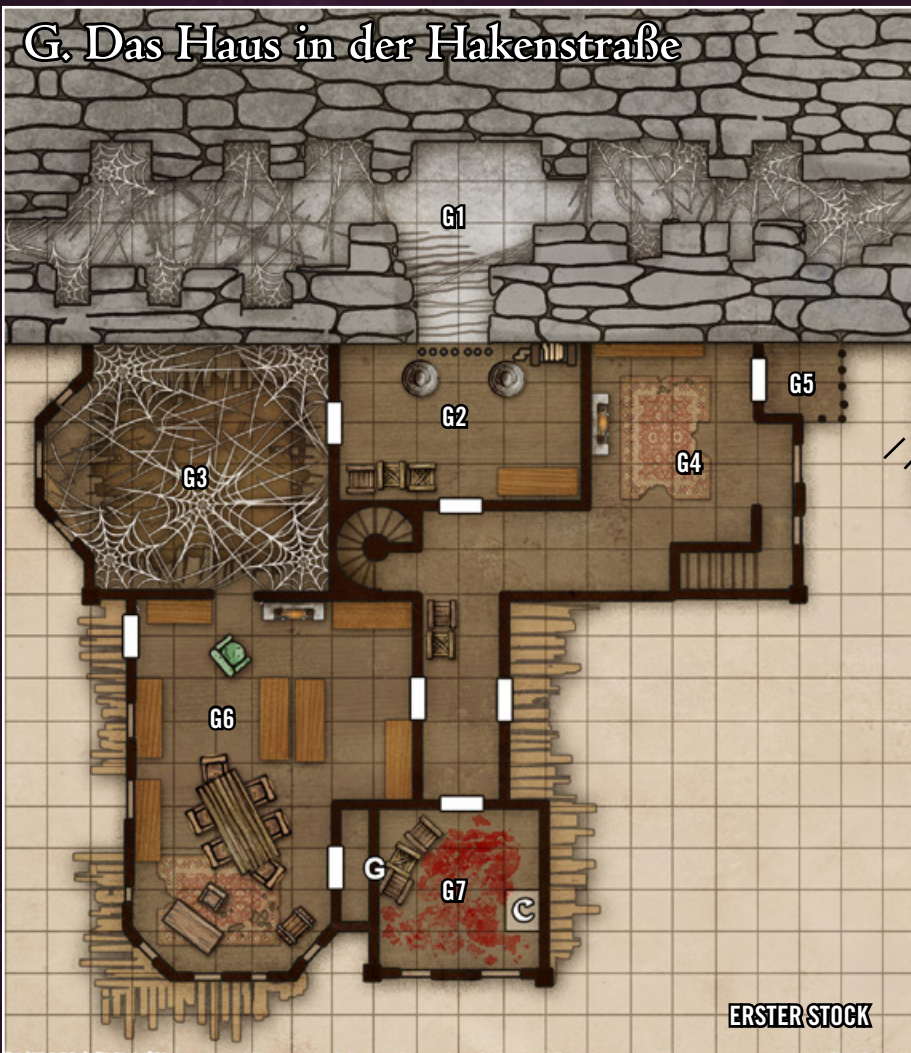


DAS HAUS IN DER HAKENSTRASSE

EIN PATHFINDER-ABENTEUER FÜR DIE 6. STUFE

VON BRANDON HODGE

G. Das Haus in der Hakenstraße



Author • Brandon Hodge
Cover Artist • Alberto Dal Lago
Interior Artists • Dave Allsop, Thomasz Chistowski, Nikolai Ostertag, and Nemanja Stankovic
Cartographer • Robert Lazzaretti
Creative Director • James Jacobs
Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider
Executive Editor • James L. Sutter
Development Lead • Adam Daigle
Senior Developer • Rob McCreary
Developers • John Compton, Adam Daigle, Mark Moreland, and Owen K.C. Stephens
Senior Editors • Judy Bauer and Christopher Carey
Editors • Joe Homes, Jason Keeley, and Kate O'Connor
Lead Designer • Jason Bulmahn
Designers • Logan Bonner, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter
Managing Art Director • Sarah E. Robinson
Senior Art Director • Andrew Vallas
Art Director • Sonja Morris
Graphic Designer • Emily Crowell
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 • Ashley Kaprielian
Chief Technical Officer • Vic Wertz
Software Development Manager • Cort Odekirk
Senior Software Developer • Gary Teter
Project Manager • Jessica Price
Licensing Coordinator • Michael Kenway
Community Team • Liz Courts and Chris Lambertz
Customer Service Team • Sharaya Kemp, Katina Mathieson, Sara Marie Teter, and Diego Valdez
Warehouse Team • Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood
Website Team • Christopher Anthony, Winslow Dalpe, Lissa Guillet, Julie Iaccarino, Erik Keith, and Scott Spalding

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH
Originaltitel • The House on Hook Street
Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Thomas Benn, Christian Loch, Thorsten Naujoks
Layout • Matthias Lück

AUF DEM TITEL



Alberto Dal Lago präsentiert, wie Mavaro und Rivani auf dem Balkon des Hauses in der Hakenstraße von einem Kultanhänger und einem Spinnenfresser angegriffen werden.



DAS HAUS IN DER HAKENSTRASSE

INHALT

Einleitung	2
Kapitel 1: Von Spinnen und Fliegen	4
Die Helden werden in okkulte und kriminelle Angelegenheit im heruntergekommenen Brückenviertel Korvosas verwickelt, während sie eine Reihe merkwürdiger Todesfälle und den einheimischen Zitter-Süchtigen untersuchen.	
Kapitel 2: Nacht über Korvosa	32
Obwohl der Handel mit Zitter im Brückenviertel erfolgreich bekämpft werden konnte, geht das Blutvergießen weiter. Um das Rätsel aufzuklären, müssen die Helden einem uralten mystischen Text nachjagen, welcher ein dunkles Geheimnis enthält.	
Kapitel 3: Rückkehr in die Hakenstraße	40
Mittels eines in einem okkulten Werk gefundenen Rituals und eines magischen Schlüssels reisen die Helden auf die Traumbene und stellen sich dem verantwortlichen Wahnsinnigen zum letzten Kampf.	
Anhang 1: Brückenviertel-Reiseführer	54
Anhang 2: Neues Monster	62

QUELLENVERWEISE

Dieser Band verweist auf die folgenden Pathfinder-Produkte, welche zu seiner Nutzung nicht zwingend erforderlich sind:

Expertenregel EXP
Ausbauregeln: Magie ABR
Ausbauregeln II: Kampf ABR II

Ausbauregeln VII: Okkultes ABR VII
Ausrüstungskompendium ARK

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. Die OGL kann auf Seite 64 dieses Produktes nachgelesen werden.
Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)
Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Inc. game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.
 Pathfinder Module: The House on Hook Street © 2015, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, 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, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc.
 Deutsche Ausgabe Das Haus in der Hakenstraße © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



Ulisses Spiele GmbH
 Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
 Art.-Nr.: US53082
 ISBN 978-3-95752-287-0



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



DAS HAUS IN DER HAKENSTRASSE

AUFSTIEGSÜBERSICHT

Das Haus in der Hakenstraße ist ein Abenteuer für vier Charaktere und nutzt die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit.

6

SC beginnen dieses Abenteuer auf der 6. Stufe.

7

Die SC sollten die 7. Stufe erreicht haben, ehe sie sich Myra Lombroso im geheimen Versteck des Kultes stellen.

8

Die SC sollten die 8. Stufe erreicht haben, ehe sie die Version des Hauses in der Hakenstraße im Traumreich betreten.

9

Am Ende des Abenteuers sollten die SC auf die 9. Stufe aufgestiegen sein, nachdem die Nahum besiegt und den Traumstein gebannt haben.

ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG

In *Das Haus in der Hakenstraße* sucht eine Heldengruppe die lokkulte Unterwelt Alt-Korvosas auf, um eine Mordserie aufzuklären und der Quelle einer Alpträume verursachenden Krankheit auf die Spur zu kommen. Die Helden bekommen es mit der seltsamen Welt der Séancen, Zitter-Abhängigen und korrupten Beamten zu tun und entdecken einen tückischen Traumkult, dessen nahender Festtag der Grund für die Morde sein könnte. Doch nachdem die Vorfälle auch nach der Zerschlagung des Kultes nicht enden, beginnen sie einen groß angelegten Betrug der korvosischen Behörden zu vermuten. Während die Grenze zwischen der wachen Welt und jener der Träume verschwimmt, müssen die Helden in das Versteck einer mächtigen Bande eindringen, den Traumstein auf seine Heimatebene zurückschicken und sich denen stellen, welche die Träume der Lebenden rauben und nur die Alpträume der Toten zurücklassen.



ABENTEUERHINTERGRUND

Der Erdenfall betraf nicht nur Golarion, sondern auch Teile der Dimension der Träume, wo die herabstürzenden Trümmer nicht weniger tödlich waren. Die Göttin Desna griff auf dieser Ebene aber auf eine Weise ein, die ihr auf anderen nicht möglich war. Dennoch durchschlug ein lautloser und langsamer Meteor eine der vielen Traumebenen und brach von einer Realität in eine andere, so dass er nicht im Reich der Träume landete, sondern in der wachen Welt. Desnas Abgesandte auf Golarion bargen dieses Bruchstück heimlich aus einem tiefen Krater in den Irrsinnsbergen. Dieser *Traumstein* wurde über Jahrtausende im Geheimen innerhalb der Kirche weitergegeben, welche ihre Aufzeichnungen dazu in einem geheimen Werk, dem *Paginarum Lethargica* niederlegte. Der realitätsverzerrende Stein konnte dabei nie gänzlich von seiner Befleckung durch Albträume befreit werden, so dass er schließlich vor zweihundert Jahren in einem Schrein in Korvosa fortgesperrt wurde.

Die wenigen, welche von der Existenz des Steines wussten, suchten ihn verzweifelt, darunter auch Mog-Lathar, eine Lengspinne, welche durch die schwachen Barrieren der Realität rund um den überfluteten Krater des Meteoriten geschlüpft war. Die Bemühungen dieser Kreatur wurden aber von den tödlichen Speeren jagender Steinriesen beendet, so dass ihre Leiche in das Sedimentgestein des Kraters einsackte, wo sie wartete – tot und doch träumend, da gebadet in die verderbten Energien des *Traumsteines*.

Vor zwei Jahrzehnten stieß ein obsessiver Sammler und Okkultist namens Nahum Caligaro in der Bibliothek seiner Familie auf das *Paginarum Lethargica*. Zusammen mit seiner Geliebten, Myra Lombroso, und dem Sohn des Adligen, welcher die Expedition finanzierte, Stainton Druni, brach er auf, um die verbliebenen Bruchstücke aus dem Einschlagskrater des Meteoriten zu bergen. Stattdessen fanden sie aber die versteinerten Überreste Mog-Lathars. Die verderbten Reste der Lengspinne erwachten schon bald und begannen damit, ihren Rettern finstere Versuchungen zu zuflüstern – sie versprach ihnen im Gegenzug für ihre Freiheit die Unsterblichkeit.

Sie legten das Fossil frei und verpackten es, um es nach Korvosa zu bringen, wo es im Jeggare-Museum ausgestellt werden sollte, doch traf das Relikt dort niemals ein. Nahum und Myra waren nämlich den Versuchungen erlegen, welche die Spinne ihnen zuflüsterte. Sie ließen Stainton und die übrigen im Stich und schafften das Fossil fort. Dann gründeten sie die Bruderschaft der Spinne, einen Kult zur Verehrung des Götzenbildes.

Der verratene Stainton Druni ist mittlerweile alt und verbittert aufgrund des unerfüllten Angebotes der Unsterblichkeit. Er ist innerhalb Korvosas politischer Spitze aufgestiegen und wurde nach den Aufständen in Alt-Korvosa zum Magistrat für öffentliche Ordnung ernannt. Seitdem nutzt Druni seinen Einfluss, um den verborgenen Kult aufzuspüren.

Die Bruderschaft der Spinne ist derweil gewachsen und nun verschlagen und mächtig. Im Gegenzug für Verehrung und Anbetung hat Mog-Lathar ihren Anhängern die versprochenen Belohnungen verliehen, darunter auch die Unsterblichkeit für ihre treuesten Gläubigen. Die Bruderschaft konnte auch beträchtlichen Einfluss auf Korvosas Zitter-Handel erlangen und nutzt die Profite aus dem Drogenhandel, um die zunehmend umfangreicheren Zeremonien zu Ehren des hungrigen Götzenbildes zu finanzieren.

WO AUF GOLARION?



Dieses Abenteuer spielt fast ausschließlich in der in Varisia gelegenen Stadt Korvosa und dort im Brückenviertel des Stadtteils Alt-Korvosa. Mehr zum Brückenviertel findest du im Reiseführer ab Seite 54.

Während seiner Studien stieß Nahum auf den ironischen Umstand, dass der *Traumstein* direkt unter dem Fundament des Wohnsitzes seiner Familie verborgen lag, welcher mittlerweile dem Kult als Hauptquartier diente. Dort fand Nahum den Gegenstand gut abgeschirmt im einem tiefen Brunnen. Mog-Lathar wurde eifersüchtig und fürchtete, dass Nahum die Macht des Steines nutzen könnte, um die Überreste der Lengspinne zu vernichten. So wies das Götzenbild seine Hohepriesterin Myra an, ihren Liebhaber zu verraten und das okkulte Ritual zu stören, mit dem dieser den *Traumstein* erwecken wollte. Als Folge wurden Nahum, seine Schüler und der *Traumstein* selbst in die Dimension der Träume gezogen, während das *Paginarum Lethargica* und eine wichtige rituelle Komponente, der *Clavis Somnus* in der wachen Welt zurückblieben. Buch und Schlüssel wurden alsbald von den frisch angeheuerten Vollstreckern des Kultes, Barvasis Bande, gestohlen. Ohne das Wissen des Buches über den *Traumstein* und den zur Umkehr des Rituals benötigten Mithralschlüssel ist das Artefakt völlig außer Kontrolle geraten und wurden Nahum und seine Anhänger zu mächtigen Albtraumkreaturen verzerrt. Diese wollen sich nun an ihrem früheren Kult rächen und das *Paginarum Lethargica* zurückerlangen, um in die materielle Welt zurückzukehren und den *Traumstein* und das versteinerte Götzenbild wieder in Besitz zu nehmen.

Nahum und seine Gruppe verwenden die Macht des Steines nun, um ihren alten Kult wieder zu übernehmen, indem sie dessen Akolythen in ihren Albträumen ermorden. Die fremdartigen, weltenverbindenden Energien des Steins haben die Träume aber inzwischen derart der Realität angenähert – und umgekehrt –, dass eine stabile Taschendimension entstanden ist. Die Traumebene verzerrt sich auf für Nahum nicht zu kontrollierende Weise und bizarre, unerklärliche Todesfälle lassen die Bewohner des Brückenviertels ahnen, dass eine seltsame neue Albtraumseuche wüten könnte. Doch schlimmer noch, die verzweifelten Zitter-Süchtigen des Viertels konnten feststellen, dass sie im Schlaf überraschende Kontrolle über die neue Traumebene besitzen, so dass die Meister des *Traumsteins* nun einen Krieg an zwei Fronten führen: auf den Straßen Alt-Korvosas, wo sie um die Kontrolle über die Geschäfte des Kultes kämpfen, und im Traumreich, wo ihre Albtraumkreaturen mittlerweile eigene Pläne verfolgen...

Einleitung

KAPITEL 1:
VON SPINNEN UND FLIEGEN

KAPITEL 2:
NACHT ÜBER KORVOSA

KAPITEL 3:
RÜCKKEHR IN DIE
HAKENSTRASSE

ANHANG 1:
BRÜCKENVIERTEL-
REISEFÜHRER

ANHANG 2:
NEUES MONSTER



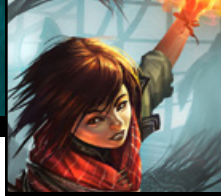
KAPITEL 1

VON SPINNEN UND FLIEGEN

Das Leben ist im Brückenviertel nie wirklich einfach oder leicht, doch in den letzten Wochen haben die Armen auch noch die letzte Zuflucht vor den Härten des Lebens verloren – ihre Träume. Denn zu schlafen bedeutet in Alt-Korvosa gegenwärtig endlose Albträume ...

In Kapitel 1 dieses Abenteuers kommen die Spielercharaktere langsam mit den okkulten Geschehnissen in Kontakt, welche die sogenannte Albtraumseuche im Brückenviertel auslösen. Eine Begegnung der SC mit den unaussprechlichen Schrecken, welche den Bewohnern der Insel nachstellen, zeigt der Stadtwache Korvosas und dem Magistraten Stainton Druni auf, dass diese ihnen nützlich sein könnten. Daher bittet der Magistrat die SC, der übernatürlichen Bedrohung auf den Grund zu gehen. Ihm wäre es letztendlich ganz lieb, wenn die Geschehnisse sich mit der jüngsten Serien an Drogenüberdosen und den Vertreibern der Drogen, der rätselhaften Bruderschaft der Spin-

ne, in Verbindung bringen ließen. Die SC werden Gelegenheit erhalten, die okkulte Unterwelt des Brückenviertels zu erkunden und zu beobachten, wie der Kult mit der Droge Zitter handelt, während sie Beweise sammeln, welche die Droge mit mehreren Todesfällen vor Ort in Verbindung bringen (Weitere Informationen zu Zitter und die einzigartigen Effekte der Droge auf Träumer findest du auf Seite 55). Wenn die SC kurz davor stehen, die Geheimnisse der Bruderschaft aufzudecken, stellt dieser ihnen einen hochgefährlichen Hinterhalt. Als Folge verleiht der Magistrat den SC die nötige Autorität, um den Kult anzugehen und selbst auf die Gefahr hin, dass Fragen unbeantwortet bleiben, der Gerechtigkeit zuzuführen. Doch da die Albtraumseuche auch nach der Vernichtung des Kultes weiterwütet, erkennen die SC in Kapitel 2, dass der Magistrat noch ganz andere Motive verfolgt und sie nur als Spielfiguren benutzt hat. Und während sie immer tiefer in die okkulten Intri-



gen vorstoßen und Schicht um Schicht des Geheimnisses lüften, stellen sie fest, dass die Beweise auf weitaus gefährlichere Gegner deuten – die exkommunizierten Angehörigen des Kultes und die Nachtvettel Sara Kratzbein!

Die Träume von Alt-Kovosa

Ein bedeutendes Thema dieses Abenteuers ist das zunehmende Verschwinden der Grenzen zwischen Realität und Traum, daher solltest du gut auf die Mechanismen der vom *Traumstein* verursachten Albtraumseuche und ihrer Auswirkungen auf jene achten, die im Brückenviertel schlafen. In Kapitel 6 der *Ausbauregeln VI: Okkultes* findest du ausführliche Informationen zur Dimension der Träume. Im Anhang 1: Reiseführer zum Brückenviertel findest du Einträge zur Albtraumseuche und Begegnungen in der Brückenviertel-Traumebene (Seiten 56 und 57), um mit diesen spezifischen Informationen die mysteriösen Effekte und damit die Umgebung des Abenteuers besser zum Leben zu erwecken.

Während die SC sich immer tiefer in den okkulten Untergrund des Brückenviertels begeben, solltest du die Weichen für spätere Handlungspunkte stellen, indem du Träume nutzt, um geheimnisvolle Elemente einzufügen, welche auf kommende Ereignisse hindeuten. In diesen Träumen finden sich die SC stets auf den verzerrten Straßen des Brückenviertels wieder, wo die gewaltigen, überwucherten Mietskasernen über ihnen aufragen. Seltsame, für das Auge unscharfe Gestalten blicken aus dunklen Gassen und andere Träumer wanken müde durch die Landschaft. Die SC sollten niemals zusammen erscheinen, damit du gleich zu Beginn betonen kannst, wie isoliert und auf sich gestellt sie sind – natürlich kannst du träumende SC in Rufweite zueinander erscheinen lassen oder an Orten, von denen aus sie dasselbe Ereignis aus unterschiedlichen Blickwinkeln beobachten können.

Die Traumebene ist ein zunehmend gefährlicher Ort. Träumende SC sollten anfangs nicht jedes Mal kraftraubende Albträume haben, wenn sie schlafen. Sie sollten aber zumindest die Gefahren beobachten können: Bellen-de Schattenmastiffs, kehlenaufschlitzende Vulnudaïmonen, herabstoßende Nachtdürren und überraschend aufklaffende Risse, welche Träumer verschlucken. Eine kurze, aber intensive Erzählung, was ein SC geträumt hat, sollte die Bühne bereiten und die Gefahr unterstreichen, der die SC in den ersten Tagen ihrer Ermittlungen gegenüberstehen, bis sie Madame Carrington begegnen. Diese kann schlafenden SC zusammen mit ihrem Baku Schutz verleihen (siehe Seite 10). Was in den Träumen geschieht, solltest du an den Stil und Hintergrund der Charaktere anpassen – sie sollten aber auf alle Fälle vermitteln, dass im Traumreich etwas nicht stimmt.

Am Anfang

Egal ob die SC in Korvosa bereits bekannt oder Neuan-kömmlinge sind, kannst du sie am leichtesten mit der Materie dieses Abenteuers in Kontakt bringen, indem du sie mit Gerüchten über einen umfangreichen Handel mit okkulten Geheimnissen auf die Straßen Alt-Kovosas lockst und dann dem Hafenschrecken begegnen lässt, welcher das Abenteuer einleitet. Ein Schurke könnte Kon-

takte zur Himmelblauen Gesellschaft haben, der einzigen offiziellen Diebesgilde, die natürlich daran interessiert ist, dem Drogenhandel Einhalt zu gebieten, der außerhalb ihres Einfluss abgewickelt wird. Ein Zauberkundiger unter den SC könnte ein Abgänger der Acadamae sein und gebeten werden, sich seltsamer planarer Ausstrahlungen anzunehmen, die in Alt-Kovosa festgestellt wurden. Eher kriegerisch veranlagte SC könnten Kontakte zur Stadtwache haben und Kleriker Abadars oder Desnas können im Auftrag der Kirchenoberen aktiv werden – erstere sind an der Situation interessiert, weil Handel und Wachstum gestört werden, letztere aufgrund der Berichte über beunruhigende Träume.

In letzter Zeit dringen beunruhigende Nachrichten aus Alt-Korvosa. In den letzten zwei Wochen haben die Bürger dort Dutzende aschgrauer Leichen gefunden – bei den meisten handelte es sich um Zitter-Süchtige, deren Traumavatare beim Kampf um die Kontrolle über die neue Traumebene getötet wurden, sowie um Kult- und Bandenmitglieder, welche mit dem *Paginarum Lethargica* (siehe Seite 36) Kontakt gehabt hatten. Dank Sara Kratzbeins seeleneinsaugenden Herzsteins verbleibt Erkenntnismagie nutzlos, auch wenn lokale betrügerische Medien sich davon nicht abhalten lassen und falsche Séancen für die trauernden Angehörigen veranstalten. In Ermangelung handfester Beweise werden die Todesfälle bislang als seltsam auffällige Selbstmorde der Süchtigen abgetan. Verantwortlich für die Untersuchungen ist Magistrat Stainton Druni, der nicht nur eine Gelegenheit sieht, die Bruderschaft der Spinne mit den Todesfällen in Verbindung zu bringen (und einige Gerüche über einen vergifteten Brunnen in Umlauf zu bringen, um die Bevölkerung gegen den Kult aufzubringen), sondern auch die Chance ergreifen will, endlich das Geschenk der Unsterblichkeit von dem versteinigerten Götzenbild zu erlangen, dass ihm vor so langer Zeit entzogen wurde. Der Kult sucht Zuflucht in seinem Unterwassertempel, der von der Kraft des *Traumsteins* (siehe Seite 52) nicht erreicht wird. Die Kultanhänger gehen ihrem Drogenhandel weiter nach, haben aber mit Barvasis Bande neue Vollstrecker angeheuert. Die unredliche und nicht sanktionierte Bande wird von Josef Barvasi, dem Sohn des verstorbenen Verbrechergenies Devargo Barvasi angeführt. Der junge Anführer betrachtet den Drogenhandel als sein Erbrecht, welches seiner Familie vor Jahren von einem Kult grausam weggenommen wurde, dessen Motive er nicht versteht.

Barvasis Bande ist für den Diebstahl vieler Gegenstände verantwortlich, die mit den Morden in Verbindung stehen: das *Paginarum Lethargica* und den als *Clavis Somnus* bekannten Ritualschlüssel. Buch und Schlüssel wechseln weiterhin unter den okkulten Händlern des Brückenviertels die Besitzer. Solange diese Gegenstände fehlen, wächst der Radius der Ausstrahlung des *Traumsteins* weiterhin und werden Nahum und seine Verbündeten immer verzweifelter. Zu Beginn des Abenteuer wird Frell Tann, der Dieb welcher das *Paginarum Lethargica* gestohlen und an einen Hehler verkauft hat, von seinen Untaten eingeholt: Sara Kratzbein tötet seinen Traumavatar und sein halbverzehrter Leichnam wird von einem furchterweckenden Traumding belebt, welches ihn nun mit sich durch das Brückenviertel der wachen Welt schleppt.

Einleitung

KAPITEL 1:
VON SPINNEN UND FLIEGEN

KAPITEL 2:
NACHT ÜBER KORVOSA

KAPITEL 3:
RÜCKKEHR IN DIE
HAKENSTRASSE

ANHANG 1:
BRÜCKENVIERTEL-
REISEFÜHRER

ANHANG 2:
NEUES MONSTER



Der Hafenschrecken (HG 7)

Makabre Formen verdichten sich in einem Nebelvorhang, der trotz der Mittagszeit immer noch in der Luft hängt, während gedämpfte Schreie von den Schindeln herabhallen.

Frell Tann war ein unverbesserlicher Betrüger und im Brückenviertel für seine lähmende Zitter-Sucht und seine privilegierte Abstammung bekannt. Er war der abtrünnige Neffe eines der einflussreichsten und verhasstesten Magistraten Korvosas, Garrick Tanns, welcher für den Handel zuständig gewesen war. Frell hielt sich für etwas Besseres und glaubte, ihm würde alles zustehen; seine Herkunft ermöglichte es ihm, bei den besten Fechtlehrern Unterricht zu nehmen, so dass er von Korvosas schmierigen Drogenhändlern oft als Söldner angeheuert wurde. Zuletzt wurde er von Barvasis Bande beschäftigt; er half beim Diebstahl des *Paginarum Lethargica* aus den Räumen der Bruderschaft und wachte über Zitter-Drogenhändler in der wachen und der schlafenden Welt.

Letzte Nacht aber endete Frells Leben im Hühnerhorst, einer beliebten Zitter-Drogenhöhle, als sein Traumavatar von einem der brutalen Diener Sara Kratzbeins bei der Suche nach dem *Paginarum Lethargica* getötet wurde. Der Betreiber des Hühnerhorsts entsorgte seine aschfahle Leiche in seinem Schweinestall in einer Hinterhofgasse. Doch während die Schweine mit ihrem grausigen Werk begannen, brach eine formlose und unterernährte Traumbrutkreatur in die wache Welt hervor und schleppte Frells halb aufgefressenen Kadaver mit sich. Diese Begegnung kann den SC überall über den Weg laufen und sie in die Abenteuerhandlung hereinziehen.

Kreaturen: Die SC könnten Frells Leiche für einen Untoten halten, der durch den Nebel wankt. Die farblose Leiche ist praktisch mumifiziert aufgrund einer gefährlichen, boshaften Präsenz, die aus Frells Zitter-Träumen entstanden ist. Ein nebelartiger Schlick schleift nun den ausgetrockneten Kadaver durch die Straßen, wobei er Frells furchbar ausgerenktem Kiefer entspringt. Die Kreatur hat zu Kampfbeginn noch keinen Schaden erlitten, auch wenn ein überlebender Angehöriger der korvosischen Stadt wache ergebnislos wild mit seiner Waffe um sich schlägt. Drei weitere, kampfunfähige Soldaten werden durch die Luft geschleudert und bleiben mit vor Schrecken aufgerissenen Augen liegen, wo sie hinstürzen. Sofern die SC den erwähnten Schreien folgen, stoßen sie in diesem Augenblick auf diese Szene.

HUNGRIGES TRAUMDING

HG 7

EP 2.400

Traumbrut-Hungriger Nebel (siehe Seite 62)

TP 59

Entwicklung: Am Ende dieser Begegnung sind mehrere Angehörige der korvosischen Stadt wache tot oder verletzt. Vier Offiziere treffen nervös ein, um ihre Kollegen einzusammeln und verängstigte Bürger zu beruhigen. Sie lassen

sich zwar nicht auf Diskussionen zu den übernatürlichen Geschehnissen ein, sind aber dennoch für die Hilfe der SC dankbar, da ihnen klar ist, dass die Kreatur ansonsten ihren Amoklauf fortgesetzt hätte.

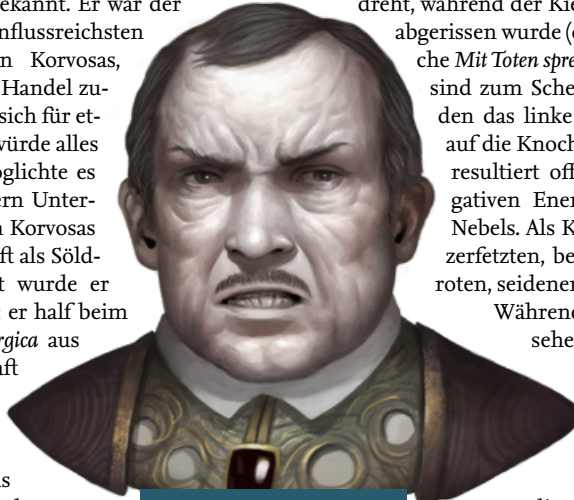
Vor Ort gibt es einige wichtige Hinweise zu finden. SC, welche Frells Leiche untersuchen, finden diese in einem furchtbaren Zustand – sie ist von beängstigend fahler Hautfarbe, fast farblos, und der Kopf ist nach hinten gedreht, während der Kiefer von dem Traumding halb abgerissen wurde (der fehlende Kiefer soll Versuche *Mit Toten sprechen* zu wirken vereiteln; diese sind zum Scheitern verurteilt). Zudem wurden das linke Bein und der linke Arm bis auf die Knochen abgenagt – dieser Schaden resultiert offenkundig nicht aus den negativen Energieangriffen des Hungrigen Nebels. Als Kleidung trägt er nur noch die zerfetzten, beschmutzten Reste eines hellroten, seidenen Unterhemdes.

Während die SC sich die Leiche ansehen, können sie hören, dass die korvosischen Offiziere einen abwertenden Begriff – „Schweinefraß“ – benutzen. Dies werden sie den SC zwar nicht erklären, allerdings genügt ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 15, um zu erkennen, dass dieser Begriff sich auf hoffnungslose Drogenabhängige bezieht, die dazu verdammt sind, an einer Überdosis zu sterben und dann an die Schweine hinter ihrer Drogenhöhle verfüttert zu werden.

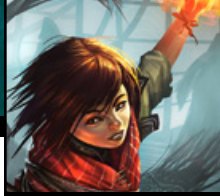
Nach einigen Minuten trifft die Befehlshaberin der Wachen ein, **Hauptmann Cora Crandon** (RN Menschliche Kämpferin 7). Sie tritt voller Ernst auf und berät sich mit den anderen Wachen unter vier Augen, während sie die SC im Auge behält. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 bemerken die SC, wie sie die anderen Wachen fragt: „Ihr erkennt den Toten, nicht wahr?“ Nachdem die anderen stumm genickt haben, spricht sie die SC an und unterbreitet ihnen einen Vorschlag: „Meine Männer haben mir berichtet, dass ihr euch gut geschlagen habt und ohne euch noch mehr gestorben wären. Die Stadt könnte Leute wie euch mit eurem Können brauchen. Solltet ihr daran interessiert sein, uns weiterzuhelfen, kann ich euch den erforderlichen Personen vorstellen, die ihr kennen müsst, um die Sicherheit der Bürger im Viertel gewährleisten zu können.“ Sofern die SC an diesem Angebot Interesse zeigen, eskortiert sie sie zu Magistrat Druni im alten Rathaus. Sollte sie nach der Identität des Toten gefragt werden, sagt sie nur: „Er war nicht wichtig – aber sein Onkel ist es.“

Das Angebot

Der Beamte, der die Untersuchung der jüngsten Reihe von Todesfällen leitet, ist **Magistrat Stainton Druni** (RB Menschlicher Adelige 3/Schurke 1 mittleren Alters), dessen Zuständigkeitsbereich die Ordnung innerhalb der Bevölkerung ist. Er ist ein kleiner, wohlgenährt-rundlicher Mann mit langsam ausfallendem, schmierigem Haar und einem Schnurrbart, der wie aufgeklebt wirkt. Auch wenn die Todesfälle definitiv in seine Zuständigkeit fallen, ist



STANTON DRUNI



Einleitung

KAPITEL 1:
VON SPINNEN UND
FLIEGEN

KAPITEL 2:
NACHT ÜBER KORVOSA

KAPITEL 3:
RÜCKKEHR IN DIE
HAKENSTRASSE

ANHANG 1:
BRÜCKENVIERTEL-
REISEFÜHRER

ANHANG 2:
NEUES MONSTER

seine wahre Motivation das Versprechen auf Unsterblichkeit, welches Mog-Lathar ihm vor Jahrzehnten gemacht hat. Viele Jahre lang hat Druni geglaubt, das Götzenbild sei aus Korvosa hinausgeschmuggelt worden, doch als die Bruderschaft der Spinne nach der Blutschleierseuche und Devargo Barvasis Tod den Zitter-Handel an sich riss, wurde dem Magistrat klar, dass das Götzenbild die ganze Zeit irgendwo direkt unter seiner Nase gewesen war. Nun glaubt Druni, eine zweite Chance auf die Unsterblichkeit erhalten zu können, und meint, es sollte genügen, die Oberhäupter des Kultes mit den Todesfällen in Verbindung zu bringen, um sie verhaften zu können, so dass er selbst zu Mog-Lathars erstem Diener aufsteigen könnte.

Drunis Plan, die SC als Spielfiguren zu nutzen, welche den Kult mit den Toten in Verbindung bringen sollen, entspringt zorniger Verzweiflung: Der Magistrat sieht sich feindseligen Bürgern gegenüber, welche der Regierung Korvosas misstrauen, während er selbst der Stadtwache nicht vertraut. Er unterhält zwar eine professionelle Beziehung zu Hauptmann Crandon, doch manche ihrer Untergebenen wiederum sind Teil des Drogenhandels. Druni misstraut auch der Himmelblauen Gesellschaft und will nicht auf deren Hilfe zurückgreifen, da er befürchtet, dass diese selbst Interessen am Zitter-Handel anmelden dürfte – und er benötigt den Drogenhandel, um die Bruderschaft weiter zu finanzieren, sobald er sich an ihre Spitze aufgeschwungen hat. Auch die Hilfe der Kirche Abadars oder der Magier der Acadamae lehnt Druni ab, befürchtet er doch, diese könnten das Götzenbild schlussendlich zerstören oder für sich beanspruchen. Entsprechend sieht der Magistrat eine Gruppe von Fremden – die SC zum Beispiel – als ideale Handlanger, um ihn ans Ziel zu bringen. Sein Ansatz ist einfach:

„Das Brückenviertel leidet unter einer Plage, wie man sie seit den Tagen des Blutschleiers nicht mehr gesehen hat. Sie ist so töckisch wie jede Krankheit und wir fürchten, dass jeder Tod eine unheilige Blasphemie nähren könnte: ein entsetzliches Götzenbild, das von einem gefährlichen Kult, bekannt als die Bruderschaft der Spinne, verehrt wird. Bislang wissen wir, dass der Kult nicht nur den Zitter-Handel in Alt-Korvosa kontrolliert, sondern möglicherweise auch nach und nach die Brunnen des Stadtteils vergiftet, um unter den Ärmsten und Hoffnungslosen der Stadt neue Abhängige zu schaffen und unschuldige Bürger mit furchtbaren Alpträumen heimsuchen.“

Die Leute des Magistrats haben bereits festgestellt, dass die Todesfälle mit dem lokalen Zitter-Handel in Verbindung stehen. In fast allen Fällen waren die Tote bekannte Zitter-Abhängige und alle endeten als aschgraue Kadaver, so dass die Behörden zu dem Schluss gekommen sind, dass sie durch Überdosierungen umgekommen sind. Magistrat Druni konnte die berüchtigte Richterin Zenobia Zenderholm davon überzeugen, die Todesfälle unter diesen Umständen zu Morden zu erklären, was im Grunde die Drogenhändler des Giftmordes an ihren Kunden bezichtigt. Druni versichert den SC, dass er angesichts der Empörung über den Tod des Neffen des Magistraten für Handel alle nötigen Mittel und Genehmigungen erhalten wird, um dem Kult entschieden nachzustellen. Er schlägt ihnen vor, dass sie Beweise sammeln sollen, welche Frells Tod mit der Bruderschaft der Spinne in Verbindung bringen und den Händler aufspüren und festnehmen sollen, wel-

cher das vergiftete Rauschmittel verkauft hat. Sobald man die Beweise dann hätte, würde man die Expertise der SC in übernatürlichen Fragen benötigen, um den Kult zu unterminieren und den Drogenhandel zu unterbrechen. „Wenn ihr die Drogenhöhle findet, in der Frell gestorben ist, findet ihr auch den Verkäufer“, erklärt Druni. „Und wenn ihr den Verkäufer habt, sollte es kein Problem sein, Beweise zu erlangen, dass der Kult die Brunnen vergiftet und für die Alpträume der Bürger des Brückenviertels verantwortlich ist.“

Magistrat Druni kann den SC die bekannten Einzelheiten von gut zwei Dutzend Morden in ebenso vielen Wochen darlegen (siehe nächster Abschnitt). Die SC sollen drei Beweisstücke sammeln, welche den Kult mit den Toten in Verbindung bringen: ein Beweis, dass Frell im Zitter-Rausch gestorben ist, ein Beweis, wer sein Händler oder seine Quelle gewesen ist, und ein Beweis, dass dieser Händler mit der Bruderschaft in Verbindung steht. Ferner erwartet er, dass die Gruppe dabei hilft, die übernatürliche Bedrohung, welche von der Alpträumseuche ausgeht, zu bekämpfen, während sein Amt sich um darum kümmert, die Anklage vorzubereiten und alle Morde mit diesem Fall zu verbinden.

Die SC können nach eigenem Ermessen ermitteln und dem Magistraten dann berichten. Da die Bewohner des Brückenviertels aber mit den Behörden auf Kriegsfuß stehen, zögert Druni, sie zu Hilfsbeamten zu ernennen oder andere Maßnahmen zu ergreifen, welche ihre Verbindungen zu seinem Amt oder der Stadtwache zu offenkundig machen würden – sonst läuft man Gefahr, dass niemand mit den SC reden wird. Dennoch setzt er hohe Erwartungen in die SC.

Schätze: Druni bietet der Gruppe eine Belohnung von 8.000 GM an, so sie beweisen können, dass Frells Tod mit dem Kult in Verbindung steht, und dabei helfen, den Kult der Gerechtigkeit zuzuführen. Clevere SC können mittels Diplomatie eine höhere Belohnung aushandeln – pro Punkt, um welchen das Ergebnis des Fertigkeitswurfes für Diplomatie einen SG von 20 überschreitet, ist Druni bereit, die Belohnung um 200 GM aufzustocken. Die Belohnung wird aber erst mit der Zerstörung des Kultes fällig, es gibt keine Vorauszahlung.

Belohnung: Sollten die SC Drunis Auftrag annehmen, dann belohne sie mit weiteren 6.400 EP.

Todesfälle

Seit Ausbruch der Alpträumseuche sind Dutzende von Zitter-Süchtigen gestorben. Diese Opfer fallen unter zwei Gruppen: Zunächst haben alle Zitter zu sich genommen, so dass die Behörden überzeugend darlegen können, dass der Zitter-Handel mit den Todesfällen verbunden ist. Selbst in Fällen, bei denen keine Zitter-Abhängigkeit belegt ist, werden Verbindungen zu der (falschen) Darstellung gezogen, dass die Brunnen mit der Substanz vergiftet wurden, oder dass das Opfer seine Sucht wohl einfach immer gut verborgen hat. Zweitens ist in jedem Fall der Traumavatar des Opfers im Traumreich getötet worden; viele Opfer waren aktiv an der Spaltung des Kultes und dem Krieg um die Kontrolle des Traumreiches beteiligt. Die Opfer waren teils Kultanhänger, welche von Sara Kratzbein überfallen wurden, Mitglieder von Barvasis Bande, die von Nahum und seinen Exkommunizierten ermordet wurden, oder

TRAUMSPUKE EINSETZEN

Ein Traumpuk ist ein wichtiges und vielseitiges Werkzeug, mit dem ein SL für dramatische Spannung sorgen, Hinweise geben und die SC warnen und antreiben kann, während sie tiefer in die von Albträumen befleckte okkulte Unterwelt des Brückenviertels vorstoßen. In manchen Begegnungsbereichen werden die Effekte eines bestimmten Traumpuks erklärt, die Vielseitigkeit des Mechanismus von Spukerscheinungen gibt dir aber die Freiheit, noch andere unheimliche Vorzeichen, Visionen und außerweltliche Effekte zu schaffen, die auf die SC angepasst sind und die Spannung erhalten. Übertreibe es aber nicht – ein Traumpuk soll die SC beschäftigen und beunruhigen, aber nicht ständig für verheerende Schäden und Verletzungen sorgen. Nutze Traumpuks zu Beginn spärlich, dann aber häufiger, während der *Traumstein* an Einfluss gewinnt und die SC sich dem Ziel immer weiter nähern.

Händler des Okkulten, die mit dem *Paginarum Lethargica* Kontakt hatten, hinzu kommen natürlich auch einige Unterteilte, die quasi ins Kreuzfeuer geraten sind.

Die SC können mehr über diese Morde direkt von Druini erfahren. Sie können auch die Bewohner des Brückenviertels befragen und so mit einigen Lokalitäten interagieren, welche in Anhang 1 vorgestellt werden. Viele der letzteren bieten Ansätze und Abenteueranlässe, denen die Gruppe möglicherweise nachgehen will, so dass dir viele zusätzliche Nebenhandlungen möglich sind. Keiner Leiche konnte bislang mittels Erkenntnismagie ein hinreichender Beweis abgerungen werden, ferner wurden die Toten mittlerweile verbrannt.

Die Fiebertraumgasse-Abhängigen: In der berüchtigten Fiebertraumgasse (Bereich **B**) hat sich in den letzten zwei Wochen ein halbes Dutzend Zitter-Süchtige erhängt. Die Behörden haben dies als Selbstmorde abgehakt und die tausenden winzigen Bisse, welche die Leichen bedecken, als „Läusebefall“ abgetan. Andere Obdachlose berichten aber, dass „die Spinnen sie erwischte hätten“ – dies bezieht sich auf die im Traumreich lauernde Todesspinne, deren Jagdrevier die Gasse ist und welche in Wahrheit für die Todesfälle verantwortlich ist.

Die Hungrigen Toten: Bisher wurden drei teilweise aufgeessene Opfer gefunden. Die Behörden behaupten, dass diese schlafwandelnden Süchtigen derart berauscht und zugleich unterernährt gewesen seien, dass sie sich selbst verspeist und dabei getötet hätten. Warum aber ihre Gesichter vor Schrecken verzerrt waren und die Bisswunden weitaus tierhafter aussahen, als menschliche Kiefer erlauben, können die Behörden nicht beantworten – die Wunden sind Reflektionen des Umstandes, dass sie im Traumreich durch Schattenmastiffs getötet wurden.

Die Wellenbrecher-Drei: Nahe der verfallenen Anlegestellen an der Flussenge wurden die Leichen dreier junger Frauen im Wasser treibend gefunden. Die Behörden gehen davon aus, dass sie im Zitter-Rausch schwimmen gegangen und dann ertrunken sind. Dass ihre Körper auf furchtbare Weise zerschmettert und zerquetscht waren, wurde dem Umstand zugeschrieben, dass der Wellengang sie sicherlich heftig gegen die Anleger geworfen hätte. In

Wahrheit handelte es sich aber um Kultanhänger, die im Traumreich von Nachtdürren fallen gelassen wurden.

Händler des Okkulten: Die Bürger haben auch zwei Händler des Schattenmarktes, die mit esoterischen Dingen gehandelt haben, tot in ihren Verkaufsständen gefunden, die blutigen Dolche, mit denen ihre Kehlen aufgeschlitzt wurden, noch in Händen. Die Behörden behaupten, dass die Fälle furchtbarer Zitter-Oberdosierungen seien, bei denen Süchtige sich selbst die Kehlen aufschlitzten, während sie halluzinieren. Zeugen behaupten, dass die Händler Kontakt zu Barvasis Bande hatte, welche bekanntermaßen mit der Bruderschaft verbündet ist und mit Zitter handelt. Andere dagegen behaupten, dass ein Mitglied der Bande etwas verkaufen wollte, an dem auch dunkle Mächte interessiert gewesen seien.

Traumpuk

Die realitätsverzerrende Präsenz des *Traumsteins* sorgt für ein einzigartiges Phänomen namens Traumpuk. Von den Regelmechanismen her entspricht ein Traumpuk einer Spukerscheinung (siehe *Spieleleiterhandbuch* und *Ausbauregeln VII: Okkultes*), ist aber ein Rückstand der Träume und Albträume, welche im Geflecht der geschwächten Grenze zwischen den Dimensionen festhängen und sich mit diversen Effekten in der wachen Welt und der Dimension der Träume manifestieren.

Wen sich ein Traumpuk manifestiert, nimmt die Umgebung surreale Aspekte an – Farben verlieren an Schärfe und Kraft und die Landschaft wird formbar, da sich die Realität verzerrt. Im Gegensatz zu normalen Spukerscheinungen kann ein Traumpuk aus verschiedenen körperlichen Quellen Schaden erleiden, er besitzt aber die Eigenschaft Körperlos und ist daher gegen alle nichtmagischen Angriffsarten immun, erleidet halben Schaden (50%) durch magische Waffen, Zauber, zauberähnliche und übernatürliche Effekte (Positive Energie fokussieren eingeschlossen) und vollen Schaden durch Energieeffekte und körperlose Kreaturen und Effekte. Ein Traumpuk ist im Grunde ein quasi-realer Zaubereffekt mit einem albltraumartigen Äußeren, welcher sich als verhülltes, substanzloses Schreckgespenst oder anhaftende, unheilsausstrahlende Dunkelheit manifestieren kann, die SC mit Angriffen ins Visier nehmen können. Ein Traumpuk ist jeweils eine einmalige Erscheinung oder Rücksetzer oder Möglichkeiten zur dauerhaften Zerstörung. In diesem Abenteuer nutzen Traumpuks die folgenden einfachen und vielseitigen Spielwerte. Einige Beispielleffekte werden hier aufgeführt, andere findest du bei den individuellen Traumpuks, denen die SC im Laufe des Abenteuers begegnen.

TRAUMSPUK

HG 8

EP 4.800

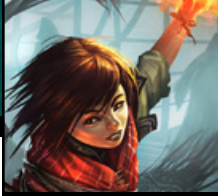
CB Anhaltende nebelförmige Spukerscheinung (9 m-Radius)

Zauberstufe 8

Bemerkungen Wahrnehmung-SG 20 (um Realitätsverzerrung zu bemerken)

TP 36; Auslöser Nähe; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Wird ein Traumpuk ausgelöst, kann er diverse übernatürliche und ätherische Effekte auslösen. Diese vielseitigen Effekte ahmen die realitätsverzerrenden Eigenschaften eines *Begrenzten Wunschs* nach (SG 20 bei allen Effekten, welche



einen Rettungswurf gestatten). Dabei kann es sich z.B. um Folgendes handeln:

- Ein dunkler Raum oder Korridor strahlt eine bedrohliche Präsenz aus, welche auf die schlimmsten Albträume einer Kreatur zurückgreifen und sich als *Abneigung*^{ABR VII} im Versand eines Zieles manifestieren kann.
- Ein betroffenes Ziel glaubt sich für 8 Runden völlig unbedeutend, während in seinen Ohren das Gejohle einer Zuschauermenge widerhallt. Während der Traumspuk anhält, verschwinden alle Ausrüstungsgegenstände der Kreatur vorübergehend und unterliegt sie den Effekten von *Tiefe Verzweiflung*.
- Betroffene Kreaturen sehen, wie sie von Schwärmen quiekender, haarloser Nager angegriffen werden, und erleiden Schaden wie durch *Säurenebel*.
- Ein Gegenstand, z.B. eine Statue, Truhe oder Baum, belebt sich und flüstert Vorbeikommenden eine finstere Warnung zu (wie *Magischer Mund*).
- Kreaturen im Wirkungsbereich spucken plötzlich ihre blutigen Zähne aus, welche sodann mit hoher Geschwindigkeit umherfliegen und Kreaturen im Raum 2W6 Punkte Wuchtschaden zufügen und den Bereich zu Schwierigem Gelände machen (wie *Steinschlag*^{EXP}).
- Wispernde Schatten erfüllen die betroffene Kreatur mit Schuld und Wut. Die Kreatur beginnt, die eigene Haut zu ritzen und aufzureißen (wie *Entsetzliches Bedauern*^{ABR}).



ASNAAN SCHARUUSCH

Sau und den Hühnerhorst (Bereich A). Im Stadtführer findest du weitere lokale Informationsquellen, auf welche du zurückgreifen kannst, z.B. die Lampenanzünder (Bereich O) und die Bibliothek der Gedanken (Bereich Q).

Die Ermittlungen der SC werden wahrscheinlich wie folgt verlaufen: Sie stoßen im Schweinepferch des Hühnerhorsts auf Frells Siegelring und wenden sich sodann an den Betreiber dieser Drogenhöhle, welcher sie auf Frells frühere Bekanntschaften in der Fiebertraumallee (Bereich B) verweist. Dort erfahren die SC, gegen welche Gegenstände Moses Grieli, der Drogenhändler des Kultes in der Nähe des Schattenmarktbrunnens (Bereich D), Zitter eintauscht. Auf dem Markt können die SC beobachten, wie der komplexe Drogenhandel abläuft, und zudem eine junge Gerüchteköchin treffen. Die SC werden wahrscheinlich von Madame Carrington hören und sie aufsuchen (Bereich C). Die Spiritistin kann ihnen Wissen über die Albtraumseuche vermitteln und Schutz im Traumreich anbieten. Da die SC bei ihren Ermittlungen wichtige Informationen zu den illegalen Taten des Kultes aufdecken, stellt die Bruderschaft ihnen am Wellenbrecherpfer (Bereich E) einen Hinterhalt, um sie umzubringen. Nach einer Konfrontation mit Grieli (Bereich F) besitzen die SC endlich hinreichende Beweise, um gegen das Hauptquartier des Kultes (Bereich G) in der Hakenstraße vorzugehen.

