

EIN ABENTEUER FÜR STUFE 8 VON WOLFGANG BAUR

PATHFINDER[®]

MODUL[™]



SCHMELZTIEGEL DES CHAOS

ENTDECKE DIE RUINEN EINER FLIEGENDEN STADT

Pathfinder-Modul

Schmelztiegel des Chaos

In den Legenden finden sich Hinweise auf eine uralte Kultur, die in riesigen fliegenden Städten durch die Wolken trieb. Die gleichen Geschichten erzählen von einer schrecklichen Katastrophe, die sie untergehen ließ, aber niemand hat den wahren Grund dafür gefunden. Nun ist ein geheimnisvoller Kompass gefunden worden, der in Richtung eines unerforschten Bergtals zeigt. Vielleicht sind die Geheimnisse dieses verlorenen Reiches dort verborgen oder wird die gleiche Katastrophe erneut eintreffen?

Schmelztiegel des Chaos ist ein reisebasiertes Abenteuer für Charaktere der 8. Stufe für das Pathfinder Rollenspiel und außerdem kompatibel mit dem weltweit am häufigsten verkauften Rollenspiel. Dieses Abenteuer enthält eine Beschreibung des Tals, in dem die Himmelsstadt abgestürzt ist, und der dort lebenden Einwohner und Informationen über diejenigen, die den Niedergang der Stadt herbeigeführt haben.

Geeignet für: **Charaktere der 8. Stufe**

Abenteuerart: **Reiseabenteuer**

Schauplatz: **südlich vom Mwangibecken**



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



ISBN 978-3-86889-080-8



Artikelnummer: US53008
Preis: geb. VK 11,95 €



SCHMELZTIEGEL DES CHAOS

Ein Reiseabenteuer

CREDITS

Design: Wolfgang Baur

Development and Editing: Jason Bulmahn, Mike McArtor, Jeremy Walker

Art Director: Drew Pocza

Cover Artist: James Zhang

Interior Artists: Christian Pearce, Drew Pocza, Wayne Reynolds, Ben Wootten

Cartographer: Christopher West

Managing Art Director: James Davis

Vice President of Operations: Jeff Alvarez

Brand Manager: Jason Bulmahn

Director of Sales & Marketing: Joshua J. Frost

Sales & Marketing Assistant: Carolyn Mull

Paizo CEO: Lisa Stevens

Corporate Accountant: Dave Erickson

Staff Accountant: Chris Self

Technical Director: Vic Wertz

Publisher: Erik Mona

Deutsche Fassung: Ulisses Spiele GmbH

Produktion: Mario Truant

Übersetzung: Oliver von Spreckelsen

Lektorat: Antje Lehmann, Tom Ganz

Layout: Matthias Schäfer

Schmelztiegel des Chaos ist ein Pathfinder-Modul für 4 Charaktere der 8. Stufe. Am Ende des Abenteuers sollten die Charaktere die 10. Stufe erreicht haben. Das Modul wurde für die Pathfinder Kampagnenwelt entwickelt, es kann jedoch leicht in jede andere Welt integriert werden. Dieses Modul ist mit der Open Game License (OGL) kompatibel und kann mit den Regeln des beliebtesten Fantasy-Rollenspiels der Welt gespielt werden. Die OGL ist auf Seite 31 dieses Produktes abgedruckt.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestraße 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US53008
ISBN 978-3-86889-080-8



Paizo Publishing, LLC
2700 Richards Road,
Suite 201
Bellevue, WA 98005
paizo.com

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, artifacts, places, etc.), dialogue, plots, storylines, language, concepts, incidents, locations, characters, artwork, and trade dress.

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the contents of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission. To learn more about the Open Game License and the d20 System License, please visit wizards.com/d20.

GameMastery Modules are published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License v 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc.

All other trademarks are property of Paizo Publishing, LLC. ©2008 Paizo Publishing.

Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

Printed in Poland.

Die Ruinenstadt von Ulduvai

- | | |
|----------------------------------|----------------------------|
| 1 Die Rampen | 9 Die Fliegende Bibliothek |
| 2 Die Goldene Stufenmauer | 10 Der Glockenspielturm |
| 3 Die Unsichtbaren Brücken | 11 Die Bienenstockgruft |
| 4 Der Dissonante Turm | 12 Der Bronzeanker |
| 5 Das Nest der Pirscher | 13 Das Affenhaus |
| 6 Der Zitternde Turm | 14 Der Verlassene Palast |
| 7 Der Nadel- und Kugelturm | 15 Der Tempel von Azathoth |
| 8 Das Aeromantische Infandibulum | 16 Der Krater |

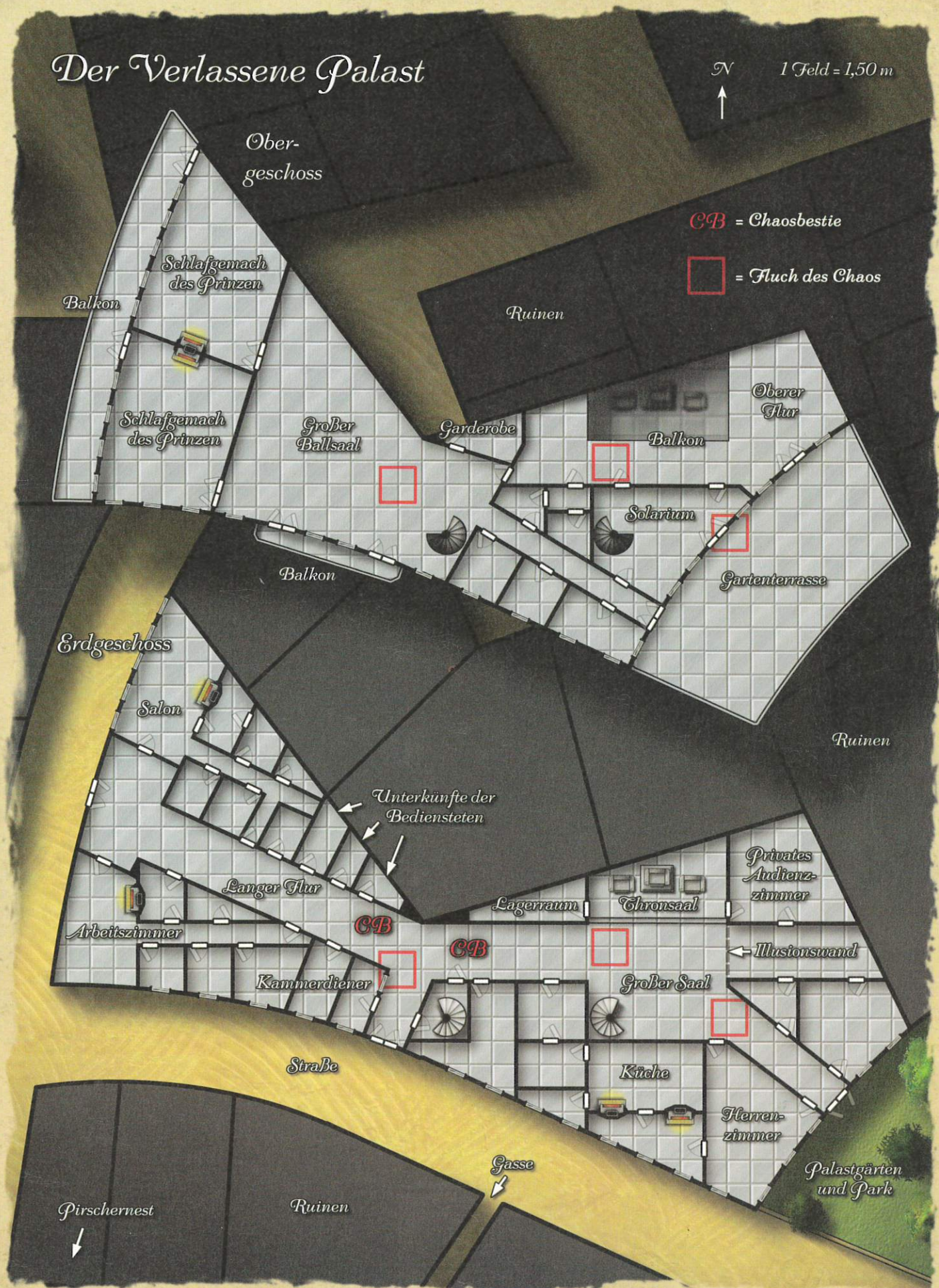


0 25 50 75 100 Meter N
↑

Der Verlassene Palast

N

1 Feld = 1,50 m



Ober-
geschoss

CB = Chaosbestie

□ = Fluch des Chaos

Schlafgemach
des Prinzen

Balkon

Schlafgemach
des Prinzen

Großer
Ballsaal

Ruinen

Garderobe

Balkon

Oberer
Flur

Solarium

Garten Terrasse

Balkon

Erdgeschoss

Salon

Ruinen

Unterkünfte der
Bediensteten

Langer Flur

Lagerraum

Chronosaal

Privates
Audienz-
zimmer

Arbeitszimmer

CB

CB

Illustionswand

Kammerdiener

Großer Saal

Straße

Küche

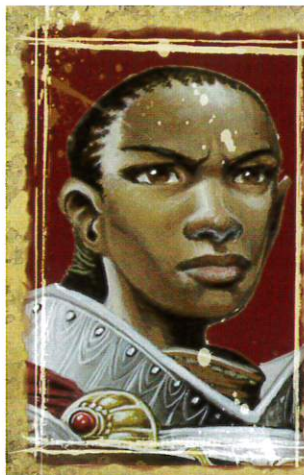
Herren-
zimmer

Palastgärten
und Park

Gasse

Pirschernest

Ruinen



Seelah
MENSCHLICHE PALADININ 8

GES. LG INI +0 BEWEGUNGSRATE 6m

ATTRIBUTE		VERTEIDIGUNG
18	ST	TP 72
10	GE	RK 24, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 24
14	KO	REF +4, WIL +6, ZÄH +10
8	IN	Verteidigungsfähigkeiten Aura der Entschlossenheit, Aura der Tapferkeit, Göttliche Gesundheit, Göttliche Würde, Göttlicher Bund (Reittier)
14	WE	KMV 23
14	CH	

ANGRIFF

Nahkampf Aufflammendes Langschwert +1, +14/+9 (1W8+6 plus 1W6 Feuer/19-20)

Fernkampf langer Kompositbogen +1, +9/+4 (1W8+5/x3)

Besondere Angriffe Böses niederstrecken 3/Tag, Handauflegen 8/Tag (4W6, Kränkelnd, Krank), Positive Energie fokussieren 4W6

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8):
Beliebig oft – Böses entdecken
1/Woche – Krankheit kurieren

Vorbereitete Zauber (ZS 4):
2. – Energien widerstehen, Lähmung aufheben
1. – Teilweise Genesung, Waffe segnen

KMB +12

FERTIGKEITEN

Motiv erkennen +8
Reiten +5
Wissen (Religion) +7

TALENTE

Angriff im Vorbereiten, Berittener Kampf, Heftiger Angriff, Waffenfokus (Langschwert), Zusätzliches Handauflegen



Kampfausrüstung Stab: Mittelschwere Wunden heilen (25 Ladungen), Trank: Gift neutralisieren; **Andere Ausrüstung** Aufflammendes Langschwert +1, Gürtel der Riesenstärke +2, langer Kompositbogen +1, Ritterrüstung +1, Schutzring +1, Schwerer Stahlschild +1, Stirnreif des verführerischen Charismas +2, silbernes heiliges Symbol, 43 GM.



Harsk
ZWERGISCHER WALDÄUFER 8

GES. RN INI +4 BEWEGUNGSRATE 6m

ATTRIBUTE		VERTEIDIGUNG
14	ST	TP 80
18	GE	RK 19, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 15
16	KO	REF +11, WIL +4, ZÄH +10 (+2 gegen Gift, Zauber)
10	IN	Verteidigungsfähigkeiten Schneller Verfolger, Tierempathie, Bund des Jägers (Tiergefährte: Wildschwein), Unterholz durchqueren
12	WE	KMV 22
6	CH	

ANGRIFF

Nahkampf Zweihändige Axt +1, +11/+6 (1W12+4/x3)

Fernkampf Schwere Blitzarmbrust +1, +12/+12/+7 (1W10+1 plus 1W6 Elektrizität/19-20) oder Schwere Blitzarmbrust +1, +14/+9 (1W10+1 plus 1W6 Elektrizität/19-20)

Besondere Angriffe Erzfeind (Riesen +4, Monströse Humanoide +2), Bevorzugtes Gelände (Ebene +4, Gebirge +2)

Vorbereitete Zauber (ZS 4):
2. – Leichte Wunden heilen
1. – Verstricken (SG 12), Energien widerstehen

KMB +7

FERTIGKEITEN

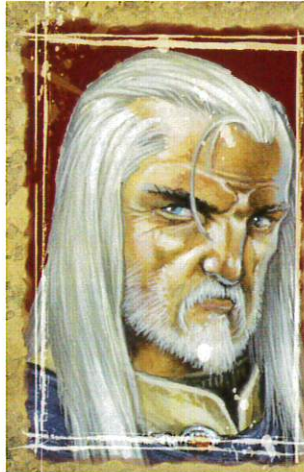
Heilkunde +12
Heimlichkeit +15
Wahrnehmung +12
Überlebenskunde +12 (Spuren lesen +16)

TALENTE

Armbrustmeisterschaft*, Ausdauer, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Schnelles Nachladen, Waffenfokus (schwere Armbrust) (* Pathfinder Expertenregeln)



Kampfausrüstung Elixier des Feuerodems, Trank: Mittelschwere Wunden heilen (3); **Andere Ausrüstung** Gürtel der unglaublichen Geschwindigkeit +2, Kletterseil, Lederrüstung +2, Proviant (5), Resistenzumhang +1, Rucksack, Schutzring +1, Schwere Blitzarmbrust +1 mit 30 Bolzen, Signalpfeife, Teekessel, Zweihändige Axt +1, 191 GM



Ezren
MENSCHLICHER MAGIER 8

GES. NG INI +3 BEWEGUNGSRATE 9m

ATTRIBUTE		VERTEIDIGUNG
11	ST	TP 46
9	GE	RK 13, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 13
12	KO	REF +3, WIL +8, ZÄH +5
20	IN	KMV 14
14	WE	
9	CH	

ANGRIFF

Nahkampf Keule +4 (1W6)

Fernkampf leichte Armbrust +3 (1W8/19-20)

Besondere Angriffe Hand des Lehrlings 8/Tag (Keule +9, 1W6), Metamagische Meisterschaft 1/Tag

Vorbereitete Zauber (ZS 8, Konzentration +17):
4. – Dimensionstür, Eiswand, verstärkter Säurepeil
3. – Feuerball (SG 18), Fliegen, Hast, Standort vortauschen
2. – Bärenstärke, Netz (SG 17), Sengender Strahl, Unsichtbares sehen
1. – Alarm, Identifizieren, Magisches Geschoss (2), Schild (2)
0. (beliebig oft) – Benommenheit (SG 13), Licht, Magie lesen, Magie erkennen

KMB +4

FERTIGKEITEN

Schätzen +16
Wissen (Arkanes) +16
Wissen (Die Ebenen) +16
Wissen (Geografie) +16
Wissen (Geschichte) +16
Wissen (Gewölbekunde) +16
Wissen (Natur) +16
Zaubererkunde +16

TALENTE

Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Strahl), Zauber verstärken, Arkaner Bund (Wiesel namens Schleicher)



Kampfausrüstung Stab: Magisches Geschoss (ZS 5, 50 Ladungen), Trank: Mittelschwere Wunden heilen (2); **Andere Ausrüstung** Gehstock, Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, Perle der Macht (2. Grad), Rüstungsschienen +3, Schutzring +1, Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Zauber ausdehnen, Stirnreif der enormen Intelligenz +2, Zauberbuch, 100 GM Perlen (5), 113 GM



Merisiel
ELFISCHE SCHURKIN 8

GES. CN INI +5 BEWEGUNGSRATE 9m

ATTRIBUTE		VERTEIDIGUNG
14	ST	TP 71
18	GE	RK 20, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 15
16	KO	REF +13, WIL +5, ZÄH +5 (+2 gegen Verzauberung)
10	IN	Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Verbesserte Reflexbewegung
12	WE	KMV 23
6	CH	

ANGRIFF

Nahkampf Scharfes Rapier +1, +13/+8 (1W6+2/15-20)

Fernkampf Dolch +11/+6 (1W4+2/19-20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +4W6

KMB +8

FERTIGKEITEN

Klettern +6
Mechanismus ausschalten +10
Heimlichkeit +19
Akrobatik +18
Wahrnehmung +10

TALENTE

Ausweichen, Beweglichkeit, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier), Tricks (Blutende Wunde, Schnelles Entschärfen, Spürnase, Waffentraining)



Kampfausrüstung Trank: Schwere Wunden heilen (2), Trank: Unsichtbarkeit (3); **Andere Ausrüstung** Amulett der natürlichen Rüstung +1, Beschlagene Lederrüstung des Schattenwandels +1, Diebeswerkzeug, Dolche (6), Gürtel der unglaublichen Geschwindigkeit +2, Resistenzumhang +2, Rucksack, Seidenseil, Scharfes Rapier +1, Wurfhaken, 243 GM

Sobwohl die Fliegenden Städte aus der Zeit des Schicksals eher der Stoff von Mythen und Legenden sind, kann die Möglichkeit ihrer Existenz nicht gänzlich ausgeschlossen werden. Die Verbreitung von Relikten der Schory über die ganze Welt gibt Rückschlüsse auf ihre Reisemöglichkeiten, aber der Gedanke an fliegende Städte scheint zu fantastisch, um wahr zu sein. Nichtsdestotrotz beschäftigt die Entdeckung einer solchen verlorenen Stadt viele Kundschafter noch bis zum heutigen Tag. Der Ruhm und das Prestige, das mit einer solchen Entdeckung einhergeht, würden den Entdecker mit Sicherheit in den illustren Annalen der Chroniken der Kundschafter verewigen, ganz zu schweigen von den unermesslichen Reichtümern, die zweifellos in einem Meisterwerk solch arkaner Macht zu finden sind.



CHRONIKEN DER KUNDSCHAFTER

Abenteuerhintergrund

Vor langer Zeit, in den geheimnisumwitterten Tagen des Zeitalters des Schicksals, lange vor dem Aufstieg Arodens oder der Verheerung Rovagugs, lebte, arbeitete und träumte das Volk der Schory. Ihre Zivilisation stand weit über den Ängsten und der Verzweiflung der restlichen Menschheit dieses dunklen Zeitalters. Die Magie der Schory glich der Macht, die die Pharaonen Osirions in Händen hielten, und wie auch diese legendären Herrscher bleiben die Schory ein unergründliches Geheimnis für die modernen Gelehrten. Ihre Städte waren Wunderwerke magischer Macht auf dem Höhepunkt des menschlichen Verständnisses. Sie flogen über das Himmelszelt und brachten gleichermaßen Freude und Wunder – als auch Furcht und Schrecken – in die Länder, die von ihren schnell dahinziehenden Schatten berührt wurden.

Eine der größten dieser fliegenden Städte war das Paradies von Ulduvai. Selbst während des Niedergangs der Schory, als ihre Städte nach und nach durch Eroberung, Krankheit, Monster oder aus anderen Gründen fielen, blieb Ulduvai stolz und unbesiegt – ein Symbol für die prächtige Zivilisation der Schory. Und dann verschwand die Stadt. Nach und nach wurden die Wracks der anderen Städte gefunden und geplündert, ihre mächtigen Artefakte über die Länder verstreut. Die meisten ihrer Hinterlassenschaften sind über die Jahrtausende zerstört worden, während andere in Drachenhorten gesammelt oder als Tribut an mächtige Teufel oder Dämonen gegeben wurden. Irgendwann verblichen die Geschichten über die fliegenden Städte zu Sagen und letztlich zu Mythen. Heutzutage glauben die meisten, dass diese Städte niemals richtig geflogen sind. Ulduvai selbst wurde niemals entdeckt und mit jedem Jahrhundert, das verstrich, wuchs die Legende dieser Stadt als ein erleuchteter Ort des Wohllollens und

Wohlstands, der eines Tages wieder auftauchen würde. Träumer und Poeten reden immer noch davon, wie es auf den Westwinden zurück zu den großen Städten getrieben werden wird.

Die Wahrheit über den Fall der Stadt ist weit weniger poetisch und beginnt mit der Entdeckung eines mächtigen Artefakts durch eine radikale Gruppe von Kultisten. Dieses Artefakt, der *Shoggothenstein*, ist direkt mit dem wahnsinnigen Chaos jenseits der Sphären verbunden. Der Stein wurde in einem immensen Krater von einer Gruppe abtrünniger Hexenmeister entdeckt, die ihn zurück nach Ulduvai brachten und sich daran versuchten, die Geheimnisse dieses Artefaktes zu entschlüsseln. Die Hexenmeister fanden heraus, dass die Geheimnisse des *Shoggothensteins* weit über ihr Verständnis hinausgingen und nicht erschlossen werden konnten. Sie wandten sich an eine Gruppe von Kultisten, die einem Gott der Geheimnisse und des verbotenen Wissens huldigten, welcher Azathoth genannt wurde – das blinde, formlose Chaos jenseits der Sterne. Eines Nachts, als die Sterne sich in einer besonderen Konstellation befanden, erweckten die Kultisten die Macht des Steines und öffneten einen direkten Kanal zwischen Ulduvai und Azathoth.

Das Ergebnis war nicht das, was sie erwartet hatten. Anstelle den Kultisten große Macht und Unsterblichkeit zu verleihen, verwandelte der *Shoggothenstein* fast jede lebende Kreatur in der Stadt in eine riesige fleischige Masse – eine wabernde Ausgeburt aus verschmolzenen Innereien, verrottenden Gedärmen mit einem überwältigenden Gestank. Nur einige wenige der obersten Kultisten wurden verschont, geschützt durch ihre Schutzzauber und Amulette. Seitdem ist die Stadt bis auf diejenigen verlassen, die es gewagt haben, sich mit der Chaosmagie zu befassen, sowie die Alptraumkreaturen und das Echsenvolk, das dem Verderben bisher entrinnen konnte. Die Macht und der Zauber Ulduvais ist

vergessen und sein Volk auf immer gefesselt in einem Gefängnis aus Fleisch.

ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG

Schmelztiegel des Chaos ist als ein standortbasiertes Abenteuer angelegt, mit einer Ansammlung von verschiedenen Situationen und Orten in einer vergessenen Stadt weitab jeglicher Zivilisation und unberührt durch vorherige Entdecker. Während es einige Anmerkungen und Ideen enthält, wie man die SC ins Tal bringt, hängt der Fluss des Abenteuers von ihren Zielen ab, sobald sie die Stadt erreicht haben. Einige Gruppen könnten versuchen, das Geheimnis hinter dem Untergang der Schory zu ergründen und sich auf Erkundungstour nach den vielen Hinweisen, die in den Ruinen verstreut sind, begeben. Andere sind eher daran interessiert, die fliegende Stadt wieder funktionsfähig zu machen, um für sich selbst zu beanspruchen (oder für die Machtgruppen, für die sie arbeiten). Diese Gruppen müssen nach einem Weg suchen, den in Ulduvai ansässigen Shoggothen zu zerstören und die Stadt aus seinem Griff zu befreien. Schlussendlich kann es auch einige Gruppen geben, die lediglich so viel Beute wie möglich machen wollen, bevor sie wieder abhauen. Ungeachtet der Ziele der SC müssen sie sich mit den gefährlichen Bewohnern des Tals befassen, angefangen von dem feindlichen Stamm des Echsenvolks und seinen Dinosaurierverbündeten, bis hin zu den untoten Hexenmeisterprinzen der Stadt und ihren furchteinflößenden Untergebenen. Doch sollte keine Reise in die Stadt Ulduvai enden, ohne dass eine Begegnung mit dem Monster stattgefunden hat. Obwohl die SC den Shoggothen wahrscheinlich nicht im Kampf besiegen können, liegt der Schlüssel zu seinem Verderben zwischen den bröckelnden Mauerresten und dem pervertierten Pflanzenleben und wartet nur auf den richtigen Abenteurer, der das Geheimnis entdecken und die Ordnung in den Schmelztiegel des Chaos zurückbringen kann.

EINLEITUNG

Die Weiten der Wildnis, die außerhalb der von den Königreichen der Sterblichen beanspruchten Länder liegen, sind reich an Gefahren und fabelhaften Belohnungen. Allerdings sind sie auch reich an rauem Gelände, schlechtem Wetter, quälenden Krankheiten und anderen Unannehmlichkeiten. Wenn also jemand „abseits von allen Landkarten“ nach Schätzen sucht, hilft es ungemein einen Hinweis auf das Ziel zu haben. Trotz seines offensichtlich praktischen Nutzens, bleibt euch der magische Kompass in euren Händen ein Rätsel. Es gibt keinen Zweifel daran, dass er die Richtung zu einem bestimmten Ort zeigt, aber im Verlauf eurer

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IM TAL

W20	Ergebnis	Quelle	HG im Schnitt
1-2	1W3 Ankhegs	PF MHB, S. 13	5
3	Spinnenschlinger	siehe S. 14	5
4	Fliegender Affe	siehe Anhang	6
5-6	Landhai	PF MHB, S. 167	7
7-9	Elefant	PF MHB, S. 95	7
10	3W4 Infernalische Paviane	siehe Seite 10	7
11	2W3 Zothier	siehe Seite 10	7
12-13	2W4 Gruftschracken	PF MHB, S. 142	8
14	Hischtag der Grausame	siehe unten	10
15-20	Echsenvolkpatrouille	siehe Seite 4	10

Reise wurde das Gelände immer zerklüfteter und jetzt findet ihr euch inmitten eines Gebirges wieder.

