

PATHFINDER[®] ABENTEUERPfad™



DAS ERWACHEN DER RUNENHERRSCHER



WAP. 1Z

DAS ERWACHEN DER RUNENHERRSCHER



PATHFINDER[®] ABENTEVERPFAD[™]

DAS ERWACHEN DER RUNENHERRSCHER

IMPRESSUM

Development Lead: James Jacobs

Designers: Wolfgang Baur, Stephen S. Greer, James Jacobs, Nicolas Logue, Richard Pett, and Greg A. Vaughan

Additional Design: Brian Cortijo, Tim Hitchcock, Michael Kortez, F. Wesley Schneider, Owen K.C. Stephens, and James L. Sutter

Additional Development: Lisa Stevens

Cover Artist: Wayne Reynolds

Interior Artists: Dave Allsop, Rayph Beisner, Eric Belisle, Concept Art House, Vincent Dutrait, Wayne England, John Gravato, Andrew Hou, Imaginary Friends, Tyler Jacobson, Warren Mahy, Roberto Pitturru, Maichol Quinto, Wayne Reynolds, Florian Stitz, Eva Widermann, Ben Wootten, Kevin Yan, and Kieran Yanner

Cartography: Robert Lazzaretti

Additional Cartography: 99 Lives Design and Jason Engle

Creative Director: James Jacobs

Managing Editor: F. Wesley Schneider

Editing: Judy Bauer, Christopher Carey, Patrick Renie, James L. Sutter, and Vic Wertz

Editorial Assistance: Jason Bulmahn, Adam Daigle, Rob McCreary, Erik Mona, Mark Moreland, Stephen Radney-MacFarland, and Sean K Reynolds

Editorial Interns: Alexandra Schecterson and Jerome Virnich

Senior Art Director: Sarah E. Robinson

Graphic Designer: Andrew Vallas

Production Specialist: Crystal Frasier

Publisher: Erik Mona

Paizo CEO: Lisa Stevens

Vice President of Operations: Jeffrey Alvarez

Director of Sales: Pierce Watters

Finance Manager: Christopher Self

Staff Accountant: Kunji Sedo

Technical Director: Vic Wertz

Senior Software Developer: Gary Teter

Campaign Coordinator: Mike Brock

Website Team: Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet, and Chris Lambertz

Warehouse Team: Will Chase, Michael Kenway, Jeff Strand, and Kevin Underwood

Customer Service Team: Cosmo Eisele, Erik Keith, and Sara Marie Teter

Special Thanks: Everyone who played Rise of the Runelords the first time and offered feedback and advice on the paizo.com messageboards—your suggestions helped make this book the best it could possibly be!

Deutsche Fassung: Ulisses Spiele GmbH

Produktion: Mario Truant

Originaltitel: Rise of the Runelords Anniversary Edition

Übersetzung: Jan Enseling

Lektorat und Korrektorat: Tom Ganz, Günter Kronenberg, Mark Lambe, Anne-Janine Naujoks-Sprengel,

Thorsten Naujoks, Mario Schmiedel, Oliver von Spreckelsen

Layout: Christian Lonsing

Dieses Spiel ist Gary Gygax und Dave Arneson gewidmet.



Ulisses Spiele GmbH

Industriestraße 11, 65529 Waldems

www.ulisses-spiele.de

Art.-Nr. : US53041PDF

ISBN 978-3-86889-681-7



Paizo Publishing, LLC

7120 185th Ave NE

Ste 120

Redmond, WA 98052-0577

paizo.com

Dieses Produkt verwendet das *Pathfinder Grundregelwerk*, die *Pathfinder Monsterhandbücher I, II und III*, sowie die *Pathfinder Expertenregeln*, die *Pathfinder Ausbauregeln - Magie*, das *Pathfinder Spielleiterhandbuch* und den *Weltenband der Inneren See*. Dieses Abenteuer ist mit der Open Game License (OGL) kompatibel und kann für das *Pathfinder Rollenspiel* oder die Edition 3,5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt benutzt werden.

PRODUCT IDENTITY: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

OPEN CONTENT: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Adventure Path: Rise of the Runelords Anniversary Edition © 2012, Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved.

Paizo Publishing, LLC, the golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Chronicles, Pathfinder Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Titanic Games are trademarks of Paizo Publishing, LLC.

© 2013 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Alle Rechte vorbehalten.

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG.....	4
KAPITEL EINS: DAS BRANDOPFER.....	8
KAPITEL ZWEI: DIE HÄUTERMORDE	66
KAPITEL DREI: MASSAKER AM GROSSEN HAKEN.....	126
KAPITEL VIER: DIE FESTUNG DER STEINRIESEN	182
KAPITEL FÜNF: DIE SÜNDEN DER RETTER.....	234
KAPITEL SECHS: DIE ZINNEN VON XIN-SCHALAST	298
ANHÄNGE.....	366



EINFÜHRUNG

„Sandspitze braucht Dich!“

DIES WAREN DIE ERSTEN WÖRTE DES ERSTEN PATHFINDER ABENTEUERPFADES, MIT DEM „DAS BRANDOPFER“ BEGANN, DAS ERSTE ABENTEUER VON „DAS ERWACHEN DER RUNENHERRSCHER“. DIESEM RUF ZU DEN WAFFEN FOLGTEN ZWEI SEITEN MIT DEM TITEL „WILLKOMMEN AUF GOLARION“, AUF DENEN DAS DORF SANDSPITZE, DIE REGION DER INNEREN SEE UND DIE WELT GOLARION SELBST VORGESTELLT WURDEN. DAS WAR VOR FÜNF JAHREN. SEITDEM IST DAS DORF SANDSPITZE ZU EINEM DER BEKANNTESTEN ORTE IN DER PATHFINDER KAMPAGNENWELT GEWORDEN. DAMALS WUSSTE NUR EINE HANDVOLL MITARBEITER BEI PAIZO PUBLISHING VON SANDSPITZE. MITTLERWEILE HABEN ABERTAUSENDE VON SPIELERHELDEN (UND, MAL GANZ EHR- LICH, KEINE GERINGE ZAHL VON SPIELERBÖSEWICHTEN) IHRE KARRIEREN ALS ABENTEUERER DORT BEGONNEN. SANDSPITZE IST INZWISCHEN DER SCHAUPLATZ ZWEIER ABENTEUERPFAD E UND DER AUSGANGSPUNKT IN DER PATHFINDER EINSTEIGERBOX. DOCH SELBST NACH EINEM HAL- BEN JAHRZEHT UND DEM KOMMEN UND GEHEN UNZÄHLIGER HELDEN BRAUCHT DAS DORF SANDSPITZE DICH IMMER NOCH!



Wenn du den Abenteuerpfad „Das Erwachen der Runenherrscher“ bereits geleitet oder gespielt hast, wirst du dich mit diesem Buch, das du in Händen hältst, wie zuhause fühlen. Vieles, an was du dich erinnerst, ist gleich geblieben. Doch ebenso hat sich auch einiges verändert – zum Besseren. Indem wir „Das Erwachen der Runenherrscher“ an die Regeln des *Pathfinder Rollenspiels* angepasst und aktualisiert haben, haben wir mehr getan, als einfach nur ein paar Werte zu überarbeiten und dafür zu sorgen, dass die Regeln mit denen im *Pathfinder Grundregelwerk* kompatibel sind. Verwirrende Abschnitte wurden verdeutlicht und Teile, die zu hektisch wirkten, umgestaltet. Zudem haben wir für die fortgeschrittenen Spieler neue Orte und Begegnungen eingebaut. Wenn du weißt, wie die Teile 1 bis 6 dieses *Pathfinder Abenteuerpfades* aussahen, warten in jedem Kapitel einige Überraschungen auf ihre Entdeckung, ob nun kleine (wie die Möglichkeit, Lonjiku Kaijitsu vor seinem Verhängnis kennenzulernen, oder auf einen unerwarteten Verbündeten unter den Riesen in den Hügeln jenseits der Rannickfeste zu stoßen) oder sehr große (wie die neuen Bewohner im Keller von Hai-bes Sanatorium, der vollausgearbeitete faulige Irrgarten in der Runenschmiede oder zusätzliche Begegnungen in der zweiten Hälfte von „Die Zinnen von Xin-Schalast“). Zudem haben wir auf die Rückmeldungen aus den Foren geachtet, die von wer weiß wie vielen Leuten abgegeben wurden, die das ursprüngliche, sechsteilige Abenteuer gespielt haben. (Solltest du während der letzten fünf Jahre etwas in diesen Foren geschrieben haben, ist es gut möglich, dass durch deine Hilfe das Buch zu dem wurde, was es jetzt ist – also vielen Dank!) Während des gesamten Prozesses der Veränderungen und Aktualisierungen war unser Hauptgedanke, so wenig wie möglich zu verändern und soviel wie möglich von der eigentli- chen Stimmung des Abenteuers beizubehalten, damit diejenigen, die „Runenherrscher“ heute spielen, sich mit denen austauschen können, die es vor fünf Jahren getan haben, und viele gemeinsame Erfahrungen teilen.

Wenn du natürlich ganz neu an „Das Erwachen der Runenherrscher“ herangehst, hast du jetzt die Möglich- keit zu erfahren, wie die *Pathfinder Abenteuerpfade* ihren Anfang nahmen. Während der Arbeit an „Das Erwach- en der Runenherrscher“ passierte eine ganze Menge bei der Entwicklung der jungen Welt, und vieles, was in diesem AP nur recht kurz angeschnitten wurde, ist in- zwischen zu einem überaus wichtigen Teil von Golarion geworden.

Ganz gleich, ob du ganz neu dabei oder schon erfah- ren bist: Hole deine Sihedronrune hervor und schärfe dein Schwert, denn in dieser allumfassenden Ausgabe von „Das Erwachen der Runenherrscher“ sind die Gef- ahren größer, die Monster tödlicher und die Einsätze viel höher.

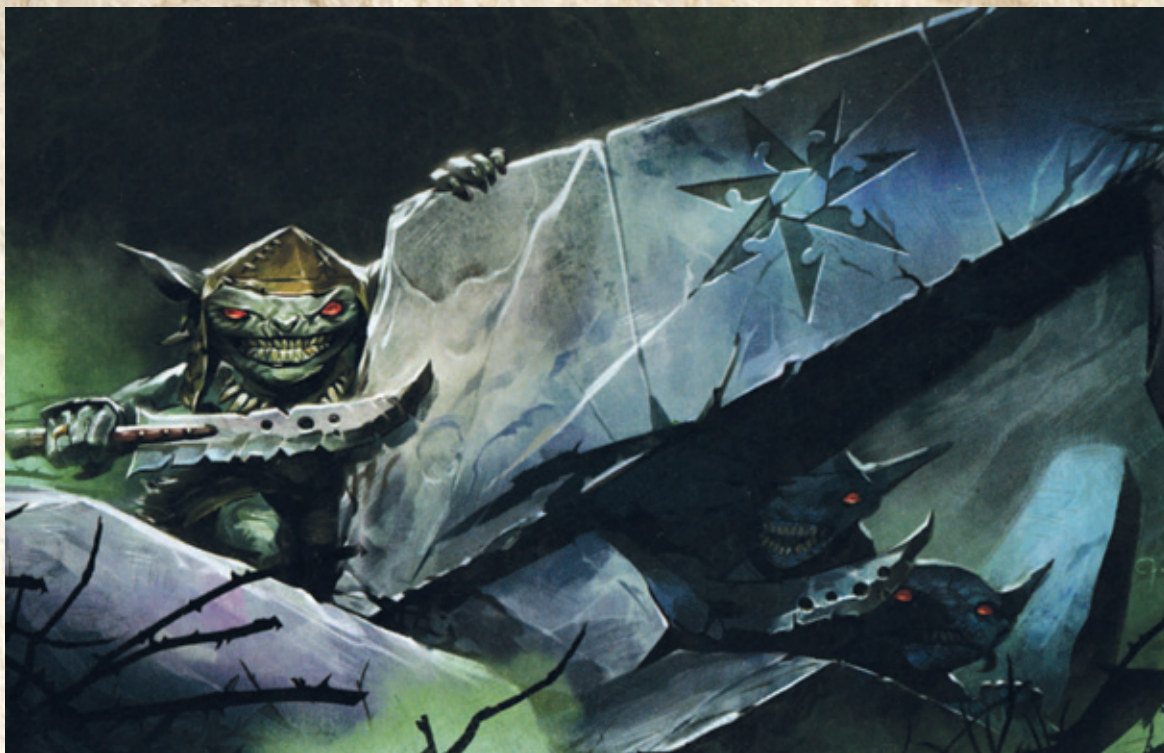
WIE MAN DIESES BUCH BENUTZT

„Das Erwachen der Runenherrscher“ ist eine komplette Kampagne, die eine Gruppe von SC von Stufe 1 bis zu Stufe 17 oder sogar 18 führt. Im Verlauf der Kampagne trifft die Gruppe auf immer stärkere Feinde (sowohl was deren Macht als auch deren Größe angeht): Angefangen bei Goblins, Ghulen und Ogern über Steinriesen und Drachen, bis hin zu finsternen untoten Drahtziehern, unheimlichen Invasoren aus anderen Dimensionen und letztendlich den uralten Magierkönig.

Die Kampagne selbst ist in sechs Kapitel aufgeteilt, die den Großteil des Buches ausmachen. SL sollten jedes Kapitel genau kennen, bevor sie es leiten, da Teile jedes Abenteuers in einer anderen Reihenfolge angegangen werden können, als auf diesen Seiten vorgegeben! Am Ende des Buches gibt es acht Anhänge, die den SL dabei unterstützen sollen, die bestehenden Abenteuer zu erwei- tern, und in denen neue Regelelemente zu finden sind, darunter Monster, magische Gegenstände und Zauber, denen die Spielercharaktere über den Weg laufen.

Die Regeln in „Das Erwachen der Runenherrscher“ be- ziehen sich größtenteils auf das *Pathfinder Grundregelwerk*





und das *Pathfinder Monsterhandbuch*. Allerdings spielen auch viele Monster aus dem *Pathfinder Monsterhandbuch II* sowie dem *Pathfinder Monsterhandbuch III* eine tragende Rolle. SL sollten diese vier Bücher immer griffbereit haben, während sie diesen Abenteuerpfad leiten. Darüber hinaus wurden für einige NSC in dieser Kampagne Inhalte aus den *Pathfinder Expertenregeln* verwendet (insbesondere für die Klassen Mystiker und Hexe sowie die Regeln für Wesenszüge). Für diese NSC liefern wir jedoch die kompletten Werte – es reicht also vollkommen aus, mit den Basisklassen aus den *Pathfinder Expertenregeln* vertraut zu sein. Einige Elemente aus dem *Pathfinder Spielleiterhandbuch* (insbesondere die Regeln für Spukerscheinungen, die dort in den Kapiteln 2 und 6 erwähnt werden) sind ebenfalls wichtige Teile der Kampagne. Die oben genannten Regeln kann man als Teil des *Pathfinder Reference Document* (kurz PRD genannt) finden. Schließlich gehen wir in „Das Erwachen der Runenherrscher“ davon aus, dass du dich mit der Welt Golarion aus dem *Weltenband der Inneren See* auskennst und ganz besonders im Land Varisia, in welchem die Kampagne spielt.

ZEHN INTERESSANTE FAKTEN ÜBER GOBLINS

Das ursprünglich für den *Pathfinder Abenteuerpfad Nr. 1* geschriebene Vorwort enthielt mehr als nur eine Einführung in die Stadt Sandspitze und die Welt Golarion – darin wurden auch die Goblins für unsere Kampagnenwelt neu erfunden. Ein Großteil des Chaos und des Irrsinns, die die Inspiration für die Goblins aus „Kapitel Eins: Das Brandopfer“ waren, stammten aus der folgenden Liste, die James Jacobs während einer langen Nacht schrieb, nachdem Wayne Reynolds seinen berühmtesten Entwurf für die *Pathfinder*-Goblins fertiggestellt hatte. Die Liste ist an dieser Stelle noch einmal wiedergegeben – sowohl zu deiner Unterhaltung als auch dazu, dich bei der Darstellung dieser besonderen Art hektischen Bösen zu unterstützen, das die Goblins aufs Vortrefflichste darstellen.

1. HASS AUF PFERDE: Goblins sind außergewöhnlich gute Reiter, aber mit Pferden kommen sie nicht wirklich zurecht. Tatsächlich ist ihr Hass auf alles, was nach Pferd aussieht, ebenso stark wie ihre Angst vor Pferden: Diese neigen dazu, Goblins niederzutampeln, die ihnen zu nahe kommen.

2. HASS AUF HUNDE: Obwohl Goblins grässliche, rattengesichtige Kreaturen, die sie (in einem Anflug von Kreativität) Goblins hunde nennen, als Reittiere züchten und sogar auf Wölfen und Worgen reiten, wenn sie sie in die Finger bekommen (Goblins erklären immer schnell, dass Wölfe KEINE Hunde sind), ist ihr Hass auf einfache, alte Hunde fast so stark wie der auf Pferde. Dieses Gefühl beruht auf Gegenseitigkeit. Wenn ein Hund grundlos einen Holzstoß anbellt, kann man davon ausgehen, dass er einen verängstigten Goblin wittert, der sich irgendwo darin versteckt.

3. GOBLINS PLÜNDERN MÜLLHALDEN: Müllgruben, Abflussgräben, Abwasserkanäle – überall wo es Müll gibt, sind Goblins nicht weit. Sie haben eine unheimliche Begabung dafür, Waffen und Rüstungen aus Schrott herzustellen, und ein Vergnügen daran, Leute mit den Dingen umzubringen, die sie weggeworfen haben.

4. GOBLINS SINGEN GERNE: So eingängig die Texte auch sind, sind Goblinlieder leider ein wenig zu unheimlich und verstörend, als dass sie in einer höflichen Gesellschaft Anklang fänden.

5. SIE SIND HEIMTÜCKISCH: Ein aufgeregter oder wütender Goblin ist eine laute, plappernde, mit Zähnen bewehrte Landplage. Doch selbst dann kann er im Bruchteil einer Sekunde in eine beunruhigende Stille verfallen. In Verbindung mit ihrer winzigen Größe sind die Goblins nervenaufreibend geschickt darin, sich dort zu verstecken, wo man sie nicht vermutet: in Stößen von

Feuerholz, in Regentonnen, unter Baumstämmen, unter Hühnerställen, in Öfen

6. SIE SIND EIN BISSCHEN VERRÜCKT: Die Tatsache, dass Goblins so etwas wie einen Ofen für ein gutes Versteck halten, sagt viel über ihre Fähigkeit aus, einen Plan bis zum möglichen Ende durchzudenken. Zudem lassen sie sich leicht ablenken, insbesondere durch glänzende Dinge und Tiere, die kleiner sind als sie und ein leckereres Fresschen darstellen könnten.

7. SIE SIND GEFRÄSSIG: Wenn genügend Vorräte da sind, nimmt ein Goblin normalerweise bis zu zwölf Mahlzeiten am Tag ein. Die meisten Goblinstämme haben nicht genug Vorräte, um solch einen unbändigen Appetit zu stillen. Darum sind die kleinen Plagegeister auch so scharf darauf, andere zu überfallen.

8. SIE MÖGEN FEUER: Für Goblins ist der schönste Zeitvertreib, etwas niederzubrennen. Allerdings sind sie in der Regel recht vorsichtig, wenn es darum geht, ein Feuer in ihrem eigenen Unterschlupfen zu entzünden – erst recht, weil die meisten Goblins in großen, überwucherten Distelfeldern leben und auf Betten aus trockenen Blättern und Gräsern schlafen. Aber gib einem Goblin eine Fackel und zeig auf das Haus von irgendjemandem, und der Ärger geht los.

9. SIE BLEIBEN LEICHT STECKEN: Goblins haben drahtige Körper, aber große Köpfe. Sie hausen in Bauten - manchmal etwas zu engen Bauten.

10. GOBLINS GLAUBEN, DASS GESCHRIEBENES DIE SEELE STIEHLT: Die Wände von Goblinbauten und die Ruinen von Dörfern, die von Goblins überfallen wurden, sind voll von Bildern ihrer Großtaten. Allerdings benutzen sie keine Wörter. Das bringt Unglück. Wenn man etwas schreibt, verschwinden die Worte aus dem Kopf. Man kriegt sie nicht wieder.

ZUSAMMENFASSUNG DER KAMPAGNE

Der *Pathfinder Abenteuerpfad* „Das Erwachen der Runenherrscher“ beginnt damit, dass die SC am Schwalbenschwanzfest in Sandspitze teilnehmen. Doch gerade, als die Feierlichkeiten zu Ende gehen, greift eine Bande von Goblins an! Die SC verjagen die Eindringlinge und etablieren sich als Helden. Als also die ortsansässige Wirtin Ameiko Kajitsu verschwindet, bitten die Bewohner die SC um Hilfe. Durch Ameikos Rettung wird eine Verschwörung aufgedeckt: Ihr Bruder, der sich von ihr entfremdet hat, hat sich einer Gruppe angeschlossen, die Goblinstämme für einen noch größeren Überfall auf Sandspitze sammelt, mit der Absicht, alle Dorfbewohner der Göttin Lamaschtu zu opfern. Nachdem sie den Goblins zu ihrem Bau bei Distelkrone gefolgt sind, stellen die SC die Verschwörer und besiegen ihre Anführerin, eine verbitterte Aasimar namens Nualia, die ein merkwürdiges Amulett in Form eines siebenzackigen Sterns trägt.

Kurz darauf versetzt ein Mörder Sandspitze in Angst und Schrecken. Die Opfer werden verstümmelt und auf ihrer Brust der bekannte siebenzackige Stern eingegritzt – ein Hinweis, den ein Wahnsinniger hinterlässt, der sich selbst „der Häuter“ nennt. Schließlich stellen die SC den Mörder, einen alten Bekannten namens Aldern

Fingerhut, in einem heimgesuchten Landhaus nahe Sandspitze. Dort finden sie heraus, dass er lediglich ein Agent eines größeren Kultes ist, der aus Magnimar stammt. Die Ermittlungen gehen in dieser Stadt weiter, wo die SC den Häuterkult ausheben, bevor sie von einer ähnlich großen Bedrohung erfahren, die sich in einem alten Uhrenturm eingenistet hat. Dort begegnen die SC der wahren Anführerin des Kultes: einer sadistischen Lamia-Matriarchin. Die SC wissen nicht, dass diese Lamia-Matriarchin damit beauftragt wurde, „gierige Seelen“ zu sammeln, um das Wiedererwachen eines uralten Magiertyrannen, des Runenherrschers Karzoug voranzutreiben. Dass die Lamia die Sihedronrunen nutzt – der gleiche siebenzackige Stern, den sowohl Nualia als auch der Häuter verwendet haben –, weist auf eine noch größere Bedrohung hin.

Als Nächstes werden die heldenhaften SC ins Herz von Varisia entsandt, um herauszufinden, warum der Kontakt zu den Waldläufern der abgeschiedenen Rannickfeste abgebrochen ist. Die SC erreichen die Feste und finden heraus, dass sie von Ogern überrannt wurde und die überlebenden Waldläufer von degenerierten Ogern gefangen gehalten werden. Die SC retten die Waldläufer, befreien die Rannickfeste und fangen langsam an zu verstehen, was in der Region wirklich vor sich geht. Nachdem sie es mit einem überfluteten Dorf, einem brechenden Damm aus thassilonischer Zeit und einem heimgesuchten Sumpf zu tun hatten, erreichen sie schließlich die obersten Hänge des berühmten Berges, der als der Große Haken bekannt ist. Dort stellen und besiegen sie die Oger und erfahren, dass ein mächtiger Steinriese namens Mokmurian einen Angriff auf ihre Heimatstadt Sandspitze plant.

Die SC kehren nach Sandspitze zurück und unterstützen die Bewohner bei der Verteidigung gegen die Räuber unter Mokmuriens Kommando. Daraufhin tragen sie den Kampf nach Jorgenfaust, der Festung der Steinriesen. Sie schleichen sich in die Zitadelle ein und besiegen Mokmurian. Dadurch bannen sie nicht nur die Gefahr des Zusammenzugs eines gewaltigen Heers von Riesen. Sie finden zudem heraus, dass Mokmurian nur ein weiterer Untergebener des Runenherrschers Karzoug war und dass die Sihedronrunen ein Symbol ist, das er verwendet, um seine Rückkehr in diese Welt vorzubereiten. Jedoch wird noch einige Zeit vergehen, bevor Karzoug seine Macht vollständig zurückerlangt. Die SC nutzen Mokmuriens Bibliothek über thassilonisches Wissen und erfahren, dass der Schlüssel zu Karzougs Niederlage vielleicht in einem vergessenen Gewölbe liegt, das die Runenschmiede genannt wird, und dass der Weg in dieses Gewölbe in einem weiteren alten Gewölbe unter Sandspitze verborgen liegt.

Die SC kehren nach Sandspitze zurück und suchen dort nach der Information. Sie finden sie in einem kürzlich geöffneten Schrein der Lamaschtu, der von einem uralten Irren aus der Zeit Thassilons bewacht wird. Die SC folgen den Hinweisen, die sie darin finden, machen sich auf den Weg nach Norden und betreten die Runenschmiede. Nachdem sie alle Komponenten zusammengetragen haben, verwandeln sie ihre Waffen in mächtige *runengeschmiedete* Waffen, die ihnen einen gewaltigen Vorteil in der bevorstehenden letzten Schlacht verschaffen können.

Mit den Waffen gerüstet, die sie benötigen, machen sich die SC auf die Reise in die Kodarberge, um sich Karzoug in seiner uralten Stadt Xin-Schalast



DAS ERWACHEN
DER RUNEN-
HERRSCHER

EINLEITUNG

KARTE EINS:
VARISIA



entgegenzustellen. Die SC werden all ihren Grips, ihre Magie und ihre Stärke aufbringen müssen, um zu bestehen. Denn Karzoug hat seine mächtigsten Verbündeten zusammengezogen, die ihn vor allem und jedem schützen, der seine Rückkehr zu verhindern versucht!

FORTSCHREITEN DER KAMPAGNE

Wenn du „Das Erwachen der Runenherrscher“ leitest, solltest du an das Fortschreiten der gesamten Kampagne denken. Selbstverständlich kannst du das Abenteuer über einen Zeitraum von vielen Spielsitzungen im Eiltempo durchziehen. Es ist jedoch wichtig, dass die Spieler hier und da ein wenig Zeit bekommen, damit ihre Charaktere innehalten und sich ausruhen können. Schließlich brauchen sie Zeit, um magische Gegenstände herzustellen, alte Freunde wiederzusehen oder sich einfach zu entspannen und sich zwischen den qualvollen Abenteuern von ihrer Tortur zu erholen. Man kann sich leicht vom Rausch immer größerer Gefahren mitreißen lassen, während die SC immer mehr Schleier der gefährlichen Verschwörung lüften, die Varisia bedroht. Doch schließlich ist der eigentliche Zeitplan, nach dem Karzoug sich wieder erheben soll, absichtlich vage gelassen.

ÜBER DIESES BUCH HINAUS

Das Land Varisia ist die detaillierteste Region der Pathfinder Kampagnenwelt. SL, die weitere Informationen einfließen lassen wollen, um „Das Erwachen der Runenherrscher“ noch reichhaltiger zu gestalten, sowie Spieler, die ihre Charaktere noch stärker an die Bewohner und Orte dieses rauen Grenzlands binden möchten, steht auch über die Seiten dieses Buch hinaus eine Flut an Möglichkeiten zur Verfügung.

Abgesehen vom *Weltenband der Inneren See* und weiteren Abenteuerpfaden, die in dieser Region angesiedelt sind, wird die Stadt Magnimar, in der ein Großteil von „Kapitel Zwei: Die Häutermorde“ spielt, ausführlich im *Almanach zu Magnimar* beschrieben. Im *Almanach der Ruinen Golarions* werden die Ruinen von Xin-Schalast, dem Schauplatz des Höhepunktes der Kampagne, detailliert dargestellt. Der *Almanach der Versunkenen Reiche* und der *Almanach der Riesen* werfen ebenfalls einen genauen Blick auf die uralten Geheimnisse und Streiter des Thassilonischen Reiches. Doch das beste Werkzeug, das jedem SL zur Verfügung steht, sind die Foren von Ulisses Spiele und Paizo: Dort warten die gesammelten Erfahrungsberichte, Vorschläge und Verbesserungen Hunderter Spielleiter und jeden Tag Diskussionen.

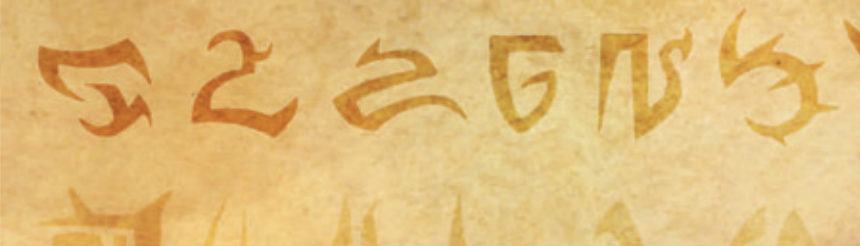
Spiele, die mehr wissen wollen, können auf WWW.ULISSES-SPIELE.DE das PDF des Spielerleitfadens zum *Pathfinder Abenteuerpfad* „Das Erwachen der Runenherrscher“ gratis herunterladen. Dieser ist vollgepackt mit Vorschlägen für verschiedene Klassen, Ortsbeschreibungen und neuen Wesenszügen, die die Charaktere noch enger an Sandspitze binden und sie für die Herausforderungen des Abenteuerpfades rüsten sollen. Das *Pathfinder Handbuch* „*Varisia – Wiege der Legenden*“ enthält zudem einen spielerfreundlichen Überblick über die Region, detaillierte Informationen zu ihrer einzigartigen Kultur und Optionen für Charaktere jeglicher Klassen. Schließlich sind die Wesenszüge auf den Seiten 330-331 der *Pathfinder Expertenregeln* für Spieler maßgeschneidert, die ihre Abenteuerkarriere in Sandspitze beginnen wollen, und, da sie Charaktere spielen, die von Anfang an mit Sandspitze verbunden sind, sie in ihrem Wunsch bestärken, die Stadt vor Goblins, Riesen, Drachen und uralten, unglaublich machtvollen Runenherrschern zu beschützen!



1

DAS BRANDOPFER

VON JAMES JACOBS



KAPITELHINTERGRUND	10
TEIL EINS Fest und Feuer	13
TEIL ZWEI Hiesige Helden	19
TEIL DREI Glas und Zorn	28
TEIL VIER Distelkrone	40

KARTE 1 Schwalbenschwanzfest	14
KARTE 2 Sandspitzer Glashütte	29
KARTE 3 Katakomben des Zorns	35
KARTE 4 Distelkrone	41
KARTE 5 Gewölbe von Distelkrone (Ebene 1)	53
KARTE 6 Gewölbe von Distelkrone (Ebene 2)	60





17~2047

KAPITELHINTERGRUND

IM VERLAUF SEINER 42-JÄHRIGEN GESCHICHTE HAT DAS KÜSTENSTÄDTCHEN SANDSPITZE BEREITS ERFOLGREICH EINIGE PRÜFUNGEN UND GEFAHREN ÜBERSTANDEN. UNGLÜCKLICHERWEISE JEDOCH WIRD SICH DIES BALD ÄNDERN. OHNE ES ZU WISSEN, BESCHLOSSEN DIE STADTGRÜNDER, IHRE GEMEINDE ÜBER DEN RUINEN EINER URALTEN FESTUNG ZU ERRICHTEN, DIE EINST ALS LABORATORIUM UND GEFÄNGNIS DIENTE. AN DIESEM ORT WURDEN SCHRECKLICHE EXPERIMENTE DURCHGEFÜHRT UND UNHEILIGE VORSTÖSSE UNTERNOMMEN, UM DIE UNTERSCHIEDE ZWISCHEN MENSCHEN UND MONSTERN ZU ERGRÜNDEN. DIES SIND DIE KATAKOMBEN DES ZORNS – EIN ORT, AN DEM ARKANE ZAUBERKUNDIGE DIE GERAUBTE KUNST DER LEBENS-BILDUNG UND DES FLEISCHFORMENS PERFEKTIONIERTEN. DIESER ORT IST JEDOCH NUR EINER VON VIELEN, DIE DIE ANHÄNGER DER RUNENHERRSCHERIN ALAZNIST WÄHREND DER HOCHZEIT DES THASSILONISCHEN REICHES NUTZTEN. ALS THASSILON FIEL, GERIETEN DIESE KATAKOMBEN IN VERGESSENHEIT. DOCH JENE UNTER SANDSPITZE SOLLTEN NICHT EWIG VERGESSEN BLEIBEN.

5226113E1=RT0 * 5226113E1=RT0



Vor fünf Jahren, Hunderte von Kilometern von der Küste Varisias entfernt, erweckte ein verdorbener und machthungriger Steinriese namens Mokmurian einen schlummernden Tyrannen: den Runenherrscher Karzoug. Zu seiner Zeit, vor Jahrtausenden, als die Herrschaft Thassilons ihren Höhepunkt erreicht hatte, bezog Karzoug seine magischen Kräfte aus Traditionen, die eng mit den sieben Ursünden in Zusammenhang standen. Nach vielen Jahrhunderten magischen Schlummers verschwendete Karzoug keine Zeit und bereitete seine triumphale Rückkehr vor: Er aktivierte ein uraltes thassilonisches Artefakt, das *Runenbrunnen* genannt wird. Diese Vorrichtung kann den Seelen bestimmter Kreaturen, die zu Lebzeiten eine bestimmte geistige Eigenschaft aufwiesen – in diesem Falle Gier –, ihre magische Essenz entziehen. Ausschließlich solche Seelen nutzte Karzoug, um seine Rückkehr ins Leben zu vervollständigen. Somit entsandte er seine Marionette Mokmurian zurück in die Welt, damit er die Ernte vorbereitete. Karzoug verwendet eine mächtige magische Vorrichtung, die *Seelenlinse* genannt wird, um sich auf jene Opfer zu konzentrieren, die durch die angemessenen Rituale und das Tätowieren der Runen des Sihedrons vorbereitet wurden – die Rune ist das uralte Symbol aller sieben Schulen der thassilonischen Magie. Sobald das Opfer stirbt, zieht die *Seelenlinse* die Seele über die Entfernung an, um den *Runenbrunnen* zu stärken. Karzoug stetig wachsendes Verlangen nach gierigen Seelen treibt Mokmurian und seine Steinriesen zu immer mehr Gewalt, und schon bald werden sich die SC diesen Riesen stellen müssen. Doch in der Zwischenzeit hat die Aktivierung des *Runenbrunnens* ganz andere, unerwartete Auswirkungen. Andere Runenherrscher unterhielten ebenfalls ähnliche Behältnisse für sündige Seelen, und als Karzoug seinen *Runenbrunnen* in Gang setzte, erwachten die anderen ebenso zu einem Unheil bringendem Leben.

Zumeist waren die anderen *Runenbrunnen* unter Wasser verborgen, tief unter der Erde vergraben oder in abgelegenen Regionen verschollen, sodass dieses plötzliche Auflodern uralter Magie merklich wenige Auswirkungen hatte. Jedoch unter dem verschlafenen Städtchen Sandspitze in den Katakomben des Zorns, in denen

die Runenherrscherin einen *schwächeren Runenbrunnen* unterhielt, die mit der Sünde des Zorns in Verbindung steht, waren diese Auswirkungen alles andere als klein. Obwohl dieser Brunnen nur einen Bruchteil der eigentlichen Macht eines *Runenbrunnen* besaß, sandte dieser eine Schockwelle magischer Energie in das Städtchen über sich. Diese entfaltete sich in Form gewalttätiger Albträume, aus denen viele Bewohner in einem Anflug schrecklicher Wut erwachten, die nach der Dauer eines Herzschlags wieder verrauchte. In einigen Unglücklichen aber fand der Zorn fruchtbaren Boden.

Lonjiku Kajitsu, ein verbitterter Adliger, in dem noch immer die Wut darüber kochte, dass er vor Jahren von seiner Frau betrogen wurde, wachte mitten in der Nacht auf. Er rief seine Frau zur hinteren Terrasse des Hauses und stieß sie über den Rand der Klippe. Sie starb auf den zerklüfteten Felsen.

Jervis Stoot war ein eigensinniger Künstler. Er hatte seinen Zorn über die Misshandlung durch seine Eltern auf die Herstellung verstörend schöner Vogelschnitzereien konzentriert. Dann plante er die Ermordung von gut einem Dutzend Leuten, von denen er meint, sie hätten ihm in den vergangenen Jahren ein Unrecht zugefügt.

Nualia Tobyn wurde von einem ortsansässigen Schweinehund geschwängert und verlassen. Sie war seitdem eine Schande in den Augen ihres Vaters. Schließlich gab sie ihrem Ärger nach, entsagte der Göttin der Träume und der Sterne und wandte sich der Göttin der Monster und des Wahnsinns zu, mit dem selbst gegebenen Versprechen, ihren Vater und seine Kirche den Flammen zu überführen.

Diese drei unglücklichen Seelen wurden von ihrem Zorn zerrissen, und ihre Taten, die sie im Verlauf der folgenden Monate begingen, wurden als der Jüngste Schrecken bekannt (siehe Seite 372 für eine ausführliche Beschreibung dieser Ereignisse). Diese Zeiten sind zwar vorbei, doch die Erinnerung an sie ist noch frisch, auch wenn sie zum Glück der Vergangenheit angehören. Die Einwohner von Sandspitze bereiten inzwischen die Weihung eines neuen Doms vor, um die alte Kirche zu ersetzen, die vor Kurzem abgebrannt ist. Ihr Bestreben ist, jegliche Erinnerung an den Jüngsten Schrecken für immer hinter sich zu lassen.





Lonjikus Mordtat ist so gut wie unbeachtet geblieben, während Stoot schon lange tot ist. Doch Nualia ist während der vergangenen Jahre nicht untätig geblieben. Sie ist bereit, das zu beenden, was mit dem ersten Feuer begann. Dieses Mal sollen alle in Sandspitze zu Brandopfern ihrer wahnsinnigen Göttin werden.

KAPITELZUSAMMENFASSUNG

Die SC nehmen am Schwalbenschwanzfest (einem Ritus zur Weihung des neuen Sandspitzer Doms) teil und müssen hinterher die Stadt gegen den Angriff durch Goblins verteidigen. Während der darauffolgenden Tage arrangieren sich die SC mit ihrer wachsenden Bekanntheit im Ort und finden Freunde und knüpfen Kontakte unter den Einwohnern von Sandspitze. Während sich die Gerüchte über ein sich zusammenziehendes Goblinheer mehren, führt das Verschwinden einer Gastwirtin aus der Stadt die SC dazu, in der Sandspitzer Glashütte einen Verrat aufzudecken und zur Entdeckung uralter Katakomben unterhalb des Städtchens. Eine Untersuchung dieser beiden Entdeckungen fördert zweierlei zutage: Erstens hausen Monster unter der Stadt. Zweitens war der Angriff durch die Goblins nur der erste von vielen, den diese Plagegeister geplant haben.

Um Sandspitze zu retten, müssen die SC nach Distelkrone ziehen, dem Lager des mächtigsten regionalen Goblinstammes. Dort können sie sich der Frau stellen, deren Wahnsinn und Zorn eine große Gefahr darstellt. Sie selbst aber ist nur die Spitze einer größeren Verschwörung, die schon bald ganz Varisia bedrohen wird.

AUFSTIEGSÜBERSICHT

In „Das Erwachen der Runenherrscher“ wird davon ausgegangen, dass die Abenteurergruppe aus vier Spielercharakteren besteht und das bei der Vergabe von Erfahrungspunkten die schnelle Aufstiegs geschwindigkeit benutzt wird. Mit dieser Geschwindigkeit kannst du davon ausgehen, dass deine Gruppe in jedem Kapitel dieses

Abenteuers ungefähr drei Erfahrungsstufen erhält. Zu Beginn eines jeden Kapitels findest du eine Aufstiegsübersicht, in der die ungefähren Zeitpunkte aufgelistet werden, zu denen die Gruppe aufsteigt. Verwende diese Übersicht als Richtlinie. Wenn du zu einem Punkt im Abenteuer gelangst, an dem die Stufen der SC niedriger sind, als sie bei den Begegnungen in der Region sein sollten, kannst du ein paar eigene Begegnungen einfügen, um den SC die Möglichkeit zu geben, die Stufen aufzuholen. Wenn du alternativ dazu keine Erfahrungspunkte in deiner Kampagne vergibst, sondern den Spielern einfach mitteilst, wann ihre SC aufsteigen, kannst du die Aufstiegsübersicht als Richtlinie verwenden, um den Stufenaufstieg der SC zu ermitteln.

Wenn du möchtest, kannst du auch die mittlere oder langsame Aufstiegs geschwindigkeit verwenden. Bei mittlerer Geschwindigkeit wirst du im Verlauf des Abenteuers feststellen, dass die SC ungefähr eine Stufe unter der erwarteten Stufe bleiben. Bei der langsamen Geschwindigkeit bleiben sie dagegen sogar zwei (oder manchmal drei) Stufen darunter. Besonders erfahrene Spielergruppen mögen eventuell die Herausforderungen, die diese langsameren Aufstiegs geschwindigkeiten bieten.

ANFANG KAPITEL EINS: Die Spielercharaktere sollten als brandneue Abenteurer der 1. Stufe beginnen (vorzugsweise mit Kampagnenwesenszügen aus dem *Pathfinder Spielerleitfaden* „Das Erwachen der Runenherrscher“, S. 7, rechte Spalte).

STUFE 2: Nachdem die SC die Situation in der Glashütte gemeistert haben und kurz vor dem Betreten der Katakomben des Zorns sollten die SC die 2. Stufe erreicht haben.

STUFE 3: Die SC sollten früh bei der Erforschung von Distelkrone die 3. Stufe erreichen – wenn nicht sogar während des Höhepunktes in den Katakomben des Zorns.

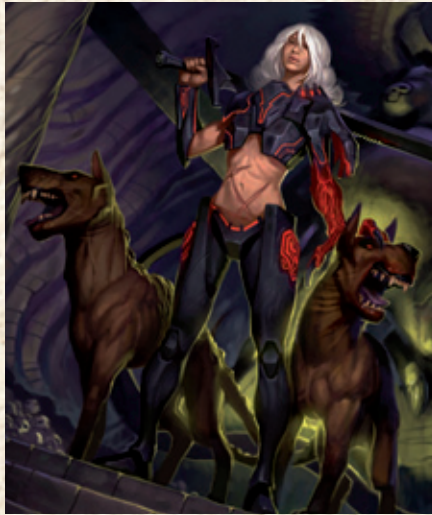
ABSCHLUSS DES ABENTEUERS: Am Ende dieses Kapitels sollten die SC die 4. Stufe erreicht haben.

NUALIAS GESCHICHTE

Der Hauptbösewicht dieses Kapitels ist ein verbitterter, weiblicher Aasimar namens Nualia. Sie war ein Findelkind mit einer einsamen und traurigen Kindheit, das von dem früheren geistigen Führer von Sandspitze, einem Mann mit Namen Ezekiel Tobyne aufgezogen wurde. Aufgrund ihrer überirdischen Schönheit waren die anderen Kinder entweder neidisch auf sie oder hielten sich von ihr fern. Viele begannen damit, ihr grausame Streiche zu spielen. Die Erwachsenen in der Stadt waren ebenfalls nicht besser zu ihr: Viele der abergläubischen Varisier glaubten, Nualia sei von Desna mit so etwas wie einer „umgekehrten Missbildung“ gesegnet worden. Gerüchte, ihre Berührung würde Warzen und Ausschlag heilen, Tee aus einer Locke ihres Haars würde die Fruchtbarkeit fördern und mit ihrer Stimme könne sie böse Geister austreiben, führten im Laufe der Jahre zu peinlichen und demütigenden Bitten. Als sie erwachsen wurde, fühlte die arme Nualia sich mehr wie eine Missgeburt denn wie ein junges Mädchen. Als dann Delek Viskanta, ein ansässiger junger Varisier, sie zu umwerben begann, warf sie sich ihm praktisch vor Dankbarkeit in die Arme.

Da Nualia wusste, dass ihr Vater eine Beziehung zu einem Varisier nicht gutheißen würde (er wollte, dass sie rein blieb, damit sie in ein angesehenes Kloster gehen konnte), hielten sie ihre Affäre geheim. Das Paar musste sich deshalb viele Male an versteckten Orten treffen. Einer ihrer Lieblingsplätze war ein vergessener Schmugglertunnel unter der Stadt, den Delek als Kind entdeckt hatte. Es dauerte nicht lange, bis Nualia bemerkte, dass sie schwanger war. Als sie Delek davon erzählte, zeigte er jedoch sein wahres Gesicht: Nachdem er sie eine Schlampe und eine Hure genannt hatte, floh er aus Sandspitze, statt sich dem Zorn ihres Vaters zu stellen. Nualias Schreck wurde schnell zu Wut, doch konnte sie ihrem Zorn nirgends Luft machen. Sie staute ihn auf, und als ihr Vater von ihrer heiklen Situation erfuhr, steigerte seine Reaktion auf ihre Torheiten ihre Scham und ihren Zorn nur weiter. Er verbot ihr, die Kirche zu verlassen, hielt ihr jeden Abend Vorträge und zwang sie, bei Desna um Vergebung zu beten. Dabei näherte er unwissend ihre wachsenden Hass.

Als der schwächere *Runenbrunnen* in den Katakomben des Zorns unter Sandspitze zum Leben erwachte, war Nualias Zorn wie ein Magnet für die Magie der Quelle. Die wutentbrannte Energie durchflutete den Geist der jungen Frau und brachte sie zur Raserei. Sie war im siebten Monat schwanger, und noch in derselben Nacht erlitt sie eine Fehlgeburt und brachte ein Kind zur Welt, dessen missgestaltete Form sie noch kurz sah, bevor die Hebamme es mitnahm und im Geheimen verbrannte. Da das Kind in dem Schmugglertunnel unterhalb der Stadt gezeugt worden war, der ganz in der Nähe eines verborgenen Schreins der Lamaschtu lag (der Göttin der



Monstergeburten), war das Kind selbst missgebildet und grässlich. Der zweifache Schock, dass sie ein Kind verloren und sieben Monate lang einen Teufel ausgetragen hatte, war zu viel für Nualia und sie fiel daraufhin ins Koma.