Ermittlungen im Brückenviertel

Niemand im Brückenviertel entgeht der Plage der ruhelosen Träume. Mit glasigen Augen nageln Menschen Steckbriefe alle nur denkbaren Flächen, mit denen sie nach vermissten Verwandten suchen, während die Schlangen bei den mobilen Kaffeeverkäufern mit ihren gewaltigen, mit Ventilen versehenen Fässern, die sie auf den Rücken tragen, immer länger werden. Man spricht davon, dass jeder „von der Vettel geritten“ wurde und auf den Marktplätzen unterhalten sich die Bürger über lebhaftere, wie echt wirkende Albträume.

Bringe die SC mit der Fülle okkultur Ansichten in Alt-Korvosa in Kontakt, indem du Elemente aus dem Reiseführer (siehe Anhang 1) nutzt, während die SC sich umsehen. Die SC können dabei auch Gerüchte und Gerede aufschnappen, wenn sie die Umstände der verschiedenen Todesfälle untersuchen. Die „Schweinefrass“-Bemerkungen der Stadtwachen sollten die SC dazu bringen, in den örtlichen Zitter-Drogenhöhlen nach demjenigen zu suchen, der Frell mit Zitter versorgt hat. Allerdings gibt es hiervon im Brückenviertel einen ganzen Haufen, so dass die SC Wochen damit verbringen könnten, auf der Suche nach Hinweisen Schweinepferche umzugraben. Letzteres ist eine dreckige, eklige Arbeit, die einem SC einen Malus von -4 auf alle charismabasierenden Fertigkeitswürfe verleiht, bis er sich säubern kann. Ein Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Informationensammeln oder für Wissen (Lokales) gegen SG 15 hilft allerdings dabei, die Liste auf zwei Drogenhöhlen zusammenzustrichen: die Dreckige

A. HÜHNERHORST

Holzstufen führen an der Wand einer Gasse bis zu einer stabilen Eisentür im ersten Stock hinauf, welche grob eingezägte Bilder von Staren und Drosseln trägt. Durch ein Guckloch in der Tür strömen seltsame Gerüche und im Raum dahinter steht ein dichter Dunst über und zwischen den zahlreichen Schlafsäcken und Liegesofas.

Der Hühnerhorst gehört zu den am besten etablierten Zitter-Drogenhöhlen Alt-Korvosas. Kunden können den großen Gästeraum mit seinen gut 18 m Seitenlänge nutzen, der mit Schlafsäcken und anderen Liegemöglichkeiten vollgestopft ist, oder private Räumlichkeiten wählen, die jede über eine verriegelte Tür verfügen. Die Hintertür der Lokalität führt auf einen Balkon, der zu einer Gasse hinaus liegt. Unter diesem liegt ein Schweinepferch mit 6 m Seitenlänge, in dem zehn fette Eber sich durch einen Morast aus gebrochenen Knochen, Schlamm und anderen Abfällen wühlen. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 stößt man auf einen Fetzen schmutziger roter Seide, der zu Frell Tanns Seidenhemd passt. Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 fördert einen angegrissenen Finger mit einem schlammbedeckten Siegelring zu Tage, der das Familienwappen der Tanns trägt.

Die Rausschmeißer an der Tür der Drogenhöhle wehren den SC den Zugang, holen aber den Betreiber, sollten sie erkennen, dass die SC imstande sind, das Geschäft

DIE SCHÖNE UND DER BAKU

Sofern die SC sich mit Madame Carrington verbünden, bietet die Spiritistin ihnen Schutz vor den vom Traumstein beeinflussten Albträumen an. Dies ist ihr dank ihres Bündnisses mit einer geheimnisvollen Kreatur möglich, die nur als Baku bekannt ist. Sobald die SC mit Carrington im Bunde sind, erscheinen die beiden in ihren Träumen und schützt der Baku die Gruppe mittels seiner Fähigkeit Traumfressen.

Auf der Traumbene ist Carrington nicht auf ihren verkümmerten Körper angewiesen und erweist sich als zähe Beschützerin der schlafenden Bürger des Brückenviertels. Sie verteidigt die Traumavatare ihrer Klienten, indem sie ihnen Zuflucht in der fantastischen Traumreichmanifestation ihres Salons gibt, welche als die Zuflucht bezeichnet wird. Sie spricht in Träumen ebenso kryptisch wie in der wachen Welt, weiß aber auch dort nur, dass Traumavatare – ihr eigener eingeschlossen – in diesem stabilisierten Traumreich in tödlicher Gefahr schweben, dass der Konsum von Zitter zum Tode führen kann und dass die Bruderschaft die Droge herstellt und unter die Leute bringt.

Carringtons Baku-Verbündeter ist eine beruhigende und machtvolle Präsenz, um welche viele Kreaturen, Sara Kratzbein eingeschlossen, einen weiten Bogen machen. Der Baku und Carrington können die SC mit ihren Fähigkeiten unterstützen und bei Traumbegegnungen wichtige Rollen oder Nebenrollen spielen. Ein SC, der im Brückenviertel schläft, sollte zu Beginn Albträume haben (siehe Seite 57), ehe sein Schlaf ruhiger und friedvoller wird, bis er mit verblasenden Erinnerungen an Carringtons beruhigende Gegenwart und den besänftigenden Bariton der sie begleitenden Kreatur erwacht.

in Gefahr zu bringen – z.B. indem die SC die im Schweinepferch gefundenen Gegenstände vorzeigen oder überzeugend vortragen, im Namen von Magistrat Druni zu agieren. Der Betreiber, **Asnaan Scharuusch** (N Alter Menschlicher Schurke 7) ist ein alter und schwacher Vudrani mit einem faltigen Gesicht, das von einem hellroten Turban bekrönt wird. Sein buschiger Schnurrbart ist nach oben gewirbelt und er spricht mit starkem vudranischem Akzent. Scharuusch verneint, irgendetwas falsch gemacht zu haben und verhält sich den SC gegenüber zu Beginn Unfreundlich; ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 22 oder für Einschüchtern gegen SG 18 überzeugt ihn aber davon, dass er sein Geschäft nicht in Gefahr bringt, indem er den SC Informationen liefert (zeigen die SC den Stofffetzen und/oder den Ring, verleiht jeder Gegenstand ihnen einen Bonus von +2 auf den Wurf). Gelingt der Fertigkeitswurf, mustert Asnaan sie mit hartem Blick und zwirbelt seinen Schnurrbart, ehe er sie auf die nahe Fiebertraumgasse (Bereich B) verweist und den SC mitteilt: „der fragliche Kunde hatte früher einmal Freunde gehabt, welche dort leben“.

Entwicklung: Asnaan ist nicht ganz so neutral, wie er sich gibt. In seinen Privaträumen halten sich nämlich die Vollstrecker der Bruderschaft, Angehörige von Barvaxis Bande, auf. Auf diese Beziehung wird ab Seite 34 näher eingegangen.

Belohnung: Wenn die SC Asnaan dazu bringen, ihnen die Spur zu Frells früheren Bekanntschaften mitzuteilen, dann belohne sie mit 2.400 EP.

B. FIEBERTRAUMGASSE (HG 8)

Das für die Schindeln charakteristische Gewirr aus Hängebrücken kreuzt über dieser engen, müllübersäten Gasse. Zitter-Süchtige nutzen die Gasse als provisorische Schlafstätte. Am Ende der Gasse steht eine Hütte mit einem rostigen Gelherd.

Bevor Frell sich vor einigen Wochen von Barvaxis Bande anheuern ließ, teilte er sich die Gasse voller Obdachloser vorübergehend mit anderen Zitter-Süchtigen namens **Reynaldo**, **Langston** und **Nomi** (N Menschliche Schurken 2). Diese sind durch die gemeinsamen Albträume und den kürzlich erfolgten Verlust ihres „Anführers“ erschüttert. Wenn die SC nahen, liegt Langston ab und an zuckend im Zitter-Schlaf, während Reynaldo und Nomi zwar berauscht, aber wach sind. Sie wirken aber sehr abwesend, wobei sie ständig die Köpfe drehen, um für andere unsichtbare Sinnestäuschungen anzustarren, und sich aufgeregt unsichtbare Käfer von der Kleidung entfernen, die sie sodann in Richtung der offenen Ofentür schleudern.

Die Gruppe ist Gleichgültig eingestellt, misstraut aber allen Autoritäten, so dass man sie mittels Diplomatie nicht dazu bringen kann zu erklären, dass sie Frell kannten. Ein Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 zeigt aber, dass sie mehr wissen, als sie sagen wollen. Gelingt es den SC, die Einstellung der Süchtigen zu Freundlich (Diplomatie-SG 22 oder Einschüchtern-SG 13) oder Hilfsbereit (Diplomatie-SG 27) zu verändern, können sie sie dazu bringen, der Gruppe ausreichend zu vertrauen, dass sie von ihren Albträumen berichten, in denen sie von Spinnenschwärmen gejagt werden und sich im Netz der nicht sichtbaren „Spinnenmutter“ verfangen, die angeblich auf den Dächern lauert.

Traumspuk: Wenn Langston erneut zuckt, huscht eine kleine Spinne aus seinem Mund und verändert sich die Realität auf subtile Weise, da sich ein gefährlicher Traumspuk manifestiert. Lass die SC Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung ablegen. Wer bemerkt, wie sich der Spuk manifestiert, sollte sehen, wie Langstons Körper heftig zuckt, während sich ätherische Spinnennetze in der ganzen Gasse ausbreiten.

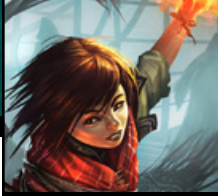
TRAUMSPUK

HG 8

EP 4.800

TP 36 (siehe Seite 8)

Effekt Der aktuelle Rausch und die lebhaften Erinnerungen der Süchtigen an ihre gemeinsamen Albträume beschwören einen Aspekt ihrer Ängste in die wache Welt. Alle Betroffenen werden von Netzen eingehüllt (wie *Phantomnetz*^{EX}, SG 20). Eine Runde später zuckt Langstons Körper heftigst, als er einen Spinnenschwarm^{MHB} ausspuckt, der sofort die SC angreift (wie *Schwarm ausspeien*^{EX}). Wer von der Übelkeit des *Phantomnetzes* betroffen ist, speit 1 Runde später ebenfalls einen Spinnenschwarm aus, welcher die SC angreift. Diese Effekte währen 8 Runden, ehe die Schwärme und Netze verschwinden und die Realität sich normalisiert. Wird den Netzen oder Schwärmen Schaden zugefügt, fügt dies auch dem Traumspuk Schaden zu.



Einleitung

KAPITEL 1:
VON SPINNEN UND FLIEGEN

KAPITEL 2:
NACHT ÜBER KORVOSA

KAPITEL 3:
RÜCKKEHR IN DIE
HAKENSTRASSE

ANHANG 1:
BRÜCKENVIERTEL-
REISEFÜHRER

ANHANG 2:
NEUES MONSTER

Entwicklung: Wenn der Traumpuk verblasst oder zerstört wird, hören auch Langstons immer heftigere Zuckungen auf. Er wurde im Traumreich von den Schrecken getötet, welche die SC eben beobachten konnten, und sein Körper verliert sofort an Farbe. Die anderen Süchtigen sind durch die Manifestation erschüttert, verstört über Langstons Tod und den SC dankbar für ihren Schutz, so dass die Fragen der SC nun beantwortet, auch was ihre Beziehung zu Frell Tann angeht.

Reynaldo und Nomi berichten den SC, dass Frell eine Zeitlang mit ihnen in der Gasse gelebt hat, bis er vor kurzem von "irgendeiner Bande" angeheuert wurde, welche "einen alten Tempel oder so geplündert hat". Als sie ihn zuletzt gesehen hatten, war Frell zusammen mit ihnen zur Schattenmarktfontäne gegangen und hatte dort einen Teil seiner Beute gegen eine Wochenration Zitter für die Gruppe eingetauscht. Sie geben zu, dass sie den Namen des Zitter-Händlers nicht kennen, da „der Erwerb von Zitter so nicht funktioniert“, er aber wohl „zu Grielis Leuten gehört hat“. Sie verraten, dass Frell einen Satz edles Silberbesteck mit den Initialen „J.W.“, eine „schicke goldene Schmetterlingsbrosche“, die mumifizierte Leiche eines Imps, einen „seltsamen Silberschlüssel“ und einen „blauen Papagei in einem Bronzekäfig, den er von einer Veranda hat mitgehen lassen“, eingetauscht hat. Reynaldo fügt zudem kryptisch hinzu: „Aber er hat nicht das große Buch eingetauscht. Er dachte, er könnte dafür bei einem Buchhändler oder der Traumdeuterin richtig Geld bekommen.“ Unter diesen Hinweisen befinden sich Verweise auf das *Paginarum Lethargica*, den *Clavis Somnus*, die ermordeten Buchhändler auf den Schattenmarkt und Madame Carrington, deren Namen die Süchtigen durchaus kennen. Mehrere der eingetauschten Dinge sind im Besitz des Zitter-Händlers Moses Grieli und können ihn überführen, sobald sie in Bereich F4 gefunden wurden.

Belohnung: Sofern die SC den Traumpuk besiegen und die Informationen von den Abhängigen erlangen, belohne sie mit weiteren 1.600 GM.

C. MADAME CARRINGTONS TRAUMDEUTUNGEN

Unter einem Schild mit einem verblassten Halbmond führt eine gesprungene Glastür in einen Warteraum, dessen einst hochwertiges Mobiliar nun abgenutzt und fadenscheinig ist.

Madame Carringtons Geschäft besteht aus einem Wartezimmer von 1,50 m x 6 m mit mehreren schäbigen Stühlen, aus dem einer Tür in Carringtons Gemacht führt. Carringtons Gehilfe, **Maynard Kolvil** (N Menschlicher Schurke 7) ist ein ruhiger Mann mit unnachgiebiger Persönlichkeit, einem kaum vorhandenen Schnurrbart und einem Anzug, der ihm zu klein ist, obwohl er bereits schmal und von kleinem Wuchs ist. Sollten die SC einen Termin mit der Seherin vereinbaren wollen, bittet sie, kurz

zu warten, sich in Geduld zu fassen und ihre Waffen (sofern sie solche offen mit sich führen) in einem Schränkchen abzulegen. Erst dann wird sie in den schwach erleuchteten Raum von 6 m x 6 m hinter der Tür führen. In Carringtons Kammer stehen ein halbes Dutzend hölzerner Klappstühle, Carringtons große, gepolsterte Couch sechs Topfpflanzen, bei denen es sich um stationäre, gut-gefüllte Verführerranken^{MHB II} handelt. Auf einem Beistelltisch liegen ein Tranceschriftschreiber^{ABR VII} auf einem Stapel großer Papierblätter, ein angestoßenes Hexenbrett^{ABR VII} und mehrere Kerzen.

Madame Carrington (CG Menschliche Spiritistin^{ABR VII} 6 mittleren Alters) leidet unter einer fortschreitenden Muskelerkrankung, aufgrund welcher sie fast vollständig gelähmt ist und kaum noch sprechen kann. Ihr verkümmerte Körper ist in ein schwarzes Trauerkleid gekleidet, wie es vor einigen Jahrzehnten in Mode gewesen ist, und ihr Gesicht ist in einem grimmigen Ausdruck erstarrt. Ihre Augen verraten aber einen wachen, würdevollen Verstand. Sie kann auf folgende Weisen kommunizieren: Mittels *Magierhand* kann sie einen Geisterschreiber oder ein Hexenbrett nutzen, um Nachrichten zu schreiben, oder sie spricht durch ihr Phantom, den Schatten ihres einstigen Geliebten, Giurescu. Die Manifestation des Phantoms reserviert sie eigentlich für spirituelle Séancen und die SC sind wahrscheinlich bei ihr, weil sie Gerüchte über ihre Befähigung auf dem Gebiet der Traumdeutung vernommen haben. Spiele ihre Kommunikationsmöglichkeiten möglichst dramatisch aus. In jedem Fall begrüßt sie die SC mit einem kryptischen: „Kommt ihr, um die Lebenden oder die Toten zu befragen?“

Carrington hat ihre Träume gut unter Kontrolle. Ehe der *Traumstein* aktiv wurde, verfiel sie in somnambulische Trancen, um die Dimension der Träume auf eine Weise zu bereiten, wie es ihr in der wachen Welt nicht mehr möglich ist. Dort beobachtete sie sorgfältig die Träume zahlender Kunden, um deren Zukunft zu interpretieren. In den letzten Wochen musste sie aber mitansehen, wie die lokalen Traumebenen gefährlich wurden, und begegnete einer fremdartigen Kreatur, die ihren Schutz anbot – einen Baku^{MHB III}. Carrington weiß nichts von



MADAME CARRINGTON

der Spaltung innerhalb der Bruderschaft der Spinne und hat daher nur zum Teil Recht, wenn sie die Störungen auf der Traumebene in den Verantwortungsbereich des Kultes schiebt. Sie antwortet auf Fragen mit kurzen, rätselhaften Antworten und macht Andeutungen zu „den giftigen Netzen der Spinne“, welche „die schlummernden Geister der Träume umfängen“. Sie ist auch rasch bereit, der Droge Zitter – „der üblen Traumdroge des Schattenmarktes“ die Schuld für die Todesfälle zu geben. Sollte sie nach Frell Tann gefragt werden, antwortet sie: „Seine Seele wurde von der finsternen Hexe des Kultes geraubt, welche den Schlüssel sucht.“ Diese Antworten und andere könnten die Gerüchte untermauern, dass Carrington einige der Todesfälle vorhergesehen hätte, während sie sie in Wahrheit im Traum beobachtet hat.



KULTDIAKON

Madame Carrington ist eine wichtige Informationsquelle und fähige Traumdeuterin, Tranceschreiberin und bewandert auf dem Gebiet der Psychometrie. Sie spielt später im Abenteuer noch eine wichtige Rolle. Setze sie hier aber ein, um mit kryptischen Antworten die fehlerhafte Annahme der Behörden zu stärken, dass das Zitter der Bruderschaft für die Toten verantwortlich sei, um die SC mit Gerüchten und Informationen zu versorgen, für ihre Fertigkeitswürfe vielleicht nicht ausreichend waren, und um die SC beim Zusetzen der Hinweise und Puzzlestücke des Rätsels anzuleiten. Sie kann bestätigen, dass Frell Tann sie vor mehreren Tagen aufgesucht hat, indem sie mit dem Tranceschreiber eine Nachricht kritzelt: „Er wollte mit ein großes Buch der Desnakirche und einen Schlüssel aus Edelmetall verkaufen, doch seine Preisforderung war zu hoch, also ging er wieder.“

Belohnung: Wenn die SC sich mit Madame Carrington verbünden und ihre Informationen erlangen, dann belohne sie mit 2.400 EP.

D. SCHATTENMARKTFONTÄNE (HG 8)

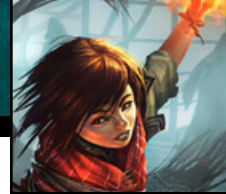
Der Schattenmarkt ist ein wichtiger Handelsplatz in Alt-Kovosa, zugleich aber von Nichtichguten und opportunistischen Taschendieben überlaufen, welche die Bürger des Brückenviertels ausnutzen und illegale Substanzen vertreiben. Von einer Fontäne zu sprechen, ist eigentlich falsch, da es sich nur um einen von mehreren Brunnen Kovosas handelt, welche tief in den Fels der Insel getrieben wurden, um die Bürger mit Frischwasser zu versorgen. Jedoch wagen nur wenige heutzutage, dass perfekt saubere Frischwasser zu nutzen, seitdem Magistrat Druni als Ursache für die beängstigenden Albträume das angeblich vom Kult vergiftete Brunnenwasser aufgeführt hat. Die Gerüchte, dass auch die Schattenmarktfontaine betroffen sei, begannen, nachdem Kultangehörige wiederholt beobachtet wurden, wie sie hinter einem entfernbaren Stein im Fundament des Brunnens Päckchen mit Zitter deponierten.

Mittlerweile machen die Einheimischen um den Brunnen daher einen weiten Bogen.

Besagten losen Stein kann man mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 finden; der Hohlraum dahinter enthält eine leere Lederrolle und ein paar Glassplitter. Mit einem Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) oder Wissen (Lokales) gegen SG 15 kann man die Splitter als zerbrochene Zitter-Phiole identifizieren. Sollten die SC den Brunnen im Auge behalten, solltest du darauf achten, wichtige Informationen nicht zu früh zu verraten (siehe Entwicklung) – da sie sich in der Nähe von Grielis Unterschlupf (Bereich F) befinden, könnte er sie von oben her beobachten.

Den Markt zu observieren kann so manches über den Drogenhandel des Kultes verraten. Die Bruderschaft bemüht sich sehr, ihre Verbindungen zu der gefährlichen Droge zu verbergen und sich vor Schuldzuweisungen zu schützen. Daher nutzt sie Hohlräume in der alten Stadtmauer, um die verbotene Substanz auf der Insel ungesehen zu transportieren.

Entwicklung: Wenn die SC den Zitter-Handel an der Schattenmarktfontaine sorgfältig beobachten, können sie so erfahren, wo Moses Grieli sich verbirgt – dies solltest du aber gut planen, da es der Auslöser für die nächste Phase des Abenteuers ist. Wenn die SC den Brunnen observie-



Einleitung

KAPITEL 1:
VON SPINNEN UND FLIEGEN

KAPITEL 2:
NACHT ÜBER KORVOSA

KAPITEL 3:
RÜCKKEHR IN DIE
HAKENSTRASSE

ANHANG 1:
BRÜCKENVIERTEL-
REISEFÜHRER

ANHANG 2:
NEUES MONSTER



ren, es du den Hinterhalt am Wellenbrecherpier ausspielen konntest, kannst du sie durch das komplexe System der Münznehmer und Petzen in die Irre führen oder den Gerüchthändler **Kestrel** (N Junger Menschlicher Experte 1) sie ansprechen lassen, der ihnen Informationen zu Grielis Aufenthaltsort (siehe Bereich **E**) verkaufen will. Sollte der Hinterhalt bereits Geschichte sein, sollten die SC beobachten können, wie ein Kultdiakon sich dem Brunnen nähert, den Stein löst und ein Lederbündel mit 30 Zitter-Phiolen im Hohlraum versteckt. Wenn der Diakon geht, kommt ein Mitglied von Barvasis Bande aus der Tür, hinter welcher die nach Bereich **F** hinaufführende Treppe liegt, holt das Bündel und kehrt wieder ins Versteck zurück, womit er Grielis Aufenthaltsort verrät. Als letzte Bestätigung könntest du die SC das Krächzen des von Frell gestohlenen Papeien hören lassen.

Die SC könnten zudem das geheime Zeichen beobachten, mit dem Kultangehörige sich einander zu erkennen geben – überkreuzte Handgelenke mit den Innenflächen nach oben und locker eingeknickte Finger, um die gen Himmel gerichteten Beine einer toten Spinne darzustellen.

KULTDIAKON HG 4

EP 1.200

Menschlicher Kleriker Mog-Lathars 3/Schurke 2
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +7; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 12 (+1 Ausweichen, +3 GE, +2 Rüstung)

TP 41 (5W8+15)

REF +7, **WIL** +5, **ZÄH** +5

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Spinnenbeinsichel [Meisterarbeit] +7 (1W6+1)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6, Negative Energie fokussieren 3/Tag (SG 11, 2W6)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 3; Konzentration +5) 5/Tag — Hauch des Bösen (1 Runde), Nachahnungstäter (3 Runden)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 3; Konzentration +5)

2. — *Anmut^{EXP}, Mittelschwere Wunden heilen, Unsichtbarkeit⁰*
1. — *Göttliche Gunst, Schild der Entropie, Schutz vor Gutem, Selbstverkleidung⁰*

0. (Beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 12), *Licht, Magie entdecken, Resistenz*

D Domänenzauber; **Domänen** Böses, Trickseriei

TAKTIK

Vor dem Kampf So der Diakon Zeit zu Vorbereitungen hat, wirkt er *Schutz vor Gutem* und *Göttliche Gunst*.

Im Kampf Der Diakon nutzt seine Domänenfähigkeit Nachahnungstäter, um weiteren Schutz zu erlangen, dann nimmt der Gegner in die Zange und wirkt wenn nötig *Anmut*, um Gelegenheitsangriffe zu vermeiden.

Moral Der fanatische Kultanhänger kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

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

GAB +3; **KMB** +4; **KMV** 18

Talente Abhärtung, Ausweichen, Täuscher, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Bluffen +8, Einschüchtern +4, Handwerk (Alchemie) +3, Heimlichkeit +11, Mechanismus ausschalten +8, Mo-

NEUER GEGENSTAND

Nahezu alle Angehörigen der Bruderschaft der Spinne führen diese seltsamen Waffen mit sich:

SPINNENBEINSICHEL

PREIS 15 GM

ART Einfach

Diese bössartig gekrümmte Sichel hat die Form eines segmentierten Spinnenbeines. Sie besitzt dieselben Spielwerte wie eine gewöhnliche Sichel und kann für Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen benutzt werden, verursacht aber Stich- statt Hiebschaden. Der lederumwickelte Griff enthält zudem einen Hohlraum für eine Anwendung Gift. Das Befüllen dieses Reservoirs ist eine Volle Aktion mit der üblichen Chance, sich selbst zu vergiften. Das Gift hält sich maximal zwei Stunden. Beim ersten erfolgreichen Angriff mit der vergifteten Sichel wird das Gift genutzt und verbraucht. Die Diakone Mog-Lathars besitzen Meisterarbeitsversionen dieser Waffen. Der Kult verwendet Blauen Ginster als Gift, dessen Bewusstlosigkeitseffekt innerhalb des Einflussbereiches des *Traumsteins* dafür sorgen kann, dass ein Vergifteter einen Traumavatar ausbildet.

tive erkennen +6, Verkleiden +8, Wahrnehmung +10, Wissen (Religion) +5

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentricks (Schurkenfinesse)

Kampfausrüstung *Trank: Unsichtbarkeit, Schriftrolle: Mittelschwere Wunden heilen* (3x), Gegengift, Blauer Ginstergift (3 Anwendungen), Schädlingschutz (2); **Sonstige Ausrüstung** Lederrüstung, Spinnenbeinsichel [Meisterarbeit], *Amulett der Natürlichen Rüstung* +1, silbernes Heiliges Symbol Mog-Lathars, 18 GM

ANGEHÖRIGER VON BARVASIS BANDE (4) HG 3

EP je 800

Drogenhändler (*Spielleiterhandbuch*, S. 267)

TP je 22

TAKTIK

Im Kampf Die Schurken greifen mit Armbrüsten und Dolchen an, die Bolzen und Dolche sind mit Blutwurz vergiftet. Sie versuchen, Gegner in die Zange zu nehmen.

Moral Die Gauner fliehen, sobald sie auf 25% ihrer Trefferpunkte reduziert werden.

E. WELLENBRECHERPIER

Sobald die SC mit der Suche nach Grieli beginnen, befiehlt das versteinerte Götzenbild der Bruderschaft seinen Dienern, jene zum Schweigen zu bringen, die sich in seine Angelegenheiten einmischen. Mittels einer *Schiftrolle: Verbündeter aus den Ebenen* konnte der Kult den Hydrodaimon Rinnsteinfresser als Helfer gewinnen, dann wurde eine Bande gefährlicher Süchtiger rekrutiert, um die Störenfriede zu vernichten.

Ort des Hinterhaltes ist ein verfallener Schuppen am Ende eines verlassenen Anlegers, in dem mehrere Zitter-Süchtige warten, die als Angehörige des Kultes auftre-



ten sollen. Der Daimon verbirgt sich in der Gischt unter einem benachbarten Anleger und wartet, dass die SC eintreffen, während weitere Zitter-Süchtige in einem verlassenen Hafengebäude lauern, um den SC den Fluchtweg abzuschneiden. Die Anführer des Kultes verbreiten über andere Drogenhändler das Gerücht, Grieli verberge sich in dem Schuppen am Ende des Anlegers. Diese Gerüchte werden dem charmanten Plappermaul Kestrel zugetragen, welcher sie bei den SC in klingende Mütze umsetzen möchte. Kestrel hält die Informationen für zutreffen, da er selbst nachgesehen und beobachtet hat, dass der Kult am Pier zugegen ist – Würfe für Motiv erkennen ergeben daher, dass er es ehrlich meint, schließlich glaubt er, wertvolles Wissen erlangt zu haben, dass er für den richtigen Preis weitergeben will.

Zur rechten spricht Kestrel die SC im Stundentakt an. Zuerst verlangt er noch 50 GM für die Information, geht aber stündlich um 10 GM mit dem Preis hinunter (Minimum 20 GM), bis die SC sie ihm abkaufen. Er behauptet, dass seine Bande von einem rivalisierenden Zitter-Händler gehört habe, dass Grieli sich in einem kleinen Gebäude am Anleger nördlich des Schattenmarktes verstecke, wo die Alte Stadtmauer nach Norden ausläuft. Man hätte auch Männer in Roben der Bruderschaft dort beobachtet – angeblich soll Grieli von dort aus persönlich den Nachschub verteilen.

Der Hinterhalt besteht aus drei Phasen: Zuerst löst eine Konfrontation mit den Süchtigen einen Angriff durch einen herbeigezauberten Wasserelementar und eine übernatürliche Flutwelle aus. Dann werden die SC vom Daimon

Rinnsteinfresser angegriffen. Und zuletzt bekommen sie es nach dem Kampf mit einem heranstürmenden, verzweiferten Mob zu tun.

E1. Verfallender Hafen (HG 7)

Ein alter Holzpier führt zwischen ausgebrannten Kais vom Ufer fort. Er endet an einem kleinen Flachdachgebäude mit rußgeschwärzten Fenstern. Ein kleines Floß tanzt neben dem Pier angebunden auf dem Wasser.

Der 3 m breite Pier auf eine Länge von etwa 18 m und endet an einem eingeschossigen Schuppen von 6 m x 6 m Grundfläche, einer dem Pier zugewandten Tür und einem kleinen, verschmierten Fenster in jeder Wand. Ein für vier Personen ausreichendes Floß ist am Ende des Anlegers befestigt. Der windschiefe Schuppen wackelt bedenklich und der Pier ist rutschig dank der Gischt, so dass der SG von Fertigkeitswürfen für Akrobatik um 5 steigt.

Kreaturen: Vier Zitter-Abhängige in zerlumpten Versionen der olivfarbenen, mit zwei Kapuzen ausgestatteten Roben der Bruderschaft hausen in diesem Raum mit einem Vorrat an Zitter, Essen und Wein für drei Tage. Einer wacht draußen an der Tür und wechselt sich alle paar Stunden mit einem von drinnen ab. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 kann man erkennen, dass die Wache teilnahmslos und wie unter Drogen wirkt. Sollten die SC tagsüber eintreffen, können sie hinter den rußigen Scheiben Bewegungen erkennen, während nachts flackernde Lichter zu sehen sind. Sollte sich jemand dem



Gebäude nähern, den die Wache an der Tür nicht erkennt, klopft sie zwei Mal und wartet eine Runde, während die Tür entriegelt und geöffnet wird, begibt sich dann hinein und legt den Riegel von innen vor (gute Holztür, Härte 5, 15 TP, Gegenstand zerschmettern-SG 18). Die Süchtigen haben ihre Drogen unter der Bedingung erhalten, dass sie im Gebäude warten. Selbst wenn sie zur Zusammenarbeit bringen kann, wissen sie nur, dass sie das Zitter von Grielis Leuten haben und ihnen gesagt wurde, hier aufzupassen.

ZITTER-ABHÄNGIGE (4)

HG ½

EP je 200

Räuber (NSC-Kompendium, S. 266)

TP je 15

Die Zitter-Abhängigen sind ein nervöser, schreckhafter Haufen, der nur in Ruhe gelassen werden möchte. Sie sind paranoid, berauschte ehemalige Soldaten, die sich so gut wie möglich verteidigen. Der Hydrodaimon wartet auf den idealen Moment, um die Falle zuspringen zu lassen – wenn ein Teil der SC das Gebäude betritt, versucht er die Gruppe zu trennen, indem er einen Elementar nahe der Tür herbeizaubert und möglichst viele SC drinnen festsetzt. Sollten die SC nicht hineingehen, platziert er den Elementar auf dem Pier zwischen den SC und dem Ufer.

GROSSER WASSERELEMENTAR

HG 5

EP 1.600

TP 68 (MHB, S. 102)

Gefahr: Sobald die SC am Ende des Anlegers beschäftigt sind, nutzt Rinnsteinfresser seine zauberähnliche Fähigkeit *Wasser kontrollieren*, um den Anleger zu überschwemmen. Pier und Boden des Schuppens liegen im besten Fall 3 m über der Wasserlinie und der Daimon kann dafür sorgen, dass sich der Wasserstand in einem Bereich von 27 m x 27 m um 5,40 m hebt, so dass der Anleger, das Gebäude und die Umgebung von rauem Wellengang überschwemmt werden (Schwimmen-SG 15). Nur das Flachdach des Schuppens ragt noch aus der Gischt, während unter dem Dach grob 0,60 m Luft bestehen. SC außerhalb des Schuppens, welche das glitschige Dach erreichen können, können mit einem Fertigkeitenswurf für Klettern gegen SG 17 darauf Zuflucht suchen. Ebenso können sie versuchen, das auf dem Wasser tanzende Floß zu erreichen und zu besteigen (Klettern-SG 15). Zauberkundige leiden auf dem Floß unter heftigen Bewegungen.

E2. Der Daimon vom Kai (HG 8)

Kreaturen: Hinter den verrottenden Pylonen des Nordauslegers lauert der Hydrodaimon Rinnsteinfresser. Er will sich ungern selbst in unmittelbare Gefahr bringen und sieht es vor, sich erst einmal anzusehen, wie die SC mit dem herbeigezauberten Elementar und der magischen Flut zurechtkommen. Erst nach Vernichtung des Elementars greift Rinnsteinfresser die SC an, wobei er gern auf seine Fähigkeit Gleiten zurückgreift, um sich in die Luft zu stoßen und einen verletzlichen Gegner von oben anzuspinnen.

RINNSTEINFRESSER

HG 8

EP 4.800

Hydrodaemon (MHB II, S. 60)

TP 95

E3. Aufgebrachter Pöbel (HG 6)

Kreaturen: Wenn die PC versuchen, mit dem Floß oder über den Pier nach dem Tod des Hydrodaimons (und dem Ende des *Wasser kontrollieren*-Effektes) von dem überfluteten Anleger zu entkommen, beginnt die letzte Angriffswelle des Kultes. Über ihre Drogenhändler hat die Bruderschaft jedem Süchtigen Versorgung mit Zitter auf Lebenszeit versprochen, der ihr die Köpfe der SC bringt. Dieses Kopfgeld hat die abartigsten und verzweifeltsten unter den Gossensbewohnern des Brückenviertels zum Hafen gelockt, um sich den Preis zu holen.

BERAUSCHTER MOB

HG 6

EP 2.400

CN Mittlgrößer Humanoider (Mensch, Trupp)

INI +3; Sinne Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +3 GE, +4 Natürlich)

TP 65 (10W8+20)

REF +12, WIL +4, ZÄH +5

Verteidigungsfähigkeiten wie Trupp

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Trupp (3W6+4)

Angriffsfläche 6 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe Müllhagel

SPIELWERTE

ST 19, GE 16, KO 14, IN 11, WE 13, CH 10

GAB +7; KMB +11; KMW 25

Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Fähigkeitenfokus (Müllhagel), Kampfrelexe, Wachsamkeit

Fertigkeiten Einschüchtern +10, Motive erkennen +3, Wahrnehmung +15

Sprachen Gemeinsprache

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Müllhagel (AF) Der Mob kann einen Geschosshagel aus zerbrochenen Flaschen und improvisierten Wurfaffen als Standard-Aktion einsetzen. Dieser Angriff hat die Form von bis zu zwei Linien mit einer Grundreichweite von 6 m. Diese Linien können von der Ecke eines Feldes der Angriffsfläche des Trupps ausgehen. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich einer Linie erleiden jeweils 4W4 +4 Punkte Wuchtschaden (REF, SG 20, halbiert). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Geschicklichkeit und enthält bereits den Bonus aus dem Fähigkeitenfokus.

Entwicklung: Wird der Mob auf o TP reduziert, löst er sich auf; ein paar Überlebende fliehen, während andere verletzt und/oder kampfunfähig zwischen den Getöteten liegen. Für diese Individuen kannst du die Spielwerte für Bettler (NSC-Kompendium, S. 256) benutzen. Alle wissen um das auf die SC ausgesetzte Kopfgeld und können genau verraten, wo sich Moses Grieli versteckt (Bereich F) – sollten sie eingeschüchtert oder anderweitig zum Reden gebracht werden, teilen sie den SC mit, dass er sich „unter dem Roten Oliphanten“ verstecke.

Truppregeln

Eine Trupp ist eine abstrakte Darstellung, bei welcher die Kreaturen, die ihn bilden, fast irrelevant sind – im Kampf zählt nur der Trupp als Ganzes. Ein Trupp ähnelt einem Schwarm, besteht in der Regel aber aus kleinen oder mittelgroßen Kreaturen. Große Gruppen sehr kleiner oder

noch kleinerer Kreaturen sollten die normalen Schwarmregeln verwenden.

Kreaturenunterart Trupp: Ein Trupp ist eine Ansammlung von Kreaturen, die als eine Kreatur agieren – ähnlich wie ein Schwarm, in der Regel aber als Teil einer militärischen Einheit. Ein Trupp besitzt die Charakteristika seiner Kreaturenart, sofern im Folgenden nicht anders aufgeführt. Ein Trupp verfügt über einen gemeinsamen Vorrat an TW und TP, einen gemeinsamen Initiativemodifikator, eine Bewegungsrate und eine Rüstungsklasse. Er legt Rettungswürfe als eine Kreatur ab.

Ein Trupp belegt eine Angriffsfläche von 6 m x 6 m ähnlich wie eine gigantische Kreatur, wobei seine tatsächliche Größenskategorie jener der Kreaturen entspricht, aus denen der Trupp besteht. Der Bereich, den ein Trupp belegt, ist völlig formbar (wie ein entsprechender Zaubereffekt), wobei er aneinander angrenzende Felder belegen muss, um die Zusammenarbeit einer ausgebildeten Militäreinheit widerzuspiegeln. Ein Trupp besitzt die Reichweite der Kreaturen, aus denen er sich zusammensetzt, bzw. deren Waffen. Er kann sich unbeschränkt durch von Feinden belegte Felder bewegen und umgekehrt, provoziert dabei aber Gelegenheitsangriffe. Ein Trupp kann sich durch jeden Bereich bewegen, der groß genug für die Kreaturen ist, aus denen er besteht.

Aus wievielen Kreaturen sich ein Trupp zusammensetzt, variiert, wobei in der Regel 12 bis 30 kleine oder mittelgroße Kreaturen einen Trupp bilden. Natürlich können sich auch größere Kreaturen zu Trupps formieren, sollten dann aber auch eine proportional größere Angriffsfläche belegen.

Eigenschaften von Trupps: Ein Trupp kann nicht in die Zange genommen werden, ist aber nur dann gegen Kritische Treffer und Hinterhältige Angriffe immun, sofern die Kreaturen, aus denen er sich zusammensetzt, dagegen immun sind. Wird ein Trupp auf o TP oder weniger reduziert, löst er sich auf; dies zerstört den Trupp effektiv, es erfolgt bis dahin aber keine Verschlechterung seiner offensiven oder defensiven Fähigkeiten. Ferner ist ein Trupp gegen Kampfmanöver für Ansturm, Entwaffnen, Schmutziger Trick^{EXP}, Versetzen^{EXP}, Zerren^{EXP} und Zu-Fall-bringen immun, solange es sich nicht um entsprechende Flächeneffekte handelt. Ein Trupp kann einen Gegner in den Ringkampf verwickeln. Ein Trupp ist immun gegen Zauber und Effekte, die eine bestimmte Anzahl an Kreaturen zum Ziel haben (z.B. *Hast*), Effekte, die nur ein Ziel anvisieren (z.B. *Auflösung*) eingeschlossen. Effekte, die auf einen Bereich oder eine unbestimmte Anzahl an Kreaturen einwirken, sind davon nicht betroffen (z.B. *Feuerball* oder *Massen-Monster festhalten*). Durch Flächeneffekte erleidet ein Trupp 150% des Schadens

(+50%). Sollte ein Trupp durch nichttödlichen Schaden bewusstlos werden, löst er sich auf und bildet sich erst wieder neu, wenn seine Trefferpunkte die erlittene Menge an nichttödlichem Schaden wieder übertreffen.

Truppangriff: Kreaturen der Unterart Trupp führen keine normalen Nahkampfangriffe aus, sondern fügen einer Kreatur innerhalb ihrer Reichweite oder deren Angriffsfläche sie zum Ende ihrer Bewegung belegen, automatisch Schaden zu, ohne einen Angriffswurf ablegen zu müssen. Die Spielwerte eines Trupps führen im Nahkampfeintrag „Trupp“ auf, ohne einen Angriffsbonus zu nennen. Die Höhe des Schadens eines Truppangriffs basiert auf seinen Trefferwürfeln.

Die Folgen

Mit dem Angriff auf die SC spielt der Kult ungewollt Magistrat Druni in die Hände, kann dieser die Aktion doch als versuchten Mord werten. Schon bald darauf schickt Druni nach den SC und bevollmächtigt sie, Moses Grieli festzunehmen. Sollten die SC beim Hinterhalt umgekommen sein, birgt die Stadtwache ihre Leichen und fordert Druni bei der Kirche Abadars einen Gefallen ein, um *Tote erwecken* auf die Gefallen wirken zu lassen. In diesem Fall stünden die SC in Drunis Schuld, der natürlich erwartet, dass man seinen Anweisungen ohne nachzufragen Folge leistet.

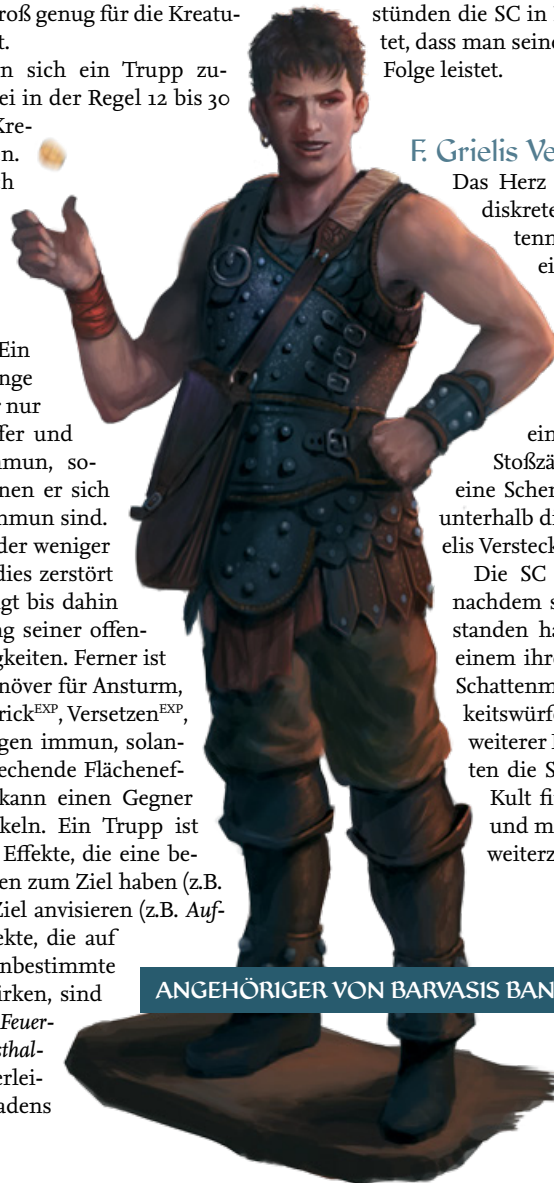
F. Grielis Versteck

Das Herz von Grielis Drogenhandel ist eine diskrete Wohnung mit Blick auf den Schattenmarkt zwischen den Mietskasernen eines Blocks der Schindeln. Der Hinweis „unter dem Roten Olifanten“ bezieht sich auf einen Orientierungspunkt: Weit oben an einem hochaufragendem Gebäude befindet sich die verblasste Darstellung eines lächelnden Olifanten mit langen Stoßzähnen, das früher als Werbung für eine Schenke gedient hat. Die beiden Fenster unterhalb dieses Werbeschildes gehören zu Grielis Versteck.

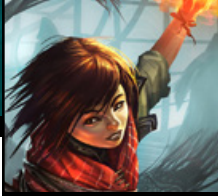
Die SC sollten dieses Versteck entdecken, nachdem sie den Hinterhalt des Kultes überstanden haben. Sie können die Position von einem ihrer Angreifer, durch Beobachten der Schattenmarktfontaine oder mittels Fertigkeitswürfen für Diplomatie zum Sammeln weiterer Informationen erfahren. Vorher sollten die SC nicht imstande sein, Grielis vom Kult finanzierten Drogenring auszuheben und mit dem nächsten Teil des Abenteuers weiterzumachen.

F1. HOF (HG 7)

Wenn die SC einer engen Gasse folgen, erreichen sie eine schwere, mit Eisen beschlagene Tür in einer 4,50 m hohen Steinmauer nur wenige Schritt von der Alten Stadtmauer

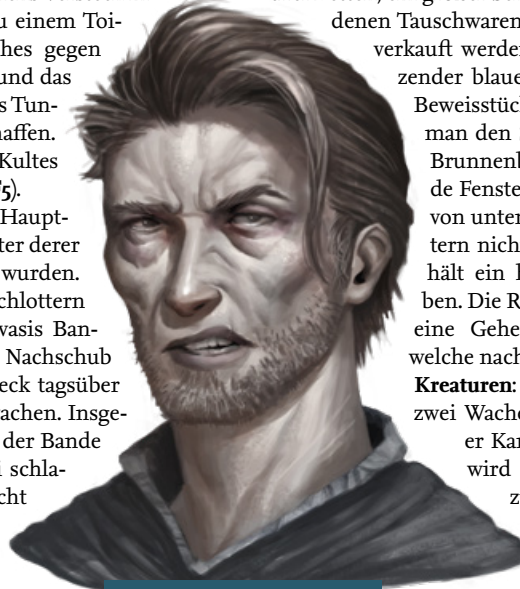


ANGEHÖRIGER VON BARVASIS BANDE



er entfernt. Hinter der Tür liegt ein versteckter Innenhof mit rostigen, gusseisernen Stühlen, einem halbverrotteten Tisch und jeder Menge Abfall. Eine teilweise überdachte, hölzerne Wendeltreppe führt zu Grielis Versteck in Höhe des dritten Stockes, sowie zu einem Toilettenhäuschen (Bereich F2), welches gegen die Alte Stadtmauer gebaut wurde und das Loch verbirgt, durch welches Grielis Tunnelläufer ihn Nachschub heranschaffen. Das Loch ist mit dem Tunnel des Kultes in der Mauer verbunden (Bereich F5).

Kreaturen: Grieli glaubt, im Hauptquartier des Kultes gingen die Geister derer um, die dem Götzenbild geopfert wurden. Da ihm dieser Gedanke die Knie schlottern lässt, nutzt er Mitglieder von Barvasis Bande als Laufburschen, welche den Nachschub an Zitter heranschaffen, sein Versteck tagsüber und ihn selbst im Traumreich bewachen. Insgesamt halten sich sechs Angehörige der Bande im Versteck auf. Vier wachen, zwei schlafen, eine Wachschicht dauert acht Stunden. Sollte Grieli schlafen, nehmen die jeweiligen Wachen Zitter, um ihn im Traumreich zu finden, zu beschützen und zu verbessern. Gerade für diese Dienste zahlt er erstklassig. Die Schurken versuchen, jeden aus dem Hinterhalt anzugreifen, der in den Innenhof vorstößt.



MOSES GRIELI

ANGEHÖRIGE VON BARVASIS BANDE (4)

HG 3

EP je 800

Drogenhändler (*Spielleiterhandbuch*, S. 267)

TP je 22

TAKTIK

Im Kampf Die Schurken greifen mit Armbrüsten und Dolchen an, Geschosse und Waffen sind mit Blutwurz vergiftet. Sie versuchen, Gegner in die Zange zu nehmen und im Türdurchgang festzusetzen, so dass niemand hereinkommt.

Moral Die Leibwächter kämpfen, bis sie auf 25% ihrer TP reduziert werden; dann versuchen sie zu fliehen, indem sie über die Mauer klettern.

F2. TOILETTENHAUS / ZUGANG IN DIE MAUER

Dieses Toilettenhäuschen ist funktionsfähig, auch wenn es widerwärtig stinkt. In der Rückwand befindet sich ein geheimer Durchgang (Wahrnehmung-SG 15), hinter dem ein 1,20 m breiter, 3 m langer Tunnel liegt, der in die Alte Stadtmauer getrieben wurde und eine Verbindung nach Bereich F5 darstellt (die Verbindung liegt grob 120 m nördlich des geheimen Hauptquartiers des Kultes (Bereich G1)). Die SC können die Geheimtür alternativ aufgrund Beschreibungen von überlebenden Bandenmitgliedern finden. An der Rückseite der Tür hängt ein Sack mit 10 Gefäßen Schädlingsschutz^{ARK}.

F3. VERSTECK (HG 8)

Dieses einfache Apartment ist spärlich mit dem unredlichen Erlös des Tauschhandels ausgestattet, der auch beim Drogenhandel in Alt-Kovosa zur Anwendung kommt.

Die drei Stockwerke hinaufführende Wendeltreppe endet an einer dicken, verschlossenen Holztür, hinter der eine Wohnung von 6 m x 6 m liegt. Darin befinden sich drei Betten, ein großer Schrank und zwei lange Tische, auf denen Tauschwaren stehen, welche noch an Hehler

verkauft werden sollen, darunter Frells krächzender blauer Papagei und andere wichtige Beweisstücke. Von zwei Fenstern aus kann man den Schattenmarkt und speziell den Brunnenbereich dort überblicken. Beide Fenster sind verschmiert, so dass man von unten her Personen hinter den Fenstern nicht sehen kann. Der Schrank enthält ein halbes Dutzend olivgrüner Roben. Die Rückwand des Schrankes verbirgt eine Geheimtür (Wahrnehmung-SG 20), welche nach Bereich F4 führt.