Das Abenteuer beginnt, als die Gruppe die verlorene Stadt Ulduvai in den Bergen findet. Es ist absichtlich darauf verzichtet worden, die umgebende Wildnis zu beschreiben, damit es dem SL möglich ist, die verlorene Stadt in jeder beliebigen Gebirgslandschaft, weit entfernt von jeglicher Zivilisation, anzusiedeln. Die SC werden von einem magischen Gegenstand (dem *Unfehlbaren Kompass*) zur Stadt geführt. Diesen haben sie entweder in einem Schatz aus einem früheren Abenteuer gefunden oder haben ihn von einer anderen Quelle erhalten, zum Beispiel als Erbstück oder als Belohnung eines Auftraggebers mit einer Notiz, auf der stehen könnte: „Von diesem Gegenstand wird gesagt, er führe zu einem großen Schatz, aber das klingt zu gut, um wahr zu sein. Nichtsdestotrotz hat der Kompass magische Eigenschaften, also macht damit, was ihr wollt.“

TEIL 1: DAS TAL VON ULDUVAI

Das Tal und die Stadt werden durch geothermische Hitze erwärmt. Das Eis des Mirrschockgletschers im Norden schmilzt schnell, sobald es die Felder erreicht. Aus diesem Grund schwebt meist eine Schicht warmen Dunstes und Nebels knapp über der Talsohle. All dies ermöglicht jahreszeitenunabhängiges Leben und Wachstum im Tal. Das Echsenvolk, die Dinosaurier und andere Wesen überleben bequem und problemlos.

Der Großteil des Tales außerhalb der Stadt wird von einem Stamm des Echsenvolkes beherrscht, der es geschafft hat, einige der hiesigen Dinosaurier als Haustiere zu zähmen. Eine einzigartige Variante des Echsenvolkes, Zothier genannt, herrscht über seine Verwandten. Zothier ähneln entfernt Zentauren mit einem vierbeinigem Körper und einem normalen Echsenvolktorso. Ihre Schuppenhaut entspricht der des Echsenvolkes, nur dass männliche und

weibliche Zothier noch einen Bart aus Tentakeln haben. Ursprünglich wurden sie durch die Chaosenergie erschaffen, die entfesselt wurde, als die Stadt auf der Talsohle aufschlug, aber seitdem konnten sie sich fortpflanzen. Gelegentlich wagen sich die Zothier in die Ruinen, um Chaoskreaturen und kleine Tiere zu jagen und zu verzehren. Das Echsenvolk macht sich das Unterholz, die Steine, die Baumstämme und das raue Gelände zunutze, um dem Shoggothen bei seinen seltenen Ausflügen außerhalb der Stadt auszuweichen. Allerdings stehen sie im Wettbewerb mit mächtigen Elefanten, Trizeratops und Ankhegs, die auch im Tal leben.

Während die Gruppe sich durch das Tal bewegt, kannst du zusätzlich zu den nummerierten Örtlichkeiten die Zufallstabelle einsetzen, um zu bestimmen, was die SC auf ihrer Reise finden. Pro Stunde, die damit verbracht wird, durch das Tal zu reisen, besteht eine Chance von 20% für eine Zufallsbegegnung und eine Chance von 5% für jede Stunde, die gerastet wird.

Hischtag der Grausame (HG 10)

Das größte und wildeste Raubtier im Tal ist ein Wyvern mit Namen Hischtag der Grausame. Obwohl er nicht der Schlaueste ist, wie es bei Wyverns meistens der Fall ist, macht seine rohe physische Kraft ihn jedem Anderen im Tal überlegen, mit Ausnahme des Shoggothen. Als er vor Jahren im Tal ankam, verbrachte er die ersten Jahrzehnte als bezauberter Diener eines der untoten Hexenmeister, die über die Stadt herrschen. Da er nicht den Wunsch hat, diese Erfahrung zu wiederholen, macht er um die Stadt und ihre Hexenmeisterprinzen einen weiten Bogen.

Hischtag verbringt die meiste Zeit mit der Jagd auf die großen Pflanzenfresser, die ihre Weidegründe in der Südhälfte des Tales haben. Die Früchte seiner Arbeit verzehrt er in seinem Versteck nahe dem Ursprung des Wasserfalls im westlichen Gebirgszug. Er hat Schwierigkeiten sich durch die Wälder im Norden zu bewegen und

UNFEHLBARER KOMPASS

Aura leichte Erkenntnis; ZS 5

Zauberplatz Amulett; Marktpreis 10.000 GM

BESCHREIBUNG

Dieser Kompass aus Gold und Silber hat eine einzelne Nadel aus Mithral, die immer zur nächstgelegenen fliegenden Stadt zeigt. Diese waren für Bewohner der fliegenden Städte Gebrauchsgegenstände, wenn sie „hinunter“ gingen, um das Bodenvolk zu besuchen, da es sonst schwierig für sie werden würde, nach Hause zurückzukehren.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen

Gegenstand herstellen, Objekt lokalisieren;

Kosten 5.000 GM



Unfehlbarer Kompass

meidet sie normalerweise, aber macht sich doch ab und an dorthin auf, um sich auf die Suche nach dem Echsenvolk zu begeben, deren Angehörige er als Delikatesse betrachtet. Das Echsenvolk seinerseits fürchtet und hasst Hischtag, aber die Echsen können sein Versteck nicht erreichen oder ihn aus dem Tal vertreiben.

Während die Chance Hischtag im Wald zu begegnen relativ gering ist, werden die SC ihm sicherlich früher oder später begegnen, wenn sie längere Zeit im Flug über das Tal verbringen. Hischtag betrachtet den Luftraum über dem Tal als sein persönliches Gebiet und verfolgt unermüdlich jegliche Eindringlinge.

HISCHTAG DER GRAUSAME

HG 10

EP 9.600

Verbesserter Wyvern; Pathfinder

Monsterhandbuch, S. 281

N Gigantischer Drache

INI +0; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 6, auf dem falschen Fuß 21 (-4 Größe, +15 natürlich)

TP 162 (12W12+84)

REF +8, WIL +9, ZÄH +15

Immunitäten Lähmung, Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 18 m (ausreichend)

Nahkampf Stachel +20 (2W6+12 plus Gift) und Biss +18 (4W8+12) und 2 Flügel +18 (3W6+6) und 2 Klauen +18 (4W6+6 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 6 m Reichweite 4,50 m

TAKTIK

Vor dem Kampf Hischtag ist es nicht gewohnt, bedroht zu werden und führt normalerweise einen Sturmangriff mit voller Geschwindigkeit auf seine potentiellen Mahlzeiten aus.

Im Kampf Hischtag hasst und fürchtet Zauberwirker und versucht sie normalerweise so schnell wie möglich zu töten oder in einen Ringkampf zu verwickeln. Er verwendet Schweben, um im Flug Volle Attacken einsetzen zu können.

Moral Hischtag hat nicht den Mumm, sich einer ernsthaften Bedrohung zu stellen und flüchtet, sobald er weniger als 60 TP hat. Er hat außerdem eine Todesangst davor, bezaubert zu werden, und wenn er einen Willenswurf gegen irgendeinen Verzauberungsspruch nicht schafft, ergreift er so schnell wie möglich die Flucht.

SPIELWERTE

ST 35, GE 10, KO 24, IN 6, WE 12, CH 9

GAB +12, KMB +30 (+32 Ringkampf), KMV 40 (44 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Angriff im Vorbeifliegen,

Fähigkeitsfokus (Gift), Mehrfachangriff, Schnappen, Schweben, Wachsamkeit

Fertigkeiten Entfesselungskunst +15, Fliegen +5, Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +16

Sprachen Drakonisch

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) – Verletzung; Rettungswurf Zähigkeit SG 25; Frequenz 1/Runde für 6 Runden; Effekt 1W4 KO; Heilung 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

Echsenvolk-Patrouille (HG 10)

Das Echsenvolk herrscht über alle Wege im Dschungel, insofern ist es wahrscheinlich, dass jede Gruppe ihnen begegnen wird, solange sie nicht fliegen. Eine typische Patrouille besteht aus drei Echsenvolk-Waldläufern und einem abgerichteten Trizeratops.

Das Echsenvolk greift Fremde nicht sofort an. Sie versuchen zuerst die Absichten der Fremden zu ergründen. Dazu lassen sie ihre Trizeratops zurück und setzen ihre Heimlichkeit ein, um



sich anzuschleichen. Sollten die SC angreifen, antwortet die Patrouille entsprechend und macht ein besonderes zwitscherndes Geräusch, fast wie Vogelgesang, das von einem viel tieferen Zwitschern des Trizeratops beantwortet wird. Der massive Dinosaurier stürmt 1W2 Runden später in den Kampf und macht einen Sturmangriff. Sollten die SC die Waldläufer entdecken und versuchen mit ihnen Kontakt aufzunehmen, ist das Echsenvolk anfangs feindlich eingestellt. Sie betrachten das gesamte Tal als ihr Eigentum und dulden keine Eindringlinge, besonders „Weichhäute“. Sollten die SC es schaffen, die Einstellung des Echsenvolks auf freundlich zu ändern, erklärt sich die Patrouille bereit, die SC nicht zu töten, aber besteht darauf, die Gruppe zurück zum Taleingang zu begleiten. Nur wenn die SC es schaffen, eine hilfreiche Einstellung der Waldläufer zu erhalten, lässt die Patrouille die Gruppe durch das Tal ziehen, allerdings bestehen die Waldläufer darauf, die SC zurück in ihr Dorf zu bringen, um die Erlaubnis der Zothier zu erhalten. Sollten die SC das Echsenvolk nicht bemerken, legen die Waldläufer der Gruppe einen Hinterhalt. Lese den folgenden Text vor oder fasse ihn in eigene Worte, wenn das Echsenvolk ihren Angriff startet.

Zuerst scheint nichts außergewöhnlich zu sein. Die Pflanzen und die Bäume sind die gleichen wie vorher. Plötzlich ist der Unterschied jedoch klar erkennbar: die natürlichen Geräusche, das Zirpen, Knacken und Summen ist vollständig verschwunden. Der Dschungel scheint seinen Atem anzuhalten und auf etwas zu warten. Dann, mit einem tiefen Schnauben, gefolgt von einem Krachen, stürzt eine gewaltige Gestalt aus dem Dschungel.

CTHUPDA, SLITHEK UND TRANDOC HG 4

EP 1.200

Echsenvolk Waldläufer 4

CN Mittlgrößer Humanoider (Reptil)

INI +4 (+6 im Dschungel); Sinne Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 20 (+4 GE, +5 natürlich, +4 Rüstung, +1 Schild)

TP je 53 (2W8+4W10+22)

REF +11, WIL +2, ZÄH +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Kurzspeer [Meisterarbeit] +10

(1W6+4) und Biss +4 (1W6+2) oder 2 Klauen +9 (1W4+4) und Biss +4 (1W6+2)

Fernkampf Wurfspeer +9 (1W6+4)

Besondere Angriffe Erzfeind +2 (Externare [chaotisch])



Vorbereitete Zauber (ZS 1, +10 Berührungsangriff auf Entfernung)

1. – *Verstricken* (SG 12), *Langschritt*, *Mit Tieren sprechen* (ein Zauber je Echsenvolk).

TAKTIK

Vor dem Kampf Ein Waldläufer trinkt den *Trank: Standort vortäuschen*, ein anderer hält eine Aktion bereit, um *Verstricken* auf die Gruppe zu sprechen, und der Dritte hält eine Aktion bereit, um mit Wurfspeeren auf jeden zu werfen, der sich nähert.

Im Kampf Die Waldläufer kämpfen aus ihrer Deckung heraus mit ihren Wurfspeeren, bis die Gruppe nah ist, dann rufen sie den Trizeratops an den Ort, wo die Gruppe einen von ihnen im Nahkampf angreift.

Moral Sobald einer der Waldläufer fällt oder der Trizeratops unschädlich gemacht wird, zieht sich der Rest zum Dorf zurück, um Verstärkung zu holen.

SPIELWERTE

ST 18, GE 18, KO 16, IN 12, WE 13, CH 11

GAB +5, KMB +9, KMV 24

Talente Ausdauer, Ausweichen, Blind kämpfen, Rennen, Schnelles Schießen

Fertigkeiten Akrobatik +12, Heimlichkeit +12, Mit Tieren umgehen +8, Reiten +12, Schwimmen +12, Überlebenskunst +9 (+11 Spuren lesen), Wahrnehmung +9;

Volksmodifikatoren Akrobatik +4

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Orkisch

Besondere Eigenschaften Atem anhalten, Bevorzugtes Gelände (Dschungel +2), Bund des Jägers (Tiergefährte), Tierempathie +4

Kampfausrüstung *Trank: Standort vortäuschen*;

Andere Ausrüstung *Fellrüstung* +1, Kurzspeer [Meisterarbeit], leichter Holzschild [Meisterarbeit], 6 Wurfspeere, 10 GM, 9 SM, 20 KM.

TRIZERATOPS

HG 8

EP 4.800

TP 119; *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 58

TAKTIK

Im Kampf Ein Trizeratops setzt für seinen ersten Angriff seine Fähigkeit *Mächtiger Sturmangriff* ein, danach verlegt er sich in den folgenden Runden aufs Trampeln und Aufspießen.

Moral Er kämpft zögerlich und auch nur, wenn es ihm vom Echsenvolk befohlen wird. Wenn alle gefallen sind oder unfähig gemacht wurden, ergreift er die Flucht.

Schatz: Zusätzlich zu ihrer Ausrüstung tragen die Waldläufer noch eine Anzahl von Juwelen bei sich, die sie in einem versteckten Bereich der Ruinen von Ulduvai entdeckt haben. Dabei handelt es sich um zwei Sternenrubine im Wert

von je 1.400 GM, zwei Saphire im Wert von je 400 GM und einen schwarzen Opal im Wert von 150 GM. Sie haben außerdem eine arkane *Schriftrolle: Froststrahl* gefunden.

A. Taleingang (HG 7)

Der enge Pass weicht dem Sonnenlicht und öffnet sich in ein größeres Tal, das sich mehrere Kilometer weit zwischen steilen Bergwänden erstreckt. Von der Passhöhe geht es steil herab in einen dichten Dschungel, der den hügeligen Teil des Tales bedeckt. Aus der rechten Steilwand ergießt sich ein phantastischer Wasserfall in einen Fluss, der sich wie eine blaue Schlange durch die Mitte des Tales windet. Im Zentrum des Talgrundes befindet sich eine kleine Stadt mit fünf sehr hohen Gebäuden, die von einer Unzahl kleinerer Bauwerke umgeben sind. Die Türme schimmern wie Glas und der höchste in der Mitte scheint aus einem violetten Metall zu sein. Terrassenförmig angelegte Felder umgeben die Stadt auf drei Seiten. Die Luft ist angenehm warm, wie auch die Erde zu euren Füßen. Nach dem frischen Regen steigt Dampf aus dem noch feuchten Boden hervor.

Eine der letzten verbleibenden Verteidigungen der Stadt schützt diesen Pass vor Eindringlingen.



Vor tausenden von Jahren schmiedeten die Schory einen Pakt mit den Prinzen der Elementaren Lüfte, damit diese ihnen helfen, die Stadt zu verteidigen. Mächtige extraplanare Wächter wurden gerufen, um die Stadt zu verteidigen. Obwohl diese Magie im Laufe der Zeit verstreut oder zerstört wurde, ist ein Wächter immer noch da. Nach dem Absturz der Stadt in dieses Tal entdeckte Yithdul (einer der untoten Hexenmeisterprinzen der Stadt) das Geheimnis der Magie des Bindens und nutzte dies, um einen Wächter an den einzigen Zugang zum Tal zu platzieren. Die Magie ruft jede Nacht, zu Mitternacht, einen Unsichtbaren Pirscher herbei, um den Taleingang zu schützen. Dabei wird jedes Mal ein anderer Pirscher gerufen. Das heißt, selbst wenn die SC einen Pirscher töten, nimmt ein anderer in der nächsten Nacht seinen Platz ein. Andererseits funktionieren die Tricks und Taktiken, die die SC einsetzen, um einen Unsichtbaren Pirscher zu besiegen oder zu umgehen, auch genauso bei dem Wächter des nächsten Tages.

UNSICHTBARER PIRSCHER

HG 7

EP 3.200

HP 80; Pathfinder Monsterhandbuch, S. 266

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Unsichtbare Pirscher nähert sich und versucht die SC zu überraschen.

Im Kampf Der Unsichtbare Pirscher schlägt zu und zieht sich nach Bedarf wieder zurück, um aus seiner Unsichtbarkeit den größten Vorteil zu ziehen. Er kämpft selten länger als eine Runde gegen einen einzelnen Feind. Er zieht den Kampf gegen einzelne Personen vor, soweit dies möglich ist.

Moral Der Unsichtbare Pirscher weiß, dass die Sterblichen ihn besiegen können, aber die Bindemagie zwingt ihn dazu, bis zum Tode zu kämpfen.

B. Die Felder (HG 9)

Irgendetwas hat riesige Dunghaufen überall auf den Terrassen und Feldern hinterlassen. Ein paar Fußabdrücke, die ihr seht, sind im Umfang ähnlich groß wie ein kleiner Schild. Die Felder selbst sind eindeutig bestellt, Hirse, Hafer und Roggen gedeihen prächtig. Es gibt auch ein Feld mit einem Getreide, das euch nicht geläufig ist. Kleine Steinobelisken, die mit uralten Runen behauen sind, umgeben die Felder.

Es mag einem vorkommen, dass Ackerwirtschaft neben einem Shoggothen unmöglich ist, aber das stimmt nicht. Das Monster verlässt nur selten die Stadt und die kleinen Steinobelisken sind mit Runen markiert, die das Chaos zurückweisen. Der Tierbestand an Elefanten wird einfach vom Shoggothen weg getrieben, wenn er doch einmal die Stadt verlässt. Die Beschaffenheit der Obelisken und ihr Zweck (das Zurückweisen von Kreaturen mit stark ausgeprägter chaotischer Gesinnung) kann mit einem Fertigkeitswurf (SG 25) auf Wissen (Arkane) entdeckt werden. Sollten sie magisch untersucht werden, strahlen sie eine Aura der Ordnung und eines mittelstarken Bannzaubers aus. Die Steine verhindern, dass nichts mit der Unterart Chaos daran vorbeikommt, aber ihre Magie hat keinen Effekt auf Kreaturen, deren Gesinnung chaotisch ist.

Die Steine haben allerdings keinen Einfluss auf die Ankhegs, die die Talsohle heimsuchen. Diese Kreaturen meiden den Wald. Wenn die SC in die Felder ziehen oder die Ebene auf der anderen Seite des Flusses betreten, werden die Ankhegs irgendwann angreifen, wahrscheinlich wenn die SC ein Lager aufschlagen. Eine Lagerstelle mit Tieren – Reitieren, Tiergefahrenen

oder Packtieren – hat eine unwiderstehliche Anziehungskraft auf die Ankhegs. Sie sind sehr hungrig und stürzen sich gierig auf alles, was ihnen in den Feldern über den Weg läuft, einschließlich der Abenteurer.

VERBESSERTER ANKHEGS (2) HG 7

EP 3.200

N Riesige magische Bestie, *Pathfinder*
Monsterhandbuch, S. 13

INI +0; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m,
 Erschütterungssinn; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 7, auf dem falschen Fuß 19
 (–1 GE, –2 Größe, +12 natürlich)

TP 112 (9W10+63)

REF +5, WIL +4, ZÄH +12

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Graben 6 m

Nahkampf Biss +17 (4W6+15 plus 1W4 Säure
 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Säure spucken

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Ankhegs graben sich unterirdisch in Nahkampfnähe, dann brechen sie an die Oberfläche und spucken Säure.

Im Kampf Der erste Ankheg taucht auf und zieht die Aufmerksamkeit auf sich. Der zweite taucht eine Runde nach dem ersten auf und versucht schwächere Beute zu erwischen, wie zum Beispiel ein kleiner Gegner oder jemand ohne Rüstung. Sobald das gelingt, ziehen sich beide aus dem Kampf unter die Erde zurück.

Moral Die Ankhegs wollen nur eine Mahlzeit. Sobald einer von beiden weniger als 20 TP hat, ziehen sich beide grabend vom Kampf zurück.

SPIELWERTE

ST 30, GE 8, KO 22, IN 1, WE 13, CH 6

GAB +9, KMB +21, KMV 30

Talente Abhärtung, Fertigungsfokus

(Wahrnehmung), Heftiger Angriff, Rennen,
 Wachsamkeit

Fertigkeiten Klettern +15, Wahrnehmung +14

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Säure spucken Ein Ankheg kann einmal alle 6 Stunden eine 9 m lange Linie aus Säure spucken. Kreaturen, die davon getroffen werden, erleiden 4W4 Punkte Säureschaden (Reflexwurf gegen SG 20 halbiert). Hat ein Ankheg diese Fähigkeit eingesetzt, muss er 6 Stunden warten, bevor er sie erneut anwenden kann. Während dieser Zeit erleidet ein Gegner keinen Säureschaden, wenn er vom Bissangriff des Ankhegs getroffen wird. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

C. Der Knochensee

Dieser kleine See hat eine spiegelglatte Oberfläche, die sich nur an wenigen Punkten kräuselt. Seine Farbe ist ein leuchtendes Grün, aber das Wasser selbst ist ziemlich klar. Ein paar Wasserrosen blühen, und Steine sowie andere Dinge am Grund glitzern weiß, gold und silbern.

Die Tränke des Shoggothen ist voller Fische, von denen das Echsenvolk annimmt, dass sie durch die Gegenwart des Wesens unrein seien. Unabhängig von ihren Befürchtungen, bildet das Wasserloch einen schönen Platz zum Rasten. Der Shoggothe kommt alle paar Tage hierher, um zu trinken und unverdauliches Metall und Steine auszuspucken, die nun den Boden des Sees bedecken. Ein Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 20) zusammen mit einem Wurf auf Schwimmen (SG15) erlaubt es einem Charakter einen der folgenden Gegenstände heraufzuholen (zufällig gewählt). Jeder Wurf (Tauchgang) benötigt 10 Minuten.

W6 Gefundener Gegenstand

- 1 Eine gemeißelte Steinfigur eines fünfarmigen Gottes (ein Fertigkeitswurf auf Schätzen – SG 20 – ergibt einen Wert von 100 GM).
- 2 Ein Helm aus Bronze mit einem achtzackigen Stern gekennzeichnet – das Siegel von Uduvai.
- 3 Vier große, angerostete Speerspitzen aus Eisen (von den Speeren der fliegenden Affen).
- 4 Eine Glasphiole, die immer noch eine Anwendung Drachenschleim enthält (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 559).
- 5 Eine Lehmtafel, die mit ineinander fließenden Runen beschriftet ist. Ein Fertigkeitswurf auf Sprachenkunde (SG 23) zeigt, dass die Tafel einmal am Tag aktiviert werden kann, um Elementare für eine Minute davon abzuhalten, sich auf 3 m zu nähern. Dieser Effekt ist ähnlich wie der Zauber *Magischer Schutzkreis gegen Böses*, allerdings wirkt er nur gegen Kreaturen der Unterart Elementar und bietet keinen Schutz gegen Gedankenkontrolle.
- 6 Ein großes, rundes Armband oder ein Halsring aus einem schwarzen, glasähnlichen Material (der Infandibulum-Schlüssel, der benötigt wird, um die Stadt wieder zum Fliegen zu bringen)

Es gibt hier keine „echten“ Schätze, aber wenn die Gruppe wünscht weiter zu suchen, wird sie irgendwann die Aufmerksamkeit des Echsenvolkes oder des zurückkehrenden Shoggothen auf sich ziehen (eine 20%-Chance für alle 10 Minuten, nachdem eine Stunde vergangen ist).

Es gibt eine gut versteckte Höhle 6 m unter

DIPLOMATIE (INFORMATIONEN SAMMELN)

Sollte es den SC gelingen, sich mit dem Echsenvolk anzufreunden und etwas Zeit bei ihnen zu verbringen, können sie ein paar Dinge über die verlorene Stadt in Erfahrung bringen. Verwende die folgende Tabelle als Anhalt.

SG	Ergebnis
4 oder weniger	Ja, die Ruinen sind gefährlich. Bleibt lieber im Dschungel.
5–9	Die Ruinen werden von einer großen Schleimkreatur heimgesucht, deren Hunger kein Ende kennt.
10–15	Die Runensteine am Rand der Felder halten die Schleimkreatur fern, da sie weitaus stärker als ein einzelner Krieger ist. Die Schleimkreatur zu bekämpfen ist Selbstmord. Viele unserer Krieger haben es versucht und sind dabei gestorben.
16–20	Die Kreatur hat einen erkennbaren Ruf, wie ein großer Vogel, den sie von sich gibt, wenn sie sich auf ihre Beute stürzt – dieser Ruf lässt die Beute häufig ermatten und in Furcht erstarren. Es verschlingt die stärksten Krieger auf ein Mal und macht sich nicht einmal die Mühe, sie vorher zu töten. Einige glauben, dass die Seelen der Opfer für immer in der Kreatur gefangen sind.
21–25	Keiner weiß, warum die Kreatur gekommen ist, aber sie hat nie versucht das Tal zu verlassen. Es kommt zum Trinken alle paar Tage hinunter zum Knochensee. Irgendwie benutzt es verborgene Tunnel, wo es keine Runensteine gibt.
26+	In der Nacht umgibt ein sanftes Schimmern die Kreatur, was es möglich macht, ihr auszuweichen. Außerdem kann sie dazu bewegt werden einer Spur aus „Brotkrumen“ aus lebender Beute zu folgen. Die Kreatur lebt in einem großen Krater im Süden des Zentrums der Stadt.

der Wasseroberfläche, wohin sich der Shoggothe zurückzieht, wenn er verletzt ist oder wenn die Untoten in größerer Zahl unterwegs sind. Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung (SG 30) wird benötigt, um den Eingang zu finden. Der Tunnel ist breit genug, sodass riesige Kreaturen hindurch passen (was den Shoggothen dazu zwingt, sich in seiner flüssigen Form hindurch zu zwängen) und führt zum Glockenspielturm (Bereich 10) in den Ruinen der Stadt.