Während sie schlief, keimten in Nualia boshafte Träume. Getrieben von dem Zorn, der von unten heraufdrang, und dem Makel Lamaschtus, wurde Nualia immer bessener von der Dämonengöttin und der Überzeugung, dass ihr Umfeld an ihrem erbärmlichen Leben schuld sei. Immer mehr betrachtete sie ihre engelhafte Herkunft als Fluch, und in den dämonischen Alpträumen sah sie, wie sie Leib und Seele von diesem

Makel reinigen und ihn durch Chaos und Grausamkeit ersetzen konnte. Als sie erwachte, war Nualia zu jemand Neuem geworden – zu einer Frau, die nicht vor dem zurückscheute, was Lamaschtu ihr auftrug. Sie verriegelte die Tür zum Zimmer ihres Vaters, während er schlief, steckte die Kirche in Brand und floh aus Sandspitze.

Die Einheimischen nahmen an, Nualia sei in den Flammen umgekommen – eine Tragödie, die durch den Tod von Vater Tobyne nur noch schlimmer wurde. Doch Nualia lebte. Sie floh nach Magnimar, wo sie die Hilfe einer Gruppe von Mördern in Anspruch nahm, die Norgerber huldigten und als der Häuterkult bekannt war. Mit ihrer Hilfe spürte sie Delek auf und tötete ihn. Doch sein Tod brachte ihr nicht die Genugtuung der Rache. Sie wollte nun noch mehr, denn Sandspitze und seine verhassten Einwohner lebten immer noch.

Der mysteriöse Anführer des Häuterkultes sah in Nualia eine verwandte Seele und übergab ihr einen Anhänger, in den ein siebenzackiger Stern geschnitten war und der „Sihedron-Amulett“ genannt wurde. Nualia verstand, dass sie eine größere Rolle zu spielen hatte und ihre Träume ihr den Weg zu ihrer Bestimmung wiesen. Nualia nahm sich den Rat zu Herzen. Sie kehrte darauf nach Sandspitze zurück und fand erneut die Backsteinmauer in dem Schmugglertunnel, in dem sie und Delek das missgebildete Kind gezeugt hatten. Nualia riss die Mauer nieder und entdeckte dabei die Katakomben des Zorns als auch den Quasit Erylium, ebenfalls eine Anhängerin Lamaschtus. Viele Monate lang lernte Nualia unter Eryliums Aufsicht. Während dieser Zeit schickte Lamaschtu ihr eine weitere Vision: die Vision von einem grauenhaften Goblinwolf, der in einem unterirdischen Raum gefangen gehalten wurde. In ihren Träumen erfuhr Nualia, dass diese Kreatur – ein Barghest namens Malfeschnekor – ebenfalls ein Auserwählter Lamaschtus war. Wenn sie ihn fände und befreite, würde er ihr nicht nur dabei helfen, ihre Rache an der Stadt Sandspitze zu vollziehen. Er wäre auch der Schlüssel dazu, sie von dem zu befreien, was sie nunmehr als „himmlischen Makel“ betrachtete. Nualia wollte nun eines von Lamaschtus Kindern sein. Sie wollte selbst zu einem Monster werden.



TEIL EINS: FEST UND FEUER

FÜNF JAHRE LANG HABEN DIE GLÄUBIGEN IHRE GOTTESDIENSTE IN EINEM PROVISORISCHEN GEBÄUDE ABGEHALTEN, DAS ERRICHTET WURDE, NACHDEM DAS FRÜHERE GOTTESHAUS ABGEBRANNT WAR. UND OBGLEICH DER NEUE RELIGIÖSE FÜHRER HILFREICH, FREUNDLICH UND WEISE WAR, WAR DIE KIRCHE NICHT MEHR DIESELBE. NUN IST DER NEUE DOM ENDLICH FERTIG GESTELLT. JETZT BLEIBT NUR NOCH DAS SCHWALBENSCHWANZFEST, DAMIT DIE GÖTTER DIESEN ORT ERNEUT SEGNET UND ES WIEDER SO SEIN WIRD, ALS SEI DER BRAND VON SANDSPITZE NIEMALS GESCHEHEN.

Wenn sie die Kampagnenwesenszüge aus dem *Pathfinder Spielerleitfaden* verwenden, sollten sich die SC beim Beginn des Abenteuers bereits in Sandspitze befinden. Wenn nicht, musst du vorher dafür sorgen, dass sie dort ankommen. Das Schwalbenschwanzfest wird zur Herbst-Tagundnachtgleiche abgehalten – in der Regel am 22. oder 23. Rova.

Du solltest dich mit Sandspitze vertraut machen (siehe S. 370-387), bevor du das Abenteuer beginnst. In der ersten Hälfte von „Das Brandopfer“ entfaltet sich alles, was die SC erfahren, auf organische Weise. Während sie also darauf warten, dass der nächste Teil des Abenteuers beginnt, solltest du sie ermutigen, das Städtchen Sandspitze zu erkunden. Darüber hinaus kehren sie im Verlauf von „Das Erwachen der Runenherrscher“ mehrere Male nach Sandspitze zurück. Daher sind diese Besuche wesentlich einfacher zu leiten, wenn du dich in der Stadt gut auskennst.

DAS SCHWALBENSCHWANZFEST

Das Schwalbenschwanzfest beginnt, wie geplant, pünktlich zur Herbst-Tagundnachtgleiche. Der Platz vor der Kirche füllt sich rasch mit Einheimischen und Besuchern, und es stehen mehrere Marktbuden voller Speisen, Kleidung, heimischem Kunsthandwerk und Mitbringseln für sie bereit.

WILLKOMMENSREDEN: Die Beteiligten an den Willkommensreden sind recht respektable Leute, und die vier wichtigsten Redner halten je kurze, aber gern gehörte Willkommensgrüße zum Fest. Die Freundlichkeit und Aufregung seitens Bürgermeisterin Deverins ist ansteckend: Sie begrüßt die Gäste in der Stadt und scherzt darüber, dass sogar Lars Rovanki, der hiesige Gerber (und berühmt-berüchtigtes Arbeitstier), es geschafft hat, sich für diese Gelegenheit von der Arbeit loszureißen. Ein Spaß für alle (abgesehen von Lars). Vogt Belor Schierling dämpft die Stimmung auf seine mürrische Art ein wenig, indem er die Menge daran erinnert, am Freudenfeuer vorsichtig zu sein, und durch seine Bitte einer Gedenkminute für jene, die bei dem Kirchenbrand vor einigen Jahren ihr Leben ließen. Der nächste Redner sollte eigentlich der ansässige Adlige Lonjiku Kaijitsu sein, doch eine plötzliche Krankheit hindert ihn daran, an der Zeremonie teilzunehmen (die Einwohner überrascht es nicht, bedenkt man Lonjikus allgemein bekannte Ablehnung gegenüber Frohsinn und Festlichkeiten). Sandspitzes eigener Schausteller, Cyrdak Drokus, ist der Herausforderung mehr als gewachsen, mit

seinen erheiternden Anekdoten die Laune der Menge wieder zu heben. Er liefert eine nicht ganz respektlose Zusammenfassung des langen Prozesses, den die Stadt durchmachte, um den neuen Dom zu finanzieren und zu bauen. Wie es seine Gewohnheit ist, macht er am Ende ein wenig Eigenwerbung und lädt alle ein, am morgigen Abend das Theater von Sandspitze zu besuchen, um seiner neuen Produktion von „Der Fluch der Harpyie“ beizuwohnen. Zudem verrät er, dass die Hauptrolle der Avisera der Harpyienkönigin von keiner Geringeren gespielt wird als Allischanda, der berühmten Diva aus Magnimar! Schließlich tritt Vater Zantus auf das Podest und hält eine kurze Rede, in der er allen fürs Kommen dankt, bevor er das Schwalbenschwanzfest für eröffnet erklärt.

SPASS UND SPIEL: An diesem Tag finden diverse Spiele statt, darunter Sackhüpfen, Versteckspiele, Gewichtheben, Balancierwettbewerbe auf dem Schwebebalken, Tauziehen und dergleichen mehr. Die SC können an den Spielen teilnehmen, wie sie möchten. Du kannst diese Spiele nutzen, um die SC den anderen wichtigen NSC in der Stadt vorzustellen. Bei den Spielen kommen konkurrierende Attributs- oder Fertigkeitwürfe zum Einsatz. Die Gewinner erhalten als Preis meistens nur das Recht, sich den ganzen Tag mit ihren Errungenschaften zu brüsten, aber für die meisten Einwohner von Sandspitze ist dies tatsächlich ein hübscher Gewinn!

DAS FREILASSEN DER SCHWALBENSCHWÄNZE: Zum Mittag rollen Vater Zantus und seine Novizen einen großen, mit einer Plane bedeckten Wagen auf den Platz. Zunächst erzählt er die kurze Parabel, wie Desna das erste Mal zur Erde niederfiel und von einem blinden Mädchen gesund gepflegt wurde, das die Göttin dann als Belohnung für seine Hilfe in einen unsterblichen Schmetterling verwandelte. Daraufhin wird die Plane vom Wagen gezogen, und Tausende Kinder Desnas werden freigelassen: ein grandioser Sturm Schwalbenschwänze, die unter dem Beifall der Menge in einem wilden Wirbel aus Farben in den Himmel aufsteigen. Den Rest des Tages versuchen die Kinder vergeblich, die Schmetterlinge einzufangen, doch diese sind einfach zu schnell.

MITTAGESSEN: Das Mittagessen wird von den Sandspitzer Gasthäusern ausgegeben und ist umsonst. Jeder Wirt bringt sein bestes Gericht mit. Dieses Fest ist gleichermaßen eine Möglichkeit, neue Kunden anzulocken, als auch, die hungrige Menge zu versorgen. Schon bald wird ersichtlich, dass das Lieblingsgericht – wieder einmal – das von Ameiko Kaijitsu ist: Ihr herrlicher Feueriger Curry-Lachs und Frühtau-Met stellt die anderen



KARTEN FÜRS CHAOS

Die Karte für das Schwalbenschwanzfest gibt es auch als *Flip-Mat: Town Square*, zu beziehen über den F-Shop von Ulisses oder beim Rollenspielhändler deines Vertrauens. Wenn du zum Kampf „Stirb, du Hund!“ übergehst, verwende die Karte von Nordtor auf der anderen Seite der Flip-Mat.





Köstlichkeiten – wie den Hummertopf aus dem Schleimaal oder das Pfeffer-Wildbret nach Art des Weißen Hirschen – locker in den Schatten.

DIE WEIHUNG: Als schließlich die Sonne untergeht, besteigt Vater Zantus das Podium, verwendet einen Donnerstein, um die Aufmerksamkeit aller zu erringen, und räuspert sich, während er sich darauf vorbereitet, das Gebet des Ersten Traumes vorzutragen. Unglücklicherweise ist das Krachen des Donnersteins auch das vorbereitete Zeichen für die Goblins, die langsam, aber sicher die Stadt unterwandert haben, während die Einwohner durch die fröhlichen Feierlichkeiten abgelenkt waren.

GOBLINS AUF DEN STRASSEN!

Goblins sind zwar hinterhältige kleine Geschöpfe, doch selbst sie brauchten für das Eindringen in Sandspitze die Unterstützung einiger wichtiger Helfer. Der bekannteste unter ihnen ist der ortsansässige Adlige und Geschäftsmann Lonjiku Kajitsu. Obgleich Lonjikus Rolle in diesem Überfall alles andere als freiwillig ist, ist sie für die Pläne der Goblins unumgänglich. Lonjiku wird erpresst – noch dazu von seinem eigenen Sohn Tsuto. Tsuto drohte seinem Vater damit, dessen Verbindungen zu einem der berühmtesten Clans von Sczarni (einem losen Zusammenschluss varisischer Verbrecher) bekannt zu machen. Er versprach im Gegenzug, den Mund zu halten, wenn sein Vater einigen „harmlosen“ Bitten nachkäme: nämlich sicherzustellen, dass jemand das Nordtor der Stadt offenließ, eine Leiter an der Friedhofsmauer lehnte und in der Nacht vor dem großen Fest niemand in der Sandspitzer Glashütte wäre. Beschämt vom Wissen seines Sohnes über seine Verbindung zu den Sczarni und über seinen Mangel an Schneid, sich seinem Sprössling zu widersetzen – und weil er keine Ahnung von Tsutos Allianz mit den Goblins und dessen Plan für den Überfall auf Sandspitze hatte –, tat Lonjiku, wie ihm geheißen, und täuschte eine Krankheit vor. Er bleibt in seinem Haus auf der Klippe, von wo aus er Sandspitze während des Schwalbenschwanzfestes überblickt.

Als Vater Zantus den Donnerstein nutzt, um den Beginn der Weihung des Doms anzuzeigen, setzten sich rasch drei verschiedene Gruppen von Goblins in Bewegung. Eine Gruppe (die von Tsuto in einem Planwagen in die Stadt geschmuggelt wurde und der südlich des Festplatzes im Abstand von einigen Gebäuden abgestellt wurde) springt heraus und rennt nach Norden auf den Festplatz zu. Eine weitere Gruppe dringt durch das Nordtor ein. Der Angriff beider Gruppen ist zeitlich so geplant, dass sie die Stadtbewohner in Panik versetzen und die Stadtwachen davon ablenken, dass eine dritte Goblinbande auf den Friedhof der Stadt eindringt, um die Überreste des vorherigen religiösen Anführers, Ezekiel Todyn, zu stehlen.

Dutzende Goblins beteiligen sich an dem Überfall. Mitglieder fünf verschiedener Stämme sind überall in der Umgebung von Sandspitze verteilt und wurden vom mächtigsten Goblinstamm unter ihnen – den Distelkronen-Goblins – für diesen Angriff zusammengezogen.

Während die Goblins angreifen, kreischen und springen und rennen und kichern sie und genießen die Panik und die Angst, die sie unter den Menschen verbreiten (die von den meisten Goblins verächtlich „Langbeine“ genannt werden). Einige Goblins schwenken Fackeln und stecken Zelte in Brand, während andere mit übler Absicht Kindern und Haustieren hinterherjagen. Die ganze Zeit über singen goblinsche Kriegersänger aus vollem Halse ein grausig einprägsames und

nervenerreißendes Goblinlied, wodurch sie ihre Verwandten nur noch weiter in einen mörderischen Rausch peitschen. Wohin die SC auch blicken, reißen die Goblins Marktbuden nieder, bedrohen die Einheimischen mit ihren Hundsschnittern, werfen Fenster mit Steinen ein und versetzen allgemeine jeden in Angst und Schrecken.

Insgesamt greifen 30 Goblins Sandspitze an. Allerdings ist es nicht nötig, alle gleichzeitig zu bekämpfen. Du kannst dich strikt auf die Goblins konzentrieren, auf die die SC stoßen. Nutze die drei folgenden Begegnungen, um den Spielern zu zeigen, welch Waden beißenden Schrecken die Goblins darstellen.

ERSTER ANGRIFF (HG I)

Während Vater Zantus auf das Podium steigt, um mit seiner Rede zu beginnen, sollten die SC in der Nähe sein. Die Idee hinter dieser Begegnung ist, die SC – die einander entweder schon kennen oder nicht – zur Zusammenarbeit zu zwingen, damit sie gegen eine Gruppe von Goblins kämpfen. Lies den folgenden Abschnitt laut vor oder fasse ihn zusammen.



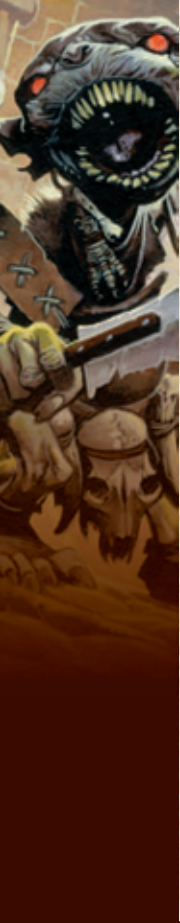
Ein lautes Krachen, wie von fernem Donner, fährt durch die aufgeregte Menge, während die letzten Sonnenstrahlen den Himmel im Westen rot färben. Ein streunender Hund, der sich für ein Nickerchen unter einen nahestehenden Wagen zurückgezogen hat, schreckt auf, und das Murmeln von zwei Dutzend Unterhaltungen verstummt rasch. Alle Köpfe wenden sich dem Podium in der Mitte zu, auf dem ein fröhlich lächelnder Vater Zantus steht. Er räuspert sich, setzt zum Sprechen an – doch plötzlich durchschneidet das Kreischen einer Frau die Luft. Wenige Augenblicke später ertönt ein weiterer Schrei, dann noch einer. Darüber erhebt sich plötzlich eine Woge merkwürdig neuer Stimmen – ein schrilles, kicherndes Gekreisch, das kaum menschlich klingt. Die Menge teilt sich: Etwas Kleines huscht nahe am Boden vorbei und kichert mit verstörendem Vergnügen. Der Streuner gibt ein schmerzgefülltes Jaulen von sich und geht dann mit einem Gurgeln zu Boden, die Kehle von einem Ohr zum anderen aufgeschlitzt. Während sich das Blut unter seinem Kopf ausbreitet, beginnt ein seltsames, rau klingendes Lied, das von schrillen, kratzigen Stimmen gesungen wird.

DAS GOBLIN-LIED

GOBLINS BEISSEN, GOBLINS KAUFEN,
GOBLINS SCHNEIDEN, GOBLINS HAUFEN,
SCHLITZ AUF DEN HUND, ZERHACK DAS PFERD,
WIR GOBLINS FRESSEN, STEHLN VOM HERD!

GOBLINS PRÜGELN, GOBLINS DRESCHEN,
GOBLINS SPRINGEN, GOBLINS PRESCHEN,
ZERNATSCH DEN KOPF, DIE HAUT BRENN' ROT,
WIR GOBLINS KOMMEN, DU BIST TOT!

DAS BABY JAG, DEN WELPEN FANG,
EINS AUF DEN KOPF, DANN SCHREIN'S NICHT LANG,
KNOCHEN BRECHEN, FLEISCH ZUM FRESSEN,
WIR SIND DIE GOBLINS – HR, DAS ESSEN!



KREATUREN: Jeder SC, dem ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 12 gelingt, erkennt, dass die Gestalt, die vorbei geprescht ist und den Hund getötet hat, sich nun hinter dem Wagen versteckt: Es ist ein einzelner Goblin, der das Blut von seinem Hundsschnitter leckt, aufgeregt in die Runde blickt und sich ein neues Ziel sucht. Das Lied ist ein namenloser Goblinreim, der von mehreren Goblin-Kriegssängern gesungen wird, um die anderen Goblins durch Bardenmusik weiter anzuheizen. Es gibt mehrere Kriegssänger, die diesen Effekt hervorrufen. Sie verteilen ihre Darbietung, sodass alle Goblins in den ersten 5 Runden der ersten beiden Angriffe einen Bonus von +1 auf ihre Rettungswürfe gegen die Effekte von Angst und Bezauberung sowie auf ihre Angriffs- und Schadenswürfe erhalten. Diese Boni sind bereits in die unten stehenden Werte miteinbezogen.

Bei diesem ersten Kampf werden die SC von drei Goblins angegriffen (darunter auch dem, der gerade den Hund getötet hat).

GOBLINS (3)

EP je 135	HG 1/3	TP je 6
--------------	-----------	------------

Goblin Krieger 1 (PF MHB, S. 128)

Nahkampf Hundsschnitter +3 (1W4+1/19-20)

TAKTIK

Im Kampf Achte darauf, die Taktik der Goblins bestenfalls als konfus zu bezeichnen. Ein Goblin könnte versuchen, auf einen Tisch in der Nähe zu klettern (Klettern SG 5), sodass er gegen einen SC einen Angriffsbonus von +1 erhält, weil er höher steht. Ein anderer könnte von einem Teller mit Lachs abgelenkt werden und seine Aktion verschwenden, indem er sich die Taschen mit Essen für später vollstopft. Ein Dritter könnte sich ein großes Tranchiermesser schnappen, wenn sein Hundsschnitter zerbricht. Immer wenn ein Goblin eine Aktion

unternimmt, sollte er irgendwie mit seiner Umgebung interagieren, auch wenn er sich so die Gelegenheit entgehen lässt, einem SC Schaden zuzufügen. Ziel dieses Kampfes ist nicht, die Mittel der SC auszutesten, sondern die Bühne zu bereiten und aufzuzeigen, wie wahnsinnig die Goblins sind.

Moral Diese Goblins sind davon überzeugt, dass der Plan, Sandspitze zu überfallen, nicht schiefgehen kann und sind viel zu aufgekratzt, um überhaupt daran zu denken, dass sie den Kampf verlieren könnten. Daher kämpfen sie bis zum Tod. Allerdings eher aus Zufall denn aus wirklicher Tapferkeit.

GOBLIN-BRANDSTIFTER (HG 2)

Nachdem die SC die ersten drei Goblins besiegt haben, kannst du ihnen ein paar Runden Zeit lassen, sich von dem ersten Kampf zu erholen. Während sie das tun, mach ihnen das Chaos klar, in das Sandspitze gestürzt worden ist. Überall preschen Goblins herum, rennen Amok, singen und hauen auf alles ein, was sich bewegt. Wenn die SC bereit sind, sich wieder ins Getümmel zu stürzen, geht ein unbeaufsichtigter Wagen oder Karren plötzlich in Flammen auf und zieht die Aufmerksamkeit der SC auf sich.

KREATUREN: Einige Goblins haben den Karren gefunden, auf dem der Brennstoff für das Freudenfeuer lagert, das bei Sonnenuntergang südlich des Festplatzes stattfinden soll, und ihn in Brand gesteckt. Selbst wenn die SC nicht sofort dorthin eilen, um den brennenden Wagen zu untersuchen, werden sie schon bald mit mehreren kichernden und kreischenden Goblins konfrontiert, die mit Hundsschnittern und Fackeln bewaffnet sind. Sobald die Goblins die SC bemerken, schreien sie vor Freude auf und greifen an. Diese Goblins sind nicht nur mit brennenden Fackeln bewaffnet (die sie mit ihrem Vergnügen schwenken), sie werden zudem von einer



ihrer Kriegssängerinnen unterstützt, einer Goblinbar-
din, die sehr geübt darin ist, ihre goblinischen Kame-
raden mit ihrem Bardenauftritt zu wilder, kreischender
Raserei aufzustacheln.

GOBLINS (3)	EP je 135	HG 1/3	TP je 6
--------------------	---------------------	------------------	-------------------

Goblin Krieger 1 (PF MHB, S. 128)

Nahkampf Hundsschnitter +3 (1W4+1/19-20) oder Fackel -1 (1W2+1 plus 1 Feuer)

TAKTIK

Im Kampf In der ersten Runde versuchen die Goblins mit Vergnügen, die SC mit ihren Fackeln zu verbrennen. Sobald jedoch einer von ihnen getötet wird, verstehen die überlebenden Goblins, dass dieser Kampf ernst ist, und greifen stattdessen zu ihren Hundsschnittern.

Moral Wenn die Kriegssängerin stirbt, geraten die übrigen Goblin-
krieger in Panik und fliehen.

GOBLIN-KRIEGSSÄNGERIN	EP 200	HG 1/2	TP 9
------------------------------	------------------	------------------	----------------

Goblin Bardin 1 (PF MHB, S. 128)

NB Kleiner Humanoider (Goblinoider)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 14 (+4 GE, +1 Größe, +3 Rüstung)

TP 9 (1W8+1)

REF +6, **WIL** +3, **ZÄH** +1; +1 gegen Furcht und Bezauberung

ANGRIFF

Bewegungsrage 9 m

Nahkampf Hundsschnitter +1 (1W4/19-20) oder Peitsche +1 (1W2 nichttödlich)

Fernkampf Kurzbogen +6 (1W4+1/x3)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 5 Runden/Tag (Ablenkung, Bannlied, Faszinieren, Lied des Mutes +1)

Bekanntes Zauber (ZS 1; Konzentration +2)

- 1. (2/Tag) – Fürchterlicher Lachanfall, Leichte Wunden heilen (SG 12)
- 0. (beliebig oft) – Benommenheit (SG 11), Botschaft, Geisterhaftes Geräusch (SG 11), Magierhand

TAKTIK

Im Kampf Die Kriegssängerin setzt ihren Bardenauftritt im Kampf fort und versucht, die SC mit ihrer Peitsche zu Fall zu bringen. Sie wirkt Fürchterlicher Lachanfall auf jeden SC, der ihr besonders gefährlich erscheint, und Leichte Wunden heilen auf sich selbst, nach dem sie das erste Mal verwundet worden ist.

Moral Die Kriegssängerin kämpft bis zum Tode.

SPIELWERTE

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

GAB +0; **KMB** -2; **KMV** 12

Talente Umgang mit Kriegswaffen (Hundsschnitter)

Fertigkeiten Akrobatik +7, Auftreten (Singen) +5, Heimlichkeit +15, Reiten +8, Sprachenkunde +3, Wahrnehmung +5

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Besondere Eigenschaften Bardwissen +1

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Beschlagene Lederrüstung, Hundsschnitter, Kurzbogen mit 20 Pfeilen, Peitsche, 20 GM

ENTWICKLUNG: Nachdem die SC mit den ersten beiden Gruppen von Goblins aneinander geraten sind, sind sie wahrscheinlich verwundet. Halte sie mit der Beschreibung weiterer Eskapaden um sie herum auf Trab – Vielleicht springt ein Goblin von einem Dach

und versucht, auf einem Opfer zu landen; allerdings springt er daneben und bricht sich das Genick. Oder ein Goblin wirft eine brennende Fackel nach einer fliehenden Mutter, doch die Fackel trifft einen anderen Goblin und steckt dabei dessen Rüstung in Brand. Lass ihnen aber einige Runden Zeit, zu Atem zu kommen. Wenn sie schwer verwundet sind, eilt Vater Zantus ihnen zur Hilfe. Er dankt ihnen für ihre Hilfe im Kampf gegen die Goblins und kann *Leichte Wunden heilen* wirken oder zwei Mal oder öfter Energie fokussieren bei den SC einsetzen, um sie zu heilen (rr hat diese Fähigkeit bereits mehrmals angewandt, um verwundete Bürger zu retten). Mit jedem Einsatz von Energie fokussieren heilt er 2W6 Punkte Schaden.

Sobald sich die SC größtenteils erholt haben, wird es Zeit, sie in den großen Kampf zu werfen.

STIRB, DU HUND! (HG 3)

Das letzte Ereignis des Goblinangriffs setzt ein, nachdem sich die Dinge beim Fest ein wenig beruhigt haben. Hier und da sind zwar noch Kampfplärn, das Klirren von Schwertern, Rufe nach Unterstützung von den Stadtwachen und das Kreischen und Singen der Goblins zu hören, das durch die Gassen hallt, doch die meisten Einwohner sind bereits vom Festplatz geflohen. Ein oder zwei Goblins sind zurückgeblieben, um noch etwas Essbares zu erbeuten. Die meisten sind jedoch tot (ebenso einige unglückselige Einwohner). Es sollte offensichtlich sein, dass das Kampfgeschehen sich verlagert hat – erst recht aufgrund der Schreie und dem wahnsinnigen Gebell aus nördlicher Richtung.



GOBLIN-KRIEGSSÄNGERIN



KREATUREN: Östlich des Gasthauses Zum Weißen Hirschen und nahe dem Nordtor von Sandspitze ist ein Elitegoblin auf einen Goblinhund gestiegen und hat mutig einen Adligen und dessen Jagdhund angegriffen. Der fragliche Mann heißt **ALDERN FINGERHUT** (CN Mensch, Adeliger 4/Schurke 3), ein Edelmann, der noch eine wichtige Rolle in Kapitel Zwei zu spielen hat. Im Augenblick ist er jedoch nur ein weiterer verängstigter Bürger. Aldern kauert hinter einer Regentonne und ruft um Hilfe, während sein Hund gegen den Elitegoblin kämpft. Als die SC am Ort des Geschehens ankommen, sehen sie gerade noch, wie der Goblin den Hund mit seinem Pferdeschlächter tötet. Der Hund geht sterbend zu Boden. Die Verwandten des Elitegoblins (die sich in der Nähe versteckt gehalten haben, bis der Hund erledigt war) jubeln und wagen sich aus der Deckung.

Die Goblins sind noch immer durch ihr Opfer abgelenkt, und während sie ihre Aufmerksamkeit Fingerhut zuwenden, haben die SC Gelegenheit zu einem Überraschungsangriff. Diese Goblins erhalten keine Vorteile durch den Bardenauftritt eines Kriegssängers, da die Goblinbarden mittlerweile ihren täglichen Einsatz dieser Fähigkeit erschöpft haben.

ELITEGOBLIN

EP	HG	TP
200	½	12

Goblin Waldläufer 1 (PF MHB, S. 128)

NB Kleiner Humanoide (Goblinoider)

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +5

VERTEIDIGUNG

RK 17, **Berührung** 14, auf dem falschen Fuß 14 (+3 GE, +1 Größe, +3 Rüstung)

TP 12 (1W10+2)

REF +5, **WIL** +2, **ZÄH** +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Pferdeschlächter [Meisterarbeit] +4 (1W8+1)

Fernkampf Kurzbogen +5 (1W4/x3)

Besondere Angriffe Erzfeind (Tiere +2)

TAKTIK

Im Kampf Der Elitegoblin setzt Berittener Kampf sooft wie möglich ein, um in jeder Runde einen Angriff auf sein Reittier vermeiden zu können. Zudem nutzt er seine überlegene Beweglichkeit aus, um nicht in einen Nahkampf verwickelt zu werden und die SC vom Rücken seines Hundes aus mit dem Bogen zu beschießen – er erhält dabei den normalen Malus von -4 auf die Verwendung von Fernkampfaffen während des Reitens). Wenn alle Goblinkrieger besiegt sind, lässt er den Bogen fallen und stürzt sich gegen die SC in den Nahkampf.

Moral Der Elitegoblin kämpft bis zum Tode – allerdings mehr als Zufall denn aus Tapferkeit.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 17, **KO** 15, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 8

GAB +1; **KMB** +1; **KMV** 14

Talente Berittener Kampf

Fertigkeiten Heimlichkeit +13, Mit Tieren umgehen +3, Reiten +9, Sprachenkunde +0, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +5

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Besondere Eigenschaften Spurenlesen +1, Tierempathie +0

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige**

Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung, Pferdeschlächter [Meisterarbeit], Kurzbogen mit 20 Pfeilen

GOBLINHUND

EP	HG	TP
400	1	9

(PF MHB, S. 153)

GOBLINS (3)

EP	HG	TP
je 135	⅓	je 6

Goblin Krieger 1 (PF MHB, S. 128)

Nahkampf Hundsschnitter +2 (1W4/19-20)

ENTWICKLUNG: Sobald die Goblins erledigt sind, bedankt sich Aldern überschwänglich bei den SC. Ist einer der SC eine attraktive menschliche, elfische oder halb-elfische Frau, konzentriert er seine Aufmerksamkeit auf sie und macht ihr Komplimente bezüglich ihres Kampfgeschicks und ihrer Schönheit. Wenn nicht, schenkt er dem SC seine Aufmerksamkeit, der im Kampf augenscheinlich den meisten Schaden angerichtet hat und gratuliert ihm zu seinem Waffengeschick und seiner Tapferkeit.

Während er nervös nach weiteren Goblins Ausschau hält, setzt er die SC davon in Kenntnis, dass er noch ein paar Tage in der Stadt sein wird. Er hat im Rostigen Drachen im Süden der Stadt Quartier bezogen, und wenn sich die Möglichkeit ergibt, würde er sich gerne weiter mit den SC unterhalten und sie vielleicht für die Rettung seines Lebens anständig belohnen.

SIEG!

Als die SC den Elitegoblin besiegt und Aldern Fingerhut vor dem Tod bewahrt haben, ist überall in Sandspitze die Schlacht gegen die Goblins entschieden. Die überlebenden Goblins fliehen in Scharen nach Norden, und einige springen lieber von der Lumpenklippe in den sicheren Tod, als sich gefangen nehmen zu lassen. Mehrere der kleinen Quälgeister werden lebendig gefangen, doch eine Befragung ist nutzlos. Diese Goblins wissen nur, dass man ihnen den Befehl erteilt hat, jeden in der Stadt zu töten und diese niederzubrennen. Keiner der Goblins kann sich überhaupt an den Namen ihres Anführers erinnern, abgesehen davon, dass er „einer von euch Langbeinen“ war. Ihr Anführer war wegen eines Geheimauftrags auf dem Friedhof der Stadt – soviel können die Goblin sagen. Allerdings weiß keiner von ihnen, wie dieser Auftrag ausgesehen hat. Er war schließlich geheim!

Tatsächlich ist dieser „Anführer“ Tsuto Kaijitsu. Er führte eine Gruppe Distelkronen-Goblins auf den Friedhof, stahl die Überreste von Ezekiel Tobyn und kehrte dann nach Distelkrone zurück. Dort bot seine Geliebte, Nualia, die Überreste Lamaschtu als Opfer im Gegenzug für die erste Stufe ihrer Verwandlung in eine Dämonin.

Im Schatten des Angriffs durch die Goblins haben die Sandspitzer nur wenig Lust daran, das Schwalbenschwanzfest zu Ende zu feiern. Die Einwohner ziehen sich in ihre Häuser zurück, um sich zu verstecken und sich von dem Schrecken des heutigen Tages zu erholen. Allerdings nehmen sie sich die Zeit, sich auf dem Weg bei den SC für ihre Rettung zu bedanken. Als sich der Tag schließlich dem Ende zuneigt, kommt Ameiko Kaijitsu auf die SC zu. Die Wirtin ist ziemlich beeindruckt von den Taten der SC und bietet ihnen an, eine Woche lang kostenlos im Rostigen Drachen zu wohnen – als Dank dafür, dass sie geholfen haben, die Goblins zu besiegen.



TEIL ZWEI: HIESIGE HELDEN

WÄHREND SICH SANDSPITZE VON DEM ANGRIFF ERHOLT UND DIE (ZUM GLÜCK) WENIGEN TOTEN BEERDIGT WERDEN, TUN DIE BEWOHNER IHR BESTES, DAMIT DAS LEBEN WEITERGEHT. AM NÄCHSTEN TAG WIRD DER DOM IM VERLAUFE EINER VERHALTENEREN ZEREMONIE EINGEWEIHT, DIE IM GEBÄUDE SELBST STATTFINDET. DOCH SCHON AM ENDE DER WOCHE ERINNERN SICH DIE MEISTEN MIT GELÄCHTER AN DEN ANGRIFF DURCH DIE GOBLINS. NUN DA DER SCHRECKEN DES ÜBERFALLS ÜBERSTANDEN IST, RÜCKT DAS BILD VON GOBLINS, DIE SICH SELBST ANZÜNDEN, VON PFERDEN NIEDERGETRAMPelt WERDEN ODER IN HALB VOLLEN REGENTONNEN ERSAUFEN, DIE ERINNERUNGEN AN DEN ÜBERFALL IN EIN BEINAHE KOMISCHES LICHT. IHRE HELDEN ALLERDINGS HABEN DIE BEWOHNER NICHT VERGESSEN.

Wenn ein SC nicht gerade zusätzliche Vorsicht dabei walten lässt, seinen Namen geheim zu halten, wird dieser schon bald allgemein bekannt werden. Wo die SC in der Stadt auch hingehen, werden sie von den Einheimischen begrüßt. Allein ein einfacher Spaziergang die Hauptstraße hinunter könnte dazu führen, dass die Bäckerin Alma Avertin auf die Straße gestürmt kommt und dem dünnsten SC einen frisch gebackenen Laib Brot in die Hand drückt – mit der besorgten Bemerkung, er müsse ja halb verhungert sein. Ein Besuch im Schleimaal führt sofort zu Jubel, Applaus und einer Runde Getränke aufs Haus (und wahrscheinlich zu einer Herausforderung, aus Norahs Aquarium zu trinken). Ein Abstecher zum Theater von Sandspitze könnte dazu führen, dass Cyrdak Drokus versucht, den SC mit dem höchsten Charisma zu einem Vorsprechen für sein neuestes Stück zu überreden. Machen die SC in Savahs Rüstkammer Halt, werden sie mit einem sofortigen Preisnachlass von 20 % auf alles begrüßt, was auf Lager ist. Sicherlich will sich nicht jeder in Sandspitze mit den SC anfreunden, aber sie sollten sich mehr als nur willkommen fühlen.

Die Ereignisse, die in diesem Abschnitt beschrieben werden, können in jeder beliebigen Reihenfolge eintreffen. Du kannst sie gerne durcheinermischen oder logisch an die Taten der SC in der Stadt anpassen. Diese Ereignisse können sogar auch dann geschehen, nachdem die SC auf die Katakomben des Zorns aufmerksam geworden sind oder sogar weit ins nächste Abenteuer hinein.

DIE ENTWEIHTE GRUFT (HG 1/2)

In dem Gewimmel nach dem Überfall bemerkt Vater Zantus zunächst nicht, dass die Gruft Ezekiel Tobyns entweiht wurde. Doch schon kurz darauf (vielleicht sogar noch am selben Abend), entdeckt er, dass die steinerne Tür zur Gruft des vorherigen Priesters einen Spalt offen steht. Zantus befürchtet das Schlimmste und sucht Vogt Schierling auf, der sich seinerseits mit den SC in Verbindung setzt und sie bittet, ihn zum Beinacker von Sandspitze zu begleiten. Belor Schierling erwartet keinen größeren Ärger – im schlimmsten Fall einen Goblin, der sich vielleicht in die Gruft verirrt hat –, aber er möchte die SC dabei haben, um die Situation besser einschätzen zu können. Während sie zum Beinacker unterwegs sind, dankt Schierling den SC nochmals für ihre Unterstützung während des Angriffs durch die Goblins und stellt darüber hinaus weitere Fragen. Er will mehr über die SC herausfinden, zum Beispiel wie ihre Pläne für die Zukunft aussehen. Eine Gruppe von verbündeten Abenteurern ist eine wichtige Quelle für

Hilfe, und Schierling hofft, ein solches Bündnis mit den SC zu schmieden.

Sobald sie den Beinacker erreichen, bittet Schierling Zantus, im Dom zu warten. Die SC allerdings bittet er, ihm bei der Untersuchung des Ortes zu unterstützen. Die fragliche Gruft ist ein steinerner Bau mit einer Fläche von 6 m x 6 m, der nahe einer Mauer steht. Die Steintür der Gruft, in der die Gebeine früherer Verwalter, Priester und Akolythen ruhen, die im Dom dienten, steht tatsächlich einen Spalt offen. Der Boden um das Gebäude herum ist ebenfalls aufgewühlt: Ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 13 genügt, um zu sehen, dass die meisten Fußabdrücke von Goblins stammen. Einige jedoch scheinen von einem größeren Humanoiden zu stammen. Ein Fertigkeitwurf auf Überleben gegen SG 13 reicht aus, um zu bestätigen, dass ungefähr sechs Goblins und ein mittelgroßer Humanoider über die Mauer geklettert sind, sich der Gruft genähert und sie betreten haben.

KREATUREN: Es ist nicht schwer, die Grufttür zu öffnen. Allerdings hat Tsuto dort eine scheußliche Überraschung hinterlassen, um die Schreckenskampagne gegen Sandspitze noch weiter zu führen. Nachdem er Tobyns Knochen gestohlen hatte, setzte er eine *Knochenrobe* ein und ließ bei seinem Verschwinden zwei menschliche Skelette zurück. Die Skelette sind seitdem dort drinnen geblieben. Sie torkeln sofort heraus und greifen jeden an, der die Tür zur Gruft öffnet; sie kämpfen bis zur Vernichtung.

MENSCHLICHE SKELETTE (2)	EP	HG	TP
	je 135	1/3	je 4

(PF MHB, S. 239)

ENTWICKLUNG: Eine Untersuchung des Inneren der Gruft fördert zweierlei Informationen zutage. Zum einen liegt die weggeworfene *Knochenrobe* in einer Ecke (es bleiben keine Flecken auf der nur noch kaum magischen Robe). Zum anderen – und dies ist die wesentlich verstörende Tatsache – ist der Sarkophag, in dem Ezekiels toter Körper lag, geöffnet und die Überreste wurden entwendet. Vogt Schierling hat kaum eine Vorstellung davon, warum die Knochen gestohlen wurden. Kommen die SC allerdings auch zu keinem Schluss, überlegt er, dass der Überfall der Goblins vielleicht eine Ablenkung war, damit der Dieb die Überreste des früheren Priesters der Stadt stehlen konnte. Der Vogt bittet die SC darum, diese Information unter allen Umständen für sich zu behalten – die Städter hatten in dieser Woche schon mehr als genug Sorgen!

DIE TOCHTER DES LADENBESITZERS (HG 2)

Suche dir einen SC aus – am besten einen, der sich selbst als Frauenheld oder beliebten Zeitgenossen sieht. Auch wenn in dieser Begegnung davon ausgegangen wird, dass der SC ein Mann ist, kann es genauso gut mit einer Frau funktionieren. Die Mischung aus dem guten Aussehen, der Bekanntheit und dem Heldenmut des Charakters schlagen in der Stadt Wellen, und hin und wieder sollten die SC Gerüchte und Geflüster darüber hören, dass dieser SC „noch zu haben ist“. Der SC sollte bemerken, wie die jungen Frauen der Stadt anfangen zu kichern oder rot werden, wenn er vorbeigeht. Es könnte sogar sein, dass er anonyme Liebesbriefe erhält oder jemand dort, wo er die Nacht verbringt, unwichtigen Tand als Geschenk hinterlassen hat.

Bevor eine dieser flüchtigen Fantasien zu einer ernststen Beziehung werden kann, wagt eine der frechsten Sandspitzerinnen den Vorstoß. **SCHAILIS VINDER** (CN Mensch Bürgerliche 1), die Tochter des Besitzers des Sandspitzer Gemischtwarenladens, ist zweifellos eine attraktive junge Frau. Doch ist es ihre ältere Schwester, über die man sich seit einiger Zeit das Maul zerreißt. Gerüchten zufolge lebt Katrin Vinder mit einem der Arbeiter der Sägemühle „in wilder Ehe“, und ihr übermäßig beschützerischer Vater springt deswegen im Dreieck.

Als Schailis also verschämt an den SC herantritt, sollte ihre Behauptung nachvollziehbar sein, dass ihr Vater zu sehr mit dem Privatleben ihrer Schwester beschäftigt ist, als dass er sich mit der Ungezieferplage im Laden abgeben könnte. Schailis erklärt, im Laden gäbe es Ratten. Ja, erst gestern, da ist sie sicher, habe sie eine Ratte von der Größe eines Goblins gesehen, die sich hinter den Fässern im hinteren Teil des Kellers versteckte. Ihr Vater glaubt ihr nicht. Sie weiß aber, dass er zu sehr abgelenkt ist von dem, was Katrin bei der Sägemühle treiben könnte. Und da nun einmal eine neuer Held in der Stadt ist ... nun, da dachte Schailis eben, besagter Held könne sie doch zum Laden zurückbegleiten und im Keller ein paar Ratten erledigen. Sie betont ständig, dass es nicht viele Ratten sind. Bestimmt nicht genug, dass mehr als ein Held nötig wäre, um sich um die Plage zu kümmern. Wenn die anderen SC darauf bestehen, sie ebenfalls zu begleiten, wird sie entrüstet die Arme in die Luft und sagt: „Egal, dann kümmere ich mich eben irgendwie anders darum.“ Daraufhin geht sie schmolend davon und hofft, dass ihr Held sie doch alleine begleitet. Wenn nicht, geht sie erneut zu ihm, wenn er allein ist, und wiederholt ihre Bitte.

Natürlich gibt es im Keller keine Ratten. Wenn überhaupt, dann ist Schailis eine noch schlimmere Unruhestifterin als ihre Schwester. Mit einem Fertigkeitwurf auf Diplomatie oder Wissen (Lokales) gegen SG 20 fällt es dem SC auf. Er muss vorsichtig vorgehen, wenn er es ablehnen will, die kokette Schailis zum Laden zu begleiten. Ohne einen erfolgreichen Fertigkeitwurf auf Bluffen (gegen Schailis' Fertigkeitwurf für Motiv erkennen +0) bzw. auf Diplomatie gegen SG 20 könnte sich ihre Vernarrtheit in bitteren Hass verwandeln. Dadurch könnte sie zu einem wiederkehrenden Problem werden, da sie verleumderische Gerüchte über den SC und seine Freunde in Umlaufbringen würde.

Sobald sie den auserwählten SC allein in den Keller des Ladens ihres Vaters gelockt hat, enthüllt Schailis ihre wahren Absichten: Sie zieht das Mieder aus und schmiegt sich an den SC. Gleichzeitig versucht sie, ihn

zu einer Liege zu führen, die jemand praktischerweise hinten in den Raum gestellt hat.

Wie auch immer dieses merkwürdige Zwischenspiel weitergeht, Schailis Vater, Ven Vinder, wird in jedem Falle in den Keller hinabsteigen, nachdem Schailis den Vorstoß gewagt hat. Lass den SC einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 15 durchführen, ob er Ven hören kann, wie dieser auf der anderen Seite des Kellers die Treppe herunterkommt. Sollte der SC Ven nicht bemerken, wird sich das schlagartig ändern, sobald der Ladenbesitzer den SC und seine Tochter „inflagranti“ erwischt, vor Wut brüllt und dem SC mit seinen großen und fleischigen Fäusten droht.

Wenn der SC davonläuft, wird Ven ihn nicht verfolgen. Allerdings wird er weder dem SC noch dessen Freunden erlauben, in seinem Laden einzukaufen. Da er in der Stadt beliebt ist, schlägt sich Vens Missmut als Malus von -2 auf alle Fertigkeitwürfe für Diplomatie nieder, die in der Stadt abgelegt werden, bis die SC einen Weg finden, sich mit ihm wieder gut zu stellen.

Ein SC, der sich herauszureden versucht, kann dies mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf auf Bluffen oder auf Diplomatie gegen SG 20 versuchen. Liegt der Erfolg um 10 höher als der geforderte SG, hat sich der Charakter nicht nur erfolgreich herausgewunden, sondern es auch auf eine Weise getan, dass Schailis es ihm nicht übel nimmt und sie zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal versucht, ihn zu verführen.