Kreaturen: Grieli sitzt gegenwärtig mit zwei Wachen in diesem Raum fest. Sollte er Kampfgeräusche von unten hören, wird er aufmerksam und versucht zu fliehen. So er genug Zeit hat, wirkt er die in seinen Spielwerten unter Taktik genannten Zauberei; wenn die SC den Raum betreten, wendet er eine

Runde auf, um einen der vollgestopften Tisch zu Seite zu stoßen, dann in der Folgerunde das Fenster zu entriegeln und zu öffnen und in der dritten Runde auf die Dächer der Schindeln zu fliehen. Auch wenn Grieli dabei unsichtbar ist, sollten SC, die nicht gerade am Kämpfen sind, dies bemerken können – schließlich ruckt laut und grundlos der Tisch, fallen Gegenstände scheppernd hinunter usw. (Wahrnehmung-SG 10, bzw. SG 15 für kämpfende Charaktere).

MOSES GRIELI

HG 4

EP 1.200

Kultdiakon (siehe Seite 13)

TP 32

TAKTIK

Vor dem Kampf Grieli wirkt *Schutz vor Gutem*, *Göttliche Gunst* und *Unsichtbarkeit*.

Im Kampf Nachdem Grieli Unsichtbarkeit gewirkt hat, versucht er zu fliehen, doch sollte er bemerkt werden, setzt er in seiner Verzweiflung Negative Energie fokussieren ein, um allen im Raum Schaden zuzufügen – auf seine Leibwächter nimmt er keine Rücksicht.

Moral Grieli kämpft bis zum Tod und schreit dabei ohne Unterlass prophetische Warnungen über böse Geister, die im Tempel seines Kultes umgehen.

ANGEHÖRIGE VON BARVASIS BANDE (2)

HG 3

EP je 800

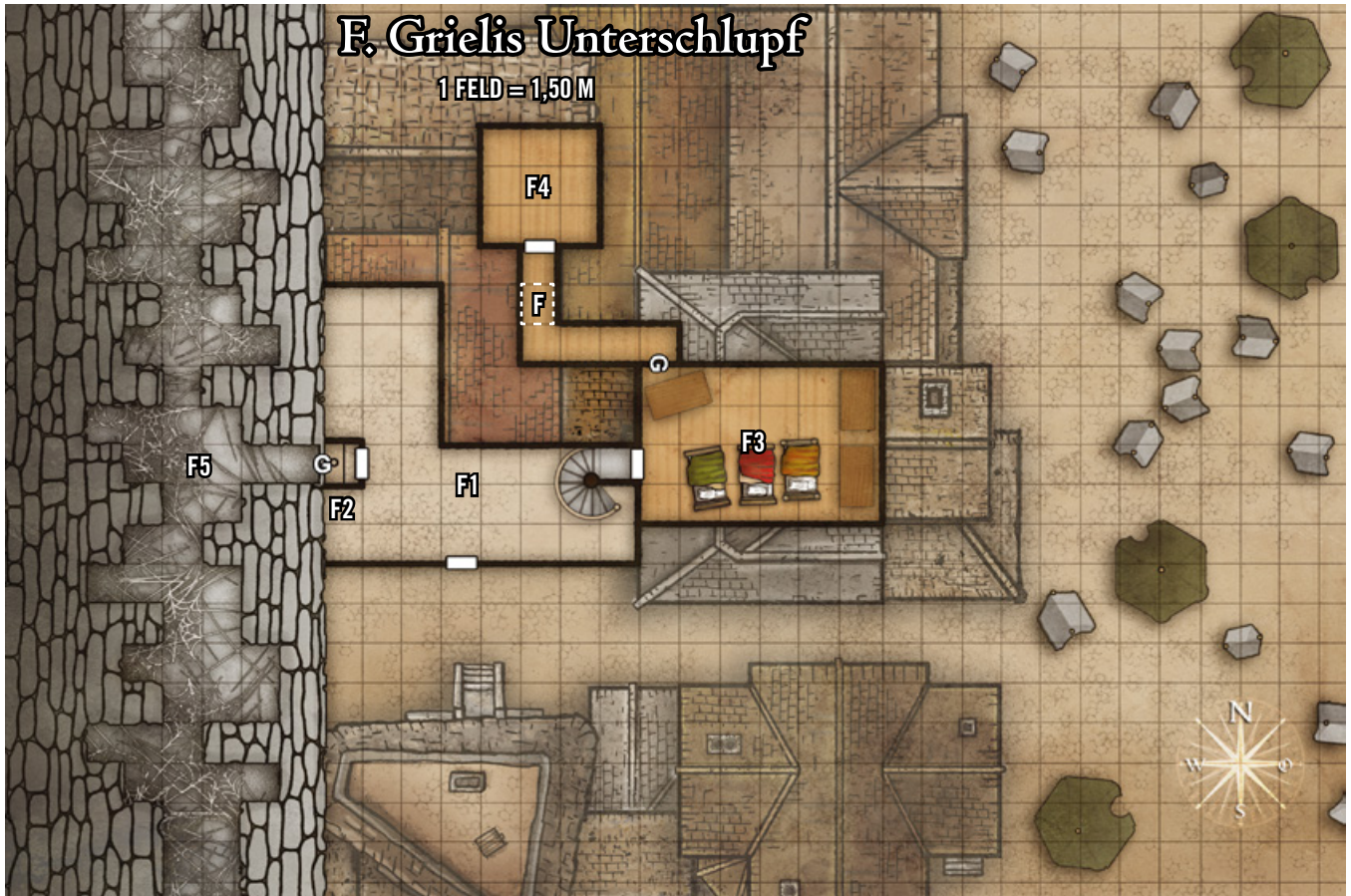
Drogenhändler (*Spielleiterhandbuch*, S. 267)

TP je 22

TAKTIK

Im Kampf Diese Leibwächter versuchen, die SC an der Tür abzufangen und in die Zange zu nehmen, um sie am Eindringen zu hindern.

Moral Die Wachen kämpfen, bis sie auf 25% ihrer Gesamt-TP reduziert werden; dann versuchen sie, durch die Tür und nach unten oder durch ein Fenster in die Schindeln zu fliehen.



F. Grielis Unterschlupf

1 FELD = 1,50 M

Schatze: Auf den beiden Tischen liegen alle möglichen Tauschgegenstände, darunter Laternen und Spiegel, aber auch Kerzenhalter und Schmuck. Insgesamt haben diese (allesamt nichtmagischen) Gegenstände einen Wert von 300 GM. Einzelgegenstände von eigenem Wert wären: ein Glas mit Goldzähnen (Wert 30 GM), drei silberne Heilige Symbole Abadars (Wert je 25 GM), eine Phrenologenausrüstung^{ABR VII} und 40 Phiolen zu je 1 Anwendung Zitter (Wert 1.000 GM). Hinzu kommen mehrere Beweisstücke: Frells blauer Papagei in einem Bronzekäfig (Wert 10 GM), eine Holzschachtel mit Silberbesteck und der Gravur „J.W.“ (Wert 120 GM) und ein goldenes Heiliges Symbol Desnas (Wert 50 GM). Diese letztgenannten Gegenstände entsprechen den Dingen, die die Abhängigen in der Fiebertraumgasse (Bereich B) benennen können, und sind akzeptable Beweismittel für die Tatsache, dass Grieli an Frell Tann Drogen verkauft hat. Mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 18 findet man auf dem Schrank liegend einen kleinen Messingschlüssel für die nach Bereich F4 führende Tür.

Entwicklung: Grieli will absolut nicht gefangengenommen werden. Sollte er in seinem Versteck in die Enge getrieben werden, brüllt er kryptische Hinweise in der manischen Hoffnung, sich mit seinem Wissen die Freiheit erkaufen zu können. Er ist davon überzeugt, dass das Haus des Kultes von den Seelen jener heimgesucht werde, welche Mog-Lathar geopfert wurden, und hat angesichts der Taten, die er für das Götzenbild vollbracht hat, eine schwere Existenzkrise. Während er kämpft, ruft er rätselhafte

Dinge wie: „Die Seelen unserer Opfer suchen nach Rache!“ und „Das Haus ist keine Zufluchtsstätte, sondern das Netz einer Spinne, die die ganze Welt umgarnen will.“

F4. GEHEIMES LAGER (HG 5)

Die Geheimtür in Bereich F3 führt in diesen gefährlichen Gang. Die dicke Holztür an seinem Ende ist mit einem guten Schloss gesichert (Mechanismus ausschalten-SG 30), dahinter liegt ein Lagerraum mit noch mehr Beutestücken.

Falle: Im markierten Feld besteht der Boden nur aus einer dünnen Holzschicht, die einen etwa 9 m tiefen Hohlraum zwischen den Gebäuden abdeckt. Der Boden dieser Fallgrube ist mit geschärften Eisenspitzen versehen. Die Balken über diesem Feld sind erkennbar glatt und abgenutzt, nutzen die Drogenhändler sie doch schon seit Jahren, um sich über die Falle zu schwingen.

FALLGRUBE MIT SPEERSPITZEN

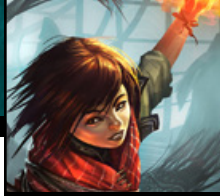
HG 6

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

EFFEKT

Auslöser Ort; Rücksetzer Manuell

Effekt 9 m tiefe Grube (3W6 Fallschaden), Speerspitzen (Nahkampf +15, 1W6 Spitzen pro Ziel, je 1W6+5 Schaden); REF, SG 20, keine Wirkung; mehrere Ziele (alle Ziele in einem Feld von 1,50 m x 1,50 m)



Schätze: In diesem Raum lagern noch mehr nichtmagische Gegenstände (Gesamtwert 800 GM). In einem ovalen Rahmen befindet sich die Mumie eines Imps (ein weiteres Beweisstück; Sammlerwert 200 GM). Hinzukommen einige magische Gegenstände: ein *Nebelkettenhemd*^{ARK}, ein *Kukri +1*, ein *Schwächerer Talisman des Gefahrengespürs*^{ABR VII}, 2 *Schriftrollen: Genesung* in einem knöchernen Schriftrollenbehälter, sowie ein tönernes *Gefäß der Tierverschwendung*^{ABR VII} in Form einer fetten, herumliegenden Ratte.

F5. TUNNEL IN DER ALTEN STADTMAUER (HG 7)

Große, unregelmäßig geformte Steinblöcke bilden im Grunde zufällig einen Tunnel im hohlen Inneren der Alten Stadtmauer. Die Kadaver schon lange toter Nagetiere hängen in den staubigen Spinnenweben.

Die Alte Stadtmauer verfällt zwar vor sich hin, gilt aber dennoch als Teil von Kovosas Verteidigungsbefestigungen. Die Mauerkrone wird immer noch zuweilen von der Stadt wache patrouilliert. Sie ist zudem ein wichtiger Bestandteil des Drogenhandels der Bruderschaft, verbirgt ihr standhaftes Äußeres doch einen unregelmäßigen, durchgehenden Hohlraum, den die Kultanhänger als Transporttunnel nutzen. Die Mauer ist von Dutzenden an verborgenen Löchern quasi in sporadischen Abständen perforiert, die es erlauben, in die Kanalisation oder die Gassen Alt-Kovosas zu gelangen. Mehrere an die Mauer grenzende Grundstücke – das Hauptquartier in der Hakenstraße eingeschlossen – gehören dem Kult und verschaffen ihm so ein Netzwerk geheimer Zugänge, das es den Behörden unmöglich macht, die Bewegungen der Kultanhänger effektiv zu beobachten. Der Tunnel in der Mauer variiert in der Breite und Höhe zwischen 1,50 m und 4,50 m.

Kreaturen: In der Mauer nisten zwei gefährliche Ogerspinnen; die Kultanhänger gehen ihnen aus dem Weg, indem sie die Zeiten nutzen, in denen die Spinnen auf Jagd sind, und zudem Schädlingsschutz in Massen einsetzen – die dazugehörenden Gefäße liegen meist haufenweise an jenen Zugängen herum, die der Kult häufig nutzt. Der Schädlingsschutz hält normalerweise Schwärme fern, allerdings haben die Drogenhändler entdeckt, dass auch zumindest diese Ogerspinnen das Zeug nicht mögen. Wer den Tunnel betritt, ohne Schädlingsschutz aufzutragen, wird irgendwann von den Spinnen angegriffen.

OGERSPINNEN (2)

HG 5

EP je 1.600

TP je 52 (MHB III, S. 241)

NACHSPIEL

Sofern die SC die von Druni gewünschten Beweise dem Magistraten bringen, statt gleich mit voller Gewalt selbst gegen den Kult vorzugehen, ermutigt der Beamte sie, weiter dem Kult nachzustellen. Er behauptet, die Arbeit von „Profi“ seinen „überarbeiteten“ Stadtwachen vorzuziehen – natürlich braucht er aber eher Leute, die diskret für ihn die Schmutzarbeit machen. Sollten die SC Skrupel oder fehlende Bereitschaft zeigen, erinnert er sie daran, dass man doch vereinbart hätte, dass die SC die Beweise bringen und dann im Namen des Gesetzes tätig werden sollten – und

dass es nur dann eine Belohnung gibt, wenn der Kult in die Knie gezwungen wird. Wie bereits im Fall Grieli erkennt er die SC quasi zu Hilfsbeamten, die gegen die übernatürliche Bedrohung ankämpfen und im Namen der Regierung tätig werden sollen. Dann schickt er sie los, damit sie ins Hauptquartier des Kultes vorstoßen, wobei er sorgsam darauf achtet, seine Manipulationen zu verbergen und sich jederzeit von den SC distanzieren zu können, sollte etwas schiefgehen.

G. DAS HAUS IN DER HAKENSTRASSE

Das Hauptquartier des Kultes – das titelgebende Haus in der Hakenstraße – ist der alte Sitz der Familie Caligaro. Auch wenn es vor langer Zeit bei einem Brand schwere Schäden erlitten hat und nie wieder richtig aufgebaut wurde, wird es vom Kult als Zitter-Produktionsstätte genutzt und verbirgt zudem den geheimen Zugang zum Versteck des Götzenbildes. Von außen passt sich die verrottende Fassade des einst edlen Anwesens bestens dem heruntergekommenen Straßenbild des heutigen Brückenviertels an. Das Haus ist leicht zurückgesetzt und die Umgebung ist regelrecht von provisorischen Mietskasernen überwuchert. An die Außenwände des einstigen Herrenhauses wurden Hütten gebaut, welche bis zur Ebene der Schindeln hinaufreichen.

Im Inneren stößt man immer noch auf die Spuren vieler Generationen gläubiger Bewohner. Die Familie erwarb das Anwesen vor gut 200 Jahren, als sich hier nur ein zerfallener Desnatempel befand. Damals war das Familienoberhaupt der Caligaros ein treuer Desna-Anhänger und wie später Nahum ein fanatischer Sammler, der das Haus errichtete, um die Ruinen des Schreins zu beschützen und quasi zum Teil seiner Sammlung zu machen. Spätere Generationen verehrten eher Gozreh und erbauten den einzigartigen Unterwasserballsaal, um dort den Gott/die Göttin des Meeres verehren zu können. Heute jedoch wird im Haus nur noch ein abartiger minderere Gott angebetet.

Die Außentüren des Hauses und die Fenster sind vernagelt oder verbarrikadiert, um ein Eindringen von außen zu verhindern (Härte 5, 15 TP, Gegenstand zerschmettern SG 18). Die großen Ausnahmen sind der Balkonzugang zum Bereich **G5**, die Sprungfeder-Falltür, welche den Spinnenschlinger des Kultes in Bereich **G8** freilässt, sowie die ledernen Vorhänge über dem Loch in Bereich **G9**. Die Bereiche **G2–G5** und **G10–G13** wurden direkt gegen die Alte Stadtmauer gebaut, deren freiliegendes Gestein in krassem Gegensatz zu den holzgetäfelten Wänden des Herrenhauses steht. Sofern nicht anders vermerkt, beträgt die Deckenhöhe überall 3 m.

Die SC könnten versuchen, auf Verkleiden zurückzugreifen, um ins Hauptquartier des Kultes einzudringen. Neben den Roben müssen sie aber auch über das geheime Handzeichen des Kultes verfügen (gekreuzte Handgelenke, Handflächen nach oben, die Finger leicht eingebogen wie die zum Himmel weisenden Beine einer toten Spinne) – um bestimmten Wächtern, wie denen in Bereich **G2** und **G11**, ihre Zugehörigkeit nachzuweisen.

Sollte ein SC unter der Wirkung von Zitter stehen, ohne zu schlafen, sollte er spukartige Hinweise darauf erhalten, dass auch in der Traumreichversion des Hauses starke Aktivitäten stattfinden.

G1. Eingang zum Komplex

Der Zugang in die Alte Stadtmauer (Bereich F2) von Grielis Toilettenhäuschen aus liegt etwa 120 m nördlich des Einganges ins Haus in der Hakenstraße. Die SC müssen den gefährlichen Tunnel benutzen, um das Versteck des Kultes zu finden. Es gibt viele grob gearbeitete und provisorische Ausgänge, die in diverse Hütten und Schuppen führen, doch der Zugang zum Versteck des Kultes ist besser gearbeitet – eine von Fackeln erhellte Steintreppe führt etwa 4,50 m nach oben und endet an einem eisernen Fallgitter vor Bereich G2.

Ein Fertigkeitswurf auf Überlebenskunst gegen SG 10, um Spuren zu folgen, bringt die SC auf die am häufigsten genutzte Strecke, die Dutzende von Kultanhängern folgen, um zum Tempel zu gelangen – und diese endet an der Treppe.

G2. Eingangsraum (HG 7)

Zwei mit schmutzigen, goldenen Kordeln zusammengehaltene Samtvorhänge flankieren ein eisernes Fallgitter mit einem Spinnennetzmuster. Spinnennetze umhüllen auch zwei hölzerne Kleiderpuppen in Roben des Kultes, welche ihrerseits ebenfalls das Gitter flankieren.

Im Eingangsraum lagern die erforderlichen Utensilien und Kleidungsstücke für vorbeikommende Anhänger, ehe sie in den Tempel hinabsteigen. In den holzgetäfelten Wänden befinden sich Haken, an denen Dutzende olivgrüner Roben hängen. Ein verschlossenes eisernes Fallgitter (Härte 10, 60 TP, Anheben-SG 25, Mechanismus ausschalten SG 20) blockiert den Zugang von der Mauer her. In der nordöstlichen Ecke befindet sich die Winde für das Gitter. Eine Tür führt nach Süden, eine weitere nach Osten.

Falle: Sollte eine Kreatur nicht die Hände der beiden Kleiderpuppen berühren, ehe sie die Schwelle überschreitet, wird die Falle in diesem Raum ausgelöst.

FALLE MONSTER HERBEIZAUBERN VI **HG 7**
Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 31; **Mechanismus ausschalten** SG 31

EFFEKT

Auslöser Nähe (*Alarm*); **Rücksetzer** Keiner

Effekt Zaubereffekt (*Monster herbeizaubern VI*, zaubert 1W3 Kytonen herbei)

Schätze: Acht versilberte Spinnenbeinsicheln (Wert je 26 GM) hängen an einem kleinen Regal. Ein Kerzenleuchter in der Form einer toten, auf dem Rücken mit nach oben gereckten Beinen liegenden Spinne steht daneben, jedes Bein hält eine Kerze (Wert 200 GM). Die Kisten enthalten nichtmagische Gegenstände wie zusammengelegte Roben, ein Dutzend Fackeln und 6 Fläschchen Laternenöl.

G3. Zerstörte Kammer (HG 8)

Der Boden dieser Kammer ist fast völlig eingestürzt und weggebrochen. Entlang der Wände zieht sich eine unregelmäßige Kante, welche nur von staubigen Spinnenweben zusammengehalten wird.

Hier hat Nahum sein Ritual zum Erwecken des *Traumspinnens* vollzogen, doch da dieses gestört wurde, sorgte der folgende Rückschlag für den Einsturz. Die im darunterliegenden Raum (Bereich G10) hausenden Spinnen haben den Raum rasch ihrem Revier einverleibt. Die hochwertige Holztür (Härte 10, 15 TP, Gegenstand zerschmettern SG 18) klemmt und wird behandelt, als wäre sie verriegelt. Ein offener Durchgang führt ferner nach Bereich G6. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 kann man erkennen, dass der Einsturz noch nicht lange zurückliegt und dass hier eine gewaltige Kraft anstatt Fäulnis und Verfall am Werke gewesen ist. Ferner sollten die SC die Reste relativ frisch gezeichneter arkaner Kreidesymbole auf den Wänden entdecken.

Kreaturen: Sollten die SC die Spinnennetze in diesem Raum zerstören oder vom Traumpuk ergriffen werden, befiehlt der Atterkopp Zwitscherknack in Bereich G10 mehreren Traumspinnen den Angriff. Er könnte sich auch selbst am Angriff beteiligen, obwohl er eigentlich weiß, dass er unten einen Geländevorteil hat. Kampf- oder sonstiger Lärm aus diesem Raum erweckt auch die Aufmerksamkeit der Araneaschwester in den Bereichen G6 und G7, sofern sie noch am Leben sind; diese nehmen den direktesten Weg hierher, um gegen Eindringlinge vorzugehen und ihre Bibliothek zu beschützen – alternativ könnten sie einen Kampf von dort auch in diesen Raum verlagern.

TRAUMSPINNEN (6) **HG ½**

EP je 200

N Kleines Ungeziefer

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +5

VERTEIDIGUNG

RK 13, **Berührung** 13, auf dem falschen Fuß 11 (+2 GE, +1 Größe)

TP je 5 (1W8+1)

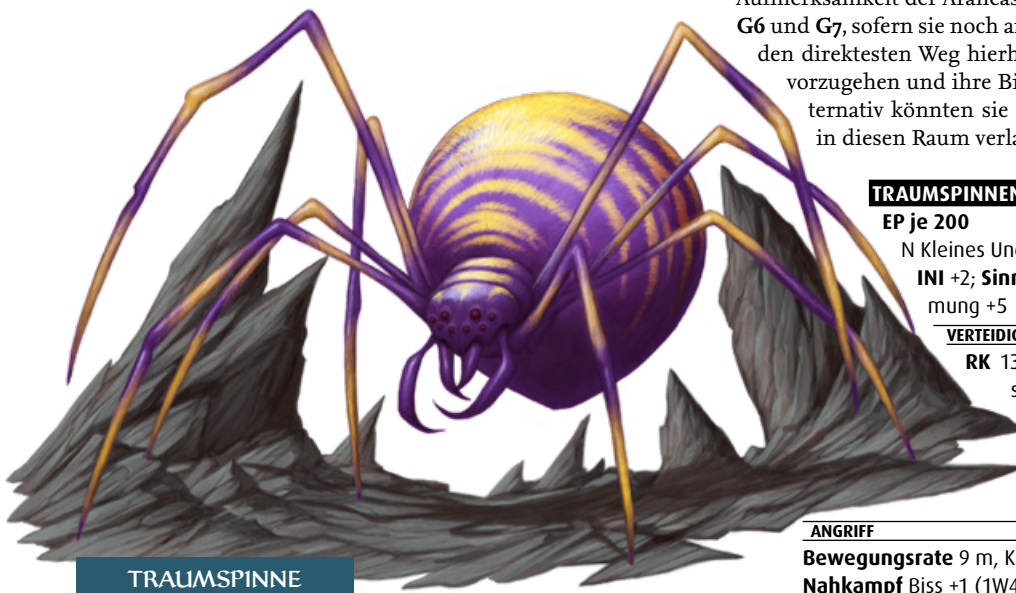
REF +2, **WIL** +1, **ZÄH** +3

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte

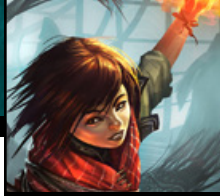
ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, **Klettern** 6 m

Nahkampf Biss +1 (1W4 plus Gift)



TRAUMSPINNE



Einleitung

KAPITEL 1:
VON SPINNEN UND
FLIEGEN

KAPITEL 2:
NACHT ÜBER KORVOSA

KAPITEL 3:
RÜCKKEHR IN DIE
HAKENSTRASSE

ANHANG 1:
BRÜCKENVIERTEL-
REISEFÜHRER

ANHANG 2:
NEUES MONSTER

Besondere Angriffe Gift, Spinnennetz (+3 Fernkampf, SG 11, 1 TP), Traumspinnennetz

SPIELWERTE

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

GAB +0; **KMB** -1; **KMV** 11

Fertigkeiten Heimlichkeit +6 (im eigenen Netz +10), Klettern +8, Wahrnehmung +5; **Volsmodifikatoren** Heimlichkeit im eigenen Netz +4, Wahrnehmung +4

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss — Verwundung; *RW* ZÄH, SG 11; *Frequenz* 1/Run-
de für 4 Runden; *Effekt* 1W4 WE; *Heilung* 1 Rettungswurf.

Traumspinnennetz (AF) Eine Traumspinne verfügt über die Fähigkeit Spinnennetz (*MHB*, S. 304), wobei ihre Netze glänzen und leichter zu erkennen sind (Wahrnehmung [SG 15]). Eine Kreatur der Kategorie Humanoider, Monströser Humanoider oder Tier, die mit diesen Netzen in Kontakt kommt, erfährt seltsame Halluzinationen und erleidet pro Runde, die der Kontakt währt, 1W6 Punkte Weisheitsschaden (ZÄH, SG 11, keine Wirkung). Sollten die Netze verbrannt werden, entsteht giftiges Gas in einem 3 m-Radius, welches allen Kreaturen im Wirkungsbereich 1W8 Punkte Weisheitsschaden zufügt (ZÄH, SG 11, halbiert). Diese farblose Wolke löst sich nach 1 Runde auf. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Traumspuk: Wenn die SC den Raum betreten, ertönt ein wispernder Chor und arkane Symbole schwirren in der Kammer umher.

TRAUMSPUK

HG 8

EP 4.800

TP 36 (siehe Seite 8)

Effekt Ein Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 21 identifiziert die Töne und Bilder als Komponenten einer beschworenen Anrufung der Unterschule der Erschaffung. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich müssen einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen, um nicht der Wirkung von *Brabbeln*^{ABR VII} zu verfallen, in den unheiligen Chor einzustimmen und den Zustand Übelkeit zu erleiden. Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung zu einer betroffenen Kreatur müssen einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen, um nicht für die Wirkungsdauer des Effektes (8 Runden) den Zustand Fasziniert zu erhalten, selbst wenn der erste Rettungswurf gelingt.

Gefahr: Die Reste des Fußbodens bilden eine gefährliche Kante, deren Breite zwischen 0,30 m und 1,50 m variiert. Wegen der Holzsplitter und zahlreichen herausragenden, rostigen Nägeln ist der Bereich Schwieriges Gelände. Auf dem Vorsprung gehende Kreaturen müssen einen Reflexwurf gegen SG 14 ablegen, um nicht 3 m tief zu stürzen und möglicherweise in den Netzen der Traumspinnen zu landen (siehe Bereich **G10**). Ein SC unter dem Einfluss der Netze erleidet einen Malus von -4 auf den Rettungswurf gegen die Effektes des Traumspukes in diesem Raum, da er kurzfristig ins Traumreich blickt und Eindrücke eines geschmückten, okkulten Zeremonienraumes erhaschen kann (siehe Bereich **H14**).

Schatz: Zwitscherknacks Schatz ist zwischen den Netzen seiner Schlafstatt in der Fensternische im Süden versteckt. Es handelt sich um 3 *Tränke: Schwere Wunden heilen*, eine *Alchemistische Destille*^{ARK}, eine Flasche mit Wermut (Wert 25 GM), drei Granate (Wert je 30 GM), fünf Zitrine (Wert je 50 GM), eine Elfenbeinschale (Wert 100 GM) und ein Rauchfass in Form eines Spinnennetzes (Wert 15 GM).

G4. Salon (HG 7)

Schaler Rauch hängt an diesem Kreuzungspunkt von Treppenhäusern und Korridoren in der Luft. Eine mottenzerfressene Matte liegt vor einem wunderbar gearbeiteten Kamin und einer verzierten, aber unbestückten Theke. Eine Treppe mit kunstvollen Schnitzereien führt in der nordöstlichen Ecke nach unten in die Dunkelheit, ihr gegenüber erstreckt sich ein langer Gang mit einer nach oben führenden Wendeltreppe.

Eine Laterne mit einer *Dauerhaften Flamme* hängt über dem Absatz der nach unten führenden Treppe und erhellt diesen Salon. Ähnliche kalte Flammen brennen im Kamin und werfen seltsame Schatten. In den Gängen stehen ausgestopfte Tiere, die größtenteils bis auf die hölzernen Untergerüste verfault sind.

Kreaturen: Seit der Spaltung des Kultes und der Manifestation der Traumspukphänomene ist die Kultführung höchst wachsam. Entsprechend halten sich hier immer drei Diakone auf, um Anhänger ins Presbyterium zu geleiten. Sie bereiten sich auf einen Kampf vor, sollten sie Kampflärm aus Bereich **G2** vernehmen. Einer positioniert sich leicht im Gang, um die SC mittels Negative Energie fokussieren zu erfassen, ohne seinen Gefährten zu schaden. Falls die SC den Wachen bislang nicht aufgefallen sind oder sich verkleidet eingeschlichen haben, müssen sie die Diakone immer noch davon überzeugen, dass sie Neulinge sind oder Barvasis Bande angehören. Die Diakone kennen nicht die Gesichter aller Kultangehörigen, legen aber konkurrierende Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen mit einem Bonus von +6 gegen den schlechtesten Wurf für Bluffen unter den SC ab.

KULTDIAKONE (3)

HG 4

EP je 1.200

TP je 32 (siehe Seite 13)

Schatz: Ein Kerzenhalter in Form eines buckligen Imps (Wert 150 GM) steht auf der Theke und auf einem schiefen Regalbrett hinter der Theke lagern drei Flaschen Vari-sischer Branntwein (Wert je 30 GM).

G5. Balkon

Von diesem, mit einem Geländer ausgestatteten Balkon können die SC im Notfall genügend Orientierungspunkte erkennen, um das Haus in der Hakenstraße wiederzufinden. Sollte der Spinnenschlinger aus Bereich **G8** freigelassen worden und noch am Leben sein, greift er die SC hier an, sofern sie sich hier zu lange aufhalten.

G6. Bibliothek (HG 4)

Ein Kronleuchter wirft Licht auf Kisten voller Bücher, die dicht an dicht auf dem Holzfußboden dieser Bibliothek stehen. An den Wänden finden sich hochwertig gearbeitete Bücherregale, deren Inhalt unorganisiert und unvollständig ist. Unter Glas-hauben befinden sich mehrere wertvolle Relikte, wobei mehrere zu fehlen scheinen.

Die Bibliothek des Kultes ist eine chaotische Sammlung an Büchern, Schriftrollen und Pamphleten zu allen möglichen okkulten und esoterischen Themen. Die meisten wertvollen Artefakte des Kultes sind ebenfalls hier – die meisten liegen auf einem Tisch auf hölzernen Buchstän-

dern oder unter Glaskuppeln, während andere entlang der Wände zur Schau gestellt sind. Es ist schwer zu bestimmen, welche von Bedeutung sind – da wären z.B. ein kleiner Archäologenhammer, mehrere ausgestopfte Vertraute und ein in Salzlake eingelegter, totgeborener Säugling. Allerdings sind viele Podeste oder Aussparungen leer, wobei die Spuren im Staub nahelegen, dass dort befindliche Gegenstände erst kürzlich entfernt wurden.

Ein Wandschrank enthält Kultroben und Schachteln mit stinkendem Weihrauch, sowie eine entfernbare Rückwand (Wahrnehmung SG 20), die einen Durchgang nach Bereich G7 verbirgt.

Kreaturen: Die Bibliothekare und Hüter der okkulten Schätze des Kultes sind die Araneaschwester Guela und Raizel. Raizel hält sich gegenwärtig in der Bibliothek auf, während Guela in Bereich G7 Ausschau hält. Außer die SC waren bisher sehr vorsichtig oder konnten Kämpfe mit den Wachen in Bereich G2 vermeiden, wissen die Schwestern, dass Fremde im Obergeschoss unterwegs sind. Sobald Raizel Eindringlinge entdeckt, informiert sie ihre Schwester durch den geheimen Durchgang nach Bereich G7 und begibt sich auf einen Vorsprung in Bereich G3 gleich hinter dem Eingang, von wo aus sie die Tarnung durch die Spinnennetze zum Angriff ausnutzen kann. Die Araneas haben derart viel Zeit in den Netzen der Traumspinnen verbracht, dass sie gegen die halluzinogenen Effekte Immunität aufgebaut haben.



GUELA

RAIZEL

HG 4

EP 1.200

Aranea (MHB II, S. 27 mit den folgenden Änderungen)

TP 37

Immunitäten Gift

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 5; Konzentration +8)

2. (5/Tag) — *Geisterhand*, *Ghulgriff* (SG 15)

1. (7/Tag) — *Hauch der Tollpatschigkeit*^{EXP} (SG 14), *Kalte Hand* (SG 14), *Magierrüstung*, *Schockgriff*

0. (Beliebig oft) — *Benommenheit* (SG 13), *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Resistenz*

TAKTIK

Vor dem Kampf Raizel achtet darauf, jeden Tag *Magierrüstung* zu wirken. Sollte sie glauben, dass Eindringlinge im Haus sind, zieht sie sich in die Deckung der Spinnennetze in Bereich G3 zurück und wirkt *Geisterhand* und *Ghulgriff*, hält aber die Ladung, bis sie Ziele sieht.

Im Kampf Raizel wirkt mittels *Geisterhand* weitere Berührungszauber aus ihrem Versteck in den Netzen.

Moral Die Aranea gewährt keine Gnade und erwartet sie auch nicht.

Schätze: Die zwei Dutzend Relikte in diesem Raum, darunter eine azlantische Halskette, eine Zeremonienglocke des Abraxas, eine Maske des Ghlaunder aus Rabenmoor und ein Rauchfass mit dem Siegel des Schax, sind geeignete Paraphernalien für Okkultisten und jeweils 10 GM

wert. Auf einem Schreibpult liegen ein *Buch der Ausgedehnten Herbeizauberung*^{ARK} und ein Schriftrollenbehälter mit 10 Blatt Sympathetisches Pergament^{ABR VII}. Die SC können ferner einen *Schwächeren Talisman der Freiheit*^{ABR VII}, 2 *Schriftrollen: Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen*, eine *Aurabrille*^{ABR VII} und okkulte Referenzmaterialien^{ABR VII} im Wert von 80 GM finden.

G7. Speisekammer (HG 6)

Ein Dutzend gepökelter Schweinehälften hängt an Haken von einem Holzgerüst, welches grob zwischen Boden und Decke geklemmt wurde. An eine Seite des Gerüsts wurden Holzkeile genagelt, die eine improvisierte Leiter zu einer Falltür in der 3 m hohen Decke bilden. Zwischen zwei vernagelten Fenstern in der Ostwand ragt ein Hebel aus der Wand.

Diese Kammer von 6 m Seitenlänge ist der Lagerraum des Kultes für das Futter des Spinnenfressers, ferner kann man von hier aus die umliegenden Häuser im Auge behalten – die Bretter, mit denen die Fenster vernagelt wurden, sind so angebracht, dass man zwischen ihnen hindurch in den Hof blicken kann. Wird am Hebel in der Wand gezogen, öffnet

dies Klappen in Bereich G8 und lässt den Spinnenschlinger des Kultes frei.

Kreaturen: Die Aranea Guela hält sich gegenwärtig hier auf. Sollte sie durch ihre Schwester oder Kampflärm alarmiert werden, betätigt sie den Hebel, um den Spinnenschlinger freizulassen, ehe sie *Unsichtbarkeit* und *Schild* auf sich wirkt. Dann zieht sie sich entweder zum Bereich G4 zurück, um die SC zu umgehen und sich zu ihrer Schwester zu gesellen, oder betritt die Bibliothek durch die Geheimtür zum Bereich G6, um dort Eindringlinge anzugreifen.

GUELA

HG 4

EP 1.200

Aranea (MHB II, S. 27 mit den folgenden Änderungen)

TP 37

Immunitäten Gift

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 5; Konzentration +8)

2. (5/Tag) — *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 15), *Unsichtbarkeit*

1. (7/Tag) — *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Person bezaubern* (SG 14), *Schild*

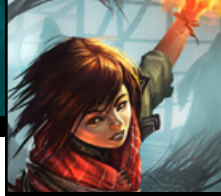
0. (Beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 13), *Ausbessern*, *Botschaft*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Öffnen/Schließen*

TAKTIK

Vor dem Kampf Guela wirkt jeden Tag *Magierrüstung*.

Im Kampf Guela wirkt *Fürchterlicher Lachanfall* auf Nahkämpfer und versucht, Zauberkundige mit *Magischem Geschoss* zu stören oder nimmt ihre entsetzliche Mischform an, um Kreaturen mit Spinnennetzen anzugreifen.

Moral Die Aranea gewährt keine Gnade und erwartet sie auch nicht.



Falle: Sollte der Hebel nicht so gefasst werden, das sein verborgener Schalter im Knauf niedergehalten wird, schießt eine vergiftete Klinge auf Bauchhöhe aus der Wand, um jene auszuweiden, die nicht in die Geheimnisse des Kultes eingeweiht sind.

VERGIFTETE WANDSENSENFALLE **HG 5**
Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Automatisch

Effekt Nahkampfangriff +20 (2W4+6 plus Gift des Blauen Gins-ters/×4)

G8. Nest des Spinnenfressers (HG 4 oder 7)

Schweineknochen und die aufgebrochenen Chitinpanzer großer Spinnen bedecken den Boden dieser Kammer. Metallene Sprungfedern halten zwei große Klappen nach draußen geschlossen und seltsame laute, zermalmende Geräusche unterbrechen den Ton flacher Atmung.

Dieser Raum bildet die Hauptverteidigungslinie des Kultes zur Straße hin – ein gutgefütterter Spinnenschlinger wacht hier. Der Kult hat die Kreatur in sein Hauptquartier gelockt, und dort ist sie dann geblieben, weil sie genug Futter bekam. Die Fensterklappen können von außen problemlos geöffnet werden, von innen aber nur mittels des Hebels in Bereich **G7**. Tagsüber wird der Spinnenschlinger in diesem Raum eingesperrt, nachts aber freigelassen, um das Gelände zu patrouillieren und eventuell geflohenen Traumspinnen aufzuspueren. An der Südwand hängt ein gerade noch atmender Mensch in fingerdicke Spinnennetze gewickelt. Es ist nicht ganz klar, was schlimmer ist – dass er wach und bei Verstand ist, oder dass er voller Entsetzen auf seinen geschwellenen, pulsierenden Bauch starrt.

Kreaturen: Der Spinnenschlinger ist ein Weibchen, welches vor kurzem einen Wirt eingefangen und ihm ein Ei implantiert hat, das jeden Moment schlüpfen kann. Sollten die Kultanhänger Alarm gegeben haben oder die Nacht hereingebrochen sein, ist die Spinnenfresserin auf Patrouille – die Gruppe könnte ihr bereits in Bereich **G5** oder **G18** begegnet sein.

Sobald ein SC diesen Raum betritt (und du den Schrecken in den Augen des Wirts geschildert hast), platzt ein heißhungriger junger Spinnenschlinger aus dem gelähmten Wirt und greift in einer Fontäne aus Blut und Eingeweiden an. Kampfgeräusche in dieser Kammer sorgen dafür, dass die erwachsene Spinnenfresserin binnen 1W4 Runden hierher zurückkehrt, sofern sie noch am Leben ist.

SPINNENSCHLINGER **HG 5**
EP 1.600
TP 52 (MHB III, S. 242)

JUNGER SPINNENSCHLINGER **HG 4**
EP 1.200
TP 42 (MHB III, S. 242, 291)

G9. Myras Schlafraum

Dieses Schlafzimmer scheint mit den am wenigsten zerlumpten Einrichtungsstücken im Haus bestückt – es gibt ein hoch-

wertiges Bett, ein Bücherregal und einen Schreibtisch, auch wenn die verwitterten und gewachsenen Ledervorhänge, welche vor einem in der Nordostwand klaffenden Loch hängen, einen groben Kontrast bilden.

Dieser Raum wurde früher von Nahum und seiner Partnerin Myra benutzt. Sie hält sich nun mit den anderen Kultanhängern, die im Hauptquartier Zuflucht gesucht haben, im Unterwassertempel auf. Nahum befindet sich gegenwärtig in der Traumreichversion dieses Raumes (Bereich **H20**). Seine machtvolle Präsenz manifestiert sich als beunruhigender Traumspuk.

Traumspuk: Kaum wahrzunehmende Schatten schreiten durch diese Kammer.

TRAUMSPUK **HG 8**

EP 4.800

TP 36 (siehe Seite 8)

Effekt SC im Raum stehen diesen dahinhuschenden Schatten im Weg, welche einen Effekt *Tiefer Schlaf* (SG 20) manifestieren. Wer aufgrund des Zaubereffektes einschläft, erleidet einen weiteren Effekt: Während des kurzen Schlummers manifestieren sie beinahe Traumavatare und können Nahum Caligaro wahrnehmen, wie dieser in der Traumversion seines Schlafzimmers auf und ab geht. Die SC sehen dabei die verzerrte Albtraumfürstengestalt Nahums, auf dessen Schulter ein dämonischer Quasit sitzt. Beide Kreaturen blicken ätherische Eindringlinge finster und verächtlich an, so dass betroffene SC beim Erwachen sofort von *Furcht* betroffen werden (SG 20).

Schätze: Wird der Raum durchsucht, kommt man zu der Erkenntnis, dass er von einem Paar bewohnt wird, allerdings die letzten Wochen ungenutzt blieb. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 können die SC ein Geheimfach in der Rückwand des Schreibtisches finden, welches einige Schätze des Kultes enthält. Es handelt sich um achtzehn Talismane mit pseudo-mystischen Siegeln im Wert von jeweils 10 GM, einer ist allerdings ein *Schwächerer Talisman der Externarenabwehr*^{ABR VII}, ein anderer ist ein *Schwächerer Talisman des Kampfesmut*^{ABR VII}. Hinzu kommen ein kleines Hynotisierpedel^{ABR VII} (ein Medailon mit einer winzigen Zeichnung Nahums und Myras im Inneren) und ein antikes Wahrsagehandbuch^{ABR VII} mit einer Widmung („Für meine Liebe, Myra – Nahum.“). Ganz hinten liegen in dem Fach ein *Dolch* +1, ein Beutel *Pulver des Auftauchens* und ein dickes, in Leder gebundenes Buch, welches mehrere hundert Namen enthält – die Mitgliederliste des Kultes. Und dann wäre da noch ein Beutel mit 600 GM und einer Notiz: „Josef Barvasi erst bezahlen, wenn das Buch der Träume zurückgebracht wurde.“

G10. Zitter-Destillen (HG 7)

Die freiliegenden Balken und abgebrochenen Bodendielen weisen darauf hin, dass die Decke dieses großen Salons offenbar vor einiger Zeit eingestürzt ist und so diese zweigeschossige Kammer erschaffen hat. Am Rand des Raumes liegen von dicken, schillernden Spinnennetzen zusammengehaltene Trümmer. Im Westen stehen mehrere Tische mit einer komplexen Anordnung von Flaschen, Kolben und Kesseln rund um eine Destille, von der seltsamer, bitterer Geruch ausgeht.

Diese Kammer ist das Herz des Drogenhandels des Kultes – sie enthält die nötigen Zutaten zur Zitter-Herstellung: sauberes Wasser, reiner Alkohol und das frisch gewonnene Gift und die Netzflüssigkeit ihres Traumsplinnengeleges. Die Materialien werden hier gesammelt und gemischt, das fertige Produkt wird dann in Bereich **G15** in Phiolen abgefüllt.

Kreaturen: Das Labor ist das Nest eines beängstigten Überlebenden aus schlimmerer Zeit in Korvosa. Der Atterkopp Zwitscherknack war früher Partner des Drogenbarons Devargo Barvasi. Es gelang ihm ganz knapp, einer Begegnung mit Abenteurern im lecken Frachtraum der *Aalhäuter* lebend zu entinnen; die Kreatur und eine kleine Brut von Traumsplinnen wurden dann von einem treuen Anhänger des Kultes gerettet und zur Hakenstraße gebracht. In den Folgejahren hat der Atterkopp beängstigt an Macht gewonnen, zieht er seine Kraft doch aus den Albtraumreichen, die durch zehntausende Zitterdosen entstanden sind, die er über die Jahre gemischt hat. Grob zwei Dutzend Traumsplinnen verbergen sich zwischen den Netzen und anderswo in der Kammer, allerdings befiehlt Zwitscherknack nur sechs von ihnen, Eindringlinge anzugreifen – die Brut ist einfach zu kostbar, um sie komplett zu riskieren.

ZWITSCHERKNACK

HG 4

EP 1.200

Albtraum-Atterkopp (MHB, S. 19; MHB IV, S. 10)

TP 30

TAKTIK

Im Kampf Zwitscherknack versteckt sich im Schutz der Spinnennetze unter der Zimmerdecke und löst die Totschlagfalle aus, damit seine Gegner empfänglicher für seine Unheimliche Aura werden und die Adepten in Bereich **G15** zum Angriff herbeileiten. Dann nutzt die Kreatur ihre Spinnennetze im Fernkampf und befiehlt ihren Traumsplinnen den Angriff. Wenn ihr nichts anderes übrigbleiben sollte, stürmt sie in den Kampf, um ihre Unheimliche Ausstrahlung auszulösen.

Moral Sollte Zwitscherknack auf 50% seiner Gesamtpfepunkte reduziert werden, zieht er sich aus dem Kampf zurück; er fliegt oder klettert in seine Nische in Bereich **G3** hinauf, um dort im Zwiellicht seine Wunden zu lecken. Er holt einen seiner *Tränke*: *Schwere Wunden heilen*, nimmt diesen zu sich und flieht dann mittels *Schattenreise*.

TRAUMSPINNEN (6)

HG ½

EP je 200

TP je 5 (siehe Seite 20)

Gefahr: Bis zu 3 m hängen dicke Schleier aus Traumsplinnennetzen wie Vorhänge an den Wänden und im Obergeschoss dieses Raumes. Mit Traumsplinnen vertraute Charaktere, denen ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 15 gelingt, identifizieren die Netze anhand ihres ins Auge fallenden schillernden Glanzes.

Falle: Zwitscherknack hat aus vier mit Spinnennetzfäden zusammengebundene Sofas eine Totschlagfalle gebaut. Diese wird entweder mittels eines „Stolperdrahtes“ aus Netzfäden oder per Hand von Zwitscherknack von seinem Vorsprung aus ausgelöst.

TOTSCHLAGFALLE

HG 5

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

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Manuell

Effekt Nahkampfangriff +15 (6W6); mehrere Ziele (alle Ziele in einem Feld von 3 m x 3 m)

Schätze: Kampfhandlungen in diesem Raum ruinieren die aktuell laufende Zitter-Produktion von 30 Anwendungen, die auf der Straße für 750 GM verkauft werden könnten. Es gibt ein Fass mit gereinigtem, hochprozentigem, aus Mais hergestelltem Alkohol (Wert 250 GM). Tief in den Netzen hängen ein Tablett mit einer schimmernden Substanz aus Salz und Eisenpulver (2 Anwendungen *Geisterpulver*^{ABR VII}) und eine Flasche mit 3 Anwendungen *Silberöl*^{ARK}, vier *Tränke*: *Teilweise Genesung* und ein Beutelchen mit *Bannsalz*^{ARK}.

G11. Alter Tempel (HG 7)

Wände und Böden aus poliertem Mahagoniholz weichen abrupt unbearbeitetem, bröckligem Fels, wo das Fundament eines alten Tempels in die Architektur des Hauses eingearbeitet wurde. Zwischen verwitterten Marmorsäulen mit astrologischen Motiven befindet sich ein wunderschönes, altes Glasmosaik eines Schmetterlings mit ausgebreiteten Flügeln. Im Westen wurden die stabilen Dielen einer alten Holzbühne herausgerissen und neben einem Steinaltar gestapelt, der aus dem Gestein der Insel geformt wurde.

Die Caligarosippe befasst sich seit Jahrhunderten mit Religion, seitdem der Gründer der Familie den verfallenen Desnaschrein, welchen er am Ufer Alt-Korvosas gefunden hat, zu retten versuchte, indem er sein Haus um die bröcklichen Fundamente herum errichtete. Seine Nachkommen haben zwar zum Teil andere Götter angebetet, doch die meisten achteten immer auf den Erhalt des Tempels.

Die mächtigen Steine der Alten Stadtmauer bilden die Rückwand einer hölzernen Bühne, auf welcher ein großer, aus Fels geformter Altar steht. Die Bohlen wurden vor einiger Zeit von Nahum und seinen Schülern herausgerissen, als das *Paginarum Lethargica* ihnen enthüllte, dass sich der *Traumstein* in den darunterliegenden Katakomben befand. Grob in den Stein gehauene Stufen führen unter der Bühne nach Bereich **G19**.

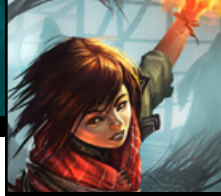
Kreaturen: Hier lauert eine gefährliche Kreatur. Die Kultanhänger und ihre Verbündeten wissen, dass sie sich dem Unsichtbaren Pirscher gegenüber mittels des geheimen Handzeichens zu erkennen geben müssen, um nicht angegriffen zu werden. Der Pirscher meidet den Bereich der Bühne, da er fürchtet, was von unten heraufgebracht wurde. Er hat aber keine Skrupel, von an die Bühne angrenzenden Feldern Charaktere auf der Bühne anzugreifen, bis diese wieder verschwinden.

UNSICHTBARER PIRSCHER

HG 7

EP 3.200

TP je 80 (MHB, S. 266)



Entwicklung: Durch diesen Raum wandernde SC sollten das unheimliche Echo kindhaften Kicherns hören und vielleicht kleine Fußabdrücke im Staub auf dem Steinboden sehen. Beides sind Reflexionen der Vulnudaimonen, die im Traumreich an diesem Ort hausen (Bereich H8).