Anmerkungen des Entwicklers

DIE ATMOSPÄRE DES CHAOS

Du kannst einige der Begegnungen, die in *Schmelztiegel des Chaos* präsentiert werden, verwenden, um die Atmosphäre der Stadt besser darzustellen. Sollte die Gruppe einigen der schweren Kämpfe zu früh begegnen, nimmt das Abenteuer eher die Stimmung einer Aneinanderreihung von schweren Auseinandersetzungen an, anstelle einer Mischung aus Kampf und Erkundung. Um dies zu vermeiden, sollten die Hauptkämpfe mit humorvollen, gruseligen und sonderbaren Begegnungen vermischt werden, um eine Atmosphäre der Fremdartigkeit aufzubauen. Zum Beispiel könnte die Gruppe außerhalb der Stadt auf den Feldern den Ankhegs begegnen, um ihnen dann einen Papagei mit sechs Flügeln zu präsentieren, wenn die SC die Terrassen hoch klettern, um in die äußeren Ruinen zu gelangen. Lass die Gruppe einen oder zwei der pfeifenden bzw. Sackgassen-Tunnel finden, die im Kasten über die sieben Geheimnisse beschrieben sind, um sie zum Grübeln über die früheren Bewohner zu bringen, oder vielleicht eine Gefahr, gegen die Schutzrunen nach oben und unten angebracht wurden. Dem kann eine Zufallsbegegnung mit ein paar Gruftscrecken während der Nachtwache und einem Rudel infernalischer Affen folgen, die durch das Lager rennen und Nahrung stehlen, Zelte umreißen oder begleitende Tiere verängstigen. Durch das Einstreuen von kampfbereiten Begegnungen zwischen Auseinandersetzungen mit Waffengewalt erhalten Kreaturen, die eigentlich recht häufig auftauchen und bekannt sein sollten, den Anstrich des Merkwürdigen. Du verstärkst damit das Gefühl, dass es sich um einen Ort handelt, den es zu erkunden lohnt (weil er auch uralte Geheimnisse birgt), anstelle einfach nur eine Reihe von Kämpfen mit leicht unterschiedlichen Umgebungen zu bieten.

D. Das Dorf des Echsenvolkes (HG 15)

Unter den Bäumen befindet sich eine Ansammlung von etwas mehr als einem Dutzend Hütten, deren Dächer aus Säulen von aufeinander geschichteten Steinen gehalten werden und mit Blattwerk gedeckt sind. Während die meisten Hütten ziemlich gewöhnlich aussehen (zumindest fürs Echsenvolk), haben einige größere Türeingänge und auch die Dächer sind höher gesetzt. Der Geruch von

Feuerstellen, das schrille Gekreische von Kindern und das Zischeln von Echsen Gesprächen dringen von der kleinen Gemeinschaft her an Nase und Ohren.

Die Bevölkerung des Dorfes besteht aus 47 Angehörigen des Echsenvolkes und 8 Zothiern. Das Echsenvolk des Dorfes ist eine Gruppe, die unter sich bleibt, und die meisten haben noch niemals ein Mitglied eines anderen intelligenten Volkes erblickt. Alle Gespräche verstummen, wenn die Dorfbewohner die SC entdecken, die schnell von speertragenden Angehörigen des Echsenvolkes und den Zothiern umringt werden. Allerdings sind die Stammesältesten nicht so militant wie die Echsenvolkkrieger und ihre anfängliche Einstellung ist lediglich unfreundlich. Wenn die SC die Einstellung der Anführer auf freundlich ändern können, erlauben sie den SC, solange im Tal zu bleiben, solange sie nicht das Dorf und die umliegenden Farmen stören. Sollten die Ältesten hilfreich gestimmt werden, erklären sie sich einverstanden, den SC einige druidische Tränke zu verkaufen und erzählen, was sie über die Stadt Ulduvai wissen. Wenn die SC sich schon mit einer Echsenvolk-Patrouille angefreundet haben, erhalten sie einen Bonus von +10 auf ihren Fertigkeitswurf für Diplomatie. Sollten die SC dem Dorf Geschenke im Wert von mindestens 200 GM machen (besonders Gegenstände, die die Dorfbewohner gebrauchen können wie Waffen und Heilungsmagie), erhalten sie einen zusätzlichen Bonus von +10 auf ihren Fertigkeitswurf für Diplomatie.

Wenn es den SC nicht gelingt, die Einstellung des Echsenvolkes zu ändern, oder nur erreichen, dass die Anführer den SC gegenüber gleichgültig eingestellt sind, bestehen die Stammesältesten darauf, dass die SC das Tal sofort verlassen (und unterstützen diese Forderung mit Waffengewalt, falls es nötig sein sollte).

ZOTHIER, SAURIER-ZENTAUREN (8) HG 4

EP 1.200

N Großer monströser Humanoider

INI +1; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +1 GE, -1 Größe, +5 natürlich)

TP je 42 (5W10+15)

REF +5, WIL +6, ZÄH +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Langschwert +9 (2W6+4/19-20) und 2 Hufe +6 (1W6+2) und 2 Klauen +6 (1W6+2) und Biss +6 (1W8+2)

Fernkampf Kompositlangbogen +5 (2W6+4/x3)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe Anspringen, Krallen (2 Klauen +6, 1W6 +2)

TAKTIK

Vor dem Kampf Zothier sind nicht so subtil in ihrem Vorgehen und kümmern sich nicht darum, ihre Präsenz zu verbergen.

Im Kampf Ein Zothier attackiert im Sturmangriff Gegner um Gegner, springt dabei auf seine Opfer und kratzt mit seinen Hinterläufen, während er mit seinen Klauen, seinem Biss und Tritten den Gegner malträtiert.

Moral Die Zothier kämpfen bis ihr Anführer fällt. Danach verschwinden sie im Wald.

SPIELWERTE

ST 18, GE 12, KO 17, IN 8, WE 15, CH 11

GAB +5, KMB +10, KMV 22

Talente Ausweichen, Mehrfachangriff, Waffenfokus (Langschwert)

Fertigkeiten Akrobatik +20, Heimlichkeit +3, Überlebenskunst +11, Wahrnehmung +4

Sprachen Drakonisch, Sylvanisch

ECHSENVOLKKRIEGER (18) HG 1

EP 400

TP je 11; *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 92

ANMERKUNGEN

Von den 47 Angehörigen des Echsenvolkes, die im Dorf leben, sind lediglich 18 Krieger. Die anderen 29 sind Alte und Kinder.

TRIZERATOPS (4) HG 8

EP 4.800

TP je 119; *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 58

TAKTIK

Im Kampf Ein Trizeratops setzt für seinen ersten Angriff seine Fähigkeit Mächtiger Sturmangriff ein, danach verlegt er sich in den folgenden Runden aufs Trampeln und Aufspießen.

Moral Sie kämpfen zögerlich und auch nur, wenn es ihnen vom Echsenvolk befohlen wird. Wenn alle gefallen sind oder unfähig gemacht wurden, ergreifen die Dinosaurier die Flucht.

Schätze: Das Echsenvolk hat sehr wenig Gold. Ihre Schätze sind hauptsächlich druidische Tränke und das Wissen über das Gelände. Tränke wie *Baum*, *Mit Tieren sprechen*, *Rindenhaut* und *Spurenlos gehen* sind verfügbar, wenn es der Gruppe gelingt, mit dem Echsenvolk Freundschaft zu schließen.

TEIL 2: DIE RUINEN VON ULDUVAI

Der Boden steigt leicht an, um ein ebenes Plateau zu bilden, auf dem ein bizarres Bauwerk aus längst vergessenen Zeiten ruht, das trotz all seiner majestätischen Erhabenheit dem Verfall anheim gefallen ist. Am Rande des Plateaus erhebt sich eine goldfarbene Mauer aus einem undefinierbaren, halb durchsichtigen Material etwa 6 Meter in die Höhe. Dahinter erblickt ihr Gebäude, die jeglicher Physik

oder Realität zu trotzen scheinen. Schimmernde gläserne Türme, die wie Korkenzieher in sich selbst gewunden sind, direkt daneben massiv wirkende Türme, die aus Blättern gebaut scheinen. Einer der größten Türme scheint leicht zu schwanken, als ob ein unsichtbarer Riese sanft an ihm rüttelt. Im Zentrum der Stadt erhebt sich ein riesiges umgedrehtes Horn aus einer Art purpurfarbenem Metall über die restlichen Gebäude. Andere ungewöhnliche Bauwerke sind ebenfalls zu sehen: ein metallischer Würfel, ein 30 Meter hoher Glasturm und ein nadelartiger Turm mit einer Kugel an der Spitze. Ein tiefer summender Ton dringt euch aus dem Gebäudekomplex entgegen. Am südöstlichen Ende der Stadt sind Rampen zu sehen, die hinunter auf die Ebene führen. Die oberen Enden führen zu einer weiteren Rampe, die durch eine Reihe von Toren in die Ruinen führt.

Eigenschaften der Stadt

Die Ruine der Stadt ist ein Ort von zyklischen Ausmaßen und einer fremdartigen, auf Türmen basierenden Architektur. Die Stadt nur zu durchwandern ist schon desorientierend. Charaktere mit Wissen (Baukunst) dürfen einen Fertigkeitswurf (SG 20) ausführen, um die grundlegenden Prinzipien der Konstruktion zu verstehen: nämlich dass viele der Gebäude in der Stadt und vielleicht auch die gesamte Stadt selbst zum Fliegen errichtet wurden. Weitere Hinweise über die Bewohner der Stadt, das Wesen der Stadt und letztendlich ihr Schicksal können in einigen der Gebäude gefunden werden, die quer in der Stadt verstreut sind.

Alle Zauber mit der Unterkategorie Chaos sind in der Stadt verstärkt (wie durch das Talent *Zauber verstärken*), so lange der *Shoggothenstein* ganz bleibt. Andererseits sind bei allen Zaubern der Unterkategorie Ordnung der SG von Rettungswürfen um 2 reduziert und es wird ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Zauberkunde (SG 10 + Zaubergrad) benötigt, um ihn überhaupt wirken zu können.

In den Ruinen von Ulduvai herrscht ein einigermaßen einheitlicher Baustil vor: mörtellose Steinblöcke gemischt mit unzerbrechlichen, glasähnlichen Strukturen sind die häufigsten Themen. Die Decken sind alle 3,60 m hoch und keiner der Räume ist erleuchtet. Sofern es nicht anders erwähnt wird, fehlen jegliche Türen. Wandernde Monster sind recht häufig anzutreffen und bestehen aus infernalischen Pavianen, Schwärme halbtropischer Papageien (harmlos), Spinnenschlingern und dem *Shoggothen* selbst. Die größte Gefahr allerdings besteht darin, sich in der Stadt zu verirren: es ist außergewöhnlich schwer die Orientierung zu behalten.

Sich verirren: Die architektonischen und räumlichen Verzerrungen der Stadt machen

BEGEGNUNGEN IN DER STADT

W100	Begegnung	Quelle	HG im Schnitt
1–25	Gruseliges Chaos-Detail	siehe unten	–
26–33	Spinnenschlinger	siehe Seite 14	5
34–37	1W4 verbesserte Würger	siehe Bereich 15	6
38–40	Modernder Schlurfer	PF MHB, S. 187	6
41–43	Tentakulus	PF MHB II	6
44–49	Chaosbestie	PF MHB II	7
50–65	Infernalische Affen	siehe Seite 10	7
66–70	1W4 Plappernde Hundertmäuler	PF MHB, S. 211	7
71–80	Unsichtbarer Pirscher	PF MHB, S. 266	7
81–84	1W4 Babaus	PF MHB, S. 39	8
85–88	Destrachan	PF MHB II	8
89–93	2W4 Echsenvolkgruftschrecken	siehe Bereich 16	8
94–95	Bebilith	PF MHB, S. 29	10
96–00	Ur-Shoggothe	siehe Anhang, S. 30	15

das Unmögliche alltäglich und diese Verzerrungen machen es auch sehr schwer, seinen Weg in den Straßen der Stadt zu finden. Außerdem liegt ein grüner Dunst über der Stadt, der von außerhalb der Stadtmauern nicht sichtbar ist. Er verschleiert die Sicht jenseits von ein paar Metern, was es schwer macht, Orientierungspunkte auszumachen. Eine Gruppe muss jedes Mal einen Fertigkeitswurf auf Überlebenskunst (SG 20) machen, um sich nicht zu verirren, wenn sie die Ruinen der Stadt betritt, sowie nach jedem Kampf und nach jeder Rast innerhalb der Stadt. Das Klettern auf einen Turm, um die Lage zu eruieren, gibt einen Umstandsbonus von +4 auf diesen Wurf, allerdings ziehen Turmkletterer wahrscheinlich die Aufmerksamkeit des Wächters, der Spinnenschlinger oder der Unsichtbaren Pirscher auf sich.

Sollte sich die Gruppe verirren, gibt es zwei Möglichkeiten, wie du mit dieser Situation verfahren kannst. Entweder sagst du den Spielern, dass sie sich verirrt haben oder du drehst die Karte der Stadt. Wenn du es den Spielern sagst, können die Spieler weitere Fertigkeitswürfe auf Überlebenskunst (SG 20) machen (jeder davon benötigt 1W4 Stunden des Suchens), um einen Orientierungspunkt zu finden. Die andere Option ist, die Karte der Stadt um 90° oder 180° zu drehen und weiter die Umgebung zu beschreiben, indem du das „neue Norden“ anwendest. Sollten die SC versuchen, eine eigene Karte anzufertigen, wird diese schon nach kurzer Zeit zunehmend fehlerhaft. Dies macht es schwer für sie, wenn sie die Stadt wieder verlassen oder an einen schon einmal besuchten Ort zurückkehren wollen. Irgendwann wirst du ihnen sagen müssen, dass ihre Karte nutzlos ist.

Sich zurechtfinden: Wenn ein Charakter einen Turm empor klettert oder bis zu einer Höhe von 18 Metern hoch fliegt, kann er sich neu orientieren. Dies benötigt einen Fertigkeitswurf auf Überlebenskunst (SG 16), sobald die

Gruppe weiß, dass sie sich verirrt hat und einen Orientierungspunkt gefunden hat. Es ist nicht möglich die Orientierung in der Nacht wieder zu erlangen – wenn sie sich nach Sonnenuntergang verirren, bleibt die Gruppe ohne Orientierung bis es wieder hell wird.

Begegnungen innerhalb der Stadt: Zusätzlich zu den bezeichneten Orten wimmelt die Stadt von chaotischem und pervertiertem Leben. Setze die Tabelle der Begegnungen in der Stadt ein, um zu bestimmen, was die SC finden, während sie in der Stadt umherwandern oder ein Gebäude erkunden, das im Abenteuer nicht im Einzelnen dargestellt ist.

Zehn gruselige Chaos-Details

Wenn die SC die Stadt erkunden, finden sie immer mehr bizarre und unerklärliche Effekte, die direkt auf die Energien zurückzuführen sind, die vom *Shoggothenstein* ausgehen. Einige Beispiele sind unten aufgeführt, aber du kannst gerne deine eigenen Effekte erfinden, die auf die Persönlichkeiten und Hintergründe der SC abgestimmt sind. Je weiter die Charaktere in die Stadt gelangen, um so mehr merkwürdige verzerrte Mauern, dreischwänzige Echsen und wellenartiges Verschwimmen der Luft begegnen ihnen. Füge so viel bizarre örtliche Details hinzu, wie deine Spieler vertragen können – zu dem Zeitpunkt, wo sie zum Tempel des Azathoth gelangen (Bereich 15), sollten sie erwarten, dass jede Ratte und jede Wildkatze, die ihnen über den Weg läuft, eine verkleidete Chaosbestie ist. Nach der Zerstörung des *Shoggothensteins* enden diese Effekte und treten nicht mehr auf.

- Eine Ratte läuft vor den SC über den Weg und zieht ihre Eingeweide hinter sich her.
- Ein Frosch fängt an der Gruppe zu folgen und hüpfte hinter ihr her. Es handelt sich dabei weder um einen Vertrauten noch um einen Spion, aber er ist von einer leuchtend grünen Farbe.



Anmerkungen des Entwicklers

WIE MAN EINE VERGESSENE STADT BAUT

Mein Hauptaugenmerk beim Entwurf dieser vergessenen

Stadt lag darauf, dass sich dieser Ort total fremd anfühlt, nicht nur wie eine mittelalterliche Stadt, die in einem Bergtal angesiedelt ist. Gleichzeitig musste ich die Dimensionen der Größe und der Bevölkerung mit einbeziehen. Die sonderbare Architektur reflektiert den Charakter einer fliegenden Stadt: Die Türme ermöglichen den Blick über den äußeren Rand der Stadt, während sich die Stadt in der Luft befindet. Sinn machen die unsichtbaren Brücken sowohl als Verteidigungs- (Fremde wissen nichts darüber) als auch als Sicherheitsmaßnahme (die Tunnel schützen die Fußgänger vor den stürmischen Winden, die durch die fliegende Stadt peitschen).

Als Ergebnis ist die Architektur mysteriös, aber auch ein wenig funktionell. Ob sich die Spielercharaktere dafür interessieren oder nicht, die Erkundung einer exotischen Stadt macht viel mehr Spaß als die Erkundung einer normalen. Das heißt, wo immer es mir möglich war, habe ich mich für die exotische Variante entschieden.



- Ein Mitglied der Gruppe fühlt ein erkennbares Schieben, wenn es sich auf einer Mauer, einem Turm oder einen anderen hohen Ort befindet. Ein Reflexwurf (SG 10) ist nötig, um einen Sturz zu vermeiden.
- Ein SC fühlt, wie sich irgendetwas in seinem Körper bewegt, so als ob sich seine inneren Organe neu anordnen würden. Fertigkeitwürfe auf Heilkunde und das Wirken von Krankheiten entfernen zeigen nichts ungewöhnliches. Allerdings enthüllt ein *Chaotisches entdecken* leichte Spuren von Chaos. Der Charakter erleidet keinen permanenten physischen Schaden, aber er scheidet für einen

Tag lang einen grünlichen Schweiß aus.

- Das magische Glühen oder Licht von einer Waffe oder einem magischen Gegenstand verstärkt sich plötzlich auf das Zehnfache seiner normalen Helligkeit und es wird schwierig, direkt hinzuschauen.
- Eine Sphäre aus Wasser mit einem Durchmesser von 2 Metern schwebt mitten in der Luft vor der Gruppe. Im Wasser schwimmen Fische, anscheinend in Unkenntnis ob ihrer merkwürdigen Situation.
- Ein SC beginnt plötzlich aus der Nase zu bluten, dann aus Mund, Ohren und Augen. Trefferpunkte gehen dabei nicht verloren, aber falls der Charakter keine Heilung erhält, sei es durch einen Fertigkeitswurf auf Heilkunde (SG 20) oder einen Heilzauber, wird er nach einer Runde erschöpft, nach einer Minute entkräftet und nach 10 Minuten fällt er in ein Koma.
- Eine hellgrün und blau gefiederte Kreatur landet auf dem Helm oder Rucksack eines Charakters und weigert sich wieder davon zu fliegen. Sie hat vier Flügel und vier Klauen, aber keinen Schnabel, Augen oder Kopf. Wenn sie mit einer Waffe getroffen wird, explodiert die Kreatur in einer Federwolke, deren einzelne Federn sich nach einiger Zeit wieder zur gleichen Kreatur zusammenfinden. Sollte sie mit einem sonischen Angriff getroffen werden, verschwindet die Kreatur. Sonst bleibt sie auf dem Rucksack des SC sitzen, bis er die Stadt verlässt.
- Der Stiefel eines SC fühlt sich an, als würde er plötzlich mit beißenden Insekten gefüllt sein. Der Charakter kann sich nicht bewegen, während er den Stiefel an hat, wenn er nicht jede Runde einen Willenswurf (SG 15) ablegt (oder bis auf den Stiefel der Zauber *Chaotisches bannen* gewirkt wird).
- Eine Sektion einer Mauer nahe eines SC flattert wie eine Fahne im Wind. Wenn sie allerdings berührt wird, fühlt sie sich komplett stabil an.

Streunende Infernalische Affen (HG 9)

Ein Kreischen kommt herab von den Bäumen und Mauersimsen, als ein Rudel von mindestens einem Dutzend gewaltiger Affen mit glühend roten Augen und hellroten Hinterteilen herunter springt. Sie fletschen ihre Reißzähne, tanzen und springen kreischend herum und erzeugen einen Lärm, der es unmöglich macht, irgendetwas anderes zu hören.

Die Stadt ist die Heimat eines Rudels hasserfüllter, gefräßiger Paviane, die sich einen Spaß daraus machen, Besucher zu überfallen und ihnen ihre Nahrung und glänzenden Wertgegenstände zu stehlen, bevor sie wieder zurück in die Bäume fliehen.

Die Paviane mit tödlicher Gewalt anzugreifen, macht sie für immer zu Feinden, die zu immer neuen Überfällen zurückkehren, sowohl tagsüber als auch in der Nacht.

VERBESSERTER INFERNALISCHER PAVIANE (12) HG 2

XP 600

CB Mittlere magische Bestie (Extraplanar);
Pathfinder Monsterhandbuch II

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 11 (+2 GE, +1 natürlich)

TP je 19 (3W10+3)

REF +5, WIL +2, ZÄH +4

Resistenzen Feuer 5, Kälte 5; ZR 8

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 9 m

Nahkampf Biss +5 (1W6+3)

Besondere Angriffe Gutes niederstrecken 1/Tag (+2 auf Angriff und Schaden)

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Paviane stürmen mitten in die Gruppe und setzen jemand anderem helfen mit ihresgleichen bei Fertigkeitswürfen auf Fingerfertigkeit ein. In einigen Fällen verwenden sie eine Runde darauf zu johlen und ihre Zähne zu zeigen, um „Tribut zu verlangen“.

Im Kampf Sollten die Paviane angegriffen werden, setzen sie ihre besonderen Angriffe zum Niederstrecken ein und fliehen dann.

Moral Die Paviane sind nur Schau. Jeder ernsthafte Angriff scheucht sie davon und sie erzählen Yithdul von den „kriminellen Taten“ der Gruppe ihnen gegenüber.

SPIELWERTE

ST 15, GE 14, KO 12, IN 3, WI 12, CH 14

GAB +3, KMB +5, KMV 17 (21 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Rennen, Wachsamkeit

Fertigkeiten Fingerfertigkeit +7, Klettern +10, Wahrnehmung +7

Sprachen Abyssisch, Infernalisch

Der Shoggothe (HG 15)

Zuerst war da nur ein Geräusch. Ein glitschendes, quatschendes, saugendes Geräusch, das immerwährendes und unersättliches Verschlingen versprach. Dann kam der Geruch. Zuerst kaum wahrnehmbar, erschien der Geruch neu und zugleich doch vertraut – ein süßer, verführerischer Geruch, der erst anziehend wirkte, bevor er zu einem übermächtigen Gestank heranwuchs, das er Übelkeit hervorrief. So fürchterlich das Geräusch und der Geruch auch waren, der Anblick der Kreatur ist Schrecken erregend jenseits aller Vorstellungskraft. Eine schreckliche Masse glitschiger Dunkelheit bewegt sich vorwärts mit einer Geschwindigkeit, die fast unmöglich erscheint, als würde sein alles verschlingender Hunger das Wesen voran peitschen,

ohne dass es sich selbst physikalisch fortbewegen müsste.

Die Stadt wird von einem gewaltigen Monster heimgesucht, das ständig durch die verfallenen Bauten wandert und in der Stadt auf Nahrungssuche geht. Es verschlingt Opfergaben, jagt nach Beute und hält im Allgemeinen die Bevölkerungsdichte gering. Jeder, der einige Zeit in der Stadt verbringt, steht ihm irgendwann einmal gegenüber. Doch das Monster dient hauptsächlich, um die Stimmung zu inspirieren, und ist nicht als möglicher Gegner im Kampf gedacht. Der Shoggothe ist der absolute Angstschrecken: eine Kreatur, die mit den Mitteln der SC nicht zu besiegen ist, aber unvermeidbar ist für diejenigen, die sich länger in der Stadt aufhalten. Nichtsdestotrotz weiß der Shoggothe fast nichts von den SC. Obwohl er sich sicherlich an ihnen laben wird, wenn er die Chance dazu erhält, sollte es nicht zu schwierig für die SC sein, das Monster auszutricksen oder ihm aus dem Weg zu gehen. Sobald sie ihm aber einmal begegnet sind, sollten sie sich seiner Gegenwart immer bewusst sein. Setze den Shoggothen ein, um etwas Brisanz in eine sonst langweilige Begegnung hinein zu bringen, um eine Ecke der Stadt zu beleben, die die SC als unspektakulär empfinden oder um die SC in eine Richtung (oder von einem Ort Weg) zu scheuchen, die sie als Nächstes (bzw. nicht als Nächstes) erkunden sollen.