Bei dieser Begegnung sollte es für den SC nicht um Leib und Leben gehen, auch wenn es soweit kommen könnte. Ven mag zwar ein Bürgerlicher sein, aber er weiß sich in einem Faustkampf zu behaupten. Wenn der SC mit tödlicher Gewalt zurückschlägt, versucht Ven zusammen mit seiner Tochter zum Vogt zu fliehen. Wenn es dazu kommt, steht der Ruf der Charaktere innerhalb der Stadt auf dem Prüfstand. Wenn entweder Ven oder Schailis stirbt, sieht sich der SC einer Mordanklage gegenüber. Er verbringt daraufhin 1W3 Tage im Gefängnis und wird dann zur Gerichtsverhandlung nach Magnimar verlegt.

VEN VINDER

EP	HG	TP
600	2	31

Mensch mittleren Alters, Bürgerlicher 7

RN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI -1; Sinne Wahrnehmung +9

Verteidigung

RK 9, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 9 (-1 GE)

TP 31 (7W6+7)

REF +1, WIL +3, ZÄH +2

Angriff

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Waffenloser Schlag +4 (1W3+4)

TAKTIK

Im Kampf Ven setzt immer seinen Heftigen Angriff ein, wenn er auf einen Gegner einprügelt. Auch wenn er außer sich vor Wut seine geliebte Tochter in den Armen eines „Nichtsnutzes“ entdeckt, schlägt er nicht weiter auf seinen Gegner ein, wenn dieser bewusstlos ist – allerdings wird Ven auch nicht die Blutungen seines besiegteten Gegners stoppen.

Moral Ven kocht vor Wut. Doch sobald seine Trefferpunkte unter 5 sinken, fällt er auf die Knie und fleht um Gnade. Sollte ihm Gnade gewährt werden, ebbt sein Zorn natürlich nicht ab, und er nährt den Groll gegen den SC, sobald er die Möglichkeit hatte, sich zu erholen und neuen Ärger aufzustauen.

SPIELWERTE

ST 14, GE 8, KO 10, IN 11, WE 9, CH 14

GAB +3; KMB +5; KMV 14

Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Fertigungsfokus (Einschüchtern), Heftiger Angriff, Verbesserter waffenloser Schlag

Fertigkeiten Beruf (Händler) +9, Einschüchtern +12, Schätzen +7, Wahrnehmung +9

Sprachen Gemeinsprache

BELOHNUNG: Wenn die SC es schaffen, diese heikle Begegnung zu meistern, ohne dass jemand verletzt oder die Familie Vinder zerrüttet wird, erhält die Gruppe als Belohnung 800 EP.

DIE WILDSCHWEINHATZ (HG 2)

Dieses Ereignis tritt ein, sobald die SC beschließen, Aldern Fingerhuts Einladung anzunehmen und dem Rostigen Drachen einen Besuch abzustatten. Dieser lud die SC ein, nachdem sie ihn vor einem bestimmten „Goblin-Ereignis“ retteten. Wenn sie nicht zu ihm gehen, sucht er sie 1W3 Tage nach dem Überfall durch die Goblins auf. Er hofft, noch bevor er in ein paar Tagen in sein Stadthaus in Magnimar zurückkehrt, im nahegelegenen Zeckenholzwald auf Wildschweinjagd gehen zu können, und er würde die SC gerne einladen, ihn zu begleiten. Wenn sie ablehnen, wirkt er enttäuscht, tut dies jedoch rasch mit einem Schulterzucken ab. Er hält sein Wort und belohnt die SC mit 50 GM dafür, dass sie sein Leben gerettet haben, und lädt sie schließlich ein, ihn in seinem Heim in Magnimar zu besuchen, wenn sie das nächste Mal dort sind.

Ob sie im Rostigen Drachen nun zusagen, mit auf Jagd zu gehen, oder nachdem Aldern die SC aufgesucht hat, die Jagd selbst findet im nahegelegenen Zeckenholzwald statt. Mit Freuden kauft Aldern jedem SC ein eigenes Pferd aus den Goblinmatschställen. Danach führt er die SC und seine drei Diener voller Erwartung über die Gerberbrücke und entlang des Südufers des Flusses Turandarok.

Es sind nur anderthalb 2 Kilometer bis zum Zeckenholzwald, der nur wenig nördlich des Steilhangs liegt, der Teufelstisch genannt wird. Trotz des unheilvoll klingenden Namens, ist das Zeckenholz ein vergleichsweise sicheres Waldgebiet und gut bekannt für seinen Bestand an Wildschweinen, Hirschen, Feuerfelpumas und seltenen Riesenzecken, nach denen der Wald benannt ist. Allerdings gibt es keine Goblinstämme innerhalb der Grenzen.

Der Ritt zum Zeckenholz dauert ungefähr eine halbe Stunde, sodass du die Zeit nutzen kannst, um Alderns Charakter den SC bekannt zu machen. Er ist ein charmanter Gesprächspartner, äußerst belesen und mit einem scheinbar unerschöpflicher Quell für Geschichten über die Reichen und Schönen in Magnimar. Allerdings ist er weit mehr an den SC interessiert, und du kannst Alderns Neugier an ihnen nutzen, um den Spielern die Gelegenheit zu geben, ihren Charakteren weitere kleine Details hinzuzufügen. Wer sind sie? Woher stammen sie? Wie lange kämpften sie schon gegen die Goblins? Haben sie auf ihren Abenteuern irgendwelche grauenvollen Erfahrungen gemacht, von denen sie erzählen können? Aldern sollte ein besonderes Interesse an dem SC haben, von dem er bei der vorherigen Begegnung so angetan war. Es sollte sich vorzugsweise um eine attraktive Frau handeln, mir der er dann freundlich anbändelt. Wenn seine Aufmerksamkeit aber einem Charakter gilt, der besonders gut im Kampf gegen Goblins zu sein scheint, sollte seine Zuverlässigkeit wie ein

verzweifelter Versuch wirken, zu „lernen, wie man ein echter Held wird“. Zunächst solltest du seine Aufmerksamkeit freundlich ausspielen. Doch sobald die SC die Jagd beenden, sollten sie sich durch Aldern scheinbar wachsende Besessenheit ein wenig genervt oder abgestoßen fühlen.

Du kannst so viel oder so wenig aus der Wildschweinhatz machen, wie du möchtest. Die Wildschweine des Zeckenholzes sind typische Vertreter ihrer Art: schlecht gelaunt und schnell dabei, ungebetene Eindringlinge in ihrem Territorium anzugreifen. An diesem Abend lädt Aldern die SC wieder in den Rostigen Drachen ein, wo er Ameiko das Wildschwein übergibt, damit sie es für das große Abendessen zubereitet; siehe „Ärger im Rostigen Drachen“.

ZECKENHOLZ-WILDSCHWEIN	EP 600	HG 2	TP 18
-------------------------------	------------------	----------------	-----------------

Wildschwein (PF MHB, S. 276)



ALDERN
FINGERHUT



DAS
BRANDOPFER

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEIL EINS:
FEST UND FEUER

TEIL ZWEI:
HIESIGE HELDEN

TEIL DREI:
GLASS UND ZORN

TEIL VIER:
DISTELKRONE

ÄRGER IM ROSTIGEN DRACHEN

Es gibt nur zwei Gasthäuser in Sandspitze. Solange alle SC keine Einheimischen sind, werden sie wohl entweder das Gasthaus zum Weißen Hirschen oder den Rostigen Drachen aufsuchen, um sich dort auszuruhen. Da die Besitzerin des Rostigen Drachen den SC als Dank für ihre Heldentaten angeboten hat, eine Woche lang umsonst in ihrem Gasthaus zu bleiben, und zudem Aldern Fingerhut dort verweilt und die SC zum Essen einladen könnte, stehen die Chancen gut, dass die Charaktere zu Stammkunden im Rostigen Drachen werden. Ameiko führt ein sehr abenteurerfreundliches Haus, und die Einwohner, die regelmäßig die Schenke des Gasthauses aufsuchen, hören gerne den Geschichten von Heldentaten und ausgelassenen Späßen der Besucher zu.

Irgendwann während eines Besuches im Rostigen Drachen (vorzugsweise wenn die meisten oder alle SC anwesend sind und besonders dann, wenn sie sich an dem Wildschwein gütlich tun, das sie und Fingerhut gefangen haben) reißt ein mürrischer Gast die Tür zur Schenke auf und bellt scharfzünftig einen Befehl in einer fremden Sprache.

Es handelt sich um den ortsansässigen Adligen Lonjiku Kaijitsu, einen älteren Tianesen und Mitglied der bekanntesten Sandspitzer Edelleute. Charaktere, die Minkaiisch sprechen, verstehen sein Gebrüll beim Betreten der Schenke: „Wo zur Hölle ist meine Tochter?“ Die anderen Gäste, die ihn kennen und um seine berüchtigten Wutausbrüche wissen, werden plötzlich ganz still und hegen ein reges Interesse an ihren Mahlzeiten. Wenn die SC nichts unternehmen, stapft Lonjiku weiter in die Schenke hinein, während er den Raum nach seiner Tochter durchsucht und sein Blick schließlich an den jüngst gekürten Helden von Sandspitze hängen bleibt.

Lonjiku ist ein Tianese in mittleren Jahren. Allerdings sieht er wesentlich älter aus, da er aufgrund der jüngsten Ereignisse kaum Schlaf bekommen hat – vornehmlich wegen der Rolle, die er während des Angriffs durch die Goblins gespielt hat. Verstört vom Verfolgungswahn und zerfressen von Scham, hat Konjiku beschlossen, für einige Zeit nach Magnimar zurückzugehen, und er hat vor, seine Tochter mitzunehmen. Von daher ist er in den Rostigen Drachen gekommen, um Ameiko ein Ultimatum zu stellen: Entweder sie kommt mit ihm, oder er streicht sie aus seinem Testament. Im Geheimen hofft er, sie würde sich für Letzteres entscheiden, denn die Scham darüber, dass sie zuerst

eine Abenteurerin war und schließlich Gastwirtin wurde, hat ihn bereits dazu getrieben, seine Tochter zu enteignen.

Als er jedoch die SC bemerkt, kommt er auf andere Gedanken. Dort sitzen die Helden, die Sandspitze vor dem Überfall gerettet haben, für dessen Ausführung er zu einem kleinen Teil mitverantwortlich ist (selbst wenn Lonjiku nicht ganz verstanden hatte, was Tsuto damals genau vorhatte). In einem Ausbruch von Eifersucht und fehlgeleitetem Ärger geht Lonjiku auf die SC los. Er wirft ihnen vor, sie hätten die Einwohner durch ihre „unüberlegten Mätzchen“ gegen die Goblins in Gefahr gebracht, und deutet an, sie hätten die Verteidigung der Stadtwahe und weiteren „ausgebildeten Kräften“ überlassen sollen. Wenn die SC sich damit rechtfertigen, sie seien Abenteurer, Söldner oder würden einen ähnlichen Beruf ausüben, bricht Lonjiku in ein kurzes, höhnisches Lachen aus, rollt mit den Augen und erwidert: „Das hat uns gerade noch gefehlt: Eine dreckige Bande von Landstreichern, die noch mehr Probleme in die Stadt schleppt.“

Stelle Lonjiku als arroganten, tadelnden Mann da. Bevor er die SC allerdings zu sehr provoziert, eilt Ameiko mit einem tropfenden Suppenlöffel in der Hand in den Schankraum, um herauszufinden, was der Aufruhr zu bedeuten hat.

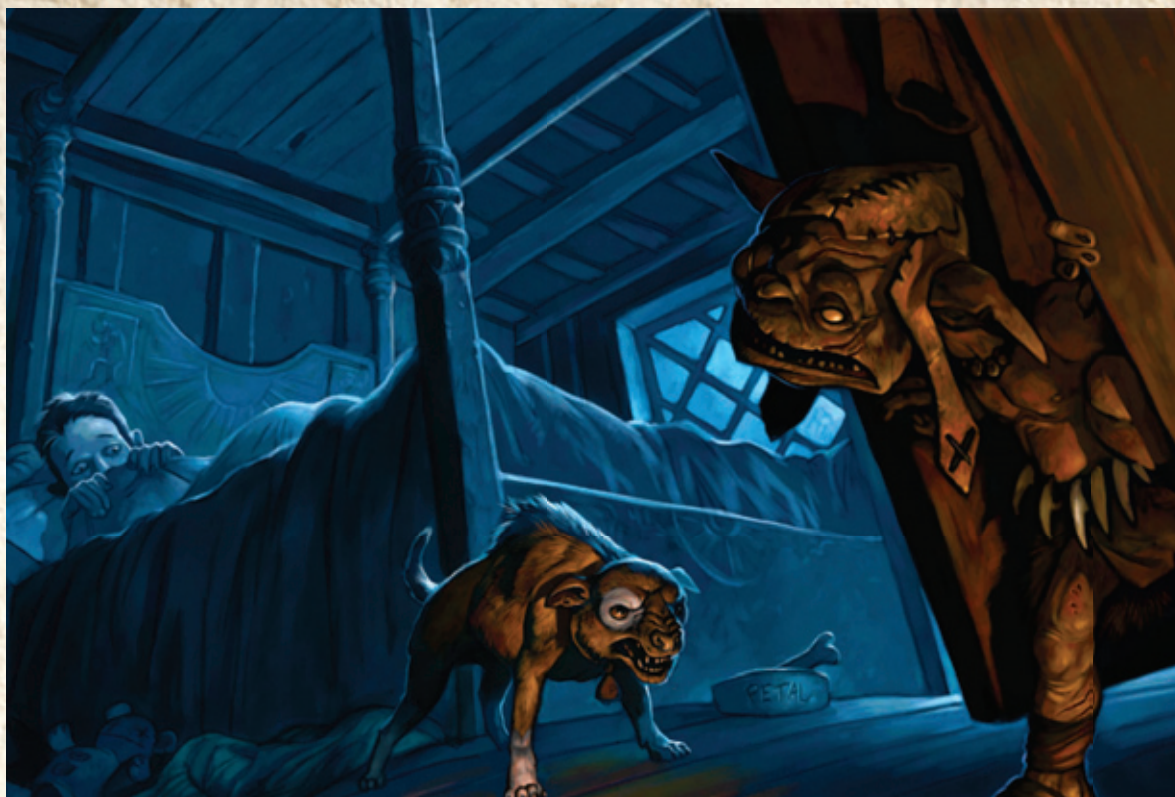
Das Hauptziel dieser Begegnung besteht nicht darin, einen Kampf zu provozieren, sondern Lonjiku und Ameiko vorzustellen. Auf diese Weise haben die SC bereits eine Art von Beziehung zu ihnen aufgebaut, wenn die beiden zu einem späteren Zeitpunkt und unter ungünstlichen Umständen erneut auftauchen. Wenn die SC nichts anderes tun, als zuzusehen, streiten die beiden eine kurze Zeit auf Minkaiisch miteinander: Lonjiku unterbreitet sein Ultimatum, um Ameiko befiehlt ihm, ihr Gasthaus zu verlassen (und lässt dabei eine Reihe kreativer und schockierender Beleidigungen vom Stapel).

Wutentbrannt versucht Lonjiku, seine Tochter bei den Haaren zu packen und sie aus der Schenke zu zerren. Ameiko aber weicht aus und gibt ihrem Vater mit dem Suppenlöffel eins über den Schädel, sodass ihm Fischsud und Kartoffeln auf sein Haar und seine Kleidung spritzen. Diese öffentlich zur Schau gestellte Trotzreaktion verletzt Lonjikus Stolz weit mehr als alles andere. Einen Moment lang gibt er unartikulierte Laute von sich. Dann findet er die Sprache wieder und stößt hervor: „Für mich bist du genauso tot wie deine Mutter.“ Daraufhin verlässt er das Lokal.

Die SC können jederzeit eingreifen. Jeder Versuch, Lonjiku zu überwältigen, zu packen oder ihn mit Gewalt aus der Schenke zu werfen,



AMEIKO
KAIJITSU



sollte automatisch gelingen (schließlich hat er nur eine KMV von 10. Sieht sich Lonjiku echter Gewalt gegenüber, kommt der Feigling in ihm zum Vorschein – er schreit und flüchtet aus der Schenke. Wenn die SC stattdessen versuchen, ihm bei der Bändigung seiner Tochter zu helfen, schreit er sie an: „Ich brauche keine Hilfe von einer Bande von Straßenkötern!“, bevor er sein Vorhaben aufgibt und das Gasthaus verlässt. Auf welchem Wege Lonjiku auch geht, kann er doch nicht widerstehen, seiner Tochter gegenüber das letzte Wort über ihre Mutter zu haben. Es ist eine furchtbare Aussage, die Ameiko beinahe in Tränen ausbrechen lässt. Nachdem ihr Vater allerdings gegangen ist, hebt sie heldenhaft den Schöpflöffel wieder auf, betrachtet ihn genau, fischt ein Haar aus der Sauerei und sagt: „Jetzt brauche ich einen sauberen Löffel, denn Blöder-Esel-Eintopf steht nicht auf der Karte.“ Daraufhin brechen die Gäste in Jubel und Gelächter aus, was ihre Stimmung deutlich hebt. Wenn die SC ihr zu Hilfe gekommen sind, dankt sie ihnen, verlängert ihr Angebot der freien Unterkunft um eine weitere Woche und sagt ihnen, dass das Abendessen aufs Haus geht.

BELOHNUNG: Wenn die SC sich in den Streit einmischen, erhalten sie 400 EP. Du kannst diese Belohnung auf 600 EP aufstocken, wenn sie – deiner Meinung nach – ein gutes Rollenspiel abliefern.

DAS MONSTER IM WANDSCHRANK (HG 1/2)

Alergast und Amele Barrett sind ein typisches Sandspitzer Ehepaar mit zwei Kindern (den kleinen Ären und Baby-Verah) und einem treuen Familienhund namens Kronblatt. Sie besuchten ebenfalls das Schwalbenschwanzfest, bei dem Ären sah, wie ein Goblin eine Katze in Brand steckte und dann um die brennenden Überreste herumtanzte. Der arme Junge ist seitdem nicht mehr derselbe.

Jede Nacht treiben seine Schreckensschreie Kronblatt zu einem lauten Bellen, und wenn seine Eltern nach ihm sehen, behauptet Ären, ein Goblin wäre aus seinem Wandschrank gekommen. Pflichtgemäß hat Alergast den Wandschrank untersucht, aber nichts gefunden, und seitdem gehen den Eltern des Jungen seine Beschwerden über den „Goblin im Wandschrank“ mehr und mehr auf die Nerven. Gestern drohte Alergast Ären, er würde ihn im Holzschuppen schlafen lassen, wenn er nicht lernte „ein Mann zu sein“ und eine ganze Nacht durchschliefe, ohne zu weinen und Blödsinn zu verzapfen.

All dies wird den SC einige Abende nach dem Überfall durch die Goblins von einer in Tränen aufgelösten Amele Barrett erzählt. Panisch kommt sie zu den SC, die kleine Verah mit einer Hand an ihre Brust gedrückt, während die andere Ären am Rücken gepackt hält. Sie fährt fort, dass Alergast letzte Nacht ihren Sohn nicht trösten gegangen ist, als dieser vor Schreck aufwachte. Dann aber, nur wenige Augenblicke später, hörten sie, wie Kronblatt vor Schmerz aufheulte und Ärens Schreie panischer wurden. Dieses Mal hatte Ären nicht nur einfach einen Albtraum. Amele hält kurz inne, atmet tief durch und zeigt den SC daraufhin Ärens Arme, die mit frischen Goblinbissen bedeckt sind.

Als Alergast ins Zimmer stürmte, sah er, wie ein Goblin auf der Brust seines Sohnes hockte. Kronblatt war tot – ein Messer steckte tief in seinem Ohr –, und der Goblin versuchte wie wahnsinnig, Ärens Arm abzunagen. Alergast stürzte sich auf den Goblin und verfolgte ihn bis zum Wandschrank, wo das Biest in ein Loch kroch, das es klugerweise unter einem alten Pelzmantel verborgen hatte. Alergast raste vor Wut, und als er anging, den Wandschrank auseinanderzureißen, um den Goblin zu erwischen, geriet Amele in Panik und floh mit den Kindern aus dem Haus, um die SC um Hilfe zu bitten.



KREATUR: Der Goblin im Haus der Baretts ist ein Elitogoblin namens Gresgurt, der sich in das Gebäude geschlichen hatte kurz, nachdem der Überfall sich zum Schlechten entwickelte. Im Wandschrank entdeckte er ein loses Bodenbrett und hackte wie wild darauf ein und schuf so eine Öffnung, durch die er gerade so hindurchpasste und in den Zwischenraum unter dem Haus kriechen konnte. Danach zog er einen Pelzmantel über das Loch, um es zu verbergen. Er hatte lediglich vorgehabt, sich dort für ein paar Stunden zu verstecken, bis sich draußen alles beruhigt hatte, und anschließend heimlich aus der Stadt zu verschwinden. Doch die Anstrengungen des Überfalls waren zu viel gewesen, und er schlief ein. Als er während der folgenden Nacht aufwachte und hinauszuschleichen versuchte, weckte er Kronblatt und Ären. Er hatte ebenso viel Angst vor dem Hund wie der Junge vor dem Goblin, sodass Gresgurt wieder in den niedrigen Keller floh. Bilder des verhassten und beängstigenden Hundes verfolgten den kleinen Goblin. Es kam Gresgurt so vor, dass jedes Mal, wenn er einen Blick hinaus riskierte, der Hund da war, bereit loszubellen. Da er aus Furcht vor dem Hund nicht entkommen konnte, ernährte Gresgurt sich tagelang von Spinnen und Würmern, die er aus dem dreckigen Boden des engen Kriechkellers zog, und während dieser Zeit wurde seine Angst zu Wut. Was ihn nunmehr antrieb, war nicht mehr der Wunsch nach Flucht, sondern das brennende Verlangen, den Hund zu töten. Allerdings hatte er nicht wirklich eine Waffe bei sich. In dem Versuch, in den Kriechkeller unter dem Haus zu gelangen, hatte er seinen Pferdeschlächter zerbrochen. Er besaß nur noch Bruchstücke der Klinge, aus der er ein grobes Messer gefertigt hatte. In dieser Nacht kroch er heraus, tötete Kronblatt und versuchte in seinem halb verhungerten Zustand, Ären bei lebendigem Leibe zu fressen.

Sobald die SC beim Haus der Baretts eintreffen, bemerken sie, dass es dort verstörend ruhig ist. Sobald sie Ärens Zimmer betreten, finden sie Alergast Baret auf dem Bauch liegend vor, als wäre dieser in den Wandschrank gekrochen. Tatsächlich war es auch so. Bei dem Versuch, den Goblin umzubringen, hatte Alergast die Kreatur unterschätzt. Als er in das Loch griff, um Gresgurt zu packen, sprang der Goblin auf und schnitt dem Mann die Kehle durch. Der ausgehungerte Elitogoblin versuchte, Alergasts Leiche in den Kriechkeller zu zerren, um sie dort zu fressen, doch die Leiche blieb stecken, sobald der Oberkörper durch das Loch gezogen war.

Wenn die SC Alergasts Leiche herausziehen, stellen sie fest, dass der Mann ziemlich tot ist. Ihm wurde das Fleisch vom Gesicht und dem oberen Teil des Oberkörpers weggefressen. Einen Augenblick später kreischt der Goblin vor Wut über sein gestohlenen Abendessen. Er springt aus dem Loch und greift an. Mittlerweile ist Gresgurt vor Hunger und Angst halb wahnsinnig geworden und betrachtet das gesamte Haus als seinen Besitz.

GRESGURT

EP	HG	TP
200	½	12

Elitogoblin (siehe S. 18)

Nahkampf Dolch +3 (1W3+1)

ENTWICKLUNG: Wenn die SC Gresgurt töten, ist Amele äußerst dankbar, bis sie vom Schicksal ihres Mannes erfährt, woraufhin sie gänzlich zusammenbricht. Die SC könnten in dieser Situation ein wenig auf verlorenem Posten stehen. Glücklicherweise aber ruft der Lärm rasch Vogt Schierling an den Ort des Geschehens, den er mit

seiner üblich grimmigen Miene betrachtet. Er dankt den SC für ihre Hilfe und sorgt dafür, dass die Baretts einige Tage im Dom bleiben können. Ameles Schwester kommt bald darauf aus Magnimar nach Sandspitze und nimmt die bestürzte Familie zu sich nach Süden. Sollten die SC anwesend sein, während sie die verstörte Familie ihrer Schwester abholt, wirft sie den Charakteren einen eisigen Blick zu und murmelt: „Zu dumm, dass ihr Helden nicht ein bisschen gründlicher ward bei euren ‚Heldentaten‘.“

SCHLECHTE KUNDE VOM MOOSWALD

Schalelu Andosana ist keine wirkliche Kopfgeldjägerin, Überlebenskünstlerin oder Söldnerin – stattdessen ist sie ein bisschen von allem. Ein- oder zweimal im Jahr ist die Elfe in der Stadt auf der Durchreise, um Vorräte einzukaufen. Sie bleibt nie länger als ein paar Tage und übernachtet, dank ihrer langjährigen Freundschaft zu Ameiko, immer umsonst im gleichen Zimmer im Rostigen Drachen. Am Ende jedes Besuches trifft sie sich für ein paar Stunden in der Vogtei mit Vogt Schierling und Bürgermeisterin Deverin. Dort berichtet sie über die Befindlichkeiten im Umland, bevor sie die Stadt mit einem Beutel voller Gold am Gürtel wieder verlässt. Sowohl Schierling als auch Deverin schätzen ihre Berichte, da sie ihnen einen unbefangenen Einblick darin vermitteln, wie es den hiesigen Bauern ergeht, und der Stadtrat über mögliche Gefahren in der Region informiert bleibt.

Schalelu stattet Sandspitze einige Tage nach dem Überfall durch die Goblins einen Besuch ab. Du solltest ihre Ankunft daher so bemessen, dass die SC vorher die Möglichkeit hatten, die Bewohner von Sandspitze kennenzulernen, und ein paar Begegnungen auf den vorherigen Seiten durchspielen konnten. Ihre Ankunft in Sandspitze kommt unerwartet: Sie kam letzten Monat durch die Stadt und wurde nicht vor der letzten Herbstwoche zurückerwartet. Sie lässt ihre Stippvisite beim Markt von Sandspitze und im Rostigen Drachen aus und bittet stattdessen um ein sofortiges Treffen mit Vogt Schierling und Bürgermeisterin Severin. Das außerordentliche Treffen sowie Schalelus abgewetzter Anblick lassen die ohnehin nervösen Städter vermuten, die Frau brächte Nachrichten von neuen Bedrohungen durch die Goblins.

Vogt Schierling sucht die SC auf und bittet sie, sich mit ihm, Bürgermeisterin Deverin und Schalelu im Rathaus anzuschließen. Er erklärt, er hätte Neuigkeiten, die sie vielleicht interessieren würden. Das Treffen findet daraufhin in einer gemütlichen Schreibstube im ersten Stock des Rathauses statt. Haben die SC Kendra Deverin bisher nicht kennengelernt, stellt Schierling sie der Bürgermeisterin vor. Diese dankt ihnen einzeln für die Hilfe, die sie Sandspitze während des Überfalls haben zukommen lassen.

Danach stellt Schierling Schalelu als „inoffizielles Mitglied der Sandspitzer Stadtwache“ (eine Bezeichnung, bei der sie schmunzelt) und die SC als „jüngste Zucht von Goblinschlächtern“ vor. Schierling erklärt, Schalelu sei den hiesigen Goblinstämmen schon lange ein Dorn im Auge, und nur wenige aus der Region wüssten so gut über sie Bescheid wie die Elfe. Er führt fort und fasst Schalelus Bericht darüber zusammen, dass Sandspitze nicht der einzige Ort war, an dem die Goblins Probleme machten. Kurz gesagt gibt es entlang der Verlorenen Küste immer mehr Überfälle, in die Goblins verwickelt sind, und besonders im Tal zwischen dem Nesselwald und dem Mooswald. Erst gestern wurde ein Bauernhof von einer Bande Goblins niedergebrannt. Glücklicherweise war Schalelu in der Nähe, und obwohl

der Hof verloren war, konnte sie die Familie retten und die Goblins vertreiben. Die Familie bleibt deshalb bis auf Weiteres auf einem benachbarten Hof. Doch das Problem mit den Goblins wurde dadurch nicht gelöst.

An diesem Punkt überlässt Schierling Schalelu das Feld und bittet sie, den SC mitzuteilen, was sie ihm erzählt hat.



„Belor hat mir von eurem Kampf gegen die Goblins berichtet. Gut gemacht. Ich habe die letzten Jahre meines Lebens damit verbracht, sie davon abzuhalten, in dieser Gegend zu viel Schaden anzurichten. Aber es sind hartnäckige und fruchtbare kleine Mistviecher. Wie bissiges Unkraut.“

Es gibt fünf große Goblinstämme in der Region, und normalerweise sind sie ziemlich gut darin, sich gegenseitig in Schach zu halten, weil sich die Stämme untereinander bekämpfen. Mit all dem aber, was ich mir zusammenreimen konnte, waren bei dem Überfall auf Sandspitze Mitglieder aller fünf Stämme beteiligt. Viele der Mooswaldgoblins, mit denen ich es gestern zu tun hatte, waren bereits ziemlich übel zugerichtet, und es gab eine Menge Geplapper über die ‚Langbeine‘, die so viele von ihnen getötet hatten. Nun da ich euch getroffen habe, scheint es ihrer Beschreibung nach offensichtlich, wen sie gemeint haben. Anscheinend habt ihr mächtig Eindruck gemacht.“

Wie auch immer – die Tatsache, dass die fünf Stämme zusammenarbeiten, macht mich nervös. Goblinstämme kommen nicht miteinander aus, es sei denn, sie haben große Pläne. Und große Pläne verlangen nach großen Anführern. Ich fürchte, jemand ist zu den Goblins gegangen und hat sie organisiert. Und nach den jüngsten Überfällen zu urteilen, ist das eine schlechte Nachricht für uns alle.“

Nachdem Schalelu geendet hat, kündigt Vogt Schierling an, er werde einige Wachleute ins südliche gelegene Magnimar mitnehmen, wo er versuchen wird, einige zusätzliche Soldaten zu rekrutieren, die er dann ein paar Wochen in Sandspitze stationieren kann. Oder zumindest solange, bis das Ausmaß der Gefahr durch die Goblins eingeschätzt werden kann. Er bittet Schalelu, während seiner Abwesenheit im Schnepfenwald, im Salzstängelsumpf, im Mooswald, auf dem Teufelstisch und anderen Orten herumzuschneffeln, an denen Goblins hausen, und möglichst viel darüber herauszufinden, was sonst noch vor sich geht. Wenn es ihnen nichts ausmacht, hätte er zudem gerne, dass die SC während der nächsten paar Tage in Sandspitze Präsenz zeigen. „Die Leute hier scheinen euch ins Herz geschlossen zu haben“, meint er. „Und wenn sie sehen, dass ihr die nächsten Tage in der Stadt seid, werden sie sich viel weniger Sorgen machen.“

Sobald das Treffen vorbei ist, fragt Schalelu, ob sie den SC im Rostigen Drachen (oder wo sie sonst abgestiegen sind) beim Abendessen Gesellschaft leisten darf. Sie würde gerne mehr über den Überfall auf Sandspitze erfahren, und im Gegenzug berichtet sie den SC soviel über ihr Goblinwissen, wie sie kann.

GOBLINSTÄMME: Wie bereits zuvor erwähnt, gibt es fünf große Goblinstämme in der Region. Die Vogelschmatzer, die in Höhlen am westlichen Ausläufer des Teufelstischs leben, sind Sandspitze am nächsten, wenngleich dieser Stamm von den fünf eigentlich der am wenigsten aggressive ist. Im Süden leben die Krötenschlecker des Salzstängelsumpfes, kleine Plagegeister, die ausgezeichnet schwimmen können. Im Osten befinden sich die

Siebzahngoblins des Schnepfenwaldes. Diese Goblins haben sich eine Nische geschaffen, indem sie die Müllhalde von Sandspitze plündern und den gestohlenen Abfall zu Rüstungen und Waffen verarbeiten. Noch weiter östlich leben die Mooswaldgoblins, der wahrscheinlich größte Stamm, aber auch einer, der in der Regel von sich bekämpfenden Familien innerhalb der eigenen Reihen zurückgehalten wird. Und schließlich sind da noch die Distelkronengoblins, die an der Nesselwaldküste auf einer kleinen Insel leben, von der manche sagen, sie hätte Ähnlichkeit mit einem abgetrennten Kopf.

GOBLINHELDEN: Schalelu merkt an, dass Goblins ein normalerweise kurzes und gewalttätiges Leben führen. Für einen einzelnen Goblin ist es ungewöhnlich, sich einen gewissen Bekanntheitsgrad zu erwerben, aber wenn doch, dann ist er wohl verdient. Derzeit genießen sechs Goblins aus der Region den Status eines „Helden“.

Der Große Gugmutter ist ein außergewöhnlich muskulöser und großer Goblin aus dem Mooswald, dessen Mutter, so heißt es, ein Hobgoblin und dessen Vater ein wilder Eber gewesen war.

Koruvus war der beste Kämpfer des Siebzahnstammes und ebenso bekannt für seine Unbeherrschtheit wie für seinen wertvollsten Besitz: ein magisches Langschwert, das für einen Menschen gedacht ist und der Goblin starrköpfig als sein Eigentum betrachtet (trotz der Tatsache, dass er es wegen seiner Größe nicht schwingen kann). Vor einigen Monaten verschwand Koruvus, nachdem er in einer Höhle entlang der Klippen angeblich ein „geheimes Versteck“ entdeckt hatte. Trotzdem sind die Siebzahngoblins davon überzeugt, dass er immer noch da draußen ist – als Geist oder etwas Schlimmeres – und darauf lauert, jeden Goblin umzubringen, der versucht, sein Versteck aufzufindig zu machen.

Vorka ist ein berühmter goblinischer Kannibale, der im Salzstängelsumpf lebt und meistens nur für die Goblins außerhalb des Krötenschleckerstammes ein „Held“ ist.

Kehlreißer Darmmatscher ist der fette Häuptling der Salzstängelgoblins, ein übergewichtiges Monster, von dem es heißt, es würde niemals von seinem Thron steigen.

Brockenreißer ist der Anführer der Distelkronengoblins und hat die Macht über das Lager, von dem alle fünf Stämme glauben, es sei das beste.

Und dann ist da noch Bruthazmus, ein berühmter Grottschrat, der im Norden des Nesselwaldes haust. Er besucht häufig die fünf Stämme, um Diebesgut von Trossen gegen Alkohol, Neuigkeiten oder magische Pfeile einzutauschen. Schalelu wirft ein, dass Bruthazmus einen besonderen Hass auf Elfen empfindet und sie bereits bei mehreren Gelegenheiten gekämpft haben. Bis heute hat es keiner der beiden geschafft, die Oberhand zu gewinnen. Doch Schalelu schwört verbittert, dass sie nicht die Erste sein wird, die in ihrem Privatkrieg fällt.

Schalelu wird noch häufiger im Abenteuerpfad auftauchen. Ebenso wie Vogt Schierling, Ameiko Kajitsu und Vater Zantus solltest du sie als wiederkehrenden NSC einsetzen, damit die SC weiterhin eine starke Bindung zu der Region haben. Sie könnte zu einer Verbündeten für die SC werden und sich sogar ihrem Kampf gegen die Goblins anschließen, wenn du glaubst, dass sie zusätzliche Unterstützung benötigen. Es wäre auch möglich, dass sie eine romantische Beziehung mit einem SC eingeht. Erst recht, wenn dieser genauso denkt und ebenso naturverbunden ist wie sie und ihren Hass auf die Goblins teilt, die sich an den verschlungenen Orten der Natur eingenistet haben.



DAS
BRANDOPFER

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEIL EINS:
FEST UND FEUER

TEIL ZWEI:
HIESIGE HELDEN

TEIL DREI:
GLASS UND ZORN

TEIL VIER:
DISTELKRONE

Nach dieser Begegnung werden die SC sich wahrscheinlich aufmachen wollen, um die Umgebung nach Goblins abzusuchen und nach den Gründen für deren aggressivem Verhalten zu fahnden. Allerdings solltest du Schierlings Bitte, dass sie in der Stadt bleiben, vorläufig als Dreh- und Angelpunkt einsetzen. Sobald das nächste Kapitel erst einmal begonnen hat, werden die SC alle Hände voll zu tun haben, bevor sie sich der Umgebung von Sandspitze widmen können.

SCHALELU ANDOSANA

EP	HG	TP
1.600	5	53

Elfe Kämpferin 2/Waldläuferin 4

CG Mittelgroßer Humanoider

INI +3; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

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



SCHALELU
ANDOSANA

TP 53 (6W10+16)

REF +8, WIL +3, ZÄH +10; +2 gegen Bezauberungen, +1 gegen Furcht

Immunitäten Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzsword [Meisterarbeit] +8/+3 (1W6+1/19-20)

Fernkampf Kompositbogen (lang) +1, +11/+6 (1W8+1/x3)

Besondere Angriffe Erzfeind (Goblinoid +2)

Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 1; Konzentration +2)

1. – Energien widerstehen

TAKTIK

Im Kampf Schalelu zieht im Kampf ihren Bogen vor und geht erst dann in den Nahkampf, wenn sie wirklich verzweifelt ist oder ein Verbündeter ganz dringend Heilung durch ihren Stab zu benötigen scheint.

Moral Schalelu ist ihren Freunden gegenüber absolut treu, und solange sich auch nur einer von ihnen in Gefahr befindet, wird sie sie nicht zurücklassen. Sollte sich ihr eine Möglichkeit zur Flucht eröffnen, um Hilfe für einen gefangenen Freund zu holen, wird sie dies tun. Aber auch nur dann, wenn sie es schafft zurück zu kommen, bevor es zu spät ist.

SPIELWERTE

ST 12, GE 16, KO 14, IN 12, WE 13, CH 8

GAB +6; KMB +7; KMV 21

Talente Abhärtung, Fertigkeitfokus (Akrobatik), Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Waffenfokus (Kompositbogen, -lang)

Fertigkeiten Akrobatik +12, Heimlichkeit +15, Schwimmen +10, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +12, Wissen (Natur) +8

Sprachen Gemeinsprache, Elfish, Goblinisch

Besondere Eigenschaften Elfenmagie, Bevorzugtes Gelände (Wald +2), Bund des Jägers (Gefährten), NSC-Ausrüstung, Spuren lesen +2, Waffenvertrautheit, Tierempathie +3

Kampfausrüstung Schlafpeile (10), Trank: Gift verzögern, Trank: Teilweise Genesung (2), Stab: Leichte Wunden heilen (25 Ladungen), Gegengift (2); **Sonstige Ausrüstung** Beschlagene Lederrüstung +1, Kompositbogen (-lang) +1 mit 20 Pfeilen, Kurzsword [Meisterarbeit], Amulett der Natürlichen Rüstung +1, Lagerfeuerperle*, Resistenzumhang +1, Rucksack, Schlafsack, Kletterzeug, Feuerstein und Stahl, Handschellen, Seidenseil (15 m), Sonnenzepter (3), Reiseproviant (4 Tage), Wasserschlauch, Winterdecke, Heiliges Holzsymbol der Desna, 8 PM, 2 GM

*Siehe Pathfinder Expertenregeln.

DIE VERSCHWUNDENE WIRTIN

Lasse dieses Ereignis an einem Morgen stattfinden, nachdem Vogt Schierling eine Stadt verlassen hat, um in Magninar weitere Soldaten anzufordern. Die SC werden von einer furchtsamen, älteren Halblingsfrau namens **BETHANA CORWIN** (NG Halbling Bürgerliche 1) angesprochen, einer Dienstmagd, die im Rostigen Drachen für Ameiko Kaijitsu arbeitet. Sie ist offensichtlich sehr aufgebracht und bittet darum, im Vertrauen mit den SC sprechen zu dürfen.

Kurz gesagt, ist ihre Arbeitgeberin verschwunden. Bethana stand an diesem Morgen auf und bemerkte, dass Ameiko zum ersten Mal seit sich Bethana erinnern konnte, noch nicht mit den Frühstücksvorbereitungen angefangen hatte. Besorgt klopfte sie an Ameikos Tür, bekam jedoch keine Antwort. Wider besseres Wissen betrat Bethana Ameikos Zimmer und fand es verlassen und das Bett unbenutzt vor. Am besorgniserregendsten aber war, dass sie ein zerknülltes Stück Pergament neben dem Bett fand – eine Nachricht von Ameikos älterem Bruder Tsuto.



Hallo Schwesterherz!

Ich hoffe, dieser Brief erreicht dich, während du bei bester Gesundheit bist und etwas Zeit erübrigen kannst, denn wir haben ein kleines Problem. Es geht um Vater. Sieht so aus, als hätte er etwas mit den jüngsten Problemen mit den Goblins in Sandspitze zu tun gehabt, und ich wollte die Sache nicht den Behörden übergeben – schließlich wissen wir beide, dass er sich einfach herauswinden wird. In der Stadt allerdings sitzt du am längeren Hebel. Wenn du Zeit hast, triff mich heute um Mitternacht bei der Glashütte. Vielleicht können wir irgendwie dafür sorgen, dass er die Strafe bekommt, die er verdient. Am Liefereingang klopfst du zweimal, dann dreimal und noch einmal, dann lasse ich dich herein.

Ich muss dir bestimmt nicht sagen, wie heikel diese Angelegenheit ist. Wenn das bekannt würde, würden die Bauerntrampel hier sicher annehmen, dass du und ich ebenfalls in der ganzen Sache mit drinstecken, meinst du nicht? In dieser Gegend gibt es keine Ehre. Ich verstehe immer noch nicht, wie du es hier aushältst.

Auf jeden Fall solltest du niemandem von dieser Nachricht erzählen. Es gibt noch weitere Schwierigkeiten, die ich heute Nacht lieber persönlich mit dir besprechen möchte. Komm nicht zu spät.

Tsuto

An dieser Stelle übergibt Bethana den SC den Brief. Obwohl er auf Minkaiisch verfasst ist (vermutlich um neugierige Augen davon abzuhalten, ihn zu lesen, überlegt Bethana), hat Ameiko Bethana die Sprache im Laufe der letzten Jahre beigebracht. Hilfsbereit, wie sie ist, hat die Halbblingsfrau die Nachricht in dem Brief bereits übersetzt und auf die Rückseite geschrieben. Die Nachricht ist als Handout 1-1 abgedruckt.

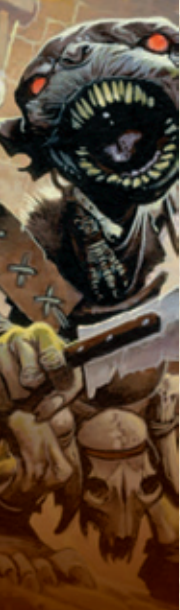
Bethana erklärt, dass Tsuto eine Art Skandal darstellte, als er damals im Jahre 4688 (ein Jahr vor Ameiko) geboren wurde, da er halb-elfischer Abstammung ist. Mit großen Augen bemerkt Bethana klughaft, dass Ameikos Eltern keine Elfen sind. Es war offensichtlich, dass Lonjiku nicht der Vater des Jungen war, und über seinen Zorn über die Entdeckung des Fehltritts seiner Frau wurde monatelang in der Stadt geredet. Lonjikus Frau Atsui hat niemals verraten, wer der Vater war, und es ist ein Beleg für Lonjikus Sturheit, dass sie verheiratet blieben. Tsuto wurde der Turandarok-Akademie überantwortet. Dort wurde er außerhalb der Familie Kaijitsu aufgezogen und von seinem Vater und seiner Mutter ignoriert, da man ihr verbot, ihn zu besuchen. Als Ameiko mit zehn Jahren erfuhr, dass Tsuto existierte, besuchte sie ihn ein paar Mal im Monat. Sie leistete ihm Gesellschaft, brachte ihm etwas zu essen und versprach ihm, dass eines Tages alles ins Reine kommen würde. Dies alles änderte sich jedoch im Jahre 4705, als sie heftig miteinander stritten und Tsuto Ameiko schlug. Bethana weiß nicht, worum es in der Auseinandersetzung ging. Doch was immer der Grund war, er reichte aus, dass Ameiko für ein Jahr aus Sandspitze fortgeschickt wurde. Während dieser Zeit verdingte sie sich als Abenteurerin. Ein Jahr später kehrte sich nach Sandspitze zurück, um der

Beerdigung ihrer Mutter beizuwohnen. Tsuto tat in aller Öffentlichkeit seine Meinung kund, sein Vater habe Atsui von der Klippe in den Tod gestürzt, und während der Beisetzung kam es zum Streit. Lonjiku hätte mit seinem Stock beinahe Tsutos Kiefer gebrochen, woraufhin Tsuto seinen Vater verfluchte und Sandspitze verließ. Seitdem versucht Ameiko, wieder Kontakt zu ihm aufzunehmen, konnte ihn aber bisher nicht aufspüren.

Bethana ist besorgt, dass Tsuto nichts Gutes im Schilde führt. Da Vogt Schierling nicht in der Stadt ist, sind die SC die einzigen, an die sie sich wenden kann. Sie bittet sie inständig, so bald wie möglich zur Glashütte zu gehen und herauszufinden, was Ameiko zugestoßen ist.

ZUSÄTZLICHE BEGEGNUNGEN

Nachdem dieser Teil des Abenteuers abgeschlossen ist, kannst du problemlos weitere Begegnungen in Sandspitze einbauen. In „Anhang 2: Sandspitze“ (siehe S. 370-387) findest du zahlreiche NSC, denen die SC über den Weg laufen können. Vielleicht werden die SC von Daviren Hosk, dem Besitzer der Goblinmatschstände angesprochen, der ihnen für jedes Paar Goblinohren 5 GM Belohnung anbietet. Oder vielleicht werden sie von Cyrdak Drokus vom Theater von Sandspitze eingeladen, ihren Kampf gegen die Goblins nachzustellen (natürlich begleitet von den herrlichen Spezialeffekten von Cyrdaks Illusionen). Es könnte sogar sein, dass sie von Niska Mvashti in ihr Haus geladen werden, wo sie für die SC die Turmkarten legt und ihnen Einblicke in ihre Zukunft gibt. Nutze diese Gelegenheiten, wie sie dir zupasskommen, und lasse zukünftige Ereignisse ihre Schatten voraus werfen!