G12. Galerie (HG 9)

In diesem Raum führt eine beeindruckend gearbeitete, hölzerne Wendeltreppe mit Schnitzarbeiten aus dem oberen Geschoss herab. Ein brennender Kamin erhellt den Raum und zu einem mottenzerfressenen Teppich gesellen sich ähnlich heruntergekommene Möbel. An den Wänden hängen verfaulende Bilderrahmen mit zerlumpten Leinwänden darin. Die Westwand wird vom Gestein der Alten Stadtmauer gebildet und in der nordwestlichen Ecke befindet sich eine Art Käfig.

Anstelle eines echten Feuers brennt im Kamin eine *Dauerhafte Flamme*. Unter der Treppe stehen mehrere Kisten mit Versorgungsgütern, darunter genug Nahrung für mehrere Wochen.

Kreaturen: Vier Angehörige von Barvasis Bande haben gerade Verpflegung zu den Kultanhängern im Unterwasertempel gebracht. Sofern die SC sich nicht leise annähern, warten die Schurken hinter den Kisten und im Schatten unter der Treppe versteckt und springen zum Angriff hervor, wenn die SC hereinkommen.

MITGLIEDER VON BARVASIS BANDE (4) HG 3
EP je 800
Drogenhändler (*Spielleiterhandbuch*, S. 267)
TP je 22
TAKTIK

Vor dem Kampf Die Schurken vergiften ihre Dolche und Armbrustbolzen mit Blutwurzgift. Sie nutzen ferner Heimlichkeit, um sich zu verstecken und Eindringlinge zu überraschen.

Im Kampf Die Schurken feuern zuerst ihre Handarmbrüste ab und ziehen dann die vergifteten Dolche; sie versuchen, Gegner in die Zange zu nehmen.

Moral Sollte ein Schurke auf 10 TP oder weniger reduziert werden, lässt er die Waffen fallen und ergibt sich. Dasselbe passiert, wenn zwei oder mehr von ihnen getötet oder kampfunfähig gemacht werden.

Traumspuk: Während des Kampfes dringt eine fremdartige, mächtige Präsenz aus dem Traumreich herüber, da Sara Kratzbein im Traumgegenstück dieses Raumes lauert (Bereich H10).

TRAUMSPUK HG 8
EP 4.800
TP 36 (siehe Seite 8)
Effekt Das gackernde Lachen der Vettel hallt unheimlich durch die Kammer und manifestiert sich als Traumspuk, der alle im Wirkungsbereich für 8 Runden mit *Fürchterlicher Lachanfall* trifft (SG 20, keine Wirkung).

Entwicklung: Sollte ein Angehöriger von Barvasis Bande sich ergeben, lässt er seine Waffen fallen und ruft verzweifelt: „Diese Irren haben mich nur zum Knechten angeheuert! Dafür will ich nicht sterben!“ Er erzählt, er heiße Eysen und sei bereit, sein Wissen gegen seine Freiheit zu

tauschen. Er kennt allgemeine Details über den Kult: Dieser hat ihn angeheuert, die Drogenhändler zu beschützen, wenn sie wach sind. Weiterhin soll er für sie Güter durch den Tunnel schaffen und die Drogen transportieren – bei letzterem verweist er darauf, dass sie ganz in der Nähe hergestellt werden, und er die SC hinführen könnte, wenn diese ihn am Leben lassen. Er weiß nichts über die Spaltung des Kultes oder die Kämpfe im Traumreich, sieht man davon ab, dass er wie alle Albträume hat. Er kann enthüllen, dass sein Anführer für den Kult „wohl etwas sehr wichtiges mache“, auch wenn er nicht weiß was. Zudem hat er große Angst vor dem Haus selbst, da dort noch mehr umginge als nur das Kichern. Er weiß um den Unsichtbaren Pirscher in Bereich G11 und könnte versuchen, die SC dorthin zu locken, wobei er im letzten Moment das Schutzzeichen des Kultes macht und sich dann im folgenden Chaos absetzt und durch das nächste vernagelte Fenster bricht.

G13. Aufzug

Kleine Flocken trockener Goldfarbe bedecken hier den Boden, sie stammen von der einst vergoldeten Tür eines käfigartigen Aufzuges, der über einem dunklen Schacht hängt.

Diese wacklige Aufzugskabine wird mittels eines Flaschenzuges und einer Handwinde bewegt. Sie benötigt 10 Runde für die 12 m Höhenunterschied zwischen diesem Stockwerk und dem Tunneleingang nach Bereich G20 (es gibt keine weiteren Haltepunkte). An jedem Ende des Schachtes ist eine Winde. Der Flaschenzugsmechanismus verläuft durch einen zweiten Parallelschacht, der durch eine Falltür betreten werden kann, dort gibt es auch eine Steigleiter nach unten. Der Aufzug ist sicher und gut gewartet, auf der Winde liegt allerdings eine *Phantomfalle*.

G14. Leichenschrank (HG 5)

Ein Dutzend aschgraue, mit ungelöschem Kalk bedeckte Kadaver liegt auf einem wirren Haufen in diesem großen Wandschrank.

Der Kult hat hier vorübergehend die Leichen mehrerer Eindringlinge und Zitter-Abhängigen entsorgt. Da die Behörden hochwachsam sind, haben die Kultanhänger eine dicke Schicht ungelöschten Kalk über die Leichen gekippt, um die Verwesung zu verlangsamen.

Traumspuk: Im Traumreichgegenstück dieses Schrankes (Bereich H6) geht Seltsames vor sich, dessen Albtraumeffekte auch die wache Welt betreffen.

TRAUMSPUK HG 5
EP 1.600
TP 36 (siehe Seite 8)
Effekt Wird die Tür geöffnet, löst dies den Traumspuk aus. Blutige, an Spinnenbeine erinnernde Buchstaben erscheinen langsam auf die Torsen der Leichen eingeritzt (wie *Geschichte des Blutes*^{EXP}). Die Schriftzeichen enthüllen Namen („Mattie“, „Fin“ usw.), Berufe (z.B. „Bäcker“, „Buchhändler“ und „Wahrsager“), Todesdaten (alle innerhalb der letzten zwei Wochen) und kurze Beschreibungen der Todesumstände („Ich träumte von einer schattenartigen Gestalt“, „Ich dachte, ich könnte fliegen“, „Die Spinnenmutter hat mich eingefangen“ und „Sara Kratzbein sog

mit das Mark aus“ usw.). Betroffene Kreaturen müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen, wenn der Spuk ausgelöst wird, oder erhalten für 1 Runde den Zustand Übelkeit.

Entwicklung: Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 weist darauf hin, dass die oberste Leiche andere Informationen trägt. Die Brust dieses attraktiven, weißhaarigen Halb-Elfen trägt stattdessen folgende blutige Schrift: „Ich sollte nicht hier sein! Könnt ihr mich hören? Hallo?“ – Dies bezieht sich auf das Monstrum, welches in der Traumreichversion dieses Raumes haust (Bereich H6).

G15. Abfüllanlage (HG 6)

Mehrere kurz vor dem Zusammenbruch scheinende Tische füllen diesen verräucherten Raum. Um sie herum stehen unterschiedliche Stühle, darunter Barhocker und plüschbezogene Diwane. Auf den Tischen stehen Glasphiolen und Dutzende kleiner Ledertaschen. Über den Tischen hängt an Ketten eine große Destille.

In dieser Kammer füllen Kultanhänger Zitter in Flaschen und verpacken diese sodann für den Verkauf. Alle fünf Anwesenden tragen Pestarztmasken, wie sie während der Zeit der Blutschleiserseuche allgegenwärtig waren. Die Masken sollen verhindern, dass sie Zitter-Dämpfe einatmen, schützen aber auch vor dem dichten Rauch im Raum, der aus dem teilweise verstopften Abzug des Kamins resultiert. Charaktere ohne derartige Schutzmaßnahmen müssen jede Runde einen Zähigkeitswurf gegen SG 12 (+1 pro bisher abgelegtem Wurf) ablegen, um diese Runde nicht mit Husten und Würgen zu verbringen. Charaktere, die 2 Runden in Folge würgen, erleiden 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden. Der Rauch bietet keine Tarnung.

Kreaturen: Die maskentragenden Kultanhänger bestehen aus vier Akolythen und einem Diakon, welcher die Aufsicht führt.

AKOLYTHEN DER BRUDERSCHAFT (4) HG 1

EP je 400

Unheilsverkünder (*Spieleiterhandbuch*, S. 294 mit den folgenden Änderungen)

TP je 10

Besondere Eigenschaften Vertrauter (Scharlachspinne)

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Leichte Wunden heilen* (2x), *Schriftrolle: Gift verzögern*

TAKTIK

Im Kampf Zwei Akolythen greifen mit *Brennende Hände* an, während die anderen beiden ihre Spinnenbeinsicheln mit Zitter überziehen und dann auf die SC zustürmen.

Moral Die Akolythen kämpfen bis zum Tod.

KULTDIAKON HG 4

EP 1.200

TP 32 (siehe Seite 13)

TAKTIK

Moral Sollte der Diakon auf 50% seiner Gesamttrefferpunktanzahl reduziert werden, wirkt er *Unsichtbarkeit* und versucht, Myra in Bereich G21 zu warnen.

Entwicklung: Ein SC, der mit Zitter vergiftet wird, aber bei Bewusstsein bleibt, sollte kurze Einblicke ins Traum-

reich erhalten, wo im Traumgegenstück dieses Raumes (Bereich H5) Kultangehörige mit eingesunkenen Wanken und glasigen Augen sie böse lachend anstarren und man das gedämpfte Hämmern und Schreien der Kreatur in Bereich H6 zusammen mit Rufen wie „Hallo? Könnt ihr mir helfen?“ vernehmen kann.

Schätze: Das Zitter in der Destille besitzt auf der Straße einen Wert von 1.000 GM. Die fünf Pestarztmasken sind jeweils 50 GM wert.

G16. Vorbereitungskammer (HG 8)

Ein zeretztes Ölgemälde hängt schief zwischen zwei mit Brettern vernagelten Fenstern. Das Gemälde zeigt einen brütenden Mann, der ablehnend auf die heruntergekommenen Möbel, darunter einen schmutzigen Billardtisch und mehrere beschädigte Musikinstrumente, starrt.

Auf dem alten Billardtisch liegen fünf nackte, reglose Körper wie in einem makabren Leichenschauhaus. Zwei weitere gelähmte Opfer hängen kopfüber in Spinnennetze eingewoben von der Decke zur Vorbereitung als Opfergaben an Mog-Lathar. Werden die Körper auf dem Tisch untersucht, stellt man fest, dass drei noch am Leben, aber gelähmt sind, während es sich bei den anderen beiden um aschgraue Leichen handelt. Bei den Überlebenden handelt es sich um Bürgerliche der armen Unterschicht Korvosas, deren Stärke durch das Gift der Todesspinne in Bereich G17 auf 0 reduziert wurde. Wenn der Tag naht, an dem sie geopfert werden sollen, werden sie wie die anderen eingewickelt, unter Zitter gesetzt und in die Kammer des versteinerten Götzenbildes gebracht, damit Mog-Lathar sich an den Alpträumen der Wehrlosen nähren kann.

Traumspuk: Während die SC diesen Raum erkunden, können sie aus der Ferne Harfenmusik vernehmen, die eine beunruhigende Kakophonie anstimmt.

TRAUMSPUK HG 8

EP 4.800

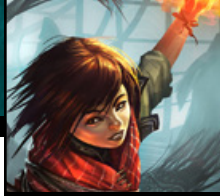
TP 36 (siehe Seite 8)

Effekt Dieser Traumspuk manifestiert sich als *Massen-Kakophonie*^{EXP} (SG 20); der Effekt entspringt im Traumreich in Bereich H4 und wirkt sich auch in der wachen Welt aus. Wenn der Effekt endet, verändert sich das Gesicht des Mannes auf dem Gemälde zu einem angewiderten, verächtlichen Blick.

Entwicklung: Das Gemälde zeigt einen jüngeren Nahum in einem gutausgestatteten Alchemistenlabor, der stoisch mit einer großen Flasche vor einem Kamin posiert, auf dem Relikte unter Glashauben stehen. Ein SC, der den Mesmeristenanhänger aus Bereich G9 untersucht hat oder vom dortigen Traumspuk betroffen wurde, erkennt Nahum wieder.

Sollten die Gelähmten von ihrem Leiden geheilt werden, erinnern sie sich nur daran, auf dem Schattenmarkt gewesen zu sein, ehe sie von Dunkelheit und entsetzlichen Träumen verschlungen wurden.

In der Ecke stehen eine Laute mit noch zwei Saiten, ein verbogenes Messinghorn und eine kleine Handharfe, die Schnitzereien schwimmender Meerjungfrauen trägt. Um die Instrumente herum liegen feuchte, schimmelige Notenblätter. Die beschädigten Instrumente sind allesamt wertlos.



Einleitung

KAPITEL 1:
VON SPINNEN UND
FLIEGEN

KAPITEL 2:
NACHT ÜBER KORVOSA

KAPITEL 3:
RÜCKKEHR IN DIE
HAKENSTRASSE

ANHANG 1:
BRÜCKENVIERTEL-
REISEFÜHRER

ANHANG 2:
NEUES MONSTER

G17. Netzverhüllter Eingangsbereich (HG 6)

Eine große Doppeltür wurde hier mit Kisten und Möbelstücken verstellt. Ihr gegenüber liegt eine weitaus ältere, verzierte Doppeltür in der bröckligen Steinfassade des Tempels, um den herum das Haus erbaut wurde.

Dieses ungenutzte Foyer enthält nur Müll und alte Spinnweben. Alle Fenster, durch welche Licht hereinfallen könnte, sind mit dicken Brettern vernagelt. Die Nordwand ist teilweise niedergebrannt und eingestürzt seit dem Feuer, welches vor langer Zeit den Nordflügel zerstört hat. Die verwitterte Doppeltür des Tempels ist von innen (Bereich G11) verrammelt und erfordert einen Stärkewurf gegen SG 25, um sie aufzubrechen. Die Öffnungen der alten Buntglasfenster sind ebenfalls schon lange zugemauert.

Hunderte winzige Spinnen huschen um die gewaltige Gestalt einer riesigen untoten Spinne herum.

Kreaturen: Die Überreste einer verstorbenen Riesenspinne, die früher vom Kult als Tunnelwächter eingesetzt wurde, lauern in diesem Raum, wurde der Kadaver doch in eine unheilige untote Kreatur verwandelt, die millionenfaches Ungeziefer in ihrer vermoderten Chitinpanzerung beherbergt.

TODESPINNE **HG 6**
EP 2.400
TP 71 (MHB III, S. 263)

G18. Außenbereich (HG 5)

Straßenlärm hallt von den hohen Dächern der nur zur Hälfte bewohnten Schindel-Hütten wider, die dieses verfallene Herrenhaus umgeben. Jahrzehnte der Vernachlässigung haben an den alten Mauern genagt und Efeu hat sie überwuchert. Feuer hat den Nordflügel verheert. Das einzige Anzeichen für Leben auf dem Hof ist eine einsame, verkrüppelte Eiche.

Was einst ein schöner Schrein und dann ein opulentes Anwesen gewesen ist, wurde in den letzten zweihundert Jahren nur zu einem weiteren überwucherten Gebäude in dem schmutzigen Gewirr aus Mietskasernen, das sich über die Elendsviertel von Alt-Korvosa ausgebreitet hat. Rund um das Herrenhaus wohnen noch einige Bürger. Allerdings haben die furchtbare Präsenz des Spinnenschlingers und das rätselhafte Kommen und Gehen im verrammelten Haus dafür gesorgt, dass die Einheimischen es für vom Spuk heimgesucht halten – und diese Gerüchte fördert der Kult noch, um das Misstrauen und den Aberglauben seiner Nachbarn zu seinem Vorteil zu nutzen. Daher benutzen seine Angehörigen auch niemals den Vordereingang, sondern kommen und gehen lautlos und ungesehen durch den Tunnel in der Alten Stadtmauer. Der in Bereich G8 hausende Spinnenschlinger könnte die SC hier zwischen Sonnenunter- und Sonnenaufgang, oder wenn der Kult aufgeschreckt ist, angreifen

G19. Brunnenschacht (HG 7)

Durch diese Höhle hallt das Tröpfeln von eindringendem Grundwasser. Über einem massiven Eisendeckel, der einen Schacht im Höhlenboden abdeckt, hängt ein hölzerner Flaschenzug, durch den eine Kette läuft.

Grob in den Fels gehauene Stufen führen abwärts vorbei an Nischen mit den ausgetrockneten Hüllen Dutzender mumifizierter Desnagläubiger. Der Gang mündet in eine große Höhle, welche voller zerschmetterter Weinfässer mit vormals altem, edlen Inhalt steht.

In der Haupthöhle befindet sich ein 3 m durchmessender Brunnenschacht, der mit einem beeindruckenden Deckel aus Eisen abgedeckt ist. Eine Kette führt vom Deckel zu einer Spule unter der Decke und dann zu einer Winde. Ein SC kann die Winde mit einem Stärkewurf gegen SG 20 bewegen und den Deckel anheben – ächzend strömt Luft in den Schacht darunter. In diesem dunklen, nur wenigen Priestern bekannten Schacht war der *Traumstein* gut 200 Jahre lang sicher verwahrt gewesen. Der Schacht ist 18 m tief, seine Wände sind glatt (Klettern-SG 25). Am Boden befindet sich lediglich ein geöffneter Bleibehälter. Doch auch wenn der Stein sich nicht mehr in den Katakomben befindet, verbleibt ein Teil seiner Ausstrahlung.

Traumspuk: Wird der Schacht geöffnet, schwappt eine Welle von Übelkeit durch die Kammer und erklingt ein durchdringendes mentales Heulen aus dem Schacht.

TRAUMSPUK **HG 8**
EP 4.800
TP 36 (siehe Seite 8)

Effekt Alle Kreaturen in der Höhle müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen, um nicht von Schwindelgefühlen übermannt zu werden und für 1W4 Runden den Zustand Übelkeit zu erhalten. Albtraumhafte Bilder wirbeln durch die Höhle, welche plötzlich von der dunklen Leere des Alls ausgefüllt scheint, durch das schwache Echos eines beschwörenden Rufes hallen. Ihm folgen magenumdrehende Visionen eines Einschlages und ganzen Städten, die von sengenden Explosionen fortgeweht werden, während Mönche singen. Dann Visionen von fantastischen, in Aufruhr befindlichen Landschaften, vom Wahnsinn erfasst Leute beißen sich die eigenen Zungen blutig und schließlich ein sich schließendes Tor und Dunkelheit. Kreaturen, die in den Schacht hinabsteigen, unterliegen demselben realitätsverzerrendem Effekt, außer sie bestehen jede Runde einen Zähigkeitswurf gegen SG 15; misslingt der Rettungswurf, wird zudem ein Reflexwurf gegen SG 20 fällig, um nicht in den neben dem Bleibehälter leeren Schacht zu stürzen.

G20. Spinnwebeneingehüllter Prozessionsgang (HG 7)

Feine Spinnennetze hängen wie Vorhänge im ganzen Tunnel. Ihre unteren Ausläufer sind fleckig durch den Kontakt mit dem rutschigen, schmutzigen Boden.

Der Aufzugsschacht in Bereich G13 endet am Eingang dieses langen, in Spinnenweben gehüllten Prozessionsganges. Die Mauern des 3 m breiten und 54 m langen Tunnels bestehen aus dicken Steinquadern. Der Tunnel führt unter der Alten Stadtmauer und dem Ufer der Insel zu einem alten, unter Wasser liegenden Ballsaal. Teilweise wird er von dichten Spinnennetzen ausgefüllt.

Kreaturen: Zwei Ätherspinnen beschützen diesen Durchgang. Sie lauern unter der Decke und greifen jeden an, der nicht die Kleidung des Kultes trägt und auf den ersten 15 m des Ganges nicht das geheime Handzeichen ausführt.

ÄTHERSPINNEN (2)

HG 5

EP je 1.600

TP je 51 (MHB, S. 18)

TAKTIK

Im Kampf Die Ätherspinnen lauern auf der Ätherebene im Hinterhalt. Sollten Eindringlinge den Gang betreten, bewegt sich jeweils eine Spinne an ein Gangende, um den Fluchtweg abzuschneiden. Dann wechseln sie auf die Materielle Ebene, greifen an und wechseln auf die Ätherebene zurück. Dabei achten sie darauf, dass ihre Opfer in ihrer Reichweite bleiben, um diese Taktik in der nächsten Runde wiederholen zu können. Ist dies nicht möglich, eilen sie im ätherischen Zustand zum nächsten Ziel, heben sich aber stets eine Bewegungsaktion für die Flucht auf. Die Spinnen meiden Bereich **G21**, da ihnen dort kein Wechsel auf die Ätherebene möglich ist.

Moral Die Ätherspinnen ziehen sich endgültig auf die Ätherebene zurück, wenn beide unter 16 Trefferpunkte reduziert werden.



MYRA LOMBROSO

G21. Unterwasser-Presbyterium (HG 9)

Diese Kammer liegt unter Wasser. Ein gusseisernes Gerüst trägt die dicken Glasscheiben dieser beeindruckenden Kuppeldecke, auch wenn Sediment aus dem schmutzigen Hafen darüber das meiste Licht abhält, welches andernfalls hereinfallen würde. Von der höchsten Stelle der Kuppel hängt eine gigantische versteinerte Spinne herab, die an einem dicken Seil aus grob gewobener, silberner Seide schwingt.

Die Unterwasserkammer ist der Haupttempel des Kultes. Sie wurde vor Jahrzehnten unter großen Mühen und Kosten von einem gozrehverehrenden Vorfahren Nahums erbaut. Das Presbyterium zeigt aber deutliche Spuren von Alter und mangelnder Wartung – Wasserpflanzen stehen auf dem Mosaikboden und die Glasscheiben in den rostigen Rahmen sind fast blind. Die Kammer ist für die Myra treuen Kultanhänger zu einer Art Flüchtlingslager geworden, hat diese doch entdeckt, dass die Traumebene des Brückenviertels nicht bis hierher reicht. Das versteinerte Götzenbild dominiert die Kammer, hängt es doch kopfüber über den vom Wasser beschädigten Bänken und den provisorischen Schlafstätten der versammelten Kultanhänger. Auf ähnliche Weise hängen sechs Opfergaben von der Decke – unter Drogen stehende und gelähmte, in Spinnennetze gewickelte Opfer, die in Bereich **G16** vorbereitet und dann hierher gebracht werden, damit Mog-Lathar ihren träumenden Verstand verzehren kann. Aufgrund der Anwesenheit des Götzenbildes steht die ganze Kammer unter den Effekten von *Dimensionsanker* und *Entweihen*.

Kreaturen: Die Hohepriesterin des Kultes, Myra Lombroso, hält sich hier zusammen mit 24 weiteren Kultanhängern auf. Die Hälfte davon kümmert sich um das Götzenbild und hängt die Kokons mit den Opfern auf, während sie in Ekstase singen. Die andere Hälfte schläft, liest esoterische Texte oder meditiert über ihren Glauben. Diese niedrigstufigen Gruppen von Kultanhängern werden als Trupps dargestellt (siehe Bereich **E3**). Im Gegensatz zu ihren Diakonen kennt Myra alle Angehörigen des Kultes. Sollten die SC versuchen, in Verkleidung einzudringen, kommt sie ihnen entgegen und begrüßt sie. Wer sich nun nicht verbeugt und das geheime Handzeichen nutzt, verrät sich bereits; dasselbe geschieht, wenn es den SC nicht gelingt, mit Fertigkeitwürfen für Bluffen Myras Wurf für Motiv erkennen zu übertreffen. Erkennt Myra die SC als Eindringlinge, gibt sie Alarm und lässt ihre Anhänger angreifen. Einzelne Kultanhänger nutzen die Spielwerte für Unheilverkünder (*Spielleiterhandbuch*, S. 294), haben aber neben ihren Rüstungen, Spinnenbeinsicheln und Heiligen Symbole keine weitere Ausrüstung dabei.

KULTMOB

HG 6

EP 2.400

CB Mittegroßer Humanoïder (Mensch, Trupp)

INI +3; Sinne Wahrnehmung +15

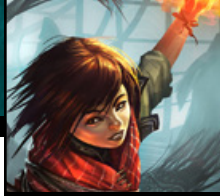
VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +3 GE, +4 Natürlich, +1 Rüstung)

TP 65 (10W8+20)

REF +8, WIL +8, ZÄH +5

Verteidigungsfähigkeiten wie Trupp



Einleitung

KAPITEL 1:
VON SPINNEN UND FLIEGEN

KAPITEL 2:
NACHT ÜBER KORVOSA

KAPITEL 3:
BRÜCKENKEHR IN DIE
HAKENSTRASSE

ANHANG 1:
BRÜCKENVIERTEL-
REISEFÜHRER

ANHANG 2:
NEUES MONSTER

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Trupp (3W6+4)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 1,50 m

Besondere Angriffe Sprechgesang, Wurfpeilhagel

TAKTIK

Im Kampf Der Mob beginnt seinen Sprechgesang als Freie Aktion und entfesselt einen Wurfpeilhagel, ehe er gegen die SC in den Nahkampf geht.

Moral Die ekstatischen Kultanhänger kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 16, **KO** 14, **IN** 11, **WE** 13, **CH** 10

GAB +7; **KMB** +11; **KMV** 25

Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Fähigkeitenfokus (Sprechgesang), Kampfrelexe, Wachsamkeit

Fertigkeiten Einschüchtern +10, Motive erkennen +3, Wahrnehmung +15

Sprachen Gemeinsprache

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Sprechgesang (AF) Der Mob stimmt beim Angreifen einen unheimlichen Sprechgesang als Freie Aktion an. Dies verleiht dem Trupp die Vorteile von *Segnen*. Gegnern innerhalb von 9 m Entfernung muss ein Willenswurf gegen SG 18 gelingen, um nicht für 1 Minute einen Malus von -1 auf Angriffs- und Rettungswürfe gegen Furchteffekte zu erleiden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Weisheit und enthält den Bonus aus dem Talent Fähigkeitenfokus.

Wurfpeilhagel (AF) Der Mob kann als Standard-Aktion den Beschuss mit spitzen Wurfpeilen eröffnen. Dieser Angriff hat die Form von bis zu zwei Linien ab der Ecke eines Feldes innerhalb der Angriffsfläche des Truppe mit einer Grundreichweite von 6 m. Alle Kreaturen auf einer der Linien werden von 1W4 Wurfpeilen getroffen und erleiden 1W3+4 Punkte Stichschaden pro Treffer (REF, SG 18, halbiert). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Geschicklichkeit.

MYRA LOMBROSO

HG 8

EP 4.800

Menschliche Klerikerin Mog-Lathars 8/Schurkin 1

CB Mittelgroßer Humanoide (Mensch)

INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 GE, +6 Rüstung)

TP 62 (9W8+17)

REF +7, **WIL** +13, **ZÄH** +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)

Nahkampf Spinnenbeinsichel [Meisterarbeit] +6/+1 (1W6-1)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6, Negative Energie fokussieren 5/Tag (SG 18, 4W6), Sense des Bösen (4 Runden, 1/Tag)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 8; Konzentration +13) Beliebig oft — Meisterhafte Illusion (8 Runden/Tag)

8/Tag — Hauch des Bösen (4 Runden), Nachahmungstätter (8 Runden)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 8; Konzentration +13)

4. — *Bewegungsfreiheit*, *Chaoshammer* (SG 19), *Unheilige Plage* (SG 19), *Verwirrung*⁰ (SG 19)
3. — *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 18), *Fluch* (SG 18), *Magie bannen*, *Schutzkreis gegen Gutes*⁰, *Schwere Wunden heilen*⁰
2. — *Ausdauer des Ochsen*, *Mittelschwere Wunden heilen*, *Person festhalten* (SG 17), *Totenglocke* (SG 17), *Unsichtbarkeit*⁰

1. — *Befehl* (SG 16), *Kränkender Strahl*^{ABR} (SG 16), *Leichte Wunden heilen*, *Schild des Glaubens*, *Schutz vor Gutem*⁰, *Segnen*, *Unheil* (SG 16)

0. (Beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 15), *Gift entdecken*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*

D Domänenzauber; **Domänen** Böses, Trickserie

TAKTIK

Vor dem Kampf Sofern Myra Zeit zur Vorbereitung hat, wirkt sie *Bewegungsfreiheit* und *Schutz vor Gutem*. Sollte sie von nahenden Eindringlingen wissen, nutzt sie Meisterhafte Illusion, um sich und die Kultanhänger als bemitleidenswerte, halbverhungerte Flüchtlinge erscheinen zu lassen, um die Eindringlinge in die Falle zu locken.

Im Kampf Myra meidet den Nahkampf und schwächt Gegner mittels *Chaoshammer*, *Unheilige Plage*, *Verwirrung* und Negative Energie fokussieren. Sie positioniert sich so, dass Kultanhänger zwischen ihr und den SC sind.

Moral Sollte Myra unter 32 Trefferpunkte reduziert werden, versucht sie, um ihr Leben und das ihrer Anhänger zu feilschen. Sie hält den *Clavis Somnus* in die Höhe, da sie glaubt, die Eindringlinge seien hinter dem Schlüssel her, und ruft: „Nehmt den Schlüssel – er öffnet die Tür, die wir hinter ihnen verschlossen haben!“ Sollte dies scheitern, kämpft Myra bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 12, **KO** 13, **IN** 10, **WE** 21, **CH** 14

GAB +6; **KMB** +5; **KMV** 16

Talente Gezieltes Fokussieren, Im Kampf zaubern, Trank brauen, Verbesserte Initiative, Verbessertes Fokussieren, Zusätzliches Fokussieren

Fertigkeiten Bluffen +8, Diplomatie +6, Heimlichkeit +5, Magischen Gegenstand benutzen +6, Motive erkennen +13, Wahrnehmung +14, Wissen (Lokales) +8, Wissen (Religion) +8, Zauberkunde +5

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Versprochene Unsterblichkeit (vom Götzenbild verliehene Fähigkeit)

Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** Brustplatte, Spinnenbeinsichel [Meisterarbeit], *Clavis Somnus* (siehe Seite 33), *Resistenzumhang* +2, *Stirnreif der Er wachten Weisheit* +2, Silberstaub (Wert 25 GM), 52 GM

Schätze: Der Schatz des Kultes ist als Opfergaben vor (oder besser unter) dem Götzenbild verteilt oder im Inneren des Steinaltars verwahrt (dessen blutige Platte zur Seite geschoben werden kann – der Hohlraum kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 entdeckt werden). Im Altar lagern Kerzen, Rauchfässer, Öle und Duftstoffe, gute Nahrungsmittel und zeremonielle Paraphernalien im Gesamtwert von 1.500 GM.

Entwicklung: Abhängig von den Handlungen der SC kann diese Begegnung auf zwei Weisen enden: Es kann zu einem großen Getümmel mit Myra, den Kultanhängern und im Anschluss mit Mog-Lathar selbst kommen. Jede aggressive Handlung der SC lässt die Kultanhänger angreifen. Da aber mit jedem toten Kultanhänger Mog-Lathars (und damit auch Myras eigene Macht) schwindet, versucht die Hohepriesterin, mit den SC zu verhandeln, wenn sie glaubt, so die Leben ihrer Anhänger retten und die Albtraumseuche beenden zu können.

MOG-LATHAR

Die folgenden Spielwerte enthalten alle erforderlichen Informationen, um das Götzenbild als intelligentes Artefakt, das seinen Anhängern Zauber verleiht, im Abenteuer einzusetzen:

MOG-LATHAR, DIE VERSTEINERTE SPINNE

AURA Stark (alle Schulen)	ZS 20	GEWICHT 6.000 Pfd.
Gesinnung Chaotisch Böse	Sinne Dunkelsicht 36 m	
Intelligenz 14	Weisheit 16	Charisma 18 Ego 20
Sprachen Abyssal, Aklo, Gemeinsprache		

Mog-Lathar ist ein bestens erhaltenes Fossil einer gigantischen Lengspinne, welches Bewusstsein erlangt hat. Seit der Entdeckung des versteinerten Götzenbildes in den Irrsinnbergen und seiner folgenden Ankunft im Brückenviertel hat der Kult über 300 Anhänger gewonnen. Die Feiertage des Götzenbildes sind die Frühling- und Herbst-Tagundnachtgleichen und die nördliche Sonnenwende. Als Opfergaben werden ihm hochwertige Güter und zutiefst berauschte Humanoide dargebracht, welche Traumavatare manifestiert haben.

Trotz seiner beeindruckenden, versteinerten Masse ist das Fossil für einen Gegenstand seiner Größe recht zerbrechlich (Härte 8, 78 TP, Gegenstand zerschmettern SG 35). Es kann sich nach Belieben beleben (wie *Gegenstand beleben*) und seinen Anhängern göttliche Zauber bis zum 5. Grad, sowie Zugang zu den Domänen des Bösen, des Chaos und der Trickerei verleihen (das Götzenbild besitzt zwei Mal die Fähigkeit Quelle göttlicher Macht). Seine Fähigkeit Versprochene Unsterblichkeit verleiht bis zu 20 bevorzugten Gläubigen eine begrenzte Form der Unsterblichkeit (sie müssen nicht mehr essen, trinken oder atmen, altern nicht mehr und erleiden keine Nachteile durch extreme Hitze oder Kälte, sind aber nicht unverwundbar oder gegen andere Dinge immun).

ZERSTÖRUNG

Mog-Lathar muss körperlich in die Dimension der Träume verbracht und dort in die Netze anderer Lengspinnen gewickelt werden. Ist das Götzenbild in einen solchen Kokon gewickelt, kann es mit einem Schlag eines silbernen Hammers zu Staub zer schlagen werden.

Sollte Myra die Möglichkeit dazu haben, lässt sie den Mob innehalten, während sie den SC zugleich aggressiv versichert, dass sie und ihre Leute für „diese mörderischen Albträume“ nicht verantwortlich seien. Myra ist sich nicht sicher, dass Nahum letztendlich verantwortlich ist, denkt aber, dass das Verschwinden des *Traumsteins* die Erschaffung der Traumebene ausgelöst hat. „Wir sind nicht die Jäger! Wir sind die Gejagten!“ beharrt sie standhaft und verweist auf das Flüchtlingslager im Saal. Ihr Kult hätte Menschen geopfert und mit Drogen gehandelt, doch wenn die SC sie in Ruhe lassen, so verspricht sie, ihnen den Schlüssel zu übergeben, den sie benötigen würden, um die wahren Schuldigen der Albtraumseuche zu finden. Sofern die SC zustimmen, den Kult zu verschonen, bietet Myra ihnen den *Clavis Somnus* an und teilt ihnen mit, dass dieser die von ihnen gesuchten Antworten enthalte. Sie bleibt dabei, dass „eine Sekte der Bruderschaft – exkommunizierte Ketzer – ein Portal ins Traumreich öffnen und ein mächtiges Artefakt erwecken wollte.“ Man hätte sie durch das Portal gestoßen und hinter ihnen die Tür zugeschlagen. Eigentlich glaubt Myra sogar, ihrem Kult und Korvosa damit einen Gefallen getan zu haben, sieht aber auch ein, mit ihrem Verrat im Grunde die Albtraumseuche ausgelöst zu haben. Sie enthüllt ferner, dass es ein großes Buch gegeben hätte, welches die Geheimnisse der Zeremonie enthalten hätte. Dieses sei aber von Verbündeten des Kultes gestohlen worden, die sodann untergetaucht seien. Sollten die SC Druck ausüben, verrät sie den Namen Josef Barvasi, kann aber nicht dessen Aufenthaltsort benennen. Dann schickt sie die SC fort.

DAS GÖTZENBILD ERWACHT (HG 8)

Der Sieg über Myra Lombroso und ihre bösen Kultanhänger – egal ob im Kampf oder dank eines Kompromisses – bedeutet noch nicht das Ende der Arbeit der SC in der Hakenstraße.

Kreaturen: Wenn die SC den Kult im Kampf besiegt haben oder mit der Hohepriesterin eine Einigung erzielt haben, erwacht das Götzenbild zitternd zum Leben. Sollten die SC im Kampf siegreich geblieben sein, fällt Mog-Lathars

Steinleib von der Decke auf die Kampfunfähigen und Sterbenden herab, um Rache zu üben. Sollte Myra mit den SC ein Abkommen treffen, greift das zornige Götzenbild ebenfalls an, da es Blut fließen sehen will (und notfalls selbst für klaffende Wunden sorgen will).

Die belebte Gestalt der Lengspinne besitzt die folgenden Spielwerte:



MOG-LATHAR



Einleitung

KAPITEL 1:
VON SPINNEN UND
FLIEGEN

KAPITEL 2:
NACHT ÜBER KORVOSA

KAPITEL 3:
RÜCKKEHR IN DIE
HAKENSTRASSE

ANHANG 1:
BRÜCKENVIERTEL-
REISEFÜHRER

ANHANG 2:
NEUES MONSTER

Auswirkungen des Wassereintritts

Runde	Wasserstand	Effekt
0	0 m	Rutschiger Boden: +5 auf den SG von Fertigkeitswürfen für Akrobatik
1-2	0,30 m	Knöchelhoch: +5 auf den SG von Fertigkeitswürfen für Akrobatik, +2 auf den SG von Fertigkeitswürfen für Heimlichkeit
3-4	0,60 m	Kniehoch: Bewegung um 1 Feld verbraucht 2 Felder Bewegungsrate, +5 SG auf den SG von Fertigkeitswürfen für Akrobatik und Heimlichkeit*
5-6	0,90 m	Hüfthoch: +7 auf den SG von Fertigkeitswürfen für Akrobatik, +5 SG auf den SG von Fertigkeitswürfen für Heimlichkeit
7-8	1,20 m	bis zum Bauchnabel: Bewegung um 1 Feld verbraucht 4 Felder Bewegungsrate, Fertigkeitswürfe für Schwimmen gegen SG 10, +10 auf den SG von Fertigkeitswürfen für Akrobatik, Turnen unmöglich
9-10	1,50 m	Brusthoch: Fertigkeitswürfe für Schwimmen gegen SG 15, es gelten Bedingungen für Unterwasserkampf (Grundregelwerk, S. 432)**

* Effekte sind nicht kumulativ. Kleine Charaktere erleiden die Nachteile jeweils zwei Stufen an Wasserstand früher.

** Nach der 10. Runde steigt das Wasser jeweils um 0,30 m pro Runde. Im Tunnel (Bereich G20) beginnt eine Überschwemmung, sobald in der Kuppel das Wasser 1,50 m hoch steht; dort steigt der Wasserpegel sodann alle 5 Runden um 0,30 m.

MOG-LATHAR HG 8

EP 4.800

CB Riesiges Konstrukt

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 6, auf dem Falschen Fuß 16 (-2 GE, -2 Größe, +10 Natürlich)

TP 78 (7W10+40)

REF +0, WIL +5, ZÄH +2

Immunitäten wie Konstrukte; Verteidigungsfähigkeiten Härte 8

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +15 (2W6+10)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe Trampeln (2W6+15, SG 23)

SPIELWERTE

ST 30, GE 6, KO —, IN 14, WE 16, CH 18

GAB +7; KMB +19; KMV 27

Talente Doppelschlag, Heftiger Angriff, Rundumschlag, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Bluffen +10, Klettern +18, Motive erkennen +8, Wahrnehmung +8, Wissen (Arkane) +8, Wissen (Die Ebenen) +8

Sprachen Abyssal, Aklo, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Konstruktionspunkte (Stein, Trampeln, Verbesserter Angriff, Zusätzlicher Angriff, Zusätzliche Bewegungsrate)

Gefahr: Wenn Mog-Lathar sich belebt, sorgt dies für zusätzliche Belastungen der Kuppel, die ohnehin schon den auf ihr lastenden Wassermassen mehr schlecht als recht standhält. In vielen Glasscheiben bilden sich Risse und Wasser beginnt erst in den Tempel zu tropfen und dann zu fließen.

Zu Beginn steht das Wasser gerade 2,5 cm hoch und sorgt so für rutschiges Gelände, es steigt allerdings um 15 cm pro Runde, bis es in der 9. Runde 1,50 m hoch steht. Bei einem Wasserstand von 1,20 m kann man mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 weitere Risse in der Kuppel entdecken und mit einem Wurf für Wissen (Baukunst) gegen SG 10 erkennen, dass die Kuppel in einer be-

stimmten Anzahl von Runden brechen wird (siehe Tabelle auf dieser Seite). Mog-Lathar ist das Wasser egal, das belebte Götzenbild klettert außerhalb des Wassers an der Kuppelwand entlang und greift SC an. Es versucht nicht, aus der Kammer zu fliehen; sollte es auf o TP reduziert werden, bewegt es sich nicht länger, ist aber auch nicht zerstört.

Überlebende Kultanhänger fliehen sofort in den Verbindungstunnel, einige fahren mit dem Aufzug nach oben (sofern sie jemanden finden, der zurückbleibt, um die Winde zu bedienen), andere klettern die Leiter im Schacht hinauf und kämpfen mit Fäusten und Ellenbögen darum, möglichst unter den ersten zu sein, die hinauskommen. Myra ist dank Mog-Lathars Segnung der Versprochenen Unsterblichkeit nicht in Gefahr zu ertrinken; sollte sie noch am Leben sein, könnte sie daher in der Kammer zurückbleiben, während das Wasser steigt, und wahnsinnig lachen angesichts ihres zusammenbrechenden Lebenswerkes.

Entwicklung: Es ist wichtig, dass die SC den *Clavis Somnus* erhalten. Sie können ihn von Myra erfeilschen oder vielleicht flieht auch ein Kultanhänger mit dem Schlüssel und schreit dabei manisch, er hätte den Ketzerschlüssel. Sollte Myra getötet werden, kannst du die SC unmittelbar vor Mog-Lathars Angriff auf den Schlüssel in ihren Händen aufmerksam machen. Schlussendlich könnten die SC den Schlüssel auch im Besitz eines zu Tode getrapelten Kultanhängers in Bereich G12 finden, während sie selbst das Presbyterium verlassen.

Die Bedeutung des Schlüssels dürfte den SC erst klar werden, wenn sie ihn psychometrisch lesen und in Teil 2 das *Paginarum Lethargica* erlangen. Du solltest ihn vorerst als sehr wichtigen Kultgegenstand präsentieren, der in Verbindung zu einer Spaltung des Kultes und exkommunizierten Ketzern steht.

Mog-Lathar hat eigentlich gehofft, mit dem nächsten Schwung an Menschenopfern genug Ego zu erlangen, um sich selbst die Gabe zum Wirken von Zaubern verleihen zu können. Er wollte sich sodann aus seinem versteinerten Kerker befreien und zugleich die Fähigkeiten behalten, weitere Macht als Götzenbild zu erlangen und letztendlich zu einer wahren Gottheit aufzusteigen.



KAPITEL 2

NACHT ÜBER KORVOSA

Mit der Zerstörung des Tempels der Bruderschaft und dem Versinken des Götzenbildes beginnen die Schatten, welche Mog-Lathar auf die Bürger des Brückenviertels geworfen hat, zu verblasen. Auch wenn der Kult viel mehr Mitglieder hatte, als jene, denen die SC begegnet sind, sind seine Anführer und die Gallionsfigur verschwunden, so dass nur noch das metaphorische Spinnennetz ohne Spinne verbleibt. In den Tagen nach der Auflösung des Kultes sollten die SC erkennen, dass es im Brückenviertel immer noch ungelöste Rätsel gibt. Am Beunruhigendsten ist dabei der Umstand, dass die Albtraumseuche weiter wütet, wie auch die wachsende Zahl der in Carringtons Zuflucht Schutzsuchenden beweist. Sollten die SC im Schlaf das Traumreich bereisen, können sie selbst die dort eskalierenden Schrecken beobachten (siehe Seite 57, Begegnungen im Traumreich).

Zeige den SC auf, dass ihre Verbündeten nicht das ganze Viertel beschützen können.

Du kannst mit Kapitel 2 beginnen, wann immer du magst – lass den SC gegebenenfalls einige Tage, um sich von Verletzungen zu erholen, Schätze zu verkaufen oder lose Fäden zu verfolgen, die sie bislang übersehen haben. Doch trotz aller Erfolge werden weiterhin aschgraue Leichen jeden Morgen im Brückenviertel gefunden. Die SC sollten Gerüchte vernehmen, dass viele Junge und Schwache im Schlaf sterben, während die Albtraumplage um sich greift. Nicht alle Toten sind dabei Unschuldige – Nahum und die anderen Exkommunizierten gehen ihrer Mordserie langsam und leise nach, während sie Barvasis Bande und der Rückgewinnung des *Paginarum Lethargica* stetig näherkommen.

Die SC sollten sich von Magistrat Druni ihre Belohnung für das Ausheben des Kultes auszahlen lassen. Der



Einleitung

KAPITEL 1:
VON SPINNEN UND
FLIEGEN

KAPITEL 2:
NACHT ÜBER KORVOSA

KAPITEL 3:
RÜCKKEHR IN DIE
HAKENSTRASSE

ANHANG 1:
BRÜCKENVIERTEL-
REISEFÜHRER

ANHANG 2:
NEUES MONSTER

Magistrat scheint ungewöhnlich erfreut über die Ereignisse des ersten Teiles des Abenteuers. Doch unabhängig von seiner Stimmung wird er sich von den SC nichts über die neuen Toten erzählen lassen und diese Todesfälle Krankheiten, dem Alter und den Folgen des vergifteten Wassers zuweisen (auch wenn die SC für letzteres keine Beweise gefunden haben), sowie die Albträume als lebhaftes Fantasie abtun. Druni zahlt die versprochene Belohnung aus und bietet weitere 1.000 GM für die Mitgliederliste des Kultes aus Bereich **G9**, „um alle zur Strecke zu bringen“.

Sollten die SC das Problem der weiteren Todesfälle den Behörden vortragen, zeigen diese ihnen die kalte Schulter und Crandons Wachen im Brückenviertel zeigen ihnen offen ihre Ablehnung. Druni macht sich derweil ans Werk, das Götzenbild aus seinem Unterwassergefängnis zu befreien und den Kult unter seiner Führung neu aufzubauen. Die SC könnten sogar beobachten, wie die Stadtwache das Haus in der Hakenstraße beschlagnahmt.

NACHWEHEN

Die SC müssen die restlichen Geheimnisse aufklären, auf welche sie nach dem Ende des Kultes gestoßen sind. Zum Ende des 1. Kapitels ist den SC der *Clavis Somnus* in die Hände gefallen; der magische Schlüssel enthält viele wichtige Geheimnisse, die die SC erspähen können, wenn sie auf die hinterlassenen mentalen Eindrücke zurückgreifen können. Sollten sie selbst keine Psychometrie anwenden können, können sie Madame Carrington besuchen, die gerne bereit ist, dies für sie zu tun (siehe unten). Die SC erfahren so von der rätselhaften Vergangenheit des Schlüssels, den Verrat an Nahum - die Existenz des *Paginarum Lethargica* eingeschlossen.

Die SC sind den Angehörigen von Barvasis Bande bereits als Vollstrecker und Schläger des Kultes begegnet, sollten dank der Entdeckung in Bereich **G9** aber auch wissen, dass der Kult die Bezahlung zurückgehalten hat, weil er auf die Rückführung eines „gestohlenen Buches“ gewartet hat – das *Paginarum Lethargica*.

Wenn die SC die Bande aufsuchen wollen, müssen sie feststellen, dass die überlebenden Angehörigen untergetaucht sind, nachdem sie einen stark gesuchten Gegenstand erworben haben. Die SC könnten sich an die verstorbenen Buchhändler vom Schattenmarkt erinnern und sollten erkennen, dass die Bandenangehörigen versuchen, vom Kult gestohlene Gegenstände zu verhehlen, deren Wert sie nicht richtig einschätzen können.

In Kapitel 2 ist es wichtig, auf Timing und Geschwindigkeit zu achten. Sobald die SC mit der Suche nach der Bande und dem *Paginarum Lethargica* beginnen, spricht sich im okkulten Untergrund der wahre Wert des Buches herum. Dies führt dazu, dass der Besitzer des Gewundenen Weges (Bereich **I**), Diogorgio, das Buch erwirbt, um es an die SC weiterzuverkaufen. Indem die Angehörigen von Barvasis Bande das Buch verkauft haben, sind diese Nahums Dienern aufgefallen, die sich ihrer annehmen (siehe Seite 34, „Rückkehr zum Hühnerhorst“). Einer der Angreifer, ein Hund von Tindalos, nutzt seine zauberähnliche Fähigkeit *Aufspüren* auf

CLAVIS SOMNUS

Dieser magische Schlüssel ist der sprichwörtliche Schlüssel, um die seltsamen Todesfälle im Brückenviertel aufzuklären.

CLAVIS SOMNUS

PREIS
10.300 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner

ZS 10

GEWICHT —

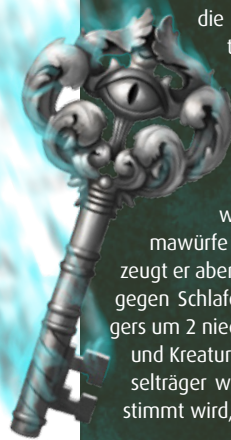
AURA Durchschnittliche Erkenntnis- und Verwandlungsmagie

Der *Clavis Somnus* ist ein großer, verzierter Schlüssel aus Silber und Mithral. Er fühlt sich kalt an und trägt stets eine leichte Schicht Kondensflüssigkeit. Er erfüllt die Voraussetzungen des Okkulten Rituals Portal ins Reich der Träume^{ABR VII} und verleiht einen Kompetenzbonus von +5 auf die Fertigkeitwürfe des Ritualleiters im Rahmen der Zeremonie.

Ferner verleiht der Schlüssel seinem Träger einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Illusionseffekte und auf Charismawürfe in der Dimension der Träume. Zugleich erzeugt er aber auch einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Schlafeffekte und wird der effektive TW des Trägers um 2 niedriger hinsichtlich der Anzahl betroffener TW und Kreaturen bei Schlafeffekten behandelt. Der Schlüsselträger wird stets als erster eingerechnet, wenn bestimmt wird, welche Kreaturen betroffen sind.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN KOSTEN 5.150 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Traumkontrolle^{ABR VII}, Göttliche Führung, Pracht des Adlers, Tiefer Schlaf



das Gold, das der Bande gezahlt wurde, um Diogorgios Buchhandlung zu lokalisieren. Er ermordet den Besitzer noch am selben Abend, kann das Buch aber dank einer schlaun Täuschung seiner Tochter nicht finden (siehe Seite 35, „Große Höhen“). Wenn die SC nächsten Morgen den brutalen Todesfällen nachgehen, erlangen sie das Buch und so eine Chance, seine Geheimnisse aufzudecken. Sie müssen das im Buch enthaltene Ritual Portal ins Reich der Träume^{ABR VII} erlernen, um ins Traumreich vorzustößen und die Albtraumseuche zu beenden.