UR-SHOGGOTHE

HG 15

XP 51.200

HP 231; siehe Anhang

TAKTIK

Im Kampf Sollte die Gruppe kämpfen wollen, greift der Shoggothe an und umhüllt zuerst einen Gefolgsmann, einen Tiergefährten oder einen Vertrauten, bevor er dann den nächsten SC verschlingt.

Moral Der Shoggothe ist davon überzeugt, alles essen zu können, was sich vor ihm befindet. Er zieht sich nur zurück, wenn er sich mächtigen und anhaltenden magischen Angriffen ausgesetzt sieht, die ihn auf weniger als die Hälfte seiner Trefferpunkte bringen.

1. Die Rampen (HG 8)

Die massive Mauer ist hier von einer Reihe von fünf Toren durchbrochen. Von diesen offenen Torbögen führen fünf Rampen zur Ebene herab, die aus dem gleichen goldenen durchscheinenden Material gefertigt sind, wie die Mauer selbst. Jenseits der Tore sind die Straßen und Gassen der Stadt nur teilweise sichtbar, da ein grüner Nebel über allem hängt, der scheinbar aus den Mauern herausquillt und am Boden haften bleibt.

SIEBEN GEHEIMNISSE

Zusätzlich zu den zehn gruseligen Chaos-Details empfehle ich von Zeit zu Zeit die Fremdartigkeit der Ruinen selbst hervorzuheben. Die Stadt ist ein trügerischer Ort: der Boden gibt keinen Halt, zufällige Echos, fremdartige Geometrie und die zurückgebliebene Magie unterscheiden die Erkundung dieser Stadt von Kämpfen durch Korridore in einem Gewölbe. Die folgenden Stimmungsbegegnungen können dir helfen, die Atmosphäre des Unbekannten und des Geheimnisvollen herauszuarbeiten.

1. Schädel und Knochen: Menschliche Gebeine finden sich im oberen Stockwerk eines sonst leeren Hauses. Anscheinend ist hier ein Überlebender der Stadt aus Angst vor dem Shoggothen verdurstet.

2. Die Metallplattform: Eines der verlassenen Lagerhäuser in der Stadt enthält eine große metallene Plattform, auf der komplexe geometrische Symbole eingraviert sind und die etwa 60 cm über dem Boden schwebt. Dies ist eine der „*Fliegenden Plattformen*“, die die Bewohner von Ulduvai eingesetzt haben, um Waren von den fliegenden Städten zur Erdoberfläche hinab zu transportieren. Ihre Magie ist über die Jahrhunderte geschwunden und jetzt ist es ihr nur noch möglich knapp über dem Boden zu schweben.

3. Der Dinosaurierstall: Es wird ein Gebäude gefunden, das sehr große Stallboxen mit teilweise offen liegenden Hypokausten enthält (wo Dampf hindurch geleitet wurde, um den Boden anzuwärmen). Dies waren die Stallungen der Dinosaurier, die eine warme Umgebung bevorzugten, insbesondere

Unabhängig davon wie die SC in die Stadt gelangen, bemerken sie sofort den geheimnisvollen Nebel, der die gesamte Stadt durchdringt und die Sicht jenseits von 60 Metern in jede Richtung verschleiert. Der Nebel kann von einem starken Wind verteilt werden, aber sobald der Wind nachlässt, kehrt der Nebel sofort wieder zurück. Der Nebel hat keinen nachteiligen Effekt (außer die Orientierung in der Stadt zu erschweren), aber er kann nur durch die Zerstörung des *Shoggothensteins* dauerhaft aufgelöst werden.

Kreaturen: Die Tore sind das Revier von einem Paar Babau-Dämonen, die vor Jahrhunderten von Schorymagiern in die Stadt herbeigerufen worden sind. Ihre chaotische Natur ermöglichte es ihnen, die Zerstörung der Stadt zu überleben, aber sie sind durch die Magie, die sie herbeirief, an diesen Ort gebunden. Sie halten permanent Ausschau nach neuer Beute, die die Stadt betritt und sie von ihrer endlosen Langeweile ablenkt.

wenn die Stadt sich in Gebiete kalten Klimas begab.

4. Die leeren Lagerhäuser: Die Stadt enthält eine Anzahl von Gebäuden, die offensichtlich Lagerhäuser waren, allerdings sind sie alle bis auf verbliebene Materialien aus Stein oder Keramik (wovon die meisten zerbrochen sind) leer. Der Shoggothe hat alles Organische verzehrt, als es diese saftigen menschlichen Appetithappen suchte, die sich zwischen den verschiedenen Waren verborgen hatten.

5. Die Pfeifer: Diese Steine sind mit kleinen Löchern durchbohrt. Wenn der Wind weht, pfeifen sie manchmal leise (abhängig von der Windrichtung). Als die Stadt noch flog, erzeugten diese Pfeifsteine häufig sanfte Akkorde aus zwei oder drei Tönen.

6. Die Tunnel mit den Sackgassen: Viele der verfallenen Häuser haben in ihren Kellern eine Luke, die sich in einem unterschiedlichen Zustand der Verwitterung befinden und von der Kellerseite aus mit Balken oder Riegeln verschlossen sind. Darunter befinden sich kurze Tunnel (nicht tiefer als 3 m), die direkt nach unten führen und dann plötzlich aufhören. Dies waren früher die „*Abfall-schächte*“ der fliegenden Stadt.

7. Wo ist das Wasser? Wie andere Städte auch, benötigte Ulduvai Wasser. Anders als die meisten Städte, war man vollständig von Zaubern wie *Wasser erschaffen* und aufgefangenem Regenwasser abhängig. Die Dachzisternen waren aus Holz und sind allesamt verrottet, aber die Gruppe könnte auf ein oder mehrere große Steinreservoirs stoßen, in die die Zisternen mündeten.

BABAUS (2)

HG 6

XP 2.400

TP je 73; *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 39

TAKTIK

Im Kampf Die Babaus nutzen den Nebel aus, um sich an ihre Feinde heranzuschleichen. Sie versuchen Zauberkrieger so schnell wie möglich auszuschalten.

Moral Die Dämonen fliehen, wenn die SC sich in die Lüfte erheben oder wenn einer von ihnen nur noch weniger als 20 TP hat.

2. Die Goldene Stufenmauer

Auch bei näherer Betrachtung erschließt sich euch nicht, aus was für einem Material die Mauer ist. Sie ähnelt beinahe undurchsichtigem Bernstein.

Das Material der Mauer wurde von den Schory hergestellt, die es wegen der unglaublichen Festigkeit und des leichten Gewichts als wertvoll erachteten. Es war eine der Entdeckungen, die die Existenz der fliegenden Städte überhaupt



ermöglichte. Das Geheimnis um die Herstellung ging beim Untergang der Schory verloren.

3. Die Unsichtbaren Brücken

Diese unsichtbaren, überdachten Brücken verbinden das Aeromantische Infandibulum mit den anderen Türmen der Stadt: dem Dissonanten Turm, dem Nadel- und Kugelturm, dem Zitternden Turm und dem Nest der Pirscher. Diese Brücken sind Tunnel aus reiner Energie und können nicht gebannt werden, allerdings kann ein *Auflösen* eine der *Energiewände* für 24 Stunden entfernen. In der Nacht sind sie schwer erkennbar (Wahrnehmung, SG 20), aber im Tageslicht braucht man schon eine erstaunliche Sehschärfe, um die Brücken auch aus der Nähe zu erkennen (Wahrnehmung, SG 30). Alles, was die äußere Oberfläche der Unsichtbaren Brücken berührt, wird von einem gezielten Effekt von *Magie bannen* (Zauberstufe 5) betroffen.

Die Löcher, die sie in den uralten Türmen hinterlassen, könnten als Landeflächen missverstanden werden, aber ein Versuch, dort zu landen, endet in einer schmerzhaften Kollision mit der beinahe unsichtbaren Barriere (1W6

Punkte nichttödlichen Schadens je 6 Meter Flugbewegungsrate resultieren aus dem Zusammenstoß).

4. Der Dissonante Turm (HG 6)

Dieser über dreißig Meter hohe Turm hat Unmengen von kleinen Löchern, die im Wind pfeifen. In der Nähe des Turms ist der Lärm beinahe ohrenbetäubend. Die kratzigen Töne sind laut genug, die Zähne klappern zu lassen.

Der Turm bietet einen exzellenten Blick auf die umliegende Stadt, aber er erzeugt ein Dröhnen, das wie ein Schallangriff funktioniert. Der Turm klingt mit einem atonalen Akkord, der durch ganz Ulduvai wahrgenommen werden kann – ein musikalisches Hintergrundgeräusch, das niemals schwächer wird oder aufhört. Dieser Akkord hat den Effekt des Zaubers *Verwirrung* auf jede Kreatur mit Hörvermögen, die sich innerhalb von 60 Metern aufhält und der ein Willenswurf (SG 18) misslingt. Eine Kreatur, die den Rettungswurf schafft, ist gegen den Effekt der Dissonanz für 24 Stunden immun. Ein Barde kann sein Bannlied einsetzen, um diesem Effekt entgegen zu wirken, aber er muss den Auftritt

aufrecht erhalten, solange sich die Gruppe in der Reichweite des Turms befindet. Sobald das Bannlied stoppt, muss der Rettungswurf sofort ausgeführt werden. Der Shoggothe ist immun gegen den Effekt des Dissonanten Turms und ruht sich häufig in der zitternden Luft im Inneren aus. Es scheint, dass der Turm diese Klänge selbst erzeugen würde. Keine Mechanismen oder Fallen existieren, die man ausschalten könnte, um den Klang zum Schweigen zu bringen.

Schatz: Der Dissonante Turm hat früher als Steuerinstrument gedient. Das Innere des Turms hat drei Plattformen, die darauf angelegt sind, Windstöße zu fokussieren, die zum Steuern der Stadt eingesetzt werden. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Bauwesen) gegen SG 20 eröffnet diese Tatsache. Das Innere ist außerdem mit einer Liste von Spähern versehen: 15 Namen sind in einer archaischen Sprache in den Stein geritzt. Jeder, der einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Sprachenkunde (SG 15) schafft, kann die Namen entziffern und merkt, dass es sich um häufige Namen aus dem Heimatland des SC handelt.

Der einzige Gegenstand, der einen echten Schatz darstellt, ist ein *Zauberstab: Windstoß* (10 Ladungen).

Nadel- & Kugelturm

I = Ifrit

Y = Yakmar

5. Yakmars Labor

4. Yakmars Domizil

3. Wohnbereich

2. Küchenstockwerk

1. Lagerraum

Unsichtbare
Brücke

Balkon

Balkon

N

1 Feld = 1,50 m

5. Das Nest der Pirscher (HG 9)

Die Glasblume ist 24 Meter hoch, aber das Glas ist milchig weiß und nicht klar. Oben ist keine Bewegung zu sehen und es gibt keinen offensichtlichen Weg, um ins Innere zu kommen.

Zwei unsichtbare Pirscher haben ihr Nest in der offenen Blüte am oberen Ende des Turms aufgeschlagen, der keine Treppe oder Leiter enthält. Die extrem glatte Oberfläche macht es außerdem unmöglich hoch zu klettern – es gibt einfach nichts, woran man sich festhalten könnte. Fliegen, die Zauber *Spinnenklettern*, *Teleportieren* oder *Schweben* sind die einzigen Möglichkeiten, wie man zum Nest gelangen kann.

Der obere Teil des Turms enthält ein einziges intaktes menschliches Skelett zwischen vielen weiteren Knochen, Federn und Fellresten. Wirkt man den Zauber *Mit Toten sprechen* auf das Skelett, kommt heraus, dass es sich bei der Leiche um eine Dienerin handelte, die total wahnsinnig geworden ist, bevor sie starb. Sie beantwortet alle Fragen zunächst mit: „Wir stürzen ab! Aaaab!“, bevor sie extrem kurz angebundene und eingeschränkte Antworten über die Stadt und

ihre Einwohner gibt. Dies ist einer der wenigen Orte, wo sterbliche Überreste von den ursprünglichen Einwohnern der Stadt zu finden sind, da selbst der Shoggothe Mühe hat, diesen Turm hochzuklettern.

UNSICHTBARE PIRSCHER (2) HG 7

EP 3.200

TP je 80; *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 266

Schätze: Die unsichtbaren Pirscher haben über die Jahrhunderte hinweg viele ungewöhnliche Dinge angesammelt, zwei magische Schilde und ein Set von komplett ausgetrockneten Tränken, die als Staub in den Glasphiolen zurückgeblieben sind. Jeder dieser Tränke kann mit Wasser und einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 10 wieder hergestellt werden. Es handelt sich dabei um einen *Trank: Gasförmige Gestalt*, *Trank: Schweben*, *Trank: Spinnenklettern* und einen *Trank: Vor Untoten verbergen*. Die Schilde sind ziemlich markant. Der eine ist ein *Schwerer Stahlschild des leichten Bollwerks* +2. Der andere ist eine *Blendende Tartsche* +3, die aus magisch gehärtetem Glas hergestellt worden ist.

6. Der Zitternde Turm (HG 9)

Dieser über zwanzig Meter hohe Turm aus grauem Stein ist bedeckt mit gummiartigen grauen Blättern und Zweigen. Diese farnartigen Blätter zittern in der Brise. Der obere Teil des Turmes hat mehrere Simse, Balkone und Öffnungen. Weiße Spuren von hinunter gefallenem Kot färben den Stein besonders unter einem der Balkone.

Das Hochklettern an den gummiartigen Pflanzen mag zwar unangenehm sein, ist aber nicht sehr gefährlich – die Blätter erweisen sich als ausgezeichnete Haltegriffe und sind nicht sehr rutschig. Ein Charakter benötigt nur einen Fertigkeitwurf auf Klettern von SG 14, um voranzukommen.

Der Turm ist die Heimat einer Gruppe von Spinnenschlingern. Einige davon dienen den drei untoten Hexenmeistern gelegentlich als Reittier auf ihren Expeditionen außerhalb des Tals.

Wenn man sich dem Versteck der Spinnenschlinger nähert, werden einige von ihnen aus ihren Schlupfwinkeln kommen, um ihr Zuhause gegen einen Kletterer zu verteidigen. Die

DIE DREI ALBTRÄUME

Drei der Kultanhänger, die den Niedergang von Ulduvai herbeigeführt haben, existieren noch immer. Yakmar war ein Fahrender Magier Ulduvais, Yithdul war ein arkaner Diplomat und Banderak war der Hauptmann des Aeromantenkorps der Stadt. Alle drei wurden durch die Ankunft des Shoggothensteins verwandelt und nun kämpfen sie um die Überbleibsel, die geblieben sind. Yakmar hat es am Schlimmsten getroffen. Die Magie des Steines hat seine Seele zerrüttet und ihn komplett dem Wahnsinn verfallen lassen. Er will die Wahrheit nicht sehen und gaukelt sich seitdem vor, dass die Stadt immer noch unverseht ist. Alles, was ihm diese Illusion nimmt, lässt ihn in einen schäumenden Wutausbruch verfallen.

Jeder der drei Hexenmeister ist davon überzeugt, dass nur er allein die Kunst erlangen kann, den Shoggothen zu binden und damit die Kontrolle über die Stadt zu erlangen, und jeder hat dabei einen eigenen Weg gewählt, um dies zu erreichen. Yakmar hat es gelernt, Elementargeister zu binden, Yithdul entdeckte, wie man den Unsichtbaren Pirschern gebieten kann und Banderak trainierte die Spinnenschlinger. Wenn die drei zu der Überzeugung gelangen, dass die SC eine Bedrohung für ihre Herrschaft über die Stadt sein könnten, ist es sogar möglich, dass sich die drei gegen die SC verbünden, allerdings ist Yakmars Handlungsweise nicht vorhersehbar. Yakmar ist normalerweise im Nadel- und Kugelturm (Bereich 7) mit seinem Ifritwächter. Banderak befindet sich meist in der Fliegenden Bibliothek (Bereich 9). Yithdul ist größtenteils im Verlassenen Palast (Bereich 14) zu finden, allerdings verbringt er auch kurze Zeiträume in der Bienenstockgruft (Bereich 11), um ihre Geheimnisse zu erforschen.

Spinnenschlinger gehen sehr besonnen gegen ihre Beute vor, insbesondere da sie jetzt in der Paarungszeit sind und ihre Eier in einem Opfer eingepflanzt haben. Sie stürzen sich erst in den Kampf, wenn jemand mehr als 12 Meter des Turms bereits erklommen hat.

Eine Anzahl von Mosaiken im Innern des Verstecks der Spinnenschlinger zeigt, wie Menschen auf Greifen, Teppichen und Riesenadlern zu den Türmen hin und wieder weg fliegen und wie die goldene Außenmauer der Stadt zwischen den Wolken schwebt.

SPINNENSCHLINGER (5)

HG 5

EP 1.600

N Große magische Bestie

INI +1; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +11

Yakmar



VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 13 (+1 Ausweichen, +1 GE, -1 Größe, +4 natürlich)

TP je 63 (6W10+30)

REF +5, WIL +2, ZÄH +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Biss +11 (1W8+5) und Stachel +11 (1W6+5 plus Gift)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe Einpflanzen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12;

Konzentration +12)

Immer – Bewegungsfreiheit

TAKTIK

Im Kampf Die Spinnenschlinger greifen in 2 Paaren an und versuchen einen Gegner in die Zange zu nehmen und zu vergiften, der fünfte Spinnenschlinger schleppt die Beute davon (bis zu 306 Pfund sind eine leichte Belastung für einen Spinnenschlinger). Sollten sie in ihrem Nest angegriffen

werden, setzen sie ihre Bewegungsfreiheit ein, um schnell an den Netzen vorbei zu kommen.

Moral Die Spinnenschlinger ziehen sich in ihr Nest zurück, wenn sie mehr als 20 Schadenspunkte erlitten haben. Sobald sie in ihrem Nest sind, kämpfen sie bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 21, GE 13, KO 21, IN 2, WE 12, CH 10

GAB +6, KMB +12, KMV 24

Talente Ausweichen, Wachsamkeit

Fertigkeiten Fliegen +7, Wachsamkeit +15;

Volksfertigkeiten Wachsamkeit +4

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Stachel – Verwundung; Rettungswurf Zähigkeit, SG 18; Frequenz 1/Minute für 2 Minuten; Erster Effekt keiner; Zweiter Effekt Lähmung für 1W8+5 Wochen; Heilung 1 Rettungswurf

Entwicklung: Das Töten aller Spinnenschlinger erzürnt Banderak, ihren Halter. Sollte

er herausfinden, dass die SC für das Massaker verantwortlich sind, verlangt er für den Verlust seiner Reittiere 3.000 GM Blutgeld je Tier. Wenn die Gruppe sich weigert, dies zu bezahlen, holt Banderak die beiden anderen Hexenmeister und das Trio greift an.

Schätze: Die Spinnenschlinger haben ein einzelnes Ei in ein gelähmtes Mitglied des Echsenvolkes eingepflanzt. Das Ei ist 2.000 GM wert, aber die Gruppe muss den Gelähmten töten, um an das Ei zu gelangen. Außerdem finden sich hier drei exotisch aussehende Sattel, die perfekt für das Reiten eines Spinnenschlingers passen. Alle drei sind mit Schlangen- oder Drachensmotiven in rotem und schwarzem Leder dekoriert.

Ein Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 25) beim Durchsuchen des Nests lässt einen auf einen silbernen *Federfallring* stoßen, der einen Aquamarin gefasst hat. Wegen der exquisiten Handwerkskunst hat der Ring einen Gesamtwert von 2.600 GM. Die *Affenglocke* (siehe Bereich 13) ist auch hier. Hierbei handelt es sich um eine wunderhübsche Glocke aus gegossener Bronze mit stilisierten Bildern von geflügelten Affen in verschiedenen Flughaltungen.

7. Der Nadel- und Kugelturm (HG 10)

Dieser Turm sieht aus wie ein dünner Grashalm oder Stengel mit einer großen Kugel auf halber Höhe fünfzehn Meter über dem Boden. Die Oberfläche der Mauern sieht aus wie Chitin und aus einer Vielzahl von Rissen sickert ein klebriger gelber Saft.

Dies ist die Heimstatt von Yakmar, einem der drei untoten Hexenmeister. Die einzigen Zugänge zu dem Turm sind die beiden Balkone oder über die unsichtbare Brücke vom Aeromantischen Infandibulum. Der Wohnbereich des Turms wird von Yakmars versklavtem Ifrit Fezguhl bewacht. Yakmar verbringt die meiste Zeit in seinem Labor im obersten Stockwerk des Turms, allerdings kann er auch im Wohnbereich angetroffen werden und starrt dort wehmütig auf eine Illusion.

Vom Inneren des Wohnbereichs aus erscheinen die Wände transparent und zeigen ein Bild der Umgebung der Stadt. Dabei handelt es sich offensichtlich um eine Illusion, da auf dem Bild kein grüner Dunst zu sehen ist und alle Gebäude intakt erscheinen. Anstelle des Gebirges umgibt nur der Himmel die Stadt. Leute fliegen an dem Turm vorbei, einige unter Einsatz von magischem Flug, andere reiten auf einem *Fliegenden Teppich* oder auf dem Rücken eines Greifen oder Riesenadlers. Eine *fliegende Plattform* (die für die SC aussieht wie eine schwebende quadratische Metallplatte, die mit komplexen geometrischen Mustern graviert

ist) wird mit vielen, schön aussehenden Waren beladen, wovon einige offensichtlich magisch sind. Fezguhl hält diese Illusion der Stadt, wie sie einst war, zugunsten von Yakmar aufrecht, der es vorzieht, seine Rolle beim Fall der Stadt zu verdrängen.

Yakmar selbst ist vollkommen wahnsinnig und solange es möglich ist, klammert er sich an den Glauben, dass Ulduvai nach wie vor eine fliegende Stadt ist, der nichts Schlimmes zugestoßen ist. Unabhängig davon, was die SC mit seinen Dienern oder seinem Turm angerichtet haben, solange sie auf den Irrglauben Yakmars eingehen, dass Ulduvai immer noch eine fliegende Stadt ist, plaudert er fröhlich über arkanes Wissen und Handelsmöglichkeiten mit ihnen. Dies funktioniert für ein paar Minuten. Dann findet Yakmar nach kürzerer Zeit die Unterhaltung nicht mehr überzeugend. Nach fünf Minuten muss der SC, der den größten Redeanteil hatte, einen Fertigkeitswurf für Bluffen (SG 30) oder Wissen (Arkane oder Geschichte) gegen SG 23 schaffen, um Yakmar davon zu überzeugen, dass die Dinge so sind, wie sie in den „Fenstern“ erscheinen. Für jede weitere Minute, die die Unterhaltung andauert, muss dieser SC einen neuen Wurf durchführen, wobei sich der Schwierigkeitsgrad jede weitere Minute um 1 erhöht. Sollte der SC den Wurf nicht schaffen oder die Gruppe die Illusion zerstören, greift Yakmar sofort an und befiehlt Fezguhl, ihn zu beschützen, wenn der Ifrit noch am Leben sein sollte.

FEZGUHL, DER IFRIT

HG 8

EP 4.800

TP 95; siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 106

TAKTIK

Im Kampf Der Ifrit setzt eher auf Täuschung als auf Nahkampf. Er setzt sein Dauerhaftes Trugbild ein, um sich selbst wie einen menschlichen Sklaven aussehen zu lassen. Er versucht die SC zu überreden zu Yakmar zu gehen, da er weiß, dass es nutzlos ist, zu versuchen, Yakmar zu überreden, zu ihnen zu gehen.

Moral Solange Yakmar lebt, ist Fezguhl dazu verpflichtet, bis zum Tod zu kämpfen. Sobald der Hexenmeister stirbt, ergreift der Ifrit die Flucht.

YAKMAR

HG 8

EP 4.800

Menschlicher Gruftscreckenhegemon

Hexenmeister (elementare Blutlinie, Feuer) 7

CB mittelgroßer Untoter (verbesserter Humanoider)

INI +7; Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 18 (+3 GE, +4 natürlich, +4 Rüstung)

TP 77 (89 mit *Falsches Leben*; 7W8+42)

STECKEN DER RECHTMÄSSIGEN HERRSCHAFT

Aura starker Bannzauber; ZS 15

Ausrüstungsplatz keiner; Gewicht 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Stecken ist ein einzelnes Stück Mithral. Am Schaft sind Runen ähnliche Linien und kleine Punkte eingraviert und an beiden Enden ist er mit blauen und violetten Edelsteinen besetzt. Die Runen am Schaft sind eine Mischung aus auran und infernalischen Begriffen, die ineinander verwoben sind. Wenn jemand den Stecken hält, schickt der Stecken einen *Schockgriff* durch jede Person, die nicht Eigentümer des Steckens ist. Eine chaotische Kreatur kann niemals Eigentümer des Steckens werden. Um den Stecken zu überzeugen, dich als Besitzer anzuerkennen, musst du einen Fertigkeitswurf auf Magischen Gegenstand benutzen (SG 20) oder einen Charismawurf (SG 20) schaffen, während du den Stecken in der Hand hältst. Wenn der Stecken dich als Besitzer anerkannt hat, bleibst du der Eigentümer, bis der Stecken jemand anderen als Eigentümer akzeptiert, der dieses Ritual durchgeführt hat.