10~30455

TEIL DREI: GLAS UND ZORN

DIE GLASHERSTELLUNG IST EBENSO EINE KUNST WIE EIN HANDWERK – EINES, AUF DAS DIE FAMILIE KAIJITSU SEIT GENERATIONEN STOLZ IST. NACHDEM DIE FAMILIE AUS TIAN XIA VERTRIEBEN WURDE UND DIE GEFÄHRLICHE REISE ÜBER DIE KRONE DER WELT HINTER SICH GEBRACHT HATTE, SPIELTE DIE FERTIGKEIT IHRER MITGLIEDER BEI DER GLASHERSTELLUNG EINE SCHLÜSSELROLLE BEI DER ERHEBUNG IN DEN ADELSTAND. ALS SICH DIE SANDSPITZER HANDELSLIGA NIEDERLIESS, UM DIE STADT ZU GRÜNDEN, WAREN DIE KAIJITSUS AN ORT UND STELLE. NICHT LANGE NACH DER GRÜNDUNG VON SANDSPITZE BEGANNEN SIE MIT DEM AUFBAU DESSEN, WAS ZUM BEWUNDERNSWERTESTEN UND EINTRÄGLICHSTEN UNTERNEHMEN IN DER STADT WERDEN SOLLTE: DIE SANDSPITZER GLASHÜTTE.

522675E1=RT0 # 522675E1=RT0

Die Hauptbestandteile für Glas sind im Umland und im Überfluss vorhanden: Sand, Seegras, salzresistente Pflanzen (deren Asche bei der Herstellung ein wichtiges Reagenz bilden) sowie Kalk, der aus dem Stein gewonnen wird, den man auf dem Teufelstisch abbaut. Alles, was noch benötigt wurde, war das technische Wissen, um all diese Bestandteile zu Glas zu verarbeiten. Die Tatsache, dass der Keller des Gebäudes gleichzeitig als Schmugglerbasis diente, ist eines der Familiengeheimnisse der Kaijitsus. Lonjikus gewissenhafter Vater Rokuro machte dem Schmuggel ein Ende, als ihm klar wurde, dass einige seiner Angestellten darin verwickelt waren, und ließ die Kammern der Kriminellen im Keller zumauern. Allerdings ist das Wissen, dass die Glashütte einst Teil einer Schmuggeloperation war, in nicht ganz so geheimen Überlieferungen der Stadt erhalten geblieben.

Mittlerweile ist die Glashütte kaum mehr als eine Fassade für die Machenschaften eines verbitterten, rachsüchtigen Sohnes. Als Tsuto Kaijitsu sich vor einem Jahr in Magnima Nualias Gruppe von Unzufriedenen anschloss, hatte er sich bereits in sie verliebt. Er hatte sie viele Male auf den Straßen von Sandspitze gesehen, aber niemals den Mut aufgebracht, sich der geheimnisvollen Schönheit zu nähern. Als sie ihm ein Arbeitsangebot unterbreitete, hatte er daher das Gefühl, das Schicksal wäre ihm endlich gewogen. Als er herausfand, dass ihre Pläne mitunter vorsahen, seine Heimatstadt als Brandopfer an ihre Göttin Lamaschtu zu opfern, war Tsuto umso begeistert. Nicht von der Gelegenheit, der Monstergöttin zu dienen (Tsuto ist kaum an Religion interessiert), sondern von der Möglichkeit, sich an den Städtern zu rächen, die er für seine bittere und freudlose Kindheit verantwortlich machte.

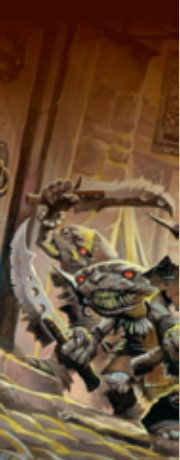
Tsutos Hauptaufgabe gegenüber Nualia bestand darin, als Bindeglied zwischen Sandspitze und Distelkrone zu fungieren, da er die Stadt nicht nur am besten kannte, sondern auch Verbindungen zu einem der wichtigsten Bewohner hatte: seinem Vater. Nachdem er ihn erpresst hatte, damit er ihm bei den Vorbereitungen für den Goblinüberfall half, hatte Tsuto seinen Vater genau da, wo er ihn haben wollte. Einige Tage nach dem Angriff schickte er seinem Vater eine Botschaft, in der er 2000 GM verlangte. Wenn er nicht zahlte, würde Tsuto verraten, welche Rolle Lonjiku bei dem Überfall gespielt hatte. Rasend vor Zorn entschied Lonjiku für sich, dass es Zeit war, den Sohn seiner Frau ein für alle Mal aus dem Verkehr zu ziehen. Er erklärte sich bereit zu

zahlen, und als er Tage nach dem Überfall eines Nachts zur Glashütte ging, versuchte er, Tsuto zu ermorden. Bedauerlich für Lonjiku war allerdings, dass Tsuto den gleichen Plan verfolgte. Vor Lonjikus Ankunft töteten die Goblins alle Arbeiter, die auf dem Grundstück lebten und Tsuto sowie ein halbes Dutzend Goblins lauerten Lonjiku auf. Sie ermordeten ihn und stellten ihn im Bereich A17 zur Schau.

Nachdem er sich Lonjiku entledigt hatte, schickte Tsuto einen Brief an seine Schwester Ameiko, die einzige Person in Sandspitze, die er nicht verabscheute. Am Abend, nachdem er Lonjiku ermordet hatte, bat er sie, in die Glashütte zu kommen in der Hoffnung, Ameiko zu überreden, sich Nualias Schar anzuschließen. Unglücklicherweise verkannte er, wie sehr das Herz seiner Schwester an Sandspitze hing. Als sie sich weigerte, mit ihm zu gehen, befahl er den Goblins, sie bewusstlos zu prügeln, zu fesseln und sie im Bereich A21 unter der Glashütte einzusperren. Er weiß nicht recht, was er mit ihr anstellen soll, und plant, mit ihr zusammen nach Norden und nach Distelkrone zu gehen, damit er Nualia um Rat fragen kann. Seine Absicht ist es, aus der Glashütte ein Schlachthaus zu machen und noch mehr Angst in die Herzen der Einwohner von Sandspitze zu tragen.

ERKUNDUNG DER GLASHÜTTE

Als die SC bei der Glashütte ankommen, finden sie das Gebäude ungewöhnlich still vor. Zwar haben die Nachbarn bemerkt, dass niemand hinein- oder hinausgeht. Da aber der Schornstein des Hochofens immer noch Rauch ausspeit, nehmen die meisten an, dass das Gebäude deswegen geschlossen ist, damit Lonjiku und seine Arbeiter bei einem größeren Projekt ungestört sind. Eine schnelle Untersuchung der Außenseite ergibt, dass an allen Fenstern die Vorhänge zugezogen und sämtliche Türen verschlossen sind. Die Dachfenster, durch die man auf die Bereiche A1 und A17 hinabblicken kann, sind jedoch nicht zugezogen. Ein Charakter, der mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf auf Klettern gegen SG 20 auf das Dach gelangt, kann hindurchsehen (und im Falle von A17 ist der Anblick tatsächlich grauenvoll). Das Grollen des Hochofens, das nach außen dringt, ist kaum überhörbar. Allerdings kann ein Charakter, der an irgendeinem Fenster von Bereich A17 lauscht und dem ein Wahrnehmungswurf gegen SG 12 gelingt, zusätzlich ein schrilles Gekicher, Kreischen und das Brechen von Glas hören.





Alle Außentüren können mit einem Fertigkeitwurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 20 geknackt werden. Um sie einzuschlagen, bedarf es etwas mehr Einsatz (Härte 5, TP 20, Zerschlagen SG 23). In beiden Fällen ziehen solche Aktionen rasch Schaulustige an, die nur zu gerne wissen wollen, warum die neuen Helden von Sandspitze in die Glashütte einbrechen wollen. Ein erfolgreicher Diplomatie-, Bluffen- oder Einschüchternwurf gegen SG 15 reicht aus, um die Einwohner zu beruhigen und loszuwerden; erst recht, wenn man bedenkt, dass die Glashütte eigentlich geöffnet sein sollte. Mehrere Bewohner schlagen vor, die SC sollten zum Gut Kajitsu gehen und mit Lonjiku oder dessen Dienerschaft reden, anstatt einzubrechen. Allerdings ergibt ein Abstecher auf der Schonerklammstraße und zum Gutshaus hinauf, dass die Bediensteten Lonjiku seit gestern Abend nicht mehr gesehen haben. Sie nehmen an, dass er unten in der Glashütte arbeitet, und deuten als Beweis auf den Rauch, der aus dem Schornstein quillt. Doch eigentlich steht die Glashütte unter der Kontrolle von Lonjikus verräterischem Sohn und dessen verbündeten Goblins.

A1 AUSSTELLUNGSRAUM: In diesem Raum gibt es einen Laden, in dem die Kunden sich die unterschiedlichen Glaswaren ansehen können, die in der Glashütte hergestellt werden. Hauptsächlich handelt es sich um Flaschen, Fensterscheiben und gläserne Kunstwerke.

A2 LAGER: Hier werden fertige Produkte gelagert.

A3 BESENKAMMER: Reinigungsmittel und Reinigungsgeräte wie Besen werden hierin aufbewahrt.

A4 ABSTELLKAMMER: Werkzeuge, Dienstkleidung, Feuerholz und verschiedene Utensilien werden hierin aufbewahrt.

A5 SCHLAFRAUM DER ARBEITER: Lonjikus gut ausgebildete Kräfte lebten auf dem Gelände. Die acht Arbeiter schliefen hier. Die Betten befinden sich in unterschiedlich unordentlichem Zustand, und überall auf den Wänden und Laken sind Blutspritzer. Hier gibt es keine Leichen – sie wurden von den Goblins zum Spaß in den Bereich **A17** gebracht, nachdem die Goblins sie in der vorherigen Nacht im Schlaf ermordeten.

A6 ESSZIMMER: Die Angestellten nutzten diesen Raum, um sich während ihrer Freizeit zu entspannen, etwas zu essen und Karten zu spielen. Der Raum ist komplett zerlegt: Als Tsutos Goblins hier durchkamen, hinterließen sie ein absolutes Chaos.

A7 WASCHRAUM: In diesem Raum stehen mehrere Waschuber zum Baden und Wäschewaschen. Der kleine Raum daneben ist ein Abort.

A8 KÜCHE: Hier konnten die Mitarbeiter ihre Mahlzeiten zubereiten. Auf der Suche nach Nahrung haben die Goblins die Küche auseinandergenommen, mit dem Ergebnis, dass der Raum ein einziges Chaos ist.

A9 VORRATSKAMMER: Dieser Raum ist völlig durcheinander: Fässer und Säcke mit Getreide sowie Kisten mit getrocknetem Fisch und Wildfleisch sind völlig zerstört, und der



Großteil der Lebensmittel fehlt. Ein zerbrochener Hundschnitter liegt in der nördlichen Ecke. Er wurde von einem Goblin weggeworfen, der ihn bei dem Versuch kaputt machte, an die Lebensmittel heranzukommen.

A10 LAGERRAUM: In diesem Raum liegen mehrere Stöße Feuerholz für den Küchenherd.

A11 VERSAMMLUNGSRAUM: Hier trifft sich die Belegschaft, um Arbeitspläne oder größere Projekte zu besprechen.

A12 EMPFANG: Hier empfängt ein Vertreter die Kunden, die maßgefertigte Glaswaren erwerben wollen oder nach Geschäftsmöglichkeiten suchen, um Glas zu exportieren, und schließt Geschäfte mit ihnen ab.

A13 BÜRO: Ein kleines Arbeitszimmer für intimere Treffen mit wichtigen Kunden.

A14 AKTENRAUM: Dieser Raum ist voller Aktenschränke und Regale mit Akten und Verträgen mit dutzenden Ausführern und Unternehmen aus Magnimar, Korvosa und anderen Städten in der Umgebung.

A15 AUFBEREITUNG: Die Hauptrohstoffe für die Glasherstellung (Sand, Natriumkarbonat und Kalk) werden hier aufbereitet.

A16 VERLADERAUM: Hier steht eine Schubkarre an der Wand. Auf den Regalen an den Wänden stehen zusätzliche Reagenzien, mit denen sich verschiedene Farben erzeugen lassen (Mangan für durchsichtiges Glas, Kobalt für Blau und Zinn für Weiß; unbehandeltes Glas ist grün, wobei eine hohe Menge eines beliebigen Reagenz' Glas schwarz färbt). Die Tür eines Geldschrankes, der auf dem Boden steht, steht offen, nachdem Tsuto ihn mit dem Schlüssel seines Vaters geöffnet und das Gold und Silber gestohlen hat, das für die Herstellung von rotem und gelbem Glas verwendet wird. Hinter einer Tür führt eine Treppe in den Bereich **A19**.

A17 GLASWERK: An der Wand im Südosten des Raumes brennt ein Schmelzofen. Marmorisierte stehen in der Kammer, auf denen zuvor Rohglas in brauchbare Formen gebracht wurde. Auf den hölzernen Beistelltischen liegen verschiedenste Handwerkszeuge herum. Der Schmelzofen gibt ein lautes Grollen von sich, sodass alle Wahrnehmungswürfe mit einem Malus von -4 belegt werden. Der Hauptofen steht und brennt in der Nordostecke. Es handelt sich um eine riesige Kammer, die mit alchemistisch behandeltem Holz bestückt wurde, das mit heißer, blauer Flamme brennt. In diesem Raum schmelzen die Arbeiter Glas ein. Doch gelegentlich hat Lonjiku einigen verbrecherischen Sczarni den Brennofen „vermietet“, sodass sie Beweise verschwinden lassen konnten, da das Feuer darin heiß genug brennt, um Knochen und Zähne einzuäschern. Eine Kreatur, die aufgrund eines Ansturms oder sonst irgendwie in den Ofen hineingeworfen wurde, erleidet in jeder Runde 6W6 Punkte Feuerschaden. Die Öffnung ist klein genug, so dass eine mittelgroße Kreatur nicht einfach hinein gestoßen werden kann; der Versuch, dies mit einem Ansturm zu versuchen, ist daher mit einem Malus von -8 belegt. Die mit Stein ausgekleideten Röhren des Schmelzofens verlaufen nach Südwesten. Sie verbinden ihn mit kleineren und stufenweise kühleren Öfen, die dazu genutzt werden, dass die zu bearbeitenden Glasstücke, immer die richtige Temperatur aufweisen – Glas bricht, wenn man es zu schnell abkühlen lässt.

Wenn die SC dort hineingehen, bietet sich ihnen das grausame Bild der Langeweile der Goblins. Die Leichen der acht ermordeten Mitarbeiter liegen in verschiedenen Stadien der Verstümmelung auf dem Boden. Die Goblins haben einen

Heidenspaß daran, Arme und Beine in den Öfen zu verbrennen. Zudem haben sie geschmolzenes Glas auf die Überreste geschüttet in dem Versuch, Tsutos Meisterwerk nachzubilden. Dabei handelt es sich um die Leiche seines Vaters: Dieser sitzt auf einem Stuhl in der mittig gelegenen Nische und ist von einer dicken, flüssigen Schicht sich erhärtenden Glases umhüllt.

Vermutlich treffen die SC dort am ehesten auf Tsutos Goblins. Für die Einzelheiten des Kampfes, siehe „Kampf gegen die Goblins“.

A18 TREPPE: Diese Treppe führt zum Strand unterhalb der Glashütte.

A19 UNTERIRDISCHES LAGER: Dieser Raum wird zur Lagerung von Sand und anderen Rohstoffen verwendet. Zwei Schubkarren stehen an der Wand. Nur ein wenig östlich von der Treppe zum Bereich **A16** entfernt wurde eine Ziegelmauer eingerissen, die den Blick auf einen älteren Durchgang freigibt, der nach Süden führt. Dies ist eine der Wände, die Rokuro Kajitsu zumauern ließ, nachdem er entdeckt hatte, dass mehrere seiner Angestellten den Keller als Sammelbecken für ihre Schmuggelware nutzten. In der Nacht vor dem Überfall haben Tsutos Goblins diese und die Wand nördlich von Bereich **A22** niedergerissen. Da er seinen Vater erpresst hatte, machte sich Tsuto keine Sorgen darum, dass irgendetwas von der Freilegung dieser Tunnel nach außen dringen würde.

A20 LAGERRAUM: In diesem Raum werden Glaswaren, Fenster und andere Fertigerzeugnisse aufbewahrt.

A21 LAGERRAUM: Die Tür zu diesem Raum ist verschlossen. Obwohl es sich eigentlich um einen Lagerraum handelt, hat Tsuto ihn vor Kurzem in eine improvisierte Gefängniszelle umgewandelt. Auf der anderen Seite liegt seine Schwester Ameiko auf dem Boden. Sie ist an Händen und Füßen mit Seilen gefesselt. Zudem hat man ihr mit Lederbändern die Augen verbunden und sie geknebelt. Für weitere Informationen über Ameikos Reaktion auf ihre Rettung, siehe „Ameikos Befreiung“ auf Seite 32.

A22 GEHEIMES BÜRO: Dieser Raum wurde früher von den Schmugglern benutzt, die dort über ihre illegalen Geschäfte Buch führten. Während der letzten paar Tage hat Tsuto Kajitsu von hier aus seine Aktionen in Sandspitze gesteuert. Nachdem er seinen Vater ermordet und seine Schwester eingesperrt hatte, trank sich Tsuto in den Schlaf. Er wird vermutlich aufwachen, wenn ein Goblin, der vor den SC flüchtet, nach unten rennt, um ihn vor Ärger zu warnen (siehe „Der Kampf gegen die Goblins“).

A23 EINGANG ZUM SCHMUGGLERTUNNEL: Der lange Tunnel, der von diesem Raum ausgeht, windet sich eine Weile recht lang durch das Grundgestein unter Sandspitze. Dieser noch immer stabile und brauchbare Tunnel wurde vor Jahrzehnten von Schmugglern angelegt und windet sich gemächlich 510 m in Richtung Nordosten bis zu einer Sackgasse. Mithilfe eines Fertigkeitswurfs auf Wahrnehmung gegen SG 20 entdeckt man eine Geheimtür, die in eine 9 m durchmessende Höhle auf der Seite der Klippe führt, von der aus man auf den Varisischen Golf blicken kann. Der Höhleneingang fällt schräg ab und führt zu einem schmalen Strand. Es ist kein Fertigkeitswurf auf Überlebenskunst nötig, um die grob zusammengestellte Sammlung der Betten der Goblins oder ihrer Mahlzeiten zu erkennen, die überall in der Höhle verstreut liegen.

Von der Südhälfte des Tunnels zweigen zwei Nebengänge ab. Einer führt nach Osten und nach 120 m zu einem Einsturz (einst führte der Tunnel bis zum Turandarok). Der Gang nach



Westen scheint dort, wo er vom Haupttunnel abgeht, einst zugemauert gewesen zu sein. Dieser Durchgang nach Westen windet sich 15 m weit, bevor er weitere 30 m nach Norden führt. Über diesen Tunnel versuchten die Schmuggler, in den an dieser Stelle vermuteten Keller der Vogtei einzubrechen, sodass sie für einen Riesengewinn Gefangene herauszuschmuggeln konnten. Allerdings entdeckten sie stattdessen die Katakomben des Zorns, und was die Schmuggler dort vorfanden, überzeugte sie davon, den Tunnel zuzumauern und niemals wieder ein Wort darüber zu verlieren. Erst vor Kurzem riss Nualia bei ihrer Rückkehr die Ziegelmauer ein und nahm danach Kontakt zu der Königin der Quasits in den Katakomben auf.

DER KAMPF GEGEN DIE GOBLINS (HG 3)

Es sind insgesamt acht Goblins in der Glashütte. Wenn die SC dem Geräusch brechenden Glases und des bösen Kreischen der kleinen Biester folgen, entdecken sie die Goblins, wie sie im Bereich A17 umhertollen und die Leichen der ermordeten Arbeiter schänden. Solange die SC keinen übermäßigen Lärm verursachen, sollten sie den Bereich A17 erreichen können, ohne die Goblins aufzuschrecken. Gönnere den SC den Vorteil einer Überraschungsrunde gegen die kleinen Monster, denn sobald der Kampf beginnt, kann es sehr schnell hässlich werden.

Vergiss nicht, dass der Kampf in einem Werk zur Glasherstellung stattfindet. Goblins sind Meister im improvisierten Kampf und können alles, was im Raum liegt, rasch zu ihrem Vorteil nutzen, wie im Folgenden beschrieben.

ZERBROCHENES GLAS: Während des Kampfes kannst du bestimmte Felder mit zerbrochenem Glas versehen. Behandle diese Felder als lägen dort Krähenfüße.

DEN OFEN „BEFEUERN“: Ein Goblin könnte versuchen, einen SC zu-Fall-zu-bringen. Wenn er vornüber fällt, stürzen sich drei Goblins auf ihn und versuchen, ihn zum Schmelzofen zu tragen. Die Chancen, dass dies gelingt, stehen gleich null, solange der SC nicht hilflos ist. Allerdings sollten den SC schon die Haare zu Berge stehen – erst recht, wenn der SC, der in den Ofen geworfen wird, bewusstlos ist.

HEISSE GLASZANGEN: Einige Goblins verwenden Zangen, von denen geschmolzenes Glas tropft, um die SC zu verbrennen.

MIT GLAS WERFEN: Goblins, die im Nahkampf nicht an einen SC herankommen, schmeißen wie im improvisierten Fernkampf mit Flaschen oder Glasscheiben.

GOBLINS (8)	EP	HG	TP
	je 135	1/3	je 6

Goblin Krieger 1 (PF MHB, S. 128)

ANGRIFF

Nahkampf Hundsschnitter +2 (1W4/19-20) oder Berührung Zangen mit geschmolzenem Glas -2 (1W4 Feuerschaden)

Fernkampf Geworfene Glaserzeugnisse -1 (1W3)

TAKTIK

Im Kampf Die Goblins sind noch immer völlig aus dem Häuschen davon, dass sie die Arbeiter getötet haben, und reagieren mit Erregung auf die Ankunft der SC. Die meisten kämpfen mit Hundsschnittern, doch ein oder zwei Goblins greifen die SC mit Zangen an, von denen geschmolzenes Glas tropft.

Moral Sobald mindestens fünf Goblins tot sind, erkennt einer der Überlebenden die SC als die Helden von Sandspitze. Er lässt seine Waffe fallen und kreischt (auf Goblinisch): „Halt! Das sind die Lang-

beine, die den Überfall aufgehalten haben! Lauft um euer Leeben!“ Die übrigen Goblins geraten in Panik und fliehen. Sie wollen sich bei Tsuto im Keller neu formieren. Sobald sie bei ihm sind, kämpfen die Goblins, bis Tsuto besiegt ist. Wenn das geschieht, flüchten die überlebenden Goblins in den Schmugglertunnel oder kauern sich zusammen und flehen um Gnade.

TSUTO KAJITSU	EP	HG	TP
	800	3	31

Halb-Elf Mönch 2/Schurke 2

RB Mittelgroßer Humanoide (Elf, Mensch)

INI +7; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 13 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, +2 WE)

TP 31 (4W8+10)

REF +9, **WIL** +5, **ZÄH** +4; +2 gegen Bezauberung

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Waffenloser Schlag +5 (1W6+1) oder Schlaghagel +4/+4 (1W6+1)

Fernkampf Kompositbogen (kurz) +5 (1W6+1/x3)

Besondere Angriffe Betäubender Schlag (2/Tag, SG 14), Hinterhältiger Angriff +1W6, Schlaghagel

TAKTIK

Im Kampf Tsutos großer Vorteil im Kampf ist seine Beweglichkeit. Er wendet Akrobatik an, um sich über das Schlachtfeld zu bewegen, und nimmt seine Feinde mithilfe der Goblins in die Zange, wenn er kann. Hat er es mit Zauberkundigen zu tun, setzt er Betäubender Schlag ein, um sie beschäftigt zu halten.

Moral Wenn seine Trefferpunkte auf unter 8 reduziert oder all seine Goblins erschlagen werden, rennt Tsuto den Schmugglertunnel entlang um sein Leben. Dabei lässt er jeden Gedanken daran fahren, mit seiner Schwester im Schlepptau zu Nualia zurückzukehren, und flüchtet zurück nach Distelkrone.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 16, **KO** 12, **IN** 13, **WE** 14, **CH** 8

GAB +2; **KMB** +3; **KMV** 20

Talente Abhärtung, Ausweichen, Betäubender Schlag, Fertigkeitfokus (Bluffen), Geschosse abwehren, Verbesserte Initiative, Verbesserte Waffenloser Schlag, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +10, Auftreten (Wind) +4, Bluffen +9, Diplomatie +6, Einschüchtern +6, Mechanismus ausschalten +10, Verkleiden +6, Wahrnehmung +11

Sprachen Gemeinsprache, Elfish, Goblinisch

Besondere Eigenschaften Schurkentricks (Schurkenfinesse), Fallen finden +1, Elfenblut

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Kompositbogen (-kurz) mit 20 Pfeilen, *Schutzring* +1, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], Flöte [Meisterarbeit], silberne Ohringe (25 GM das Paar), Tagebuch, 6 Beutel mit Goldstaub (je 50 GM wert), 8 Beutel mit Silberstaub (je 5 GM wert), 10 PM

TSUTOS VERHÖR

Die Goblins wissen so gut wie nichts, wenn sie gefangen und befragt werden. Bei Tsuto dagegen ist das anders. Seine Treue zu Nualia ist unerschütterlich. Solange die SC nicht zu magischen Mitteln wie *Person bezaubern* greifen, um sich seiner Zusammenarbeit zu versichern, schweigt er im Angesicht jedes Versuchs, ihn zum Reden zu bringen. Er wird bei der ersten besten Gelegenheit

versuchen zu fliehen. Wenn ihm jedoch kein anderer Ausweg bleibt, versucht er es mit Selbstmord, da er (fälschlicherweise) darauf vertraut, dass Nualia ihn von den Toten zurückholen wird, wenn sie erst einmal mächtig genug ist.

Tsutos Tagebuch (siehe Spielerunterlage 1-2) stellt sich wahrscheinlich als bessere Informationsquelle heraus. Dieses kleine, in Leder gebundene Büchlein enthält zwei Dutzend Pergamentseiten. Die meisten davon hat Tsuto mit Karten von Sandspitze oder erotischen Zeichnungen von Nualia gefüllt (mit einem Fertigkeitwurf auf Wissen [Lokales] gegen SG 15 erkennt man sie als die angeblich tote Tochter von Vater Tobyn). Auf jeder Karte ist ein anderer Angriffsplan eingezeichnet. Auf den ersten Karten ist der Angriffsplan für eine Gruppe von 30 Goblins eingezeichnet. Eine dieser Schlachtenkarten ist eingekreist, und die SC sollten darin den Überfall der Goblins auf Sandspitze vom Anfang des Abenteuers erkennen. Von größerer Wichtigkeit aber sind die nächsten paar Seiten, die einen Angriff auf Sandspitze mit einer Streitmacht von augenscheinlich 200 Goblins darstellen. Zwar ist keine dieser Karten markiert, doch auch wenn viele ausgestrichen wurden, als hätte man sie verworfen, sollten die Konsequenzen trotzdem nichts Gutes erahnen lassen.

Auf den meisten Zeichnungen von Nualia ist sie ohne ihre dämonische Hand dargestellt. Auf der letzten Seite des Buches jedoch ist sie nicht nur mit einer einzigen Dämonenhand dargestellt, sondern darüber hinaus mit Fledermausflügeln, Hörnern, einem gespaltenen Schwanz und Fangzähnen.

Drei kurze Absätze in Tsutos Tagebuch enthalten Informationen, die für die SC von besonderem Interesse sind (sie sind unten in der Spielerunterlage 1-2 abgedruckt).

Wenn die SC sich mithilfe von Magie Tsutos Kooperation versichern, kann er ein Quell an Informationen sein: Er verrät den gesamten Plan Nualias, ihren derzeitigen Aufenthaltsort und sogar Informationen über die Lage und die Verteidigungsanlagen von Distelkrone. Wenn er nach dem Tagebuch gefragt wird, bestätigt er, dass Nualia vorhat, Sandspitze Lamaschtu als Brandopfer darzubieten. Im Gegenzug wird sie von einem Engel in eine Dämonin verwandelt wird – ein Ritual, das sie mit der Verbrennung der Überreste von Vater Tobyn bereits begonnen hat. Tsuto weiß nicht viel über die Kreatur, die Nualia „Malfeschnekor“ nennt. Er weiß nur, dass es ein Monster ist, von dem sie glaubt, es sei irgendwo unter Distelkrone gefangen, und dass der nächste Überfall auf Sandspitze garantiert erfolgreich sein wird, wenn sie das Monster freilässt und rekrutiert.

AMEIKOS BEFREIUNG

Wenn die SC aus irgendeinem Grund bis nach Sonnenuntergang warten, um die Glashütte zu untersuchen, sind Tsuto und seine Goblins bereits nach Distelkrone zurückgekehrt. Ameiko wird dort (im Bereich D9) in eine Zelle gesperrt, und wenn die SC sie nicht innerhalb weniger Tage retten, wird sie irgendwann im Bereich D12 Lamaschtu geopfert – ein weiteres Brandopfer, mit dem Nualia ihre Zorn beschwichtigt.

Ameiko ist bei Bewusstsein, jedoch schwer verwundet. Ihre Trefferpunkte bleiben bei -2, und sie ist nicht in der Verfassung, den SC zu helfen, wenn diese sie nicht vorher heilen. Selbst wenn sie geheilt wird, ist sie über den Verrat ihres Bruders vollkommen bestürzt. Tsuto verrät Ameiko, er und mehrere andere Söldner

würden von Nualia angeführt werden, und deutete an, sie hätte große Pläne für die Zukunft von Sandspitze. Tsuto ermahnte Ameiko, nicht in der Stadt zu sein, wenn diese Pläne sich erfüllten, und gab ihr Gelegenheit, sich seiner Truppe in Distelkrone anzuschließen. Ameiko zuckte bei der Andeutung zusammen und schlug ihren Bruder vor Entrüstung über seinen tiefen Fall ins Gesicht.

Seine Reaktion darauf bestand darin, die Goblins auf sie loszulassen. Von diesen wurde sie überwältigt und hier zurückgelassen. Sie ist dankbar, dass die SC sie gerettet haben, doch brennt sie darauf, zu fliehen und ihren Vater zu warnen. Wenn die SC ihr die schreckliche Nachricht nicht beibringen, wird sie es noch früh genug erfahren und es anschließend stoisch hinnehmen.

Offiziell hat Ameiko im Abenteuerpfad „Das Erwachen der Runenherrscher“ keine weitere Rolle zu spielen. Das kann sich allerdings ändern, denn es ist dein Spiel! Natürlich belohnt sie die SC nach ihrer Befreiung mit freier Kost und Logis im Rostigen Drachen auf Lebenszeit, und da ihr Vater nun tot ist, ist sie die Alleinerbin der Familie Kajitsu. Ob es ihr passt oder nicht (es passt ihr wirklich nicht), Ameiko ist zur neuesten Adligen in Sandspitze geworden. Wenn du ihr eine tragende Rolle in „Das Erwachen der Runenherrscher“ zukommen lassen willst, findest du ihre vollständigen Spielwerte in unserer Web-Erweiterung.

BELOHUNG: Wenn die SC Ameiko befreien, erhalten sie 1.200 EP.

DIE KATAKOMBEN DES ZORNS

Dieser Ort war ursprünglich ein Laboratorium und ein Gefängnis und wurde von einem grausamen Mann namens Xalias geleitet, der im Austausch für



TSUTO
KAJITSU

DER ÜBERFALL VERLIEF WIE GEPLANT. NUR WENIGE DISTELKRONEGoblins SIND GETÖTET WORDEN, UND WIR KONNTEN MIT LEICHTIGKEIT TOBYNS SARG SICHERSTELLEN, WÄHREND DIE BAVERNTRAMPel VON DEN ANDEREN ABGELENKT WURDEN. ICH KANN DEN WIRKLICHEN ANGRIFf KAUM ERWARTEN. DIESE STADT VERDIENt ES, DASS SIE BRENNT – SOVIEL STEHT FEST.



BROCKENREIßER SCHEINT DEN ERDRÜCKENDEN VORMARsCH ÜBER LAND VORZUZIEHEN, ABER ICH GLAUBE NICHT, DASS DIES DIE BESTE VORGEHENSWEISE IST. WIR SOLLTEN DEN QUASIT ZUR UNTERSTÜTZUNG HOLEN. WIR SCHICKEN IHRE MIßGEBURTEN VON UNTEN DURCH DEN SCHMUGGLERTUNNEL IN DIE GLASHÜTTE MEINES VATERS, UND DANN DRINGEN WIR IN KLEINEREN, ABER KONZENTRIERTEN STREITKRÄFTEN IN DIE STADT EIN. ALLE AUßER BRUTHAZMUS STIMMEN ZU, UND ICH BIN ZIEMLICH SICHER, ER WIDERSPRICHT MIR NUR, UM MICH ZU VERÄRGERN. MEINE LIEBSTE IST ZU SEHR VON DEN UNTEREN KAMMERN ABGELENKT, UM EINE ENTSCHEIDUNG ZU TREFFEN. SIE SAGT, WENN MALFESCHNEKOR ERST EINMAL BEFREIT IST UND UNTER IHREM BEFEHL STEHT, MÜßEN WIR UNS KEINE GEDANKEN MEHR UM VORSICHT MACHEN. ICH HOFFE, SIE HAT RECHT.



MEINE LIEBSTE WILL UNBEDINGT IHREN KOPF DURCHSETZEN – WAS ICH AUCH SAGE, ICH KANN SIE NICHT VON IHRER SCHÖNHET ÜBERZEUGEN. SIE IST UND BLEIBT BESESSEN VON DEM GEDANKEN, IHREN "HIMMLISCHEN MAKEL", WIE SIE ES NENNT, LOSZUWERDEN UND IHN MIT DER ANMUT IHRER MUTTER ZU ERSETZEN.

MIT DER VERBRENNUNG DER ÜBERRESTE IHRES VATERS SCHEINT IHRE UMWANDLUNG BEGONNEN ZU HABEN. ALLERDINGS KANN ICH NICHT SAGEN, DASS MIR IHRE NEUE HAND GEFÄLLT. ICH HOFFE,

DASS IHR NEUER KÖRPER NICHT SO ABSTOßEND SEIN WIRD, WENN SIE SANDSPITZE ERST EINMAL LAMASCHTUS FLAMMEN ÜBERANTWORTET HAT. VIELLEICHT HABE ICH JA GLÜCK. SUKKUBI SIND DOCH AUCH DÄMONEN, ODER?



unheimliche und dunkle Mächte seine Seele an die Dämonin Lamaschtu verkauft hatte. Er war ein Kleriker der Lamaschtu im Dienste der Runenherrscherin Alaznist. Allerdings wusste sie nicht, das Xaliasa zudem im Geheimen ein Assassine war, der Karzoug die Treue hielt. Irgendwann trieb sein Dienst als Doppelagent Xaliasa in den Wahnsinn, und seine Untergebenen nannten ihn fortan den Schreiberling. Man nahm an, er sei in den derzeit unzugänglichen unteren Ebenen der Katakomben ums Leben gekommen, als Thassilon fiel und Alaznists Reich im Meer versank. Allerdings sind nicht all seine Verbündeten umgekommen: seine Untergebene, der Quasit Erylium, hat überlebt.

Nach Jahrhunderten der Einsamkeit und der Gefangenschaft in den dunklen Katakomben geriet Erylium ebenfalls an den Rand des Wahnsinns. War sie ursprünglich besessen davon zu entkommen, sah sie den Komplex nach und nach als ihr eigenes Reich. Die Zombies, die in Bereich **B9** eingesperrt sind, wurden zu ihren Dienern und der Vargouille-Wächter in Bereich **B4** zu ihrem Haustier. Sie studierte die verfallenden Schriften und Notizen, die ihr Meister hinterlassen hatte. Irgendwann wurde sie zur Hexe und erwählte – wie auch ihr Herr vor so langer Zeit – Lamaschtu zu ihrer dämonischen Schutzherrin. Und weitere Jahrtausende lang herrschte Erylium mit engherziger Grausamkeit und Vergnügen über ihr winziges Reich.

Als die Schmuggler vor vier Jahrzehnten in die Katakomben einbrachen, war Erylium darauf nicht vorbereitet. Anstatt sie mit einer List dazu zu bringen, ihr zu dienen, griff sie die Eindringlinge an und verjagte sie. Als sie nach ihrem Siegesgelage wieder zu sich kam, hatten die Schmuggler ihren Fluchtweg bereits zugemauert. Jedoch reichte dieses Ereignis aus, um die Quasit aus ihrem Irrsinn herauszureißen.

Im Verlaufe der nächsten vierzig Jahre saß sie unzählige Stunden am oberen Treppenabsatz im Bereich **B5** und lauschte. Sie wollte mehr über diejenigen erfahren, die sie schon bald als Feind an der Oberfläche bezeichnete. Jede Woche setzte Erylium ihre Fähigkeit *Heiliges Gespräch* ein, um mithilfe ihrer dämonischen Schutzherrin immer mehr über Sandspitze zu erfahren. Auch schickte sie ihren Vertrauten, einen schwarzen Zaunkönig, als Spion aus. Die Jahre vergingen, und Lamaschtu kryptische Antworten sowie die Berichte ihres Zaunkönigs vermittelten Erylium den Eindruck, dass etwas im Gange war – etwas, das sie mit einem wirklichen Heer ausstatten würde – und ihre Befehlshaberin noch in diesem Moment zu Lamaschtus Ehren vorbereitet werden würde.

Vor fünf Jahren erwachte ein *schwächerer Runenbrunnen*, der sich im Bereich **B13** befindet, wieder zum Leben. Erylium nahm dies als Zeichen: Sie nutzte den *schwächeren Runenbrunnen*, um mehrere Monster hervorzurufen, die Sündenbrut genannt wurden und sie bei den bevorstehenden Ereignissen unterstützen sollten. Kurz darauf eröffnete Lamaschtu Erylium, ihre Befehlshaberin sei fast bereit, doch läge es an ihr, sie zu rekrutieren. Erylium würde sie an ihrem silbernen Haar und violetten Augen erkennen – eine Seltenheit in der Welt oben. Als nach kurzer Zeit Nualia als frische Konvertitin Lamaschtus erschien, nahm Erylium mit Stolz die Rolle der Mentorin ein. Die Quasit weiß, dass ihr Reich schon bald wachsen wird.

B1 WÄCHTERHÖHLE (HG 2)

KREATUR: Eine Sündenbrut haust in dieser Höhle. Sie ist von Erylium beauftragt worden, den Eingang zu ihrem Reich zu bewachen. Die Sündenbrut erfüllt ihre Aufgabe ausgezeichnet und bleibt stundenlang auf Posten, bis sie von einer anderen abgelöst wird.



DAS
BRANDOPFER

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEIL EINS:
FEST UND FEUER

TEIL ZWEI:
HIESIGE HELDEN

TEIL DREI:
GLASS UND ZORN

TEIL VIER:
DISTELKRONE



SÜNDENBRUT

EP	HG	TP
600	2	19

(PF MHB II, S. 241)

B2 ALTER LAGERRAUM



Es ist unklar, welchem Zweck diese Kammer ursprünglich diente. Allerdings ist der Boden mit Trümmern übersät. Die Wand im Westen ist niedergerissen worden und gibt den Blick auf einen Tunnel frei, der in westlicher Richtung führt.

Eine Untersuchung der Trümmer zeigt, dass sie augenscheinlich aus zerbrochenen Urnen und weiteren Töpferwaren bestehen. Die Speisen, die früher darin verstaut wurden, sind längst zu Staub zerfallen.

B3 EINGANGSHALLE



Die Statue einer äußerst schönen, aber gleichzeitig zornigen Menschenfrau aus rotem Marmor steht in der Mitte des Raumes. Ihr steinernes Antlitz ist vor Wut verzerrt. Die Frau trägt wallende Roben, und ihr langes Haar ist mit einem komplizierten Kopfschmuck aus Haken und Klingen zurückgebunden, sodass man ihr Gesicht sehen kann. In der linken Hand hält sie ein großes Buch, in dessen Vorderseite ein siebenzackiger Stern eingearbeitet ist. In ihrer rechten Hand hält sie einen glänzenden Ranseur aus Metall und Ebenholz.

Die Statue stellt die Runenherrscherin Alaznist dar, die mit einem Fertigkeitwurf auf Wissen (Geschichte) gegen SG 25 als solche erkannt werden kann.

SCHATZ: Der Ranseur, den die Statue in der Hand hält, ist eine Meisterarbeit und kann mit einem kurzen Ruck entfernt werden. Es handelt sich um eine Nachahmung der berühmten Waffe der Runenherrscherin Alaznist, und der Ranseur ist sowohl ein Kunstwerk als auch eine Waffe. Er ist 400 GM wert.

B4 WASCHBECKEN (HG 2)



Wasser kräuselt sich leicht in diesem kreisrunden Becken, dessen Rand mit Totenschädeln ausgekleidet ist.

Dieses Becken wurde früher dazu verwendet, den Schmutz der Oberwelt von den Füßen der Besucher zu waschen, die die Katakomben des Zorns betreten. Einmal pro Stunde wird das Wasser im Becken neu aufgefüllt und gereinigt.

KREATUR: Dieser Zugang zu den Katakomben des Zorns wird noch immer von einer uralten Kreatur bewacht: einem scheußlichen Vargouille, der für gewöhnlich in den Schatten an der Wand kauert. Das Monster wurde dort vom Schreiberling abgestellt und ist über all die Jahrhunderte dort geblieben. Es wartet geduldig auf die Befreiung von seinem Dienst und greift alles und jeden an, der den Raum betritt, ausgenommen Sündenbruten, Koruvus, Elyrium und jeder, der offen das Zeichen der Lamaschtu zur Schau stellt.

VARGOUILLE

EP	HG	TP
600	2	19

(PF MHB, S. 269)

B5 TREPPE



Eine Wendeltreppe windet sich um eine Säule und hinauf in die Dunkelheit.

Diese Treppe führt zu einem kleinen Gewölbe an der Oberfläche. Als Thassilon jedoch fiel, brach der Bau zusammen. Wenn die SC es irgendwie schaffen, sich durch das 9 m dicke Gestein zwischen dem oberen Absatz und der Oberfläche hindurch zu graben, kommen sie in einer Gasse inmitten eines Gewirrs von Gebäuden zwischen Turmgasse und Lumpengasse wieder heraus. Es gibt immer noch schmale Risse im Stein, durch die (vergleichsweise) frische Luft in die Katakomben strömt und durch die Eryliums Vertrauter hinein- und hinausgelangt.

B6 ALTES GEFÄNGNIS (HG 4)



Diese große Kammer war früher augenscheinlich ein Gefängnis, wie die zwanzig Zellen belegen, die an den Wänden entlanglaufen. In der Mitte des Raumes erhebt sich eine wackelige Plattform aus Holz, von der zwei Treppen abgehen und zum drei Meter tiefer liegenden Boden des Gefängnisses führen. Ein anderthalb Meter breiter Holzsteg führt vom nördlichen Rand der Plattform zu einem Durchgang im Osten.

Wie sich erahnen lässt, wurde dieser Raum tatsächlich dazu genutzt, Gefangene festzuhalten, größtenteils Spione aus Schalast, die sich zu nahe an die Besitztümer der Bakrakhani herangewagt hatten. In vielen Zellen liegen Skelette – Gefangene, die Jahrhunderte zuvor verhungert sind. Obgleich der Steg oberhalb des Raumes wacklig aussieht, ist er in Wahrheit recht sicher. Denn das Holz (wie in vielen uralten thassilonischen Ruinen) behält noch immer einen Teil seiner uralten Aura aus Schutzmagie bei, mit deren Hilfe es alle Zeiten übersteht. Durch dieselbe Schutzmagie zerfallen die Knochen in den Zellen nicht zu Staub, wenngleich sie noch immer recht trocken und brüchig sind.

KREATUREN: Zwei Sündenbruten lauern dort. Sollte ein Alarm ausgelöst worden sein, verbergen sie sich zwischen den Sparren unterhalb der Plattform und lauern darauf, nach oben zu greifen und jeden zu attackieren, der zu nahe an den Rand kommt. Wenn kein Alarm ausgelöst worden ist, zanken sich die Sündenbruten im Ostteil des Raumes um einige zerfallende Schädel, die sie den Überresten in den umgebenden Zellen abgenommen haben.

SÜNDENBRUT (2)

EP	HG	TP
je 600	2	je 19

(PF MHB II, S. 241)

B7 VERHÖRKAMMER



Dieser Raum enthält viele uralte Überreste von Gegenständen, die allem Anschein nach einmal Folterwerkzeuge waren. Allerdings erscheinen ihr Zweck und ihre Gestaltung merkwürdig und altertümlich. In einer Ecke liegt ein kugelförmiger Käfig, von dessen Eisenstäben Spitzen nach innen ragen. In einem anderen Käfig steht etwas, das wie ein sternförmiges



Holzgestell aussieht und dessen Oberfläche mit Haken gespickt ist. Und in der Mitte des Raumes steht ein langer Tisch, der mit Lederschnüren und einer Reihe von Kurbeln bedeckt ist, die zum Drehen und Schwenken gedacht zu sein scheinen.

Damals in thassilonischer Zeit wurden all diese Foltermechanismen häufig genutzt. Mittlerweile sind sie allerdings zu verfallen oder verrostet, als dass sie noch von Nutzen sein könnten.

B8 ALTES STUDIERZIMMER

Die Überreste mehrerer Stühle und eines langen Tisches bedecken hier den Boden. Im Süden gibt es drei Steintüren, auf der je ein seltsames Symbol prangt, das einem siebenzackigen Stern ähnelt.

Dieser Raum wurde früher als Studierzimmer genutzt, doch die Zeit (und Jahrhunderte der Frustration, die sich in Erylium aufgestaut hatten) forderten ihren Tribut. Eine Durchsichtung der Trümmerhaufen fördert zahlreiche Bücher und Schriftrollen zutage, die über und über mit spitzer Handschrift in einer fremden Sprache beschrieben sind. Diese Schriften waren einmal Teil der Bibliothek des Schreiberlings, und aus ihnen lernte Erylium einen Großteil dessen, was sie heute als Hexe und Anhängerin Lamaschtus weiß. Inzwischen aber sind sie nutzlos.