Zum Erlernen des Rituals sind 6 Tage erforderlich, so dass die SC schnell zu den Zielen übernatürlicher Attentäter werden. Der Schutz, den Carrington und ihr Baku den SC verleihen, verschafft ihnen zu Beginn etwas Ruhe, doch je mehr sie von dem Ritual erlernen, desto wahrscheinlicher wird es, dass sie entdeckt werden. Kapitel 2 endet mit Madame Carringtons Entführung durch Sara Kratzbein (siehe Seite 38, „Carringtons Unglück“). Dies zwingt die SC, das Ritual auszuführen, um Nahum in der Traumreichversion des Hauses in der Hafenstraße zu stellen (siehe Kapitel 3).

Clavis Somnus

Der Mithralschlüssel, der auch *Clavis Somnus* genannt wird – siehe Kasten Seite 33 –, ist nicht nur ein notwendiger okkulter Fokus für das Okkulte Ritual Portal

ins Reich der Träume, sondern enthält auch wichtige mentale Eindrücke, die vieles über die geheime Geschichte der Spaltung des Kultes und die resultierende Albtraumseuche enthüllen. Der Zauber *Gegenstand lesen*^{ABR VII}, die Okkulte Fertigkeitsspezialisierung *Psychometrie*^{ABR VII} oder ähnliche Methoden lassen den Anwender erschreckende Visionen erfahren, in denen er rückwärts durch die Geschichte des Gegenstandes reist.

Als erstes sieht man Myra Lombroso im Presbyterium (Bereich **G21**), welcher der Schlüssel von Moses Grieli zusammen mit einer widerwilligen Entschuldigung an die Hohepriesterin und Mog-Lathar überreicht wird. Als zweites sieht man Frell Tann beim Plündern der zerstörten Ritualkammer (Bereich **G3**), wie er den rauchenden Mithralschlüssel und ein angestoßenes Buch aus den Trümmern holt, während andere Ganoven zusehen. Als drittes sieht man Nahum Caligaro und andere in der noch nicht zerstörten Ritualkammer (Bereich **H14**); sie tragen zeremonielle Roben und versuchen verzweifelt, dem Sog eines dunklen Portals zu entkommen, welches sie anzieht und dabei ihre Gestalten verzerrt und verformt. Der Schlüssel gleitet aus Nahums Hand und fällt auf den mit Siegeln beschrifteten Boden, während ein seltsamer, brennender Stein den Raum erhellt. Während diese Vision verblasst, kann man denselben Mann und mehrere Kultanhänger dabei sehen, wie sie das Siegel in den Katakomben unter dem Hauptquartier des Kultes (Bereich **G19**) öffnen und dabei von feurigen Phantomen bedrängt werden. Und schließlich zeigen die Visionen denselben Mann tief in Gedanken versunken in der Bibliothek des Kultes (Bereich **G6**), wo er mit begeistertem Blick in einem großen Buch liest, als hätte er eine wichtige Entdeckung gemacht.

Die SC können mittels Zaubern und Fertigkeiten selbst einige dieser Informationen erlangen. Sollten sie sich an Madame Carrington wenden, kann sie ihnen alles berichten.

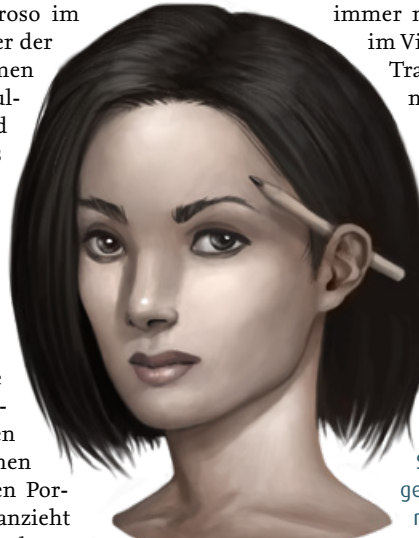
Die Blutspur

Die Suche der SC nach Barvasis Bande löst das Ereignis aus, mit dem Kapitel 2 beginnt. Die Bandenmitglieder sind schwer aufzuspüren – ein Fertigkeitwurf für Diplomatie zum Informationensammeln oder für Wissen (Lokales) gegen SG 20 erhüllt, dass die Überlebenden untergetaucht sind. Um mit ihnen Kontakt aufzunehmen, müssen die SC sich an den okkulten Untergrund des Brückenviertels wenden und 100 GM aufwenden, um jemanden anzuheuern, der ein solches Treffen organisiert.

Die SC werden von einer Informationshändlerin namens **Wiet Herley** (N Menschliche Kinetikerin^{ABR VII} 3) einen Tag später kontaktiert, welche kryptisch erklärt, dass man noch einen Tag auf das „Auftauchen“ der Bande warten müsse, ehe es zu einem Treffen kommen

könne. Angesichts der vorherigen gewaltsamen Zusammenstöße der SC mit Bandenmitgliedern verkaufen diese an diesem Abend das gestohlene Buch und kommt das *Paginarum Lethargica* in den Besitz des Betreibers des Gewundenen Weges (siehe Seite 59). Madame Carrington wird zunehmend unruhig und lässt den SC mitteilen, dass jede Nacht mehr den Schutz ihrer Zuflucht im Traumreich suchen, zudem komme es zu immer mehr Todesfällen unter den Schläfern im Viertel und schleichen die Schrecken des Traumreiches den Träumenden weiterhin nach, obwohl Carrington sich bemüht, letztere zu beschützen.

Nachdem die SC sich erholt haben, bringt ein diskreter Bote ihnen von Wiet Herley die Mitteilung, sich sofort zum Hühnerhorst zu begeben.



WIET HERLEY

Rückkehr zum Hühnerhorst (HG 7)

Das innere Heiligtum des Hühnerhorsts ist merkwürdig leer. Die vielen Betten, Sofas und Liegestätten wurden zur Seite geschoben, um einen freien Weg zum hinteren Teil des Geschäfts zu schaffen, wo eine einzelne Tür halb aus den Angeln gerissen hängt. Über die Türschwelle quillt eine dicke Lache gerinnenden Blutes, von der ein starker metallischer Geruch ausgeht.

Seitdem der Kult Barvasis Bande als Schläger und Vollstrecker angeheuert hat, suchen seine Mitglieder im Hühnerhorst Zuflucht, um von dort aus die Traumebene zu betreten, wo sie die Traumavatare der schlafenden Kultangehörigen vor den Exkommunizierten beschützen. Doch nun hat sie der Diebstahl des *Paginarum Lethargica* doch noch eingeholt: In der letzten Nacht wurde die Bande im Traumreich von den Exkommunizierten abgeschlachtet und in der wachen Welt finden sich nun die grauenhaften Resultate dieses nächtlichen Kampfes.

Wenn die SC eintreffen, stoßen sie als erstes auf den wortkargen Türsteher des Hühnerhorstes, der es vorzieht, die Beweise und seinen Herrn sprechen zu lassen, was passiert ist. Er führt die SC nach hinten, wo Asnan und seine Leibwächter mit grimmigem Blick subtil in Richtung der eingetretenen Tür nicken, so dass die Gruppe sich selbst ein Bild von dem Massaker machen kann. Hinter der Tür liegt ein 6 m x 6 m großes Privatzimmer, in der sich ein unglaubliches Gemetzel abgespielt haben muss – auf Liegestühlen ausgestreckt liegen die verstümmelten Kadaver von acht Angehörigen von Barvasis Bande, deren Blut eine dicke Schicht auf dem Boden bildet.

Von der Decke hängen mehrere Schläuche mit Ventilen jeweils über den Kopfteilen der Liegen, die Schläuche sind mit einem seltsamen Apparat auf einem hohen Messingpodest hinter den Sofas verbunden, auf welchem der Kopf einer froschartigen Kreatur mit aufgerissenem Maul und toten Augen steht – es handelt sich um den konservierten Kopf eines toten Hydroidaimonen. Die Gerätschaft sammelt den Schlafspeichel des



Einleitung

KAPITEL 1:
VON SPINNEN UND
FLIEGEN

KAPITEL 2:
NACHT ÜBER KORVOSA

KAPITEL 3:
RÜCKKEHR IN DIE
HAKENSTRASSE

ANHANG 1:
BRÜCKENVIERTEL-
REISEFÜHRER

ANHANG 2:
NEUES MONSTER



Hydrodaimonen, welcher dann aus den Schläuchen langsam auf die Stirn der Liegenden tropft und einen tiefen Schlaf hervorruft, bei dem die Betroffenen Traumavatare manifestieren. Sollten die SC Rinnsteinfresser beim Hinterhalt am Pier besiegt haben, könnten sie die Kreatur wiedererkennen – in diesem Fall haben Asnaans Leute den Kopf erbeutet, es kann sich aber auch um einen anderen Hydrodaimonen handeln. Asnaan gibt zu, der Bande Unterschlupf gewährt zu haben und mehr zu wissen, als er sollte, indem er erklärt: „Ihr habt eure Tat noch nicht vollendet. Die Träume wandeln noch.“

Kreaturen: Wenn die SC ein paar Minuten zur Untersuchung des Gemetzels aufwenden, lass sie Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung ablegen. Ein SC, dessen Wurf einen SG von 24 erreicht, ist nicht überrascht, wenn die Blutpfütze zu ihren Füßen sich zusammenzieht und die Gestalt einer furchtbaren Vermischung blutiger Albträume annimmt. Asnaan und seine Leute gehen derweil in Deckung.

TRAUMBRUT-BLUTGOLEM

HG 7

EP 3.200

Verbesserter Traumbrut-Blutgolem (MHB, S. 295, MHB IV, S. 100, Anhang 2 dieses Bandes)

N Mittelgroßer Externar (Extraplanar)

INI +8; **Sinne** Blindsight 18 m, Gedankengespur 18 m; Wahrnehmung +4

Aura Mentale Rückkopplung (3 m, SG 12, 10 Runden)

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 18 (+8 GE, +8 Natürlich)

TP 44 (8W10)

REF +10, **WIL** +6, **ZÄH** +2

Immunitäten Magie, Geistesbeeinflussende Effekte; **SR** 5/Gutes oder Silber, 5/Wucht; **Verteidigungsfähigkeiten** Ebenen überbrücken, Formlos

Schwächen Empfindlichkeit gegen Blutungsschaden

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 3 m (perfekt)

Nahkampf 2 Hiebe +12 (2W6+4 plus Blutung und Ergreifen)

Besondere Angriffe Blutsaugen (1W2 Konstitution), Blutung (1W6), Würgen (2W6+2 plus Blutung)

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 27, **KO** —, **IN** —, **WE** 18, **CH** 7

GAB +8; **KMB** +12; **KMV** 30

Fertigkeiten Fliegen +16

Besondere Eigenschaften Geronnene Haut, Schlafwandler, Verdichten

Entwicklung: Wenn die SC den Blutgolem besiegt haben, enthüllt Asnaan alles, was er weiß. Er berichtet, dass Frell Tann ein magisches Buch und einen Schlüssel aus den Überresten einer okkulten Zeremonie gestohlen hat, bei welcher der Kult einige seiner Mitglieder verraten und verbannt hat. Frell hat den Mithralschlüssel gegen Zitter eingetauscht, das er sodann mit seinen Freunden in der Fiebertraumgasse geteilt hat (der Schlüssel kam über Moses Grieli zu Myra zurück) und in derselben Nacht im Hühnerhorst starb, wo seine Leiche sodann bei den Schweinen entsorgt wurde. Als der Kult erkannte, dass das Buch fehlte, drohte er, Barvasis Leute nicht mehr zu bezahlen, daher machte sich Barvasi nun auf die Suche nach dem Buch. Schon bald

suchten gefährliche Geschöpfe die Träume seiner Leute heim, die ebenfalls das Buch suchten und so den Kult und die Bande zum Untertauchen zwangen. Als nun die SC den Kult besiegt hatten und sich nach Barvasi und seinen Leuten erkundigten, befürchtete der Bandenchef, ihr nächstes Ziel zu sein und verkaufte das Buch an den Gewundenen Weg. Danach kam es zum Blutbad im Hühnerhorst. „Wenn ihr die Verantwortlichen verfolgen wollt, so biete ich euch meine Dienste an“, erklärt Asnaan und deutet auf die makabre Traumapparatur. Er kann ihnen auch das Buch beschreiben. Dann seufzt er und sagt: „Mir und meinen Leuten steht nun grausige Arbeit bevor.“ Er und seine Angestellten holen Messer hervor, um die Leichen zu zerlegen und an die Schweine zu verfüttern...

Belohnung: Belohne die SC mit weiteren 2.400 EP, sofern sie erfolgreich die Geheimnisse der Geschichte des *Paginarum Lethargica* in Erfahrung bringen.

GROSSE HÖHEN

Eine aschgraue Leiche liegt zusammengesunken in einer nebelverhangenen Gasse unter einem an Spinnennetze erinnernden Gewirr aus Hängebrücken und Wäscheleinen.

Am Morgen des Massakers an Barvasis Bande sollten die SC von einem weiteren Todesfall erfahren, die Leiche liegt in der Nähe des Gewundenen Weges (Bereich I). Sollten sie der Informationen binnen weniger Stunden nachgehen, können sie noch Angehörige der Stadt wache dabei antreffen, wie sie die aschgraue und zerfetzte Leiche des Besitzers der Buchhandlung, Diogorio, untersuchen. Hauptmann Cora Crandon bestimmt als Todesursache Selbstmord im Zitter-Rausch oder eine Überdosis und wehrt alle anderen Möglichkeiten vehement ab. Ihrer Ansicht nach ist ganz klar Zitter-Rausch die Ursache und der arme Kerl sei von den Schindeln gesprungen und gestürzt. In Wahrheit hatte Diogorgio ganz knapp den zerfetzenden Blick eines Hundes von Tindalos überlebt und versucht, über die Dächer der Schindeln zu entkommen, wo ihn Nachtdürre ergriffen und sodann aus großer Höhe fallenließen.

Die zusammengeströmte Menge dagegen reagiert aufgebracht auf das abwertende Gerede der Stadtwachen. „Selbstmord? Und die Schnittwunden?“ hallt es immer wieder aus der Menge. Crandon erklärt die Schnitte für selbst zugefügt oder zu einer Folge des Sturzes durch mehrere Plankenbretter der Hängebrücken der Schindelebene. Dann treibt sie ihre Leute zur Eile an, dass diese die Leiche zum Verbrennen fortschaffen, während sie die SC immer wieder finster anblickt. Zum Glück kann Jemand eine Erklärung liefern, der von den Wachen als unter Wahnvorstellungen leidend abgeschrieben wurde – Diogorgios Tochter, Avigayil.

Die fünfzehnjährige Avigayil bestreitet vehement die Auslegungen der Beamten und fordert die SC gegen Cranstons Wunsch auf, eigene Nachforschungen anzustellen. Ihr Vater hatte im Laufe seines Lebens viele esoterische Werke erworben und mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 können die SC eine Kiste mit den jüngsten Einkäufen finden. Avigayil kann ferner beisteuern, dass sie in der letzten Nacht von einem

PAGINARUM LETHARGICA

Das *Paginarum Lethargica* enthält die Geschichte des *Traumsteins*. Dabei handelt es sich um unterschiedliche Pergamente und bekritzelte, eingerissene Seiten aus mehreren Jahrhunderten in vielen verschiedenen Sprachen zwischen zwei Buchdeckeln aus Schwarzholz. Das Buch selbst ist nicht magisch, enthält aber mehrere Schriftrollen mit Zaubern wie *Erholsamer Schlaf^{EXP}*, *Schlaf*, *Schlaflied*, *Schlafwandeln^{EXP}*, *Symbol des Schlafes* und *Traumumhang^{EXP}*, die zufällig eingefügt sind. Das Buch enthält die Studien der Desnakirche zu den Eigenschaften des *Traumsteins*. Man kann es eine Stunde lang als Referenzmaterial konsultieren, um einen Bonus von +5 auf den nächsten Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) bezüglich der Ätherebene oder der Dimension der Träume zu erlangen. Zudem kann man aus dem Buch die Geschichte des Gegenstandes erfahren, wie sie im Abenteuerhintergrund auf Seite 3 beschrieben wird, sowie die Gründe, warum der Desnaklerus den Stein vergraben hat – egal welche guten Absichten die Priester verfolgten, der befleckte *Traumstein* sorgte stets dafür, dass Albträume ihren Weg in die Realität fanden.

Das Buch enthält zudem ein sehr wichtiges Ritual: Portal ins Traumreich^{ABR VII}, führen die SC dieses korrekt aus, können sie als Gruppe körperlich das Traumreich betreten, um sich ihren Gegnern zu stellen und dabei zu umgehen, an zufällig bestimmten Orten aufzutauchen, wie dies normalerweise bei Reisen dorthin geschieht. Noch wichtiger ist, dass die SC enthaltene Varianten des Rituals im Notfall nutzen können – sollten die Kräfte des *Traumsteins* außer Kontrolle geraten, kann der *Traumstein* in die Dimension der Träume oder in eine Traumebene zurückgebracht werden, wird dann dort das Ritual erneut vollzogen und mit dem *Clavis Somnus* eine tiefer in die Dimension der Träume führende Tür geöffnet, kann der *Traumstein* vernichtet werden, indem er in diesem Portal platziert wird.



„seltsamen Schnüffeln“ und einem „finsteren, hautlosen Hund“ geträumt hätte.

Die Exkommunizierten können das *Paginarum Lethargica* nicht direkt aufspüren, da Josef Barvasi ein *Lesezeichen der Täuschung^{ARK}* zwischen die Seite gesteckt hat, um das Buch als gewöhnliches Werk zu tarnen. Sollten die SC die zuletzt von Diogorgio erworbenen Bücher näher betrachten, stoßen sie auf ein Buch, das dem aus ihren psychometrischen Visionen oder Asnaans Beschreibungen entspricht. Sollten die SC mittels Erkenntnismagie nach Hinweisen suchen, ist ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 16 fällig, um auf ein unscheinbares Kontenbuch aufmerksam zu werden, das zwischen anderen esoterischen Werken steckt und schwache Illusionsmagie ausstrahlt. Sollten die SC bei der Suche nicht weiter-

kommen, lass Avigayil das Lesezeichen aus dem Buch ziehen, woraufhin das Buch als das *Paginarum Lethargica* enttarnt wird. Da sie nun um ihr Leben fürchtet, bittet sie die SC, sich zu Carringtons Zuflucht zu begeben, damit diese für sie dort ein gutes Wort einlegen.

Belohnung: Belohne die SC mit 2.400 EP, wenn sie das *Paginarum Lethargica* erlangen.

RUHELOSE NÄCHTE

Durch Erlangen des *Paginarum Lethargica* sollten die SC nun die vom *Traumstein* für Alt-Korvosa ausgehende Bedrohung in vollem Umfang verstehen. Sie wissen nun, wie sie ihn zerstören können, und verfügen über eine Möglichkeit, körperlich das Traumreich zu betreten und die Welt in Ordnung zu bringen. Du kannst diese Gelegenheit zudem nutzen, um den SC alle Informationen über die Hintergrundgeschichte zukommen zu lassen, die sie noch nicht kennen – die letzten Kapitel des Buches sind Einträge mehrerer Generationen der Caligarofamilie, darunter auch Nahum, welche offenbar schon lange von dem Artefakt besessen war und sogar ihr Heim um den alten Desnaschrein herum erbaut hat, in dem man es verborgen glaubte. Es gibt Aufzeichnungen über Nahums und Myras Reise in die Irrsinnberge, um einen Bröckchen des Steins zu suchen, und die Entdeckung der versteinerten Lengspinne (und es wird auch der Verrat an einem gewissen Stainton erwähnt). Nebenbei wird über das Wachstum des Kultes berichtet und schlussendlich über die Entdeckung des *Traumsteins* unter dem Hauptquartier des Kultes. Der letzte Eintrag enthält Nahums Plan, das schlummernde Artefakt rituell gegen den Wunsch des Götzenbildes zu erwecken.

Das *Paginarum Lethargica* gibt den SC die beste Möglichkeit an die Hand, verlässlich die gemeinsame Traumebene zu betreten, sofern sie zuerst das enthaltene Ritual erlernen. Dank der umfangreichen und ausführlichen Anweisungen zählt das Buch als Lehrmeister, der willig und bereit ist, das Ritual zu lehren. Dies erfordert aber dennoch eine Phase von 6 Tagen und einen Intelligenzwurf gegen SG 16. Misslingt der Wurf, kann er wiederholt werden, ferner können mehrere Charaktere Würfe ablegen, um die Erfolgchance zu erhöhen (für weitere Einzelheiten siehe Seite 39).

Die Zeit des Erlernens des Rituals ist zugleich aber voller Gefahren, da die Exkommunizierten ihre Bemühungen verstärken, an das Buch zu gelangen. Nahum geht dazu einen Pakt mit einem Hund von Tindalos ein und sichert sich die Hilfe des neugierigen Quasits Milikin, um die Besitzer des *Paginarum Lethargica* aufzuspüren. Während dieser Zeit können die SC zunehmend beängstigende Albträume oder Traumvisionen zu Ereignissen haben, von denen sie bereits wissen, um wichtige Aspekte der Handlung zu unterstreichen und sie spüren zu lassen, dass sie von Nahum und seinen Leuten gejagt werden. Das Traumreich erzittert unter Nahums Zorn und jeden Morgen stößt man auf weitere und mehr Tote auf den Straßen des Brückenviertels, die von den Behör-



Einleitung

KAPITEL 1:
VON SPINNEN UND
FLIEGEN

KAPITEL 2:
NACHT ÜBER KORVOSA

KAPITEL 3:
RÜCKKEHR IN DIE
HAKENSTRASSE

ANHANG 1:
BRÜCKENVIERTEL-
REISEFÜHRER

ANHANG 2:
NEUES MONSTER

den weiterhin als Unfallopfer oder die Taten außer Kontrolle geratener Abhängiger abgetan werden. Lass die SC während der letzten Abende ein Gefühl drohenden Unheils verspüren – und sobald sie davor stehen, das Ritual zu erlernen, schicke ihnen den Meuchler und den Hund auf den Hals!

Der Meuchler und der Hund (HG 9)

Die albltraumbringenden Vorstöße und Ermittlungen der Exkommunizierten verraten ihnen schließlich, dass die SC das *Paginarum Lethargica* in Händen halten, sich aber wahrscheinlich in der von Carrington und ihrem Baku errichteten Zuflucht auf der Traumebene verschant haben. Sollten die Traumavatare der SC die Traumebene bereisen, so lass sie auf einige Gefahren stoßen (siehe Seite 57). Bei der folgenden Begegnungen durchreisen die Gefahren aber sogar die Dimensionen, um die SC in der wachen Welt anzugreifen.

Nahum steht mit einem Hund von Tindalos im Bunde, dessen unvergleichliche Gabe zum Spurenlesen ihm schließlich ermöglicht, die SC aufzuspüren, so dass Nahum die Bestie zusammen mit einer Exkommunizierten von der Kette lässt. Sie legt mittels Schattenreise den gefährlichen Weg zur Materiellen Ebene mit dem Hund zusammen zurück, um sicherzustellen, dass das Buch auch in die Hände der Exkommunizierten zurückgelangt. Die Exkommunizierte erscheint als albltraumhaft verzerrte Version der Kultanhänger, mit denen die SC es schon zu tun bekommen hatten. Sie ist von in Bewegung befindlichen Schatten umgeben und weist unheimlich übertriebene Gesichtszüge und purpurne Augen auf. Wo und wann der Angriff erfolgt, obliegt dir, die SC sollten aber verwundbar sein.

EXKOMMUNIZIERTE HG 6

EP 2.400

Menschliche Albltraum-Klerikerin Mog-Lathars 3/Schurkin 3 (*MHB IV*, S. 10)
CB Mittelgroßer Humanoid (Mensch)

INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 36 m; Wahrnehmung +8

Aura Furcht (18 m, SG 14), Unheimliche Ausstrahlung (9 m, SG 14)

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 16, auf dem Fallschen Fuß 14 (+1 Ablenkung, +5 GE, +3 Rüstung)

TP 39 (6W8+9); Regeneration 5 (gute Zauber und Waffen, Silber)

REF +9, **WIL** +6, **ZÄH** +4; +4 gegen Illusionseffekte



EXKOMMUNIZIERTE

SR 5/Gutes oder Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallengespur +1, Illusionsresistenz, Schutz vor Gutem

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 3 m (perfekt)

Nahkampf Spinnenbeinsichel [Meisterarbeit] +8 (1W6+1), Spinnenbeinsichel [Meisterarbeit] +8 (1W6)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6, Nächtliche Schrecken (SG 14), Negative Energie fokussieren 7/Tag (SG 15, 2W6)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6; Konzentration +10)

Immer — Schutz vor Gutem

3/Tag — Albltraum (SG 19), Einflüsterung (SG 16), Gedanken wahrnehmen (SG 16), Traum

1/Tag — Schattenreise (SG 19)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 3; Konzentration +5)

5/Tag — Hauch des Bösen (1 Runde), Nachahmungstätter (3 Runden)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 3; Konzentration +5)

2. — *Anmut^{EXP}*, Mittelschwere Wunden heilen, Unsichtbarkeit⁰
1. — *Göttliche Gunst*, Magische Waffe, Schild des Glaubens, Selbstverkleidung⁰

0. (Beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 12), *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Resistenz*

D Domänenzauber; **Domänen** Böses, Trickserei

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Exkommunizierte wirkt

Göttliche Gunst und *Magische Waffe* und nimmt einen *Trank: Unsichtbarkeit* zu sich, um ahnungslose Gegner anzugreifen.

Im Kampf Die Exkommunizierte eröffnet den Kampf mit Negative Energie fokussieren und stürmt dann in den Nahkampf, um ihre Unheimliche Ausstrahlung auszulösen, während sie Gegner für Hinterhältige Angriffe in die Zange nimmt. Sie nutzt *Anmut*, falls erforderlich, um Gelegenheitsangriffe zu vermeiden.

Moral Die Kultanhängerin flieht wenn möglich in Bereiche mit Dämmerlicht und nutzt ihre zauberähnliche Fähigkeit *Schattenreise* zum Entkommen, sollte sie unter 16 TP reduziert werden.

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 20, **KO** 10, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 18

GAB +4; **KMB** +5; **KMV** 21

Talente Abhärtung, Kampf mit zwei Waffen, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +12, Bluffen +12, Einschüchtern +14, Fin-

gerfertigkeit +9, Fliegen +14, Handwerk (Alchemie) +5, Heimlichkeit +13, Mechanismus ausschalten +8, Motiv erkennen +8, Verkleiden +8, Wahrnehmung +8, Wissen (Religion) +9, Zauberkunde +8; **Volksmodifikatoren** Einschüchtern +4, Heimlichkeit +4

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentricks (Schnelle Heimlichkeit), Totstellen (SG 14)

Kampfausrüstung *Schritztrolche: Mittelschwere Wunden heilen* (3x), *Schritztrolche: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** *Lederrüstung* +1, *Spinnenbeinscheln* [Meisterarbeit] (2), *Schutzring* +1, 38 GM

HUND VON TINDALOS HG 7

EP 3.200

TP 85 (MHB II, S. 142)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Hund lauert unsichtbar in der Nähe und wartet, bis die Exkommunizierte zuerst angreift, ehe er sich ihr anschließt.

Im Kampf Die Kreatur wirkt *Hast* auf sich und die Exkommunizierte und nutzt seinen Zerfetzenden Blick, um Gegner auszuschalten, ehe er mit der Kultanhängerin Gegner in die Zange nimmt. Er nutzt Nichteuklidisches Tor, um in Bewegung zu bleiben.

Moral Sollte der Hund unter 21 TP reduziert werden, nutzt er Nichteuklidisches Tor zur Flucht.

Entwicklung: Die beiden Attentäter sind gnadenlose Jäger und ziehen es vor, im Zweifelsfall zu fliehen, sich zu heilen und erneut Zielen aufzulauern, statt fanatisch bis zum Tod zu kämpfen. Sie wollen ihre Aufgabe unbedingt erfüllen, so dass es mehrere Anläufe benötigen könnte, bis die SC einen oder beide zur Strecke bringen. Nach diesem Angriff bricht aber auch das Unheil über Carringtons Zuflucht herein und beraubt die SC des dortigen Schutzes, so dass sie sich beeilen müssen, um der tödlichen Traumebenen und deren Meistern ein Ende zu setzen.

Carringtons Unglück (HG 7)

Während die SC in der wachen Welt mit Attentätern zu kämpfen haben, wird auch Carringtons Zuflucht im Traumreich von den Exkommunizierten geschändet. Nahum, Sara Kratzbein und ihre Vulnudaïmon-„Kinder“ konnten endlich das Versteck voller beschützter Träumer aufspüren und sich ans blutige Werk machen. Während die Träumer voller Schrecken aus der Zuflucht fliehen, machen Sara Kratzbeins Mädchen den Baku kampfunfähig und schleppen ihn fort. Carrington und ihr treuer Helfer Maynard werden am Leben gelassen, aber nicht wirklich verschont: Madame Carrington leidet nun unter Sara Kratzbeins Fähigkeit Träume heimsuchen und ihr Traumavatar ist dauerhaft im Traumreich gefangen, während die Vettel ihn festhält und durch die Dimension der Träume schleift; als Resultat erleidet Carrington fortan 1 Punkt Konstitutionsschaden am Tag (dies ist eine Variante der Vettelfähigkeit Träume heimsuchen aufgrund der dünnen Grenze zwischen den Dimensionen; siehe auch Bereich **H10** zu mehr Informationen über Carringtons Schicksal). Während Carrington in der höllischen Umar-

mung der Nachtvettel hängt, wurde Maynard Opfer von Nahums Fähigkeit Traumsklave und wird von diesem nun subtil kontrolliert.

Die SC sollten von Maynard herbeigerufen werden oder Carringtons Haus routinemäßig besuchen. Ein ausgezeichneter Maynard geht verzweifelt im Warteraum auf und ab. Mit tränenverschleiertem Blick sagt er zu den SC „Das solltet ihr euch selbst ansehen“ und führt sie in die Séancekammer, um den SC schnell die Szene zu offenbaren. Er steht zwar unter Nahums Herrschaft, doch hat dieser ihn angewiesen, weiterhin besorgt und trauernd zu wirken. Maynard nutzt Bluffen (+10) gegenüber misstrauischen SC und hält das Gespräch kurz.

In der Séancekammer positioniert sich Maynard so, dass die SC sich zwischen den sorgsam kultivierten Verführerranken und ihm befinden. Der Raum ist ein völliges Chaos; die Möbel sind umgeworfen, die Ausstattung ist wild verstreut und die Spiritistin selbst liegt unter ihrem Sofa, ihr Leib entsetzlich verdreht und ihre Augen vor furchtbarer Angst aufgerissen. Sie lebt noch, reagiert aber nicht und lässt sich nicht wecken. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung kann man ihre letzte, kryptische Mitteilung finden, welche sie mit ihrem Geisterschreiber gekritzelt hat: „Das Netz der Spinne ist kräftig. Sie kommen mich holen.“

Während die SC sich umsehen, erklärt Maynard leise: „Wir schliefen und sie marschierten einfach in die Traumzuflucht hinein... die Vettel... ihre blutigen Kinder... und der furchtbare Schatten eines Mannes...“ Seine Augen flattern, während sich seine Züge verdunkeln und die Farbe aus dem Raum gesogen wird. Maynard schluckt einen Zauberspruch, den er geöffnet bereitgehalten hat, und verschwindet im Dunst.

Kreaturen: Der beherrschte Maynard hat Befehl, die SC anzugreifen, und kommt dem auf listige Weise nach. Wenn er merkt, dass die Verführerranken erwachen, trinkt er seinen *Trank: Unsichtbarkeit* und positioniert sich, um mit den Pflanzen die SC in die Zange nehmen und überraschen zu können. Mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 15 kann man erkennen, dass er nicht aus eigenem Antrieb handelt. Wenn der Kampf beginnt, erwachen einige der normalen reglosen Verführerranken aufgeregt und setzen ihre Schlafpollen frei.

MAYNARD KOLVIL HG 6

EP 2.400

Menschlicher Schurke 7

N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 13 (+1 Ausweichen, +4 GE, +3 Rüstung)

TP 52 (7W8+14)

REF +10, **WIL** +4, **ZÄH** +4

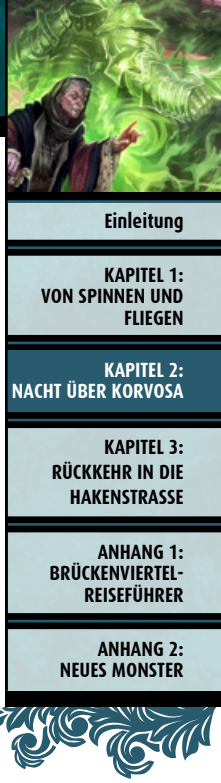
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespur +2, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Kurzschwert* +1, +11 (1W6+3/19-20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +4W6



TAKTIK

Vor dem Kampf Maynard trinkt seinen *Trank: Unsichtbarkeit*.
Im Kampf Maynard nimmt SC mit den angreifenden Verführerranken in die Zange, um seine Fähigkeit Hinterhältiger Angriff auszunutzen.

Moral Wenn Maynard auf 50% seiner Gesamttrefferpunkte reduziert wird, schluchzt er erkennbar, greift aber weiterhin an, so er nicht überwältigt oder getötet wird.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 18, **KO** 13, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 10

GAB +5; **KMB** +7; **KMV** 22

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Kampfreflexe, Waffenfinesse, Waffenfokus (Kurzschwert)

Fertigkeiten Akrobatik +14, Bluffen +10, Diplomatie +10, Entfesselungskunst +14, Fingerfertigkeit +14, Heimlichkeit +14, Motiv erkennen +11, Wahrnehmung +11

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +3, Schurkentricks (Blutende Wunde +4, Schnelle Heimlichkeit, Schwarzmarktkontakte^{ABR II})

Kampfausrüstung *Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** *Lederrüstung* +1, *Kurzschwert* +1, *Resistenzumhang* +1

VERFÜHRERRANKEN (4)

HG ½

EP je 200

TP je 8 (*MHB II*, S. 275)

Entwicklung: Wer imstande ist, in die Ätherebene zu blicken (*Unsichtbares sehen* eingeschlossen), erkennt eine bucklige, grinsende Vettel, die über Madame Carrington gebeugt ist und dabei wahnsinnig lacht – Sara Kratzbein persönlich! An ihre Beine klammern sich kindliche Gestalten mit aufgeschlitzten Kehlen. Ein SC, der mit dem Traumspuk in Bereich **G12** Kontakt hatte, erkennt das Lachen wieder. Solange Maynard unter Beherrschung steht, kann man hinter ihm zudem eine dunkle Schattengestalt aufragen sehen. Sofern die SC imstande sind, Maynard aus der Beherrschung zu befreien, ohne ihn zu töten, japst dieser dass ein furchtbarer Schatten seinen Verstand umhüllt hätte. Er trauert um Carrington und fleht die SC an, sie zu retten.

Sterbliche Magie kann Carrington von der Materiellen Ebene aus nicht befreien. Die SC stehen vor einem doppelten Problem: Ohne den Schutz des Bakus sind sie und viele andere der Albtraumseuche ausgeliefert, während Carrington in der kalten Umarmung einer gefährlichen Gegnerin langsam dahinschwindet. Angesichts Carringtons aktuellem Konstitutionswert haben die SC 8 Tage, um sie zu retten (sie verliert jeden Tag 1 Punkt KO). Sollten die SC sich noch nicht mit dem *Paginarum Lethargica* und seinen Geheimnissen beschäftigt haben, ist es nun soweit, das Ritual zu erlernen (hierfür benötigen sie 6 Tage) oder andere Wege in die wachsende Traumebene zu finden.

AUFBRUCH IN DEN ALBTRAUM

Um körperlich die Traumebene betreten zu können, müssen die SC das Okkulte Ritual Portal ins Traumreich^{ABR VII} durchführen oder einen anderen Weg dorthin finden. Wahrscheinlich steht ihnen auf der aktuellen Stufe nur das Ritual zur Verfügung. Zum Glück wirken die Macht des *Traumsteins* und die ausgedünnte Grenze zwischen den Dimensionen zum Vorteil für die SC.

Die rituelle Zeremonie muss in der Nacht erfolgen und erfordert 1 Stunde, in welcher die Teilnehmer singen und Wermutwein trinken, während sie Weihrauchdämpfe einatmen. Dank der schwachen Dimensionsgrenze sind die SG des Rituals um 5 auf 27 reduziert, solange es im Einflussradius des *Traumsteins* durchgeführt wird. Der *Clavis Somnus* erfüllt zudem nicht nur die Fokusanforderungen des Rituals, sondern verleiht zudem einen Kompetenzbonus von +5 auf die Fertigkeitwürfe des Ritualleiters. Bedenke auch, dass der Ritualleiter anderen Teilnehmern gestatten kann, für ihn Fertigkeitwürfe zu übernehmen, so dass SC unterschiedlicher Spezialisierungen zusammenarbeiten können. Gegen Ende des Rituals werden Asche und Graberde vermengt und benutzt, um ein Tor mit einem Schlüsselloch zu zeichnen. In das Schlüsselloch wird der *Clavis Somnus* gesteckt, so dass die Ritualteilnehmer über die Schwelle ins Traumreich eintreten können.

Wird das Ritual im Einflussbereich des *Traumsteins* vollzogen, wird der Ankunftspunkt in der Dimension der Träume nicht zufällig bestimmt. Stattdessen öffnet das Ritual ein Portal, welches 1W8 x 10 m vom Ritualort in zufällig bestimmter Richtung entfernt liegt (nutze die Regeln für fehlgehende Waffen mit Flächenschaden; GRW, S. 202). Um auf die Materielle Ebene zurückzukehren, ist dank der dünnen Grenze ein Konzentrationswurf gegen nur SG 20 erforderlich, allerdings müsste das Ritual wiederholt werden, will man wieder auf die Traumebene gelangen.

Das Ritual ist nicht der einzige Zugang zur Traumebene. Der Besitzer des Hühnerhorstes, Asnaan Scharusch dürfte den SC seine Dienste angeboten haben – mit seiner Daimonspeichel produzierenden Apparatur können die SC Traumavatare im Brückenviertel-Traumreich manifestieren. Weitere Möglichkeiten, Traumavatare zu manifestieren, sind das Talent Traumkontrolle^{ABR VII}, Einnahme von Zitter oder Zauber wie *Traumreise*. Diese Alternativen sind aber risikoreich, da die SC beim Übergang verstreut werden und jeder an einem zufällig bestimmten Ort landet. Die SC sollten auch nicht vergessen, dass das Ritual in der Dimension der Träume wiederholt werden muss, um den *Traumstein* zu zerstören, so dass sie die sicherere Route im Rahmen des Rituals nutzen sollten.



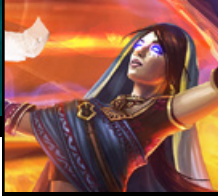
KAPITEL 3

RÜCKKEHR IN DIE HAKENSTRASSE

Außer die SC schaffen es irgendwie, das Ritual im Haus in der Hakenstraße oder in unmittelbarer Nähe durchzuführen, tauchen sie nicht direkt im Zielgebiet auf und müssen sich durch die verzerrten Straßen des Brückenviertel-Traumreichs kämpfen. Um zu unterstreichen, wie gefährlich es dort zugeht, solltest du eine oder zwei der möglichen Begegnungen auf Seite 57 wählen und nutzen. Dies hilft, den Hintergrund zu etablieren, so dass sich die SC an die merkwürdigen Zustände im Traumreich gewöhnen können, ehe sie mit der Suche nach Nahum weitermachen, um ihn zur Strecke zu bringen.

SCHATZHORT

Die Traumreichversion des Hauses ist luxuriös ausgestattet, so dass manche SC vielleicht schon die Goldmünzen klingeln hören und planen, alles an Silberbesteck, seltenen Büchern und wertvollen Relikten einzupacken, was ihnen in die Finger fällt. Allerdings sind nicht alle Schätze auch real. Die Möbel wie auch die Liköre in Bereich **H12** oder die Sammlung an Relikten und Büchern in Bereich **H15** entspringen Nahums idealisierter Vorstellung des alten Hauses seiner Familie und bestehen lediglich aus stabilisierter Traummaterie, welche sich völlig auflöst, wenn sie in die wache Welt gebracht wird. Gegenstände, die in den Einträgen „Schätze“ aufgeführt



Einleitung

KAPITEL 1:
VON SPINNEN UND
FLIEGEN

KAPITEL 2:
NACHT ÜBER KORVOSA

KAPITEL 3:
RÜCKKEHR IN DIE
HAKENSTRASSE

ANHANG 1:
BRÜCKENVIERTEL-
REISEFÜHRER

ANHANG 2:
NEUES MONSTER

werden, sind dagegen echt – diese Dinge wurden von Nahum und seinen Leuten ins Traumreich geschafft und sollten normal behandelt werden. Achte darauf dir zu merken, welche Traumgegenstände die SC mitnehmen, um ihr Verschwinden bei der Rückkehr in die wache Welt aufführen zu können.

SARA KRATZBEIN

Die Nachtvettel Sara Kratzbein ist in Alt-Korvosa eine Legende, sucht sie doch schon seit Generationen die Träume der Einwohner heim. Und nun arbeitet sie mit den verbannten Kultanhängern zusammen! Ihre Partnerschaft mit den Exkommunizierten besteht seit der Enthüllung des *Traumsteins*, wobei sie aber letztendlich beabsichtigt, Nahum zu verraten und den Stein für sich selbst zu beanspruchen. Bis dahin gibt sie sich damit zufrieden, die Jagdgründe der Nachtdürren abzugrasen und die Seelen jener einzufangen, die von diesen fallengelassen werden. Ebenso beansprucht sie die Seelen anderer Opfer des Kultes für sich und verhindert so, dass diese ihr Schicksal den Lebenden mitteilen könnten. Im Gegenzug hat sie einige der Seelen ihres Herzsteines gegen die Loyalität ihrer „Kinder“ eingetauscht – einem Schwarm furchterweckender Vulnudaimonen, welche im Tempel in Bereich **H8** hausen. Sara Kratzbein trägt zerlumpte und grelle, einst edle Gewänder, die schlaff von ihrer knochigen Gestalt herabhängen. Die Schminke, welche sie sich grob aufgetragen hat, lässt sie nur noch furchtbarer aussehen.

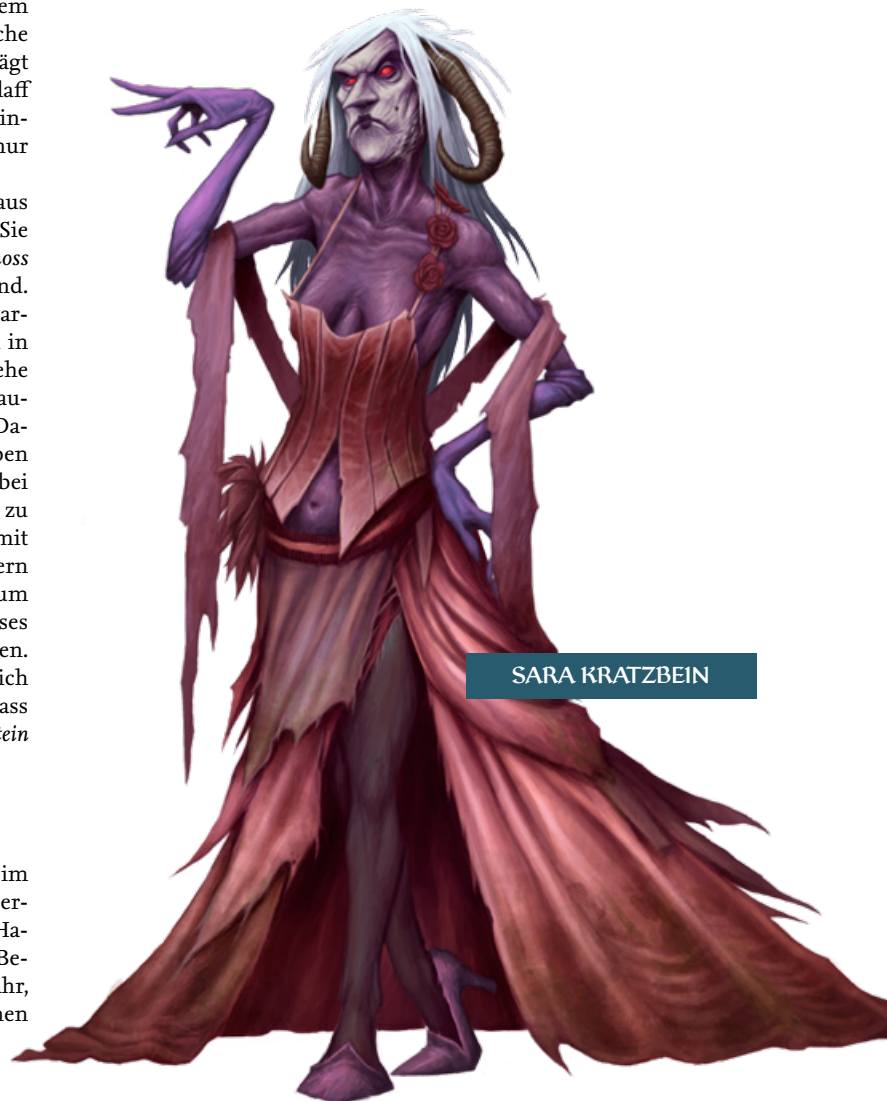
Setze Sara Kratzbein als Einzelkämpferin ein, die aus dem Hinterhalt zuschlägt und wieder verschwindet. Sie greift kichernd aus der Ferne mit *Magisches Geschoss* oder *Schwächestrahle* an, während die SC abgelenkt sind. Sie könnte mittels Gestaltwandel sogar als Madame Carrington auftreten und dank ihrer hohen Fertigkeiten in Bluffen und Verkleiden die SC in Sicherheit wiegen, ehe sie ihre wahre Gestalt annimmt und einen nahen Zauberkundigen mit Zähnen und Klauen zerfleischt. Dabei achtet sie stets darauf, nicht in die Enge getrieben zu werden und nutzt *Ätherische Gestalten*, um selbst bei kleinsten Bedrohungen in die Tiefen der Ätherebene zu entkommen, wobei sie Carringtons gelähmte Gestalt mit sich schleppt. Diese wilde Vettel schleicht ihren Opfern nach und spielt mit ihnen wie eine Katze. Nutze sie, um die SC bei der Erkundung des Erdgeschosses des Hauses in der Hakenstraße nicht zur Ruhe kommen zu lassen. Sara Kratzbein stellt sich den SC schließlich in Bereich **H10** von Angesicht zu Angesicht, um zu verhindern, dass sie ins Obergeschoss vorstoßen und sich den *Traumstein* holen können.

H. Das Haus im Traumreich

Im Traumreich steht das verzerrte, unheimliche Heim der fast ausgestorbenen Caligarofamilie auf einem Geröllfeld, das sich von der Alten Stadtmauer bis zur Hakenstraße erstreckt. Aus den Augenwinkeln nehmen Betrachter seltsame, höhnisch blickende Gestalten wahr, und es scheint, als würde jemand hinter den hohen Fenstern des Herrenhauses stehen, aber verschwinden, sobald man genau hinsieht.

Sieht man von den grob behauenen Steinmauern des alten Tempelgebäudes im Erdgeschoss ab, sind die Wände des Hauses aus 15 cm dickem Holz und besitzen pro 1,50 m-Abschnitt Härte 5, 60 TP und Gegenstand zerschmettern, SG 20. Die Türen sind hochwertige Holztüren, sofern nicht anders vermerkt, und alle Fenster sind von innen verschlossen (Mechanismus ausschalten, SG 20), wobei die Fensterläden offenstehen. Ein interessanter Aspekt des Hauses im Traumreich besteht darin, dass es aufgrund der Idealvorstellung Nahums und seiner Anhänger erlittene Schäden mit einer Geschwindigkeit von 5 TP pro Runde regeneriert.

Einige Bewohner des Hauses – namentlich die Exkommunizierten, Sara Kratzbein und der Quasit Milikin – sind imstande, die wandelbare Natur des Hauses und seiner Umgebung zu beeinflussen (siehe ABR VII, Seite 242), obwohl sie körperlich im Traumreich anwesend sind, während andere Kreaturen in diesem Fall diese Fähigkeit verlieren. Sie können Türen verschwinden oder wieder erscheinen lassen und so Eindringlinge in Räumen einschließen. Sie können Treppen als endlos erscheinen, verschwinden oder an den Ausgangspunkt zu-



SARA KRATZBEIN

rückführen lassen. Verwirrungseffekte können dafür sorgen, dass Eindringlinge sich in völlig andere Richtungen bewegen als beabsichtigt. Egal, wo die SC ins Haus eindringen – ob über den Balkon im ersten Stock, eine Nebentür oder das Fenster des höchsten Giebels, sie landen stets zuerst im Eingangsbereich (Bereich **H2**). Unbelebte Gegenstände oder umherhuschende Ratten könnten harmlose, aber rätselhafte Warnungen überbringen und die Möbel in einem Raum könnten sich verändern oder an andere Stellen wechseln, wenn man gerade nicht hinsieht. Lass deine Vorstellungskraft spielen, um das traumartige Wesen des Hauses zu betonen, und nutze diese Effekte nach deinem Gusto. Einige Vorschläge findest du in den Raumbeschreibungen.

H1. TRÜMMERWÜSTE (HG 9)

Inmitten der zersplitterten Überreste Dutzender zerstörter Hütten erhebt sich ein beeindruckendes Herrenhaus. Die Wände sind von dichtem, schwarzem Efeu behangen und knorrige Eichen scheinen aus dem umliegenden Ödland wie mit dunklen, krummen Fingern zu greifen.

Nahum nutzt seine Macht als Albtraumfürst, um die Realität zu verzerren und das Herrenhaus im alten Glanz erstrahlen zu lassen, wobei er brutal die im Laufe der Jahre rundum, auf und an dem Gebäude errichteten Schindelhütten zertrümmert und fortgetrieben hat. Die Überreste dieser Bauwerke umgeben das Haus in einem 24 m weit reichenden Feld von Holzsplittern und verborgenen Metallresten. Der Boden in diesem Bereich wird als leichtes Unterholz behandelt. Im Gegensatz zu ihrem Widerpart in der realen Welt ist die Veranda solide und unversehrt und trägt auf Höhe des ersten Stocks einen ums Haus führenden Balkon.