Ein Stecken der *Rechtmäßigen Herrschaft* hat bei seiner Erschaffung 10 Ladungen. Neben der normalen Art, verbrauchte Ladungen wiederherzustellen, können die Ladungen auch durch das Wirken des Zaubers *Diktum* komplett aufgefrischt werden.

Der Stecken ermöglicht den Einsatz der folgenden Zauberei:

- *Federfall* (0 Ladungen; kann sogar eingesetzt werden, wenn alle Ladungen verbraucht sind)
- *Kugelblitz* (2 Ladungen)
- *Chaotisches bannen* (2 Ladungen)

ZERSTÖRUNG

Ein Stecken der *Rechtmäßigen Herrschaft* kann durch den gezielten Einsatz des Zaubers *Wort des Chaos* auf den Stecken zerstört werden. Der Zauberkrieger muss einen Zauberstufenwurf (SG 30) schaffen, um den Stecken zu zerstören. Wenn der Wurf misslingt, erleidet er durch den Stecken 10W6 Schadenspunkte.



Aeromantisches Infandibulum

 = Propeller

 = Luftzufuhr

 = Blitzfalle

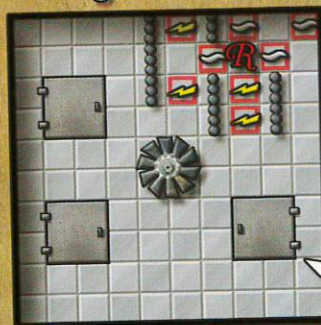
 = Windfalle

 = Aeromantische Spulen

 = Stecken der Rechtmäßigen Herrschaft

 = Bodenklappe

Untergeschoss



Mittelsektion



Brückengeschoss



Obergeschoss

Unsichtbare Brücken

N

1 Feld = 3 m

REF +7, WIL +9, ZÄH +6

Resistenzen Feuer 10;

Verteidigungsfähigkeiten wie Untote

Schwächen Empfindlichkeit gegen Auferstehung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hieb +6 (1W4+3 plus Lebenskraftentzug)

Besondere Angriffe Brut erzeugen, Elementarstrahl 8/Tag (+6, 1W6+3 Feuer), Energietyp ändern (Feuer), Gruftschröcken befehligen, Lebenskraftentzug (1 Stufe, ZÄH SG 18)

Bekannte Zaubers (ZS 7, Konzentration +15)

3. (5/Tag) – Blitz (SG 19), Fliegen, Schutz vor Energien^B

2. (7/Tag) – Falsches Leben, Flammenkugel (SG 18), Sengender Strahl^B, Unsichtbarkeit

1. (8/Tag) – Brennende Hände^B, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schild, Schutz vor Chaos, Zielsicherer Schlag

0. (beliebig oft) – Aufblitzen (SG 16), Ausbessern, Kältestrahl, Licht, Magierhand, Säurespritzer, Zauberspruch

TAKTIK

Vor dem Kampf Yakmar hat immer Falsches

Leben und Magierrüstung aktiv.

Im Kampf Yakmar zaubert Unsichtbarkeit in der ersten Kampfunde und dann Fliegen und Schild in den folgenden Runden. Sobald diese Zaubers gewirkt sind, eröffnet er das Feuer auf die SC mit Feuerbällen (aus seinem Stecken des Feuers) und Blitzen.

Moral Yakmar ergreift die Flucht, sobald er unter 50 Trefferpunkten ist. Nach seiner Flucht setzt er seine Untergebenen in der Stadt ein (zumeist andere Gruftschröcken), um die SC zu beobachten. Ab und an schießt er herab und wirft einen Feuerball (oder auch zwei) auf die SC, während sie mit einem anderen Monster beschäftigt sind.

Grundwerte Ohne Magierrüstung hat Yakmar nur RK 17.

SPIELWERTE

ST 16, GE 16, KO –, IN 12, WI 15, CH 20

GAB +3, KMB +6, KMV 19

Talente Große Zähigkeit^B, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Zaubers verstärken, Zaubersfokus (Hervorrufung)

Fertigkeiten Wissen (Arkane) +11, Wissen (Die Ebenen) +11, Heimlichkeit +18, Zauberskunde +11; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +8

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Kampfausrüstung Stecken des Feuers (10 Ladungen), Trank: Leichte Wunden verursachen (3); **Andere Ausrüstung** Resistenzumhang +2, heiliges Symbol von Azathoth, 19 PM, 14 GM, 8 SM, 10 KM.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brut erzeugen (ÜF) Jede Kreatur, die von Yakmar getötet wird, erhebt sich nach 1W4 Runden ebenfalls als Gruftschröckenhegemon unter Yakmars Kontrolle.

Gruftschröcken befehligen (ÜF) Yakmar kann automatisch alle normalen Gruftschröcken innerhalb von 9 m Umkreis als Freie Aktion befehligen. Normale Gruftschröcken greifen ihn niemals an, außer sie stehen unter Zwang.

Schätze: Zusätzlich zu dem, was Yakmar bei sich trägt, enthält eine Truhe in seinen Schlafzimmern weitere Gegenstände, die für den Zaubers von Bedeutung sind. Dies sind: ein kunstvoll gearbeiteter Metallschlüssel (für die Bibliothek, siehe Bereich 9), sechs Federfallringe und eine Anzahl von Schriftrollen, die den Aufstieg des Handelshauses Moosmantel

Bibliothek und Glockenspiel



beschreiben, das im Gewürzhandel tätig war. In den Schriftrollen wird erklärt, dass die Händler dabei nie selber gereist sind, sondern die Stadt selbst. Die Lagerhäuser des Handelshauses sollen sich „nahe dem Infandibulum“ befinden, aber das kann natürlich niemandem von Außerhalb helfen, der nicht mit der Anordnung der Stadt vertraut ist. Außerdem sind die Gewürze schon vor langer Zeit verschimmelt oder zu Staub verfallen.

8. Das Aeromantische Infandibulum (HG 8)

Dieses Gebäude ähnelt einer riesigen Fanfare, die mehr als dreißig Meter hoch in den Himmel gerichtet ist. Es hat ein schmales Erdgeschoss und einen reflektierenden purpurfarbenen Metallkegel, der hinauf in den grünen Dunst ragt. Auf dem Erdboden scheint es keinen Eingang zu geben, aber in jeder Wand ist ein Loch auf etwa der halben Höhe des Turmes.

Dieses aeromantische Gebilde ist eigentlich gar kein Gebäude, sondern die Antriebsquelle, die früher die ganze Stadt in der Luft gehalten

hat. Solange es arbeitete, konnte die Stadt durch Zauberkräfte zu jedem Ziel gebracht werden, welches die Herrscher ansteuerten. Unglücklicherweise war das Infandibulum ein genau abgestimmtes Gebilde. Das Aufkommen der Chaomantie in der Stadt ließ die prekäre Balance zerbrechen.

Die vier „Löcher“ in der Seite sind die Unsichtbaren Brücken (Bereich 3). Diese verbinden das Infandibulum mit den anderen vier hohen Türmen in der Stadt.

Mit einem Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung gegen SG 30 (SG 15, wenn die SC die *Chroniken der Aeromantik* gefunden und gelesen haben) kann die Gruppe eine Geheimkammer entdecken, die im Erdgeschoss des Infandibulums existiert. Bei dieser Kammer handelt es sich um einen winzigen abgeschirmten Raum, der zwischen den Blitzen, Windstößen und den Rohren des Erdgeschosses verborgen ist. Der Raum ist nur 90 cm breit, 1,20 m tief und 1,80 m hoch, aber er dient als Kraftquelle für das Infandibulum und enthält den *Stecken der Rechtmäßigen Herrschaft* (mit 9 verbliebenen Ladungen). Um den *Stecken* zu entfernen, benötigt man einen *Stärkewurf* (SG 18). Jede Runde, in der der *Stecken* gehalten

wird, aber noch nicht entfernt ist (d.h. für jeden misslungenen *Stärkewurf*), zaubert er *Schockgriff* (ZS 15) auf den Charakter, der ihn berührt. Dieser Charakter ist von dem Zauber automatisch betroffen. Sobald der *Stecken* entfernt ist, muss der Charakter die Kontrolle darüber erlangen. Dann erst unterlässt der *Stecken* sein Zaubern. Außerdem löst jemand, der den *Stecken* aus der Kammer entfernt, eine Salve von drei Blitzfallen in drei aufeinander folgenden Runden aus, gefolgt von einer Windstoßfalle, während das Infandibulum herunterfährt. Nach dem Entfernen des *Steckens* ist das Infandibulum inaktiv – alle Fallen und Windstöße sind abgeschaltet, bis der *Stecken* wieder in die Kammer zurückgebracht wird.

Fallen: Schon das Gehen durch das Gebäude kann für jeden, der den Weg nicht kennt, ziemlich gefährlich werden. Die inneren Wände bestehen zumeist aus Leitungen und Rohren, waagerechten wie auch senkrechten. Die vielen Ventile und Schalthebel steuern die natürliche Luftverbindung und die gewaltigen statischen Aufladungen. Obwohl sie nicht als Fallen konzipiert sind, funktionieren sie auf die gleiche Weise. Charaktere, die auf einem beliebigen



Anmerkungen des Entwicklers

ZENTRALE BAUWERKE

Ich habe das Aeromantische Infandibulum mit Absicht ins Zentrum der Stadt gesetzt und es auch so auffällig gestaltet, weil in so vielen Abenteuern die Spieler die Strategie verfolgen: „Gehe zu dem großen Ding in der Mitte der Stadt und töte alle Monster dort, um zu gewinnen.“ Meist befindet sich der Hauptbösewicht in einer Burg, einem Palast oder einem Turm und erfahrene Spieler nehmen den Hinweis durch die Anordnung gerne auch als Vorteil, um Gegenwehr zu umgehen. Es ist eine gute Taktik, nur wird sie hier nicht klappen.

Allerdings gilt, das Aeromantische Infandibulum ist das wichtigste Gebäude der Stadt, nur nicht auf die Art und Weise, wie die SC oder ihre Spieler es normalerweise einschätzen. Die SC werden erst einige Zeit aufwenden müssen, die verschiedenen Türme und Tempel zu untersuchen, um die Rätsel der Stadt zu lüften und den Schlüssel zu finden, der das Infandibulum wieder instandsetzt und ihnen dabei helfen kann, den Shoggothen zu besiegen.

Obwohl das Infandibulum den SC nicht direkt bei ihrer Queste helfen kann, ist es doch ein hervorragender Ausgangspunkt, um die Stadt zu erforschen. Neben dem Geheimnis um seine Funktion und seine Arbeitsweise, was sie dazu bringen sollte, sich Fragen zu stellen, führen die unsichtbaren Brücken von dem Bauwerk aus zu einigen der wichtigsten Gebäude innerhalb der Stadt, einschließlich einem der Hexenmeister.

Geschoss durch die aeromantischen Spulen hindurch laufen, werden zu Zielen von Blitzen, da die Spulen keine andere Möglichkeit haben, sich zu entladen.

Neben den Spulen schicken kräftige Propeller massive Luftbewegungen durch das Gebäude. Diese können die Bewegung behindern und Kreaturen in einen Schacht stürzen lassen.

BLITZFALLE

HG 6

Typ magisch; Wahrnehmung SG 28;
Mechanismus ausschalten SG 28

EFFEKTE

Auslöser Nähe (Alarm); Rücksetzer automatisch
Effekt Zaubereffekt (Blitz, ZS 10, 10W6
Elektrizität, Reflex SG 14, halbiertes Schaden)

WINDSTOSSFALLE

HG 6

Typ magisch; Wahrnehmung SG 28;
Mechanismus ausschalten SG 28

EFFEKTE

Auslöser Nähe (Alarm); Rücksetzer automatisch
Effekt Zaubereffekt (Windstoß, ZS 10, 4W6
Fallschaden, Zähigkeit SG 14, keine
Wirkung)

Entwicklung: Obwohl das Infandibulum schwer beschädigt ist und lange Zeit vernachlässigt wurde, kann es immer noch repariert und wieder instand gesetzt werden. Um dies zu erreichen, müssen die SC die Probleme der aeromantischen Steuerung beseitigen und die Kontrolle über die Kraftquelle erlangen.

Die Gruppe kann die aeromantische Steuerung wieder herstellen, indem sie den *Shoggothenstein* entfernt oder zerstört. Sobald dies geschehen ist, eröffnet ein erfolgreicher Fertigkeitwurf auf Wissen (Baukunst) gegen SG 15, welche Gerätschaften benötigt werden, um die Stadt in die Luft zu bringen und wieder landen zu lassen: das Aeromantische Infandibulum, der *Beutel der günstigen Winde* und das *Große Ruder*. Ein Fertigkeitwurf auf Wissen (Arkanes) gegen SG 20 zeigt, wie man die elementare Kraft herbeizaubert, die für einen Tagesflug notwendig ist (das einmalige Wirken des Zaubers *Fliegen* in die geeigneten Verstärker reicht aus).

Um die Kontrolle über die Kraftquelle zu erlangen, muss sich der *Stecken der Rechtmäßigen Herrschaft* im Generator befinden und die Gruppe muss den Infandibulum-Schlüssel beschaffen (Bereich C). Sobald die SC den Schlüssel haben, muss ein arkaner Zauberkundiger, der mindestens Zauber des 4. Grades wirken kann, einen Konzentrationswurf gegen SG 20 schaffen, um die Kraftquelle zu reaktivieren. Als Alternative kann ein Charakter einen Fertigkeitwurf auf Magischen Gegenstand benutzen (SG 24) ausführen, um das gleiche Ergebnis zu erreichen.

Selbst wenn das Infandibulum wieder funktionsfähig ist, ist die Stadt noch weit davon

entfernt, wieder in die Lüfte zu steigen (weitere Details beim Abschluss des Abenteuers).

9. Die Fliegende Bibliothek (HG 8)

Die Tür zu der Bibliothek ist verschlossen, geschützt und versiegelt. Die untoten Hexenmeister erneuern die Schutzrunen, wenn es nötig ist. Daher muss die Gruppe sowohl an den *Explosiven Runen* (ZS 8, SG 19, Wahrnehmung SG 28, Mechanismus ausschalten SG 28) als auch am *Arkanen Schloss* (ZS 8) vorbeikommen, falls sie nicht den Eisenschlüssel aus dem Nadel- und Kugelturm haben (Bereich 7).

Das Gebäude hat diesen unverwechselbaren Geruch nach Pergament und Papyrus, der uraltes Wissen verheißt. Hunderte von Büchern liegen geordnet in Stapeln auf den Tischen, viele Schriftrollen werden mit Papiergewichten offen gehalten. Ein humanoides Skelett sitzt auf einem der Stühle, ein Buch liegt immer noch geöffnet auf dem Tisch neben ihm. Ein hohes Zwitschern kommt von oben aus dem Dachstuhl.

Das Innere der Bibliothek beheimatet mehr als 3.000 Bücher, Schriftrollen und ungebundene Sammlungen von magischen Notizen aus uralter Zeit. Etwa die Hälfte davon befindet sich in seinem sehr schlechten Zustand, zerstört durch Feuchtigkeit, vom Krater ausgehende Chaoswellen oder einfach nur durch den Zahn der Zeit. Pilze oder Insekten haben die Bände nicht befallen.

Kreatur: Banderak, einer der untoten Hexenmeister, verbringt hier die meiste Zeit. Er sucht unablässig nach der Möglichkeit, den Shoggothen zu binden und zu kontrollieren. Während er in besserer Verfassung als Yakmar ist, hat auch er nicht alle *Ionensteine* in seiner Sammlung. Obwohl er einen zwanghaften Beschützerinstinkt für die Schriften in der Bibliothek hat, ist sein aufbrausendes Temperament Ursache für viele Schäden an den Aufzeichnungen. Sein Unvermögen, das zu finden, wonach er sucht, mündet in endloser Frustration, was zu Schaden bringenden Wutausbrüchen führt. Banderaks Fachgebiet ist das Trainieren der Spinnenschlinger und er macht häufige Ausflüge in ihren Bau (Bereich 6), um ihr Wohlergehen sicherzustellen. Von allen Hexenmeistern war Banderak vor seinem Tod in der besten physischen Verfassung und er hat auch am besten auf seine körperliche Form geachtet. Seine Erscheinung ist erstaunlich normal, nur seine graue, tot wirkende Haut ist ein einziger Hinweis auf seine untote Natur. Er ist bereit, mit den SC zu sprechen und hoch intelligent. Als Mitglied des Azathothkultes und früherer Anführer des Aeromantenkorps, weiß er eine Menge über die Funktionsweise der Stadt



und ihren Untergang. Allerdings ist Banderak außerdem extrem arrogant und betrachtet die gesamte Stadt und alles, was sich darin befindet, als sein persönliches Eigentum. Solange die SCs nicht extrem taktvoll und mit „gebührendem Respekt“ vorgehen (welches jede Minute einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 20 verlangt, mit einem kumulativen Malus von -2 für jede weitere Minute nach der ersten), machen sie eine Bemerkung, die ihn beleidigt. Als Entgegnung für diese Schmach entscheidet er sich, die Eindringlinge zu vernichten.

BANDERAK

HG 8

EP 4.800

Menschliche Albtraumkreatur Hexenmeister 8
NB Mittelgroßer Untoter (Böse, verbesserter Humanoide)

INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m;

Wahrnehmung +10

Aura Furcht (18 m, SG 20)

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 16
(+2 Ablenkung, +3 GE, +4 Rüstung)

TP 96 (8W8+56); Schnelle Heilung 5

REF +5, WIL +9, ZÄH +8

Immunitäten Kälte, Elektrizität, Illusionen, wie Untote; SR 5/silber oder gut

ANGRIFF

Bewegungsrates 9 m, Fliegen 3 m (perfekt)

Nahkampf Unbewaffneter Schlag +4 (1W3 nicht-tödlich)

Besondere Angriffe Albtraumzauber, Metamagischer Adept 2/Tag, Nächtliche Schrecken (SG 20), Unheimliche Ausstrahlung (SG 20)

Zauberähnlicher Fähigkeiten (ZS 8, Konzentration +14)

Immer – Schutz vor Gutem (Kann nicht gebannt werden)

1/Tag – Schattenreise

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 8, ZS 10 für

Zauber der Unterart Furcht, Phantom und Schatten, Konzentration +18/20)

4. (4/Tag) – Furcht (SG 21)

3. (6/Tag) – Explodierende Runen (SG 19), Magie bannen^B, Monster herbeizaubern III

2. (8/Tag) – Arkanes Schloss, Ghulhand (SG 19), Säurepfeil, Unsichtbarkeit^B

1. (8/Tag) – Identifizieren^B, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schild, Sprühende Farben (SG 17), Schwächestrahle,

0. (beliebig oft) – Arkane Siegel, Benommenheit (SG 16), Botschaft, Geisterhaftes Geräusch, Resistenz, Tanzende Lichte, Zaubertrick

TAKTIK

Vor dem Kampf Banderak hat zu jedem Zeitpunkt Magierrüstung aktiv.

Im Kampf Banderak eröffnet mit Furcht, um seine Gegner auseinander zu bringen und zu verwirren, dann schwebt er in die Luft und beginnt Monster herbeizuzaubern. Er wendet die Ghulhand gegen Feinde an, die

zu nahe kommen. Es setzt seinen Stecken ein, um das Monster herbeizubauen und den Säurepfeil auszudehnen.

Moral Banderak ergreift die Flucht, wenn er auf 25 TP oder weniger reduziert worden ist. Dabei ist anzumerken, dass er, im Falle seiner erfolgreichen Flucht, mit einem zweiten Hexenmeister im Schlepptau zurückkehrt (falls einer von den beiden anderen noch am Leben ist), plus Spinnenschlinger und einem Unsichtbaren Pirscher oder der Irift Fezguhl (Bereich 7). Sollten alle seine möglichen Verbündeten besiegt sein, legt er einen Hinterhalt und kämpft, bis er vernichtet wird.

Grundwerte Ohne Magierrüstung hat Banderak eine RK von 15.

SPIELWERTE

ST 10, GE 16, KO –, IN 19, WI 16, CH 22

GAB +4, KMB +4, KMV 19

Besondere Eigenschaften Arkane Blutlinie, Arkaner Fokus (Vertrauter – Fledermaus namens Corminx), Zauberfokus (Metamagie)

Talent Gestenlos zaubern^B, Im Kampf zaubern, Lautlos zaubern, Schriftrolle schreiben, Verbesserte Initiative, Zauberfokus (Nekromantie)

Fertigkeiten Bluffen +15, Einschüchtern +14, Heimlichkeit +11, Wahrnehmung +14, Wissen (Arkane) +9, Zauberkunde +16

Sprachen Goblinisch, Handelssprache, infernalisches, Zwergisch

Kampfausrüstung Schwächeres metamagisches Zauberzepter (Erweitern), Trank: Leichte Wunden verursachen (2); Andere Ausrüstung heiliges Symbol von Azathoth, Schutzring +2

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura der Furcht (ÜF) Jede Kreatur, die auf 18 m oder weniger an Banderak herankommt, muss einen Willenswurf (SG 20) ablegen oder wird erschüttert. Wenn der Rettungswurf erfolgreich war, ist das Wesen für 24 Stunden immun gegen die Furchtaura von Banderak. Diese Fähigkeit betrifft auch Kreaturen, die Banderak nicht sehen können. Der Schwierigkeitsgrad dieses Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Unheimliche Ausstrahlung (AF) Wenn Banderak einen Sturmangriff durchführt, einen Überraschungsangriff macht oder einen erfolgreichen Fertigkeitswurf (SG 15) für Einschüchtern oder Auftreten ablegt, muss jede Kreatur innerhalb von 9 m Umkreis einen Willenswurf (SG 20) schaffen, um nicht für 2W6 Runden in Panik zu verfallen. Ein erfolgreicher Rettungswurf macht eine Kreatur für 1 Stunde gegen die Unheimliche Ausstrahlung von Banderak immun.

Nächtliche Schrecken (ÜF) Banderak kann beliebig oft im Rahmen einer Standard-Aktion in die Träume einer schlafenden Kreatur eindringen. Diese Fähigkeit hat den gleichen Effekt wie der Zauber Traum, unterscheidet sich aber darin, dass Banderak

die Traumwelt des Schlafers, in der dieser sich bewegt, kontrollieren kann. Sobald Banderak im Traum ankommt, kann er eine Botschaft übermitteln, wie beim Zauber Traum beschrieben ist. Solange er nicht versucht, die Traumwelt des Opfers zu kontrollieren, ist diese Botschaft harmlos und der Träumer kann jederzeit erwachen.

Zu jedem beliebigen Zeitpunkt, in dem sich Banderak in den Träumen aufhält, kann er versuchen, die Kontrolle über die Traumwelt seines Opfers an sich zu reißen. Dem Opfer muss ein Willenswurf gegen SG 20 gelingen oder es verbleibt im Schlaf, gefangen mit Banderak in der Traumwelt. Banderak kontrolliert alle Aspekte der Traumwelt und das Opfer ist machtlos und kann nichts verändern. Nach jeder weiteren Stunde muss das Opfer einen weiteren Willenswurf ablegen. Bei einem Erfolg erwacht der Schlafende, sonst bleibt das Opfer schlafend und gefangen in der Traumwelt. Das Opfer erwacht automatisch nach 8 Stunden, falls es dann noch am Leben ist.

Jede Stunde, die das Opfer mit Banderak in der Traumwelt gefangen ist, erleidet das Opfer 1W4 Punkte Charismaschaden. Ein Opfer, das Charismaschaden erleidet, erwacht erschöpft. Außerdem werden keine Trefferpunkte geheilt oder Zauber wieder



Banderak



Designer Notes

WAS IST ALSO PASSIERT?

Das geheimnisvolle einer verlorenen Stadt ist häufig „Was ist passiert? Warum ist die Stadt verlassen?“ Die Herausforderung für den SL liegt darin, diese Geschichte den SC zugänglich zu machen, wenn sie die Stadt erkunden. Die Gemälde und Bücher geben nur teilweise Antwort, sie zeigen die Stadt, wie sie fliegt (aber nicht ihren Untergang).

Um an den Rest der Geschichte zu gelangen, kannst du die Spieler dahin bringen, einem der drei Hexenmeister zuzuhören oder den traurigen Geschichten von Grundhu, dem fliegenden Affen. Sie sind die Hüter der Geschichte der Stadt. Wenn die Gruppe mehr über die Zeit des Chaos erfahren möchte, nachdem die Stadt abgestürzt war und der Shoggothe erschien, solltest du nicht zögern, zu übertreiben. Es war eine Zeit der schrecklichen Todesschreie und der Verzweiflung als der Shoggothe die Einwohner zu Hunderten verschlang, während andere starben, als sie ins Schneegestöber des Gebirges im Winter flohen. Die Chaosmagie des Shoggothen verformte alle Werkzeuge und alle Verteidigungen der Stadt und niemand war in der Lage, den Stein zu zerstören, der dies alles herbeigeführt hatte. Die Stadt versank ohne eine Spur, weil sie so sehr von der Magie der Ordnung abhängig war, um zu überleben. Als das Chaos kam, waren nur die fliegenden Affen in der Lage davon zu fliegen, weil ihre Flügel nicht von Magie abhängig waren. Als sie wieder zurückkehrten, war alles verloren. Seitdem trauern sie um den Tod ihrer Stadt, weil sie es nicht geschafft haben, den Shoggothen zu zerstören.

erlangt, wie es normalerweise während einer solchen Rast der Fall wäre. Ist der Schaden, den das Opfer durch den nächtlichen Schrecken an seinem Charismawert erleidet, gleich oder größer als dem Wert selbst, stirbt das Opfer.