Die drei stabilen Türen im Süden führten einst zu Gefängniszellen. In jeder Zelle liegt ein einzelnes Skelett eines grausam verformten Humanoiden: eines hat drei brüchige Arme, ein weiteres einen riesigen, unförmigen Schädel, und das dritte einen Brustkorb, der bis hinunter zum Becken reicht – ein Becken, an dem verkümmerte Beinknochen hängen, die um den merkwürdig flachen Körper herum verstreut sind.

SCHATZ: Wenn den SC ein Wahrnehmungswurf gegen SG 20 gelingt, so finden sie bei der Untersuchung der zerrissenen Seiten unter einem Stuhl eine *Schriftrolle: Flammenkugel* (ZS 5).

B9 GEFÄNGNISGRUBEN

Die gewölbte Decke dieser unheimlich kalten Kammer ist sechs Meter hoch. Auf dem Boden liegen elf wahllos verstreute Holzdeckel auf elf anderthalb Meter breiten Gruben. Aus der Dunkelheit dieser Gruben dringt ein schlurfendes Geräusch und gelegentlich ein unterdrücktes Stöhnen nach oben.

Jede Grube ist 6 m tief. Die Holzdeckel über jeder Grube sind ziemlich brüchig und geben nach, wenn irgendjemand auf sie tritt. Mit einem Reflexwurf gegen SG 15 kann ein Charakter sicher in ein benachbartes Feld springen. Andernfalls ist ein 6 m tiefer Fall das geringste Problem des Gestürzten.

KREATUREN: In jeder einzelnen Grube befindet sich ein menschlicher Zombie, eine bedauernswerte Kreatur,



die aus einer Jahrtausende alten Vergangenheit stammt und deren Fleisch durch Nekromantie zusammengehalten wird. Einst waren diese Zombieguben eine weitere Möglichkeit für die Kakrakhani, ihre Gefangenen zu quälen. Mittlerweile dienen die Zombies darin Elyrium als Spielzeuge.

Seit Nualia die Katakomben des Zorns geöffnet hatte, verirrt sich nur sehr wenige Kreaturen von dem verborgenen Schmugglertunnel aus in die Gewölbe. Eine dieser Kreaturen aber war ein Goblinheld des Siebenzahnstammes namens Koruvus. Nachdem er den Tunnel entdeckt hatte, erklärte er gegenüber den anderen Goblins forsch, er würde ihn erkunden, den Schatz plündern, der zweifellos darin verborgen war, zurückkehren und den Siebenzahnstamm übernehmen. Er tat es nicht, doch die Siebenzahnoblins erwarten jeden Tag seine Rückkehr.

In Wahrheit stolperte er über die Katakomben des Zorns und trank von dem Wasser über dem Altar in **B12**, woraufhin er durch die unbeständige Grausamkeit der Launen Lamaschtus in ein monströses, wahnsinniges, höhnisches Abbild seiner selbst verwandelt wurde. Inzwischen sieht er in Erylium seine Königin und folgt sklavisch ihren Befehlen. Die Quasit war davon zunächst entzückt, doch es dauerte nicht lange, bis sie von Koruvus' aufdringlicher Art genug hatte und ihm befahl, ihre Schar im Bereich **B9** zu bewachen. Koruvus folgt wie besessen dem Befehl und verlässt seinen Posten nur, um aus dem Becken in **B4** zu trinken, oder um im Schmugglertunnel nach Ratten zu jagen, die er frisst, wenn er den beißenden Hunger nicht länger unterdrücken kann.

Kampfausrüstung *Langschwert +1*, silberner Dolch, Beil [Meisterarbeit]

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Odemwaffe (ÜF) Einmal alle 1W4 Runden kann Koruvus einen 6 m langen Strahl übel riechenden und säurehaltigen Blutes ausspeien. Jede Kreatur im Angriffsbereich erleidet 2W4 Punkte Säureschaden (Reflex SG 13, halbiert). Eine Kreatur, die durch die Säure Schaden erleidet, muss zudem einen Zähigkeitswurf gegen SG 13 bestehen. Misslingt der Wurf, überkommt sie 1 Runde lang Übelkeit. Der SG des Rettungswurfes basiert auf der Konstitution.

MENSCHLICHE ZOMBIES (11)	EP	HG	TP
	je 200	½	je 12

(PF MHB, S. 287)

BELOHNUNG: In ihren Gruben sind die Zombies recht harmlos. Wenn die SC sie mithilfe von Fernkampfwaffen vernichten, erhalten sie für den gesamten Haufen 200 EP.

B10 VERSCHÜTTETE TREPPE

Diese gewundene Wendeltreppe führte einmal hinunter zu den noch tiefer gelegenen Gewölben unter Sandspitze. Doch genauso wie die Treppe, die vom Bereich **B5** nach oben führt, wurde dieser Weg vor Urzeiten durch die Katastrophe verschüttet. Nach und nach wird der Schutt abgetragen, wonach die Treppe ins Reich des Schreiberlings in Lamaschtus Schrein führt; nähere Informationen findest du in Kapitel Fünf.

B11 MEDITATIONS-KAMMER



Dieser merkwürdige Raum ist eine viereinhalb Meter durchmessende Kugel. Mehrere Gegenstände treiben durch den Raum und drehen sich langsam in der Luft: ein abgegriffenes Buch, eine Schriftrolle, eine Flasche Wein, ein toter Rabe, der von einem Ring schwebender und sich winder Maden umgeben ist, sowie ein gewundener Eisenstab mit zwei Zinken. Doch am verstörendsten an diesem Raum sind die Wände. Sie sind mit roten Blechen ausgekleidet, durch die in unregelmäßigen Abständen im Stillen schwarze, elektrische Entladungen fließen. Diese laufen zu häufig zu Runen oder gar Wörtern zusammen, als dass es Zufall sein könnte.

In diesem außergewöhnlichen Raum wirkt noch immer die Magie, die vor langer Zeit dort gewirkt wurde. Jede Kreatur bzw. jeder Gegenstand, der sich darin befindet, unterliegt sofort dem Zauber *Schweben* und schwebt durch die Luft. Der Schreiberling fand, dass er beim Schweben hervorragend entspannen konnte. Allerdings war er nicht in der Lage, den Zauber selbst zu wirken, und daher heuerte er einen von Alaznists Schülern an, damit er diesen Raum für ihn schuf.

Jeden Tag verbringt Erylium ein paar Stunden dort. Sie trinkt und nascht von den Maden, während sie ihr Lieblingsbuch liest. Derzeit jedoch befindet sie sich im Bereich **B13**.

Zu seinen Lebzeiten war dem Schreiberling dieser Raum wichtig, und ein Widerhall seines Wahnsinns und seiner Persönlichkeit spiegelt sich hier in krachenden Blitzen wider. Ein SC, der Thassilonisch lesen kann, könnte hier und da ein paar Worte in den Formen ausmachen. Worte, die mit Zorn, Wut und Rachege-lüsten

KORUVUS

EP	HG	TP
800	3	26

Goblinvariante Kämpfer 2

CB Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung -1

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14 (+2 GE, +4 natürlich)

TP 26 (2W10+11)

REF +2, **WIL** -1, **ZÄH** +8; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1; **Immunitäten** Säure, geistesbeeinflussende Effekte, Lähmung, Gift

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Langschwert +1*, +4 (1W8+4/19-20), silberner Dolch +3 (1W4+1/19-20), Beil [Meisterarbeit] +4 (1W6+1/x3)

Besondere Angriffe Odemwaffe

TAKTIK

Im Kampf Koruvus nimmt seine Pflichten als Wächter der Kammer sehr ernst und greift sofort jeden an, der den Raum betritt. In der ersten Kampfunde setzt er seine Odemwaffe ein. Anschließend stürzt er sich in den Kampf und greift den größten, am gefährlichsten aussehenden Feind mit seinen Waffen an.

Moral Koruvus kämpft bis zum Tode. Wenn es nötig ist, verfolgt er sogar alle Feinde bis zur Glashütte bzw. bis zum Ausgang der Katakomben, bevor er auf seinen Posten zurückkehrt.

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 15, **KO** 16, **IN** 3, **WE** 8, **CH** 10

GAB +2; **KMB** +5; **KMV** 17

Talente Abhärtung, Große Zähigkeit, Kampf mit mehreren Waffen

Fertigkeiten Akrobatik, Einschüchtern +5, Heimlichkeit +6, Reiten +6

Sprachen Goblinisch

zu tun haben, aber niemals auch nur annähernd einen vollständigen Gedanken ergeben. Genaue Informationen über den Schreiberling findest du in Kapitel Fünf. Vorerst sollten die Blitze als nichts anderes erscheinen als eine Merkwürdigkeit dieser besonderen Kammer.

SCHATZ: Die Flasche Wein hat Tsuto Elyrium vor wenigen Stunden als Geschenk mitgebracht. Die Schriftrolle ist eine *Schriftrolle: Brennende Hände* (ZS 3).

Das Buch ist ein auf magischem Wege erhaltenes Gebetsbuch, das der Anbetung Lamaschtus, der Mutter aller Monster, gewidmet ist. Das zerlesene Werk ist in Abyssisch geschrieben und Eryliums ganzer Stolz sowie wichtigster Besitz. Dieses Buch ist ebenso eine Zusammenstellung der schrecklichsten und grausamsten Monster, die es auf der Welt gibt (mit zahlreichen Holzschnitten davon, wie sie töten), wie ein religiöser Text. Es ist 100 GM wert.

Der Eisenstab ist ein *Stab: Schockgriff* (28 Ladungen), von dem Erylium weiß, dass er magisch ist, ihn aber nicht benutzen kann. Sie hat vor, ihn irgendwann einmal gegen einen Zauberstab einzutauschen, den sie einsetzen kann.

B12 SCHREIN DER LAMASCHTU



Hier verbreitert sich der Tunnel zu etwas, das ein kleiner Schrein zu sein scheint, denn im Nordosten führen einige Stufen zu einem Podest aus grauem Stein hinauf. Oben auf dem Podest steht ein uralter Altar – eigentlich nicht mehr als ein schartiger Block aus schwarzem Marmor, auf dessen Oberseite eine kleine Einbuchtung ist. Dieses Becken ist mit etwas gefüllt, das wie schmutziges Wasser aussieht.

Im Gegensatz zu anderen Runenherrschern war Alaznist eine gläubige Frau: Sie glaubte an Verfall, Zerstörung und Zorn. Obwohl sie ein Bündnis mit dem werdenden Dämonenherrscher Yamasoth eingegangen war, ließ sie sich von allen Dämonenherrschern inspirieren. Sie ermutigte ihre Untergebenen, ebenfalls Dämonen anzubeten – es kümmerte sie nicht, wen sie verehrten, solange es zerstörerische Mächte waren.

Die Dämonenkönigin war die bevorzugte Wahl, und die Mutter aller Monster wurde zur Schutzherrin des Schreiberlings. Der Schreiberling hielt daraufhin über diesen Altar Zwiesprache mit Lamaschtu. Elyrium verwendet ihn ebenso, und genau hier taufte sie Nualia und fing mit ihrer Ausbildung an.

SCHATZ: Das Becken auf dem Altar erzeugt ständig 4 Dosen des *Wassers Lamaschtus* (siehe *Weltenband der Inneren See*, S. 297). Durch die Einnahme dieser widerlichen Flüssigkeit verwandelte sich der Goblin Koruvus in den Mutanten, der er heute ist. Wenn die Wasser vom Altar abgeschöpft werden, bauen sie sich binnen 1 Stunde zu normalem unheiligem Wasser ab. Jeden Tag füllt der Altar soviel Wasser auf, wie in 1 Phiole passt.

B13 DAS HEILIGTUM DES ZORNS (HG 5)



Dieses riesige Gewölbe ist nichts anderes als eine imposante, unterirdische Kathedrale. Steinerne Türen gehen zu beiden Seiten des Haupteingangs ab. Dahinter jedoch sind die Wände mit merkwürdigen, gezackten Runen versehen. In der Mitte des Gewölbes befindet sich ein großes Wasserbecken. Ein Ring aus polierten, menschlichen Schädeln, die auf steinernen Säulen ruhen, ziert die Mitte des Beckens. Am anderen Ende des Raumes führen zwei Treppen zu einer Kanzel, auf der ein zweites Becken ruht. Dieses ist dreieckig und mit aufgewühltem, kochendem Wasser gefüllt, das beinahe aussieht wie Lava. Doch obwohl die Rauchfahnen, die aus der eigenartigen, orangefarbenen Flüssigkeit aufsteigen, wie heißer Dampf erscheinen, ist das Gewölbe selbst von tödlicher Kälte erfüllt.

Obwohl die Runenherrscherin Alaznist die Verehrung von Dämonen vorantrieb, war ihr wahrer Glaube der an die Reinheit des Zorns. Und daher stellte sie in all ihren wichtigsten Besitztümern sicher, dass dort solch ein „Schrein“ für ihre Lieblingsünde in Form eines *schwächeren Runenbrunnens* aufgestellt wurde. Die *Runenbrunnen* des Zorns, die zwar weniger mächtig als die der anderen Runenherrscher, dafür aber zahlreicher waren, erlaubten die Kommunikation zwischen weit entfernten Orten. Darüber hinaus wurden sie mit der Funktion versehen, den Zorn verstorbener Seelen zu ernten, sodass Alaznist ihre bevorzugten Stoßtruppen schaffen konnte: die Sündenbrut.

Als Karzoug vor vielen Jahren seinen wesentlich mächtigeren *Runenbrunnen* aktivierte, erwachte der *schwächere Runenbrunnen* in



KORUVUS

diesem Raum wieder lodernd zum Leben. Seitdem hat Erylium sie ständig genährt. Die Magie des Brunnens war im Schwinden begriffen, doch hat der Tod so vieler Goblins an der Oberfläche Wunder gewirkt und den Zorn im Becken neu aufgefüllt. Und nun glüht und blubbert die Quelle beinahe so stark wie am dem Tag vor vielen Jahren, als sie das erste Mal aktiviert wurde. Sobald Nualia den zweiten, „richtigen“ Angriff auf Sandspitze führt, hofft Erylium, dass allein die Zahl der erschlagenen Goblins ihr genügend Sündenbruten beschert. Daraufhin wird sie ihr eigenes Heer auf die Welt oben ausbreiten und mit der Ernte weiterer Opfer beginnen, die sie in neue Sündenbruten umwandelt.

Die Regeln für *schwächere Runenbrunnen* stehen auf Seite 423f. dieses Buches. In diesem besonderen *schwächeren Runenbrunnen* sind derzeit 20 Sündenpunkte

gespeichert. Mit genau diesem *schwächeren Runenbrunnen* hat Elyrium vor Kurzem die Sündenbruten geschaffen, die die Katakomben heimsuchen.

Die beiden kleineren Räume im Nordosten und Nordwesten des Heiligtums dienten früher als Lager- bzw. Umkleieraum. Jetzt sind beide Räume leer, und die Türen stehen offen. Die Decke dieses Raumes ist 6 m hoch.

KREATUREN: Obgleich die Katakomben des Zorns nun offenstehen und Erylium kommen und gehen kann, wie sie will, haben die Jahrtausende, die sie dort verbracht hat, ihren Spuren hinterlassen. Die Königin der Katakomben hat eine leichte Aversion vor offenen Plätzen und die unbegründete Sorge entwickelt, jemand könnte in ihrer Abwesenheit in die Katakomben eindringen und ihre Krone stehlen. Daher verbringt sie fast ihre gesamte Zeit dort unten.

Sobald die SC den Raum betreten, gerät die Quasit in Zorn. Sie kreischt und klagt die SC an, dass sie „es wagen, in das Heiligtum der Mutter einzudringen“. Daraufhin schneidet sie sich mit dem Dolch das Handgelenk auf, sodass ein wenig Blut in den *schwächeren Runenbrunnen* tropft und eine Sündenbrut erschafft. Während sie das tut, nimmt das Glühen des *schwächeren Runenbrunnens* sichtbar ab. Mit einem Fertigkeitwurf auf Motiv erkennen gegen SG 20 kann ein Charakter den plötzlich auftauchenden besorgten Blick in Elyriums Gesicht erkennen, als sie dies bemerkt. Nach der ersten Sündenbrut erschafft sie keine weitere.

ERYLIUM

EP

1.200

HG

4

TP

35

Weiblicher Quasit Hexe 3 (PF MHB, S. 48; PF EXP, S. 32)

CB Sehr kleiner Externar (Chaotisch, Dämon, Böses, Extraplanar)

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +4 GE, +2 Größe, +2 natürlich)

TP 35 (6 TW; 3W10+3W6+9); Schnelle Heilung 2

REF +8, WIL +6, ZÄH +3

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

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 15 m (perfekt)

Nahkampf Biss +10 (1W4-1), 2 Klauen +10 (1W3-1 plus Gift)

Fernkampf Dolch der Rückkehr aus Kaltem Eisen +1, +11 (1W2/19-20)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Hexerei (Schlummer [3 Runden], Zungen [nur verstehen, 3 Minuten])

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6; Konzentration +7)

Beliebig oft – Gutes entdecken, Magie entdecken, Unsichtbarkeit (nur selbst)

1/Tag – Furcht auslösen (SG 12, Radius 9 m)

1/Woche – Heiliges Gespräch (6 Fragen)

Vorbereitete Hexenzauber (ZS 3; Konzentration +5)

2. – Person festhalten (SG 14), Monster herbeizaubern II

1. – Befehl (SG 13), Monster herbeizaubern I, Schwächestrahle (SG 13)

0. (beliebig oft) – Ausbluten (SG 12), Benommenheit (SG 12), Erschöpfende Berührung (SG 12), Tanzende Lichter

Schutzherr Schatten

TAKTIK

Vor dem Kampf Erylium wird unsichtbar, sobald sie hört, dass sich Feinde nähern.

Im Kampf Obwohl sie schwer zu treffen und in der Lage ist, ihre Wunden rasch zu heilen, geht Erylium im Kampf möglichst vorsichtig vor.

ERYLIUM



Sie fliegt, damit sie ihren Feinden im Fernkampf überlegen ist, und setzt in den anfänglichen Runden Zauber wie *Monster herbeirufen* oder *Person festhalten* (gegen den Feind mit der besten Panzerung) ein. Sobald ihr die Zauber ausgehen, greift sie ihre Feinde mit ihrem sehr kleinen *Dolch der Rückkehr aus Kaltem Eisen +1* an. Wird sie allerdings in die Enge getrieben, kämpft sie mit Klauen und Zähnen bis zum Schluss.

Moral Wenn sie auf 5 Trefferpunkte oder weniger reduziert wird, macht sich Elyrium unsichtbar und flieht. Dann wartet sie, bis sie durch ihre Schnelle Heilung wieder geheilt ist, bevor sie hierhin zurückkehrt, um er erneut gegen die SC zu kämpfen.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 18, **KO** 13, **IN** 15, **WE** 10, **CH** 13

GAB +4; **KMB** +6; **KMV** 16

Talente Ausweichen, Im Kampf zaubern, Waffenfinesse

Fertigkeiten Bluffen +10, Einschüchtern +10, Fliegen +12, Heimlichkeit +21, Wahrnehmung +9, Wissen (Arkanes) +8, Wissen (Die Ebenen) +8, Zauberkunde +11

Sprachen Abyssisch, Thassilonisch; Telepathie (Berührung), *Zungen*

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (kleiner Tausendfüßler oder Rabe; *Gestaltwechsel*), Hexenvertrauter (winziger Zaunkönig namens Orm)

Sonstige Ausrüstung *Dolch der Rückkehr aus Kaltem Eisen +1*, Diadem im Wert von 50 GM, schwarzes Seidenkleid im Wert von 25 GM, Unheiliges Symbol der Lamaschtu aus Obsidian im Wert von 10 GM

SÜNDEBRUT (2)

(PF MHB II, S. 241)

EP je 600	HG 2	TP je 19
---------------------	----------------	--------------------

BELOHNUNG: Wenn die SC den *schwächeren Runenbrunnen* nutzen, um genügend Sündenbruten zu erzeugen und zu töten, können sie die Bedrohung abwenden, die der

schwächere Runenbrunnen für die Region von Sandspitze darstellt. Wenn sie es schaffen, erhalten sie eine Belohnung von 1.200 EP.

**EIN AUSBLICK
AUF DIE BODENSENKUNG**

Die Katakomben des Zorns stellen nur die erste der beiden Gewölbeebenen unter dem nördlichen Teil von Sandspitze dar. Eine tiefere Ebene (Schrein der Lamaschtu) liegt unter der oberen Ebene und ist nur über eine Treppe in Bereich **B10** erreichbar. Noch ist die Treppe mit Schutt versperrt. Doch in Kapitel Fünf bricht ein Teil der Katakomben des Zorns ein und bildet eine große Erdsenkung, wodurch die Aufmerksamkeit auf die Treppe gelenkt wird.

Die derzeit nicht begehbbare Treppe kann an und für sich als Hinweis dienen, dass es tiefere Gewölbeebenen gibt. Wenn du allerdings weitere Ereignisse ihre Schatten voraus werfen lassen willst, dann verwende fremdartige Manifestationen des Bösen, die sich immer weiter in den Kammern unter den Katakomben ausbreiten. Die SC könnten entfernt das gedämpfte Heulen von seltsamen Hunden hören, und ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 zeigt an, dass die Geräusche von irgendwo unter dieser Ebene herauf zu dringen scheinen. Kurze, hingekritzelte Drohungen auf Thassilonisch oder Abyssisch könnten hier und da auftauchen und sofort wieder verschwinden, bevor ein anderer Charakter bestätigen kann, dass die unheimlichen Kritzeleien überhaupt da waren. Solange die SC vermuten, dass unterhalb der Katakomben des Zorns noch mehr vor sich geht, hast du deine Arbeit gut gemacht. Achte nur darauf, dass du sie nicht zu neugierig machst! Auf der 2. Stufe sind sie kaum in der Lage, es mit den Schrecken aufzunehmen, die weit unten im Schrein der Lamaschtu lauern!



10~3045

TEIL VIER: DISTELKRONE

DIE URALTE RUINE, DIE ALS DISTELKRONE BEKANNT IST, IST SCHON LANGE DER UNTERSCHLUPF DER GOBLINS. DERZEIT DIEN T SIE NOCH EINEM WEITEREN ZWECK, NÄMLICH ALS VERSTECK EINER BANDE VON GESETZLOSEN UNTER NUALIAS FÜHRUNG, VON GAUERN UND VERBRECHERN, DIE DIE GOBLINS ALS INSTRUMENTE DER VERWÜSTUNG REKRUTIERT HABEN. UM SANDSPITZE VOR DIESEN GOBLINS ZU BEWAHREN, MUSS BALD JEMAND NACH DISTELKRONE AUFBRECHEN – ALLERDINGS SOLLTEN DIE NEUEN HELDEN DER VERLORENEN KÜSTE DAFÜR SORGEN, DASS SIE FÜR DIESEN ABSCHNITT IHRES ABENTEUERS GUT GERÜSTET SIND. VERGlichen MIT DEM, WAS IN UND UNTER DISTELKRONE LAUERT, STELLEN DIE GOBLINS NUR EINE MICKRIGE GEFAHR DAR. DENN DIE RUINE WAR EINE VON VIELEN, DIE DER RUNENHERRSCHER KARZOUg VOR JAHRTAUSENDEN IN SEINEM KRIEG GEGEN SEINE FEINDE IM WESTEN NUTZTE.

5226W3E1=RT0 # 5226W3E1=RT0

Die Karte der Umgebung von Sandspitze auf Seite 386 zeigt, wo genau Distelkrone liegt. Wenn die SC der Küstenstraße nach Osten folgen, kommen sie recht schnell zu der Querung über den Fluss Distel. Es sind nur etwa 10 Kilometer bis dorthin (zwei Stunden zu Fuß), und wenn du die SC nicht gerade von einer Gruppe aus sechs Goblinskriegern angreifen willst (Begegnung mit HG 2), sollte der Weg ihnen kaum Schwierigkeiten bereiten.

Distelkrone liegt an der varisischen Küste. Es über Land zu erreichen, ist schwierig, da der überwucherte Nesselwald den Weg versperrt. Mit einem Fertigkeitwurf auf Überlebenskunst gegen SG 14 können die SC einen Pfad durch die Wälder finden. Wenn das Würfelergebnis diesen SG um 10 übersteigt, stoßen die SC auf einen von vielen schmalen Goblinspfaden, die schließlich zum Bereich C1 führen. Bei jedem abgelegten Fertigkeitwurf für Überlebenskunst wandern die SC 1W4 Stunden durch den Wald, und in jeder Stunde besteht eine Wahrscheinlichkeit von 30 %, dass 1W4 Charaktere in ein Feld mit giftigen Pflanzen hinein stolpern. Dabei handelt es sich entweder um Brennesseln (Zähigkeitwurf gegen SG 12, um 1 Punkt Geschicklichkeitsschaden zu vermeiden) oder ein Feld mit Goblinbeeren (Zähigkeitwurf gegen SG 12, um 1 Punkt Stärkeschaden zu vermeiden). Ein Charakter kann statt dieser Rettungswürfe die Fertigkeit Wissen (Natur) einsetzen, damit er keinen Schaden erleidet.

Distelkrone ist eine eigentümlich runde Insel, die 18 m von der Küste entfernt liegt und durch eine Hängebrücke mit dem Festland verbunden ist. Der Ursprung der Insel ist recht ungewöhnlich: Einst war sie der Kopf einer von Karzougs Wächterstatuen, die auf einem Landstück stand, das der Hobel genannt wird, noch bevor die Nation Bakrakhan sich in den Varisischen Golf verwandelte. Die Statue ist längst eingestürzt und vom Nesselwald überwuchert worden. Der Kopf hingegen entging dem Bewuchs, da er in der Brandung landete. Da die Statue auf magische Weise errichtet worden war, wurde die Verwitterung auf ihrem Gesicht stark verlangsamt. Und wenn das Sonnenlicht auf die richtige Stelle der westlichen Klippe der Insel fällt, kann man noch immer die uralten Gesichtszüge der Statue erkennen. Früher einmal gab es innerhalb der Statue ein Gewölbe, doch heute sind nur noch wenige der früheren Räume innerhalb des Kopfes zugänglich.

In einem dieser Räume ist der Barghest namens Malfeschnekor eingesperrt. Vor Urzeiten war das Monster ein Abgesandter Alznists. Der Barghest wurde von den Schergen Karzougs gefangen genommen und zur

Befragung dort eingekerkert. Allerdings kam das Ende viel zu schnell, und als der Kopf der Statue ins Meer stürzte, war Malfeschnekor eine von wenigen Kreaturen, die überlebten. Trotzdem blieb der Externar ein Gefangener. Eine Zeit lang erwählten einige Kultanhänger der Lamaschtu die oberen Räume zu ihrer Heimstatt. Da er selbst ein treuer Untergebener Lamaschtus war, fand Malfeschnekor schnell heraus, dass er mit jedem Priester empathisch kommunizieren konnte, der vor dem Altar der Dämonin stand. Dadurch konnte er die Priester dorthin führen, wo sie das kleine Gewölbe finden würde, in dem er auf sie wartete. Allerdings wurden die Kultanhänger von einem Höllenkatzenwächter getötet, bevor sie ihn erreichen konnten.

Mehr als ein Jahrhundert später spürte Malfeschnekor die Anwesenheit neuer Kreaturen, die sich in der Nähe niederließen: Goblins. Ebenso wie zu den Anhängern des Lamaschtu-Kultes, konnte Malfeschnekor auch zu den Goblins eine primitive empathische Verbindung herstellen. Doch im Gegensatz zu den Klerikern der Lamaschtu, erzielte diese bei den Goblins nicht ihre volle Wirkung. Die Goblins spürten dennoch seine Anwesenheit. Aus Gründen, die sie nicht so recht verstanden, fühlten sie sich nach Distelkrone hingezogen, und schon bald wurde die Insel unter ihnen zu einem äußerst begehrten Stammesland. Wie es die Tradition vorschrieb, wurden die Goblins von Klerikern angeführt, die während ihrer Rituale das empathische Drängen Malfeschnekors wahrnahmen. Dadurch wurden die Goblins dazu getrieben, die Ebenen unterhalb ihres Baus zu erforschen. Goblins sind allerdings schwache und dumme Kreaturen. Keiner von ihnen fand jemals die Geheimtür, die in Malfeschnekors Ebene führte. Schließlich, da es dem derzeitigen Häuptling von Distelkrone an Weisheit fehlte, um Malfeschnekor empathische Nachrichten zu empfangen, verfiel der Barghest allmählich in Verzweiflung.

Schließlich mit Nualias Ankunft und der erneuten Weihung des Tempels erkannte Malfeschnekor, dass seine Freiheit in greifbarer Nähe lag. Nualia ist seine Erlöserin, und er führt sie auf dem Pfad, eine wahre Dämonin zu werden.

C1 VERBORGENER EINGANG



Hier in Küstennähe wuchern das Gestrüpp und die Disteln des Nesselwaldes äußerst wild und bilden ein extrem dichtes und wirres Knäuel. Auch wenn es



DAS BRANDOPFER

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: FEST UND FEUER

TEIL ZWEI: HIESIGE HELDEN

TEIL DREI: GLASS UND ZORN

TEIL VIER: DISTELKRONE

KARTE VIER: DISTELKRONE

DISTELKRONE



1 FELD = 1,50 M
TREPPEN ● AUFW. ● ABW.



nicht dick genug ist, um das Krachen der Brandung ans nicht sichtbare Westufer auszublenzen, so ist das Gestrüpp mit Sicherheit dicht genug, dass es die Sicht auf und den Zugang zur Küste versperrt. Nur wenige Bäume wachsen an der Grenze zum Meer, aber die Dornenbüsche erreichen oft Höhen, die sich mit ihnen messen können. An einigen Stellen wachsen sie bis zu sechs Metern hoch.

Die Dornen, aus denen die „Wände“ an diesem Ort bestehen, sind recht feucht, wofür der Nebel jeden Morgen und Abend sorgt. Aus diesem Grund brennt das Gestrüpp kaum. Ein Versuch, die Goblins auszuräuchern oder ihren Irrgarten aus Disteln abzubrennen, hätte lediglich ein langsam brennendes Feuer mit viel Rauch zur Folge, das die Goblins auf den genauen Standort der SC aufmerksam macht.

Selbstverständlich können die SC versuchen, Distelkrone über den Seeweg oder über den Strand zu erreichen. Trotzdem werden sie die tückischen Meeressklippen umfahren müssen, um die Festung zu erreichen, die auf der Insel errichtet wurde. Die Klippen selbst sind 24 m hoch. Und da die Felswände aufgrund der nasskalten Seeluft rutschig sind, müssen Fertigkeitswürde auf Klettern gegen SG 15 abgelegt werden, um sie zu erklimmen. Keine leichte Aufgabe für Goblins – oder für SC mit niedriger Stufe!

Aus diesem Grund legten die Goblins dieses schmale Netzwerk aus Tunneln und Kammern zwischen den Dornensträuchern an, um einfacher hinein- und hinauszugelangen. Wenn die SC die Tunnel entdecken, können sie sie ebenfalls nutzen. Der Eingang zu den Tunneln ist hinter einer geschickt konstruierten, unachgiebigen Wand aus Disteln und Nesseln verborgen. Ein Wahrnehmungswurf gegen SG 12 reicht aus, um zu erkennen, dass das Gesträuch an dieser Stelle beiseitegeschoben werden kann. Dahinter kommt ein 1,20 m hoher Tunnel zum Vorschein, der in den Irrgarten führt. Ähnliche „Disteltüren“ finden sich auch innerhalb der Tunnel, und sie können ebenfalls mit einem Wahrnehmungswurf gegen SG 12 entdeckt werden. Das Öffnen einer Disteltür ist eine Standard-Aktion. Ein Charakter kann zudem versuchen, sie mithilfe einer Bewegungsaktion schneller zu öffnen. Dafür muss ein Reflexwurf gegen SG 15 abgelegt werden, um nicht von den Dornen zerkratzt und gestochen zu werden (1 Schadenspunkt). Einem Charakter, der Panzerhandschuhe oder eine schwere Rüstung trägt, gelingt den Rettungswurf automatisch.

C2 DISTELTUNNEL



Ein 1,20 Meter hoher Tunnel windet sich durch die dichten Dornen und Nesseln. Der Boden besteht aus festgestampfter Erde, aus der hier und da hartnäckige, drahtige Pflanzen herausragen.

Große Kreaturen müssen die Disteltunnel kriechend durchqueren. Zweibeinige, mittelgroße Kreaturen können sich geduckt oder in der Hocke durch die Tunnel bewegen und sich effektiv hindurchzwängen. Daher erhalten sie einem Malus von -4 auf ihre Angriffswürfe und ihre RK. Bei diesen Charakteren zählt jedes Feld, das sie durchqueren, wie 2 Felder Bewegung. Kreaturen die maximal der Größenkategorie Klein angehören können sich normal bewegen, ebenso die meisten vierbeinigen, mittelgroßen Kreaturen (dazu gehören auch

Goblinhunde). Die größeren Kammern des Irrgartens haben höhere Decken, sodass die oben genannten Mali bei mittelgroßen Kreaturen nicht zum Tragen kommen.

Obgleich die Decken und Wände dieser Tunnel aus wirren Dornenranken bestehen, muss sich ein Charakter, der sie streift, keine Gedanken um Schaden machen. Ein Charakter jedoch, der gegen eine Wand gedrückt wird, muss einen Reflexwurf gegen SG 15 bestehen, ansonsten erleidet er 1 Schadenspunkt (Charaktere in schweren Rüstungen gelingt der Rettungswurf automatisch).

Eine Kreatur mit der Fähigkeit Unterholz durchqueren (zum Beispiel ein Druide, der sich mindestens auf der 2. Stufe befindet), kann sich trotz ihrer Größe ohne Malus durch diese Tunnel bewegen und sogar mühelos das Wirrwarr des Dornengestrüpps durchqueren. Effektiv geht die Kreatur damit durch die Wände dieses Bereichs. Gogmurt, der Goblindruide, reizt diese Fähigkeit voll aus, wenn er das Gebiet verteidigt. Allerdings erwartet er nicht ernsthaft, jemals auf einen feindlichen Druiden zu stoßen, der es ihm gleichtun kann.

Es ist mit jeder Hieb- oder Stichwaffe möglich, sich einen neuen Pfad durch das Gestrüpp zu bahnen. Ein Abschnitt von 1,5 m x 1,5 m im Dornengestrüpp hat eine Härte von 1 und 40 Trefferpunkte. Auf die Dornen einzuschlagen ist das Gleiche, als würde man gegen sie gestoßen, sodass die Möglichkeit besteht, durch die Nesseln und Dornen Schaden zu erleiden.

Ein Charakter, der in den Disteltunneln nach Spuren sucht, erkennt in dem weichen Boden automatisch die Abdrücke zahlloser Goblins und Goblinhunde. Mit einem Fertigkeitswurf auf Überlebenskunst gegen SG 12 kann der Charakter aber darüber hinaus erkennen, dass erst vor Kurzem ein großer Gegenstand durch die Tunnel geschleift wurde. Folgt der Charakter den Schleifspuren, wird er direkt vom Eingang in C1 zum Ausgang in Bereich C9 geführt. Die Schleifspuren sind der Beweis dafür, dass die Goblins erst kürzlich das bewussthlose Pferd Schattenhauch durch die Tunnel bis zur Festung geschleppt haben. Derzeit ist das Pferd im Bereich C18 eingesperrt.

C3 DER HEULENDE SCHLUND



Drei der Disteltunnel münden in einer großen, höhlenartigen Kammer. Oben ist das Dornendach dünn genug, dass man Fetzen des Himmels sehen kann. Der Boden indes besteht aus festgetretenem Matsch. Von Westen her hallt das Geräusch klatschender Wellen aus einem Loch wider.

In dieser Kammer stellen die Distelkronengoblins ihre Überfälle nach und treffen sich dort, damit ihre Elitegoblins ihnen Mut zusprechen. Der Schlund führt hinab in den Bereich C27, eine Meereshöhle, die von einem gefährlichen Jäger bewohnt wird, der mit den Gezeiten kommt und geht als Bunyip bekannt ist. Es ist ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 20 notwendig, um den 21 m tiefen Schacht hinunter zu klettern, der 3 m über dem Meeresspiegel in der Höhle endet. Das Wasser ist tief genug, so dass der 24 m tiefe Sturz lediglich 2W3 Punkte nichttödlichen Schaden plus 4W6 Punkte tödlichen Schaden verursacht.

Die Goblins wissen, dass dort unten irgendein Monster haust – das Heulen des Bunyips versetzt sie jeden Tag in Panik –, aber bisher hat noch keiner von ihnen den Bunyip von Nahem gesehen. Sie haben bestenfalls einen



flüchtigen Blick auf etwas Großes und Graues erhascht, das hin und wieder im Wasser herum schwimmt. Je nachdem, welchen Goblin man fragt, ist die Gestalt entweder ein Fisch, ein Oktopus, ein Geist oder eine riesige Krabbe. Die Goblins sind dazu übergegangen, Gefangene (und widerspenstige) Goblins in das Loch zu werfen, da der „Heulende Schlund“, wie sie ihn nennen, für gewöhnlich für ein paar Tage nach solch einem Opfer still ist.

C4 FLÜCHTLINGSNEST (HG 4)



In dieser neun Meter durchmessenden, niedrigen Kammer stinkt es nach Rauch. Eine flache Feuerstelle glimmt in der Bodenmitte, und die Wände sind gesäumt von neun verschlungenen, aus Schilf und Blättern bestehenden Nestern.

KREATUREN: Nach dem Überfall auf Sandspitze hatten die Vogelschmatzergoblins keinen Anführer mehr. Viele flohen in die Wildnis, doch knapp zwei Dutzend von ihnen flohen nach Norden und setzten sich der Gnade von Häuptling Brockenreißer aus. Der Häuptling von Distelkrone lässt sich nur schwer erweichen, und er zwingt die Flüchtlinge aus den Reihen der Vogelschmatzer, in diesem Nest zu bleiben, bis er entschieden hat, was er mit ihnen anstellen soll. Bisher ist die Hälfte von ihnen in den Heulenden Schlund geworfen oder Nualia als lebendige Opfergaben überantwortet worden. Die übrigen Goblins verkriechen sich vor Angst, dass jeder von ihnen der Nächste sein könnte. Wenn sie dennoch auf Eindringlinge stoßen, verfallen sie kreischend in Raserei, weil sie verzweifelt versuchen, Brockenreißers Gunst zu gewinnen, in dem sie unerwünschte „Langbeine“ töten.

GOBLINFLÜCHTLINGE (10)

EP	HG	TP
je 135	1/3	je 5

Goblin Krieger 1 (PF MHB, S. 128)

C5 GOBLINHUNDEZWINGER



Der Boden und die Wände dieser muffigen Kammer sind mit verfilztem, drahtigen Haaren bedeckt. Abgenagte Knochen liegen auf der Erde verstreut, und im Boden nahe den Wänden sind ein Dutzend Pflöcke in den Boden getrieben worden.

KREATUREN: Hier halten die Diestelkronengoblins ihre zwölf Goblinhunde und binden sie mithilfe von Leinen aus mit Haaren bedeckten, ausgefransten Seilen an die Pflöcke. Derzeit befinden sich nur vier Goblinhunde im Zwinger. Die anderen acht treiben sich im Norden in den Gebieten C10 und C16 herum.

GOBLINHUNDE (4)

EP	HG	TP
je 400	1	je 9

(PF MHB, S. 153)

C6 HEXENZAHS BAU (HG 3)



Ein süßlicher Moschusgeruch liegt in der Luft. Im Osten hockt ein verfilztes Knäuel aus roten und schwarzen Haaren.

KREATUR: Hexenzahn, ein Feuerfelpuma und Gogmurts Tiergefährte, verbringt hier den Großteil ihrer Zeit mit Schlafen. Gelegentlich knurrt sie Goblins an, die am

Tunnel im Nordwesten vorbeigehen. Feuerfelpumas sind in dieser Region beheimatet, und ihr seidiges Fell weist rote und schwarze Streifen auf.

HEXENZAHN

TP
26

Feuerfelpuma (kleine Katze) Tiergefährte
N Mittelgroßes Tier

INI +5; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 13 (+1 Ausweichen, +5 GE, +3 natürlich)

TP 26 (4W8+8)

REF +9, WIL +2, ZÄH +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m; Sprinten

Nahkampf Biss +6 (1W6+3 plus Zu-Fall-bringen), 2 Krallen +6 (1W3+3)

SPIELWERTE

ST 17, GE 20, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6

GAB +3; KMB +6; KMV 22 (26 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Ausweichen, Fertigkeitenfokus (Heimlichkeit)

Fertigkeiten Akrobatik +9 (+17 im Sprung), Heimlichkeit +12, Klettern +7, Wahrnehmung +5

C7 GOGMURTS LAGER



Ein Gewirr aus Ranken hängt von der mit Dornen übersäten Decke dieser Kammer. An jeder hängt eine Sammlung klappernder Vogelschädel, Rippen, Zähne und anderer grausiger Dekorationsstücke. An manchen Stellen reichen die Ranken bis zum Boden herab. Im Süden liegt ein breites Nest aus Nesseln und Dornenranken. Ein Kreis aus angenehmen Vögeln und Ratten weist darauf hin, dass das, was dort schläft, in seiner Schlafstätte frisst.

KREATUR: Viele Jahre lang hat Gogmurt dem Kriegshäuptling Brockenreißer als Ratgeber und den Distelkronengoblins als spiritueller Führer gedient. Doch während der vergangenen paar Monate ist die Anwesenheit der „Langbeine“ (Nualis und ihrer Verbündeten) zu einem lästigen Dorn in Gogmurts Auge geworden. Er argumentierte gegen den Angriff auf Sandspitze mit der Begründung, eine solcher Angriff würde die Menschen nur gegen sie aufbringen und irgendwann einen Gegenschlag in der Gestalt von Jagdhunden, berittenen Soldaten und Abenteurern nach sich ziehen. Allerdings machten Nualias Worte für Brockenreißer mehr Sinn, der daraufhin entschied, Gogmurts Rat zu ignorieren. Infolgedessen will der verbitterte Goblin inzwischen nicht mehr für den Stamm verantwortlich sein und hat in seiner schlechten Laune befohlen, mehr Goblin-Flüchtlinge als nötig in den Heulenden Schlund zu werfen.

Seit Tagen brütet Gogmurt in seinem Lager und erwartet, dass jederzeit, bei Tag oder bei Nacht, Abenteurer nach Distelkrone kommen werden. Obwohl er mit Brockenreißers derzeitigem Vorgehen nicht einverstanden ist, bleibt er dem Stamm der Distelkronengoblins an sich treu, und reagiert schnell, wenn es darum geht, dieses Gebiet gegen Eindringlinge zu verteidigen. Aufgrund seiner Fähigkeit Unterholz durchqueren besitzt er in diesem Gebiet eine unglaubliche Bewegungsfreiheit: Im Kampf kann er mühelos durch die Dornenwände schreiten. In letzter Zeit hat er nicht geschlafen und ist dazu übergegangen, täglich *Teilweise Genesung* zu wirken, um gegen die Erschöpfung anzukämpfen.



GOGMURT

EP	HG	TP
1.200	4	39

Männlicher Goblin Druide 4/Schurke 1 (PF MHB, S. 128)

NB Kleiner Humanoider (Goblinoider)

INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +3 GE, +1 Größe, +3 Rüstung)

TP 39 (5W8+14)

REF +7, WIL +8, ZÄH +7; +4 gegen Feenwesen und gegen Pflanzen gerichtete Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Flammenklinge* +3 (1W8+2 plus Feuer) oder Speer +3 (1W6-1/x3)

Fernkampf Schleuder +7 (1W3-1)

Besondere Angriffe Tiergestalt 1/Tag, Hinterhältiger Angriff +1W6

Vorbereitete Zauber (ZS 4; Konzentration +7)

2. – *Flammenklinge*, *Teilweise Genesung* (bereits gewirkt), *Tierbote*

1. – *Leichte Wunden heilen*, *Verstricken* (SG 14), *Mit Tieren sprechen*, *Tier bezaubern* (SG 14)

0. (beliebig oft) – *Aufblitzen* (SG 13), *Ausbessern*, *Göttliche Führung*, *Stabilisieren*

TAKTIK

Vor dem Kampf Gogmurt verwendet *Mit Tieren sprechen* und wirkt *Flammenklinge*, anschließend benutzt er seinen *Stab: Flamme erzeugen*, bevor er sich mit den ankommenden SC beschäftigt. Wenn er glaubt, dass er noch Zeit hat wirkt er zudem *Tierbote* und schickt eine Drossel auf die Insel aus, die Kriegshauptling Brockenreißer einen blutigen Goblinzahn bringt – das vereinbarte Geheimzeichen dafür, dass schließlich doch Abenteurer gekommen sind, um sie alle zu ermorden. Gogmurt ruft Hexenzahn zu sich und gibt ihr mithilfe von *Mit Tieren sprechen* Anweisungen.

Im Kampf In der ersten Kampfrunde wirkt Gogmurt *Verstricken* und achtet sorgfältig darauf, zwar den Zugang zum Bereich C9, aber sich möglichst nicht die eigenen Fluchtwege zu versperren. Haben die SC Tiergefährten dabei, wirkt er auf eines von ihnen *Tier bezaubern*. Im Verlauf der nächsten Runden kämpft er mit der *Flammenklinge* in der einen Hand und verschießt mit der anderen Feuer mit *Flammen erzeugen*, wenn er Fernangriffe führen muss. Sobald seine Trefferpunkte auf unter 2ß reduziert werden, flüchtet er ins Dornendickicht und heilt sich, so gut er kann. Danach kehrt er zurück und greift die SC von hinten an, indem er einen verbliebenen Zauber des 1. Grades gegen *Verbündeten der Natur herbeirufen I* eintauscht.

Moral Sollten seine Trefferpunkte je unter 10 reduziert werden und er keine weitere Möglichkeit zur Heilung haben, wird Gogmurt versuchen, nach Norden zu fliehen und Kriegshauptling Brockenreißer vor den SC zu warnen. Wird er umzingelt oder gefangen genommen, bricht er zusammen und fleht schluchzend um Gnade.