Kreaturen: Im Traumreich verwandeln sich einige Merkmale des Hauses in furchterregende Spiegelbilder der Realität. Einige der Efeupflanzen sind hier Mörderranken und die verwitterte Eiche ist ein gefährlicher Treibbaum. Im Ruhezustand wirkt alles wie normale Pflanzen, wobei man sie aber mittels Fertigkeitswürfen für Überlebenskunst, Wahrnehmung oder Wissen (Natur) gegen SG 20 enttarnen und identifizieren kann.

Zwei Verbesserte Mörderranken wuchern oberhalb der Doppeltür des Hauses und dem vorderen Fenster, wo sie durch den normalen Efeu Tarnung erhalten. Sie warten darauf, dass Ziele sich angrenzend zum Haus aufhalten, ehe sie angreifen. Der Treibbaum bewegt sich erst, wenn Eindringlinge mit den Ranken beschäftigt sind – dann aber windet er sich unvermittelt zu einer knirschenden, albtraumartigen Gestalt und setzt seine Furchtaura ein (9 m Radius, da er einen Zauber des 3. Grades gespeichert hat), während seine Wurzeln durch die Dielen der Veranda brechen und angreifen.

VERBESSERTER MÖRDERRANKE **HG 4**

EP 1.200

TP 38 (MHB, S. 189, 295)

TREIBBAUM **HG 8**

EP 4.800

TP 95 (MHB II, S. 258)

H2. EINGANGSBEREICH (HG 8)

In dem glänzenden Holzfußboden und der dunklen Wandvertäfelung dieses Foyers spiegelt sich das schwache Licht einer einzelnen Laterne. In die Westwand eingefügt befindet sich eine alte Steinfassade mit hohen Buntglasfenstern und einer mit Schnitzarbeiten versehenen Doppeltür.

Die Westwand ist die Steinfassade des alten Desnaschreines, um den herum das Haus errichtet wurde. Die Türen des Schreins sind mit Schmetterlingsmotiven verziert, welche zwischen astrologischen Symbolen flattern – mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 15 erkennt man darin eine Ehrung Desnas. Die kräftigen Holztüren sind von innen versperrt (Stärkewurf gegen SG 25 zum Aufbrechen). Jede Buntglasscheibe zeigt Mischwesen teils Spinne, teils Schmetterling in einer friedlichen Landschaft.

Kreaturen: Im Raum gibt es zwei Bedrohungen. Sollten die SC sich hierher vor den Mörderranken und dem Treibbaum in Bereich **H1** gerettet haben, reichen die Ranken 3 m weit in den Raum und die Wurzeln des Treibbaumes brechen aus dem Boden und greifen an (Reichweite 18 m). So die SC sich Deckung suchen, erhalten sie entsprechende Boni auf ihre RK. Die zweite Gefahr geht von einem Buntglasgolem aus, der jeden im Raum außer den Exkommunizierten, Sara Kratzbein oder ihren Dienern angreift. Der Buntglasgolem erscheint als Amalgam aus einer Spinne und einem Schmetterling, besitzt aber keine Bewegungsrate für Fliegen, sondern tritt auf Spinnenbeinen aus dem Tempelfenster, um die SC anzugreifen.

BUNTGLASGOLEM **HG 8**

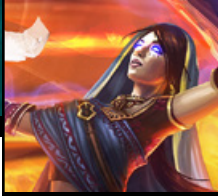
EP 4.800

TP 96 (MHB II, S. 118)

Entwicklung: Kampflärm in diesem Raum alarmiert den Exkommunizierten namens Eugen, der sich in Bereich **H3** aufhält. Er setzt seine Fähigkeit, die Traumebene zu beeinflussen, sodann ein, um die zu ihm führende Tür auszulöschen. Ein SC kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 bemerken, dass die Nordtür verschwunden ist. Im Anschluss an einen Kampf in diesem Raum flieht ein kleines Rattenrudel gen Bereich **H4**, wo sie unter der Tür hindurchhuschen. Die letzte Ratte bleibt kurz stehen, richtet sich auf die Hinterbeine auf, wendet sich mit bebenden Schnurhaaren den SC zu und flüstert: „Geht zurück. Dreht um. Ihr wollt nicht in diese Hölle vorstoßen.“ Dann folgt sie ihren Artgenossen.

H3. PHANTASMAGORIA (HG 8)

Edle Samtvorhänge bedecken die Wände dieses luxuriös eingerichteten Theaters. Vier Reihen an Holzbänken füllen den Raum und ein Laternenprojektor, in dem ein Feuer brennt, steht an der Rückwand. Das Bronzedrahtgestell der Laterne hält acht runde Glasscheiben, die langsam vor der Linse gedreht werden. Der Projektor, eine Laterna magica, wirft entsetzliche Bilder vielgliedriger Scheusale auf eine kleine Leinwand und erhellt dabei den Raum.



Einleitung

KAPITEL 1:
VON SPINNEN UND
FLIEGEN

KAPITEL 2:
NACHT ÜBER KORVOSA

KAPITEL 3:
RÜCKKEHR IN DIE
HAKENSTRASSE

ANHANG 1:
BRÜCKENVIERTEL-
REISEFÜHRER

ANHANG 2:
NEUES MONSTER

Dies ist das phantasmagorische Theater des Hauses. Schwere Vorhänge verdecken die in Nischen liegenden Fenster, um das Tageslicht draußen zu halten. Felder mit Sitzen werden als schwieriges Gelände und niedrige Hindernisse hinsichtlich Deckung behandelt. Die Glasscheiben tragen handgemalte Bilder übler, mehrgliedriger Kreaturen; mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 20 kann man die verzerrten Bilder als diverse Asura-Arten identifizieren. Das entsetzliche Bild zweier stachelbedeckter Zwillingsskulpturen scheint sich auf der Leinwand zu bewegen – die Kreaturen manifestieren sich langsam in der Gegenwart der SC!

Kreaturen: Hinter der Laterna Magica sitzt der Exkommunizierte Eugen, der die Bilder durchlaufen lässt. Wenn die SC Bereich **H2** vor diesem Bereich betreten, nutzt Eugen seine mentale Kontrolle über das Haus, um die Tür zum Foyer verschwinden zu lassen; dann bereitet er sich auf Eindringlinge vor, indem er sich intensiv auf das projizierte Abbild des Adhukaiten konzentriert. Der Asura materialisiert 1 Runde nachdem die SC den Raum betreten haben, um diese anzugreifen.

ADHUKAIT HG 7

EP 3.200

TP 76 (MHB III, S. 19)

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Kreatur nutzt *Spiegelbilder* und *Verschwinden*, damit es anderen schwerer fällt, sie zu treffen, ehe sie angreift.

Im Kampf Der Asura nutzt seine Fähigkeit *Tanz der Katastrophe*, um in Bewegung zu bleiben und Gegner mit Eugen in die Zange zu nehmen.

Moral Die Kreatur kämpft bis zum Tod.

EXKOMMUNIZIERTER HG 6

EP 2.400

TP 38 (siehe Seite 37)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Exkommunizierte wirkt *Göttliche Günst* und *Magische Waffe*, zudem nutzt er seine Domänenfähigkeit *Nachahmungstäter*, ehe er in den Nahkampf geht, so er dazu Zeit hat.

Im Kampf Der Exkommunizierte macht einen Sturmangriff, um seine Unheimliche Ausstrahlung auszulösen, während er sich in Position bringt, um Gegner in die Zange zu nehmen. Wenn erforderlich, nutzt er *Anmut*, um Gelegenheitsangriffe zu vermeiden.

Moral Sollte der Kultanhänger unter 16 TP reduziert werden, flieht er in einen Bereich mit Dämmerlicht und nutzt seine zauberähnliche Fähigkeit *Schattenreise* zur Flucht.

Schätze: Auch wenn Eugen mit seinen mentalen Kräften eine sehr reale Bedrohung beschworen hat, funktionieren die Glasscheiben in Wahrheit wie *Illusionskarten*, sollten sie zerbrochen werden. Zu den Bildern gehören ein weiterer Adhu-

kait und andere Arten von Asuras, darunter ein Aghasura, ein Tripurasura und ein Upasunda.

H4. SPIELZIMMER (HG 7)

Dieses großzügig ausgestattete Spielzimmer enthält einen Billardtisch und drei Plüschsessel. In der nordwestlichen Ecke stehen neben einer nach Westen führenden Tür mehrere Musikinstrumente, darunter ein Jagdhorn, eine Harfe und eine Laute mit neun Saiten. An der Südwand hängt schief ein großes Ölgemälde, welches einen gutaussehenden Mann zeigt, der sich gegen ein vollgestelltes Kaminsims lehnt.

Der dargestellte Mann ist Nahum, den die SC vielleicht erkennen, so sie ihn bereits gesehen oder die zerfetzte Version des Gemäldes in der wachen Welt (Bereich **G16**) betrachtet haben. Wie auch dort produzieren die Instrumente bald eine disharmonische Kakophonie, deren Wirkung um einiges schlimmer ausfällt.

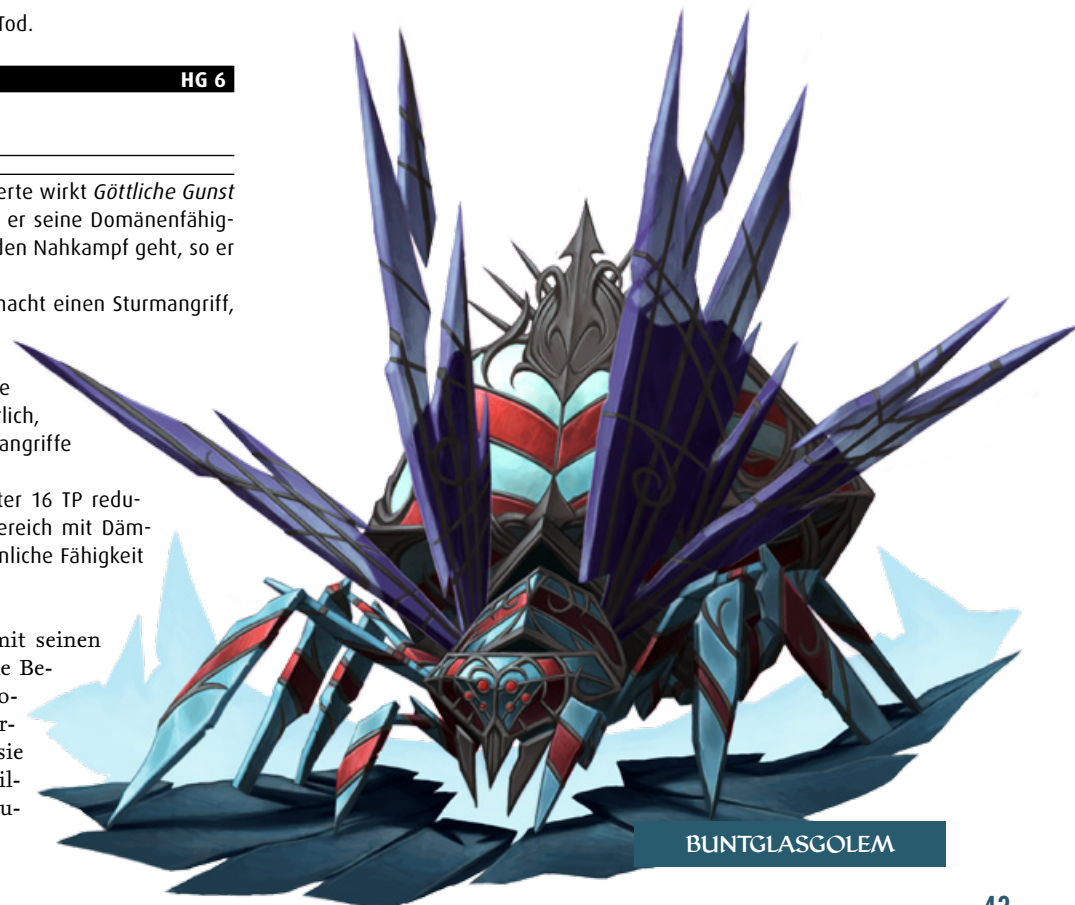
Traumspuk: Da das Haus auf die Eindringlinge reagiert, beginnen die Instrumente eine unzusammenhängende Melodie zu spielen, die auf unheimliche Weise jenen Klängen ähnelt, die die SC vielleicht bereits im Gegenstück dieses Raumes in der wachen Welt gehört haben.

TRAUMSPUK HG 8

EP 4.800

TP 36 (siehe Seite 8)

Effekt Dieser Effekt manifestiert sich als *Lied der Zwietracht* (SG 20).



BUNTGLASGOLEM

Entwicklung: Dieser Ort gibt Nahum Gelegenheit, sich den SC mittels *Blick durch eigene Augen*^{EXP} vorzustellen – er belebt die Gestalt auf dem Gemälde und schreitet im Rahmen auf und ab. Mit überheblichem Selbstbewusstsein blickt er die SC an und fragt sie arrogant, ob sie gekommen seien, um ihm sein Buch zurückzubringen. Er warnt, dass „dunkle Mächte am Werk“ seien und besteht darauf, dass nur er den unberechenbaren Traumstein kontrollieren und beiden Welten ihre Stabilität wiedergeben könnte. Dabei schiebt er alle Schuld auf die „ketzerischen, verräterischen Störenfriede“ seines früheren Kultes. Er bietet den SC Carringtons Leben im Tausch gegen Buch und Schlüssel und warnt sie zugleich mit listigem Lächeln, dass sein Haus sie nicht mögen würde. Während er den Zaubereffekt aufhebt, überlegt er laut: „Ich frage mich, was Sara Kratzbein und ihre Mädchen gerade machen...“ – dann normalisiert sich das Gemälde wieder.

H5. RAUCHERZIMMER (HG 8)

Weihrauch hängt dicht in der Luft dieser Kammer. Ein schwelender Kamin spendet schwaches Licht. Der Nebel driftet durch einen luxuriösen Salon mit schweren kastanienfarbenen Vorhängen. Der Boden ist mit bequemen Kissen, exotischen Teppichen und Bergen von Decken bedeckt. Eine eisenbeschlagene Tür eines nahen Wandschranks ist von dieser Seite verriegelt, sie erzittert ab und an.

In diesem Raucherzimmer steht dicker, gefährlicher Rauch als Resultat der ungewöhnlichen Weise, mit der zwei von Nahums berauschten Anhängern Zitter konsumieren. Sollten die SC vor dem Eintreten an der Tür lauschen, können sie mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 18 ein langsames, leises Gespräch und ab und an Klopferäusche vernehmen. Geräusche in diesem Raum erregen die Aufmerksamkeit einer armseiligen, gequälten Kreatur im angrenzenden Wandschrank (Bereich H6) – die SC sollten dann lautes Klopfes und verängstigte Hilferufe vernehmen: „Könnt ihr mir helfen? Oh, Sarenrae! Bitte, helft mir! Bitte, helft mir!“

Kreaturen: Zwei Exkommunizierte ruhen in dieser Kammer und nehmen lange Züge vaporisierten Zitters durch eine Wasserpfeife. In ihrem berauschten Zustand haben sie derart wenig auf ihre Ernährung geachtet, dass sie kampfunfähig sind und kaum die von den SC ausgehende Gefahr wahrnehmen können. Eine abgemagerte Kultanhängerin, welche nur als „Dürre“ bezeichnet wird, starrt glasig in den Rauch und macht mit dem Zeigefinger darin kreisende Bewegungen, während der andere, Reynaldo, ein drahtiger, blasser Mann in einer roten Seidenrobe, über seinen Schnurbart streicht, während er einen langsamen Zug nimmt und fragt: „Bringt ihr das Buch?“ Dann dreht er sich um, starrt auf einen leeren Fleck und murmelt: „Sag mal, Dürre, warum durchsucht die Stadtwache das Haus?“ – Letzteres ist ein Hinweis auf die Ereignisse in der wahren Welt, wo Druni dabei ist, Mog-Lathar zu bergen.

Reynaldo ist bereit, sich mit den SC zu unterhalten, kommt dabei aber immer wieder auf ein Thema zurück – haben die SC das Buch dabei oder nicht? Eine Unterhaltung hier hat Hilferufe aus Bereich H6 zur Fol-

ge, welche Reynaldo ignoriert und mit den Worten „Da hat jemand sein Zitter nicht vertragen“ zur Seite wischt. So Reynaldo dazu Gelegenheit erhält, versucht er mittels *Einflüsterung* (SG 14), einen SC zu einem Zug aus der Wasserpfeife zu verleiten: „Bist du sicher, dass du nicht mal probieren willst?“

Sollten die beiden Kultanhänger bedroht oder angegriffen werden, atmen sie jeweils eine große Wolke der stinkenden Dämpfe aus und sterben sofort; ihre Leichen verfärben sich grau, da sie ihre letzten Kräfte nutzen, um die Traumebene zu beeinflussen. Die ausgeatmeten Dämpfe ziehen sich zu gefährlichen Wesen aus lebendem Rauch zusammen.

BELKER (2)

HG 6

EP je 2.400

TP je 68 (MHB II, S. 37)

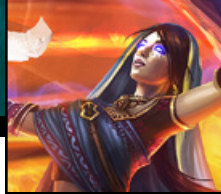
Gefahr: Der dichte Dunst ist in Wahrheit Zitter-Dunst. Im Einflussbereich des Traumsteins hat eingenommenes Zitter ähnliche Effekte auf körperlich anwesende Kreaturen wie auf der Materiellen Ebene, wobei sich der Effekt *Unsichtbares sehen* in Form kurzer Einblicke in die wache Welt manifestiert. Wer diesen Dunst einatmet, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 ablegen oder erhält einen Malus von -2 auf Weisheits- und Willenswürfe für die Dauer des Aufenthaltes in der Wolke plus 1W6 weitere Runden. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, ist nicht weiter betroffen und muss keine weiteren Würfe ablegen, selbst wenn sie im Raum verbleibt. Der Dunst stört die Sicht nicht.

Schätze: Eine kupferverzierte Schwarzholzschachtel (Wert 50 GM) mit 4 Zitter-Phiolen und einem *Trank: Gasförmige Gestalt* steht auf dem Boden. Eine Leiche trägt ein aus Bernstein bestehendes *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, während die andere einen silbernen Schlüssel für Bereich H6 in der Tasche hat.

H6. WANDSCHRANK DES MAKABREN (HG 6)

Jeder Lärm in Bereich H5 löst die entsetzten Hilferufe einer furchtbaren, in dieser Kammer gefangenen Kreatur aus. Die SC sollten von der anderen Seite der Tür verzweifelte Klopfen hören, während ein Männerstimme ruft: „Oh, Sarenrae, bitte, hilf! Das sollte nicht geschehen!“ Die Hilferufe brechen nicht ab, während die SC sich mit der verschlossenen Holztür befassen (Mechanismus ausschalten-SG 25). Wer an der Schranktür lauscht, kann mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung ein feuchtes Schlurfen vernehmen.

Kreaturen: In der realen Welt enthält dieser Wandschrank (Bereich G14) einen Berg grauer Leichen. Im Einflussbereich der Macht des Traumsteins sind diese Leichen zu einer einzelnen, furchtbaren Gestalt, einem missgestalteten Plappernden Hundertmaul, verschmolzen, das einem Haufen zusammengeschmolzener Leichen ähnelt. Mit dieser Gestalt teilweise verschmolzen ist ein ausgemergelter, weißhaariger Halb-Elf. Unterhalb der Hüfte gehört er zu der formlosen Masse von Gestalten, die wie Kerzen zusammengeschmolzen sind und deren leblose Augen blinzeln und Münder Töne von sich geben. Der Halb-Elf kommt aus dem hinteren Bereich des Wandschranks auf die SC zugeschulft, ohne sich von



Einleitung

KAPITEL 1:
VON SPINNEN UND
FLIEGEN

KAPITEL 2:
NACHT ÜBER KORVOSA

KAPITEL 3:
RÜCKKEHR IN DIE
HAKENSTRASSE

ANHANG 1:
BRÜCKENVIERTEL-
REISEFÜHRER

ANHANG 2:
NEUES MONSTER

der Masse lösen zu können. „Etwas ist schiefgegangen. Ihr müsst mich töten! Bitte!“

Bei diesen Worten reißt die gestaltlose Masse alle Augen auf, und die Mäuler beginnen wild zu rufen: „Nicht töten. Nicht töten!“ Das Plappernde Hundertmaul rutscht auf die SC zu, um sie anzugreifen. Während des folgenden Kampfes schreit der Mann immer wieder: „Ich will das nicht! Das bin ich nicht!“

VERBESSERTES PLAPPERNDES HUNDERTMAUL **HG 6**
EP 2.400
TP 54 (MHB S. 211, 295)

TAKTIK

Im Kampf Die Kreatur nutzt ihre Fähigkeiten Plappern und Speichel jede Runde als Freie Aktionen und versucht, Gegner einzuhüllen und ihr Blut zu saugen, während sie zugleich andere mit Bissen und Speichel angreift.

Moral Die Kreatur kämpft bis zur Vernichtung.

H7. ALCHEMIELABOR

Dies könnte früher ein großes Esszimmer gewesen sein. Heute ist es als wohlausgestattetes und ordentlichst organisiertes Alchemielabor von höchster Qualität eingerichtet.

Dieses Labor entspringt Nahums Träumen, die Geheimnisse der Alchemie wie die Erschaffung eines Homunkulus' oder die Entdeckung des Steins der Weisen aufzudecken. Da er dem aber nie nachgegangen ist, ist das Labor ungenutzt und repräsentiert nur noch seine aufgegebenen Ambitionen.

Schätze: Die Laborausstattung ist selten und teuer, besteht aber aus Traummaterie, sieht man von einer *Mischphiole*^{ARK} und einem *Braukessel*^{ARK} ab. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 stößt man auf zwei Anwendungen *Thaumaturgisches Pulver*^{ABR VII}. Die Schränke enthalten seltene Mineralien, Öle und Lösungsmittel, darunter auch Grabeserde und seltenen Weihrauch, den die SC vielleicht benötigen, um das Okulte Ritual Portal ins Traumreich in der Traumbene durchzuführen zu können.

H8. ALTER TEMPEL (HG 8)

Die polierten Mahagonipaneele und der Holzfußboden enden ohne Übergang an verwitterten Steinbögen – dies sind die Wände des alten Tempels, der den Mittelpunkt des Hauses bildet. Auf dem Boden befindet sich ein funkelndes Glasmosaik, welches einen Schmetterling mit ausgebreiteten Schwingen zeigt. An den Seiten befinden sich Marmorsäulen.

Dieser Tempel ist eine idealisierte Version seines Gegenstücks in der wachen Welt. Als beunruhigenden Kontrast zu der entsetzlichen Szenerie auf der Bühne (Bereich H9) dient das helle, verspielte Gelächter nicht zu sehender Kinder, das durch die Steinkammer hallt.

Kreaturen: Sara Kratzbeins „Kinder“ – ihre vier Vulnudaimon-Diener – lauern in diesem Raum und haben großen Spaß dabei, die Überreste von Carringtons Baku weiter zu zerlegen. Sie nutzen *Unsichtbarkeit*, um mit den SC zu spielen, ehe sie mit tödlichen Absichten zum An-

griff übergehen, wobei sie versuchen könnten, die SC in Richtung der Bühne zu treiben. Der Baku-Juju-Zombie dort greift jeden SC an, der sich zu Bereich H9 angrenzend aufhält.

VULNUDAIMONEN (4) **HG 4**

EP je 1.200

TP je 39 (MHB III, S. 42)

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Vulnudaimonen setzen ihre zauberähnlichen Fähigkeiten *Unsichtbarkeit* und *Verschwimmen* ein, um sich auf Eindringlinge vorzubereiten.

Im Kampf Die Vulnudaimonen nehmen Gegner in die Zange, um ihre Fähigkeit Hinterhältiger Angriff zu nutzen. Sollte sich das Blatt gegen sie wenden, nutzen sie Herbeizauberung, um Hilfe zu holen.

Moral Sara Kratzbeins „Töchter“ kämpfen bis zum Tod.

Entwicklung: Wenn die Vulnudaimonen fallen, sollten die SC einen durchdringenden Schrei durchs Haus hallen hören, da Sara Kratzbein bemerkt, was ihren „Kindern“ zugestoßen ist. Dies löst ihre Rache in Bereich H10 aus.

H9. ALTAR (HG 9)

Vor der Steinwand der Alten Stadtmauer steht ein hölzernes Podest mit einem steinernen Altar. Überall liegen die blutigen Überreste einer seltsamen, mit Stoßzähnen bewehrten Kreatur verstreut, deren Gliedmaße und Eingeweide als schaurige Dekoration überall angebracht wurden. Die toten Augen der Kreatur starren beunruhigend und ihre Zunge hängt aus ihrem ausgerenkten Kiefer.

Der Baku ist eines furchtbaren Todes gestorben. Die Vulnudaimonen haben ihn hier ausgeweidet und seine Eingeweide über die Bühne verteilt. Die blutbedeckte Bühne ist intakt – sollten die SC die Dielen herausreißen, stoßen sie auf keine Katakomben wie in der wachen Welt.

Kreaturen: Die Verbindung des Bakus zum Traumreich und seinen Alpträumen erlaubt es ihm nicht, seinen Frieden zu finden. Sollte jemand auf die Bühne klettern oder sich zu ihr angrenzend aufhalten, erhebt er sich als hasserfüllter Juju-Zombie, der seine heraushängenden Eingeweide hinter sich herschleift.

GESCHUNDENER BAKU **HG 9**

EP 6.400

Baku-Juju-Zombie (MHB III, S. 281, MHB II, S. 291)

NB Mittelloßer Untoter

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

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 13 (+6 GE, +3 Natürlich)

TP 135 (10W8+80)

REF +9, **WIL** +12, **ZÄH** +10; +4 gegen Fokussierte Energie

Immunitäten wie Untote, Elektrizität, Kälte, *Magisches Geschoss*; **Resistenzen** Feuer 10; **SR** 10/Kaltes Eisen, 5/Magie und Hiebschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4; **ZR** 19

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (unbeholfen)

Nahkampf 2 Klauen +13 (1W4+4), Durchbohren +13 (1W6+4), Hieb +13 (1W6+4)

Besondere Angriffe Geisteskräfte rauben

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +17)

Beliebig oft — *Schlaf* (SG 18), *Schlaflied* (SG 17), *Unsichtbarkeit* 3/Tag — *Tiefer Schlaf* (SG 19), *Traum*

1/Tag — *Ätherische Gestalten*, *Erinnerung verändern* (SG 21)

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 23, **KO** —, **IN** 15, **WE** 16, **CH** 25

GAB +7; **KMB** +11; **KMV** 27 (31 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Angriff im Vorbeifliegen, Eiserner Wille, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit, Waffenfinesse

Fertigkeiten Diplomatie +15, Fliegen +19, Heimlichkeit +14, Klettern +12, Motive erkennen +13, Wahrnehmung +13, Zauberkunde +8; **Volksmodifikatoren** Klettern +8

Sprachen Aklo, Celestisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Traumfressen, Traumpranken

H10. GALERIE (HG 9)

Eine verzierte hölzerne Wendeltreppe führt hier gegenüber der Alten Stadtmauer ins Obergeschoss. Ein elegant gearbeiteter Kamin, hochwertige Kunstgegenstände und exquisite Wandteppiche stehen im Kontrast zu einer Pfütze schwarzen, stinkenden Wassers in der Nordwestecke.



GESCHUNDENER BAKU

In dieser Galerie hängen hochwertige Gemälde, größtenteils Portraits von Angehörigen der Caligarofamilie aus mehreren Generationen, dazu kommen einige Landschaftsgemälde, zwischen denen Marmorskulpturen auf verzierten Podesten stehen. Fast überall sind hässliche Adelige und missgestaltete Kreaturen mit aufgequollenen Leibern und geschmolzenen Körperpartien dargestellt. Die Kreaturen scheinen Vorbeigehende höhnisch auszulachen, wenn man sie aus den Augenwinkeln betrachtet. Andere Gemälde zeigen Hexen bei ihren Ritualen, Folterszenen und seltsame Landschaften, in denen ein feuriges Inferno ausbricht, sobald man den Blick abwendet.

Kreaturen: Die SC sollten ein vertrautes Kichern hören, während sie diese Kammer erkunden. Dann schreitet Sara Kratzbein in ihrer grellen Aufmachung die Stufen hinab, wobei ihr böses Lachen im Kontrast zu dem widerlichen Geräusch steht, mit dem Madame Carringtons Kopf auf jede Stufe aufschlägt, schleift die Vettel doch den schlaffen Leib der Spiritistin hinter sich her. Sie faucht die SC an: „Ihr wollt sie holen, meine Lieben, oder? Ihr wollt sie der guten alten Sara Kratzbein fortnehmen, nicht wahr?“

Die Vettel stürmt nicht waghalsig in den Kampf – sollten die SC sich aggressive zeigen, ergreift sie die gerade so bei Bewusstsein befindliche Madame Carrington und fletscht die Zähne direkt an deren Kehle. Angesichts des Biss- und damit verbundenen Giftschadens ist dies eine sehr reale Drohung. Sie verlangt das *Paginarum Lethargica* und den *Clavis Somnus* im Austausch gegen Carringtons Leben. Obwohl sie im Namen Nahums handelt, denkt sie, den Okkultisten mit diesen Gegenständen erpressen und selbst die Kontrolle über den *Traumstein* erlangen zu können.

Betone die dramatische Situation. Carringtons Leben steht auf dem Spiel. Andererseits haben die SC wahrscheinlich genug aus dem Buch gelernt, um zu wissen, welches Unheil damit in den falschen Händen verursacht werden kann. Und wer den *Traumstein* kontrolliert, kann leicht Alt-Korvosa und den Großteil der restlichen Stadt ins Verderben stürzen.

Sollten die SC die Gegenstände aufgeben, wirft Sara Kratzbein Carringtons schlaffen Leib die Treppe hinunter, während sie sich Buch und Schlüssel holt. Dann nutzt sie *Ätherische Gestalten*, um auf die Ätherebene zu wechseln, und kehrt zu Nahum in Bereich **H20** zurück, um ihn beim Endkampf zu unterstützen. Falls die SC die Vettel angreifen, zerfleischt diese Madame Carringtons Kehle, ehe sie sich auf die SC stürzt. Sollten die Verhandlungen gar nicht vorangehen, lass Carrington selbst ihr Schicksal in die Hand nehmen, indem sie den Herzsteinanhänger, der an Sara Kratzbeins Gürtel hängt, langsam ergreift und dann mit letzter Kraft die Stufen in Richtung der SC hinunterwirft – die Vettel kreischt sodann auf, lässt die Spiritistin fallen, um ihren wertvollen Gegenstand zurückzuholen, und beginnt den Kampf mit den SC.

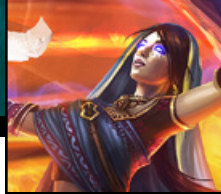
SARA KRATZBEIN

HG 9

EP 6.400

Nachtvettel (MHB, S. 193)

TP 92



Einleitung

KAPITEL 1:
VON SPINNEN UND
FLIEGEN

KAPITEL 2:
NACHT ÜBER KORVOSA

KAPITEL 3:
RÜCKKEHR IN DIE
HAKENSTRASSE

ANHANG 1:
BRÜCKENVIERTEL-
REISEFÜHRER

ANHANG 2:
NEUES MONSTER



TAKTIK

Im Kampf Sara Kratzbein meidet zu Beginn den Nahkampf und versucht, Nahkampfbedrohungen mittels *Schwächestrahl* und *Tiefer Schlaf* auszuschalten, ehe sie schwächere Ziele mit Klauen und giftigem Biss angreift.

Moral Sobald die kichernde Vettel ihren Herzstein wieder in Händen hat, zieht sie sich auf die Ätherebene zurück, wenn sie unter 20 Trefferpunkte reduziert wird. Sie kehrt erst zum Endkampf zurück. Ohne den Herzstein kämpft sie dagegen bis zum Tod.

Schätze: Die Gemälde und Skulpturen bestehen aus Traummaterie, allerdings ist in einer hohlen Skulptur ein *Zauberstab: Mittelschwere Wunden heilen* (43 Ladungen) versteckt (Wahrnehmung-SG 20). In einer Tasche ihres zerlumpten Ballkleides führt Sara Kratzbein eines unbenutzte *Wachspuppe*^{ABR VII} sowie eine benutzte zweite mit sich, welche Madame Carrington ähnelt.

Entwicklung: Sollte Carrington überleben und Sara Kratzbein zerstört werden, können die SC ihr helfen, sich zu erholen (ihr Konstitutionswert beträgt 8 minus die Anzahl der Tage, die seit ihrer Gefangennahme vergangen sind). Sie will aber nicht, dass die SC mit ihr Zeit verschwenden – sie bedankt sich und zwingt sich dann zum Aufwachen, so dass sie im Traumreich verblasst.

Sollten die SC nachgeben und der Vettel das *Paginarum Lethargica* übergeben, wechselt diese auf die Ätherebene und zieht sich nach Bereich **H13** zurück, um es sich dort näher anzusehen und nach Hinweisen zu suchen, die ihr helfen könnten, Nahum zu besiegen und die Kontrolle über den *Traumstein* zu erlangen. Die SC haben dort dann eine zweite Chance, die Vettel zu zerstören und das Buch zurückzuerlangen.

H11. GEFLUTETER SCHACHT (HG 7)

Das Traumreich hat auf die Überschwemmung des Unterwassertempels in der wachen Welt reagiert, so dass der Aufzugsschacht nun voller Wasser steht. Auch der Boden um den Schacht ist durchtränkt und schales Wasser quillt hervor, stinkender Schlamm hat sich abgelagert. Wenn sich die SC dem Schacht auf 3 m nähern sollten, erwacht der Schlamm zum Leben.

Kreaturen: Der Schlamm belebt sich als Wasserelementar, wenn man ihm zu nahe kommt. Der Elementar hat die Form einer aufgequollenen Spinne aus Brackwasser und ähnelt darin Mog-Lathar. Der Wasserelementar kann diesen Bereich nicht verlassen, seine Reichweite reicht aber bis nach Bereich **H10**.

RIESIGER WASSERELEMENTAR

HG 7

EP 3.200

TP 95 (MHB, S. 102)

Zweiter Stock

Wenn die SC ins Obergeschoss des Hauses vordringen und so dem *Traumstein* näherkommen, solltest du die Örtlichkeit zunehmend unwirklicher beschreiben. Jeder Schatten scheint sich zu bewegen und zu einer Gefahr zu werden, und bizarre Dinge huschen fort, wenn sich ihnen Lichtquellen nähern. In einem Korridor könnte Geflüster widerhallen, welches persönliche Tragödien in der

Vergangenheit der SC anspricht, und Türen könnten direkt vor ihnen verschwinden oder erscheinen, als wollte das Haus sie zugleich necken und verwirren. So wie Sara Kratzbein im Erdgeschoss umgegangen ist, wartet Nahum im Obergeschoss, um den SC nachzustellen und sie zu verspotten, so dass sie tiefer in sein Reich vorstoßen.

NAHUM

Nahum ist schon immer ein Sammler und besessen von den Relikten der Kulte toter Götter und obskuren Büchern mit Fetzen esoterischen Wissens gewesen. Diese Besessenheit führte über die Erlangung des versteierten Götzenbildes und seine lebenslange Suche nach dem *Traumstein* zu seiner gegenwärtigen Lage. Seitdem Nahum die Traumebene zum Teil unter seine Kontrolle zwingen konnte, zieht er es vor, in der imaginären Pracht des Hauses seiner Familie zu verbleiben, und lässt seine Diener die meiste Drecksarbeit machen. Sein endgültiges Ziel besteht darin, sich das *Paginarum Lethargica* und den *Clavis Somnus* zurückzuholen. Mit diesen Gegenständen glaubt er, die absolute Kontrolle über den *Traumstein* erlangen und seine Macht über das stabilisierte Traumreich konsolidieren zu können. Erst dann will er das Spinnengötzenbild bergen und von diesem die völlige Unsterblichkeit erfeilschen, indem er Mog-Lathar hilft, aus seinem Kerker zu entkommen und zu einem Gott aufzusteigen. Sofern Nahum genügend Zeit hat und es richtig angeht, könnten letztendlich alle Schläfer zu Knechten des neuen Fürsten der Träume werden.

Nahum ist eine furchterweckende, zugleich gutaussenhende und entsetzliche Gestalt. Seine Gesichtszüge sind in ständiger Veränderung und spiegeln seine Gefühle wieder. Schatten umtanzen ihn und nehmen immer wieder die Gestalt grinsender Kreaturen an, als würden ihn körperlose Wesen heimsuchen. Und das Licht scheint ihn nirgends wirklich zu erreichen.

Da das *Paginarum Lethargica* sich nun quasi in Griffweite befindet, geht Nahum es vorsichtig an, um das Buch zu erlangen, indem er die SC dazu zu bringen versucht, es ihm freiwillig auszuhändigen.

Die SC können Nahum mehrmals begegnen, so du dies möchtest, wobei er jedes Mal unleidlicher wird. Er verhält sich überheblich und selbstbewusst und ist ein gefährlicher Gegner, da er imstande ist, das Traumreich nach seinen Wünschen und Bedürfnissen zu formen. Bei den ersten Begegnungen mit den SC verlässt er sich hauptsächlich auf die Effekte dieser Realitätsverzerrungen und seine Fähigkeiten als Albtraumfürst. Seine Klassenfähigkeiten als Okkultist und seinen Schulenfokusvorrat hebt er sich lieber für die letzte Begegnung im Schrein des *Traumsteins* auf. Nahum kann bis zu sechs Veränderungen (siehe Seite 41) mit unterschiedlichen Aggressionsgraden vornehmen. Dank seines hohen Charismawertes und des Talents *Traumkontrolle*^{ABR VII} besitzt er einen Bonus von +10 auf erforderliche Würfe. Er könnte zu Beginn einen *Abstoßung-* oder *Energiewand-*Effekt erschaffen, um zu vereiteln, dass die SC ihn angreifen, so dass er sie zuerst auffordern kann, ihm seine Gegenstände zurückzugeben und ihn in Ruhe zu lassen, damit er „die Dinge in Ordnung bringen und die Saat des Verrats ausreißen“ könne. Sollte ein SC sich aggressiv verhalten, könnte Nahum seine Unheimliche Ausstrahlung

lung oder Furchtaura verwenden oder die Realität verzerren, damit eine nahe Türöffnung die SC verschlingt (wie *Hungrige Grube*^{EXP}), bzw. die Bodendielen und Deckenbalken zum Leben erwachen und nach den SC greifen (wie *Schwarze Tentakel*).

H12. SALON

Schaler Rauchgeruch hängt an dem Kreuzungspunkt von Korridoren und Treppenhaus. Ein mottenzerfressener Teppich liegt vor einem kalten, wunderschön gearbeiteten Kamin. Auf einer meisterhaft mit Schnitzereien versehenen Theke an der Steinwand der Alten Stadtmauer stehen viele Hundert Flaschen mit seltenen Likören und alkoholischen Getränken. Eine stark verzierte Wendeltreppe führt in der Nordostecke des Raumes hinab in die Dunkelheit des Erdgeschosses.

Die Caligarofamilie hatte schon immer ihre wechselnden Sünden und Laster, besaß aber stets einen besonderen Appetit für seltene Rauschmittel. Dieser Salon enthält Hunderte Flaschen seltener alkoholhaltiger Getränke aus der ganzen Welt samt der besonderen und kulturellen Paraphernalien, die beim jeweiligen Genuss zum Einsatz kommen.

Schätze: Leider entspringen diese seltenen Getränke allesamt Nahums Träumen und Erinnerungen, auch wenn sie recht schmackhaft und berauschend sind. Unter der Theke steht ein Kasten mit 12 echten Flaschen Wermutwein, die die SC gebrauchen können, sollten sie nicht die nötigen Dinge dabei haben, um das Ritual zur Zerstörung des *Traumsteins* durchführen zu können.

H13. SARAS SCHLAFGEMACH (HG 8)

Die opulenten Möbel dieses großen Schlafzimmers stehen im Kontrast zu der Unordnung, welche hier angerichtet wurde – als hätte hier ein Schwein seinen Stall eingerichtet. Berge greller, formeller Kleidung liegen überall herum, und es stinkt nach Salzwasser.

Seit der Ankunft des *Traumsteins* ist mit Sara Kratzbein eine Verwandlung geschehen – früher war die Vettel stets halbverhungert und trug nur Lumpen, doch nun lebt sie im Luxus des Herrenhauses. Sie trägt jeden Tag andere Kleidung und ahmt die Lebensweise der Reichen nach – hochwertige Zeremonienroben, Ballkleider, Theaterschmuck und Schminke können in diesem Raum in Massen gefunden werden, doch Sara trägt alles auf falsche und verängstigende Weise. Sollten die SC unbemerkt bis hierhergekommen sein oder Sara Kratzbein und ihre Velnudaimonen umgangen haben, finden sie hier die geschwächte und benommene Madame Carrington. Allerdings dürfte auch die Vettel aufmerksam werden, sollte jemand uneingeladen ihr Zimmer betreten.

Traumspuk: Selbst wenn die SC Sara Kratzbein bereits besiegt haben sollten, hält sich ihr Einfluss auf dieses Traumreich hartnäckig.

TRAUMSPUK **HG 8**
EP 4.800
TP 36 (siehe Seite 8)

Effekt Dieser Traumspuk manifestiert sich, sowie die SC mit der Erkundung des Raumes beginnen. Er beeinflusst einen zufällig bestimmten SC mit dem Zauber *Paranoia*^{ABR VII} (SG 20). Der betroffene SC sieht alle anderen Lebewesen plötzlich als kichernde Doppelgänger der grell gekleideten Sara Kratzbein. Dies währt 8 Runden lang oder bis der Effekt gebannt oder der Spuk zerstört wird.

H14. ZEREMONIENKAMMER (HG 8)

Arkane, mit Kreide und Blut gezeichnete Symbole bedecken Boden, Wände und Decke dieser Zeremonienkammer. Die Zeichen weisen allesamt zu einer mitten im Raum in den Boden gekratzten Schwelle mit einem gezeichneten Schlüsselloch. Im Süden liegt ein umgestürztes Lesepult, daneben ein großes Buch. Ein Durchgang führt nach Osten in eine Bibliothek.

Wie das Alchemielabor im Erdgeschoss wirkt dieser Raum mehr wie der Hobbyraum eines Edelmannes oder eine Darstellung in einem Museum, derart perfekt und genau sind die esoterischen Symbole platziert und gezeichnet. Die SC sollten die Schwelle in der Raummitte als die, welche im Rahmen des Okkulten Rituals Portal ins Traumreich genutzt wird, erkennen. Einige sollten auch diese Kammer von ihren in Bereich **G3** erfahrenen Visionen wiedererkennen.

Traumspuk: In diesem Raum wartet ein gefährlicher Traumspuk, welcher sich manifestiert, nachdem die SC eingetreten sind, und die traumatischen Ereignisse von Nahums Exkommunikation nachstellt.

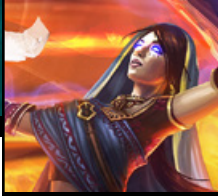
TRAUMSPUK **HG 8**
EP 4.800
TP 36 (siehe Seite 8)

Effekt Wird dieser Traumspuk ausgelöst, spielt er die Ereignisse nach, die zur Verbannung Nahums und seiner Exkommunizierten geführt haben. Der Raum verdunkelt sich und die Schatten verdichten sich zu verzerrten, höhnischen Gesichtern. Die komplizierten okkulten Anrufungen des Rituals Portal ins Traumreich hallen durch den Raum und die SC erspüren den schwebenden *Traumstein*, der ihre Namen zu rufen scheint, während sie zugleich eine finstere Vorahnung von Verrat haben. Plötzlich gibt der Boden nach und verwandelt sich in ein aufgerissenes Maul, welches die SC verschlingen will (wie *Hungrige Grube*^{EXP}, SG 20; 24 m tief, besteht 8 Runden lang).

H15. DIE CALIGAROSAMMLUNG (HG 4+)

Die Regale dieser extravaganten Bibliothek sind mit verbottenen Schriften vollgestopft und mehrere Tische und Vitrinen sind voller okkultur Relikte.

Nahum hat seine ganze Kindheit mit Studien in einer solchen Kammer verbracht, so dass seine idealisierte Rekonstruktion des früheren Glanzes der Bibliothek wahrlich beeindruckend ist. Es gibt Marmorbüsten wichtiger Mitglieder der Caligarolinie und Dutzende Glaskuppeln mit religiösen Relikten, die noch makabrer sind als jene, die in der wahren Welt (Bereich **G6**) zu finden waren:



Einleitung

KAPITEL 1:
VON SPINNEN UND
FLIEGEN

KAPITEL 2:
NACHT ÜBER KORVOSA

KAPITEL 3:
RÜCKKEHR IN DIE
HAKENSTRASSE

ANHANG 1:
BRÜCKENVIERTEL-
REISEFÜHRER

ANHANG 2:
NEUES MONSTER

mumifizierte Hände von Heiligen, konservierte Messgewänder vergessener Kulte und okkulte Zeremoniengegenstände von über einhundert Kulturen. Die Regale sind voller Bücher mit interessanten Titeln, doch sollten die SC eines aufschlagen, sind die Seiten zunächst leer, bis blutige Schriftzeichen nach und nach auftauchen, die nur einen Satz wiederholen: „Ihr gehört nicht hierher.“ Im nächsten Moment dreht sich eine nahe Marmorbürste den SC zu und flüstert: „Ihr müsst von hier verschwinden!“

Kreaturen: Nahum hat mit seiner Okkultistenfähigkeit Externen Kontakt den Quasiten Millikin beschworen und beauftragt, Informationen in der wachen Welt zu beschaffen. Der Quasit ist im Anschluss im Haus geblieben, da ihm Nahum als weitaus angenehmer Herr erscheint als die Mächtigen des Abys. Sollten die SC diesen Raum betreten, hat die Kreatur bereits Seiten eines *Origamifolianten*^{ABR VII} genutzt, um einen mittlere großen Belebten Gegenstand zu erschaffen – ein umherhuschendes, dämonisches Abbild seiner selbst. Er erschafft jede Runde ein weiteres undichert dabei manisch, wenn die Kupferseiten die Form dämonischer Gestalten annehmen und auf die SC zum Angriff loshuschen.



LEILA

MILLIKIN

HG 2

EP 600

Quasit (MHB, S. 48)

TP 16

BELEBTE GEGENSTÄNDE

HG 3

EP je 800

TP je 36 (MHB, S. 31)

Schätze: Die meisten der Relikte hier sind nichtmagisch oder Trugbilder des stabilisierten Traumreiches. Einige Schätze stammen allerdings aus der Bibliothek des Kultes und wurden stattdessen hier platziert. Der *Origamifoliant*^{ABR VII} verfügt über 40 Seiten, ehe der Quasit beginnt, diese mit einem Tempo von zwei Seiten pro Runde zu benutzen. Es gibt eine siebenfingerige Mumiendhand, die als *Hand des Magiers* verzaubert ist, einen schwarzen *Resistenzumhang* +2 mit einem dauerhaft feuchten Blutflecken rund um einen kleinen Schnitt an der rechten Schulter, sowie einen *Steinvertrauten*^{ARK} in Gestalt eines aufgerichteten Tausendfüßlers.

H16. TROPHÄENGANG (HG 8)

Die konservierten Köpfe, Geweihe und Körper vieler hundert Tiere hängen leblos an den Wänden dieses Korridors.

Dunkle, holzvertäfelte Wände spiegeln den warmen Schein einer einzelnen Kerze auf einem kleinen Podest in der Mitte des Korridors wider. Das Licht der Kerze scheint auf eine Vielzahl von Trophäen. Ein großes Feuerfelpumafell bedeckt den Boden, zahlreiche Hirschköpfe und -geweihe, aufrechtstehende Bären, ein Ad-

ler mit ausgebreiteten Schwingen und die Köpfe eines Auerochsen, eines Greifen und eines Mantikors stehen, bzw. hängen an den Wänden.

Traumspuk: Während die SC diesen Korridor durchqueren, erwachen die toten Tiere zum Leben, starren sie mit toten, glasigen Augen an und schnappen auf beunruhigende Weise nach Luft, während andere ihre typischen Tierlaute von sich geben.

TRAUMSPUK

HG 8

EP 4.800

TP 36 (siehe Seite 8)

Effekt SC, die diesen Effekt bemerken, werden von *Schlechtes Omen*^{EXP} betroffen und müssen bei den nächsten beiden Würfeln mit einem W20 jeweils zwei Mal würfeln und das schlechtere Ergebnis nutzen. Wenn die SC am Kopf eines Rehes vorbeikommen, blickt dieses sie an und sagt: „Die Toten träumen in gebrochenen Kreisen“ – dies ist eine Referenz auf Leila, welche in Bereich H17 wartet.

H17. GEFANGENER TRAUM (HG 9)

Die Möbel dieses Schlafzimmers wurden an die Wände geschoben und werfen nun im flackernden Licht des Kamins unheimliche Schatten. Vor einer Fensternische ist ein silber-glitzernder Schutzkreis von gut 6 m Durchmesser auf den Boden gezeichnet, von spinnenhaften Symbolen umgeben. Die Tür eines Wandschranks steht offen.

Nahum konnte einen hochgefährlichen Bewohner des Traumreiches hierherlocken und einfangen. Er plant, ihn in diesem vollgestopften Raum freizulassen, sollte es den SC tatsächlich gelingen, so tief in sein Reich vorzustoßen. Der Schutzkreis wurde mit einem Beutel *Thaumaturgisches Pulver*^{ABR VII} gezeichnet und besitzt einen Radius von 3 m dank der Fähigkeit der Exkommunizierten zur Beeinflussung der Traumebene. Gegenwärtig hält der Kreis eine bössartige Präsenz fest.

Kreaturen: Der Schutzkreis enthält einen bössartigen Belebten Traum. Dessen vage Gestalt hockt am Rand des Kreises, explodiert aber regelrecht vor Wut, wenn die SC eintreten, und wirft sich gegen die Grenzen seines Kerkers, während sie albtraumhafte Formen annimmt – kurz erscheint sie als geisterhaftes, in Nebel gehülltes Skelett, dann als zischender, tentakelbewehrter Kranich. Der Belebte Traum ist eingeschlossen und kann die SC nicht angreifen, solange der Schutzkreis intakt ist.