Die Zauber *Wunsch*, *Wunder* oder *Antimagisches Feld* beenden den Effekt und lassen das Opfer erwachen. Der Zauber *Schutz vor Bösem* blockiert die nächtlichen Schrecken während seiner Wirkungsdauer, aber er lässt das Opfer nicht aufwachen. Der Zauber *Traum*, der auf die schlafende Kreatur gewirkt wird, gibt dem Opfer einen erneuten Rettungswurf, um dem Effekt zu entfliehen, aber der Überbringer der Traumbotschaft muss einen Willenswurf

schaffen oder er ist in seiner Traumwelt mit Banderak als Herrscher über seine Träume gefangen, als ob er das ursprüngliche Ziel der nächtlichen Schrecken gewesen wäre. Eine Decke aus silbernen Kettengliedern im Wert von mindestens 2.000 GM schützt die schlafende Kreatur davor, dass Banderak in ihre Träume tritt, solange die Decke den Schläfer berührt, aber es hat keinen Effekt auf eine schlafende Kreatur, die schon von den nächtlichen Schrecken gefangen ist.

Albtraumzauber (ÜF) Banderaks Zauberstufe für Zauber der Unterarten Furcht, Phantom und Schatten ist um +2 erhöht.

Immunität gegen Illusionen (ÜF) Banderak ist immun gegen Illusionszauber und -effekte. Diese Effekte schlagen fehl, als wären sie an einer Zauberresistenz gescheitert, auch wenn die Effekte normalerweise keine Zauberresistenz erlauben.

Schätze: Erlaube der Gruppe einen variablen Wahrnehmungswurf beim Durchsuchen der Bibliothek, um die interessantesten Bände zu finden. Verwende die folgende Tabelle, um ihren Erfolg zu bemessen:

Diese benannten Bände sind die wahren Schätze hier. Jeder Band verlangt auch fortschreitend mehr von seinen Lesern. Solange es nicht anders angegeben ist, erfordert das Lesen eines Buches 40 Stunden, aber einige geben schon einen Vorteil nach einem oberflächlichen Durchblättern.

BIBLIOTHEK DURCHSUCHEN SG	ERGEBNIS
10 o. weniger	—
11 – 15	<i>Eine Geschichte von Ulduvai</i>
16 – 19	<i>Könige der fliegenden Affen</i>
20 – 24	<i>Die Chroniken der Aeromantie</i>
25 – 29	<i>Die Tausend Schwingen</i>
30+	Die vergessenen Schriftrollen von Bylduvan

Die Geschichte Ulduvais: Dieser Band enthält die offizielle Chronik der Stadt. Er erklärt die Geschichte als Handels- und Magiezentrum. Er beschreibt die Herrschaft der Hexenmeisterprinzen in ihren verschiedenen Allianzen, mit ihren Lebensgefährten und Triumviraten als einen normalen Teil des Wachstums der Stadt. Er benennt außerdem die verschiedenen Hexenmeister der Stadt, einschließlich des aktuellen Triumvirats der „Groß-Hexenmeister“. Um das zu erfahren, werden keine Würfe oder besonderes Wissen benötigt, aber jeder, der *Die Geschichte Ulduvais* liest und einen Fertigkeitswurf für Wissen (Adel) gegen SG 15 schafft (oder wer nur 2 Stunden durchblättert und zuerst einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung SG 20 schafft), bemerkt, dass in der Stadt ein Aeromant namens Banderak und eine Anzahl von Prinzen

dabei sind, einen neuen „Himmelsglauben“ zu gründen. Banderak scheint daran beteiligt zu sein, die Stadt am Fliegen zu halten, aber sonst sind kaum weitere Informationen über ihn zu finden.

Könige der fliegenden Affen: Dieses Geschichtsbuch behandelt die Allianz, die zwischen den Affenkriegern der Derhii und den Hexenmeistern von Ulduvai geschmiedet worden war. Weiter erfährt man darin, wie die Allianzen benannt und in welchen Kriegen und Überfällen die Affenmenschen eingesetzt wurden. Es erzählt auch wie die fliegenden Affen langsam den Einsatz von Waffen und Taktiken erlernten, wodurch sie eine gefürchtete Einsatztruppe der Luftwaffe wurden. Das meiste davon ist nur interessant für Spezialisten in Luftkampfaktik und Militärgeschichte, aber eine Lektion, die mit „Über das Herbeirufen von Fliegenden Affen“ betitelt ist, ist möglicherweise hilfreich. Dort wird erwähnt, dass man einen fliegenden Affen herbeirufen kann, wenn man einen beliebigen Beschwörungszauber mit den Klängen einer „Affenglocke“ kombiniert. Es wird gewarnt, dass dieses Herbeirufen keine Art von Bindemagie enthält – es ist nur ein Ruf an die fliegenden Affen, kein Zwang. Allein das Lesen dieser Lektion benötigt 4 Stunden und einen Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 15), um es zu entdecken.

Die Chroniken der Aeromantie: Dies ist eine spezialisierte technische Abhandlung, hauptsächlich eine Diskussion über elektrothaumaturgische Ingenieurskunst, in der erklärt wird, wie die aeromantischen Künste in Ulduvai entwickelt wurden. Jeder, der dieses Buch liest (man braucht 60 Stunden dafür) und es verfügbar hält, erhält einen Situationsbonus von +8 auf die Fertigkeitswürfe für Wissen, die im Aeromantischen Infandibulum benötigt werden. Außerdem erfährt jemand, der das Buch eine Stunde lang durchblättert und dem dabei ein Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 20) gelingt, von den Gefahren im Gebäude, die von den aeromantischen Spulen und den Windstößen ausgehen.

Die Chroniken erwähnen außerdem die Existenz einer „Quelle des Rechtmäßigen Blitzes“, die in das Aeromantische Infandibulum eingebaut sein soll. Die Beschreibung könnte der Gruppe helfen, die Geheimkammer dort zu finden.

Die Tausend Schwingen: Dies ist ein Werk über Mystizismus, Prophezeiungen und verrückten religiösen Traktaten verschiedener „Himmelspropheten“ und war kurz vor dem Fall der Stadt populär gewesen. Das meiste aus dem Buch ist Schwachsinn, aber die Gedichte von einem der Propheten scheinen befremdlich genau in ihrer Vorhersage zu sein. Er spricht von einem „ursprünglichen Chaos als ihr Untertan und den Sternen als ihren Sklaven“ und „das Binden

von Stein zu Luft wird Ulduvai in ungeahnte Höhen erheben oder es auf den Boden bringen.“ Das Finden dieses Abschnitts erfordert einen Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 20). Wer das Buch liest und einen Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 20 schafft, kann die Prophezeiungen von dem unsinnigen Gerede unterscheiden. Nach dem Lesen des Buches wird klar, dass die Himmelspropheten als eine Art Kult betrachtet wurden, die in der Stadt aktiv waren, kurz bevor sie zerstört wurde. Sie versuchten so viele Helfer wie möglich zu rekrutieren. Die Andeutungen großer Macht und die Versprechungen umfangreicher Belohnungen in der Zukunft sowie der überhebliche Ton, wenn die Propheten von den „alten Gesetzen“ redeten, sind allesamt klare Anzeichen eines Kultes im Untergrund. Das Symbol des Kultes ist ein Stern mit acht Spitzen und lässt einen sofort die Übereinstimmung mit den Symbolen der drei toten Hexenmeister erkennen.

Die vergessenen Schriftrollen von Bylduvan: Dies ist ein Werk schwarzer Magie, gefüllt mit üblen Ritualen und verbotenem Wissen. Ein Fertigkeitswurf auf Sprachenkunde (SG 25) oder der Zauber *Magie lesen* macht den Text lesbar. Das Blättern durch den Band für mindestens 2 Stunden und ein erfolgreicher Fertigkeitswurf auf Wissen (Arkane) (SG 20) oder Wissen (Religion) (SG 15) lassen einen erkennen, dass das Buch einen Beschwörungszauber enthält, um verdorbene Wesen aus dem Himmel herbeizuzaubern. Die Zauber und wie man solche Wesen kontrolliert sind irgendwie nur lückenhaft im Buch aufgeführt. Eine einzelne geschützte Seite im Buch (verschleiert durch den Zauber *Geheime Seite*) verbirgt ein weiteres bisschen Wissen: Die Aktivierung eines Shoggothensteines erschafft immer einen Wächter. Alle Fähigkeiten und Schwächen des Shoggothen sind hier angegeben, allerdings wird die Kreatur hier im Text nur als „Der Wächter“ bezeichnet. Das Wort, das diese Seite offenbart, lautet „Azathoth“. Ohne das Wort sind *Austilgen*, *Magie bannen* oder *Wahrer Blick* dafür notwendig.

10. Der Glockenspielurm (HG 7)

Dieser aus Stein gemauerte Turm hat ein rot eingedecktes Dach und ist Innen leer, bis auf ein paar Fresken, die dort an die Wand gemalt worden sind, wo früher einmal eine Steintreppe zu einer nicht mehr funktionierenden Maschinerie oben im Turm führte. Die Malereien am Boden zeigen einen Aufmarsch von Bürgern und ein paar hohe Türme und Gebäude. Die höheren Bilder sind vom Boden aus schwer zu erkennen. Eine riesige Grube in der Mitte des Bodens scheint mindestens 9 m nach unten zu führen.

Wenn die SC hinaufklettern oder magisch

empor schweben, um die oberen Bilder zu studieren, sehen sie Darstellungen von Leuten und Gebäuden, hier und da mit einigen Schriftüberbleibseln versehen. Außerdem ziehen die SC dabei die Aufmerksamkeit eines Dämons auf sich, der oben im Turm nistet. Er hält sich normalerweise im Dachstuhl auf, aber wenn sein Futter schon so nah an ihn heran kommt, kann er nicht widerstehen.

NABASU

HG 8

EP 4.800

TP 106; *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 46

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Nabasu versteckt sich, bis jemand in die Reichweite seines *Todesblickes* kommt.

Im Kampf Der Nabasu versucht als erstes Babaus herbeizuzaubern, dann eröffnet er das Gefecht mit seinem *Todesblick*. Danach setzt er seine Telekinese ein, um den Kletterer oder den, der zu ihm hoch geschwebt ist, in den Dachstuhl zu heben, um ihn dort mit seinen Klauen zu zerlegen. Wenn er eine Kreatur getötet hat, hält der Nabasu für eine Runde inne, um zu essen.

Moral Der Nabasu flieht, sobald er weniger als 30 TP hat.

Entwicklung: Wer einen Fertigkeitswurf für Wissen (Baukunst) gegen SG 20 schafft, erkennt, dass eines der gemalten Gebäude ein riesiges Steuerruder darstellt. Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung (SG 20) lässt einen fliegende Affen auf dem Bild erkennen oder zumindest affenähnliche Kreaturen mit Engelsflügeln. Wer bei dem Wurf SG 26 überbietet, entdeckt außerdem, dass im Thronsaal immer drei Prinzen auf den Thronen sitzen, die alle jeweils eine Krone tragen – einer noch einen Stecken, einer eine Anzahl von Ringen (vielleicht auch eine Kette) und der dritte eine Richtwaage und ein Lot.

Das Bild zeigt die Hexenmeisterprinzen und den Messinganker in Bereich 12 (bevor das Ruder abgefallen ist). Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Wahrnehmung (SG 28) beim Klettern oder Fliegen zeigt, dass ein paar winzige Inschriften noch verblieben sind. Diese erfordern einen Fertigkeitswurf für Sprachenkunde (SG 23) oder den Zauber *Sprachen verstehen*, um sie zu lesen. Die bezeichnen die gemalten Gebäude als das Affenhaus, das Große Ruder, die Halle der Aeromanten und die Bibliothek. Diese Gebäude sind von ihrer Bauweise klar erkennbar. Wer die Schrift entziffert, kann diese Gebäude in der Stadt finden.

Die Grube führt zum Knochensee und ist die Hauptroute des Shoggothen,

um von der Stadt zu seinem Wasserloch zu gelangen.

11. Die Bienenstockgruft (HG 8)

Dieses Gebäude besteht nur aus einer einzigen runden Kammer, die ähnlich wie ein Bienenstock geformt ist. In der Mitte befindet sich ein Sarkophag und ein kleiner Altar, der mit hellgelben Blumen und bunt gefiederten, toten Vögeln geschmückt ist.

Diese Gruft war ursprünglich ein Altar für einen Gott der Schory. Nach dem Absturz der Stadt verwandelte Yithdul dies Gebäude in ein Mausoleum für seine gestorbene Gattin. Er besucht die Gruft immer noch regelmäßig.

Kreatur: In den Jahrhunderten nach dem Fall der Stadt hat Yithdul seine Fähigkeit, Kreaturen der elementaren Luft zu beherrschen, immer weiter verfeinert. Heute hat er ein kleines Kontingent an Unsichtbaren Pirschern, die ihm folgen. Sein größter Erfolg aber war das Rufen und das Beherrschen eines mächtigen Belker namens Aethsan. Dieses Elementar bewacht jetzt diese Kammer vor allen Eindringlingen.

AETHSAN

HG 8

EP 4.800

Verbesserter Belker; *Pathfinder Monsterhandbuch II* NB Riesiger Externar (Elementar, Luft)

INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 19 (+4 GE, –2 Größe, +11 natürlich)

TP 93 (11W8+44)

REF +11, WIL +3, ZÄH +7

SR 5/-

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (perfekt)

Nahkampf Biss +15 (1W8+6), 2 Klauen +15 (1W8+6) und 2 Flügel +13 (1W8+3)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Rauchförmige Gestalt, Rauchklauen (SG 21)

TAKTIK

Vor dem Kampf Aethsan verwandelt sich in



eine rauchförmige Gestalt, sobald er die Eindringlinge entdeckt. Dann schwebt er nah an die Decke, bis die Gruppe die Kammer komplett betreten hat, bevor er angreift.

Im Kampf Aethsan bleibt in seiner rauchförmigen Gestalt und hüllt die SC ein, bis er anfängt, Schaden zu erleiden. Dann wechselt er aus seiner rauchförmigen Gestalt zurück und fängt an, volle Angriffe auszuteilen.

Moral Aethsan kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 22, GE 19, KO 18, IN 6, WE 11, CH 11

GAB +11, KMB 19, KMV 33

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Fähigkeitenfokus (Rauchklauen), Kampfreflexe, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten Akrobatik +18, Fliegen +22, Heimlichkeit +14, Wahrnehmung +16;

Volksfertigkeiten Heimlichkeit +4

Sprachen Aur; **Telepathie** (30 m)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Rauchförmige Gestalt (ÜF) Ein Belker kann zwischen seiner normalen Gestalt und einer aus reinem schwarzem Rauch und wieder zurück mit einer Schnellen Aktion wechseln. In seiner rauchförmigen Gestalt verhält sich der Belker, als stünde er unter dem Zauber *Gasförmige Gestalt*, behält dabei aber seine natürliche Flugbewegungsrate von 15 m (perfekt).

Rauchklauen (AF) Ein Belker kann in seiner rauchförmigen Gestalt mit einer Standard-Aktion das Feld eines Gegners betreten, ohne einen Gelegenheitsangriff zu provozieren. Dem Ziel muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 21 gelingen oder es atmet einen Teil des Wesens ein. Der Rauch innerhalb des Opfers verfestigt sich zu einer Klaue, welche dem Ziel mit einer Schnellen Aktion 3W4 Schadenspunkte in der Runde zufügt. Sollte sich das Ziel bewegen, bewegt sich der Belker automatisch mit (diese Bewegungsrate des Belkers und provoziert auch keine Gelegenheitsangriffe gegen ihn). In jeder Runde steht dem Ziel ein weiterer Zähigkeitswurf gegen SG 21 zu, um den Rauch des Belkers auszuhusten, wodurch der Rauchklauenangriff endet und der Belker auf ein benachbartes Feld gezwungen wird. Wesen, die nicht atmen müssen, sind gegen diesen Angriff immun. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Schätze: Yithdul hat eine Truhe in einem Fach unter dem Sarkophag hinterlegt, die alle seine Schätze enthält, die er in seinem Leben angehäuft hat. Die Truhe enthält 1.395 GM, 8.320 SM, einen faustgroßen Opal im Wert von 8.000 GM und einen großen Smaragd mit Einschlüssen im Wert von 1.400 GM.

12. Der Bronzeanker

Unter einer Schicht von Dreck und Blättern ist hier ein Ring aus einem goldenen Metall in den Boden eingelassen. Dieser Metallring hat eine Dicke von über einem Meter. Auf der Innenseite des Ringes sind ein paar Runen eingraviert.

Dies war die Verankerung für das Ruder der Stadt, ein riesiger Mast mit einem Segel, die, kombiniert mit einer komplizierten Takelage und einem Flaschenzug, eingesetzt werden konnten, um die Stadt zu steuern. Der Mast ist beim Sturz herausgerissen worden, die Überreste der Takelage und das Segel sind schon lange verschwunden und nur die Verankerung ist geblieben. Sie ist aus Bronze (nein, kein Gold), wie ein Charakter mit Rängen in der Fertigkeit Schätzen oder Wissen (Baukunst) mit einem Blick feststellen kann. Die Runen waren einmal recht gefährlich, da das Ruder der Stadt mit starker Luftmagie durchgezogen war. Wer die Runen mit einem Fertigkeitwurf für Sprachenkunde (SG 20) oder mit dem Zauber *Sprachen verstehen* zu lesen versucht, kann sehen, dass es sich um eine Warnung handelt: „Berührt nicht das Ruder, welches durch die Wolken pflügt, überlasst das Binden der Winde und der Wellen den Aeromanten!“

13. Das Affenhaus (HG 5)

Dieses Haus hat anscheinend keine Stockwerke eingezogen, obwohl es mindestens 10 Meter hoch ist. Das Dach hat vier Eingänge, aber es gibt nur einen am Boden. Außerdem scheint das Gebäude nicht mit anderen verbunden zu sein. Es gibt keine Anzeichen einer zusammengebrochenen Treppe, obwohl sich etwa alle 2,5 m Nischen an jeder Wand befinden.

Dies war einst das Heim eines Abgesandten eines fliegenden Volkes, eine Art fliegender Affen, die für eine Zeit bei den Schory gelebt haben. Die Fähigkeit der geflügelten Affen zum Fliegen und Tragen schwerer Lasten durch die Luft machte sie zu einer wertvollen Ergänzung der

Bevölkerung der fliegenden Stadt. Aber als die Stadt fiel, flohen sie.

Der Boden der Kammer enthält ein wunderschönes Mosaik, das zum Großteil noch intakt ist. Es zeigt drei Hexenmeisterprinzen der Schory: einer hält den Stecken der Rechtmäßigen Herrschaft, einer einen Blitz und einer hält einen Beutel (der die eingefangenen Winde darstellen soll). In einem anderen Bereich des Mosaiks erkennt man die großen geflügelten Affen, wie sie Waren, riesige Schwerter und Langspeere tragen. Ein dritter Bereich des Mosaiks zeigt eine Gruppe von Affen, die eine Figur umringen, welche eine Bronzeglocke hoch hält.

Sollten die SC das Buch *Könige der Fliegenden Affen* in der Stadtbibliothek gefunden haben (Bereich 9) und auch die bronzene *Affenglocke* vom Zitternden Turm (Bereich 6), können sie einen der letzten fliegenden Affen herbeirufen, indem sie die bronzene Glocke zusammen mit einem Zauber *Monster herbeizaubern* einsetzen.

Sollten sie die Glocke erfolgreich anwenden, lese das Folgende vor oder fasse es in eigene Worte:

Der letzte Ton des Zaubers verklingt in genau dem gleichen Moment, wie auch die Glocke verstummt. Der Wind heult um euch herum. Für einen Augenblick lang passiert nichts, aber dann hört ihr ein dumpfes rhythmisches Dröhnen wie weit entfernte tiefe Trommeln. Es wird langsam lauter, bis ein enormer Silberrückengorilla mit einem Windstoß aus seinen riesigen grauen Flügeln vor euch landet. Das Tier ist fast drei Meter groß und das Schwert, das es trägt, beinahe zwei Meter.

„Ihr seid die ersten, die seit vielen Jahren gerufen haben. Ich bin Grundhu. Warum habt ihr mich in die Ruine der Heimat meines Volkes geholt?“

Grundhu ist ein Silberrückenmännchen unter den fliegenden Affen. Er ist außerdem der Schamane seines kleinen Stammes, der langsam immer weiter dahin schwindet. Anfangs ist er vorsichtig, aber er ist erfreut, dass Fremde in das Tal gekommen sind. Er hat schon so lange nach einem Weg gesucht, die untoten Hexenmeister zu entmachten, damit sein Stamm in seine ursprüngliche Heimat zurückkehren kann. Sollten die SC sich bereit erklären, ihm dabei zu helfen, die Hexenmeister zu vertreiben (oder zu töten) und den *Shoggothenstein* zu zerstören, ist es ihm eine Freude, den SC zu erklären, was er über die Stadt und ihre Verteidigungen weiß. Als ein Nachkomme der einzigen überlebenden Wesen, die den Absturz der Stadt überlebt haben, bietet sein Stamm viele Legenden und Geschichten über die wundersamen Schory. Du kannst den SC gerne Beschreibungen über die Bereiche der Stadt geben, an denen die SC Interesse zeigen, aber behalte dabei im Auge, dass Grundhus Wissen lückenhaft ist und vielleicht auch über die Jahre etwas verzerrt durch die vielen Nacherzählungen.



Affenglocke

Eine Sache aber weiß er genau: der Stecken der Rechtmäßigen Herrschaft kann Chaotisches bannen und damit den Shoggothenstein zerstören. Wenn die SC den Stecken schon bei sich haben, erkennt Grundhu ihn sofort. Ansonsten schickt er sie zur Bibliothek, um mehr Informationen zu sammeln (und warnt sie vor dem untoten Hexenmeister, der meist darin zu finden ist).

Yithdul

GRUNDHU, ALTER FLIEGENDER AFFE HG 5

EP 1.600

TP 80; siehe Anhang

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn die Gruppe kämpfen möchte, dann ist Grundhu erfreut darüber, ihnen diesen Dienst erweisen zu können.

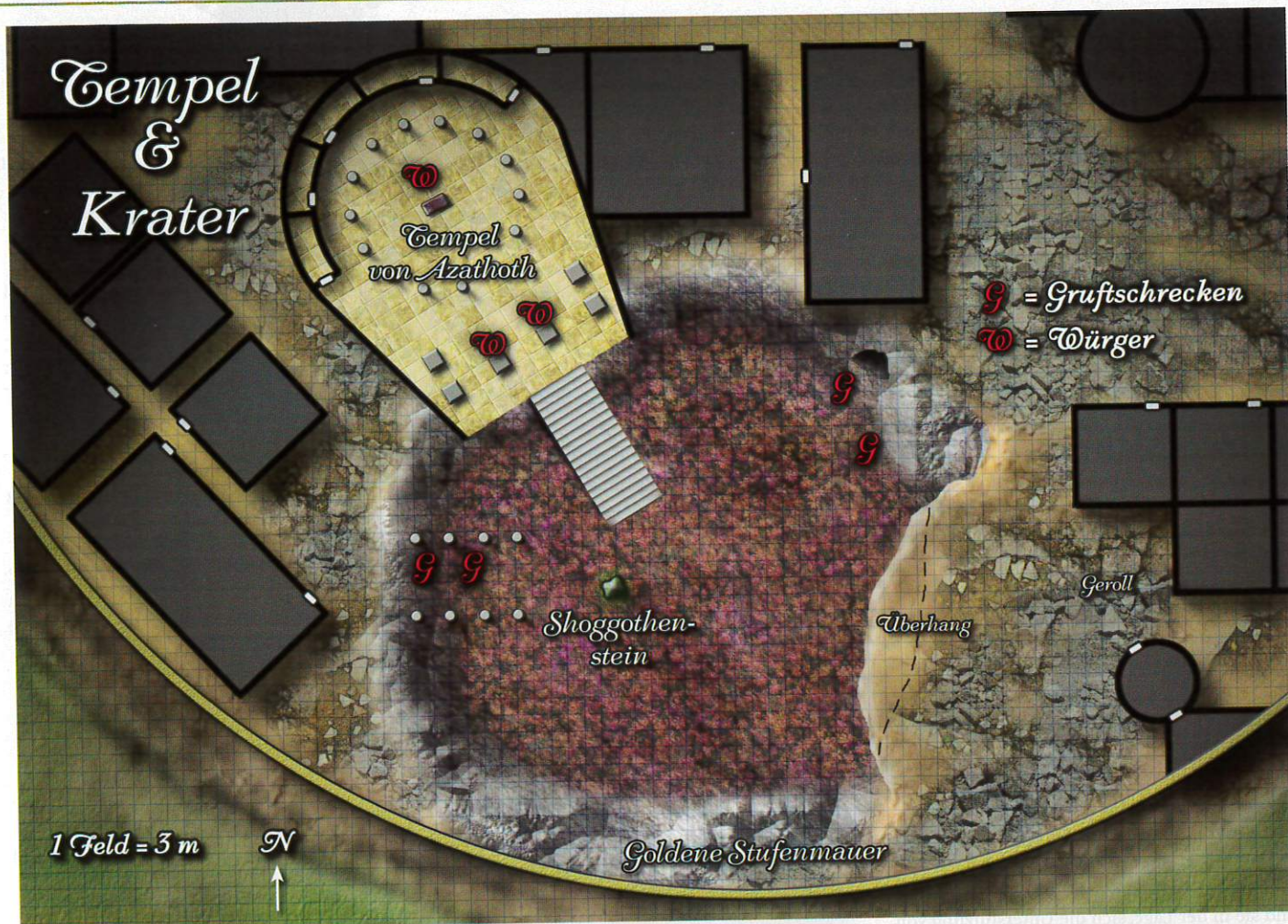
Moral Grundhu kämpft für 2 Runden, dann fliegt er davon, um seinen Stamm zu sammeln. Er kehrt mit fünf seiner stärksten Krieger zurück und eröffnet die Jagd aus der Luft auf die SC.