SPIELWERTE

ST 8, GE 16, KO 14, IN 8, WE 16, CH 11

GAB +3; KMB +1; KMV 15

Talente Ausweichen, Im Kampf zaubern, Trank brauen,

Fertigkeiten Heimlichkeit +16, Mit Tieren umgehen +8, Reiten +12, Sprachenkunde +3, Überlebenskunst +12, Wissen (Natur) +9

Sprachen Gemeinsprache, Druidisch, Goblinisch

Besondere Eigenschaften Bund mit der Natur (Tiergefährte), Fallen finden +1, Naturgespür, Spurloser Schritt, Tierempathie +4, Unterholz durchqueren

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (2), *Stab: Flammen erzeugen* (34 Ladungen), *Stab: Baum* (4 Ladungen); **Sonstige**

Ausrüstung *Lederrüstung* +1, Schleuder, Speer, *Resistenzumhang* +1

ENTWICKLUNG: Wenn Gogmurt von den SC lebendig gefangen genommen wird, reagiert er auf Fragen mit Fluchen und Spucken. Sollte er jedoch durch einen Fertigkeitwurf für Diplomatie oder auf Einschüchtern oder aber dadurch, dass seine Trefferpunkte auf 5 oder niedriger reduziert wurden, freundlich gestimmt werden (seine anfängliche Haltung ist feindlich), fleht der feige Druide um sein Leben. Er weiß, dass die SC hier sind wegen dem, was die Goblins in Sandspitze verbrochen haben.

Er versucht den Überfall zu rechtfertigen, indem er sagt, es sei die Schuld der Langbeine gewesen, bevor er sich schnell die Hand vor den Mund hält, als er begreift, dass er gerade eben seine Häscher beleidigt haben könnte.

Gogmurt weiß, dass Kriegshauptling Brockenreißer sich in letzter Zeit zu mehreren größeren

GOGMURT UND
HEXENZAHN



Leuten hingezogen fühlt. Insbesondere zu einer „sehr wütenden Frau mit weißem Haar und komischen Augen und einem aufgeschlitzten Bauch“, von der Gogmurt annimmt, Brockenreißer hätte sich in sie verguckt. In jedem Falle legt der Häuptling großes Vertrauen in den Rat dieser seltsamen Frau – auf ihr Drängen hin wurde Sandspitze angegriffen. Gogmurt hat sich von dem Häuptling und diesen neuen Verbündeten distanziert, weil er sich nicht von ihren schlechten Ideen anstecken lassen wollte. Er weiß aber, dass die Frau vier eigene Verbündete hat: einen brutalen Grottenstrat und Söldner namens Bruthazmus, der jahrelang in einer Hütte im Nordosten des Nesselwaldes gelebt hat; einen wortkargen Menschen, der eine große Metallrüstung trägt; eine dunkelhäutige und gewalttätige Frau, die mehrere Goblins verbrannt hat, die ihr zu nahe gekommen sind; und einen Halb-Elfen, der die ganze Zeit über ungewöhnlich fröhlich zu sein scheint und hin und wieder die Flöte anstimmt.

Gogmurt vermutet, dass der Halb-Elf und die wütende Frau mit dem aufgeschlitzten Bauch ein Liebespaar sind, weil er sie beizeiten im Wald gesehen hat, wo sie es „treiben wie die Eselsratten“. Niedergeschlagen murmelt er, dass diese Geschichte Häuptling Brockenreißer nur noch wütender machte, als der Druide sie ihm in dem Versuch erzählte, seine Gunst zurückzugewinnen. „Schlimmer als eine Harpyie!“, faucht Gogmurt sodann, bevor er rasch klarstellt, wen er mit dieser Anschuldigung gemeint hat: „Die Frau. Nicht Häuptling Brockenreißer. Erzählt ihm bloß nicht, dass ich sie eine Harpyie genannt habe!“

Gogmurt fleht die SC an, keine weiteren Goblins zu verletzen, und betont, dass die zornige Frau und ihre Freunde die wahren Übeltäter sind. Wenn sie in Brockenreißers Festung im Norden eindringen und sie loswerden, verspricht Gogmurt, dass kein Goblins jemals wieder die Sandspitzer belästigen wird – ein Versprechen, das er unmöglich halten kann. Allerdings würde er in seiner Verzweiflung alles Mögliche versprechen. Er weigert sich, die SC nach Norden zu begleiten. Wenn er zum Mitkommen gezwungen wird, machen es sein erbärmliches Schluchzen und Schniefen fast unmöglich, sich heimlich zu bewegen.

C8 WACHPOSTEN

Durch drei dieser Durchgänge, die zu beiden Seiten durch Disteltüren verschlossen sind, können die Goblins das Meer beobachten, das ihr Hauptlager im Norden umgibt. Wegen des Angriffs auf Sandspitze sind die Goblins jedoch ein wenig unterbesetzt, sodass gerade niemand auf Posten ist.

C9 HÄNGEBRÜCKE (HG 4)



Eine Hängebrücke überspannt die Kluft zwischen der Klippe und einer rundlichen, abgeflachten Insel, die ungefähr achtzehn Meter nördlich liegt. Überall auf der Insel wachsen Nesselfelder und Dornengestrüpp, doch am beeindruckendsten ist eine eingeschossige Holzfestung. Zwei neun Meter hohe Wachtürme überragen die Südseite der Befestigungsanlage. Die Hängebrücke selbst besteht aus fransigen Seilen und dicken Holzplanken. Das gesamte Gebilde knarzt und schwankt im Wind über der wogenden Gischt, die vierundzwanzig Meter darunter liegt.

FALLE: Diese Brücke sieht nicht nur tückisch aus, sie ist es auch. Die Goblins haben die Brücke manipuliert: Wenn mehr als drei mittelgroße Kreaturen (wobei eine kleine Kreatur ein Drittel einer mittelgroßen Kreatur und eine große Kreatur drei mittelgroße ausmacht) sie zu überqueren versuchen, reißen die Stützen im Westen. Die Planken fallen herab und hängen senkrecht an den Seilen im Osten herunter, sodass die Betroffenen in die Tiefe und ins Wasser stürzen. Mit einem erfolgreichen Reflexwurf gegen SG 13 kann eine Kreatur, die sich auf der Brücke befindet, nach einer der verbliebenen Seile greifen (oder auf eines der beiden Ufer in Sicherheit springen, wenn der Abstand 1,50 m beträgt). Mithilfe einer Reihe zusammengeknotteter Seile am Fuß der Pflöcke im Norden kann die Falle verzurrt werden, sodass sie das Vielfache an Gewicht trägt – die Goblins haben die Brücke erst kürzlich so manipuliert, als sie das gefangene und ohnmächtige Pferd Schattenhauch hinüber schlepten.

Ursprünglich hatten die Goblins die Brücke so bearbeitet, dass sie komplett in die Tiefe stürzen würde. Doch als sie sie ausprobierten und ihnen klar wurde, dass sie damit selbst auf der Insel gestrandet waren, bauten sie die Brücke wieder so auf, dass ein Seil fest gespannt bleiben würde, damit sie die Brücke einfacher reparieren konnten.

MANIPULIERTE HÄNGEBRÜCKE

EP 1.200

HG 4

Art mechanisch; **Wahrnehmung** SG 15; **Mechanismus ausschalten** SG 15

EFFEKT

Auslöser Ort oder Berührung; **Rücksetzer** manuell

Effekt 24 m tiefer Sturz ins Wasser (2W3 nichttödlich plus 4W6 tödlich); mehrere Ziele (alle Kreaturen auf der Hängebrücke); Reflexwurf (SG 13), um Sturz zu vermeiden

C10 DISTELKRONE



Die Festung besteht aus starkem Holz. Bei genauerer Betrachtung stellt sich heraus, dass ein Großteil des Holzes von Schiffen zu stammen scheint. Auf einigen Brettern sind noch immer die Namensschilder befestigt, während andere Bauhölzer so aussehen, als seien sie einst Masten gewesen.

Die Vordertür nach Bereich C11 wird von innen verriegelt, wenn der Alarm ausgelöst wird. Andernfalls steht sie offen. Die Wände der Festung können mit einem Fertigkeitwurf für Klettern gegen SG 20 erklommen werden. Beachte, dass die Festung zwar aus Holz besteht, man sie jedoch nicht so leicht niederbrennen kann. Die feuchte Seeluft und eine dicke Schicht aus Moos und Flechten erschwert dieses Unterfangen erheblich. Ein Glück für die Goblins, denn die meisten Goblinbauten, die aus Holz bestehen, halten meistens nur solange, bis der erste Goblin ein Feuer entzündet.

KREATUREN: Vier Goblins auf Goblinhunden patrouillieren in der Umgebung der Festung. Doch da es nun mal Goblins sind, lassen sie sich einfach ablenken. Solange der Alarm nicht ausgelöst wird, treiben sich die vier Goblins nordwestlich der Festung herum und sind völlig hingerissen von dem Spiel „Möwenreißen“. Es ist ein grausamer Zeitvertreib, für den eine Möwe gefangen und an ihrem Fuß eine 9 m lange Schnur festgebunden wird, während ein Goblin das andere Ende festhält. Die



anderen Goblins versuchen der Reihe nach, die Möwe vom Himmel zu holen, indem sie mit Steinen nach ihr schmeißen. Der andere Goblin, der die Schnur festhält, versucht dagegen, der Möwe beim Ausweichen zu helfen, indem er an der Schnur zieht und zerrt. Jeder Goblin bekommt drei Würfe. Wenn die Möwe am Schluss noch lebt, bekommt sie der Goblin, der die Schnur hält. Ansonsten gewinnt der Goblin, dessen Stein die Möwe getötet hat. Der Gewinner darf die Möwe fressen. Die Überreste ziehen frische Möwen an. Während die Goblins spielen, wandern ihre Goblindhunde nach Gutdünken durch die Gegend. Normalerweise aber rennen diese Kreaturen um die Goblins herum und schreien und bellen die Möwen an.

Achte darauf, dass weitere Goblinwachen von den Türmen (C13 und C15) aus zuschauen. Informationen darüber, wie aufmerksam sie sind, findest du in den Abschnitten über diese Bereiche.

DISTELKRONENGOBLINS (4)

EP je 135	HG 1/3	TP je 5
--------------	-----------	------------

Goblin Krieger 1 (PF MHB, S. 128)

GOBLINHUNDE (4)

EP je 400	HG 1	TP je 9
--------------	---------	------------

(PF MHB, S. 129)

C11 TROPHÄENHALLE



Der Boden ist diesem Raum besteht aus festgetretener Erde, als wäre den Handwerkern entweder das Bauholz ausgegangen, nachdem sie Wände und Decke gebaut hatten, oder als hätten sie einfach nicht daran gedacht, einen Boden einzuziehen. Entlang der Ostwand ist eine Reihe schlecht konservierter Hunde- und Pferdeköpfe aufgehängt, während an die Südwand ein Paar großer Flügel aus schwarzen Federn mit Dolchen genagelt wurde.

Die Wandgehänge sind Kriegshauptling Brockenreißers schönste Trophäen. Die Pferde und Hunde waren Hof-tiere, die die Elitegoblins aus Distelkrone im Laufe der Jahre gefangen und zu Brockenreißer zurückgebracht haben, damit er sie im Bereich C16 töten konnte. Die Flügel gehörten einmal einer Harpyie namens Bristanch, die etwa 1,5 Kilometer die Küste entlang wohnte. Brockenreißers Triumph über die Harpyie ist vermutlich der einzige Sieg, mit dem er wirklich angeben kann, da die Harpyie beinahe die Hälfte der Mitglieder des Distelkronenstammes (darunter auch den damaligen Hauptling) abschlachtete, bevor Brockenreißer sie tötete.

SCHÄTZE: Einer der Dolche, mit dem die Flügel an die Wand genagelt sind, gehörte einmal der Harpyie selbst. Dieser Dolch hat einen Perlengriff und ist 100 GM wert. Die anderen sechs Dolche sind gewöhnliche ihrer Art.

ENTWICKLUNG: Wenn der Alarm ausgelöst wurde, befinden sich die sechs Goblins aus dem Bereich C14 hier, bereit, den Raum gegen jeglichen Eindringlinge zu verteidigen.

C12 SPEICHERKAMMER

Die Tür in diesen Bereich ist zugemagelt. Sie kann mit einem Stärkewurf gegen SG 24 oder einem Fertigkeitswurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 10 in 1W4 Minuten wieder aufgebrochen werden.



Diese Speicherkammer ist zur Hälfte mit Kisten, Fässern und großen Getreidesäcken gefüllt. In die Unterseite eines der Fässer ist ein kleines Loch geschlagen worden, sodass Gurken und Salzlake heraus-sickern und der Raum vom unverkennbaren Gestank von Essig erfüllt ist.

Wie alle Goblins haben auch die der Distelkrone Freude am Essen. Das eingeschlagene Gurkenfass ist so etwas wie der jüngste Skandal hier. Keiner der Goblins gibt das Verbrechen zu. Zudem ist Kriegshauptling Brockenreißer wegen dieser mutwilligen Beschädigung so aufgebracht, dass er gedroht hat, den Verantwortlichen zusammen mit dem „Monster“ im Bereich C18 einzusperren, sobald er den Übeltäter erwischt. Bis dahin hat Brockenreißer die Tür zugemagelt, um weitere Verbrechen zu verhindern.

C13 ESSIGGURKENDIEBE (HG 1/2)



Eine Treppe ohne Geländer führt zu einer Falltür, die neun Meter hoch in die Decke eingelassen ist.

KREATUREN: Theoretisch haben zwei Goblins auf diesem Turm Wachdienst, doch augenblicklich schlafen beide. Wie eine Durchsuchung eine Tasche ergibt, der in der Nordostecke des Turm versteckt ist, sind diese beiden Goblins für den Übergriff auf das Gurkenfass im Bereich C12 verantwortlich. Die Tasche kann mit einem Wahrnehmungswurf gegen SG 15 gefunden werden. In der Tasche liegen ein paar halb aufgeessene Essiggurken. Die Goblins hatten eigentlich vor, sämtliche Beweisstücke aufzuessen. Doch nachdem sie die meisten der gestohlenen Essiggurken verspeist hatten, fielen sie mit vollem Magen in Schlaf. Wenn sie durch Schlachtenlärm (denke daran, dass der SG für Wahrnehmungswürfe, um irgendetwas zu bemerken, im Schlaf um +10 steigt) oder einen Alarm geweckt werden, glauben diese beiden Goblins, sie wären erwischt worden. Daraufhin schmeißen sie in Panik die restlichen gestohlenen Essiggurken vom Turm und in ein Distelfeld im Westen. Erst danach greifen sie durch das Werfen von Wurfspeeren in einen Kampf ein, der sich unterhalb abspielt.

DISTELKRONENGOBLINS (2)

EP je 135	HG 1/3	TP je 5
--------------	-----------	------------

Goblin Krieger 1 (PF MHB, S. 128)

C14 BARRACKE (HG 3)



An den Wänden des Raumes stehen sechs schlecht zusammengebaute Hochbetten, die kaum mehr sind als Hängematten an einem wackligen Gerüst. Auf jedem Bett liegen zusammengeknüllte, von Ungeziefer befallene Decken und Strohhaufen, die als Ausrede für Kissen herhalten.

KREATUREN: In jedem Hochbett schlafen drei Goblins. Insgesamt zählt der Distelkronenstamm 18 Goblins (Kriegshauptling Brockenreißer, dessen Frauen und Gogmurt nicht mitgezählt), von denen allerdings 12 woanders beschäftigt sind. Solange der Alarm nicht ausgelöst wurde, sind die verbliebenen sechs Goblins hier und schlafen. Sollte der Alarm ausgelöst worden sein, laufen diese sechs Goblins in den Bereich B11, um die Trophäenhalle zu bewachen.



DISTELKRONENGOBLINS (6)	EP je 135	HG 1/3	TP je 5
--------------------------------	---------------------	------------------	-------------------

Goblin Krieger 1 (PF MHB, S. 128)

C15 ÖSTLICHER WACHTURM (HG 2)



Eine Treppe ohne Geländer führt zu einer Falltür, die in neun Metern Höhe an der Decke angebracht ist.

KREATUREN: Von diesem offenen Turm aus hat man einen fantastischen Blick auf die Umgebung. Die Goblins, die diesen Turm bewachen, sind nicht ganz so verantwortungslos wie die Essiggurkendiebe im zweiten Turm. Allerdings sind sie auch nicht der Inbegriff von fähigen Wachleuten. Diese beiden sind gewohnheitsmäßige Kartenspieler. Sie spielen mit einem Blatt aus 43 Karten, das sie sich aus drei verschiedenen Stapel zusammengesammelt haben, und erfinden nach und nach neue Regeln. Wenn sie spielen, ist es immer mehr ein Streit als etwas Anderes, doch wenn sie Kampfplärm oder ein anderes Anzeichen für Eindringlinge hören, werfen sie die Karten weg und schließen sich sofort dem Kampf an.

DISTELKRONE-ELITEGOBLINS (2)	EP je 200	HG 1/2	TP je 12
-------------------------------------	---------------------	------------------	--------------------

Goblin Krieger 1 (PF MHB, S. 128)

C16 ÜBUNGSHOF (HG 5)



Dieser weitreichende Hof liegt unter freiem Himmel. Feste Büschel teilweise zertrampelten Grases wachsen in unregelmäßigen Abständen aus der festgetretenen Erde, die hin und wieder mit Blut befleckt oder mit Furchen durchzogen ist. Im Norden liegen zwei Gestalten, die wie tote Goblins aussehen, zusammengesunken vor dem Eingang eines Nebengebäudes.

Dieser Hof wird von den Goblins als Übungsplatz, auf dem sie ihre Goblinshunde ausbilden, und als improvisierte Arena genutzt. In diesem Bereich kämpft Kriegshäuptling Brockenreißer häufig gegen Kreaturen und Gefangene, die von Plünderern verschleppt werden. Normalerweise handelst es sich dabei um Pferde und Hunde, gelegentlich aber auch um tatsächliche humanoide Gefangene.

KREATUREN: Vier Goblinshunde laufen frei im Hof herum. Die geifernden Bestien stoßen häufig gegen die Wände, die den Bereich C19 umgeben, um die Kreaturen im Inneren zu quälen. Ansonsten haben sie Spaß daran, sich gegenseitig zu jagen und sich zu balgen.

GOBLINHUNDE (4)	EP je 400	HG 1	TP je 9
------------------------	---------------------	----------------	-------------------

(PF MHB, S. 129)

C17 LAGERSCHUPPEN



Regale mit groben Werkzeugen, Netzen und Zaumzeug für Goblinshunde bedecken die Wände. Im Nordosten steht ein L-förmiger Holzkäfig, in dem dutzende Kaninchen hocken.

Die hier untergebrachten Kaninchen dienen als Futter für die Goblinshunde. Die Werkzeuge in diesem Schuppen werden dagegen zum Abrichten der Kreaturen

verwendet. In Notfällen dienen die Kaninchen den Goblins als zusätzliche Nahrungsquelle. Allerdings werden Goblins, die sich an den Kaninchen gütlich tun, bevor die sonstigen Nahrungsvorräte aufgebraucht sind, gemäß Häuptling Brockenreißers Credo „Futter klauen, Futter werden“ in den Heulenden Schlund geworfen.

C18 DAS GEFANGENE PFERD (HG 2)



Die Tür zu diesem Außengebäude ist zugenagelt worden, und die Nägel sind mit weiteren Brettern überdeckt. Die Tür selbst weist Risse auf und ist stellenweise gesplittert. Auf dem Boden neben der Tür liegen zwei tote Goblins, deren Köpfe von irgendetwas Schwerem eingeschlagen wurden. Ihre verwesenden Körper sind mit Fliegen übersät.

Die Tür zu diesem Nebengebäude kann mit einem Stärkerwurf gegen SG 25 oder mit einem Fertigkeitwurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 15 in 2W4 Minuten geöffnet werden. Mit einem Fertigkeitwurf für Heilkunde gegen SG 20 können die SC feststellen, dass beide Goblins von einem großen Huftier, vermutlich einem Pferd, getötet wurden, das ihre Köpfe zertrampelt hat.

KREATUR: Die Distelkronengoblins haben schon früher oft Pferde gestohlen und sie in ihr Lager geschleppt, damit ihr Häuptling sie in blutigen Kämpfen im Übungshof töten kann. Allerdings sind diese gefangenen Pferde immer leichte Reitpferde gewesen. In diesem Raum ist jedoch ein furchtbarer Irrtum eingesperrt: ein schweres Schlachtpferd namens Schattenhauch, das die Goblins vor einigen Tagen reisenden Kaufleuten abgenommen haben. Die Goblins töteten die beiden Trosswächter sowie eines der beiden übrigen Pferde (die Kaufleute entkamen auf ihren Pferden nach Sandspitze). Allerdings war Schattenhauch den Goblins mehr als gewachsen. Mit einer Mischung aus Glück und falscher Tapferkeit, schafften es die Goblins, Schattenhauch bewusstlos zu schlagen, und verloren dabei nur vier der Ihren. Die Überlebenden schnürten die Beine des Pferdes zusammen, verfrachteten es auf den Wagen der Kaufleute und zogen es als Beute zurück zu Häuptling Brockenreißer. Die Art, wie die Goblins das bewusstlose Pferd durch das Dornenlabyrinth und über die Hängebrücke dorthin schleiften, war ebenso erfindungsreich wie unbedacht und riskant.

Das Unglück brach herein, als die aufgeregten Goblins das Pferd im Übungshof ablegten, seine Fesseln zerschnitten und einen *Trank: Leichte Wunden heilen* in sein Maul schütteten, damit ihr Häuptling seine Tötungskünste an einem lebendigen Pferd zur Schau stellen konnte. Sofort sprang Schattenhauch auf und rannte im Kreis auf dem Hof herum. Die Goblins gerieten in Panik. Sie flohen und kreischten, Häuptling Brockenreißer solle die Kreatur töten. Doch als er es versuchte, stellte sich das Pferd als zäher heraus, als Brockenreißer erwartet hatte. Ein harter Schlag traf seinen Arm und brach ihn, sodass er gezwungen war zu fliehen. Außer sich vor Wut beschuldigte er die Goblins, die das Pferd gefangen hatte, sie hätten ihn umbringen wollen. Daraufhin befahl er ihnen, das Monster in den Schuppen zu sperren, bis er sich überlegt hatte, was er mit ihm anstellen würde. Die gedemütigten Goblins schafften es, das Pferd in den Schuppen zu locken (wobei drei von ihnen starben – zwei draußen, einer drinnen). Letztendlich aber konnten sie die Tür zunageln, während Schattenhauch im Inneren trampelte und tobte. An keiner der beiden Leichen findet sich etwas Wertvolles.



Brockenreißer bat Gogmurt, sich „um das Monsterpferd zu kümmern“. Der Druiden jedoch weigerte sich, ihm zu helfen, solange Brockenreißer es zuließ, dass Nualia in Distelkrone blieb. Wütend über die Antwort des Druiden hat der ebenso sture Goblinhäuptling beschlossen abzuwarten, bis Schattenhauch fast verhungert ist, bevor er einen weiteren Versuch unternimmt, dem Tier den Garaus zu machen.

Schattenhauch ist ein herrliches Tier. Allerdings fordern die Tage in Gefangenschaft allmählich ihren Tribut. Das halb verhungerte Pferd mit dem wilden Blick kann den SC eine große Hilfe sein, wenn sie es schaffen, ihn zu beruhigen. Dies können sie mit einem Wurf auf Tierempathie bzw. mit einem Fertigkeitwurf für Mit Tieren umgehen gegen SG 25 oder mit Zauber wie *Tier bezaubern* erreichen. Wenn die SC Schattenhauch etwas zu fressen geben, erhalten sie einen Bonus von +10 für ihre Würfe, um das Pferd zu beruhigen.

SCHATTENHAUCH

EP	HG	TP
600	2	19

Verbessertes Pferd (PF MHB, S. 207 und 295)

TP 19 (hat durch den Missbrauch derzeit 14 Punkte nichttödlichen Schaden erlitten)

BELOHNUMG: Wenn die SC Schattenhauch retten können und ihn entweder nach Sandspitze zu seinen rechtmäßigen Besitzern zurückbringen oder ihn für sich selbst beanspruchen, erhalten sie die gleiche Anzahl an EP, als hätten sie das Pferd im Kampf besiegt.

C19 THRONSAAL (HG 6)

Wenn der Alarm ausgelöst wurde, sind alle Türen zu diesem Raum verriegelt und verrammelt. Brockenreißer trägt die Schlüssel bei sich. Die Türen können jedoch mit einem Fertigkeitwurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 20 geknackt werden.



Die Wände dieses riesigen Thronsaales sind mit Felten geschmückt. Größtenteils sind es schwarz und rot gestreifte Pelze von Feuerfelpumas, verschiedene Hundefelle und manchmal sogar etwas, das Ähnlichkeit mit Pferdehäuten hat. Vier eckige Holzpfeiler stützen die Decke. Sie sind mit Eisenspitzen gespickt, und an der unteren Hälfte sind Dutzende abgeschlagener Hände in verschiedenen Stadien der Verwesung aufgespießt. Im Nordosten steht ein hölzernes Podest mit einem Thron, der über und über mit Hundefellen und Pferdehäuten bedeckt ist. Hundeschädel zieren die Armlehnen, und über der Rückenlehne blicken euch die toten Augen eines Pferdeschädels an.

Die Hände sind alles, was von den mehreren Dutzend menschlichen Opfern der Distelkronengoblins übriggeblieben sind. Die restlichen Opfer wurden entweder längst verspeist oder zum Räuchern in ein Lager im Bereich C20 gebracht. Die Spitzen machen es leicht, die Pfeiler mit einem Fertigkeitwurf für Klettern gegen SG 5 hinaufzuklettern.

Kriegshauptling Brockenreißer, der Herr der Distelkronengoblins, verbringt immer mehr Zeit hier im Thronsaal. Zu seinen liebsten Zeitvertreiben gehört es, seinen Elitegoblins bei Schaukämpfen zuzusehen, sich von Kriegssängern unterhalten zu lassen oder neue Pläne für einen Angriff auf Sandspitze auszudenken, die er seiner jüngsten Flamme präsentieren kann: Nualia. Er

hat kaum noch Interesse an seinen Ehefrauen, dermaßen verzaubert ist er von der exotischen Aasimardame.

Obwohl die meisten Distelkronengoblins der Meinung sind, Brockenreißers Besessenheit von Nualia sei peinlich und sogar verräterisch, ist keiner (mit Ausnahme des Druiden Gogmurt) mutig genug, ihren Anführer mit den Zweifeln zu konfrontieren.

Tatsächlich hat Brockenreißers Besessenheit gegenüber Nualia nichts mit sexueller Anziehung zu tun – ihre Haut ist zu weich, ihre Ohren sind zu klein, und sie ist einfach zu groß, um dem Goblin in dieser Hinsicht zu gefallen –, allerdings ist es eine willkommene Tarnung für seine wahren Absichten. Er glaubt nämlich, dass sie der Schlüssel zu dem Geheimnis von Malfeschnekers wahrer Natur ist. Als Nualia mit ihrem Gefolge nach Distelkrone kam und ihm anbot, sich mit ihm zu verbünden, verstand Brockeneißer (in einem seltenen Moment klaren Verstands), dass sie und ihr Gefolge den Goblins überlegen waren. Statt also anzugreifen, beschloss er anzuhören, was sie zu sagen hatte. Als Nualia ihr Heiliges Symbol vorzeigte und von Malfeschneker sprach, war Brockenreißer entsetzt, riss sich aber schnell genug wieder zusammen. Schließlich glaubte er, dass diese Frau Malfeschnekers Botin war und nach Distelkrone geschickt wurde, um die Goblins in ein neues, glorreiches Zeitalter zu führen. Damals schien der Plan, Sandspitze anzugreifen, eine gute Idee zu sein. Auch wenn der Überfall nicht so verlief, wie sie es versprochen hatte, reichte das, was sie bisher getan hat, aus, damit Brockenreißer in ihr eine glänzende Zukunft für seinen Stamm sah. Nualia weihte nämlich den Schrein (Bereich D12), stellte eine Verbindung zu Malfeschneker her und öffnete langsam, aber sicher die uralten Kammern tief unter Distelkrone (wodurch sie den Besitz des Hauptlings erweiterte).

KREATUREN: Selbst wenn Alarm ausgelöst wird, trifft man Kriegshauptling Brockenreißer im Thronsaal an. Wenn er überrascht wird, sieht er sich gerade an, wie die Goblins den Überfall auf Sandspitze nachstellen und dabei gegen ein *Stilles Trugbild* kämpfen, das die Kriegssängerin erzeugt hat. Wenn der Alarm doch ausgelöst worden ist, klettern die Goblins die drei Säulen empor, die dem Thron am nächsten stehen, und verbergen sich dort, während die Kriegssängerin hinter dem Thron in Deckung geht. In jedem Falle bleibt Brockenreißers Haustier, der Gecko Klebefuß, treu an seiner Seite.

Angenommen, die SC greifen nicht sofort an, nachdem sie den Raum betreten haben, ist Kriegshauptling Brockenreißer durchaus gewillt, mit ihnen ebenso zu verhandeln wie vor Monaten mit Nualia. Dieses Mal aber hat er nicht vor, sich mit seinen Besuchern zu verbünden – er will einfach Zeit gewinnen, um die SC einzuschätzen, bevor er den Befehl gibt, sie zu töten. Aufgrund ihres heldenhaften Widerstandes in Sandspitze weiß er natürlich, wer sie sind. Zwar war er während des Überfalls nicht selbst anwesend, doch hat er genügend Geschichten über die Langbeine gehört, die eine wichtige Rolle bei der Verteidigung der Stadt eingenommen haben. Er ist sich bewusst, dass die SC ernstzunehmende Gegner sind – schließlich haben sie es geschafft, seinen Thronsaal lebendig zu erreichen. Jedenfalls lässt er die SC nicht näher als 1,50 m in den Raum kommen und erklärt ihnen, sie hätten sich noch nicht das Recht verdient, sich ihm zu nähern.

Wenn die SC mit Verhandlungen einverstanden sind, richtet Brockenreißer das Wort an den SC mit der leichtesten Rüstung. Er schmeichelt dem Charakter und sagt,



das jemand, er so aussieht wie er, versteht, dass das gesprochene Wort mehr wert ist als das Schwert, und lässt diesen SC zu sich herankommen. Selbstverständlich hat Brockenreißer nicht vor zu verhandeln. Sobald der SC weniger als 1,50 m von der Säule im Nordosten entfernt ist, erteilt der Häuptling den Befehl zum Angriff.

KRIEGSHÄUPTLING BROCKENREISSER	EP 1.200	HG 4	TP 42
---------------------------------------	-------------	---------	----------

Männlicher Goblin Kämpfer 5 (PF MHB, S. 128)

NB Kleiner Humanoider (Goblinoider)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung -1

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 19 (+2 GE, +1 Größe, +2 natürlich, +6 Rüstung)

TP 42 (5W10+10)

REF +3, **WIL** +2, **ZÄH** +6; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzsword +1, +10 (1W4+5/19-20)

Besondere Angriffe Waffentraining (leichte Klingen +1)

TAKTIK

Vor dem Kampf Sofern Alarm geschlagen wurde, trinkt Brockenreißer seinen *Trank: Rindenhaut* +2, sobald er hört, wie jemand seinen Thronsaal betritt.

Im Kampf Bei der ersten Gelegenheit setzt sich Brockenreißer auf Klebefuß, sodass er im Kampf sein Talent Berittener Kampf einsetzen kann. Vorzugsweise setzt er eine Kombination aus Beherrzter Sturmangriff und Angriffen im Vorbeireiten ein.

Moral Brockenreißer kämpft bis zum Tode.

SPIELWERTE

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

GAB +5; **KMB** +5; **KMV** 17

Talente Eiserner Wille, Berittener Kampf, Angriff im Vorbeireiten, Beherrzter Sturmangriff, Waffenfokus (Kurzsword), Waffenspezialisierung (Kurzsword)

Fertigkeiten Einschüchtern +9, Heimlichkeit +13, Mit Tieren umgehen +9, Motiv erkennen +x, Reiten +12

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining

Kampfausrüstung *Trank: Rindenhaut* +2, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2); **Sonstige Ausrüstung** Brustplatte [Meisterarbeit], Kurzsword +1, verbeulte Krone im Wert von 20 GM, Schlüsselring für alle Schlüssel in den Bereichen **C11-C24** und **D1-D3**

KLEBEFUSS	EP 400	HG 1	TP 11
------------------	-----------	---------	----------

Riesengecko (PF MHB III)

DISTELKRONE-ELITEGOBLINS (2)	EP je 200	HG ½	TP je 12
-------------------------------------	--------------	---------	-------------

Goblin Krieger 1 (PF MHB, S. 128)

DISTELKRONE-KRIEGSSÄNGERIN	EP 200	HG ½	TP 9
-----------------------------------	-----------	---------	---------

Goblin Bardin 1 (siehe S. 17, Goblin-Kriegssängerin)

TAKTIK

Im Kampf In der ersten Kampfrunde wirkt die Kriegssängerin *Lied des Mutes* auf jeden Verbündeten. In der zweiten Runden wirkt sie *Fürchterlicher Lachanfall* auf den SC mit der stärksten Rüstung. Anschließend setzt sie *Geisterhaftes Geräusch* ein, um es so klingen zu lassen, als kämen noch mehr Goblins durch die Tür im Süden. Die

SC sollen dazu gebracht werden, auf diese scheinbare Bedrohung zu reagieren und dadurch Zeit verlieren. Sie kann außerdem ihren *Stab: Stilles Trugbild* einsetzen, um die Illusion eines Vorhangs zu erzeugen, der zwischen ihr und dem übrigen Raum fällt. Dadurch erhält sie Deckung, mit deren Hilfe sie Pfeile auf jeden verschießen kann, der die Illusion nicht durchschauen kann. Wenn die Kriegssängerin bemerkt, dass Brockenreißer mehr als die Hälfte seiner Trefferpunkte eingebüßt hat, eilt sie ihm mit *Leichte Wunden heilen* (als Zauber oder Trank) zu Hilfe.

SPIELWERTE

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*, *Stab: Stilles Trugbild* (5 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Beschlagene Lederrüstung, Kurzsword, Kurzbogen mit 20 Pfeilen, Peitsche, 20 GM

ENTWICKLUNG: Kriegshäuptling Brockenreißer kämpft zwar bis zum Tode, aber dennoch ist es immer noch möglich, ihn gefangen zu nehmen. In diesem Fall will er die SC glauben machen, dass er für den Überfall auf Sandspitze verantwortlich war und er für ein Gerichtsverfahren in die Stadt gebracht werden sollte, denn „so macht ihr Langbeine das doch“. Selbstverständlich ist das aber nur eine Hinhaltetaktik: Er hofft, dass er bei der besten Gelegenheit entkommen und Nualia oder – wenn er völlig verzweifelt ist – den Druiden Gogmurt um Unterstützung bitten kann. Nur wenn er bezaubert oder



KRIEGSHÄUPTLING
BROCKENREISSER UND
KLEBEFUSS



anderweitig magisch gezwungen werden kann, ist er hilfreich. In diesem Falle sagt er, dass er den Aufbau der Räume im Untergrund auf Ebene eins (allerdings nicht Ebene zwei) kennt, und kann den SC eine Menge über Nualia, ihre Pläne, ihre Verbündeten und Malfeschnekor verraten (von dem Brockenreißer glaubt, er sei ein Gott der Goblins, der irgendwo unterhalb gefangen ist).

C20 VORRATSKAMMER

Die Tür zu diesem Raum ist verschlossen, und den Schlüssel trägt Häuptling Brockenreißer bei sich. Das Schloss kann mit einem Fertigkeitswurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 20 geknackt werden.



Dieses übelriechende Schlachthaus ist eine Beleidigung für alle Sinne. Keulen aus schlechtem Rauchaufhängen an Haken von der Decke oder liegen in Haufen auf Kisten. Zu manchen Teilen scheint das Fleisch von Hunden oder Pferden zu stammen, aber größtenteils hat es allzu erkennbare Formen wie Füße, Hände oder verzerrte Gesichter.

In dieser Vorratskammer bewahren die Goblins ihr Lieblingsessen auf: das Fleisch ihrer besiegten Feinde. An diesem Ort klärt sich das Geheimnis verschwundener Reisender und Händler. Keine der Leichen ist jedoch noch so gut erhalten, dass sie leicht zu erkennen wäre.

C21 WAFFENKAMMER



Dieser Raum enthält eine kleine Waffensammlung aus grob hergestellten Waffen (größtenteils Hundsschnitter und Kurzbögen) und mehrere goblingroße Rüstungen aus beschlagenem Leder und verbeulten Schilden. Im Süden stehen zwei Werkbänke.

SCHATZ: An den Werkbänken flicken die Goblins die Waffen für ihren Stamm zusammen. Alle Waffen und Rüstungen sind von kleiner Größe. Insgesamt gibt es dort 23 Hundsschnitter, 11 Kurzbögen, 80 Pfeile, 11 beschlagene Lederrüstungen, 6 leichte Holzschilde und 2 zusammengerollte Peitschen. An der nördlichen Wand hängt ein einziger Hundsschnitter aus Meisterarbeit. Abgesehen von dieser Waffe, ist die Ausrüstung in der Waffenkammer von schlechter Qualität und legt Zeugnis über das handwerkliche Geschick der Goblins ab.

C22 BESPREDHUNGSRUM



Ein runder Tisch und ein paar Stühle sind die einzigen Möbelstücke in diesem Raum.

In diesem Raum trifft sich Kriegshäuptling Brockenreißer mit seiner Elite, gibt Befehle oder empfängt Berichte aus dem Feld.

C23 GEMACH DES HÄUPTLINGS



Mehrere Teppiche aus Hundefell oder Pferdehaut liegen in diesem Raum überall auf dem dreckigen Boden. An der nördlichen Wand hängt eine beeindruckende Sammlung von einzeln an die Wand genagelten Hufeisen. Im Osten steht ein abgewetzter, gepolsterter Stuhl neben einem wackligen Schreibtisch,

der irgendwann einmal eine teure Antiquität gewesen sein mochte. In der Ecke im Nordwesten steht ein Bett mit einem Baldachin. Dieses ist mit Seidenlaken bedeckt und weist ein kunstvoll geschnitztes Kopfteil auf, auf dem Nymphen und Satyrn dargestellt sind, die durch einen Wald tollen. Die Bettlaken stehen vor Dreck, und das Kopfteil ist teilweise zertrümmert.

Kriegshäuptling Brockenreißer lebt ziemlich pompös. Auch wenn der Großteil seiner Einrichtung aus Schiffswracks oder vom Lumpenstrand in Sandspitze stammt, ist es das beste Gerümpel, das ein Goblin finden kann. Die Hufeisensammlung umfasst derzeit 122 Stücke, auch wenn keines davon an sich etwas wert ist.

SCHATZ: Obwohl Brockenreißer die meisten Schätze seines Stammes im Bereich C24 aufbewahrt, behält er doch einen Gegenstand für sich – ein silbernes, Heiliges Symbol Lamaschtus, dessen Augen aus winzigen Granatsteinen bestehen. Nualia hat es ihm geschenkt, und es ist 40 GM wert. Brockenreißer versteckt das Symbol unter seinem Kopfkissen, wo man es mit einem Wahrnehmungswurf gegen SG 15 finden kann.

Bei der Untersuchung des Stuhls im Osten fördert man zudem mit einem Wahrnehmungswurf gegen SG 20 einen großen Eisenschlüssel zutage, der unter den Sitz geklemmt wurde. Dieser Schlüssel öffnet die Schatztruhe in Bereich C24.

C24 SCHATZKAMMER (HG 3)



Diese kleine, übelriechende Kammer hat kaum mehr zu bieten als ein stinkendes Loch im Boden, dessen Rand mit Unrat und Fäkalien verschmutzt ist.

Obwohl Goblins sich normalerweise draußen in der Wildnis oder über den Rand der Klippe erleichtern, erinnern sich einige doch daran, dass die Latrine eigentlich benutzt aussehen soll. Tatsächlich verbirgt sich hinter der Wand im Westen dieses stinkenden Raumes eine Geheimtür. Um sie zu entdecken, ist ein erfolgreicher Wahrnehmungswurf gegen SG 20 notwendig. Hinter der Tür liegt eine kleinere und nicht ganz so ekelhaft riechende Kammer, in der eine übermäßig große Seemannskiste mit einem schweren, eisernen Vorhängeschloss steht. Der Schlüssel zu diesem Schloss liegt in Häuptling Brockenreißers Gemach (Bereich C23).

FALLE: Die Seemannskiste ist mit einer Falle versehen. Dank dafür gebührt Häuptling Brockenreißers Vorgänger, der ein großes Talent für den Bau solcher Mechanismen hatte. Die Falle wird ausgelöst, wenn die Kiste aufgebrochen, das Schloss geknackt oder der richtige Schlüssel nach links statt nach rechts gedreht wird. Wenn die Falle ausgelöst wird, springt eine rostige Klinge aus schartigem Metall aus der Klappe. Früher war die Klinge mit Gift bestrichen, doch obwohl das Gift längst verflogen ist, besteht immer noch die Möglichkeit, dass ein Opfer durch eine Verletzung an Tetanus erkrankt.

DRECKIGE SCHNAPPKLINGE (FALLE)

EP
800

HG
3

Art mechanisch; Wahrnehmung SG 20; Mechanismus ausschalten SG 22

EFFEKT

Auslöser Berührung; Rücksetzer manuell

Effekt Nahkampfangriff +8 (Sensenklinge; 1W8+4/19-20 plus Tetanus). Diese Krankheit, die auch „Wundstarrkrampf“ genannt wird,



wird normalerweise durch verunreinigte Gegenstände wie rostiges Metall über eine tiefe Wunde übertragen. Opfer einer Tetanuserkrankung leiden unter zunehmend stärker werdenden Muskelkrämpfen, rasenden Kopfschmerzen, Fieber und können nur schwer schlucken. Eine Verkrampfung der Kiefer ist das typische Erscheinungsbild einer Tetanusinfektion.

Tetanus: Sensenklänge – Verletzung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 14; **Inkubationszeit** 1W6 Tage; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** 1W4 GE-Schaden. Jedes Mal, wenn jemand durch Tetanus Geschicklichkeitsschaden erleidet, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50 %, dass seine Kiefermuskeln verkrampfen, sodass er für die nächsten 24 Stunden weder sprechen noch Zauber mit verbalen Komponenten wirken kann.

SCHATZ: In der Kiste liegt der gesammelte Reichtum des Distelkronenstammes, der im Verlauf der letzten zehn Jahre von Müllkippen, Schiffswracks, aus dem Hinterhalt angegriffenen Kaufleuten und unglücklichen gegnerischen Goblinstämmen zusammengeklaut wurde. Diese Sammlung besteht aus einem vermischten Haufen mit 7.432 KM, 2.490 SM, 89 GM, 3 PM, einem Beutel mit 34 äußert makelhaften Malachiten, die jeweils 1 GM wert sind, einem mittelgroßen Kettenhemd, einem mittelgroßen Krumsäbel [Meisterarbeit], einem Paar Handschellen [Meisterarbeit], einem goldenen, Heiligen Symbol Sarenraes im Wert von 100 GM, einer Halskette aus Jade im Wert von 60 GM sowie einem herrlichen, blauen Seidenkleid mit silbernen Spitzen im Wert von 150 GM.

C25 ÜBERFLUTETE MEERESHÖHLE

Der Eingang zu der Höhle unter dem Distellabyrinth liegt unter Wasser, kann aber von oben mit einem Wahrnehmungswurf gegen SG 20 entdeckt werden. Es ist schwer, das Wasser zu durchqueren: Da die Brandung einen starken Sog erzeugt, ist dazu ein Fertigkeitwurf auf Schwimmen gegen SG 20 nötig. Die Klippen, die dort vom Strand nach oben führen, sind 24 m hoch und können mit einem Fertigkeitwurf für Klettern gegen SG 15 erklommen werden.

C26 ZWEITER EINGANG ZUR MEERESHÖHLE

Im Gegensatz zu dem Eingang bei C25 bleibt dieser Höhleneingang selbst bei Hochwasser über Wasser. Allerdings gibt es keinen Vorsprung, der in die Höhle dahinter führt. Um durch die aufgewühlte Brandung zu kommen, die nach Süden führt, ist ein Fertigkeitwurf für Schwimmen gegen SG 20 nötig.

C27 HÖHLE DES BUNYIP (HG 3)



Vor euch liegt eine glitzernde Grotte, deren Wände vor Nässe triefen und bedeckt sind mit Seeigeln, Anemonen und anderem Meeresgetier. Das Dach der Höhle besteht aus einer natürlichen Kuppe, die drei Meter über dem Wasserspiegel liegt, und ein anderthalb Meter breiter Kamin reicht durch das Dach in einen Schacht hinein. Das Wasser ist hier wesentlich ruhig, doch alles andere als stehend. Im Süden erhebt sich ein ein Meter fünfzig breiter und vier Meter fünfzig langer Vorsprung über dem Wasser.

In dem geschützten Wasser in der Höhle herum zu schwimmen, ist ein wenig einfacher als am Eingang zur Meereshöhle. Daher ist hier nur ein Fertigkeitwurf für

Schwimmen gegen SG 15 nötig, um sich hindurch zu bewegen. Selbst bei Niedrigwasser bleibt der Eingang im Westen unter Wasser. An seinem tiefsten Punkt, der direkt unter dem Schacht liegt, ist das Wasser in der Höhle 6 m tief und wird niemals flacher als 3 m.

KREATUR: Die Höhle ist der Unterschlupf eines gefährlichen Küstenräubers, der Bunyip genannt wird. Der Bunyip ist ein geschmeidiger, aquatischer Jäger, der einer Robbe mit Flossen ähnelt und dessen Maul mehrere Reihen Zähne aufweist wie bei einem Hai. Der Bunyip hat gelernt, dass häufig Futter aus einem Loch an der Decke herabfällt, ganz besonders, wenn er brüllt. Aus dem Grund ist er in letzter Zeit bei der Jagd ein bisschen träger geworden und verlässt kaum noch die Höhle. Die meiste Zeit schläft er auf dem südlichen Vorsprung.