Neben dem Ring liegt scheinbar die Leiche einer Frau in der Robe des Kultes, deren Züge eingefallen und furchtverzerrt sind. Dies ist Leila, eine von Nahums Exkommunizierten, welche ihre Fähigkeit Totstellen nutzt. Sollte jemand körperlich mit ihr interagieren, kann er mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde oder einem Willenswurf gegen SG 15 die Täuschung erkennen. Sie wartet, bis die SC näher herankommen, um nachzusehen, dann nutzt sie Fingerfertigkeit, um unbemerkt den Schutzkreis zu unterbrechen.

LEILA HG 6

EP 2.400

Exkommunizierte (siehe Seite 37)

TP 38

TAKTIK

Vor dem Kampf Leila wirkt *Göttliche Gunst* und *Magische Waffe*, bevor die SC den Raum betreten.

Im Kampf Sobald der Belebte Traum aus dem Schutzkreis freigesetzt wird, führt Leila einen Sturmangriff aus, um ihre Unheimliche Ausstrahlung auszulösen. Dann positioniert sie sich so, dass sie Gegner mit dem Lebenden Traum in die Zange nehmen kann.

Moral Sollten Leilas TP unter 20 reduziert werden, flieht sie in die Dunkelheit des offenen Wandschranks, um dort ihre Fähigkeit *Schattenreise* zu nutzen und sich in Sicherheit zu bringen.

BELEBTER TRAUM HG 8

EP 4.800

TP 90 (MHB II, S. 36)

TAKTIK

Im Kampf Sobald der Belebte Traum aus dem Schutzkreis entlassen wird, setzt er seine zauberähnliche Fähigkeit *Verwirrung* gegen die SC ein, während er vortäuscht, immer noch eingesperrt zu sein. Sollten die SC die Flucht ergreifen, nutzt er *Dimensionstür*, um ihnen den Weg zu verstellen.

Moral Sollte der Belebte Traum auf 50% seiner Trefferpunkte oder weniger reduziert werden, setzt er *Tödliches Phantom* gegen seinen gefährlichen Gegner ein, ehe er kreischend durch das Fenster flieht.

Schätze: In einem Waschbecken liegen ein Päckchen *Seherte^{ARK}*, eine *Geistertafel^{ABR VII}*, ein *Schwächerer Talisman des Gefahrengespürs^{ABR VII}*, ein zerlegtes Geistersprachrohr^{ABR VII} (Wert 25 GM) und ein Beutelchen mit einem Dutzend Fingerknochen, wobei in jeden winzig klein ein Name eingraviert ist.

H18. SCHATZKAMMER (HG 7)

Dieser reichhaltig vertäfelte Raum enthält drei große Sekretäre und ein paar Holztruhen. In Boden und Wände wurden esoterische Symbole wie Allsehende Augen, Schutzsiegel und in einem Bogengang sogar Buchstaben zur Kommunikation mit Geistern geritzt. An der Südwand stehen ein großer Tisch und zwei Schemel, auf denen Waffen, Edelsteine und eine vor Goldmünzen und Schriftrollen überquellende Geldkassette liegen.

Diese 6 m x 6 m messende Kammer dient Nahums Exkommunizierten als Schatzkammer, auch wenn sie in ihren neuen, verfluchten Gestalten nicht mehr ganz so nach Schätzen gieren. Der erste Sekretär enthält die unten aufgeführten Schätze, während die anderen beiden nicht das sind, was sie scheinen...

Kreaturen: Zwei der Sekretäre sind in Wahrheit Mimiks. Während die SC den Raum durchsuchen, erwachen die beiden Kreaturen. Ihre Schubladen verzerren sich zu klaffenden Mäulern mit dolchartigen Zähnen.

VERBESSERTER MIMIKS (2) HG 5

EP je 1.600

TP je 66 (MHB, S. 185, 294)

TAKTIK

Im Kampf Die Mimiks konzentrieren sich immer auf einen Gegner und nutzen ihre Hiebe und klebrige Struktur, um Gegner zu ergreifen, in den Ringkampf zu verwickeln und zu würgen.

Moral Die Mimiks kämpfen bis zum Tod.

Falle: Die untere Schublade des echten Sekretärs enthält eine *Mächtige Glyphe der Abwehr*, die eine Glyphe mit dem Zauber *Fleischkeule^{EXP}* umfasst, welche den SC zum Ziel wählt, der die Schublade öffnet.

GLYPHE DER ABWEHR HG 7

EP 3.200

Art Magie; Wahrnehmung SG 31; Mechanismus ausschalten SG 31

EFFEKT

Auslöser Zauber; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Zaubereffekt (*Mächtige Glyphe der Abwehr* [*Fleischkeule^{EXP}*]; jede Runde für 11 Runden; das Ziel der Falle wird telekinetisch gegen einen zufällig gewählten Verbündeten geschleudert [Angriff +14], Schaden entsprechend der Größenkategorie der Kreatur [siehe Zauberbeschreibung]; ZÄH, SG 19, teilweise)

Schätze: Auf dem Tisch liegen mehrere Wertsachen: ein *Zurückkehrender Dolch* +1, ein halbes Dutzend Spinnenbeinsicheln [Meisterarbeit], 3 Schwarze Perlen (Wert je 500 GM), 3 *Schriftrollen: Mittelschwere Wunden heilen* und 200 GM in Münzen. Der Sekretär weist zwei tiefe Schubladen auf; in der oberen lagern 3 Rapiere, 10 Dolche und 4 Kurzscheren (allesamt Meisterarbeit) sowie eine *Finstert Klinge^{ARK}*. Die untere Schublade enthält Kultroben und ein *Priestergewand^{ARK}*. Zwischen den Roben steckt ein Beutel mit 4 Granaten (Wert je 25 GM), 9 Schwarzen Onyxen (Wert je 50 GM) und 48 PM.

H19. BALKON (HG 8)

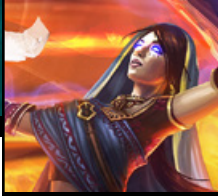
Ein breiter Balkon mit einem kunstvoll gearbeiteten Geländer führt außen um das Herrenhaus herum. Die verdunkelte Traumebene der Stadt verzerrt sich im wirbelnden Nebel jenseits des Trümmersfeldes, dessen Radius man aus der Höhe klar erkennen kann.

Kreaturen: Seit Erwachen des *Traumsteins* hat dieser Dutzende Nachtdürre angelockt, welche hungrig den Himmel über der Brückenfront-Traumebene patrouillieren. Viele von ihnen hocken auch auf dem Dach des Herrenhauses, um jeden zu ergreifen, der den Balkon betritt.

NACHTDÜRRE (4) HG 4

EP je 1.200

TP je 37 (MHB IV, S. 190)



Einleitung

KAPITEL 1:
VON SPINNEN UND
FLIEGEN

KAPITEL 2:
NACHT ÜBER KORVOSA

KAPITEL 3:
RÜCKKEHR IN DIE
HAKENSTRASSE

ANHANG 1:
BRÜCKENVIERTEL-
REISEFÜHRER

ANHANG 2:
NEUES MONSTER

H20. NAHUMS SCHLAFZIMMER (HG 10)

Ein edles Bett und mehrere antike Möbelstücke wurden an die Zimmerwände geschoben, um Platz für den sorgfältig gezeichneten Beschwörungskreis zu schaffen, welcher den Großteil der Raummitte belegt.

Auch wenn die meisten Möbelstück dieses gut ausgestatteten Schlafzimmers in eine Ecke geschoben wurden, stellt dieser Raum den Nexus von Nahums Forschungen und Macht dar. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 kann man die verblassten Reste Dutzender Schutzkreise erkennen, die bereits mit Kreide, Salz und Blut auf den Holzfußboden gezeichnet wurden. Mit einem Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 25 kann man diese Kreise als Schutzkreise eines Okkultisten zur Kontaktaufnahme mit Externaren erkennen – Nahum hat hier wieder und wieder Millikin beschworen, damit der Quasit sich auf die Spur des *Paginarum Lethargicas* setzt.

Kreaturen: Nahum sollte sich den SC in seiner körperlichen Gestalt stellen. Sollte er vom Eindringen der SC wissen, bereitet er sich wie unter „Taktik“ beschrieben vor. In diesem Fall steht er im Durchgang nach Bereich **H21** und erwartet die Eindringlinge. Wenn jemand in sein Allerheiligstes vorstößt, öffnet er die Türen, damit seine beschworene Schattenbestie vorausstürmen kann, während sein Schlafzimmer in den vom *Traumstein* ausgehenden *Höllische Visionen*^{ABR}-Effekt getaucht wird. Dies hüllt beide Räume in eine feurige Illusion, die das Haus verschwinden lässt, als würde es sehr schnell verfaulen und verfallen, während man durch die zerfallenden Wände beobachten kann, dass es der Traumreichversion des Brückenviertels ähnlich ergeht. Nahum warnt: „Dieses Elend werdet ihr verschulden, wenn ihr nicht mit mir zusammenarbeitet! Wenn ihr das wirklich wollt, dann sollt ihr es haben!“ Nahum meidet den Nahkampf und zieht es vor, offensive Effekte gegen die SC aus dem Schutz seiner beachtlichen Verteidigungsmaßnahmen einzusetzen. Er genießt und badet in seinen letzten, verzweifelte Momenten, da die Untergangsvisionen des *Traumsteins* seine selbsterstörerischen Neigungen nähren.

NAHUM CALIGARO

HG 10

EP 6.400

Menschlicher Albtraumfürst-Okkultist^{ABR VII} 10 (*MHB IV*, S. 10)
RB Mittegroßer Humanoider (Mensch)

INI +8; **Sinne** Aurasicht, Dunkelsicht 36 m; Wahrnehmung +13
Aura Furcht (18 m, SG 21), Unheimliche Ausstrahlung (9 m, SG 21)

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 17 (+4 GE, +7 Rüstung)

TP 88 (10W8+40); Regeneration 5 (Gutes oder Silber)

REF +8, **WIL** +8, **ZÄH** +10; +4 gegen Illusionen

SR 5/Gutes oder Silber;

Verteidigungsfähigkeiten Totstellen (SG 21)

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 3 m (perfekt)

Nahkampf Spinnenbeinsichel [Meisterarbeit] +7/+2 (1W6-1)

Besondere Angriffe Nächtliche Schrecken (SG 21), Psychometrie, Schulenfokus wechseln, Schutzkreise, Traumsklave

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +16)

Immer – Schutz vor Gutem

3/Tag — *Albtraum* (SG 23), *Einflüsterung* (SG 19), *Ebenenwechsel* (von der Materiellen Ebene zur Dimension der Träume und umgekehrt), *Gedanken wahrnehmen* (SG 18), *Schattenreise*, *Tiefer Schlaf* (SG 19), *Traum*, *Unsichtbarkeit*
1/Tag — *Erinnerung verändern* (SG 20), *Schattenbeschwörung* (SG 22), *Schattenhervorzauberung* (SG 23), *Schattenreise* (SG 23), *Schwachsinn* (SG 21)

Zauberschulen

Bannmagie (Antikes Heiliges Symbol, 4 Punkte) — *Nachhallend* Schützender Talisman; *Schulenfähigkeiten* Geistesbarriere, Planarer Schutz

Hervorrufungsmagie (Zepter aus dem Hüftknochen eines Heiligen, 5 Punkte) — *Nachhallend* Schadensfokus; *Schulenfähigkeiten* Energieexplosion, Energiestrahle

Illusionsmagie (Pestarztmaske, 4 Punkte; Messingring an einem mumifizierten Finger, 1 Punkt) — *Nachhallend* Ver-



NAHUM CALIGARO

zerren; *Schulenfähigkeiten* Schattenbestie, Schwache Sinnestäuschung, Unauffälligkeit

Verwandlungsmagie ([Spinnenbeinsichel Meisterarbeit], 4 Punkte) — *Nachhallend* Körperliche Verbesserung (+2 KO); *Schulenfähigkeiten* Schnelligkeit, Telekinetische Meisterschaft, Waffe verbessern

Bekannte Okkultistenzauber (ZS 10; Konzentration +16)

4. (2/Tag) — *Brüllen* (SG 20), *Geladene Spiegelbilder*^{ABR II}, *Pergamentschwarm*^{ABR VII} (SG 20), *Steinhaut*, *Symbol des Schlagens*^{ABR II} (SG 22)

3. (4/Tag) — *Blitz* (SG 19), *Höllische Visionen*^{ABR} (SG 19), *Magie bannen*, *Standort vortäuschen*, *Symbol des Verlangsamens*^{ABR} (SG 19)

2. (6/Tag) — *Blick durch eigene Augen*^{EXP}, *Defensive Entladung*^{ABR}, *Magischer Mund*, *Mentale Sprengfalle*^{ABR VII} (SG 18), *Spiegelbilder*

1. (7/Tag) — *Beschädigen*^{EXP}, *Illusion der Ruhe*^{ABR II} (SG 17), *Schattenwaffe*^{ABR} (SG 19), *Schockgriff*, *Schützende Waffe*^{ABR II}

0. (Beliebig oft) — *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 16), *Resistenz*, *Telekinetisches Geschoss*^{ABR VII}

TAKTIK

Vor dem Kampf Nahum nutzt eine Reihe von Defensivfähigkeiten, darunter *Schriftrollen*: *Geladene Spiegelbilder* und *Steinhaut*. Wenn er die SC nahen hört, nutzt er seine Schulenfähigkeit Schattenbestie, um einen Schatten-Babau zu erschaffen, ehe er seine Schulenfähigkeit Schnelligkeit einsetzt.

Im Kampf Nahum bemüht sich, Schattenbestien zwischen sich und den Gegnern zu halten und den Effekt *Höllische Visionen* des Traumsteins auszunutzen, um seine Furchtaura und seine Unheimheimliche Ausstrahlung möglichst effektiv gegen willensschwache SC einzusetzen. Im Angriff nutzt er seine Energiestrahlen und -explosionen.

Moral Nahum kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 19, **KO** 14, **IN** 23, **WE** 10, **CH** 22

GAB +7; **KMB** +6; **KMV** 20

Talente Abhärtung, Effizienter Schulfokuswechsel^{ABR VII}, Schneller Schulfokuswechsel^{ABR VII}, Traumkontrolle^{ABR VII}, Verbesserte Initiative, Zusätzlicher Schulfokus^{ABR VII}

Fertigkeiten Bluffen +11, Diplomatie +14, Einschüchtern +11, Fliegen +19, Heimlichkeit +11, Magischen Gegenstand benutzen +18, Motiv erkennen +13, Sprachenkunde +10, Verkleiden +14, Wahrnehmung +13, Wissen (Arkane) +19, Wissen (Die Ebenen) +19, Wissen (Geschichte) +14, Wissen (Religion) +14, Zauberkunde +19; **Volksmodifikatoren** Einschüchtern +4, Heimlichkeit +4

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Albtraummagie, Externarer Kontakt 1 (Millikin), Magische Gegenstände beherrschen +5, Psychometrie, Schulfokus (18), Schulfokus wechseln, Schutzkreise, Zauberschulen 5

Kampfausrüstung *Schwächerer Talisman der Bewegungsfreiheit*^{ABR VII}, *Schwächerer Talisman der Pfeilabwehr*^{ABR VII}, *Trank: Schwere Wunden heilen* (2), *Schriftrolle: Geladene Spiegelbilder*^{ABR II}, *Schriftrolle: Steinhaut*; **Sonstige Ausrüstung** *Mithralbrustplatte* +1, *Spinnenbeinsichel* [Meisterarbeit], *Resistenzumhang* +1, *Stirnreif des Verführerischen Charismas* +2

Schätze: Nahums Wandschrank enthält teure Kleidungsstücke, Zeremonienroben im Wert von 200 GM, einen kleinen Schrank mit winzigen Schubladen, welche

50 Paraphernalien im Gesamtwert von 500 GM enthalten, sowie eine *Maske der Eintausend Schriften*^{ARK} unter einer Glashaube.

H21. SCHREIN DES TRAUMSTEINS

Den leeren, mit arkanen Symbolen übersäten Raum überdeckt eine tobende infernale Landschaft. Fremdartige Magie zerrt an dieser Realität und zerreißt langsam ihre Ränder, so dass der Raum in Feuer und Schwefel gehüllt ist. Von diesem hohen Aussichtspunkt aus kann man durch die geborstenen Wände erkennen, dass ganz Korvosa in ähnlich feurige Verheerung gehüllt ist. In der Mitte des Raumes schwebt ein faustgroßer, in Flammen gehüllter Meteorit.

In dieser Kammer befindet sich die strahlende Quelle der Albtraumseuche: der *Traumstein*, ein Traumfragment, welches vor Jahrtausenden vom Himmel gestürzt ist. Sein Einflussbereich hat einen Radius von 15 m; Charaktere innerhalb dieses Feldes sehen nur den Traum des Steines vom Weltuntergang sich über viele Kilometer erstreckend (wie *Höllische Visionen*^{ABR}. Der Stein selbst schwebt einfach in der Mitte des Raumes, wo er summt, pulsiert und von magischen Flammen umhüllt ist.

Der Traumstein

Auch wenn die jüngsten Probleme des Brückenviertels von neidischen und intriganten Leuten verursacht wurden, wäre all dies ohne den Einfluss dieses fremdartigen Artefaktes nicht möglich gewesen.

DER TRAUMSTEIN

MÄCHTIGES ARTEFAKT

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner

ZS 20

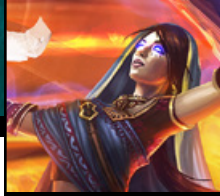
GEWICHT 3 Pfd.

AURA Starke Verwandlungsmagie



Die Hauptfunktion des *Traumsteines* besteht darin, sich innerhalb der Dimension der Träume mit einer stabilen Traumbene zu umgeben. Wird das Artefakt erweckt, ist sein Einflussbereich fließend und dehnt sich ständig aus, wobei er sich über die Ätherebene und die Materielle Ebene legt, aber von größeren Gewässern wie Flüssen oder Seen eingeschränkt wird. Das Wesen des Traumreiches ändert sich mit dem Radius dieses Einflussbereiches und erzeugt eine gemeinschaftliche Traumbene, welche die Materielle Ebene verzerrt widerspiegelt. Seine Macht verändert die Eigenschaften der Dimension der Träume zu Unterschiedlich Wandelbar und Normale Magie.

Träumer, welche auf Ebenen unter dem Einfluss des *Traumsteins* einschlafen, erschaffen keine eigenen Traumbenen, sondern erscheinen an zufällig bestimmten Orten innerhalb der stabilisierten Traumbene des Artefakts. Wer unter tödlichen Albträumen leidet, ist in diesem Traumreich anders betroffen: Normale Träumer, welche im



Einleitung

KAPITEL 1:
VON SPINNEN UND
FLIEGEN

KAPITEL 2:
NACHT ÜBER KORVOSA

KAPITEL 3:
RÜCKKEHR IN DIE
HAKENSTRASSE

ANHANG 1:
BRÜCKENVIERTEL-
REISEFÜHRER

ANHANG 2:
NEUES MONSTER



Traumreich getötet werden, erwachen Entkräftet, während Träumer, deren Traumavatare getötet werden, auch in der realen Welt sterben. Traumavatare können immer noch versuchen, wie bei eigenen Traumebenen die Realität der Traumebene mittels Charismawürfen zu verändern, wobei der SG um 5 steigt. Zauberplätze und Ladungen von magischen Gegenständen, welche Traumavatare in der Traumebene des *Traumsteins* verbrauchen, werden auch in der realen Welt verbraucht. Eine Person, die im Einflussbereich des Artefaktes einschläft, manifestiert mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% einen Traumavatar.

In der Traumebene lauern noch andere Gefahren: Egal ob ein Träumer einen Traumavatar manifestiert oder nicht, muss er jede Nacht einen Rettungswurf ablegen, ob er unter *Albtraum* leidet; zu Beginn ist ein Willenswurf gegen SG 15 erforderlich, wobei ein Träumer einen Bonus von +10 auf seinen Wurf erhält, da der *Traumstein* mit ihm nicht vertraut ist. Die Vertrautheit des Artefakts mit einem Träumer wächst aber mit jeder Nacht – alle 15 Besuche des Träumers steigt der SG um 5 (mit dem ersten Anstieg entfällt zudem der Bonus von +10).

Stirbt eine Kreatur innerhalb der stabilisierten Traumebene an den Schäden, die ihr Traumavatar erleidet, oder am Effekt von *Albtraum*, dehnt sich der Einflussbereich des Artefaktes um 0,30 m pro TW der Kreatur aus. Auch die direkte Nähe zum Artefakt ist gefährlich, da es den Effekt *Höllische Visionen*^{ABR}(WIL, SG 20, keine Wirkung) mit 15 m Radius ausstrahlt, welcher den Schrecken und die Zerstörung widerspiegelt, die er beim Sturz auf Golarion auslösen sollte. Uralte Schriften wie das *Paginarum Lethargica* gehen davon aus, dass die Macht des *Traumsteins* auch Gewässer überschreiten könne, sobald sein Einflussbereich groß genug sei, so dass er alles in diesem Bereich mit feuriger Vernichtung überziehen und die in seinen Visionen enthaltene Prophezeiung erfüllen könne – weder das Traumreich noch die wache Welt würden dann verschont bleiben.

VERNICHTUNG

Sollte das Okkulte Ritual Portal ins Traumreich in direkter Nähe zum *Traumstein* auf der Materiellen Ebene vollzogen werden, verfällt der Meteorit entweder in inaktiven Schlummer oder erwacht alternativ aus diesem. Sollte es in der Nähe des Artefaktes in dessen eigener Traumebene durchgeführt, der Stein auf der offenen Schwelle des Rituals platziert und das Portal dann geschlossen werden, wird der *Traumstein* für immer zerstört.

Die Zerstörung des *Traumsteins*

Es ist mehr als Nahums Tod erforderlich, um den *Traumstein* und das Wachstum seiner Traumebene aufzuhalten. Um die Albtraumseuche für immer zu beenden, müssen die SC das Okkulte Ritual Portal ins Traumreich im Traumreich innerhalb des *Höllische Visionen*-Effektes des Steins ausführen. Sollten die SC sich beim Aufbruch ins Traumreich nicht ausreichend vorbereitet haben, können sie die erforderlichen Materialien im Haus finden,

müssen sich dabei aber eventuell mit zurückgekehrten Exkommunizierten oder anderen Wächtern herumschlagen. Auf dem Höhepunkt des Rituals inmitten der Weltuntergangsvisionen nutzen die SC den *Clavis Somnus*, um das gezeichnete Portal zu öffnen. Dann müssen sie den *Traumstein* in das Portal schleudern und die Tür hinter ihm schließen; das Artefakt löst sich sodann auf und wird für immer zerstört.

Sobald dies getan ist, beginnt die Traumebene des *Traumsteins* ihre Stabilität zu verlieren und wehen ätherische Winde das Haus und die restliche Traumebene in die Tiefen der Dimension der Träume. Ein SC kann jede Runde einen Konzentrations- oder Charismawurf gegen SG 20 ablegen, um am Ausgangspunkt in der realen Welt zu erscheinen, wo das erste Ritual abgehalten wurde. Der SG sinkt dabei pro Runde, in welcher der SC Schaden erleidet, um 1 Punkt, selbst wenn er die Traumebene gar nicht verlassen will – ein SC, der in der sich auflösenden Traumebene verbleibt, erleidet pro Runde 2W6 Schadenspunkte.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Wenn die SC Nahum besiegt und den *Traumstein* verbannt haben, bemerkt man die Veränderungen im Brückenviertel nicht sofort, doch mit der Zeit normalisiert sich das Leben der Bürger dort wieder. Schläfer, welche Traumavatare manifestieren, und andere erwachen nach unruhigen Träumen bestenfalls entkräftet und können feststellen, dass Folgeträume weniger lebhaft und bedrohlich sind. Der Zitter-Handel liegt am Boden, allerdings sind andere Gruppen, darunter auch Druni und seine Leute, bereit, das Vakuum zu füllen, welches der Kult hinterlassen hat. Die SC könnten Drunis Machenschaften theoretisch als nächstes aufdecken.

Die Legende von Sara Kratzbein wird dank der langen Zeit, in der sie die Bürger des Brückenviertels terrorisieren konnte, die Kinder Korvosas noch viele Jahre verfolgen. Die Eltern werden ab jetzt stets erzählen, die Vettel würde unartige Kinder holen. Zu ihr gesellt sich nun ein neues Märchen: Albtraum-Nahum, eine finstere, schattenhafte Gestalt, die auf Generationen hinweg Kinder dazu bringen wird, ihr Gemüse zu essen und zeitig ins Bett zu gehen.

Sofern die SC Madame Carrington retten konnten, erholt diese sich und kümmert sich weiterhin um den Schutz ihrer Klienten. Die SC selbst werden bemerken, dass die Bewohner des Brückenviertels sie nachdenklich betrachten – zwar kennen nur wenige die Namen der SC, doch die meisten erinnern sich vage, sie bereits ein Mal gesehen zu haben, auch wenn die Erinnerung wie bei einem Traum verschwommen ist. Dieses Wiedererkennen sichert den SC das Wohlfühlen und die Freundlichkeit der Bewohner des Brückenviertels, selbst wenn diese in ihnen nicht die Helden erkennen, welche ihr Viertel und die ganze Stadt Korvosa gerettet haben!



REISEFÜHRER ZUM BRÜCKENVIERTEL

Jene Bewohner Korvosas, welche das Elend in Alt-Korvos nicht selbst erfahren müssen, sagen oft, die alten Teile der Stadt seien „verbrannt“ oder „ausgebrannt“. Die meisten Bewohner der Stadt glauben, dass der Ausspruch sich auf die angekolkten Hütten und rußgeschwärzten Brücken über der Flussenge beziehen, welche von den Flammen der Aufstände gegen die Blutschleierquarantäne angesengt wurden. Die Einheimischen wissen aber, dass der Ausdruck viel älter ist und sich mehr auf die Bewohner Alt-Korvosas bezieht als auf die Gebäude. Und diese erklären, dass man ihre Straßen als ausgebrannt betrachte, weil nach einem Jahrhundert religiösen Wiedererwachens und Eifers unter den verzweifelten Armen nichts mehr übrig wäre, um die Flammen einer spirituellen Bewehrung anzufachen.

Während der Blütezeit Alt-Korvosas vermischte sich eine Reihe von Kulturen an diesem Sitz der Zivilisation in Varisia und nirgends war dieser Schmelztiegel ausgeprägter als in der hafenseitig gelegenen, gewundenen früheren Prachtstraße, welche damals als Hakenstraße bekannt war. Dort, wo die Wellenstraße nach Norden abbog und der Alten Stadtmauer folgte, standen kleine Schreine und Kapel-

len im Wettstreit um die Verehrung durch Seefahrer aus fernen Häfen. Die Anhänger der verschiedenen Götzenbilder, Halbgötter und wahren Götter erbauten mit wachsendem Einfluss der Objekte ihrer Anbetung stetig größere und prachtvollere Häuser der Andacht nach Westen hin und ließen ihre alten Schreine verlassen zurück.

Heute aber sind alle diese Kirchen, Kapellen und Tempel längst verlassen. Die großen Religionen folgten ihren Gläubigen aufs Festland und errichteten Tempel an anderen Orten in der Stadt. Nur die Armen blieben zwischen den alten Heiligtümern zurück. Die Hakenstraße wurde als „der gnadenlose Weg“ bekannt und schließlich in Gnadenloser Südweg umbenannt. Diese charmante Bezeichnung mag denen genügen und einleuchten, welche vom Festland aus auf die alte Insel hinab blicken. Doch für jene Einheimischen, die von den Umständen, der Sucht, dem Pech oder aufgrund der Tatsache, dass sie in die untersten Schichten der Stadt hineingeboren wurden, am verfählenden Hafengelände leben, wird die Straße stets die Hakenstraße bleiben.

In den letzten Jahren hat das Elend im Brückenviertel nur noch zugenommen. Aus für die Öffentlichkeit unbe-



ORTSKUNDE

Ergebnis Gerüchte

5+	Bei all den schlechten Träumen und nächtlichen Schrecken haben meine Nachbarn und ich seit zwei Wochen kaum ein Auge zugemacht. Früher habe ich von fernen Landen geträumt, doch heute träume ich nur von immer den selben Straßen – diesen Straßen! Nur dass ich dort von entsetzlichen Schrecken gejagt werde. Es wundert mich nicht, dass die Leute sich umbringen: An manchen Tagen habe ich auch schon daran gedacht.
10+	Die Drogenhändler gießen Zitter ins Wasser, um uns alle abhängig zu machen. Seit auch meine Familie Alpträume hat, laufen wir jeden Tag quer durch die Stadt, um unser Wasser aus dem Riffklauenbrunnen zu holen statt am Schattenmarkt. Die schlechten Träume halten immer noch an, aber vielleicht ist das zitterhaltige Wasser noch in unseren Körpern?!
15+	Madame Carrington hat die Todesfälle vorausgesagt, wisst ihr?! – Sie ist nicht sehr gesprächig, hat aber so seltsame Kräfte. Sie eine Traumseherin... nein... Traum... naja, Dingsda... ein Medium halt oder so etwas und sie sagt, sie hätte einen Geisterführer namens „Baku“, der ihr mitteilt, was die Träume der Leute bedeuten – und heutzutage sagt er ihr nur „Mord, Mord, Mord“.
20+	Ich sage euch, die alte Sara Kratzbein steckt hinter diesen Alpträumen. Ich erinnere mich noch, wie meine Großmutter mir immer mit ihren Geschichten Angst einjagte, die Vettel würde mich eines Tages holen. Aber ich sage euch, dass es sie wirklich gibt! Meine Tochter hat sie im Traum gesehen, wie die alte Hexe von Spinnenschwärmen umgeben sie jagte, bis sie schreiend aufwachte – und auf ihrem Arm waren diese großen Kratzspuren!
25+	Meine Schwester hat zur Bruderschaft gehört, aber letzte Woche trieb sie in der Flussenge. Ihre Leiche war so grau wie die anderen. Die Wache meinte, sie hätte Zitter genommen, aber ich kann mir einfach nicht vorstellen, wie sie sich so die Kehle aufschlitzen konnte – von Ohr zu Ohr! Ich glaube, ich würde nicht einmal die halbe Strecke schaffen...

kannten Gründen endete die Unterstützung der Arkonafamilie für die Armen der Insel nach den Aufständen. Und ohne die Geldhilfen dieses Hauses nutzten entweder städtische Händler die Gelegenheit, um Grundstücke auf der Insel spottbillig zu erwerben, oder wurden diese von den Armen bebaut und überbaut. So entstanden die Schindeln, quasi ein Stadtteil auf dem Stadtteil aus auf den Dächern errichteten Hütten und Unterständen. Entsprechend wurden die Armen nicht nur ärmer, sondern veränderte sich auch die Zusammensetzung der Bewohner, da die neuen Eigentümer der erworbenen Grundstücke die bisherigen Bewohner hinauswarfen und die alten Gebäude des Stadtteils restaurierten. Die ärmeren Bewohner von Vierteln wie dem Garnisonshügel oder dem Alten Hafen waren gezwungen, nach Süden ins Brückenviertel näher an die Flussenge zu ziehen, so dass die windschiefen, übereinander errichteten Gebäude immer zahlreicher, höher und überfüllter wurden. So sind nun heruntergekommene Mietskasernen auf den alten Gebäuden errichtet und erinnern an Seepocken auf dem Rumpf von Schiffen.

Wenn die SC beginnen, im Brückenviertel ihre Fragen zu stellen, können sie Gerüchte und Informationen über die steigende Anzahl von Todesfällen und die seltsamen Geschehnisse im Brückenviertel von einigen Anwohnern erlangen. Das Ergebnis von Fertigkeitswürfen für Diplomatie oder Wissen (Lokales) bestimmt, welche Informationen erlangt werden – siehe die Tabelle auf dieser Seite.

Religion

Aufgrund der gewaltigen Veränderungen der letzten Jahre sind die Bewohner des Brückenviertels mit sehr viel Ablehnung erfüllt. Sie sind gezwungen, im Schatten der hochaufragenden Acadamae zu leben, und die Strahlen der Sonne erreichen die Straßen erst zum Nachmittag, um den dicken Nebel aufzulösen, der über dem Viertel liegt. Viele Bewohner hegen Verachtung für die korvossische Obrigkeit, beginnend mit der Stadtwatche und allem, was ihr übergeordnet ist. Manche Familien suchten während der Blutschleierplage Hilfe bei den gängigen Religi-

onen, standen aber vor verschlossenen Tempeltüren. Dies nährte die Ablehnung und führte in einigen Fällen zum völligen Abfall von allen großen Religionen Golarions, die Kirche Abadars eingeschlossen. In dieser Atmosphäre der Verzweiflung füllen Weltuntergangsprediger, Wahrsager, Phrenologen, Mesmeristen und langsam gedeihende Splitterreligionen die Leere des fehlenden Glaubens. Hunderte haben sich dem geheimnisumwitterten Kult der Bruderschaft der Spinne angeschlossen, lockt dieser doch mit dem Versprechen der Unsterblichkeit für seine treuesten Anhänger. Die großen Verluste an Menschenleben während der Blutschleierplage sorgten zudem für einen Anstieg des Spiritualismus, da die Überlebenden mit den Seelen ihrer verstorbenen Verwandten Kontakt aufnehmen wollten. Dies brachte auch alle Arten skrupelloser Betrüger mit sich, welche die Trauernden ausnehmen wollen.

Wer keinen Seelenfrieden angesichts Göttern, denen er egal ist, oder okkulten Praktiken findet, wendet sich oft zunehmend starken Rauschmitteln zu und verfällt der Abhängigkeit. Da im Brückenviertel das Geld knapp ist, ist die Stadtwatche schon lange nicht imstande, Einbrüche, Diebstahl und Raub und andere Delikte unter Kontrolle zu halten, zumal viele der angeblichen Ordnungshüter selbst in illegale Tätigkeiten verstrickt sind. Obwohl die Bürger sich verzweifelt wünschen, Münzen im Beutel klingeln zu hören, wird im Viertel eher Tauschhandel betrieben – Waren gegen Waren oder Dienstleistungen und Arbeit. Betrüger stehen quasi an jeder Straßenecke und neben Hütchenspielern bieten Verkäufer (nutzlose) alptraumabwehrende Talismane und Schlangenöl-„Heilmittel“ feil, um den Bewohnern das Leben (oder auch nur die Geldbeutel) zu erleichtern.

Zitter-Träume

Zitter ist gegenwärtig die im Brückenviertel angesagte Droge. Diese klare Flüssigkeit wird in kleinen Glasphiolen verkauft, seitdem erstmals vor Jahrzehnten Traumspinnen aus dem Mwangibecken nach Korvosa exportiert wurden.

Einleitung

KAPITEL 1:
VON SPINNEN UND
FLIEGEN

KAPITEL 2:
NACHT ÜBER KORVOSA

KAPITEL 3:
RÜCKKEHR IN DIE
HAKENSTRASSE

ANHANG 1:
BRÜCKENVIERTEL-
REISEFÜHRER

ANHANG 2:
NEUES MONSTER



Wird das Gift der Spinnen in einer Mixtur aus Wasser, Alkohol und Netzflüssigkeit der Traumspinnen gekocht, ergibt dies Zitter (der Vorgang erfordert einen Fertigkeitwurf für Handwerk [Alchemie] gegen SG 22). In anderen Teilen Varisias werden die Phiolen für bis zu 500 GM pro Stück verkauft, doch im Brückenviertel hat die Bruderschaft der Spinne Produktion, Nachschub und Handel fest unter Kontrolle und kann die Droge vergleichsweise günstig verkaufen.

ZITTER

Art Droge (Einnahme oder Verwundung); **Abhängigkeit** stark; ZÄH, SG 18

Preis 25 GM

Effekt Variabel; jeweils 50% Chance 1W4 Stunden lang zu schlafen oder für 1W4 Minuten gegen Furcht immun zu werden.

Speziell siehe unten

Schaden 1W2 KO-Schaden

Speziell Zitter-Effekte werden im Bereich der Brückenviertel-Traumebene (siehe unten) verstärkt.

Zitter-Abhängige erfahren verstärkte Effekte neben den normalen Effekten der Droge, während sie unter dem Einfluss der Droge stehen, sofern sie sich im schleichend wachsenden Radius des *Traumsteins* (siehe Seite 52) befinden. Nutzer, welche unter dem Einfluss der Droge einschlafen, manifestieren Traumavatare, welche für 1W4 Stunden die Brückenfront-Traumebene betreten; dabei verfügen sie über die Vorteile des Talents Traumkontrolle^{ABR VII}. Unter dem Einfluss der Droge stehende Charaktere ignorieren die Körperlosigkeit von Traumspuke. Im Traumreich können sie mittels Charismawürfen positive Energie wie ein Kleriker mit vergleichbarer Stufe fokussieren, um einem Traumspek Schaden zuzufügen. Wer dagegen nach Einnahme der Droge für 1W4 Minuten Immunität gegen Furcht erlangt, erfährt einen 1W4 Stunden lang anhaltenden Nebeneffekt: In diesem schlafwandartigen Zustand erhält der Nutzer den Zustand Wankend und steht unter den Effekten von *Unsichtbares sehen*, so dass er die nebelverhangene Brückenviertel-Traumebene sehen kann. Jede Art seiner Sichtwahrnehmung ist dabei auf 3 m reduziert. Die meisten Nutzer halten die seltsamen, die passierenden Kreaturen und die Verzerrungen der Landschaft für lebhaft Halluzinationen.

Die Albtraumseuche

Als würden Verbrechen, Armut, Abhängigkeit und spirituelle Leere den Bürgern des Brückenviertels das Leben noch nicht schwer genug machen, leidet das Viertel an einer neuen Geißel: Die Einheimischen sprechen zwar von der „Albtraumseuche“, allerdings handelt es sich nicht um eine Krankheit, aber durchaus um eine Art von Leiden. Dieses wird durch den *Albtraum*-Effekt des *Traumsteins* (siehe Seite 52) und das stabilisierte Traumreich ausgelöst, das parallel zur wachen Welt existiert und eine Gefahr für Traumavatare darstellt. Hinzu kommt, dass sich seltsame Präsenzen, die sogenannten Traumspeke (siehe Seite 8) an jenen Orten zu manifestieren beginnen, an denen der Schleier zwischen den Welten dünn ist, und seltsame über-

natürliche Phänomene erzeugen, welche manche Bürger gefährden.

Zu Beginn des Abenteuers dehnt sich der Einflussbereich des *Traumsteins* von der Alten Stadtmauer zur Schieferstraße zwischen der Wellenstraße und der Sankt-Alika-Straße aus. Zum Ende des Abenteuers reicht er bis zur Perlenstraße und kriecht bereits über die Waydonstraße und ins Nachbarviertel Garnisonshügel. Der Albtraum, den die Schläfer des Brückenviertels betreten, ist keine wirbelnde Mischung aus individuellen Traumebenen, sondern eine Manifestation des gemeinsamen Unterbewusstseins aller, die im Wirkungsradius des *Traumsteins* einschlafen. Es ist eine schattenhafte, äußerst verzerrte Reflektion des Brückenviertels, die von den Traumgestalten der wandernden Schläfer bevölkert wird. Die Träumer haben dabei seltsame Erlebnisse: Schlammputzen erwachen zum Leben und greifen nach Passanten, nackte Träumer stehen vor Angst starr an Straßenecken, vom *Traumstein* erzeugte Albträume verfolgen verängstigte Seelen durch dunkle Straßen und zuweilen ergreifen Nachtdürre ein Opfer, lassen es aus der Höhe auf die Straße fallen und nähren sich an seinem Schrecken.

Die meisten Träumer auf den Traumstraßen verfügen nicht über Traumkontrolle und sind daher auch keine Traumavatare. Sie wanken in müder Verwirrung umher und erwachen entkräftet, sollten sie im Traum getötet werden. Der *Traumstein* jedoch fühlt sich mit jeder Nacht besser in seine Besucher ein, so dass immer mehr von seinen finsternen Albträumen erfasst werden – betroffene Bürger werden immer schwächer und sterben schließlich als Folge der nächtlichen Anstrengungen.

Wer einen Traumavatar ausbildet – hierzu gehören auch jene unter dem Einfluss von Zitter –, besitzt größere Kontrolle über dieses Reich und ist zu fantastischen Taten fähig, wenn auch nicht im selben Umfang, als befände er sich in seiner eigenen Traumebene. Ein Traumavatar kann Würfe versuchen, wie unter dem Merkmal Äußerst Wandelbar bei der Dimension der Träume^{ABR VII} beschrieben, um eine fantastische Tat zu vollbringen, z.B. das Wirken eines Zaubers, Herbeizaubern eines magischen Gegenstandes oder das Erschaffen von Türen, wo es keine gibt. Der SG dieses Wurfes ist 15 + Grad des gewirkten oder nachgeahmten Zaubers, bzw. + ½ Zauberstufe des herbeigezauberten Gegenstandes (die ZS nichtmagischer Gegenstände ist 0). Die Zaubersplätze und Ladungen magischer Gegenstände, die ein Traumavatar nutzt, werden in der wachen Welt ebenfalls verbraucht. Am wichtigsten aber ist: Wird ein Traumavatar im Brückenviertel-Traumreich getötet, stirbt er auch in der wachen Welt. Seine Leiche nimmt ein deutlich erkennbares Aussehen an, indem sie alle Farbe verliert und aschgrau wird.

Wer im Einflussradius des *Traumsteins* einschlafte, erscheint in der Traumebene an einem zufällig bestimmten, 1W8 x 100 Meter vom Ort des Einschlafens entfernten Punkt innerhalb des Einflussbereiches. Bestimme die Richtung wie im Fall einer Wurf-Waffe mit Flächeneffekt, die ihr Ziel verfehlt (GRW, S. 202). Im Gegensatz zur eigentlichen Dimension der Träume besitzt die Brückenviertel-Traumebene die Merkmale Unterschiedlich wandelbar und Normale Magie.



ZITTER



Begegnungen in der Brückenviertel- Traumebene

Die Brückenviertel-Traumebene verwendet dieselbe Karte wie das Brückenviertel, Träumer bemerken aber seltsam abweichende Einzelheiten: Türen zu vertrauten Geschäften sind nicht dort, wo sie sein sollten, normalerweise offene Gassen enden als Sackgassen. Zudem scheinen die Straßen sich seltsam zu verändern. Die stabilisierte Traumebene endet abrupt am Rand des Hafens und dort, wo der Einfluss des Traumsteins endet; jenseits dieser Grenze liegt die wirbelnde, höchst veränderbare Masse der instabilen Dimension der Träume. Wer die Grenze übertritt, riskiert, in dieser Dimension verloren zu gehen, und erleidet sofort die Effekte von Albtraum. Zu Beginn wirkt die Brückenviertel-Traumebene noch freundlich, wird aber zunehmend zu feindseligem Gelände. Die folgenden Begegnungen können zu Beginn des Abenteuers der Ursprung für Gerüchte und Schauergeschichten der Bürger sein. USie können als Inspiration für Albträume dienen, mit denen es die SC zu tun bekommen, wenn sie selbst träumen oder in Kapitel 3 körperlich das Traumreich betreten.

Bellende Hunde (HG 8): Das Gebell von Schattenhunden hallt durch die Straßen und Gassen des Brückenviertel-Traumreichs. Wer es vernimmt, muss einen Willenswurf gegen SG 16 ablegen oder erhält für 1W4 Runden den Zustand Panisch, was dazu führt, dass viele Träumer in Panik durch die Straßen rennen. Die Hunde selbst sind noch gefährlicher – in der Regel treten sie in Rudeln zu dritt oder mehr auf, die sich oft aus den Schatten mate-

rialisieren, um in die Ecke getriebene Träumer in Stücke zu reißen.

Hungrige Häuser (HG 7): Manche Gebäude besitzen einen übernatürlichen Hunger, als wären sie lebende Bestien, und erwachen zum Leben, um jene zu verschlingen, die sie passieren. Meist nehmen sie dabei ein albtraumartiges Äußeres mit weitaufgerissenen, an Augen erinnernde Fensteröffnungen und Türen, welche zu Mäulern mit gewaltigen Zähnen werden, an. Behandle sie wie einstürzende Bauwerke, die 8W6 Punkte Wuchtschaden (REF, SG 15, halbiert) verursachen und jene unter dem Geröll verschütten, deren Rettungswürfe misslingen. Verschüttete Kreaturen erleiden 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden pro Minute. Ein belebtes Haus verursacht 1W6 Punkte tödlichen Schaden pro Minute, sollte eine verschüttete Kreatur bewusstlos werden, da das Gebäude auf dem Bewusstlosen herumkaut.

Nachtdürre (HG 7): Dutzende hungriger Nachtdürren^{MHB IV} fliegen über den Straßen des Brückenviertel-Traumreiches. Meist tun sie sich zu dritt zusammen, nutzen die Deckung der dunklen Wolken in gut 45 m Höhe, um herabzustossen, Träumer auf der offenen Straße zu ergreifen und sich an ihrem Schrecken zu nähren, ehe sie sie dann in den Tod stürzen lassen. Sie können Traumavatare von anderen Schläfern nicht unterscheiden, bis ihre Opfer mit zerschmetterten Knochen auf dem Straßenpflaster liegen, den letzten Atemzug tun und dann nicht erwachen und auf der Traumebene verblassen.

Schlammputzen (HG 8): Die Pflastersteinstraßen des Brückenviertel-Traumreiches drohen zwar nicht einzu-

Einleitung

KAPITEL 1:
VON SPINNEN UND
FLIEGEN

KAPITEL 2:
NACHT ÜBER KORVOSA

KAPITEL 3:
RÜCKKEHR IN DIE
HAKENSTRASSE

ANHANG 1:
BRÜCKENVIERTEL-
REISEFÜHRER

ANHANG 2:
NEUES MONSTER

stürzen, doch die großen Schlammputzen versuchen den Passanten das Leben aus dem Leib zu quetschen. Der Schlamm belebt sich als Riesiger Schlammelementar^{MHB II} und greift an, auch wenn er die Fläche, auf der er sich belebt, nicht verlassen kann.

Traumbeben (HG 7): Manchmal erbeben die Straßen des Brückenviertel-Traumreiches, reißen auf und verschlucken Passanten. Kreaturen im Bereich eines Traumbebens müssen Reflexwürfe gegen SG 15 ablegen, um nicht zu stürzen und den Zustand Liegend zu erhalten. Risse breiten sich im Pflaster aus, um liegende Charaktere zu umschließen und für jeden im Wirkungsbereich besteht eine Chance von 25%, in einen Riss zu stürzen (REF, SG 20, um nicht hineinzustürzen). Die Risse sind 12 m tief und Kreaturen erleiden den normalen Sturzschaden. Nach 1W4 Runden schließt sich der Riss wieder und schließt jene ein, denen die Flucht nicht gelungen ist; diese erleiden 8W6 Punkte Wuchtschaden und sind ohne Luftzufuhr eingeschlossen wie im Verschüttungsbereich eines Erdbebens (GRW, S. 429).

Okkulte Örtlichkeiten im Brückenviertel

Im Brückenviertel gibt es die üblichen Geschäfte, welche man in einem extrem ärmlichen Viertel erwarten kann: Grobschmiede und Kunsthandwerker, die sich in diesem Viertel niederlassen müssen, weil sie Alkoholiker sind oder es ihnen an Talent mangelt. Dazu kommen schmierige Schenken und Absteigen, morgendliche Märkte für allgemeine Güter und andere Händler, Drogenhändler und Ladenbetreiber, welche aufgrund schlechter Entscheidungen im Elendsviertel oder von der Hand in den Mund leben und unter den Armen festsitzen. Andere lassen sich hier nieder, um die billigen Mieten oder Grundstückspreise auszunutzen, sich dabei den Gefahren der größtenteils von den Ordnungsmächten verlassenen Straßen stellen, ihre Ansprüche abstecken und auf eigene Faust ihre Sache durchziehen wollen. Ein SL kann davon ausgehen, dass all diese Standardörtlichkeiten im Brückenviertel existieren und die im Folgenden detaillierten okkulten Orte sich subtil und nahtlos ins Geflecht einfügen.

A. Zum Hühnerhorst: Diese Zitter-Drogenhöhle war die erste Einrichtung ihrer Art und wird von vielen als die definitive Konsumstätte betrachtet. Andere Einrichtungen versuchen, das Modell des Betreibers Asnaan Scharusch nachzuahmen, haben aber bei weitem nicht denselben Erfolg. Sein Geschäftsmodell ist dabei recht einfach: Asnaan bietet Zitter-Nutzern eine sichere Umgebung zum Drogengenuss. Seine Wachen verlangen als Eintritt 5 GM pro Person, die sie durch die stabile, mit einem Riegel versehene Tür ins Innere lassen. Hinter der Tür befindet sich im Grunde ein großes Wohnzimmer mit dicken Vorhängen, gepolsterten Diwans und einst dekadenten Möbeln, die nun fleckig und schäbig sind. Kunden suchen sich im überfüllten Raum eine Sitz- oder Liegemöglichkeit und gehen dort ihrem Laster nach. Wer nicht sofort einschläft, hat die Option, sich 4 GM zurückzahlen zu lassen oder während seines Rausches die Sicherheit des Rau-

mes zu genießen. Wer einschläft, kann in der Gewissheit ruhen, dass Asnaans Leute sie davor schützen, frühzeitig geweckt zu werden. Und wer im Rausch verstirbt, wird direkt in der Gasse hinter dem Haus entsorgt, in welcher Asnaan Schweine hält, weshalb die Einheimischen Abhängige auch als „Schweinefutter“ bezeichnen. Die Umgebung hat ihre Vorteile: Die Mischung aus Räucherwerk und angenehmer Atmosphäre erhöht die Dauer des Zitter-Rausches um 1 Stunde, sofern der Konsument den Hühnerhorst nicht verlässt. Für betuchtere Kunden gibt es private Zimmer und eigene Wachen. Mehr zum Hühnerhorst findest du ab Seite 9.

B. Fiebertraumgasse: Diese Gasse wurde überbaut, wobei die wackligen Bruchbuden ein unsicheres Dach bilden. Sie schützen die Straße etwas vor Wind und Regen, was zur Folge hat, dass dort viele Zitter-Nutzer ihren Drogen konsumieren. Die Bewohner der Gasse passen in der Regel aufeinander auf und unterstützen sich gegenseitig beim Konsum ihrer Laster. Da sie im Grunde aber alle verzweifelt sind,

herrscht hier nie lange Ruhe und Frieden. Im Traumreich lauert eine Todespinne über dieser Gasse und nährt sich von den Traumavataren, die hier erscheinen.