Entwicklung: Sollte die Gruppe versuchen, Grundhu ein zweites Mal herbeizurufen, werden sie erkennen, dass er diesmal nicht auf die Glocke hört. An seiner Stelle kommt ein junger Krieger namens Mandohu. Er ist verbittert über die schwindende Größe seines Stammes und die Unfähigkeit, den Verfall der Stadt aufzuhalten. Von Grundhus „von Nostalgie verklärtem Gebrabbel“ über die vergangenen ruhmreichen Tage hält er nichts und er sehnt sich nach einem Kampf. Wenn die SC auf seinen Aktionsdrang eingehen, sind sie in der Lage, sich die Unterstützung von zwei oder drei Derhiikriegern zu sichern. Wenn die Gruppe mehr über das Plündern als über das Säubern der Stadt redet, wird Mandohu den Anspruch der Derhii auf die Stadt verteidigen, auch mit Gewalt.

14. Der verlassene Palast (HG 10)

Dieses gewaltige Gebäude war offenkundig wichtig für die Bewohner der Stadt, aber seine ursprüngliche Form und Funktion ist inzwischen nur noch schwer zu bestimmen. Der Großteil des Gebäudes wurde herausgerissen. Dort, wo früher reiche Verzierungen und Schmuck hingen, steht jetzt nur noch die nackte Wand. Die Wände selbst erscheinen ungewöhnlich zerbrechlich. Dieser Bereich war offensichtlich stärker als der Rest der Stadt durch die Wandlungen von den chaotischen Energien betroffen. Auf ein Mal stellt das Gebäude eine Masse aus glänzend weißen Käferpanzern dar, eine Minute später flattern die Wände wie Abertausende schwarze Schmetterlinge. Von den Decken tropft ein klammer durchsichtiger Schleim auf den Boden und außerdem ist da noch dieses schwache, aber eindeutige Geräusch, als würde sich hinter den Wänden etwas bewegen.





Der Palast war früher angefüllt mit auserlesensten Schätzen und verziert mit den aufwändigsten Kunstwerken. All dies ist fort, vom Shoggothen gefressen oder von den Hexenmeistern entfernt. Geblieben ist nur die äußerste Hülle, aber dennoch ist der Palast nicht vollständig verlassen.

Kreaturen: Das untere Geschoss beheimatet zwei Chaosbestien, Kreaturen, die dem Shoggothen ähnlich sind, nur lange nicht so mächtig. Erschaffen wurden sie durch die Flut chaotischer Energie, die durch die Stadt geströmt ist. Ihr langjähriges Hausen in diesem Gebäude hat einigem der latenten Chaosenergien einen Fokus gegeben und diesen Ort in einen Albtraum verschwimmender Realitäten verwandelt. Dieser Albtraum wiederum hat jemand anderen hierher gezogen.

Yithdul war der schwächste der Hexenmeisterprinzen von Ulduvai. Als einziger in diesem Trio war er nicht vollständig böse, sondern wurde von der Welle des Wahnsinns und unverhohlenen Ehrgeizes mitgerissen, die sich kurz vor dem Absturz der Stadt in dieser ausbreitete. Als er Zeuge von dem Tod, der Zerstörung und dem Chaos wurde, für das er mit verantwortlich

war, hätte ihn das wie seine Genossen in den Wahnsinn treiben müssen, aber irgendwie blieb der Arme bei geistiger Gesundheit.

Zerfressen von den Schuldgefühlen und dem Bedauern, ist er der Einzige, der das Ausmaß des Scheiterns der Hexenmeister vor vielen Jahrhunderten überhaupt erfassen kann. Zugunsten seiner verbündeten Hexenmeister gibt er vor, sich mit der Erforschung der Chaosenergie zu beschäftigen, aber in Wirklichkeit gab er sich schon vor langer Zeit der Verzweiflung hin. Er sehnt den Tod herbei, als einen Ausweg vor den Erinnerungen und der Trauer, aber er ist zu feige, selbst den Weg ins Verderben zu gehen. Nun wartet er im Palast in der schwindenden Hoffnung, dass die gegenwärtigen Chaosenergien ihn eventuell doch vernichten. Zwar haben die Chaosenergien ihn noch nicht umgebracht, aber sie haben sein Aussehen bis zu einem Punkt verzerrt, dass er wirklich schrecklich anzuschauen ist. Wenn er die SC erblickt, sieht er sie als gesegnete Bringer der Erlösung und wenn er (halbherzig) gegen sie kämpft, ruft er „Tötet mich für meine Sünden! Tötet mich für die Abscheulichkeiten, die ich hierher gebracht habe!“ Er kann normalerweise in den Gemächern des Prinzen im Obergeschoss gefunden werden.

CHAOSBESTIEN (2) HG 7

EP 3.200

TP je 85; *Pathfinder Monsterhandbuch II*

TAKTIK

Im Kampf Die Chaosbestien greifen jeweils den nächsten Gegner an, ohne auf taktische Feinheiten zu achten. Sie verfolgen die SC auch außerhalb des Palastes, aber nicht außerhalb der Stadt.

Moral Sollten sie sich im Palast aufhalten, kämpfen sie, bis sie weniger als 20 TP haben und fliehen dann durch die sich verändernden Flure und Hallen in der Hoffnung, die SC in die Chaosfallen (siehe unten) zu locken. Sollte eine der Chaosbestien getötet werden, fühlt der Shoggothe instinktiv die frei gewordene Chaosenergie und kommt innerhalb von 2W6 Runden hinzu, um der Sache auf den Grund zu gehen.

YITHDUL HG 8

EP 4.800

Menschlicher Chaosverzerrter

Grufschreckenhegemon Hexenmeister 6
CB mittelgroßer Untoter (verbesserter Humanoide, Chaos)

INI +7; Sinne Blindgespür 18 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 20 (+2 Ablenkung, +3 GE, +4 natürlich, +4 Rüstung)
TP 60 (6W8+42)
REF +7, **WIL** +9, **ZÄH** +9
Immunitäten Verwandlungseffekte, wie Untote

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Hieb +6 (1W4+3 plus Lebenskraftentzug)
Besondere Angriffe Brut erzeugen, Gruftschrecken beherrschen, Hauch des Chaos +6 (1/Tag), Lebenskraftentzug (1 Stufe, SG 18), Metamagischer Adept 1/Tag
Bekannte Zauberei (ZS 6, Konzentration +15)
3. (4/Tag) – Vampirgriff
2. (6/Tag) – Fürchterlicher Lachanfall (SG 17), Glitzerstaub (SG 17), Unsichtbarkeit^B
1. (8/Tag) – Identifizieren^B, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schild, Schwächestrahler, Zielsicherer Schlag
0. (beliebig oft) – Ausbessern, Kältestrahl, Licht, Magierhand, Säurespritzer, Tanzende Lichter, Zaubertrick

TAKTIK

Vor dem Kampf Yithdul hat immer *Magierrüstung* aktiv.
Im Kampf Obwohl es ungewöhnlich für einen Zaubermagier ist, bevorzugt Yithdul – er genießt ihn sogar – den Nahkampf, weil er ihn als eine Chance für die Erlösung sieht. Er aktiviert seine *Siebenmeilenstiefel* und wendet seinen Hauch des Chaos auf die erste Person an, die an ihn heran tritt. Er zaubert *Schwächestrahler*, *Glitzerstaub* und *Fürchterlicher Lachanfall* auf die Nahkämpfer und setzt seinen *Vampirgriff* so oft wie möglich ein.
Moral Yithdul kämpft bis zum Tod.
Grundwerte Ohne *Magierrüstung* hat Yithdul eine RK von 19.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 16, **KO** –, **IN** 12, **WE** 15, **CH** 20
GAB +3, **KMB** +6, **KMV** 19
Besondere Eigenschaften Arkaner Fokus (Vertrauter – keiner), Zauberfokus (Metamagie)
Talente Abhärtung, Fähigkeitsfokus (Hauch des Chaos), Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Heimlichkeit +17, Wahrnehmung +8, Wissen (Arkane) +10, Zauberkunde +10;
Volksfertigkeiten Heimlichkeit +8
Sprachen Aural, Handelssprache, Drakonisch
Kampfausrüstung *Siebenmeilenstiefel*; **Andere Ausrüstung** *Resistenzumhang* +2, *Schutzring* +2, heiliges Symbol von Azathoth, 19 PM, 14 GM, 8 SM, 10 KM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brut erzeugen (ÜF) Jede Kreatur, die durch Yithduls Lebenskraftentzug getötet worden ist, erhebt sich nach 1W4 Runden ebenfalls als Gruftschreckenhegemon unter Yithduls Kontrolle.

Chaosverzerrt (ÜF) Die lange Einwirkung der rohen Chaosenergien des Palastes hat Yithdul zwei einzigartige Fähigkeiten verliehen. Zum einen ist er immun gegen jeglichen Verwandlungseffekt, der Zauberesistenz zulässt. Zum anderen kann er einmal am Tag einen Berührungsangriff im Nahkampf machen. Trifft er, muss das Ziel einen Zähigkeitswurf gegen SG 22 schaffen, oder es wird in sehr kleine dunkle Tentakelmasse verwandelt, die einem Shoggothen ähnlich ist, nur dass sie sehr klein ist. Diese Fähigkeit funktioniert ähnlich wie der Zauber *Böswillige Verwandlung*, nur dass der Effekt nicht gebannt werden kann, sondern nur mit Hilfe von *Verzauberung brechen* oder ähnlicher Magie entfernt werden kann.

Gruftschrecken befehligen (ÜF) Yithdul kann automatisch alle normalen Gruftschrecken innerhalb von 9 m Umkreis als Freie Aktion befehligen. Normale Gruftschrecken greifen ihn niemals an, außer sie stehen unter Zwang.

Falle: Die lange Einwirkung des Chaos, die von den Chaosbestien ausgeht, hat das Gewebe der Realität in einigen Bereichen des Palastes so stark aufgeweicht, dass es für lebende Kreaturen gefährlich worden ist.

FLUCH DES CHAOS

HG 7

Typ magisch; **Wahrnehmung** SG 30;
Mechanismus ausschalten SG 30

EFFEKTE

Auslöser Nähe (Alarm); **Rücksetzer** automatisch
Effekt Zaubereffekt (Fluch, ZS 10, –6 Malus auf einen zufälligen Attributswert, Willenswurf SG 17 keine Wirkung)

Schatze: Einige wenige Schätze sind noch in den chaotischen Kammern verblieben, meist durch eine ungewöhnliche Form verborgen: Goldmünzen, die am Boden wie Käfer umher krabbeln, ein Satz von vier belebten goldenen Kerzenleuchtern (im Wert von je 200 GM) und ein *Helm der Rüstung* aus Platin (wie *Rüstungsarmschienen* +5). Unglücklicherweise für die Abenteurer befinden sich diese Schätze jeweils in der Mitte des Einflussgebiets eines Fluchs des Chaos.

Entwicklung: In einem Korridor des Palastes befindet sich eine extrem gut erhaltene Wandmalerei, die eine Parade von fliegenden Kreaturen darstellt. Diese Parade schließt einige Kreaturen ein, die eindeutig frühere Einwohner der Stadt waren, von Menschen auf Pegasi zu Elfen auf Greifen, und auch andere, deren Rolle unklar ist, wie zum Beispiel goblinoiden Kreaturen auf Riesenwespen, Kobolde, die auf Rieseneulen fliegen, und fliegende Affen ohne Reittiere. Außerdem sind dort einige schwebende Metallplattformen mit komplexen geomet-

rischen Diagrammen (*fliegende Plattformen*) zu sehen, genauso wie Anzeichen der Zauberei, wie zum Beispiel ein paar Figuren, die den Wind oder Blitz beherrschen. Es gibt keine Beschriftungen auf dem Bild, allerdings entspricht die Landschaft unter den Reitern oberflächlich dem Land außerhalb der Berge, näher zur Küste.

15. Der Tempel von Azathoth (HG 10)

Dieses niedrige kuppelartige Gebäude sieht nach wenig aus, wenn man von Außen schaut, aber im Inneren ist jede verfügbare Oberfläche mit Blattgold bedeckt und die Kuppeldecke ist ein Wunder magischer Baukunst: ein riesiger achtstrahliger Stern dreht sich langsam unter der Decke und gibt farbige Lichtstrahlen von sich. Der Boden und die Säulen scheinen in recht guter Verfassung zu sein und der Stil und die Bauweise dieses Gebäudes scheinen moderner als alles andere zu sein, was ihr bisher in der Stadt gesehen habt. Der graue Stein in der Mitte des Tempels ist mit frischem Blut befleckt.

Dieser Tempel wurde erst kurz vor dem Ende von Ulduvai errichtet. Hier haben die Kultisten die Beschwörungen gesprochen, die den *Shoggothenstein* aktivierten und das Verderben der Stadt herbeiriefen. Jetzt ist er zum Großteil verlassen.

Kreaturen: Die einzigen Kreaturen hier sind drei verbesserte Würger, die an der Decke, in den engen Tunneln und in den Ecken des Schreins lauern. Sie wählen sich einen einzelnen SC zum Angriff aus, der sich vom Rest der Gruppe entfernt hat.

VERBESSERTE WÜRGER (3)

HG 7

EP 3.200

CB mittelgroße Aberration; *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 280,

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18m; **Wahrnehmung** +12

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 18 (+1 GE, +8 natürlich)

TP je 82 (11W8+33)

REF +6, **WIL** +9, **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Klettern 3 m

Nahkampf 2 Tentakel +14 (1W6+5 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 1,5 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Knebeln, Schnelligkeit, Würger (1W6+5)

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollten sie die SC bemerkt haben, verstecken sich die Würger hinter den Säulen und greifen mit ihrer ganzen Reichweite überraschend an. Sie setzen ihre zusätzlichen Bewegungsaktionen ein, um sich anzunähern und trotzdem eine Volle

Attacke auszuführen.

Im Kampf Die Würger setzen ihre Reichweite und Kampfreflexe ein, um die zusätzlichen Angriffe voll ausnutzen zu können, wenn Kreaturen sich aus ihren bedrohten Feldern heraus bewegen.

Moral Sobald ein Würger getötet wird, fliehen die anderen und setzen ihre Schnelligkeit für zusätzliche Bewegungsaktionen ein.

SPIELWERTE

ST 20, GE 12, KO 16, IN 4, WE 14, CH 7

GAB +8, KMB +13 (+17 Ringkampf), KMV 24

Talente Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitssfokus (Heimlichkeit), Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Verstoßenheit, Waffenfokus (Tentakel)

Fertigkeiten Klettern +15, Heimlichkeit +12

Sprachen Finsterländisch

Besondere Eigenschaften Schnelligkeit

Schätze: Die Würger haben zwei goldene Armbänder (im Werte von je 300 GM), die sie den Angehörigen des Echsenvolkes abgenommen haben, und eine Halskette aus Silbermünzen (im Wert von 400 GM).

16. Der Krater (HG 7)

Zu einem früheren Zeitpunkt mag dieser weite Bereich ein großer Platz gewesen sein. Jetzt füllt ein

tiefes halbkugelförmiges Loch die Mitte des Platzes aus und bildet einen gigantischen Krater von etwas unter einhundert Metern Durchmesser. Die Wände des Kraters sind glatt und fallen am Rand steil ab, bevor sie sich im Zentrum am Boden nach innen krümmen. Eine breite Freitreppe ist in eine der Seiten des Kraters hineingeschlagen, die den Zugang zum Kraterboden ermöglicht. Am untersten Punkt steht ein Obelisk aus schimmerndem schwarzen Stein. Der Stein ist etwa 2,50 m hoch und sieht alt und verwittert aus. Seine Oberfläche ist mit Runen, Symbolen und Zeichen bedeckt, allerdings hat der Zahn der Zeit an einigen genagt. Der Stein wirft keinen Schatten und scheint von innen heraus leicht grünlich zu glühen. Dieses Leuchten wirkt allerdings in den eingemeißelten Vertiefungen etwas heller und hat den gleichen Farbton wie der allgegenwärtige Nebel.

Der Krater hat einen Durchmesser von ungefähr 85 Metern mit stark abfallenden Wänden und nur einem begehbaren Zugang – der Freitreppe vom Tempel von Azathoth. Die Runen auf dem Stein sind magisch und benötigen den Einsatz von *Magie lesen*, um sie zu entziffern. Es handelt sich dabei eindeutig um eine Form der Chaosmagie und sie ergeben für normale Zauberkundige, die logisch denken, keinen Sinn. Ein Fertigkeitsswurf für Zauberkunde (SG 20) oder

Wissen (Arkane) (SG 15) ergibt, dass die Runen eine Art permanenten Zauber zum Herbeizaubern bilden, die eine mächtige Chaoskreatur an die Umgebung binden. Chaotische Zauberkundige erhalten einen Situationsbonus von +2 auf diesen Wurf.

Kreaturen: Als das Echsenvolk die Stadt entdeckte, wurde es zum *Shoggothenstein* hingezogen und fühlte seine mächtige Ausstrahlung. Sie versuchten den Stein zu entfernen, als die Hexenmeister auf sie aufmerksam wurden. Wütend über die Eindringlinge, zerstörte Yakmar sie alle und verwandelte dabei einige in Gruftschreckenhegemonen. Diese Untoten bewachen jetzt den Stein vor weiteren Störungen durch das Echsenvolk oder andere lebende Kreaturen.

ECHESENVOLK-GRUFTSCHRECKENHEGEMON (4) HG 3

EP 800

RB Mittelgroßer Untoter (verbesserter Humanoide); *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 92

INI +0; **Sinne** Blindsight 18 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 21 (+2 GE, +9 natürlich, +2 Schild)

TP je 13 (2W8+4)

REF +5, WIL +1, ZÄH +1



ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +3 (1W4+2 plus Lebenskraftentzug) und Biss +1 (1W4+1 plus Lebenskraftentzug)

Fernkampf Wurfspeer +3 (1W6+2)

Besondere Angriffe Brut erzeugen, Gruftschrecken beherrschen, Lebenskraftentzug (1 Stufe, Zähigkeit SG 13)

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollten sie einen Kampf mit den Würgern im Tempel bemerken, rennen die Gruftschrecken hoch, um den Würgern beiseite zu stehen.

Im Kampf Die Gruftschreckenhegemone vertrauen auf ihre Resistenz gegen Fokussieren und den Lebenskraftentzug, um einen Kampf gegen lebendige Wesen durchzustehen.

Moral Wenn drei Gruftschrecken getötet sind, flieht der Letzte und ruft nach Yakmar, dass er ihn retten möge. Dieses Geräusch ruft den Shoggothen in 2W6 Runden herbei, da er gelernt hat, dass rufende Gruftschrecken Futter verheißen.

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 14, **KO** –, **IN** 11, **WE** 12, **CH** 14

GAB +1, **KMB** +3, **KMV** 15

Talente Mehrfachangriff

Fertigkeiten Akrobatik +6, Heimlichkeit +10, Schwimmen +3; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +8

Sprachen Drakonisch

Besondere Eigenschaften Luft anhalten, Resistenz gegen Fokussieren +4

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brut erzeugen (ÜF) Jede Kreatur, die durch den Lebenskraftentzug eines Gruftschreckenhegemons getötet worden ist, erhebt sich nach 1W4 Runden ebenfalls als Gruftschreckenhegemon unter seiner Kontrolle.

Gruftschrecken befehligen (ÜF) Ein Gruftschreckenhegemon kann automatisch alle normalen Gruftschrecken innerhalb von 9 m Umkreis als Freie Aktion befehligen. Normale Gruftschrecken greifen ihn niemals an, außer sie stehen unter Zwang.

Entwicklung: Es ist extrem schwierig den Shoggothenstein zu zerstören, da Zauber wie *Zerbersten* und *Auflösung* keinen Effekt haben. Der Stein hat Härte 30 und 1.000 TP. Der Stein ist allerdings empfindlich gegen Magie der Unterart Ordnung. Jedes Wirken von *Chaotisches bannen* (verfügbar durch den *Stecken der Rechtmäßigen Herrschaft*) fügt dem Stein 180 Punkte Schaden zu (ignoriert die Härte). Angriffe von Wesen, die mit dem Zauber *Schutz vor Chaos* geschützt sind oder einer Magischen Waffe des Grundsatzes, umgehen auch die Härte des Steins. Diese Schwächen sind den drei Hexenmeisterprinzen (die sie aber nicht offenbaren werden) und dem fliegenden Affen Grundhu bekannt (der dies sehr wohl tut).

Die Zerstörung des Artefaktes befreit die Stadt von den chaotischen Energien, die den Ort heimgesucht haben, löst den grünen Nebel auf und beendet die Bedrohung, die von dem Shoggothen ausgeht. Weitere Details befinden sich am „Abschluss des Abenteuers“. Die Zerstörung des *Shoggothensteines* öffnet außerdem die Kammer der Reichtümer. Bevor sie den Stein aktivierten, packten die Azathoth-Kultisten eine Menge ihrer Schätze in eine Kammer direkt unterhalb des Steines als Symbol ihrer Bereitschaft, Reichtum gegen Macht einzutauschen. Mit der Zerstörung des Steines können die SC den Inhalt dieser Kammer erbeuten.

Als Alternative können die Charaktere den gefährlichen Versuch unternehmen, die Kontrolle über den Shoggothen zu erlangen. Dazu benötigen sie *Die Vergessenen Schriftrollen von Bylduvan* aus der Bibliothek und ein Zauberkundiger muss bestimmte Worte der Macht kennen (die in den Schriftrollen aufgezeichnet sind) und einen Zauberstufenwurf gegen SG 25 schaffen, um sich an den Stein zu binden. Sollte dieser Wurf fehlschlagen, erleidet der Charakter 6W6 Schadenspunkte und verliert seine Fähigkeit zu zaubern für ein Jahr und einen Tag. Der Versuch einen Shoggothen zu kontrollieren ist eine böse und chaotische Tat, tatsächlich die Kontrolle zu erlangen wird als eine davon getrennte böse und chaotische Tat angesehen. Sobald die Verbindung etabliert wurde, kann ein Charakter versuchen, dem Shoggothen einen Befehl zu geben, indem er einen konkurrierenden Charismawurf gewinnt. Ist der Charakter erfolgreich, bleibt der Shoggothe für 24 Stunden unter seinem Befehl. Danach muss der Wurf wiederholt werden, aber der Shoggothe erhält einen kumulativen Bonus von +1 auf seinen Wurf für jeden Tag, den er unter der Kontrolle eines Charakters war.

Kammer der Reichtümer

Die Kammer ist voller angelaufenem Silber, vermischt mit hunderten von Edelsteinen, Urnen mit Münzen und Halsketten gefüllt, Dolchen, verrotteten Kleidungsstücken, alten Schilden mit einem Wappen eines weißen Greifen auf blauem Grund und Dutzenden von metallverstärkten Truhen, verschlossen mit kaum mehr als rostigen Klumpen aus Metall.

Die Truhen sind gefüllt, aber viele enthalten lediglich Halbedelsteine von geringem Wert und die Urnen sind voller Kupfermünzen und silberner Halsketten. Wenn ein SC einen Fertigkeitwurf für Schätzen (SG 25) schafft, kann er die wertvollsten Gegenstände in dem Hort herausfinden. Dies sind ein Sternensaphir (Wert 4.000 GM), ein Topas (Wert 500 GM) und eine Halskette aus großen Goldmünzen (Wert 250 GM). Der Rest

PROPHEZEIUNGEN DES BLINDEN STERNENGOTTES

Aura starker Erkenntniszauber; **ZS** 14

Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Prophezeiungen des Blinden Sternengottes ist ein einfaches in schwarzes Leder eingeschlagenes Buch mit Eck- und Rückenverstärkungen aus angelaufenem Silber. Seine 166 Seiten aus Pergament sind mit einer dünnen, spinnenartigen Schrift beschrieben. Jedes Kapitel eröffnet mit einer Illustration, die eine Monstrosität von jenseits dieser Welt, einen Akt eines Menschenopfers, der Nekromantie oder die Verehrung von Statuen einer fremdartigen Scheußlichkeit mit Tentakeln zeigt. Ein acht zackiger Stern spielt eine wichtige Rolle in den Randillustrationen der Seiten.

Das Buch erzeugt zwei verschiedene Effekte.

Feinde verwirren: Lautes Vorlesen aus dem Buch ist eine Standard-Aktion, die wie der Zauber *Verwirrung* auf alle Kreaturen im Umkreis von 9 m wirkt. Dies ist ein Geist beeinflussender, sprachabhängiger Effekt. Der SG des Willenswurfs ist 10 + dein CH-Modifikator. Du kannst diese Fähigkeit beliebig oft einsetzen.