BUNYIP	EP	HG	TP
	800	3	32

TP 32 (PF MHB II, S. 44)

TAKTIK

Im Kampf Der Bunyip heult auf, sobald er die Eindringlinge entdeckt. Dann taucht er ab und greift den Feind an, der ihm am nächsten ist. Sobald der Bunyip sich ein Ziel ausgesucht hat, greift er erst einen neuen Feind an, wenn der jetzige Gegner tot ist oder wenn ein anderes Ziel ihn trifft und 8 Punkte Schaden anrichtet.

Moral Obwohl der Bunyip territorial eingestellt ist, flieht er doch ins offene Meer, wenn seine Trefferpunkte auf 8 oder weniger reduziert werden. Er kehrt dann 3W6 Stunden später zurück und versucht, seine Höhle zurückzuerobern.

SCHATZ: Wenn die SC den Boden des Beckens in der Höhle untersuchen, stoßen sie rasch auf ein unglaubliches Gewirr aus Knochen – die Überreste der Mahlzeiten des Bunyip. Viele Knochen stammen von Goblins, doch nicht wenige sind größer und stammen von Menschen. Außerdem liegen dort unten viele wertvolle Gegenstände herum. Jede Suche in diesem Durcheinander dauert 5 Minuten, und mit einem erfolgreichen Wahrnehmungswurf gegen SG 20 können folgende Schätze entdeckt werden: 3W6 GM (maximal 100 GM), ein dunkelgrüner Spinell im Wert von 100 GM, ein verrostetes Kukri mit einem erhaltenen violetten Granat im Griff im Wert von 500 GM, ein verrotteter Köcher mit drei Pfeilen +1 und aus Knochen gefertigter ein *Stab: Schild* mit 9 verbliebenen Ladungen.

GEWÖLBE VON DISTELKRONE: EBENE I

Vor 200 Jahren flohen varisische Kultanhänger der Lamaschtu aus dem Osten nach Distelkrone, um nicht vor der heranrückenden chelischen Armee abgeschlachtet zu werden. Angezogen von der einzigartigen Gestalt dieser kleinen Insel, errichteten sie an der Oberfläche eine Kirche der Lamaschtu. Sie erweiterten den Bau, hoben den Boden aus und gruben die Kammern dieser Ebene aus. Kurz vor Ende dieser Ausgrabung, entdeckten sie im Untergrund eine zweite Ebene. Als sie diese jedoch öffneten, ließen sie unwissentlich eine Höllenkatze frei, die Jahrtausende lang im Bereich E2 eingesperrt gewesen war. Der Externar, der während seiner langen Gefangenschaft allmählich dem Wahnsinn verfiel, machte mit den Kultanhängern kurzen Prozess. Das Monster ist seitdem längst geflohen, sodass das Gewölbe noch ungefähr in demselben Zustand war, als sich die ersten Distelkronengoblins dort niederließen.



Goblins können im Dunkeln sehen, viele von Nualias Anhängern jedoch nicht. Daher hängen in den meisten Räumen und Korridoren des gesamten Gewölbes gedämpfte Laternen. Normalerweise bleiben die Lichter nur tagsüber angezündet. In den meisten Räumen beträgt die Deckenhöhe 2,4 m, und die Türen sind in der Regel wacklige Holzgestelle, die von den Goblins manipuliert werden.

D1 VERLASSENER SPEISESAAL



An einem Haken an der Wand im Norden, wo die Treppe in diesem Raum führt, hängt eine einzige Laterne. Mehrere baufällige Türen führen hinein, und einige geworfene Hundefelldecken liegen vergessen in der nordöstlichen Ecke.

Vor Nualias Ankunft nutzten die Goblins diesen Raum als Speisesaal. Brockenreißer ließ zu, dass Nualia den Tisch und die Stühle, die früher hier standen, nach Norden in den Bereich D14 brachte. Seitdem essen die Goblins überall, wo sie wollen.

D2 DER HAREM DES HÄUPTLINGS (HG 4)



Unzählige verrottete Polster, verlumpte Kissen und zerknüllte Hundefelle bedecken die südliche Hälfte der Kammer, in der ein Übelkeit erregender Gestank liegt – eine Mischung aus Essig und verrotteter Blumen.

KREATUREN: Der Gestank, der in der Luft liegt, ist – so fürchtbar das klingt – ist ein Parfüm, das die vier grässlichen Goblifrauen aufgetragen haben, die es sich in dieser Kammer bequem gemacht haben. Dies sind die vier Ehefrauen von Kriegshäuptling Brockenreißer. Allerdings ist er seit Wochen nicht mehr bei ihnen gewesen. Da sie nach Aufmerksamkeit dürsten, haben sich die Goblifrauen mit widerwärtiger und verstörender Freude an einen von Nualias Verbündeten herangemacht. Bei diesem handelt es sich um den Grotten-schrat Bruthazmus. Wenn er nicht gerade erwartet, auf dieser Ebene Eindringlingen zu begegnen, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 80 %, dass man ihm im Harem begegnen kann. Andernfalls befindet er sich in seinem Unterschlupf in Bereich D4D.

Jahrelang lebte Bruthazmus einsam und allein als Fallensteller im Norden des Nesselwalds. Zudem lag er regelmäßig entlang der Küstenstraße auf der Lauer und überfiel Kaufleute und Boten. An dem Tag, als er Nualia zu ersten Mal begegnete, dachte er, die fremdartig aussehende Frau sei ein Naturgeist. Er versuchte, sie einzufangen, damit er sie an Piraten aus Rätselhafen verkaufen konnte. Allerdings überwältigte sie ihn und trug keine einzige Verletzung davon. Anstatt ihn zu töten, bat sie ihm eine Stelle als Leibwächter an, und der Grotten-schrat ergriff die Gelegenheit beim Schopf. Er ist schon lange hinter dem erstklassigen Gebiet her, das der Distelkronenstamm beansprucht. Er weiß also, dass er Nualia für diesen Glücksgriff zu danken hat. Er ist auch weiterhin grausam und abweisend den meisten gegenüber, die er trifft (dazu gehören auch Nualias sonstige Verbündete, deren Gesellschaft er alles andere als genießt – sieht man von diesen herrlichen Goblifrauen ab). Nuali hingegen behandelt er mittlerweile fast wie seine eigene Mutter.

Bruthazmus ist noch nicht darüber hinweg, dass man ihm verboten hat, hinunter nach Sandspitze zu gehen und für Ärger zu sorgen. Daher ist er fürchtbar eifersüchtig auf Tsuto, von dem er annimmt, er hätte Sandspitze die ganze Zeit über tyrannisiert, während Bruthazmus selbst in Distelkrone fest sitzt. Durch seinen Elfenhass verbessert sich die Einstellung des Grotten-schrats gegenüber Tsuto nicht gerade. Mehr als einmal hat er sich vorgestellt, Tsutos Ohren seiner Halskette aus Elfenohren hinzuzufügen, auch wenn diese weniger spitz zulaufen, als er es eigentlich mag.

BRUTHAZMUS

EP	HG	TP
800	3	31

Grotten-schrat Waldläufer 1 (PF MHB, S. 140)

CB Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider)

INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 16 (+3 GE, +3 natürlich, +3 Rüstung)

TP 31 (4 TW; 3W8+1W10+13)

REF +8, WIL +2, ZÄH +6

BRUTHAZMUS

GEWÖLBE VON DISTELKRONE (EBENE 1)



ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Schwerer Streitflegel +7 (1W10+6/19-20)

Fernkampf Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit] +8 (1W8+4/x3)

Besondere Angriffe Erzfeind (Elfen +2)

TAKTIK

Im Kampf Wird Bruthazmus während seiner freien Zeit gestört, reagiert er mit Brüllen und Fluchen. Es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50 %, dass er keine Rüstung trägt, wenn man ihm im Bereich **D2** begegnet. In jedem Fall stürzt er sich mit seinem schweren Streitflegel und mörderischem Vergnügen in den Kampf. Er greift bevorzugt Elfen an.

Moral Wenn seine Trefferpunkte unter 15 reduziert werden, versucht Bruthazmus in den Bereich **D15** zu fliehen. Dort verriegelt er die Tür und rennt anschließend hinunter in den Bereich **E4** und zu Nualia. Er hofft, dass er von ihr geheilt wird, und bleibt dann als Leibwache an ihrer Seite, bis die SC keine Gefahr mehr darstellen.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 17, **KO** 17, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 9

GAB +3; **KMB** +7; **KMV** 20

Talente Kernschuss, Waffenfokus (Kompositbogen [lang])

Fertigkeiten Einschüchtern +3, Heimlichkeit +13, Überlebenskunst +8

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Besondere Eigenschaften Jäger, Spuren lesen +1, Tierempathie +0

Kampfausrüstung 4 Pfeile des Verderbens (Elfen) +1, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Beschlagene Lederrüstung, Schwerer Streitflegel, Kompositbogen (lang, ST +4) [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, 4 PM

DISTELKRONE-GOBLINFRAUEN (4)	EP je 135	HG 1/3	TP je 5
-------------------------------------	---------------------	------------------	-------------------

Goblin Kriegerinnen 1 (PF MHB, S. 128)

D3 GOBLINKINDERHORT



An den Wänden stehen reihenweise kleine Holzkäfige. In jedem Käfig ist schmutziges Stroh aufgehäuft.

Dieser schreckliche Ort ist der Kinderhort von Distelkrone. Was die Erziehung ihrer Kinder betrifft, wenden die meisten Goblinstämme ähnliche, erdrückende Methoden an. Nur in den wenigsten Stämmen werden die Jungen tatsächlich gehegt und gepflegt. Die Theorie besagt nämlich, dass Verhätschelung nur erwachsene Gobblins hervorbringt, die sich nicht selbst verteidigen können. Stattdessen werden bei der Erziehung der Gobblins solche Methoden wie die Käfighaltung bevorzugt, bei der die schnell heranwachsenden Säuglinge und Kinder wie Tiere aufgezogen werden: Sie erhalten täglich rohes Fleisch und werden misshandelt, damit sie systematisch stark und böse werden.

Derzeit werden hier keine Kleinkinder gehalten, da die Distelkronengobblins in letzter Zeit mit anderen Dingen beschäftigt waren (wie mit der Planung des Überfalls auf Sandspitze). Wenn du als SL die Spieler mit einer unangenehmen sozialen Situation konfrontieren willst, kannst du einige Säuglinge und Kleinkinder mit scharfen Zähnen in die Käfige setzen, auf die die nichts ahnenden Abenteurer anschließend stoßen.

D4a TSUTOS SCHLAFZIMMER



Dieser Raum ist sauber und gut organisiert. Auf einer niedrigen Kommode liegt ein Stapel Papiere, die mit einem Obsidianbrocken beschwert sind. Im Nordwesten steht ein gemachtes Bett.

Ist Tsuto im Abenteuer zuvor dem Tod entronnen, besteht hier eine Wahrscheinlichkeit von 30 %, dass er in seinem Gemach ist und schläft. Ansonsten ist er in Bereich **D15** anzutreffen. Wenn er hier ist, wird der Halb-Elf alles in seiner Macht stehende tun, um zu **D15** zu gelangen.

Die Papiere auf dem Nachtschrank bestehen aus zumindest groben Entwürfen für Tsutos Pläne, seinen Vater zu erpressen und die Sandspitzer Glashütte als Ausgangspunkt für die nahende Untersuchung der Katakomben des Zorns zu nutzen. Es ist unwahrscheinlich, dass die SC, wenn sie schon soweit gekommen sind, irgendetwas Neues erfahren. Sollten sie aber die Katakomben des Zorns noch nicht entdeckt haben, werden sie durch diese Aufzeichnung darauf aufmerksam gemacht.

D4b ORIKS SCHLAFZIMMER (HG 3)



Dieses Schlafzimmer für eine Person zeigt deutliche Anzeichen, dass jemand hier wohnt. Die Bettdecke ist zerknüllt und das Bett selbst nicht gemacht, und auf dem Nachtschrank steht ein halb aufgegessenes Mahl aus Brot und Räucherlachs. Einige schmutzige Kleidungsstücke liegen am Fußende des Bettes.

KREATOR: Im Moment ist dies das Zuhause von Orik Vancaskerkin, eines glücklosen Söldners aus der gesetzlosen Stadt Rätselhafen. Nach einem Betrugsfall, in dem eine Tiefplingprostituierte, ein zwielichtiger Alchemist und ein *Liebeselixier* verwickelt waren, war Orik gezwungen, aus der Stadt zu fliehen. Er ist ziemlich sicher, dass Clegg Zinker, der mächtige Bruder des inzwischen verstorbenen Alchemisten, noch immer einen Groll gegen Orik hegt für das, was er dem Alchemisten angetan hatte, nachdem Ersterer zu seinem Schrecken erkannt hatte, dass das Liebeselixier in Wahrheit nur billiges, mit Lavendel versetztes Bier war. Obwohl Orik den Mord an dem Alchemisten nicht bereut, so macht es ihm doch zu schaffen, dass Clegg Zinker es ihm unmöglich machte, weiterhin in Rätselhafen zu bleiben. Auch wenn das Leben in der Stadt nur wenig Gutes hatte, vermisst er dennoch seine Heimatstadt und plant vague eines Tages zurückzukehren, sich Clegg zu stellen und vielleicht Zinkers Macht selbst an sich zu reißen.

Doch für ein solches Unterfangen benötigt man Verbündete und Geld. Und als eine fremde, aber wunderschöne Frau ihn in einem schäbigen Gasthaus in Magnimar ansprach, in dem er untergekröchen war, nahm er ohne zu fragen ihr Angebot an, ihr als Leibwächter zu dienen. Seit damals – und seitdem er dabei geholfen hat, den Angriff auf Sandspitze vorzubereiten – drängt sich Orik immer mehr der Gedanke auf, dass seine Treue zu Nualia nur eine weitere in einer langen Reihe schlechter Entscheidungen gewesen ist. Auf der anderen Seite zahlt sie jedoch regelmäßig mit Platin. Darüber hinaus musste er seinen Pflichten als Leibwächter bisher kaum nachkommen, da Nualia sich schon seit einiger Zeit in Distelkrone aufhält. Er weiß, dass sie hinter irgendetwas in den unteren Kammern her ist. Allerdings weiß er nicht, was es ist (oder schert sich nicht darum). Außerdem hat Orik so etwas wie Zuneigung zu einer weiteren Untergebenen Nualias entwickelt, der übellaunigen (wenn auch, nach Oriks Meinung, charmanten) Lyrie Akenja. Dummerweise scheint Lyrie einen ziemlichen Narren an Tsuto gefressen zu haben. Orik denkt darüber nach, Tsuto zu ermorden und ihn somit aus dem Weg zu schaffen. Doch da der Halb-Elf der derzeitige Liebhaber von Nualia ist, hat der Söldner solchen drastischen Schritte bisher vermieden. Die Dinge sind für Orik so unerträglich kompliziert geworden, dass er in Erwägung zieht, seine Zelte abzubauen, um nach Korvosa im Osten zu gehen und dort sein Glück zu versuchen.

Oriks Aussehen ist recht markant, und seine Gesichtszüge sowie sein Auftreten lassen kaum ein Lächeln oder Gelächter zu. Mittlerweile verbringt er den Großteil seiner Zeit in dem Schlafzimmer und wartet darauf, dass sich etwas – irgendetwas – dort unten in den Kammern oder in der Angelegenheit mit Sandspitze tut, damit er seine letzte Bezahlung bei Nualia abholen kann. Der Überfall auf Sandspitze hat gemischte Gefühle in ihm ausgelöst. Als er vor einigen Monaten auf dem Weg ins südliche Magnimar in der Küstenstadt Halt machte, hinterließ sie bei ihm einen freundlichen und angenehmen Eindruck.

**ORIK
VANCASKERKIN**



ORIK VANCASKERKIN	EP 800	HG 3	TP 42
--------------------------	------------------	----------------	-----------------

Mensch Kämpfer 4

CN Mittelgroßer Humanoider

INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 20 (+1 GE, +8 Rüstung, +2 Schild)

TP 42 (4W10+16)

REF +2, **WIL** +2, **ZÄH** +7; +1 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Bastardschwert [Meisterarbeit] +9 (1W10+5/19-20)

Fernkampf Kompositbogen (-lang) +5 (1W8+3/x3)

TAKTIK

Im Kampf Orik verlässt sich im Kampf auf seine Stärke. Er konzentriert seine Angriffe immer auf ein Ziel nach dem anderen und zieht es vor, im Kampf eine Wand oder einen Verbündeten im Rücken zu haben. Er greift in der Regel mit Heftiger Angriff an.

Moral Wenn seine Trefferpunkte auf weniger als 5 reduziert werden, wirft Orik seine Waffen zu Boden und fleht um Gnade. Wenn seine Gegner sein Leben verschonen, verspricht er den SC nach Kräften zu helfen. Dieses Versprechen ist durchaus ernstzunehmen (siehe „Entwicklung“ unten).

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 13, **KO** 16, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 8

GAB +4; **KMB** +7; **KMV** 18

Talente Athlet, Blind kämpfen, Heftiger Angriff, Umgang mit exotischen Waffen (Bastardschwert), Waffenfokus (Bastardschwert), Waffenspezialisierung (Bastardschwert)

Fertigkeiten Einschüchtern +6, Klettern +7, Schwimmen +6, Sprachenkunde +1

Sprachen Gemeinsprache, Goblinsch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Bänderpanzer +1*, Schwerer Stahlschild [Meisterarbeit], Kompositbogen (-lang) mit 20 Pfeilen, Bastardschwert [Meisterarbeit], Ewige Fackel, 2 PM, 95 GM

ENTWICKLUNG: Wenn Orik sich ergibt, tut er alles in seiner Macht stehende, um sein Wohlbefinden nicht zu gefährden. Sollte er deswegen den SC sein Hab und Gut überlassen oder sie sogar im Kampf gegen Nualia und ihre sonstigen Verbündeten unterstützen müssen, dann macht er es. Leider hat Orik das Gewölbe kaum erforscht und weiß nur wenig über die Bereiche **D7-D8** (außer, dass dort irgendein sich windendes Monster haust), **D9-D10** oder irgendetwas über die Kammern in Ebene 2. Er ist nur ein Mal in Lamaschtus Tempel (Bereich **D12**) gewesen und hat dort genug gesehen, um möglichst nicht wieder zurückzugehen. Diese Art der Religion lässt ihn erschauern. Er weiß, dass der Tempel von zwei „Monsterhunden“ bewacht wird, doch abgesehen davon, dass ihr Geheul furchteinflößend ist, weiß er kaum etwas über diese Bestien.

D4c LYRIES SCHLAFZIMMER



Obwohl dieses Schlafzimmer sauber ist und durch die auf dem Nachttisch stehende Ewige Fackel hell erleuchtet wird, ist aufgrund der einfachen Einrichtung nicht klar, ob es tatsächlich bewohnt wird.

Diese Kammer wird in der Tat von einer weiteren Untergebenen Nualias bewohnt. Doch da Lyrie die meiste Zeit in Bereich **D15** damit beschäftigt ist, die verschiedenen Artefakte und Relikte zu untersuchen, die im unterirdischen Gewölbe gefunden wurden, trifft man sie hier nur zu nachtschlafender Zeit an.

SCHATZ: Die Ewige Fackel gehört Lyrie und ist ein Ersatz, sollte sie die verlieren, die sie bei sich trägt.

D4d BRUTHAZMUS' SCHLAFZIMMER



In diesem Schlafzimmer liegt ein leichter Geruch von Moder in der Luft. Das Bett ist voller verfilzter, grauer und schwarzer Haare, Blutflecken verschandeln den Fußboden und ein Haufen vergammelter Vogelfüße liegt neben der Bettstatt.

Der Grottschrat Bruthazmus schläft in letzter Zeit häufiger im Bereich **D2** und ist seit Tagen nicht mehr in diesem Raum gewesen. Die Blutflecken sind alles, was von seiner letzten Mahlzeit übriggeblieben ist, die er hier eingenommen hat. Der Grottschrat verspeist seine Opfer am liebsten, solange sie noch lebendig sind und zappeln, und ist inzwischen auf den Geschmack von Seemöwen gekommen (er verschlingt die Vögel im Ganzen, hasst aber die Konsistenz der Füße und isst diese nicht).

D5 NUALIAS ZIMMER



Diese große Kammer hat augenscheinlich einen doppelten Nutzen. Im Norden steht ein hochwertiges Bett mit Seidendecken, während im Süden ein Schreibtisch und ein Stuhl unter einem Hängelicht stehen und eine gemütlich aussehende Studierecke ergeben.

Obwohl sie hier mittlerweile nicht mehr viel Zeit verbringt, dient dieser große Raum Nualia als Schlafzimmer. Das herrliche Bett im Norden – das Wenige an Luxus, das sie sich gönnt – hatte sie Stück für Stück aus Magnimar kommen lassen.

D6 LAGERRAUM



Kisten, Fässer und Haufen unterschiedlichsten Mülls stapeln sich an den Wänden. Aus dem Norden ist das Krachen der Brandung zu hören.

Ein Großteil des Plunders, den die Siebenzahngoblins am Lumpenstrand finden und als Tribut nach Norden und nach Distelkrone schicken, um sich mit dem größeren Stamm weiterhin gut zu stellen, landet hier. Obwohl ein Teil der Rohstoffe durchaus zur Herstellung von Möbeln, Hundsschnitern oder sogar Rüstungen verwendet werden kann, ist derzeit vermutlich nur ein Goblin in der Lage, in diesem Haufen Schrott etwas Wertvolles zu erkennen.

D7 JAGDGRÜNDE DES TENTAMORT (HG 4)



Der Boden in dieser Höhle wirkt glatt und poliert. Im Osten hängt ein dicker Vorhang aus Ranken und Nesseln und verdeckt eine Öffnung, durch die man auf den Varischen Golf hinaus blickt.



KREATUR: Seit vielen Jahren ist diese Höhle das Jagdgebiet eines Tentamorts. Das Monster hat Ähnlichkeit mit einer lederartigen, augenlosen Qualle mit einem fassartigen Körper. Der Unterkörper mündet in einem Knäuel aus Tentakeln, mit denen sich die Kreatur fortbewegt, während zu beiden Seiten zwei längere Tentakel hervorsprossen, einer dick und muskulös, der andere geschmeidig und mit einem Knochenstachel am Ende versehen. Der außergewöhnlich langlebige und beinahe hirnlose Jäger ernährt sich seit Jahren von Seevögeln und ist ziemlich geübt darin, die Tiere von seinem Hochsitz im Osten, der das Meer überblickt, aus der Luft zu schnappen. Nachdem die Goblins eingezogen waren, verloren sie viele – darunter auch einen ihrer besten Kämpfer – an die Tentakel des Tentamort, bevor sie beschlossen, das Monster in Ruhe zu lassen.

Nach ihrer Ankunft verbrachte Lyrie mehrere Tage damit, das Monster zu studieren. Sie ging sogar soweit, einige Goblins in die Höhle zu locken, damit sie das Monster beim Fressen beobachten konnte. Vor ein paar Tagen allerdings hat sie alles über die Kreatur herausgefunden, was sie konnte, und es ist ihr langweilig geworden.

TENTAMORT

EP	HG	TP
1.200	4	39

(PF MHB II, S. 245)

D8 BAU DES TENTAMORT



Dutzende fremdartiger, toter Körper liegen in diesem Raum verstreut. Zumeist sind es Meeresvögel und Fischadler, doch liegen dort auch sechs tote Goblins. Jede Leiche besteht im wahrsten Sinne nur noch aus Haut und Knochen, als seien sämtliche inneren Organe irgendwie herausgesaugt worden, und was übrig bleibt, ist lederartige, langsam verwesende Haut, die sich über das Skelett spannt.

SCHATZ: Die Leichen der Goblins, die dem Tentamort zum Opfer gefallen sind, wurden nie gefunden, sodass ihre Rüstungen und Waffen in einem verrottenden und verrosteten Haufen aufeinanderliegen. Eine der Leichen ist der ehemalige Goblinheld Tiovunk. Sein Kadaver trägt noch immer eine *Fellrüstung* +1 aus Hundefell, einen zerstörten Pferdeschlächter – eine ehemalige Meisterarbeit – sowie einen Kurzbogen [Meisterarbeit].

D9 GEFÄNGNIS



An der Südwand dieses Raumes reihen sich insgesamt sechs Zellen mit Eisentüren. Der übrige Raum ist augenscheinlich eine Folterkammer: An der gegenüberliegenden Wand steht eine Streckbank, im Norden erhebt sich eine eiserne Jungfrau, und im Osten hängt ein mit Nägeln bewährter Käfig an einer Kette über einer Feuergrube.

Haben die Goblins während des Abenteuers irgendwelche Gefangenen gemacht, so werden sie an diesem Ort festgehalten. Seit ihr Kerkermeister und Folterknecht Brunkel während des Überfalls auf Sandspitze verschwunden ist, vernachlässigen die Goblins dieses Gebiet oft und versäumen es manchmal tagelang, nach den Gefangenen zu sehen, die gezwungen sind, sich ihre Ration aus ohnehin kargem Essen und Wasser selbst

einzuverteilen. Wenn Ameiko Kajjitsu oder irgendein anderer NSC nach Distekrone gebracht worden ist, so kann man sie hier schmachtend vorfinden.

Jede der Eisentüren, die die Zellen versperren, kann mit einer Stärkewurf gegen SG 26 aufgebrochen werden. Alternativ können auch die Schlösser mit einem Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 25 geöffnet werden. Die Schlüssel für die Zellen befinden sich in Bereich **D10**.

D10 BRUNKELS UNTERKUNFT



In der Ecke im Nordosten liegt ein Nest aus Lumpen, Hundefellen und Stroh. Entlang der Wand im Süden erstreckt sich eine lange Werkbank, auf der Kneifzangen, Haken, einfache Zangen, Sägen und Messer liegen.

In diesem Raum wohnte Brunkel, ein Kämpfer/Schurke und früher der zweitstärkste Goblin des Stammes, der als Folterknecht und Kerkermeister diente. Die Distekrongoblins dachten, wenn jemand den Überfall auf Sandspitze überleben würde, dann Brunkel. Sie hatten sich geirrt – wenige Minuten, nachdem der Überfall begonnen hatte, starb Brunkel durch das Schwert des Vogts.

Die Schlüssel für die Zellen in Bereich **D9** befinden sich zwischen den Folterinstrumenten auf der Werkbank im Süden.

D11 EINGANG ZUM HEILIGTUM



An der westlichen Wand steht eine riesige Doppeltür aus Stein, in deren Flügel die Abbilder grausiger, missgebildeter Monster eingemeißelt sind, die sich mit ihren Klauen einen Weg aus den Bäuchen schwangerer Frauen aller Völker bahnen.

Diese Doppeltür ist sehr gut erhalten und lässt sich leicht öffnen. Mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Religion) gegen SG 15 lässt sich ersehen, dass die Szene auf den Türflügeln typisch für die Kirchen der Lamaschtu ist.

D12 HEILIGTUM DER LAMASCHTU (HG 5)



Nördlich und südlich des Eingangs im Osten stehen Steinbecken mit schaumigem, dunklem Wasser. Zwei Reihen steinerner Säulen erstrecken sich über die gesamte Länge der Kammer. Am westlichen Ende führt eine flache Treppe auf ein etwa sechzig Zentimeter hohen Podium. Die Wände, die das Podium umgeben, werden von hängenden Kohlebecken erleuchtet, die rotglühenden Rauch abgeben und die Kammer in ein verstörendes, blutrotes Licht tauchen, wodurch die Basreliefs zahlloser Monster, die sich an fliehenden Menschen weiden, auf entsetzliche Weise hervorgehoben werden. Vor einer drei Meter hohen Statue liegt eine Altarplatte aus schwarzem Marmor, dessen Oberseite mit Asche und Knochensplittern übersät ist. Die Statue stellt eine hochschwängere, aber ansonsten wohlgeformte, nackte Frau dar, die in jeder Klauenhand ein Kukri hält und einen langen Reptilienschwanz, vogelartige Krallen an den Füßen und den zähnefletschenden Kopf eines Schakals mit

drei Augen und gespaltener Zunge aufweist. Das linke Kukri flackert in feurigem Orange, während das rechte in einem kalten Blau leuchtet.

Nachdem der vorherige Häuptling an der Tollwut gestorben und Brockenreißer das Kommando übernommen hatte, blieb dieser Schrein der Lamaschtu jahrelang ungenutzt, bis Nualia ihn vor Kurzem neu weihte. Brockenreißer betrachtet seine Unfähigkeit, Malfeschnekors empathische Nachrichten zu empfangen, als Makel, doch nachdem mehrere Goblins, die es gewagt hatten, nach diesem Makel zu fragen, in den Heulenden Schlund geworfen wurden, spricht niemand mehr in Distelkrone darüber. Inzwischen betrachtet Brockenreißer Nualias Ankunft als Segen Lamaschtus, und es ist für die Goblins zur Pflicht geworden, ihren wöchentlichen Predigten beizuwohnen (trotz der Tatsache, dass der eine oder andere von ihnen auf dem Altar geopfert werden könnte, wenn an ihrer Statt kein anderer Goblin oder Gefangener zur Verfügung steht). Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wissen (Religion) gegen SG 15 kann man erkennen, dass der Tempel und die Statue Lamaschtu geweiht sind. Das Glühen auf den Kukris der Statue wird durch den Zauber *Dauerhafte Flamme* hervorgerufen.

An jedem Tag, an dem Nulia hier einen Gottesdienst abhält, bereitet sie *Ort entweihen* statt *Katzenhafte Anmut* vor und wirkt den Zauber zu Beginn ihrer Predigt. Wenn die SC ihr Eindringen in Distelkrone zeitlich so legen möchten, dass ihr Unterfangen mit einer von Nualias Zeremonien zusammenfällt, sind die oberen Bereiche der Festung leer und einfach zu infiltrieren. Wenn sie dann allerdings das Heiligtum betreten, stoßen sie auf vermutlich auf mehr Ärger, als ihnen lieb ist.

Bei einer Untersuchung des Altars stoßen die SC auf verwischte Asche und Knochenstücke – die wirklichen letzten Überreste von Nualias Ziehvater, nachdem er Lamaschtu als Brandopfer dargebracht worden war.

KREATUREN: Als Nualia, getrieben von ihren Träumen, das Heiligtum erreichte, weihte sie es zu Ehren Lamaschtus erneut und ungefähr genauso, wie die Sandspitzer Monate später ihre eigene Kirche neu einweihen würden. Als Belohnung schickte Lamaschtu Nualia drei ihrer Untergebenen – hagere Kreaturen, die wie Schakale mit roten Augen und schwarzen Fängen aussehen: Jet-Hunde. Zwei lauern in den Schatten der Kammer, während der dritte an Nualias Seite bleibt. Alle drei sind ihr treu ergeben. Wenn Nualia der Lamaschtu Opfer darbringt, dann tut sie es mit ihrem Bastardschwert. Sie enthauptet das Opfer und lässt die Jet-Hunde sich an der Leiche weiden, während sie den Kopf hochhält, sodass dieser während seiner letzten Augenblicke der Klarheit sehen kann, wie der Körper verspeist wird.

Ist die Kammer verlassen, schweben die Jet-Hunde an der Decke im Norden und Süden. Wenn sie irgendwelche Eindringlinge bemerken, rasen sie schnell los und greifen aus der Luft an, während ihr Geheul im gesamten Gewölbe widerhallt und sie Alarm schlagen.

Während des Rituals versammeln sich an diesem Ort alle Goblins sowie Tsuto, Lyrie und Bruthazmus, um zuzuschauen und zu beten. An dem ersten Ritual nahm Orík teil, verzog sich dann aber mit der Begründung, dass irgendjemand das Gewölbe während der Zeremonie bewachen muss. Zu seiner Erleichterung stimmte Nualia zu. Einen Saal voller Goblins und Kultanhänger anzugreifen, ist auf jeden Fall kein guter Plan für SC mit

niedriger Stufe, da ein Kampf gegen Nualia, drei Jet-Hunde, 22 Goblins (darunter eine Kriegssängerin und fünf Elitegoblins) sowie gegen die drei weiteren Mitglieder von Nualias Gruppe geschätzt eine Begegnung mit HG 10 wäre! Beachte zudem, dass im Heiligtum eigentlich nicht genug Platz für alle Goblins ist, die der Zeremonie beiwohnen – die übrigen verteilen sich in Bereich D11 und den angrenzenden Korridoren.

Obleich Nualia gegen das furchteinflößende Heulen der Jet-Hunde immun ist – schließlich ist sie ein Externar –, sind es die Goblins und anderen Bewohner von Distelkrone nicht. Je nachdem, welche Türen im Gewölbe offenstehen, könnte das Geheul dieser Monster beim Angriff auf die SC durchaus Auswirkungen auf die anderen Bewohner haben. Goblins, die von dem Geheul betroffen sind, kreischen, geraten in Panik und rennen im Kreis herum, während die anderen NSC sich unter ihren Betten oder in irgendwelche Ecken verkriechen, wenn sie von Furcht ergriffen werden. Denke daran, dass das Bellen eines Jet-Hundes sich verteilt und um Ecken biegt, jedoch keinen festen Körper durchdringen kann (wie zum Beispiel geschlossene Türen). Nichtsdestotrotz ist das Bellen sehr laut und sollte genügen, um jeden, der sich in Distelkrone aufhält, davor zu warnen, dass jemand in das Heiligtum eingedrungen ist.

JET-HUNDE (2)	EP je 800	HG 3	TP 30
----------------------	---------------------	----------------	-----------------

(PF MHB, S. 158)

D13 GOBLINISCHE KUNSTGALERIE



Die Wände dieses leeren Raumes sind auf den unteren ein Meter zwanzig mit groben Zeichnungen aus Blut, Dreck und Farbe bedeckt. Auf den meisten Bildern sind Goblins zu sehen, die stets verschiedenartig gewaltsam gegen Menschen, Pferde oder Hunde vorgehen. An der Nordwand hängt ein Bild, das dreimal so groß und dreimal so komplex ist wie die übrigen Schmierereien. Dieses Bild ist eine Seitenansicht von Distelkrone, auf der die Festung der Goblins wie eine Krone thront. In die Mitte der Abbildung ist eine Höhle gemalt worden, und darin lauert etwas, das wie ein riesenhafter, muskelbepackter Goblin mit schlangenartigen Augen aussieht, der in jeder Klauenhand einen Hundsschnitter trägt. Wenn man das Größenverhältnis des Goblins zum Bild glauben schenken will, müsste dieser mindestens neun Meter groß sein.

Zum Glück für die SC entspringt diese Darstellung Malfeschnekors lediglich den Hoffnungen und Träumen der Goblins.

D14 EINSATZRAUM



Ein breiter, runder Tisch, der von Stühlen umgeben ist, nimmt den größten Teil des Raums ein. Die Schiefertafel an der nördlichen Wand ist mit Kreidekritzeleien übersät. Allerdings lässt die Karte von Sandspitze, die sorgfältig auf die Tafel gemalt wurde, keinen Zweifel daran, welchem Zweck dieser Raum dient: Mit Sicherheit wurde hier der jüngste Überfall geplant.



DAS
BRANDOPFER


KAPITEL-
HINTERGRUND

TEIL EINS:
FEST UND FEUER

TEIL ZWEI:
HIESIGE HELDEN

TEIL DREI:
GLASS UND ZORN

TEIL VIER:
DISTELKRONE



Eine genaue Betrachtung der Tafel und der Notizen, die darauf gemacht wurden, bestätigt diesen Verdacht und noch einiges mehr. Nämlich dass, sobald „die flüsternde Bestie gezähmt ist“, die planenden Köpfe vorhaben, einen weiteren Angriff auf die Stadt zu unternehmen – und der nicht nur zusätzliche Goblinstämme beinhaltet, die sogar aus den weit entfernten Nebelnarbbergen ausgewählt werden, sondern auch Kreaturen, die als „Sündenbrut“ bekannt sind und aus dem Untergrund in Sandspitze eindringen werden. Wenn die SC bereits gegen Sündenbruten gekämpft haben, erkennen sie diese gefährlichen Monster hier wieder. Für den zweiten Überfall gibt es keine genaue Zeitangabe, aber eine genaue Untersuchung fördert zutage, dass der letzte Angriff in nur wenigen Wochen stattfinden soll.

D15 FORSCHUNGSRaum (HG 3)



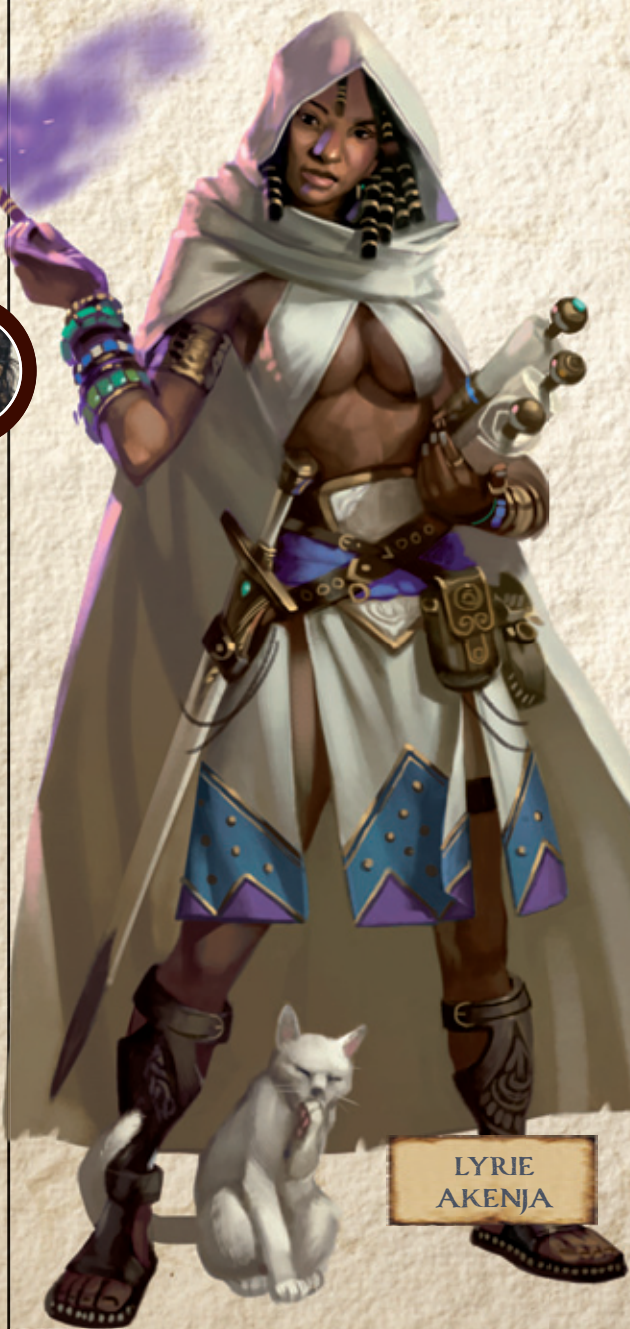
In der Mitte des Raumes steht ein großer Arbeitstisch aus Holz, der mit Schriftrollen, Büchern, Steintafeln sowie Fragmenten von Schnitzereien, die allem Anschein nach von Statuen oder Basreliefs abgebrochen wurden, übersät ist. Die Steintafeln sind mit dicht zusammenstehenden, spitzen Runen bedeckt. Im Norden stehen Regale, die vom Boden bis zur Decke reichen, die sich unter der Last von Spitzhacken, Schaufeln, Pinseln, Laternen und anderen Ausrüstungsgegenständen biegen, die man bei einer archäologischen Ausgrabungsstätte erwartet.

Diese Kammer wird von Nualia und ihren Untergebenen in Beschlag genommen, da sie hier Nachforschungen und Studien zu den Artefakten betreiben, die sie in den unteren Kammern und anderen geplünderten alten thassilonischen Stätten gefunden haben. Die Geheimtür im Osten wurde von den Kultanhängern der Lamschtu angelegt, die hier lebten, nachdem ihre Ausgrabungen eine versiegelte Treppe zutage förderten, die in die unteren Kammern hinabführt. Sie bauten diese Tür ein, damit ihre Feinde die Kammern nicht entdeckten. Im letzter Zeit wird die Tür recht häufig genutzt, und solange kein Alarm ausgelöst wurde, steht sie tatsächlich offen. Wenn sie geschlossen ist, muss aufgrund des ständigen Durchgangsverkehrs der letzten paar Wochen nur ein Wahrnehmungswurf gegen SG 18 ausgeführt werden, um sie zu finden.

KREATUREN: Obwohl alle fünf Banditen schon einmal hier gewesen sind, sind doch nur Lyrie Akenja und Nualia so zwanghaft an den hiesigen Ruinen interessiert, dass sie viel Zeit an diesem Ort verbringen. Und da Nualia immer länger auf der Aussichtsräum (Bereich E4) bleibt, kann Lyrie hier in Ruhe und Frieden ihren Forschungen nachgehen – ein Luxus, den sie sehr genießt.

Hauptsächlich heuerte Nualia Lyrie wegen ihres Wissens über Arkanes und Architektur, ihre Fähigkeit, Thassilonisch zu lesen, und ihrer arkanen Magie an. Denn zu dem Zeitpunkt, als Lyrie Nualia erstmals in Magnimar begegnete, war diese ein wenig in der Breddouille: Erst kürzlich hatte man sie darüber in Kenntnis gesetzt, dass sie nicht länger als Schülerin der Kundschafter infrage kommen würde. In ihrer Verbitterung glaubt sie, dass die Gesellschaft Kopien ihrer Aufzeichnungen und ihrer Bewerbungstheese einbehalten hat und die Ablehnung ihrer Bewerbung mehr mit der Tatsache zu tun hat, dass sie zwei konkurrierende Anwärter ermordete. Dass dies der Wahrheit entspricht, kümmert Lyrie nicht. Als Nualia ihr anbot, sie für die Untersuchung thassilonischer Relikte mit Platin zu bezahlen, nahm sie dankbar an.

Lyrie ist Anfang zwanzig, hat dunkle Haut, und ihr langes Haar ist zu Reihen schmaler Zöpfe geflochten. Sie hatte schon immer ein schlechtes Bild von sich selbst, eine Eigenschaft, die sie verbittert und grausam machte. Zudem sieht sie eine unschuldige Bemerkung gleich als eine Beleidigung an und geht häufig pessimistisch an Dinge heran. Ihr einzig wahrer Freund ist ihr Katzenvertrauter Skivver, auch wenn der die schlechte Angewohnheit hat, sie zu kratzen und sein Territorium zu markieren.



LYRIE
AKENJA



LYRIE AKENJA

EP	HG	TP
800	3	24

Mensch Magierin 4

CB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +3; Sinne Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

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

TP 24 (4W6+8)

REF +5, **WIL** +5, **ZÄH** +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch +1 (1W4-1/19-20)

Besondere Angriffe Hand des Lehrlings (6/Tag)

Vorbereitete Zauber (ZS 4; Konzentration +7)

2. – Spiegelbilder, Unsichtbarkeit, Zerbersten (SG 16)

1. – Brennende Hände (SG 15), Magierrüstung, Schmieren (SG 14), Schwächestrahle

0. (beliebig oft) – Magie entdecken, Kältestrahl, Säurespritzer, Zaubertrick

TAKTIK

Vor dem Kampf Lyrie wirkt vor dem Kampf Magierrüstung.

Im Kampf Lyrie weiß, dass sie in den meisten Kämpfen unterlegen ist, und zieht es daher vor, Kämpfe zu vermeiden, wenn sie allein ist. Wenn sie zum Kampf gezwungen wird, wirkt sie zunächst Spiegelbilder und konzentriert ihre Zauber dann auf schwer gepanzerte Charaktere: Sie wirkt Zerbersten auf Waffen und Schwächestrahle, womit sie versucht, Charaktere mit schweren Rüstungen unter ihrer Last leiden zu lassen. Im Kampf verlässt sie sich sehr auf ihren Stab: Magisches Geschoss.

Moral Im Kern ist Lyrie ein Feigling, und sobald sie Schaden erleidet, versucht sie zu fliehen und sich beim nächstbesten Verbündeten Unterstützung zu holen. Wenn sie allerdings glaubt, die SC hätten Tsuto etwas angetan, gibt sie ihrer Wut nach und kämpft bis zum Tode, um ihn zu rächen.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 16, **KO** 12, **IN** 16, **WE** 10, **CH** 13

GAB +2; **KMB** +1; **KMV** 15

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Schriftrolle anfertigen, Wachsamkeit, Zauberfokus

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +2, Wahrnehmung +2, Wissen (Arkane) +10, Wissen (Baukunst) +10, Wissen (Geschichte) +10, Wissen (Lokales) +10, Zauberkunde +10

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Goblinisch, Osiriani, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Katze namens Skivver)

Kampfausrüstung Schriftrolle: Einfaches Trugbild, Schriftrolle: Schlaf, Schriftrolle: Sprachen verstehen, Schriftrolle: Unsichtbares sehen, Schriftrolle: Windgeflüster, Stab: Magisches Geschoss (38 Ladungen), Trank: Leichte Wunden heilen; **Sonstige Ausrüstung** Dolch, Ewige Fackel, hochwertiges Seidengewand (60 GM), kleiner Beutel mit Gegenständen (Haare, abgeschnittener Fingernagel, gebrauchtes Taschentuch und ein Perlenohrring im Wert von 50 GM), den sie Tsuto Kajitsu gestohlen hat, Resistenzumhang +1, silberner Kamm (25 GM), 3 PM, 278 GM

Zauberbuch Enthält alle vorbereiteten Zauber plus Einfaches Trugbild, Gegenstand aufspüren, Geheimtüren entdecken, Identifizieren, Schlaf, Schwebende Scheibe, Spinnenklettern, Sprachen verstehen, Unsichtbares sehen und Verhüllender Nebel

ENTWICKLUNG: Sollte Tsuto den SC zuvor entkommen und der Alarm ausgelöst worden sein, kann man den Halb-Elf hier antreffen. Er und Lyrie haben dann den Tisch

gegen die Tür im Osten geschoben, sodass ein Stürzwurf gegen SG 22 gelingen muss, um die Tür aufzudrücken. Ist Bruthazmus den SC ebenfalls entkommen, kommt er auf dem Weg zu Nualia, um sie zu verteidigen, durch diesen Raum und warnt Lyrie währenddessen vor der Ankunft der SC.