Mehr zur Fiebertraumgasse findest du ab Seite 10.

C. Madame Carringtons Traumkunde

de: Madame Carrington ist eine begabte Spiritualistin, Traumdeuterin und kundig auf dem Gebiet der Psychometrie. Auf der Materiellen Ebene ist sie von Hals abwärts gelähmt, während sie sich in ihren Träumen frei bewegen kann dank einzigartiger Befähigung zur Traumkontrolle. Als Traumavatar kann sie auch die Umarmung ihres Phantoms genießen, ihres einstigen Geliebten Giurescu. Ihre privaten Séancen sind beliebt und erschwinglich und man betrachtet sie als ehrliches und vertrauenswürdiges Medium im Vergleich zu all den anderen Betrügnern. Angesichts der Albraumseuche wird Carrington zu einer wichtigen Figur, welche Träumern in ihren Räumen Sicherheit und Bequemlichkeit bieten kann, da sie dank der Hilfe eines Bakus im Traumgegenstück ihres Geschäftes ein Heiligtum einrichten konnte. Mehr zu Madame Carrington findest du aber Seite 11.

D. Schattenmarkt: Der Schattenmarkt hat seinen Namen von seiner Lage – er liegt im Schatten der Alten Stadtmauer, wohin nur sehr wenig Sonnenlicht fällt. Man kennt ihn auch wegen des berühmten „Roten Oliphanten“, dabei handelt es sich um die Reste einer alten, riesigen Plakatwand. Auf diesem geschäftigen Markt gehen die Bürger des Brückenviertels dem Tauschhandel nach, da kaum jemand über Geld verfügt. Dutzende Händler sind hier mit permanenten Ständen, temporär aufgebauten Zelten oder auch nur auf rasch ausgerollten Teppichen vertreten. Neben gewöhnlichen Waren, Versorgungsgütern aus zweiter Hand, Haushaltsgegenständen und diversen Essensständen gibt es auf dem Marktplatz Drogenhändler, Wahrsager, Hellseher und dergleichen. Der Phrenologe **Egidius Warrick** (CG Menschlicher Barde 3 mittleren Alters) stellt



MADAME ANGELICA



Einleitung

KAPITEL 1:
VON SPINNEN UND
FLIEGEN

KAPITEL 2:
NACHT ÜBER KORVOSA

KAPITEL 3:
RÜCKKEHR IN DIE
HAKENSTRASSE

ANHANG 1:
BRÜCKENVIERTEL-
REISEFÜHRER

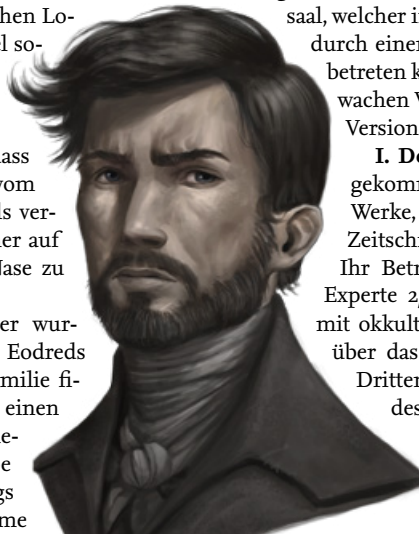
ANHANG 2:
NEUES MONSTER

hier seine Banner auf, welche Schädelquerschnitte zeigen, und platziert darunter auf Kisten mehrere aus Gips gegossene Büsten beschrifteter humanoider Schädel; Passanten bietet er Einsicht bringende phrenologische Untersuchungen für 3 GM oder gleichwertige Güter an. Auf der anderen Seite des Platzes, Warrick gegenüber, hat **Madame Angelica** (NG Menschliche Mentalistin^{ABR VII} 2 mittleren Alters) ihr Zelt aufgeschlagen; diese ist talentiert darin, aus der Hand oder Kristallen zu lesen, und ist dank des lokalen Tauschhandels fett geworden, akzeptiert sie doch auch Gutscheine für Mahlzeiten in den örtlichen Lokaltäten und mitgebrachte Lebensmittel sowie handgewebte Kleidungsstücke, um ihren massigen Körper einzukleiden, als Zahlungsmittel für ihren Rat. Die Einheimischen verweisen gern darauf, dass Madame Angelicas Handlese-Banner vom Roten Oliphanten aus gesehen wirkt, als verbinde es sich mit Egidius' Schädelbanner auf eine Weise, das letzterem eine lange Nase zu wachsen scheint.

E. Wellenbrecherpier: Dieser Anleger wurde während der Regierungszeit König Eodreds angelegt und von der reichen Arkonafamilie finanziert. Das Projekt sollte Alt-Korvosa einen Weg aus der Armut ermöglichen, da viele Bewohner dort im Fischereigewerbe hätten tätig werden können. Allerdings wurde angesichts der jüngsten Probleme der Stadt der Bau gestoppt. Nun hausen im verlassenen Hafengelände und den leeren Lagerhäusern Obdachlose, Bettler und Zitter-Nutzer. Der Großteil des Geländes gehört mittlerweile der Bruderschaft der Spinne, welche hier den SC einen Hinterhalt legt – siehe Seite 13.

F. Grielis Unterschlupf: Der Herr des Zitter-Handels auf dem Schattenmarkt ist der Kultanhänger Moses Grieli, welcher in einem zweigeschossigen Gebäude auf der Schindelebene unter dem Roten Oliphanten-Zeichen wohnt. Seine Operation ist komplex aufgezogen, da Angehörige der Bruderschaft auf der Straße nicht direkt mit Drogen handeln oder Geld entgegennehmen. Stattdessen setzen sie freiberufliche „Münznehmer“ ein, die das Geld eines Kunden nehmen und ihm den Weg zu einem „Ampullenbringer“ irgendwo in der Nähe, meist auf der anderen Seite einer geschäftigen Straße, weisen, wo ihm dann die eigentliche Ware ausgehändigt wird. Nachschub wird den Ampullenbringern mitten in der Nacht von Eingeweihten des Kultes, den sogenannten Tunnelläufnern, gebracht, welche das am besten gehütete Geheimnis des Kultes kennen: Die Alte Stadtmauer ist voller spinnennetzverhangener Hohlräume, welche die Kultanhänger nutzen können, um unbemerkt entlang des Westrandes der Insel von einem Ende des Viertels zum anderen zu gelangen (für weitere Informationen siehe die Bereiche **F5** und **G1**). Als Aufpasser und Leiter der Operation fungiert eine „Petze“, die direkt Grielis Wachen, Mitgliedern von Barvaxis Bande, berichtet, die wiederum Grieli selbst Bericht erstatten. Grieli selbst bleibt stets im Hintergrund außer Sicht und beobachtet all das aus den verdunkelten Fenstern seines Heimes.

G. und H. Das Haus in der Hakenstraße: Der Familiensitz der Caligaros gehört zu den ältesten noch stehen-



THEODOR SCHWARZ

den Häusern Alt-Korvosas. Er dient heute als Stütze für Mietskasernen, welche rund um ihn errichtet wurden und sich an das Gebäude lehnen oder es überragen. Das Haus wurde an die Alte Stadtmauer auf und um das Fundament eines zerstörten Desnatempels aus der Frühzeit der Hakenstraße errichtet, ist selbst aber mittlerweile recht zerfallen. Die Bruderschaft der Spinne nutzt es, um dort Zitter herzustellen, ihre okkulten Geheimnisse und Artefakte zu lagern und um in den wahren Tempel des Kultes zu gelangen – einen unter der Wasserlinie liegenden Ballsaal, welcher ins Meer hinausragt und den man nur durch einen unter dem Haus liegenden Zugang betreten kann. Die Version des Gebäudes in der wachen Welt wird ab Seite 19 beschrieben, die Version im Traumreich auf Seite 41.

I. Der Gewundene Weg: Diese heruntergekommene Buchhandlung hat esoterische Werke, okkulte Schriften und spiritistische Zeitschriften aus ganz Golarion im Angebot. Ihr Betreiber, **Diogorgio** (CG Menschlicher Experte 2/Mentalist^{ABR VII} 1), füllt seine Regale mit okkulten Paraphernalien und Handbücher über das Lesen von Auren, dem Öffnen des Dritten Auges und Heilung durch die Kraft des Glaubens. Er selbst widmet sich allen möglichen okkulten Praktiken und ist tatsächlich durchschnittlich begabt auf dem Gebiet einer Vielfalt okkulten Fertigkeiten. Er unterhält sich gern, wenn auch voller Ernsthaftigkeit, mit Kunden über Methoden und Techniken, die er in verschiedenen Büchern seines

Sortiments entdeckt hat. Zudem bietet er nächtliche Unterweisungen für Unkundige an. Allerdings hat sein Geschäft auch eine dunkle Seite: Hinter einem schwenkbaren Regal versteckt liegt Diogorgios geheime Bibliothek, die mit weitaus gefährlicheren Schriften gefüllt ist, darunter Zauberbücher mit Bindungsritualen und verbotenen Hymnen zu Ehren Schax'. Aus dieser Sammlung verleiht er normalerweise nur, allerdings können Werke alternativ zum doppelten Marktpreis erworben werden. Diogorgio bezahlt 75% des Marktpreises für Bücher im Wert von maximal 500 GM. Er und seine Tochter Avigayil spielen eine wichtige Rolle, wenn sie das *Paginarum Lethargica* erwerben – siehe Seite 36.

J. Sylvestri und Kollegen: Der Hauptkonkurrent der Buchhandlung Gewundener Weg ist Sylvestri und Kollegen. Obwohl beide Geschäfte sich im Sortiment überschneiden und ähnliche Referenzmaterialien, Hexenbretter und Aurabrillen verkaufen, ist das Halb-Elfenpaar, das den Laden betreibt, **Mason** und **Naticia** (N Half-Elfische Experten 4), mehr am Umsatz als am Glauben an das Okkulte interessiert. Daher unterbieten sie die Preise des Gewundenen Weges zum Teil um bis zu 10%, um Kunden anzulocken und dies dann auszunutzen, um einen Teil von ihnen mit ihren zwielichtigeren Geschäften in Kontakt zu bringen: Sylvestri und Kollegen unterhält einen Verkaufskatalog, der sich an betrügerische Medien und andere okkulte Gauner richtet; von diesem Katalog gibt es nur ein paar Ausfertigungen, welche ausschließlich vorübergehend verliehen werden. Der Katalog enthält alle möglichen Gegenstände, um Kommunikation mit Geistern vorzutauschen, seien es manipulierte Schreibbret-

ter, um Geisterschrift vorzugaukeln oder falsche Geistersprachrohre und mechanische Gerätschaften, um falsche Klopfbotschaften zu erzeugen. Das Paar hält alle zwei Wochen eine Séance in seinem Geschäft ab, bei denen es sich aber im Grunde um Verkaufsveranstaltungen handelt, um anderen Gaunern ihre besonderen Waren vorzuführen. Außerdem dienen sie als Unterhaltung für frisch in der Stadt eingetroffene Seefahrer, die meist frech nach den in leuchtende Gaze gehüllten „Geistern“ greifen, welche im dunklen Raum umhergleiten – und von denen schon so oft berichtet wurde, dass sie niemand mehr als Neuigkeit betrachtet.

K. Collegium Scientifica:

In diesem heruntergekommenen, zweigeschossigen Reihenhause finden die sogenannten „Höheren Schulungen im Okkultismus“ statt, welche **Theodor Schwarz** (N Menschlicher Mesmerist^{ABR VII} 7) gibt, ein gepflegter Mann, der sich nach der aktuellsten Mode der korvosischen Oberschicht kleidet und eine Aura von Überlegenheit ausstrahlt. Er preist seine Dienste in diversen billigen esoterischen Publikationen im Raum Absalom bis Chelixa an und beschäftigt eine Reihe schöner junger Schreiberinnen, welche sich um die Korrespondenz der Schule, Fern-Glaubensheilung, Auraheilung und allgemeine astrologische Vorhersagen kümmern. Schwarz veröffentlicht zudem seine Abozeitschrift „Der Vollständige Kurs“, die Unterweisung in diversen esoterischen Lehren verspricht, darunter Wünschelrutengehen, Hypnose und Auren lesen, das Finden von Schätzen, Wiedererlangen früherer Geliebter und einfache Nekromantie. Schwarz' überhebliche Behauptungen, über welche unglaubliche Fähigkeiten er verfüge, haben den Zorn der Behörden erweckt, die nach einer gesetzlichen Möglichkeit suchen, mit der sie ihn zwingen könnten, sein Geschäft zu schließen. In der Hoffnung, neue Kunden anlocken und einfangen zu können, schickt Schwarz zudem einige seiner attraktivsten Schreiber in die Stadt, um einen billigen Talisman zu verkaufen, den „Osirischen Glücksbringer“. Er tritt regelmäßig auf der Weltenbühne auf, hat aber keine Geduld mit dem Publikum, wenn dieses nicht artig Beifall klatscht oder ihn anderweitig bestätigt, so dass er häufig mitten während einer Darbietung droht, alle zu hypnotisieren, nur um anschließend zornig von der Bühne zu stürmen.

L. Die Wahrheit und das Licht: Diese, in einer schäbigen alten Schenke inmitten aufeinandergetürmter Hütten und Schuppen untergebrachte, wohlthätige esoterische Organisation behauptet, sich um das Wohlergehen der Ärmsten des Brückenviertels kümmern zu wollen, indem sie sie mit Nahrung, Kleidung, einem Dach über dem Kopf und der Möglichkeit eines Neuanfanges versorgt. Viele, die die Hilfe der Gesellschaft suchen, legen schließlich ihre auffälligen, senfgelben Roben mit dem hohen Kragen an und legen sich neue, auf obskuren numerologischen Theorien basierende Namen zu, wenn sie zu vollwertigen Mitgliedern des Kollektivs werden. Einmal in die Gruppe aufgenommene Mitglieder führen einen spartanischen Lebensstil ohne große weltliche Freuden, sieht man von den exquisiten Mahlzeiten und der Unterhaltung ab, welche ihnen der moralisch heruntergekommene und zurück-

gezogene lebende Anführer der Gesellschaft, **Xenoxanthus** (RB Menschliches Medium^{ABR VII} 5), zukommen lässt. Die Mitglieder der Wahrheit und des Lichts verbringen ihre Tage an den Straßenecken des Elendsviertel, wo sie sich nach außen um die Bedürfnisse der Gesellschaft und ihres Anführers kümmern, während sie in Schichten unter den Meistverzwweifeltten des Brückenviertels neue Rekruten anzuwerben versuchen. Die Gesellschaft veröffentlicht und verteilt provokante, sich gegen die Regierung des Stadtstaates wendende Handzettel, mit denen sie um Mitglieder wirbt und die Armen zur Revolution aufruft, um sich zurückzuholen, was ihnen rechtmäßig gehöre.

M. Federkiel und Tintenfass: Diese Tätowierstube ist im okkulten Untergrund des Brückenviertels aufgrund der diskreten Dienste beliebt, die Kultanhänger wie Schurken erhalten. Die schlanke und attraktive Betreiberin, **Tarla** (NB Halb-Elfische Hexenmeisterin [Tätowierter Hexenmeister^{AMAG} 7]), ist wohlbewandert im Zeichnen magischer Tätowierungen, welche Esoterikern Schutz bieten. Sie besitzt zudem einen Satz *Nadeln des Eintätowierens*^{ARK}, welcher sie bei Dieben und Assassinen beliebt macht, nutzen diese doch ihre Künste, um leicht zu verbergende Waffen und Gegenstände zu erschaffen, welche sodann an gut bewachte Orte geschmuggelt werden. Da auch Imps sie häufig besuchen, hält sich das Ge-

rücht, sie sei mit Teufelsbeschwörern unter den Schülern der Acadamae im Bunde. Angesichts der Preise, die sie für ihre Dienste verlangt, fragen sich viele, warum sie im Brückenviertel bleibt.

N. Nagerheim: Dieser schäbige Häuserblock ist von einem Gewirr aus Mietkasernen überbaut, um welches die Bürger des Brückenviertels aber einen weiten Bogen machen, leidet es doch unter einem gewaltigen Rattenbefall. Die zahllosen Nager, die die Westseite des Blocks bewohnen, sind einem Rattenkönig^{MHB IV} treu untertan, der sich selbst Zwanzig-die-eins nennt. Die Ostseite ist von einem Rudel befallen, welches fast ebenso groß ist wie der Hofstaat des Rattenkönigs. Dieses konkurrierende Rudel wird von einem fetten Rattling^{MHB IV} namens Barthelem angeführt, der seinem Rivalen ob dessen Territorialansprüchen die Blutfehde erklärt hat. Beide kommandieren gewaltige Rattenschwärme und es heißt, dass die Ratten sogar denen als Meuchelmörder dienen würden, die wüssten, wie man sie herbeiruft.

O. Die Lampenanzünder: Als Teil der Bemühungen der Regierung, im Brückenviertel das Verbrechen zu bekämpfen, half die Arkonafamilie einst, ein öffentliches Straßenlaternengeschäft einzurichten. Das Projekt liegt zwar längst brach, doch die Infrastruktur besteht noch, so dass ein Privatmann, den man nur noch als den Laternenmann kennt, es übernommen hat. Wenn die Dämmerung über den nebligen Straßen des Brückenviertels Einzug hält, eilen Dutzende Kinder, die der Laternenmann beschäftigt, mit brennenden Laternen an langen Stangen durchs Viertel und hängen sie an jenen Haken in der Höhe auf, welche damals überall angebracht waren. Früher wurden die-



XENOXANTHUS



se Laternen oft gestohlen, doch mittlerweile wissen die Einheimischen es besser, sind sie doch zu der Überzeugung gekommen, dass der Laternenmann sie alle durch die Flammen beobachtet. Der alte Laternenmann empfängt zwar nur selten Besucher, ist dank seiner magischen Gabe, durch die von seinen Dienern verteilten Flammen andere ausspähen zu können, aber einer der informiertesten, kenntnisreichsten und entsprechend gefährlichsten Bewohner des Brückenviertels.

P. Die Weltenbühne: Trotz seiner hochtrabenden Bezeichnung ist dieses Theater wahrscheinlich das heruntergekommenste und windschiefste Amphitheater von ganz Varisia. Hohe Wände umgeben einen nach oben offenen Schacht und wacklige Balkone mit Bänken hängen über Bühne und Zuschauerraum. Austernschalen dienen als (rutschiger und scharfkantiger) Bodenbelag und als Wurfgeschosse, mit denen das Publikum manchen Künstler von der Bühne jagt. An sechs Tagen in der Woche werden hier die derbsten und anrühigsten Stücke aufgeführt, welche die eher einfach gestrickten Bewohner des Viertels mögen. Abends dagegen stehen die Aufführungen oft im Zeichen des Okkulten. Das Theater kann dazu auf eine Reihe im Wettstreit liegender Bühnenmagier, Mesmeristen, Schlafwandler und Phrenologen zurückgreifen. Die meisten bekannten Anwender des Okkulten in Korvosa nutzen – unabhängig davon, wie begabt sie selbst wirklich sind – diese Bühne, um Rivalen subtil lächerlich zu machen und vor den Anhängern des Okkulten große Reden über die esoterischen Wahrheiten zu schwingen, die sie angeblich entdeckt haben.

Q. Bibliothek der Gedanken: Gerüchteweise werden in dieser Bibliothek und Schenke nur Mentalisten, Mesmeristen und Wahrsager bedient, welche sich hier treffen, um die tieferen Geheimnisse des Übersinnlichen und der esoterischen Künste zu erkunden. Die Lokalität ist schwer zu finden, da der Eingang anscheinend nur für jene existiert, deren Drittes Auge geöffnet wurde (oder dies zumindest glauben). Im Inneren sorgen rauchende Weihrauchfässer für einen verwirrenden, benebelnden Dunst, welcher erstmalige Besucher außer Gefecht setzen mag. Viele kommen aufgrund des Gerüchtes hierher, dass sich die talentiertesten Mentalisten Alt-Korvosas hier versammeln würden. Dies mag stimmen, doch ist ihr Rat für potentielle Kunden nicht von Vorteil – der Ort ist nämlich das Hauptquartier einer nicht gebilligten Diebesgilde, die direkt unter den Augen der Himmelblauen Gesellschaft operiert. Die Mentalisten und Mesmeristen, welche die Organisation bilden, nutzen die Tarnung, um Besucher freundlich zu befragen und dabei Informationen aus ihren Gedanken zu stehlen. Diese nutzen sie sodann, um Wertsachen aufzuspielen oder für Erpressungen. Die ledergebundenen Bücher auf den Regalen hinter dem Tresen der Schenke sind



TARLA

voller Notizen über Bürger, die von der Gilde ausgenommen wurden, sowie geheimer Informationen über Erpressungsoffer. Letztere verkauft die Bande an betrügerische Medien, die trauernde Bürger ausnehmen wollen, welche mit Verstorbenen „zu sprechen“ wünschen.

R. Zirkus „Finnick und Mark“: Dieser Zirkus unterhält an vier Abenden in der Woche die Austernernter nach dem harten Arbeitstag an der Flussenge. Der knorrige alte Mark jongliert mit scharfen Messern, ehe er ganz knapp eine nervöse Dame aus dem Publikum verfehlt, während Scheyn der Feuerschlucker Flammenstöße ausspuckt. Der Muskelmann Butz sieht mit stählernem Blick in die Menge, während er mit bloßen Händen Ketten zerreit und eiserne Nachttöpfe mit seinem mächtigen Hammer zertrümmert. Madame Rosea schließlich sagt Kunden die Zukunft aus der Hand, Teeblättern oder der Kristallkugel voraus. Für eine Silbermünze kann man das Kuriositätenkabinett besuchen, welches hauptsächlich in Essig eingelegte, humanoide Fötusse enthält. Die eigentliche Einkommensquelle des Zirkus' sind allerdings die Schlangenöl-Heilmittel und schützenden okkulten Talismane, welche die Cousine zweiten Grades des schmerzlich vermissten, verstorbenen Fennick, **Dr. Kalendrel** (N Halb-Orkische Alchemistin^{EXP 2}/Mesmeristin^{ABR VII 2}), verkauft. Sie garantiert für die Wirkung ihrer gegen Zahnweh und Rheuma helfenden Tonika mit ihrem guten Namen.

S. Bleisetzers Apotheke: **Silas Bleisetzter** (NG ehrwürdiger Menschlicher Alchemist^{EXP 10}) ist im Brückenviertel eine Art lebende Legende. Seine Apotheke liegt in einem früheren Arodenschrein an der Hakenstraße und verkauft verlässliche Heilmittel, die im krassen Gegensatz zu dem widerlichen Gesöff stehen, welches bei Fennick und Mark verkauft wird. Bleisetzter ist ein angesehener und beliebter Händler, auch wenn er sich im Alter seine Vorurteile und einen leichten Rassismus zugelegt hat und generell grummelig ist. Die Einheimischen verbreiten immer noch, dass während der Blutschleieraufstände ein gewaltiger, massiger Primitivling aus der Apotheke gestürmt sei, um die Bürger vor Plünderern und Brandstiftern zu beschützen, was zur Legende vom Golem des Brückenviertels geführt hat. Wird Silas dazu gefragt, lacht er nur – doch in Wahrheit ruht auf seinem Dachboden die Krönung seiner alchemistischen Karriere: die gegenwärtig leblose Gestalt eines mächtigen Fleischgolems. Jugendliche, welche in den Laden einbrechen wollen, um selbst nachzusehen, werden stets von Silas' seltsamen „Sohn“, Albin, erwischt und fortgejagt. Auch wenn die meisten ahnen, dass mit dem Bur-schen etwas nicht stimmt, und er niemals zu schlafen, zu ermüden oder von Silas' Seite zu weichen scheint, ist er in Wahrheit ein Homunkulus und die Perfektion des Könnens des Alchemisten.

ANHANG 2: NEUES MONSTER

TRAUMBRUTKREATUR

Ein Miasma aus wirbelnden, albtraumartigen Gestalten bricht aus den zerfetzten Kiefern eines Kadavers hervor, welchen die Nebel mit sich schleppen.

TRAUMBRUT-HUNGRIGER NEBEL HG 7 

EP 3.200

NB Riesiger Externar (Extraplanar) (MHB III, S. 126)

INI -1; Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 18 m, Gedanken-
spür 18 m; Wahrnehmung -5

Aura Furchterweckender Dunst (3 m, SG 9), Mentale Rückkopp-
lung (3 m, SG 9)

VERTEIDIGUNG

RK 7, Berührung 7, auf dem Falschen Fuß 7 (-1 GE, -2 Größe)

TP 59 (7W8+28)

REF +1, **WIL** -3, **ZÄH** +6

Immunitäten Elektrizität, Säure, Schall, Geistesbeeinflussende
Effekte; **Resistenzen** Kälte 10; **SR** 10/Magie und SR 5/Gutes
oder Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Ebenen überbrücken,
Gasförmig, Verbundenheit mit Negativer Energie

Schwächen Empfindlichkeit gegen Wind

ANGRIFF

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 4,50 m (perfekt)

Nahkampf +3 (Berührung; 6W6 Negative Energie)

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

Besondere Angriffe Umhüllender Nebel (SG 17, 3W6 Negative
Energie und Wankend)

SPIELWERTE

ST —, **GE** 8, **KO** 18, **IN** —, **WE** 1, **CH** 3

GAB +5; **KMB** +7; **KMV** 16 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Fertigkeiten Fliegen +3

Besondere Eigenschaften Schlafwandler

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegen Wind (AF) Ein Traumbrut-Hungriger
Nebel wird als Sehr kleine Kreatur hinsichtlich der Effekt star-
ker Winde behandelt.

Furchterweckender Dunst (ÜF) Eine Kreatur innerhalb von 3
m Entfernung zu einem Traumbrut-Hungrigen Nebel oder eine
gegenwärtig von seinem Umhüllenden Nebel betroffene Kreatur
muss zu Beginn ihres Zuges einen Willenswurf gegen SG 9
ablegen oder erhält für 1 Runde den Zustand Erschüttert ange-
sichts des Anblicks der Phantomgestalten, die im Nebel schwe-
ben. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG
des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Gasförmig (AF) Ein Traumbrut-Hungriger Nebel besitzt einen
Leib aus geisterhaftem Nebel. Er kann sich durch kleine Löcher,
schmale Öffnungen und sogar Risse bewegen, aber kein Was-
ser oder andere Flüssigkeiten betreten. Er besitzt keinen Stär-
kewert und kann daher keine Gegenstände manipulieren.

Umhüllender Nebel (AF) Ein Traumbrut-Hungriger Nebel
kann Gegner umhüllen (siehe MHB, Allgemeine Monsterre-
geln, „Umhüllen“). Eine derart umhüllte Kreatur erhält nicht
den Zustand Im Haltegriff und kann sich normal bewegen; sie
ist auch nicht in Gefahr zu ersticken, erhält aber den Zustand
Wankend, solange sie ihren Zug Umhüllt beginnt (neben sons-
tigem Schaden durch den Angriff). Der SG des Rettungswurfes
gegen diese Fähigkeit basiert auf Konstitution.

Traumbrutkreaturen entstehen, wenn die Traumavata-
re von Träumern in bestimmten verderbten Bereichen
der Dimension der Träume getötet werden und die alb-
traumhaften letzten Momente zum Tod in der wachen
Welt führen. In manch seltenen Fällen sind die für den
Tod der Traumavatare verantwortlichen Kreaturen der-
art mit den Todeszuckungen des Träumers eins, dass
ihre ätherischen Gestalten von der fliehenden Seele des
Opfers mitgezerrt werden, bis sie irgendwo zwischen
der schlafenden und der wachen Welt stranden. Diese
Kreaturen erscheinen alsbald auf der Materiellen Ebene,
indem sie aus den Leichen ihrer Geister als Albtraum-
geister der Traumdinge hervorberechen, die sie einst ge-
wesen sind.

Traumbrutkreaturen sind stets über ekto-plasmatis-
che Stränge mit den Leichen der Träumer verbunden,
welche sie erschaffen haben. Sie entziehen der Leiche
Essenz und Flüssigkeiten, um sich zu manifestieren, so
dass die Überreste dabei austrocknen. Die erste Mani-
festation einer Traumkreatur entstellt die dazugehö-
rige Leiche in der Regel auf furchtbare Weise. Traum-
brutkreaturen sind gezwungen, diese Überreste hinter
sich her zu ziehen – sie wollen die Materielle Ebene er-
forschen, sind aber an die verwesenden Kadaver ihrer
Schöpfer gebunden. Diese außerweltlichen Kreaturen
suchen daher nach neuen Wirtskörpern, um diese ver-
rottenden Leichen zu ersetzen, und ihre eigene Existenz
auf Kosten des Wirts zu verlängern, welcher unwieder-
bringlich verwest.

Wer diese entflohenen Albträume jagt und zum Ver-
stümmen bringen will, lernt früher oder später, die un-
heimlichen Vibrationen zu erkennen, welche sie erzeu-
gen, indem sie allein durch ihre Anwesenheit die Gesetze
der Ebenen brechen. Er lent sie zu seinem Vorteil zu nut-
zen, um diese Kreaturen aufzuspüren und zu vernichten.

Traumbrutkreaturen erschaffen

„Traumbrut“ ist eine erlangte Schablone, welche jeder
körperlichen Kreatur (im Folgenden als die „Ausgangs-
kreatur“ bezeichnet) verliehen werden kann. Traum-
brutkreaturen sind in der Regel um wenigstens eine
Größenkategorie größer als ihre Wirte. Sie nutzen alle
Spielwerte und besonderen Fähigkeiten der Ausgangs-
kreaturen, sofern hier nichts anderes aufgeführt ist.

Herausforderungsgrad: Wie HG der Ausgangskreatur + 1.

Gesinnung: In der Regel Böse.

Art: Die Kreaturenart wird zu Externar (Extraplanar).
Berechne klassenbasierende TW, GAB, Rettungswürfe
oder Fertigkeitenränge nicht neu.

Sinne: Eine Traumbrutkreatur erhält Gedanken-
gespür 18 m.

Gedankengespür (Su): Eine Traumbrutkreatur kann bei
Bewusstsein befindliche Kreaturen innerhalb der Reich-
weite dieser Fähigkeit (meist 18 m) automatisch entde-
cken und lokalisieren. Dies funktioniert ähnlich wie
Blindsight. *Unauffindbarkeit*, *Gedankenleere* und ähnliche
Effekte können Gedanken-
gespür blockieren. Gedanken-



gespür kann zwischen intelligenten (IN 3+) und unintelligenten (IN 1-2) Kreaturen unterscheiden, liefert ansonsten aber keine weiteren Informationen hinsichtlich entdeckter Kreaturen.

Aura: Eine Traumbrutkreatur besitzt die folgende Aura.

Mentale Rückkopplung (ÜF): Die mentalen Energien der Traumbrutkreatur erzeugen eine unheimliche, kreisende Rückkopplung im Verstand lebender Kreaturen innerhalb von 3 m Radius. Kreaturen innerhalb der Aura erleiden einen Malus von -2 auf alle Angriffs-, Fertigungs- und Rettungswürfe und müssen zudem einen Willenswurf ablegen, um nicht 1W2 Punkte CH-Schaden zu erleiden. Zauberkundige, welche innerhalb der Aura Zauber wirken wollen, müssen Konzentrationswürfe gegen SG 10 + ½ TW der Traumbrutkreatur + CH-Modifikator ablegen. Bei Misslingen, wird der Zauber verbraucht, funktioniert aber nicht. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Verteidigungsfähigkeiten: Eine Traumbrutkreatur erhält SR 5/Gutes oder Silber, Immunität gegen Geistesbeeinflussende Effekte und die folgende Verteidigungsfähigkeit.

Ebenen überbrücken (ÜF): Traumbrutkreaturen existieren teilweise auf der Materiellen Ebene und teilweise in der Dimension der Träume. Traumbrutkreaturen erleiden durch alle nichtmagischen Angriffsarten halben Schaden und durch alle magischen Waffen, Zauber, zauberähnliche Effekte, übernatürliche Effekte, körperlose Kreaturen und Effekte sowie Energieeffekte vollen Schaden.

Bewegungsrate: Wie bei der Ausgangskreatur. Sollte diese über keine Bewegungsrate für Fliegen verfügen, erhält die Traumbrutkreatur Fliegen 3 m (perfekt) als übernatürliche Fähigkeit.

Angriffe: Eine Traumbrutkreatur behält alle Natürlichen Waffen der Ausgangskreatur und ist im Umgang mit denselben Waffen wie diese geübt. Sollte die Ausgangskreatur keine natürlichen Angriffsarten besitzen, erhält die Traumbrutkreatur einen Hiebangriff, dessen Schaden ihrer Größenkategorie entspricht.

Besondere Eigenschaften: Eine Traumbrutkreatur erhält die folgende besondere Eigenschaft.

Schlafwandler (ÜF): Eine Traumbrutkreatur ist an die Leiche des Träumers gebunden, deren Tod sie hervorgebracht hat, und nutzt sie als Verbindung zwischen einer Welt und der nächsten. In der Regel schleppt die materialisierte Traumbrutkreatur die vertrocknete Leiche mit sich herum, so dass beide dasselbe Feld belegen und sich zusammen bewegen. Als Bewegungsakti-

on kann sich die Traumbrutkreatur auch vollständig in die Leiche zurückziehen und dann deren Bewegungen kontrollieren. Während sie sich in ihrem Wirt befindet, kann sie Gegner mit einem Hiebangriff angreifen. Jeder Angriff gegen den Wirt fügt auch der Traumbrutkreatur halben Schaden zu, wobei deren Immunitäten, Resistenzen und Schadensresistenz einen Teil oder den ganzen Schaden vereiteln können. Die Traumbrutkreatur kann sich als Freie Aktion wieder aus der Leiche materialisieren. Sollte sie ein anderes körperliches Ziel töten, kann sie von ihrer bisherigen Leiche auf das frisch getötete Opfer überwechseln.

Attribute: GE +4, CH +2.



ÖFFNE DEINEN GEIST!

Um dich herum existiert eine Welt, die sich deiner Wahrnehmung entzieht. Auf den Straßen und in den Hallen der Macht, in deinen Träumen und auf all den bizarren Ebenen des Multiversums gibt es jene, für die wir nur Ameisen sind, verdrehen sie doch allein mit der Kraft ihres Willens die Realität auf der Suche nach uraltem Wissen. Nun ziehe auch du den Schleier zurück, hinter dem das bislang Verborgene liegt, und erlerne die Geheimnisse dieser okkulten Meister – so du es denn wagst!

Die Ausbauregeln VII: Okkultes sind ein unverzichtbarer Begleitband zum Grundregelwerk und enthalten:

- Sechs neue okkulte Basisklassen – der energieformende Kinetiker, das geisterherbeirufende Medium, der trügerische Mesmerist, der geistbeugende Mentalist, der unberechenbare Okkultist und der ein Phantom an sich bindende Spiritist.
- Archetypen für alle neuen Klassen, sowie eine breite Auswahl an seltsamen, fremdartigen und mysteriösen Archetypen und Klassenoptionen für bestehende Charaktere.
- Neue Talente, um okkulte Charaktere zu individualisieren, sowie eine gänzlich neue Methode zum Einsatz existenter Fertigkeiten, um ein Meister der Glaubensheilung, der Hypnose, der Psychometrie zu werden! Und noch mehr...
- Über 100 Zaubersprüche, die das neue System der Mentalen Magie verwenden, und Rituale, welche sogar nichtzauberkundigen Charakteren okkulte Macht verleihen! Erkunde mittels *Traumreise* Welten jenseits deiner Vorstellungskraft oder verteidige dich mit dem *Turm des Eisernen Willens* gegen mentale Bedrohungen!
- Regeln und Tipps, wie du das Okkulte in deiner Kampagne nutzen kannst. Nutze Chakras, tödliche Geistebenen, Besessenheit, Geistesduelle und die Esoterischen Ebenen.
- Viele neue magische Gegenstände: Unheimliche *Geisterspiegel*, *Schrumpfköpfe* und *Wachspuppen*. Dazu neue verfluchte Gegenstände und mächtige Artefakte.
- Und viel, viel mehr!



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.

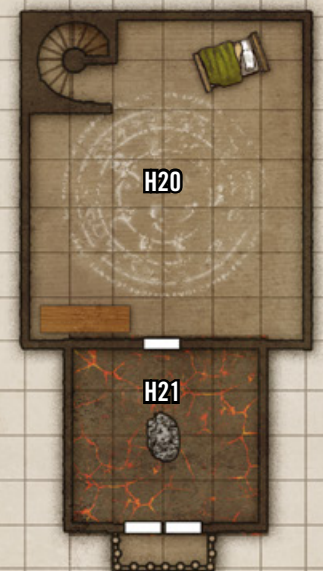
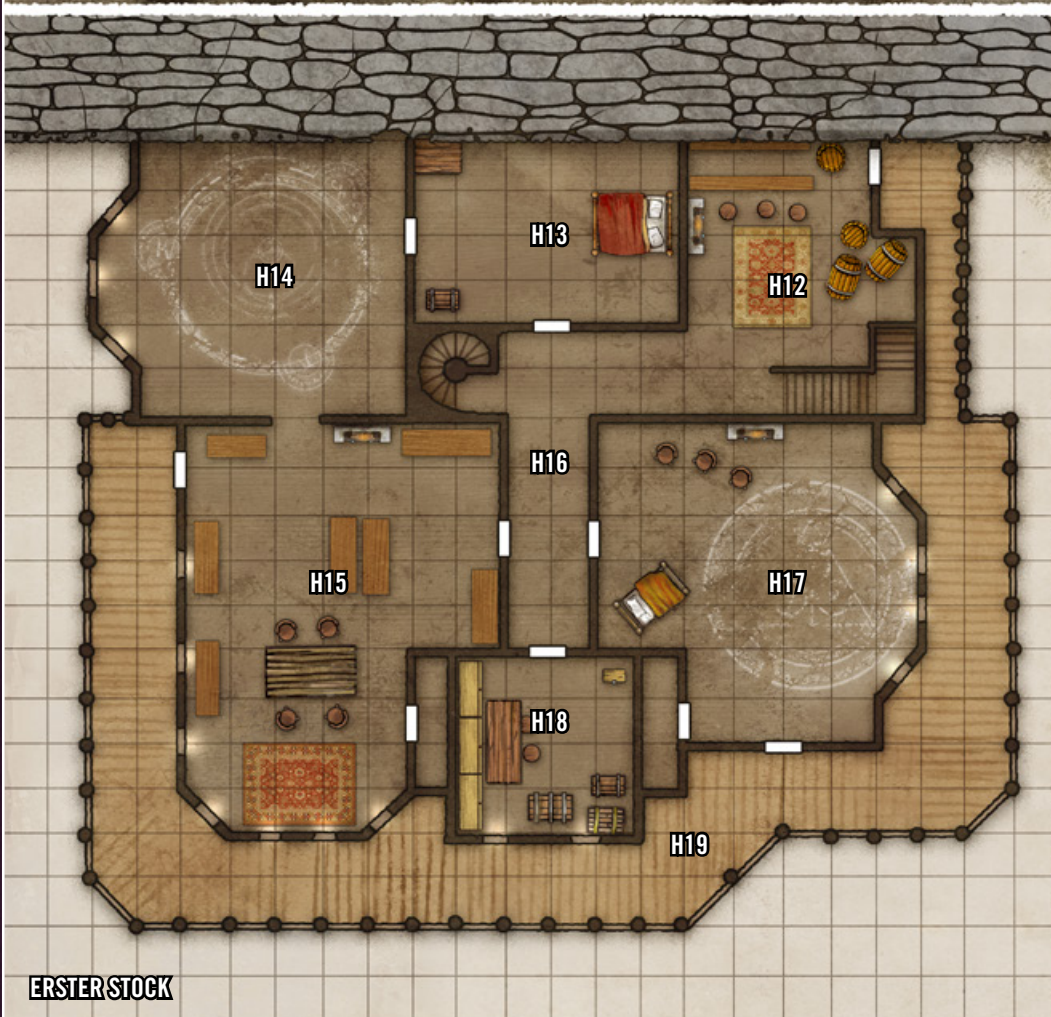
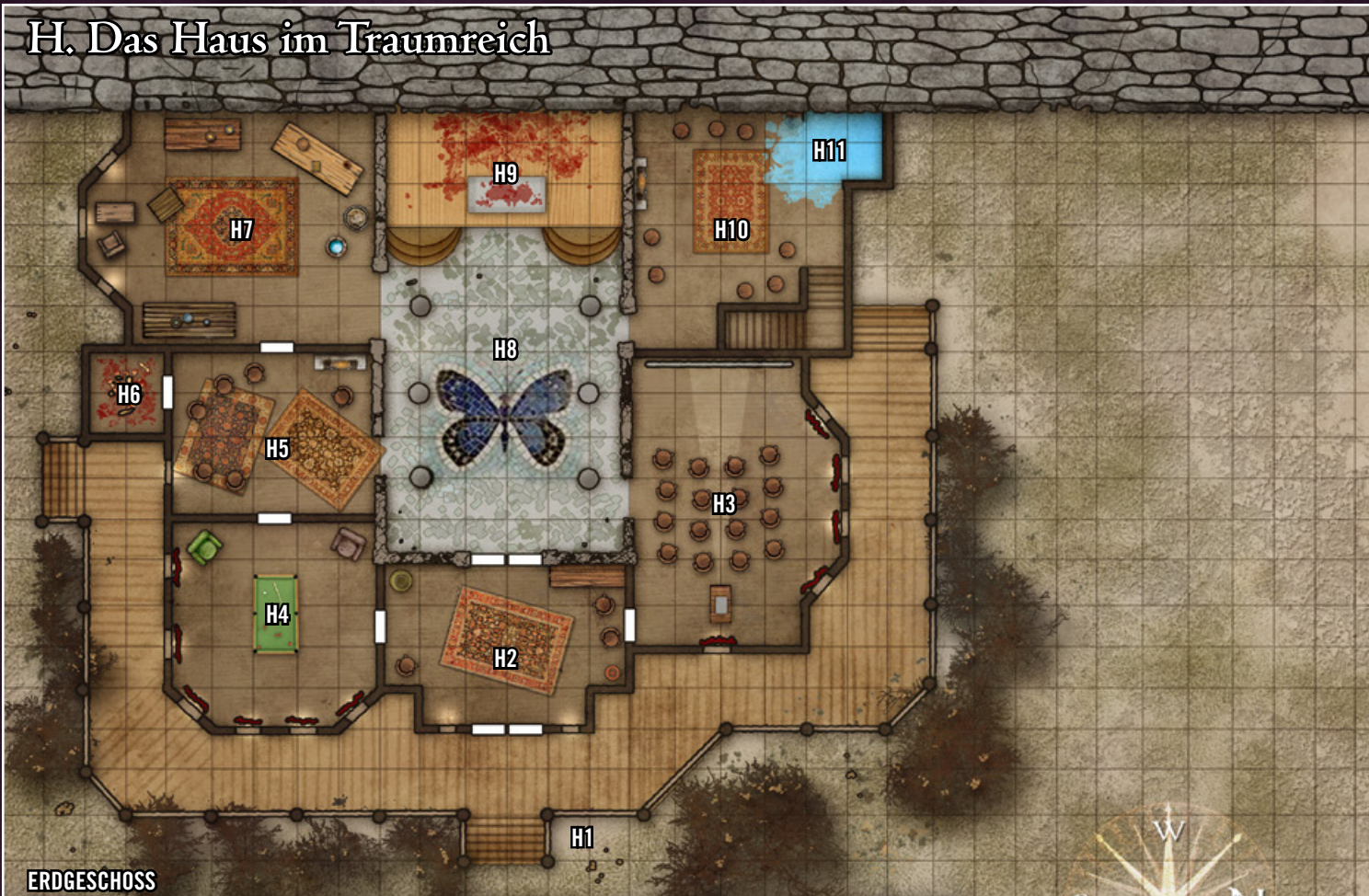
Advanced Bestiary © 2014, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Jeff Hersh; Developer: Owen K.C. Stephens. Daemon, HydraDaemon from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Quickwood 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.

Zombie, Juju 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.

Pathfinder Module: *The House on Hook Street* © 2015, Paizo Inc.; Author: Brandon Hodge. Deutsche Ausgabe *Das Haus in der Hakenstraße* © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

H. Das Haus im Traumreich



Tödliche Träume!

In Alt-Korvosa jagen aus Albträumen entstiegene Schrecken die ansässigen Zitter-Süchtigen. Eine Menschenjagd beginnt, um die Verantwortlichen der Gerechtigkeit zuzuführen. Welche Rolle spielt die merkwürdige Bruderschaft der Spinnen bei den mysteriösen Todesfällen, und warum in der Schleier zwischen der Traumwelt und der wachen Welt vor Ort so dünn? Um diese Geheimnisse und andere zu lösen, müssen die Helden die okkulte Unterwelt des Brückenviertels bereisen. Sie müssen bis in die Dimension der Träume vordringen, um das Netz der Intrigen zu zerreißen, das die tödlichen Schandtaten der Bruderschaft verbirgt. Doch was geschieht, wenn sich die Träume der Helden gegen sie wenden? Bedroht durch Gefahren, die dem eigenen Verstand entspringen, begeben sie sich auf einen Wettlauf gegen die Zeit, um Korvosa zu retten – und um die eigene geistige Gesundheit zu bewahren.

Dieses Abenteuer von Fanliebling Brandon Hodge ist vollgepackt mit Spannung. *Das Haus in der Hakenstraße* ist ein 64-seitiges Abenteuer für Charaktere der 6. Stufe und enthält neben Kämpfen, urbanen Ermittlungen und einem neuen Monster auch eine doppelseitige Posterkarte, welche auf einer Seite Korvosas Brückenviertel zeigt und auf der anderen eine Battlemap.

Das Abenteuer kann Charaktere auf die 9. Stufe bringen – sofern sie die Albträume einer bedrohlichen Traumebene überleben!



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de

Artikelnummer: US53082PDF



Waydonstraße

Sankt-Alika-Straße

Arkonastraße

Wellenstraße

Perlenstraße

Schieferstraße

Muschelstraße

Senkweg

Hakenstraße (Gnadenloser Südweg)

Alte Stadtmauer

Flussenge

DAS HAUS IN DER
HAKENSTRASSE

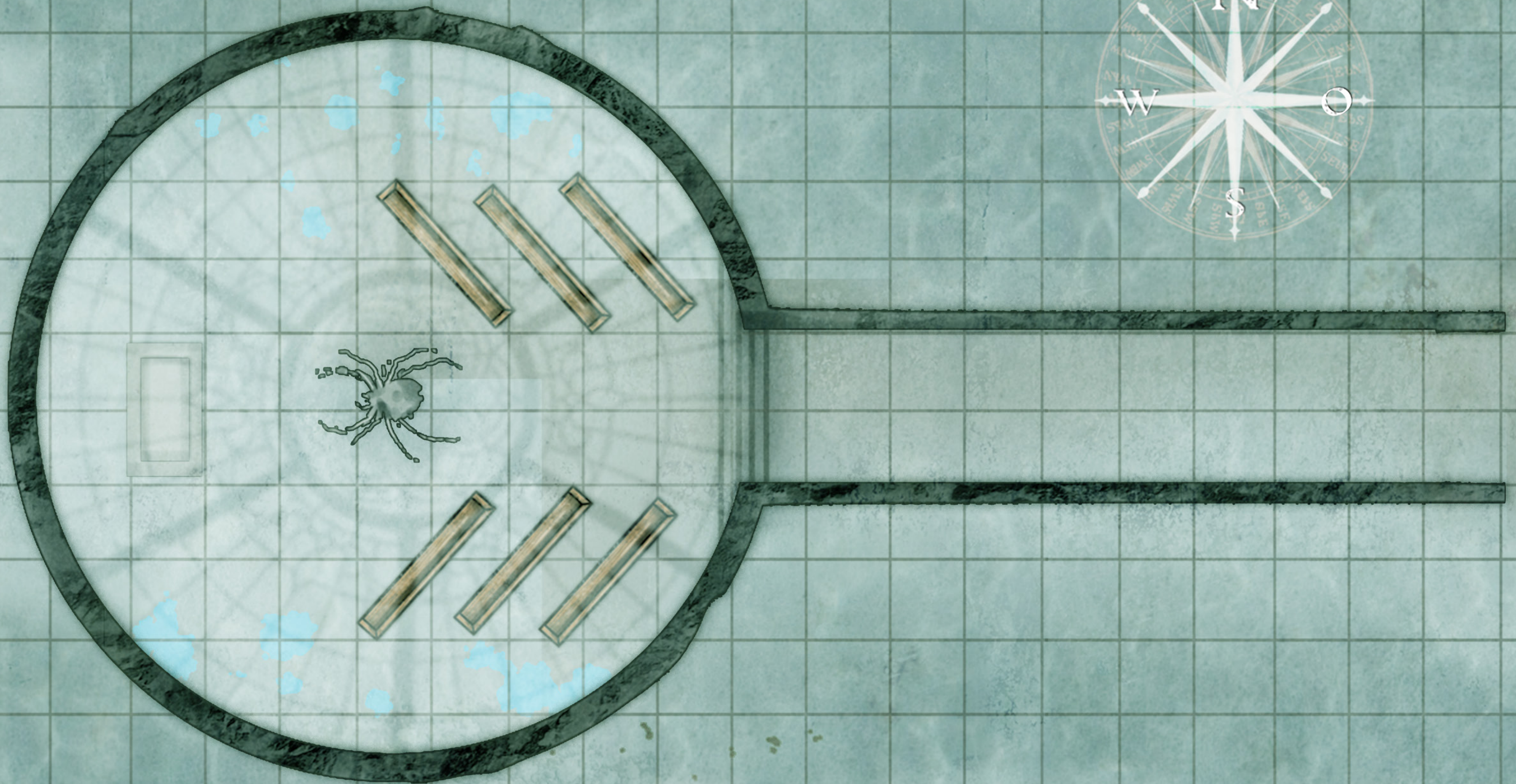
Cartography by Robert Lazzaretti
© 2015, Paizo Inc.

BRÜCKENVIERTEL



0 45

Meter



**DAS HAUS IN DER
HAKENSTRASSE**

Cartography by Robert Lazaretti
©2015, Paizo Inc.

VERSUNKENES PRESBYTERIUM