Eins werden mit dem Wahnsinn: Einmal im Monat kann man mit Hilfe der Magie Erkenntnis über die Wünsche des Blinden Sternengottes und seiner Agenten erlangen. Diese Fähigkeit funktioniert wie der Zauber *Heiliges Gespräch* (ZS 20). Die Prophezeiungen geben Informationen zur Unterstützung der Entscheidungen des Kultes, aber nur zu einem bestimmten Preis. Die kontaktierten Wesenheiten formulieren die Antworten, um ihre eigenen Absichten voranzutreiben. Jedes Lesen im Buch verringert deine Weisheit permanent um 1 Punkt. Dies ist kein Entzug oder Schaden. Nur *Wunsch* oder *Wunder* können deinen Weisheitswert wiederherstellen, der auf diese Art und Weise verringert worden ist, und auch dann nur um einen Punkt pro gewirktem Zauber.

ZERSTÖRUNG

Die *Prohezeiungen des Blinden Sternengottes* lassen sich nur in den Feuern der Adamantschiede auf der Axis zerstören. Dies führt allerdings zu einer Verunreinigung der Schmiede für 166 Stunden.





Anmerkungen des Entwicklers

WIEDERAUFBAU DER FLIEGENDEN STADT

Viele Gruppen könnten den Wunsch haben, die fliegende Stadt wieder aufzubauen

oder zumindest für seine Wiedergeburt das Lob einzuheimsen. Dies passt teilweise hervorragend zu den vier Anführern der Stadt, die aus dem Shoggothen wiederkehren. Wenn du nicht möchtest, dass die Gruppe die Herrschaft über die Fliegende Stadt erlangt, dann übernehmen die vier Anführer das Kommando. Und obwohl sie sehr dankbar für ihre Befreiung sind, wissen sie besser darüber Bescheid, wie man die Stadt wieder aufbaut, als die SC. Sie sind auf ihre Weise kompetent und charismatisch. Dazu haben sie Verbindungen zu den Stämmen der fliegenden Affen, die wahrscheinlich ausschlaggebend für eine Erneuerung der Stadt sind. Die SC können natürlich gerne in der Stadt bleiben, aber sie herrschen nicht über die Stadt.

Sollten die SC doch die Verantwortung über die Stadt erlangen, dann stellt diese Fliegende Stadt eine exzellente Möglichkeit dar, die monetären und magischen Ressourcen der Gruppe zu dezimieren. Eine Stadt hat laufende Kosten und braucht ständig Materialien, um sie am Laufen zu halten. Alles ist alt und abgenutzt. Zahlungsunfähigkeit bedeutet, dass die Stadt gestrandet ist. Andererseits eröffnet die Stadt den SC unglaubliche Möglichkeiten: eine Stadt, die auf der ganzen Welt „auf Abenteuersuche geht“. Sie erhalten alle Vorteile einer Heimatstadt mit verlässlichen NSC und zusätzlich den Spaß von Reisen in exotischer Umgebung und dem Etablieren von Handelsrouten. Wenn du dich dafür entscheidest, diesen Weg zu gehen, wird die Stadt zum Zentrum deiner Kampagne zumindest bis zu dem Zeitpunkt, an dem die Gruppe der Stadt müde wird. Dann kann die Stadt einem Verwalter übergeben werden oder es wird ihr die Unabhängigkeit gegeben.

Schlussendlich bietet die Stadt für einen findigen SL geniale Ansätze für Abenteuer, Geschichten und politische Intrigen. Wird die Stadt nicht ausreichend unterhalten, beschweren sich die Bürger zuerst, danach bricht eine Revolte aus. Wenn die Stadt in einen Sturm fliegt und vom Kurs abgetrieben wird, kann die Stadt zufällig am nächsten Abenteuerziel ankommen, dass du für die Gruppe vorgesehen hast. Selbst so einfache Dinge wie vorherrschende Winde in bestimmten Breiten oder zu bestimmten Jahreszeiten können die Kampagne für alle offensichtlich in eine gewünschte Richtung treiben.

ergibt zusammen 25.000 KM und 4.000 SM sowie 23 silberne Halsketten (Wert je 25 GM).

Die nicht-monetären Schätze sind *Die Prophezeiungen des Blinden Sternengottes* sowie viele uralte magische Bände und ein klarer Splitter eines zerbrochenen magischen Kristalls. Der Kristall scheint Illusionen zu enttarnen wie ein *Edelstein des wahren Blicks*, aber er beinhaltet einen schrecklichen Fehler. Der Kristall zeigt die schlechtesten Aspekte einer Kreatur, macht die Auren schreckenregender und mächtiger als sie wirklich sind. Ein Charakter kann mit dem Kristall drei Mal am Tag *Wahrer Blick* anwenden, aber nach dem ersten Einsatz an dem Tag muss er einen Willenswurf gegen SG 18 ablegen, sonst erleidet er 1 Punkt Weisheitsentzug.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Erfolg oder Misserfolg der SC hängt hauptsächlich von ihren eigenen Zielen ab. Triumph über die Hexenmeisterprinzen, Verbündete des Echsenvolkes zu werden, das Echsenvolk auszuradieren, den *Shoggothenstein* zu zerstören, das Geheimnis der fliegenden Stadt zu entdecken und die Geschichte ihres Absturzes kennenzulernen, das alles sind angemessene Ziele für eine Abenteuergruppe. Wenn die SC sich in das Konzept einer fliegenden Stadt verlieben und versuchen, sie wieder zum Fliegen zu bringen, ist ein solch hoch gestecktes Ziel erreichbar. Bevor ein solches Projekt aber angegangen werden kann, müssen die SC zunächst den *Shoggothenstein* zerstören und die Hexenmeisterprinzen ausschalten.

Hunderte von Arbeitern bräuchten Jahre, um die fliegende Stadt wieder aufzubauen, aber eine Magiergilde oder ein mächtiger Prinz, der Hunderttausende von Goldmünzen dafür aufwendet, könnten dies sicherlich erreichen. Wenn die SC nicht solche mächtigen Personen oder Organisationen zu ihren Verbündeten zählen, kannst du das optionale Ereignis „Die Rückkehr der Verschlungenen“ anwenden (siehe rechts), um ihnen solch mächtige Verbündete mit einem berechtigten Interesse (und auch dem technischen Wissen), die Stadt wieder instand zu setzen, an die Seite zu stellen. Wenn das Aeromantische Infandibulum repariert ist (Bereich 8), ermöglicht das Gebäude der Stadt mit einer Rate von 18 m pro Minute zu steigen oder zu sinken, aber es erzeugt keine Bewegungskraft oder hilft bei der Steuerung. Dafür wird andere Magie benötigt.

Bevor die SC die Stadt aus dem Tal und zurück zur Zivilisation fliegen können, müssen sie zwei Artefakte entdecken, die vor langer Zeit verloren gegangen sind: die verzauberten Segel und Takelage des *Großen Ruders* (ohne die die Stadt nicht gelenkt werden kann) und den *Beutel der günstigen Winde*, ein Fortbewegungssystem, das auf dem unendlichen Vorrat elementarer Luft

basiert. Wenn du dich dazu entscheidest, das Ereignis „Die Rückkehr der Verschlungenen“ mit einzubauen, können diese NSC den SC von den fehlenden Artefakten erzählen. Ansonsten müssen die SC selber die Recherchen durchführen oder eine Organisation beauftragen, die das für sie macht.

Ein drittes Artefakt, der *Blitzfänger*, wird eingesetzt, um die Kraft von Blitzen aus Sturm und Gewitter einzusammeln und gegen die Feinde der Stadt einzusetzen. Es ist eine gute Schutzmaßnahme und eine nützliche Form einer Belagerungsmaschine (entspricht dem Zauber *Blitze herbeirufen*), aber es wird nicht benötigt, um die Stadt am Laufen zu halten.

Die Suche nach diesen Artefakten ist der perfekte Weg, dieses Abenteuer in eine volle Kampagne auszudehnen.

Unabhängig davon, wohin sich die SC als nächstes wenden, die Entdeckung einer (beinahe) intakten fliegenden Stadt der Schory festigt den Ruf der SC als furchtlose und legendäre Forscher. Ihre Namen werden bald in vielen Städten und Logen der Kundschafter in aller Welt erwähnt und sie sollten keinen Mangel an Gelegenheiten für zukünftige Abenteuer haben.

Optionales Ereignis: Die Rückkehr der Verschlungenen

Überlege dir, ob du diese zusätzliche Begegnung stattfinden lässt, nachdem die SC den *Shoggothenstein* zerstört haben.

Das schwarze teerartige Fleisch der riesigen Abscheulichkeit schmilzt so schnell dahin, wie der Wind den Nebel davon trägt. Aber es bleiben Dutzende, wenn nicht gar Hunderte von Brocken schwereren Zeugs zurück. Einer dieser Brocken rührt sich und ihr seht, dass es Hände hat. Da ist eine humanoide Gestalt, bedeckt von einer Schicht graugrünen Schleims.

Wenn der *Shoggothenstein* zerstört ist, beginnt die Kreatur sofort dahin zu schmelzen. Während die meisten der Kreaturen und Tiere, die es in den Jahrhunderten verschlungen hat, vollständig von der Abscheulichkeit aufgelöst worden sind, war es nicht in der Lage, vier der mächtigsten Einwohner der Stadt Ulduvai zu verdauen. Diese Unglücklichen dümmerten Tausende von Jahren in einem zeitlosen Zustand der Pein dahin, aber als der Shoggothe endlich zerstört wurde, wurden sie aus ihrem fleischlichen Gefängnis befreit. Die Überlebenden sprechen keine Sprache, die die SC verstehen, sie haben keine Erinnerung an die Zeit, die sie in der Bestie verbracht haben, und sie verstehen nicht, was mit ihrer Stadt passiert ist. Dies sind die vier Überlebenden und das, was sie wissen.

Seine Weisheit, König Loredan (RN menschlicher Magier 10/Wissenshüter 5) war der frühere

Philosophenkönig der Stadt Ulduvai. Loredan ist nach dem Tod des Shoggothen mindestens 24 Stunden lang schwach und hilflos. Er weiß allerdings eine Menge über die frühere Funktionsweise der Stadt und ihre Verteidigung und er kann jedem Details über den Fall der Stadt und die Geschichte des Steines zuflüstern, der danach fragt.

Meisterhändler Lukran Wolkenfeger (NG menschlicher Experte 12) war ehemals der Oberste Merkantil. Meister Wolkenfeger ist ein freundlicher Mann mit der Gabe, Gruppen von Leuten zu organisieren. Er versucht, die drei anderen geretteten Bürger zu versorgen, indem er Betten errichten lässt, indem er Martaniss zur Arbeit einteilt, und versucht, die Fragen nach Wasser, Nahrung und Unterkunft bestmöglich zu lösen. Wenn die Gruppe Anstalten macht, Besitzansprüche über die Stadt anzumelden, beginnt er zu feilschen und zu verhandeln, um die Rechte des Königs geltend zu machen.

Yankor Festig (CN menschlicher Kleriker 9) war der frühere Hohepriester des Azathoth-Kultes. Yankor ist derjenige, der ursprünglich den *Shoggothenstein* gefunden und zurück zur Stadt gebracht hatte. Er ist total wahnsinnig und versucht nur, sich davon zu stehlen, um in die Bibliothek zu gelangen, damit er herausfinden kann, was schief gegangen war. Wenn er den Fehler im ersten Ritual finden kann, ist er davon überzeugt, es diesmal erfolgreich wiederholen zu können.

Martaniss Gloraindor (RN menschliche Adelige 3/Kämpferin 7) war der frühere Kapitän der Garde von Ulduvai. Sie ist eine Frau voller Selbstvertrauen, selbst im Angesicht überwältigender Fremdartigkeit. Sie organisiert die Verteidigung und versucht neue Menschen zu rekrutieren, um die Stadt neu zu besiedeln. Dabei wird sie Loredans Befehlen Folge leisten, wie sie es schon vor Jahrhunderten getan hat. Der Wiederaufbau der Verteidigungsanlagen der Stadt ist der Auftrag, den sie angeht, um nicht über das Schicksal von allen Anderen nachdenken zu müssen, die sie einst gekannt hat.

Die Überlebenden, mit Ausnahme von Yankor, sind der Gruppe aufrichtig dankbar. Obwohl ihre eigenen Bedürfnisse es schwierig machen, diesen Dank in greifbaren Dingen auszudrücken, werden die Gruppenmitglieder zu Bürgern Ulduvals erklärt. Sie könnten gebeten werden, weitere Stämme der fliegenden Affen ausfindig zu machen, die Gruftschrecken und Würger zu bändigen, die in den verborgenen Bereichen der Stadt leben, und den Ruhm der Hexenmeisterprinzen durch mutige Taten wiederherzustellen.

Ad-Hoc EP: Wenn die SC friedlichen Kontakt mit mindestens drei der Überlebenden herstellen und zu einer Übereinkunft über die Zukunft der Stadt gelangen, haben sie sich eine Belohnung von 3.200 EP verdient.

Grundhu, der Derhii



ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m

(ausreichend), Klettern 9 m

Nahkampf großes Krummschwert

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

Fernkampf Wurfspeer +9/+4 (1W8+5)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Sturzflugangriff, Niederschlagen

TAKTIKEN

Vor dem Kampf Der fliegende Affe hält einen Wurfspeer in der einen Hand bereit und das Krummschwert in der anderen.

Im Kampf Ein Derhii schleudert seinen Wurfspeer aus der Luft und begibt sich dann in die Nahkampfreichweite. Im Nahkampf setzt er sein Krummschwert ein, um seine Gegner umzuhauen, und dann seine Reichweite und seine Gelegenheitsangriffe, um liegende Feinde am Boden zu halten.

Moral Fliegende Affen ziehen es vor, ihre Gegner schnell zu überwinden. Wenn sie ihre Gegner nicht innerhalb von 3 Runden niederschmettern oder töten, steigen sie häufig wieder in die Luft empor, um sich neu zu gruppieren oder die Gelegenheit zu nutzen, Beleidigungen, Wurfspeere oder Kot auf ihre Gegner zu schleudern. Hat ein Derhii 10 oder weniger TP, ergreift er die Flucht.

SPIELWERTE

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

GAB +7, **KMB** +13, **KMV** 26

Talente Akrobat, Eiserner Wille, Fertigkeitenfokus (Wachsamkeit), Kampfreflexe

ANHANG: NEUE MONSTER

Derhii, die Fliegenden Affen

Riesige graugefleckte Schwingen halten einen Affenkörper mit schwarzem Fell, langen Armen und einem schielenden Gesicht in der Luft, welches sowohl vertraut als auch monströs erscheint. Die Arme der Kreatur sind außergewöhnlich lang und seine plumpen Beine enden in humanoiden Händen. Mit jedem Flügelschlag grunzt das Wesen, als seine Kraft und seine Masse es durch die Luft vorantreiben. Außerdem trägt es ein gefährlich gekrümmtes Schwert, das ganze 1,50 m lang ist.

DERHII

HG 5

EP 1.600

N Große Magische Bestie

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

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16 (+3 GE, –1 Größe, +6 natürlich)

TP 59 (7W10+21)

REF +8, **WIL** +8, **ZÄH** +5

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

Sprachen Polyglott

Besondere Eigenschaften Donnerstimme

Ausrüstung Krumschwert [Meisterarbeit], 6 Wurfspeere

LEBENSRAUM

Umgebung Warme Wälder und Berge

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

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Donnerstimme (AF) Ein Derhii kann seine donnernde Stimme als Signal einsetzen. Das Geräusch ist bis zu 19 km weit zu hören. Das tiefe Brummen in der Luft kann 20 Wörter in 5 Minuten übertragen.

Niederschlagen (AF) Wenn ein Derhii einen kritischen Treffer mit einer zweihändigen Waffe bestätigt, kann er seinen Gegner zusätzlich zum Schaden, der durch den Treffer verursacht wird, in einen liegenden Zustand befördern. Übersteigt der Bestätigungswurf des Derhii den KMV des Gegners, gilt der Gegner als liegend, als sei er dem Kampfmanöver Zu-Fall-bringen zum Opfer gefallen. Dies provoziert keinen Gelegenheitsangriff. Wird ein Derhii während seines eigenen Zu-Fall-bringen-Angriffs selbst zu Fall gebracht, kann er seine Waffe fallen lassen, um die Auswirkung des Angriffs zu vermeiden.

Sturzflugangriff (AF) Wenn er sich in der Luft befindet, kann ein Derhii mit seiner doppelten Bewegungsrate für Fliegen herab stoßen. Dies ist ein Äquivalent zum Sturmangriff und gewährt einen Bonus von +2 auf den Angriffswurf sowie einen Malus von –2 auf die Rüstungsklasse.

Derhii, auch als fliegende Affen bezeichnet, sind eine fleischfressende und gefährliche Abart des sanftmütigen, bodengebundenen Menschenaffens. Sie leben in primitiven Stämmen, mit einem Jagdrevier von Hunderten von Kilometern Reichweite. Derhii sind etwa 2,50 m groß und wiegen 400 Pfund.

Umgebung: Fliegende Affen leben in den Baumkronen des Dschungels oder an Felsklippen. Manchmal fordern sie Tribut von den niederen Affen und gehen selber Bündnisse mit mächtigeren Wesen ein wie z.B. Drachen oder Dragonen. Während ihre Jagdgründe meist in Savannen liegen, ziehen sie als Behausungen Nester in hoch liegenden Baumkronen oder Höhlen oberhalb des Erdbodens vor. Wenn Fleisch als Nahrung knapp wird, essen Derhii auch Früchte und Wurzeln.

Typische körperliche Merkmale: Fliegende Affen ähneln Gorillas mit riesigen Schwingen schwarzer oder grauer Farbe, ähnlich der von Bussarden oder Geiern. Ihr Fell reicht von schwarz bis grau, allerdings ist bei älteren

Angehörigen dieses Volks das Fell auch stärker von Silbertönen durchzogen. Ihre Arme sind sehr lang im Vergleich zu ihrem Körper. Ihre Füße und Hände können sie im Flug und nach ihrer Landung als Greifwerkzeuge einsetzen. Die größten Angehörigen dieses Volkes haben eine Flügelspanne von bis zu 9 Metern.

Ur-Shoggothe

Diese wallende Masse aus teerartigem schwarzen Fleisch verbreitet den Geruch von Verwesung und ist mit Blasen übelster Luft erfüllt. Sie gibt ein leichtes Schimmern von sich. Seine unirdische Stimme ist klagend und gibt immer den Ruf von sich: „Tekeli-li!“

UR-SHOGGOTHE HG 15

EP 51.200

CN Gigantischer Schlick (Chaos)

INI +4; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht

36 m, Erschütterungssinn, Geruchssinn, Rundumsicht; Wahrnehmung +32

VERTEIDIGUNG

RK 10, Berührung 4, auf dem falschen Fuß 10 (–2 GE, –4 Größe, +6 natürlich)

TP 231 (22W8+110); schnelle Heilung 10

REF +9, WIL +15, ZÄH +15

Immunitäten wie Schlicke, Bezauberungseffekte, Blindheit, Schall, Taubheit; **Resistenzen** Elektrizität 20, Feuer 20, Kälte 20, Säure 20; SR 10/–; ZR 25

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf 4 Hieb +27 (4W6+14/19–20 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Absorbieren, Fürchterlich Wehklagen, Umhüllen, Würgen (4W6+14)

TAKTIKEN

Vor dem Kampf Der Ur-Shoggothe lässt sein fürchterliches Wehklagen ertönen, um Furcht zu erzeugen, bevor er herankommt, um seine Feinde zu umhüllen.

Im Kampf In der ersten Runde setzt der Ur-Shoggothe seine Hiebe in der Hoffnung ein, wenigstens einen Gegner schnell umzuhausen. In der zweiten Runde umhüllt er einen oder mehrere Gegner.

Moral Der Ur-Shoggothe zieht sich in Deckung zurück, wenn ihm fliegende Gegner gegenüber stehen. Er ergreift die Flucht, wenn er weniger als 100 TP hat, ohne einen Gegner verschlungen zu haben. Ansonsten kämpft der Ur-Shoggothe bis zum Tod.

Shoggothe



SPIELWERTE

ST 38, GE 10, KO 23, IN 3, WI 22, CH 13

GAB +16, KMB +34, KMV 44 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Eiserner Wille, Fähigkeitsfokus (Umhüllen), Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Hieb), Verbesserter Natürlicher Angriff (Hieb), Waffenfokus (Hieb)

Fertigkeiten Klettern +22, Schwimmen +22, Wahrnehmung +32; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +4

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Absorbieren (AF) Ein Ur-Shoggothe ernährt sich durch das Absorbieren anderer Kreaturen in seine scheußliche Amöbengestalt. Jede Kreatur, die von dem Monster umhüllt worden ist und dabei stirbt, wird von der Masse absorbiert. Jede absorbierte Kreatur heilt den Ur-Shoggothen um 2W6 Schadenspunkte. Der Ur-Shoggothe sondert die Metall-, Holz- und anderen Besitztümer seines Opfers 1W3 Runden nach dem Absorbieren wieder aus. Nichts außer einem Wunsch, einem Wunder oder ähnlicher Magie kann eine absorbierte Kreatur wieder auferstehen lassen.

Fürchterlich Wehklagen (AF) Jede körperliche Kreatur mit 10 oder weniger Trefferwürfeln, die den Furcht bringenden „Tekeli-li!“-Ruf des Ur-Shoggothen hört, muss einen Willenswurf (SG 22) ablegen, um nicht in den nächsten 2W6 Runden erschüttert zu sein. Ein weiterer Rettungswurf ist am Ende dieses Zeitraums erforderlich, wenn die Kreatur sich immer noch in der Reichweite des Klagens befindet. Mit einem erfolgreichen Rettungswurf kann die Kreatur für 24 Stunden nicht mehr von dem fürchterlichen Wehklagen des

Ur-Shoggothen betroffen werden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Rundumsicht (AF) Aufgrund seiner vielen Sinnesorgane kann ein Ur-Shoggothe nicht in die Zange genommen werden und er erhält einen Bonus von +4 auf Wahrnehmung.

Umhüllen (AF) Ein Ur-Shoggothe kann Kreaturen, die eine kleinere Größenkategorie als der Ur-Shoggothe haben, im Rahmen einer Standard-Aktion umwerfen. Dieser Angriff betrifft eine Anzahl von Kreaturen, die der Körper des Ur-Shoggothen abdecken kann. Jedes Angriffsziel kann entweder einen Gelegenheitsangriff gegen den Ur-Shoggothen ausführen oder einen Reflexrettungswurf (SG 35) ausführen, um nicht umhüllt zu werden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wurde das Ziel zurück oder zur Seite geschoben (je nach Wahl des Ziels), während sich der Ur-Shoggothe weiter bewegt. Eine umhüllte Kreatur befindet sich im Ringkampf und ist gefangen im Körper des Ur-Shoggothen. Ein Ur-Shoggothe kann keinen Hiebangriff in einer Runde durchführen, in der er das Umhüllen einsetzt, aber jede umhüllte Kreatur erleidet automatisch den Hiebsschaden am Anfang jeder Runde, in der sie im Körper des Ur-Shoggothen gefangen bleibt. Wenn der Ur-Shoggothe eine Kreatur im Haltegriff hat, kann er am Anfang einer Runde diese Kreatur automatisch umhüllen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Stärke.

LEBENSRAUM

Umgebung jede
Organisation Einzelgänger
Schätze Standard

Ur-Shoggothen sind die ursprüngliche Form des Shoggothen, Kreaturen aus purem Chaos,

Diener von dunklen Göttern und Wesen, von denen man meist nur im Flüsterton spricht. Sie stammen aus dem formlosen Chaos jenseits der Äußeren Ebenen. Früher einmal waren sie die Diener einer mächtigen Rasse, aber nach Jahrhunderten oder Äonen des Misshandelns, haben sie rebelliert und ihre Herren abgeschüttelt. Sie sind Jäger beinahe ohne Verstand, immer vom Hunger getrieben. Aber Legenden besagen, dass ihre Schläue sie über die meisten Schlicke stellt.

Umgebung Ur-Shoggothen werden von Hitze und Kälte nicht betroffen und kommen nur mit minimaler Nahrung aus, die sie aus der Luft oder aus dem Wasser filtern, wenn nichts Nahrhafteres verfügbar ist. Sie bevorzugen Umgebungen, in denen man Zugang zu Wasser oder Eis hat.

Typische körperliche Merkmale: Die Gestalt eines Ur-Shoggothen verändert sich ständig, so wie die Kreatur sich bewegt und die Umgebung erkundet und umfließt. Sie ist extrem anpassbar und ist immer in der idealen Gestalt, um lebendiges Fleisch aufzuspüren und zu verzehren. Zu jedem Zeitpunkt hat der Ur-Shoggothe Dutzende von Pseudopodien unterschiedlicher Ausprägung und setzt sie ein, um Hände, Saugnäpfe, Stacheln oder Tentakeln auszubilden, um seine Beute zu ergreifen und in sich aufzunehmen. Seine Haut schimmert mit einem leicht grünlichem Leuchten. Sein teerartiges schwarzes Fleisch ist manchmal auch durchsichtig, besonders wenn er schon lange keine Nahrung mehr zu sich genommen hat. Ein Ur-Shoggothe ist in der Lage, einen dicken, halbdurchsichtigen, zähflüssigen, klebrigen Schleim abzusondern, der seine Fähigkeit zum Beutefang und zum Verschlingen seiner Opfer nur verstärkt. Ein Ur-Shoggothe hat keine feste Mundöffnung, ist aber in der Lage, solche Organe bei Bedarf auszubilden und wieder zu absorbieren.

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

GameMastery Module J3: Crucible of Chaos, Copyright 2008, Paizo Publishing, LLC. Author: Wolfgang Baur. Deutsche Ausgabe: *Schmelztiegel des Chaos* von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo LLC, USA

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

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