GEWÖLBE VON DISTELKRONE: EBENE 2

Hier und da sind die Wände mit Rissen durchzogen, und obwohl die ersten paar Räume recht sauber sind, sind die Bereiche E6-E10 voller Staub und Schutt. Überall in den Ecken gibt es Spinnweben. Die Bereiche E1-E4 sind von Laternen beleuchtet, die Nualia und ihre Untergehoben auf den Boden gestellt haben. Die Bereiche E5-E10 dagegen sind, wenn nicht anders angegeben, ohne Licht.

Diese Ebene ist Teil des ursprünglichen Baukomplexes, der im Kopf von Karzougs Wächterstatue verborgen war. Als die Statue zusammenbrach, blieb der Kopf abgewinkelt liegen, sodass die gesamte Ebene nach Westen hin abfällt. Der schräge Boden hat zwar keinen merklichen Einfluss auf die Bewegung, doch erhalten Kreaturen einen Bonus von +1 auf ihre Angriffswürfe gegen Gegner, die in einem Feld westlich des Feldes des Angreifers stehen.

Die Luftqualität in diesen Kammern ist erstaunlich gut, wenn man bedenkt, dass viele der Räume eine wirklich lange Zeit versiegelt waren. Die Temperatur bleibt immer bei angenehmen 15 °C. Diese beiden Gegebenheiten sind Überbleibsel alter magischer Zugeständnisse in Sachen Gemütlichkeit. Die meisten anderen Effekte (wie Beleuchtung) sind längst verblasst, doch der Luftaustausch sowie die Erhaltung der Temperatur bleiben weiterhin intakt. Mit Magie entdecken lässt sich eine schwache Aura der Verwandlung feststellen.

E1 URALTE TÜR



Die Steintür, die sich nach den Stufen gerade hinter einer Ecke befindet, steht leicht offen. Die detaillierten hinein gehauenen Bilder sind durch Hammer und Meißel derart verunstaltet, dass nur noch wenig von der Darstellung übrigbleibt (größtenteils Edelsteine und Kronen). Der Boden an diesem Ort ist leicht nach Westen geneigt.

Die Tür wurde vor Jahrhunderten von den Kultanhängern der Lamaschtu beschädigt, als sie versuchten, die Tür einzuschlagen, und lediglich das Monster freiließen, das einst hinter der Tür lauerte.

E2 DER KORRIDOR DER HÖLLENKATZE



Zwei Säulen stützen hier die Decke. In die Wände, den Boden und die Decke, die alle aus Stein bestehen, hat sich größtenteils Dreck und Ruß eingebrannt. In den Nischen der Wände im Norden und Süden stehen in Teilen beschädigte Statuen eines berobten Mannes, der ein Buch und eine Gelfe fest in Händen hält. Der gesamte Raum neigt sich nach Westen, und welcher Erdsturz auch immer dafür gesorgt hat, dass der Komplex gekippt ist, warf die Statuen von ihren Sockeln, sodass sie nun an den westlichen Wänden ihrer Nischen lehnen.

GEWÖLBE VON DISTELKRONE (EBENE 2)



Vor langer Zeit einmal stellten die Statuen Runenherrscher Karzoug dar, doch durch die Zeit und den nicht enden wollenden Zorn der Höllenkatzte sind sie dermaßen beschädigt worden, dass kaum mehr als ihre Grundform zu erkennen ist. Die Höllenkatzte ist längst verschwunden – sie wurde vor Jahrhunderten von den Klerikern der Lamaschtu freigelassen, die die Kammern oberhalb bewohnten.

E1 MIT FALLEN VERSEHENER KORRIDOR (HG 4)



Der kurze Korridor steigt nach Osten hin an. Im Gegensatz zum Rest, ist der Boden in anderthalb Metern Entfernung von der westlichen Tür sauber und glänzend. Zwei Steinstatuen, die einen Mann darstellen, der eine Glefte schwingt, stehen in Nischen im Norden und Süden des Korridors. Am östlichen Ende steht eine Steintür mit zwei Flügeln, in die merkwürdige Runen eingemeißelt wurden. Geradewegs dahinter liegt eine dritte Nische, in der eine teilweise eingestürzte Statue steht. Die obere Hälfte der Statue fehlt, sodass nur der unebene Stumpf des Oberkörpers zurückbleibt.

Vor langer Zeit zerbrach die Statue im Osten. Der obere Teil stürzte den Korridor hinunter und kam vor der Tür im Westen zum Liegen, wodurch Nualia und ihre Untergebenen es bei ihrem ersten Besuch schwer hatten, die Tür zu öffnen. Mittlerweile haben sie das Geröll beiseite geschafft.

FALLE: Wie auf der Karte vermerkt, sind in die Decke oberhalb des blanken Bodenstückes versteckt zwei Fallgitter eingelassen. Sobald eine Kreatur zwischen sie und damit auf eine Druckplatte tritt, fallen sie krachend

herunter. Nach 1 Runde fangen die beiden Statuen an, mit ihren Waffen die Zwischenräume zu durchstoßen, und hacken den gefangenen Eindringling in Stücke. Im Bereich E4 befindet sich ein Hebel, mit dem sich die Fallgitter heben und senken lassen und der die Falle aktiviert und deaktiviert.

Als Nualia und ihre Verbündeten diesen Bereich zum ersten Mal betraten, löste einer ihrer Leichwächter – ein stoischer Schoanti-Barbar namens Iagen – die Falle aus und wurde getötet. Seitdem erkunden Nualia und ihre verbliebenen Bündnispartner die Kammern sehr behutsam, da Tsuto erst flächendeckend nach Fallen Ausschau hält, bevor sie einen neuen Bereich betreten. Das blank geputzte Bodenstück ist alles, was von Iagen übriggeblieben ist, nachdem die Überlebenden dort die Spuren beseitigt hatten. Nualia brachte seine Überreste im Tempel (Bereich D12) Lamaschtus als Brandopfer dar und verkaufte seine Ausrüstung einige Tage später in Magnimar.

Während sie im Bereich E4 arbeitet, lässt Nualia die Falle aktivieren. Wenn ihre Verbündeten zu ihr wollen, rufen sie von der Tür im Bereich E2 nach ihr, damit sie die Falle abstellt. Wenn die SC die Falle auslösen, hört Nualia den Krach und macht sich auf Ärger gefasst. Sobald die Falle ausgelöst wurde, hacken die Glefen solange auf jeden ein, der im Raum steht, solange auf das Feld dazwischen Druck ausgeübt wird. Beide Glefen sind normale Glefen und können zerschmettert werden; die Falle hat eine KMV von 18, und ein Versuch, die Glefen zu zerschmettern, provoziert keinen Gelegenheitsangriff seitens der Falle. Zwei Runden, nachdem die Falle ausgelöst wurde, öffnet sich auf dem Feld eine 3 m tiefe Grube, und die Überreste des Opfers werden in den darunter liegenden Bereich geworfen, bevor die Falle sich selbst zurücksetzt. Ein Opfer, das noch lebt, muss einen Reflexwurf gegen SG 20 bestehen und versuchen



der Falle zu entgehen, indem es sich entweder an den Fallgittern oder den Nischen der Statuen festhält. Doch nachdem sich die Grube 1 Runde später wieder automatisch geschlossen hat, könnte der Vorgang durch das Gewicht des Opfers auf der Platte von vorne beginnen.

SCHLITZERKÄFIG (FALLE)

EP	HG
1.200	4

Art magisch; Wahrnehmung SG 20; Mechanismus ausschalten SG 20

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Automatisch

Effekt Fallgitter stürzen herab und schließen das Ziel in einem Bereich von 1,50 m zwischen ihnen ein (Reflex SG 15, um bei ihrem Fall auf ein 1,50 m großes, angrenzendes Feld zu springen); 1 Runde später schlagen die Statuen mit ihren Glefen 2 Runden lang auf den Bereich ein; 2 Glefen +8 (1W10+4/x3); 3 m tiefer Sturz nach 2 Runden (1W6 Schaden, Sturz, Reflex SG 20, keine Wirkung).

E4 AUSSICHTSRAUM (HG 6)



Breite Steinsimse aus rotem Marmor säumen die gebogenen Wände dieses Raumes, der von vier brennenden Schädeln in den Ecken hell erleuchtet wird. Hier stehen drei Stühle, und beide Simse sind vollgestellt mit alten Büchern, Schriftrollen, Zähnen, Knochen, Schnitzereien, in Salzlake eingelegten Kiefern missgebildeter Kreaturen, ausgestopften Tieren und Gliedmaßen sowie anderen sonderbaren Ausstellungsstücken. Im Norden steht ein breites, rundes Becken, dessen schäumendes, blaues Wasser den Raum mit sanften Sprudelgeräuschen erfüllt.

Mithilfe des sprudelnden Wassers aus dem Becken erhielten diejenigen, die daraus tranken, die Fähigkeit, die Umgebung durch die Augen der Wächterstatue zu betrachten. Mittlerweile ist das Becken nichts anderes als ein Behälter für Trinkwasser, der ständig aufgefüllt wird. Auf die brennenden Schädel ist *Beständige Flamme* gewirkt worden.

Die Gegenstände auf den Simsen bestehen aus unterschiedlichen heiligen Texten, Schriftrollen, Relikten und gesegneten Gegenständen für die Anbetung Lamaschtus, die mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 20 als solche identifiziert werden können.

KREATUREN: Sehr wahrscheinlich werden die SC hier auf die große Antagonistin dieses Abenteuers treffen. Durch ihren jüngsten Erfolg bei dem Ritual, in dem sie die weltlichen Überreste ihres Ziehvaters Lamaschtu als Opfer darbrachte, wurde sie mit einem Vorgeschmack auf ihre Zukunft belohnt: Der Verwandlung ihrer linken Hand in eine Dämonenklau. Abgesehen von ihrer Dämonenhand und ihrem vernarbten Bauch, ist der Rest ihres Körpers von einer merkwürdig unpassenden Schönheit. In ihrem Wahnsinn aber betrachtet Nualia ihr silbernes Haar, ihre violetten Augen und ihre wohlgeformte Gestalt als Fluch – als

einen Makel ihrer engelhaften Herkunft. Diesen Teil von sich will sie abstreifen und gänzlich zu einem Monster werden, um ihrer Herrin besser dienen zu können. Sie trägt das Zeichen ihrer Hingabe zu Lamaschtu mit Stolz und trägt deshalb immer bauchfreie Kleidung, damit die grässlichen Narben und Wunden, die sich über ihren Bauch ziehen, zur Geltung kommen. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 20 reicht aus, um die Verletzungen als Lamaschtus Zeichen zu erkennen, das die Trägerin nicht nur als Anhängerin der Mutter aller Monster kennzeichnet, sondern auch als eine Frau, die durch ihren Körper selbst Monster gebären kann.

Die Umwandlung der Hand in eine Klau ist nicht die einzige Belohnung, die Lamaschtu Nualia hat zukommen lassen. Ihr dritter Jet-Hund ist ihr ständiger Begleiter – treu ergeben und immer darauf bedacht, ihr zu gefallen.

NUALIA

EP	HG	TP
1.600	5	59

Aasimar Klerikerin der Lamaschtu 4/ Kämpferin 2 (PF MHB, S. 8)

CB Mittelgroßer Externar (Einheimischer)

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 17 (+2 Ablenkung, +1 GE, +7 Rüstung, -2 Zorn des Abyss)

TP 59 (6 TW; 4W8+2W10+26)

REF +3, **WIL** +8, **ZÄH** +10; +1 gegen Furcht

Resistenzen Elektrizität 5, Kälte 5, Säure 5; **Verteidigungsfähigkeiten** Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Bastardschwert* +1, +10 (1W10+4/19-20), Klau +3 (1W6+1)

Fernkampf Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit] +7 (1W8+3/x3)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 6/Tag (SG 15, 2W6), Wilder Hieb (Schaden +2) 6/Tag, Lamaschtus Zeichen, Zorn des Abyss (+2) 6/Tag

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6; Konzentration +9)

1/Tag – *Tageslicht*

Vorbereitete Zauber (ZS 4; Konzentration +7)

2. – *Bärenstärke*⁰, *Katzenhafte Anmut*, *Mittelschwere Wunden heilen*, *Zerbersten* (SG 15)

1. – *Göttliche Gunst*, *Heiligtum* (SG 14), *Schild des Glaubens*, *Unheil*⁰ (SG 14), *Verhüllender Nebel*

0. (beliebig oft) – *Ausbessern*, *Ausbluten* (SG 13), *Magie entdecken*, *Stabilisieren*

D Domänenzauber; **Domänen** Dämonen, Wildheit

TAKTIK

Vor dem Kampf Sobald Nualia glaubt, dass ein Kampf unmittelbar bevorsteht, wirkt sie *Bärenstärke*, *Katzenhafte Anmut* und *Schild des Glaubens* auf sich selbst. Dies ist in ihren Spielwerten enthalten.

Im Kampf Zu Beginn des Kampfes aktiviert Nualia als Freie Aktion ihr *Runenbrunnenn-Amulett* und



NUALIA



erhält *Falsches Leben* und *Göttliche Gunst*. Sie zieht es vor, mit ihrem Bastardschwert zu kämpfen, und ihr Gesicht ist eine Maske der Teilnahmslosigkeit – doch brennt der Zorn in ihren Augen. In jeder der ersten 6 Kampfrunden setzt sie Zorn des Abyss ein (diese Boni sind bereits in ihren Spielwerten enthalten) und aktiviert bei den ersten 6 erfolgreichen Treffern ihren Wilden Hieb. *Zerbersten* hebt sie sich für Waffen auf, die in Feindeshand besonders gefährlich erscheinen. Wenn möglich, zieht sie sich in den Korridor im Süden zurück, wo sie schwerer umzingelt werden kann und ihr ein Fluchtweg offensteht; notfalls setzt sie Negative Energie fokussieren ein, um sich einen Weg zu bahnen.

Moral Eigentlich ist Nualia nicht gewillt, ihre hart erarbeitete Werk aufzugeben. Werden ihre Trefferpunkte jedoch auf unter 15 reduziert, tut sie genau das, und begründet es damit, dass Flucht und späte Rache besser sind als der Tod durch die SC. Sie wirkt *Verhüllender Nebel* und/oder *Heiligtum*, damit ihre Flucht gelingt. Danach tut sie alle in ihrer Macht stehende, um aus Distelkrone zu fliehen, und befiehlt jedem Untergebenen, den sie trifft, ihre Flucht zu decken. Sollte sie entkommen, macht sie sich auf den Weg nach Magnimar und schließt sich dort erneut dem Häuterkult an (für nähere Informationen, siehe Seite 65).

Grundwerte Ohne die vorbereiteten Zauber verändern sich Nualias Werte wie folgt: **RK** 16, **Berührung** 9, auf dem falschen Fuß 16; **TP** 49; **REF** +1, **Nahkampf Bastardschwert** +1, +8 (1W10+2/19-20), **Klaue** +1 (1W6); **Fernkampf Kompositbogen** (-lang) [Meisterarbeit] +5 (1W8+1/x3); **ST** 13, **GE** 8; **KMB** +6, **KMV** 21

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 12, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 16, **CH** 17

GAB +5; **KMB** +8; **KMV** 21

Talente Gezieltes Fokussieren, Heftiger Angriff, Umgang mit exotischen Waffen (Bastardschwert), Waffenfokus (Bastardschwert), Lamaschtus Zeichen

Fertigkeiten Diplomatie +5, Einschüchtern +12, Sprachenkunde +4, Wahrnehmung +5, Wissen (Religion) +8

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache, Goblinsch

Ausrüstung *Bastardschwert* +1, *Brustplatte* +1, Heiliges Goldsymbol (100 GM), *Kompositbogen* (-lang) [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, *Sihedron-Amulett*, 7 PM, 5 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Unterdomänen Nualias Unterdomänen (die in den *Pathfinder Expertenregeln* vorgestellt werden) verleihen ihr die üblichen Fähigkeiten. Durch Zorn des Abyss erhält sie mit einer Schnellen Aktion für 1 Runde einen Bonus von +2 auf ihre Nahkampfangriffe, Schadenswürfe im Nahkampf und Kampfmanöverwürfe. Außerdem erhält sie in dieser Runde einen Malus von -2 auf ihre RK. Nualia kann 6-mal Zorn des Abyss einsetzen. Wilder Hieb verleiht ihr bis zu 6-mal am Tag einen Bonus von +2 auf ihre Schadenswürfe im Nahkampf.

JET-HUND

(PF MHB, S. 158)

EP	HG	TP
800	3	30

SCHATZ: Auf den Tischen liegen Nualias Aufzeichnungen und mehrere Tagebücher. Es dauert Stunden, die Unterlagen durchzusehen, allerdings erzählen sie die ganze Hintergrundgeschichte Nualias, wie auf Seite 12 aufgeführt. In den Aufzeichnungen stehen zudem ihre Pläne, ein Heer von Goblins nach Sandspitze aus zu schicken und die Stadt niederzubrennen – und das nicht nur, um alle Einwohner Lamaschtu als Brandopfer darzubringen in der Hoffnung, dass Nualia zu einem Halbscheusal wird, sondern auch, um den *Runenbrunnen* in den unteren Katakomben zu nähren. Ebenfalls liegen

die Aufzeichnungen im Detail dar, wie man eine Sündenbrut dazu bringt, sich im *Runenbrunnen* zu manifestieren, und sie sagen aus, dass der *Runenbrunnen* deaktiviert wird, wenn ihre Speicherkraft überzogen wird. Nualia weiß nicht genau, wie der *Runenbrunnen* reaktiviert werden kann, und betont mehrere Male, dass er deshalb nicht übermäßig verwendet werden soll, bis Sandspitze dem Erdboden gleich gemacht ist und durch den Tod hunderter zorniger Städter und Goblins die Quelle wieder aufgefüllt worden ist.

E5 TOR DER GIER



Der Südflügel dieses L-förmigen Korridors endet an einer steinernen Doppeltür, in deren Flügel zwei Skellette eingemeißelt sind, die ihre Hände nach einem Schädel zwischen ihnen ausstrecken. Der östliche Teil des Korridors dagegen wird zum Ende hin kreisförmig und umgibt eine Steinmetzarbeit von etwas, das wie ein gewaltiger Stapel Münzen aussieht, der sich vom Boden bis zur Decke erstreckt. In die Ränder der Münzen sind winzige, spitze Runen eingraviert.

Der Stapel übergroßer Münzen ist in Wirklichkeit eine geschickt aus dem Stein gehauene Säule, die über einen Mechanismus in den Boden abgesenkt werden kann, wodurch der Zutritt zu den Räumen dahinter gewährt wird. Nualia und ihre Verbündeten haben bisher noch nicht herausgefunden, wie die Säule abgesenkt werden kann. In den Wänden links und rechts sind allerdings winzige, münzgroße Schlitze eingelassen. Mit einem gelungenen Wahrnehmungswurf gegen SG 28 entdecken die SC die Münzschlitze und zudem, dass sich hinter der Säule ein Hohlraum befindet. Wirft man mindestens 1 GM in jeden Schlitz, dreht sich die Säule mit einem mahelnden Geräusch und sinkt in den Boden. Die eingeworfenen Münzen verschwinden und werden Hunderte von Kilometern weit in Karzougs Schatzkammer im sagenumwobenen Xin-Schalast transportiert.

Die Säule selbst ist mit einem *Permanenten Trugbild* (ZS 15) versehen, sodass sie aussieht, als bestünde sie aus Gold – in Wirklichkeit besteht sie aus Stein.

E6 GRUFT (HG 6)



Die gewölbte Decke dieser Kammer wird von vier Säulen gestützt. Mehrere dunkle Nischen schmücken die Wände, in denen aufrecht Sarkophage stehen. Im Süden der Kammer steht die Statue eines ernststen Mannes, der mit der einen Hand eine Gelfe schwingt und in der anderen ein Buch hält.

Wie es zu Karzougs Zeiten Tradition war, wurden in dieser kleinen Gruft die Architekten des Gewölbes beigesetzt. In diesem Fall wurden die Erbauer lebendig begraben, allerdings sind in den Särgen nur noch Knochen übrig. Betrachtet man die Wandbilder mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 30, erkennt man, dass sie Runenherrscher Karzoug darstellen.

Mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 25 kann im Westen eine Geheimtür entdeckt werden.

KREATUREN: Obwohl die Architekten sich freiwillig an diesem Ort beisetzen ließen, konnten drei der sechs Erbauer ihre Aufopferung nicht lange ertragen. Sie starben einen schrecklichen Tod, und ihre Schatten suchen nun



die Kammer heim. Diese drei Schatten greifen jeden Eindringling 1W6 Runden nach Betreten der Kammer an (allerdings verfolgen sie niemanden, der hinausläuft). Nualia und ihre Verbündeten haben die Geheimtür bisher nicht entdeckt und kümmern sich erst einmal nicht um die Kammer.

SCHATTEN (3)	EP je 800	HG 3	TP 19
---------------------	---------------------	----------------	-----------------

(PF MHB, S. 228)

E7 EINGESTÜRZTE SCHATZKAMMER (HG 5)



Das Geräusch schwappenden Wassers erfüllt den Raum, der beinahe zur Gänze in einen breiten Gezeitentümpel eingebrochen ist. Auf den wenigen erhaltenen Wänden zeigen sich detailgetreue und beeindruckende Abbilder von sagenhaften Schatzkammern, die bis zum Bersten angefüllt sind mit Münzen, Edelsteinen, Schmuck und weiteren Kostbarkeiten. Im Osten zeigt das Wandbild einen hoch aufragenden Berg, in dessen Gipfel ein ernstes Gesicht eingemeißelt wurde, das über einem grandiosen Palast schwebt. Darunter schmiegt sich eine gigantische Stadt aus Türmen an die Seite des Gebirgstals.

In den schwappenden Wassern des Tümpels liegen die Überreste dessen, was einst eine ungläubliche Schatzkammer war. Zerschmetterte Urnen, zerbrochene Steintruhen, verrostete Bruchstücke einst herrlicher Rüstungen und Waffen und weitere längst verfallene Schätze aus uralter Zeit liegen dort unten versunken. Das eindrucksvollste Stück ist ein von Korallen verkrusteter Helm, der einem Riesen passen würde: Der Helm selbst durchmisst beinahe 1,50 m, und die Visage auf dem Vollvisier ist voller rasendem Zorn und mit Fangzähnen versehen dargestellt. Der gesamte Helm besteht augenscheinlich aus Gold.

Mit einem Fertigkeitswurffür Wissen (Geschichte) gegen SG 30 erkennt man, dass die abgebildete Stadt das legendäre Xin-Schalast ist, eine untergegangene Stadt, von der es heißt, sie sei irgendwo in den Kodarbergen verborgen. In Geschichten wird berichtet, die Straßen der Stadt bestünden aus Gold und die Gebäude seien aus riesigen Edelsteinen herausgeschnitten. Doch obgleich unzählige Forscher nach ihr gesucht haben – und viele dabei ums Leben kamen oder verschwanden –, hat es bisher niemand geschafft, diese sagenhafte Stadt zu finden. Die meisten Gelehrten teilen daher die Ansicht, dass sie überhaupt nie existiert hat und dass sie eine Erfindung der Altvorderen ist.

Der Tümpel führt über einen 3 m breiten Unterwassertunnel zum Meer. Der Tunnel ist insgesamt 6 m lang, und in seinem Inneren herrscht eine mächtige Strömung vor, sodass man nur mit einem gelungenen Fertigkeitwurf für Schwimmen gegen SG 20 hindurch kommt. Der Tunnel endet 9 m unter Wasser am Fuß der Insel an einem Zugang, der mir Korallen und Seetang überwuchert ist und von außen mit einem Wahrnehmungswurf gegen SG 25 entdeckt werden kann.

KREATUR: Nach nur 1W3 Runden, nachdem die SC die Kammer betreten haben, ruckt der Goldhelm in der Tiefe plötzlich hin und her, als ob er sich drehe, um sie anzusehen. Während paranoide SC glauben könnten, der Helm sei heimgesucht oder belebt, so handelt es sich tatsächlich nur um den weggeworfenen Helm einen

Runenriesen. Der Helm ist die Heimstatt eines 450 Pfund schweren Einsiedlerkrebses, dem es gar nicht gefällt, wenn jemand versucht, in den Tümpel zu steigen, den er für sein Eigentum hält. Wenn der Krebs angreift, erhebt sich der Helm plötzlich, und es kommen zwei riesige Klauen und spinnenartige Beine zum Vorschein.

RIESIGER EINSIEDLERKREBS	EP 1.600	HG 5	TP 51
---------------------------------	--------------------	----------------	-----------------

Riesenkralbe, Variante (PF MHB, S. 162)

N Mittelgroßes Ungeziefer (aquatisch)

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 17 (+3 GE, +5 natürlich, +2 Rüstung)

TP 51 (6W8+24)

REF +5, **WIL** +4, **ZÄH** +9

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 3 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf 2 Klauen +10 (1W4+6 plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Würgen (1W4+6)

TAKTIK

Im Kampf Der Krebs verfolgt alle Feinde bis zum oberen Treppensatz oder bis zu dem unter Wasser gelegenen Ausgang, der zum Meeresboden führt.

Moral Der Krebs kämpft bis zum Tode.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 17, **KO** 18, **IN** –, **WE** 14, **CH** 6

GAB +4; **KMB** +10 (+4 Ringkampf); **KMV** 23 (35 gegen Zu-Fall-bringen)

Fertigkeiten Klettern +14, Schwimmen +14

Besondere Eigenschaften Wasserabhängig

SCHATZ: Obwohl dies einmal eine Schatzkammer war, wurde die hier gesammelte Beute schon bald nach Xin-Schalast abtransportiert. Eine Durchsuchung des Tümpels dauert nur 3W6 Minuten, fördert aber 3.500 SM, 40 Edelsteine im Wert von jeweils 10 GM und ein aus Jade gefertigtes *Amulett der Natürlichen Rüstung* +1 zutage. Der größte Schatz in diesem Raum ist der uralte Helm. Er besteht nicht aus reinem Gold (zum Teil ist er aus Bronze), ist aber immer noch 3.000 GM wert, sollten die SC es schaffen, die 300 Pfund Gewicht aus dem Loch heraufzuholen, in dem er während der letzten Jahrhunderte gelegen hat.

E8 KOMMUNIKATIONSSAAL



In diesem leeren Raum steht ein Podium mit einem Marmorthron. Auf jeder Seite stehen Statuen eines Mannes, der ein Buch und eine Gelfe hält. Eine geisterhafte Gestalt sitzt auf dem Thron – das genaue Abbild des Mannes, den die Statuen darstellen. Er scheint jemanden anzusprechen, während er mit den Händen gestikuliert, an deren Finger hakenförmige Ringe stecken, doch die Worte, die das Phantom äußert sind schwierig zu verstehen und in einer merkwürdigen Sprache.

Von diesem Raum aus konnten die Abgesandten, die hier stationiert waren, mit einem projizierten Abbild Karzougs kommunizieren. Als die Statue zusammenbrach, wurde die Magie in diesem Raum beschädigt, sodass in einer kurzen Schleife immer wieder Karzougs letzte Botschaft abgespielt wird. Im Verlauf der Jahrhunderte



ist die Illusion schwächer geworden, sodass nur dieses geisterhafte Echo verbleibt.

Die Worte, die er spricht, sind Thassilonisch, und er wiederholt ständig die folgende, kurze Nachricht: „... ist gekommen, doch ich befehle euch zu bleiben. Werdet Zeugen meiner Macht und seht, wie Alaznists belangloser Zorn nur ein kurzes Aufleuchten ist im Vergleich zu meiner Stärke. Nehmt mein letztes Werk mit ins Grab und lasst die Erinnerung daran das Letzte sein, was ihr ...“

Das Abbild an sich ist harmlos und wirkt auf ZS 20.

E9 VERWANDLUNGSRAUM



Hier stehen drei niedrige Tische, die mit einer fremdartigen und abschreckenden Sammlung von Instrumenten, Sägen, langen Messern und Gegenständen bedeckt sind, deren Zweck nicht sofort erkennbar ist. Eine merkwürdige Ansammlung von Knochen liegt neben dem Tisch im Süden: Es sind zu viele Knochen für ein Skelett, aber zu wenige für zwei.

Die Magier von Schalast trieben die Wirkungsweise der Verwandlungsmagie über die klassische Umwandlung von Blei in Gold hinaus – sie wandten die Magie der Verwandlung auf jedes Muster an, das sie formen konnten. In diesem Raum wurde lebendiges Fleisch geformt und angepasst. Die Werkzeuge, die noch immer auf den Tischen liegen, wurden dazu verwendet, dort Veränderungen vorzunehmen, wo keine Magie nötig war, oder um überflüssiges Gewebe wegzuschneiden. Das Skelett scheint einem Mann mit zwei Köpfen gehört zu haben, dem aus der schmalen Rückenpartie zusätzlich das Skelett eines kleineren Mannes gewachsen ist – die Überreste der letzten armen Seele, an der gearbeitet wurde, bevor das Ende kam. Das uralte Skelett zerfällt zu Staub, wenn man es berührt.

SCHATZ: Die chirurgischen Instrumente auf den Tischen sind von erlesener Qualität und insgesamt 100 GM wert. Auf dem Tisch in der östlichsten Ecke liegt ein Gegenstand, der bei genauer Betrachtung überhaupt kein Werkzeug ist. Es sieht aus wie ein siebenzackiger Stern aus Gold und Silber, der auf der einen Seite mit Wölbungen und Klingen bedeckt ist und auf der anderen Seite mit einem dünnen, gebogenen Griff. Dieser Gegenstand ist der einzig verbliebene Schlüssel, der den Bereich E10 öffnet.

E10 MALFESCHNEKORS GEFÄNGNIS (HG 7)



Die Tür zu diesem Raum besteht aus Stein, hat jedoch keinen Griff. An der Stelle, an der ein Griff sein sollte, gibt es stattdessen eine Einbuchtung in Form eines siebenzackigen Sterns, der mit Löchern und Schlitzern übersät ist.

Diese Tür ist mit *Arkane Schloss* (ZS 20) verriegelt, doch kann der Schlüssel aus Bereich E9 verwendet werden, der sich leicht im Schloss dreht und die Tür öffnet.

Dieser Raum wird hauptsächlich durch eine 3 m langen Grube erhellt, in der ein flackerndes Feuer brennt und die Kammer mit außergewöhnlich feuchter Hitze und dem Gestank verbrannter Haare erfüllt. Auf Holzpodesten in der Nordecke des Raumes brennen mehrere Dutzend goldene Kerzen, die nicht schmelzen, während die Südwand das enorme Abbild eines siebenzackigen Sterns trägt.

Die Feuergrube ist nur wenige Zentimeter tief. Beim Durchqueren wird die Bewegung nicht zwar beeinträchtigt, allerdings erleidet jede Kreatur, die durch die Grube läuft, 1W6 Punkte Feuerschaden (jedoch nicht häufiger als einmal pro Runde). Die Flammen werden auf magische Weise gespeist und können ewig brennen, ohne dass sie erlöschen.

Im Süden gibt es zwei Nischen, die durch Geheimtüren verborgen sind. Mit einem erfolgreichen Wahrnehmungswurf gegen SG 25 (ein Fertigkeitwurf für jede Tür) können die Türen entdeckt werden. Die Nischen dahinter wurden früher als Lager wertvoller Komponenten für die Beschwörung und Bindung magischer Kreaturen genutzt. Als Thassilon jedoch unterging, plünderte einer der Magier, die hier stationiert waren, die Kammern und floh mit fast allem, was hier gelagert worden war. Jetzt befinden sich in jeder Nische kaum mehr als ein paar staubige Regale, obgleich in der Nische im Westen noch immer ein kleiner Schatz liegt (siehe unten im Abschnitt „Schatz“).

KREATUR: Der mächtige Barghest Malfeschnekor, einst einer von Alaznists Stellvertretern und Befehlshaber über eine Legion von Sündenbruten, war während der vergangenen Jahrtausende in diesem Raum eingesperrt. Karzougs Agenten fing den Barghest und brachten ihn hierher. Sie verwendeten *Magische Bande* (Eingezäuntes Gefängnis), um ihn einzusperren, sodass er in aller Ruhe befragt werden konnte. Als Thassilons Untergang nahte, war dem jedoch schnell ein Ende bereitet. Der in Vergessenheit geratene Malfeschnekor überlebte den Zusammenbruch der Wächterstatue, und Wut und Hunger haben ihn an den Rand des Wahnsinns getrieben – auch wenn er eigentlich nicht essen muss, so ist sein übernatürlicher Hunger doch nicht abgeklungen. Zwar verhindern die Bande, dass er diesen Raum verlässt, doch hält ihn nichts davon ab, jeden anzugreifen, der hineinkommt.

MALFESCHNEKOR

EP	HG	TP
3.200	7	85

Männlicher höherer Barghest (PF MHB, S. 25)

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn Malfeschnekor draußen Bewegungen wahrnimmt, wirkt er *Sphäre der Unsichtbarkeit* auf sich. In den folgenden Runden wirkt er *Flimmern* und *Massen-Bärenstärke* ausschließlich auf sich selbst und wartet dann ab, bis die Eindringlinge hereinkommen.

Im Kampf Malfeschnekor zieht es vor, Feinde innerhalb seines Gefängnisses im Nahkampf anzugreifen, und in der ersten Kampfunde wirkt er *Wut*. Er hebt sich *Tiefe Verzweiflung* und *Monster bezaubern* für Feinde auf, die ihn von außerhalb des Raumes mit Fernkampfwaffen angreifen.

Moral Malfeschnekor hat keine andere Wahl, als bis zum Tode zu kämpfen.

SCHATZ: Auf jedem der beiden Regale in der Nordecke liegen 30 *Ewige Kerzen* (alles in allem 60 Stück), mindere magische Kerzen, die eine Ewigkeit ohne Wärme brennen wie *Dauerhafte Flamme*, allerdings werfen sie lediglich ein schattiges Licht in einem Radius von 1,50 m. Jede *Ewige Kerze* ist 25 GM wert.

Eine einzige Truhe aus Silber befindet sich, auf der Seite liegend, auf einem der Regale in den Nischen im Westen. Die Truhe selbst ist 100 GM wert, doch ist der wahre Schatz im Inneren verborgen, vergraben in einem Bett aus feinem Sand: ein *Energieschildring*. Wenn er aktiviert wird, manifestiert sich die schildähnliche Scheibe als siebenzackiger Stern – als eine Rune des Sihedrons.



ABSCHLUSS DES KAPITELS

Im Verlauf von „Das Brandopfer“ geschieht recht wenig, das mit der übergreifenden Geschichte von „Das Erwachen der Runenherrscher“ zu tun hat. Obgleich die Ereignisse in diesem Kapitel eng mit Karzougs Erwachen in Zusammenhang stehen – und bestimmte Figuren im Abenteuer Verbindungen zu Charakteren haben, die die SC später in der Kampagne wiedertreffen werden –, so besteht der eigentliche Zweck dieses Abenteuers darin, die SC ihrer neuen Heimat Sandspitze näher zu bringen und in ihnen den Wunsch zu wecken, die Stadt und ihre Einwohner zu beschützen.

Kurz gesagt, mit dem Sieg über Nualia lässt sich die Bedrohung durch die Goblins leicht abwenden. Da Nualia aus dem Weg geräumt ist, verfallen ihre verbliebenen Untergebenen untereinander in Streit. Von allen anderen könnte nur Tsuto genügend Rachedurst verspüren, damit er für die SC zu einem wiederkehrenden Problem wird. Malfeschnekor zu besiegen, ist rein optional – wenn er besiegt wird, zerfällt der Stamm der Distelkronengolbins innerhalb weniger Monate auseinander. Da Nualia nicht mehr da ist, um die fünf Stämme zu führen, werden die Goblins wieder nur zu einer kleinen Bedrohung am Rande der Wildnis.

Die zweite Gefahr, die auf Sandspitze zukommt, ist natürlich Erylium mit ihrem *schwächeren Runenbrunnen* in den Katakomben des Zorns. Wenn die SC Erylium nicht besiegen können, wird sie hin und wieder dafür sorgen, dass in regelmäßigen Abständen Sündenbruten aus dem *schwächeren Runenbrunnen* emporsteigen und in der Stadt für Aufruhr sorgen. Ohne eine größere Quelle zorniger Seelen werden sie niemals zu einer ernstzunehmenden Bedrohung, allerdings ist die Stadt dauernd in Gefahr. Irgendwann werden die SC in die Katakomben des Zorns zurückkehren (siehe Kapitel Fünf). Doch lasse sie erst einmal in dem Glauben, dass mit der Deaktivierung

des *schwächeren Runenbrunnen* die Geschichte über eben dieses Gewölbe abgeschlossen ist.

Jedenfalls verdienen die SC eine Rast und die Möglichkeit, sich in Sandspitze zu entspannen, sobald sie Nualias Pläne ein für alle Mal durchkreuzt haben. Gib ihnen Gelegenheit, magische Gegenstände herzustellen, ihre Beziehungen zu einigen NSC auszubauen und vielleicht neue Charaktere in der Stadt zu treffen. Darüber hinaus könnten sie einigen heimischen Kreaturen begegnen. Ein verirrte Goblinschlange oder eine Riffklaue, die im Hafen angespült wird, kann für ziemlichen Aufruhr sorgen, und das Erscheinen eines Dachbodenflüsterers in einem der Wohnhäuser könnte den SC einen unheimlichen Vorgeschmack auf die unausweichlichen Häuterorde geben.

Möglicherweise entgeht Nualia in diesem Abenteuer dem Tod – in diesem Fall reist sie so bald sie kann zurück nach Magnimar, um sich dort mit ihren Verbündeten zu treffen. Sobald die SC in Kapitel Zwei auf den Häuter kult treffen, sollten sie Hinweise darauf finden, dass Nualia den Kultanhängern vor Kurzem einen Besuch abgestattet hat. Wie ihre Rolle allerdings in der übrigen Kampagne aussieht, liegt ganz bei dir. Sie könnte Lukrezia bei ihrem Vorhaben gegen den Ort Schildkrötenfähre unterstützen, sich Mokmurian anschließen, sich mit dem Schreiberling verbünden oder sogar eine Pilgerfahrt nach Xin-Schalast unternehmen, um dort Karzoug ihre Dienste anzubieten. Du solltest ihre Stufe anpassen (ungefähr drei Stufen über dem Gruppennschnitt), damit sie auch weiterhin eine mächtige Feindin bleibt. Du könntest ihr Stufen in der Prestigeklasse Göttlicher Nachkomme aus dem Almanach der Magie Golarions verleihen (in Kürze erhältlich). Sie könnte sogar ihre Umwandlung in eine Dämonin abschließen. Nualia würde als Halb-Scheusal oder gar Sukkubus zu einer noch gefährlicheren Bedrohung werden denn als missratener Aasimar!



2

DIE HÄUTERMORDE

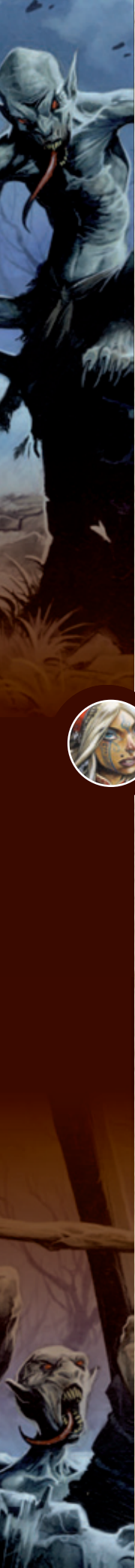
VON RICHARD PETT





KAPITELHINTERGRUND	68
TEIL EINS Schnöder Mord	71
TEIL ZWEI Das Ding auf dem Dachboden	77
TEIL DREI Wandelnde Vogelscheuchen	83
TEIL VIER Das Verhängnis	88
TEIL FÜNF Auf der Jagd nach dem Häuter	109
TEIL SECHS Die Siebenmühle	112
TEIL SIEBEN Die Schatten der Zeit	119

KARTE 1 Haibes Sanatorium	78
KARTE 2 Ackerland	84
KARTE 3 Gut Fingerhut	92
KARTE 4 Fingerhuts Stadthaus	111
KARTE 5 Die Siebenmühle	114
KARTE 6 Die Schattenuhr	120



10~90455

KAPITELHINTERGRUND

NACH EINEM JAHRTAUSENDE WÄHRENDEN SCHLUMMER ERWACHTE RUNENHERRSCHER KARZOUG IM HERZEN DER UNTERGEGANGENEN STADT XIN-SCHALAST. DA ER SICH ABER NICHT ZU WEIT VON DER QUELLE SEINER MACHT ENTFERNEN KONNTE, MACHTE ER DEN STEINRIESEN MOKMURIAN ZU SEINEM UNTERGEBENEN. DOCH DAS REICHTE KARZOUG NICHT. VERSKLAVTE RIESEN MÖGEN FÜR DEN KRIEG TAUGEN, DOCH MANGELTE ES IHNEN AN EINER GEWISSEN FINESSE. KARZOUG BRAUCHTE UNTERGEBENE, DIE UMSICHTIG VORGEHEN UND IHN SOWOHL MIT INFORMATIONEN ÜBER DIE NEUE WELT ALS AUCH MIT SEELEN VERSORGEN, UM SEINE URSPRÜNGLICHE MACHT ZURÜCK ZU ERLANGEN. AUS DIESEM GRUND RICHTETE ER SEIN AUGENMERK AUF DIE SCHRECKLICHEN KREATUREN, DIE WÄHREND SEINES LANGEN SCHLAFES TEILE VON XIN-SCHALAST FÜR SICH BEANSPRUCHT HATTEN. UND VON ALL DIESEN MONSTERN WAREN ES DIE LAMIEN, MIT DENEN ER DAS STÄRKSTE BÜNDNIS SCHMIEDETE.

5226W3E 1=RT0 * 5226W3E 1=RT0

Die beiden Lamia-Matriarchinnen, die Karzoug zu seinen Vertreterinnen in Varisia erklärte, waren Geschwister - eine hinterhältige Schurkin namens Xanescha und die tödliche Hexenmeisterin Lukrezia. Lukrezia suchte sich das Provinznest Schildkrötenfähre als Jagdgrund aus. Xanescha hingegen entschied sich bei der Suche nach gierigen Seelen für Masse statt Klasse und reiste in die geschäftige Stadt Magnimar. Im Gegensatz zu Lukrezia, die die Gier ihrer Opfer nährte wie ein Bauer sein Schlachtvieh, hatte Xanescha vor, in der Wildnis dutzenden Opfern aufzulauern, um ihren Herrn wesentlich schneller mit sündigen Seelen zu versorgen.

Bevor Xanescha allerdings ihre Arbeit aufnehmen konnte, benötigte sie eine Tarnung. Sie stellte Nachforschungen an und stieß auf eine Organisation, deren Mitglieder sich die Brüder der Sieben nannten. Dieser Geheimbund diente bereits als Fassade für einen Mordkult, der als die Häutenden bekannt war. Xanescha schlich sich in den Kult ein, indem sie dessen Anführer, einen korrupten Richter namens Eisendorn, verführte, und es dauerte nicht lange, bis ihr der gesamte Kult untergeben war.

Einen Kult von Mördern anzuführen, kam Xanescha sehr gelegen. Die Mitglieder hinterfragten ihre Herkunft nicht und vermuteten, sie sei die Abgesandte ihres sadistischen Gottes. Xanescha machte sich nicht die Mühe, das Gegenteil zu behaupten. Sie befahl ihren Untergebenen schließlich, gierige Seelen zu „ernten“ – hauptsächlich also Kaufleute, Banker, Geldverleiher, Glücksspieler und Abenteurer. Diese unglückseligen Männer und Frauen wurden in eine Sägemühle gebracht, die dem Kult als Machtzentrum diente. Dort wurden sie mit der Sihedronruna gezeichnet und anschließend geopfert. Um ihren Wohlstand zu mehren, schloss Xanescha ein Bündnis mit den Assassinen der Roten Mantis und erfuhr, dass deren Agenten bereits in Varisia tätig waren und eine Reihe von schrecklicher Krankheiten entwickelten, die sie als Waffen einsetzen konnten. Xanescha vermutete, dass sich in den Gängen unterhalb eines Stadthauses, das ein Gründungsmitglied der Brüder der Sieben erbauen ließ, solch eine Krankheit aufbewahrt wurde. Jene wollte sie an die Roten Mantis verkaufen, um damit einen hübschen Profit für sich heraus zu schlagen. Und als ein verzweifelter Adliger namens Aldern Fingerhut an sie herantrat, sah die Lamia-Matriarchin eine Möglichkeit, zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen.

DAS VERMÄCHTNIS DER FINGERHUTS

Das Gut Fingerhut, welches vor beinahe achtzig Jahren von dem magnimarischen Handelsfürsten Vorel erbaut wurde, war eine der ersten Heimstätten, die entlang der Verlorenen Küste errichtet wurden. Vorel, selbst ein Gründungsmitglied der Brüder der Sieben, war gezwungen, sich von seinen Partnern Geld für den Bau des Gutes zu leihen. Im Gegenzug gab er das Versprechen ab, dass die Besitzrechte an dem Gutshaus und den umgebenden Ländereien nach einhundert Jahren an die Gesellschaft gehen würden.

Selbstverständlich brütete Vorel Fingerhut seine eigenen finstere Pläne aus. Da er ein ausgebildeter Nekromant war, verbrachte er die nächsten zwanzig Jahre seines Lebens mit der Suche nach Möglichkeiten, ein Leichnam zu werden. Doch am Vorabend seiner vermeintlich triumphalen Verwandlung deckte seine Frau Kasanda den üblen Plan auf. Sie stellte ihn, zerstörte sein Seelengefäß und löste ein Echo nekromantischer Magie aus, das in einer grauenhaften Explosion aus Krankheit und Verfall Vorels Körper vernichtete. Seine Seele wurde von den Wänden des Gutshauses aufgesogen, sodass es statt dem, was seine Frau zerstört hatte, zu seinem Seelengefäß wurde. Innerhalb weniger Minuten fielen Kasanda, ihr Kind und die gesamte Dienerschaft im Haus einem mächtigen und furchtbaren Leiden zum Opfer, das Vorels rachsüchtiger Geist verbreitete.

Nachdem tagelang nichts aus Gut Fingerhut zu hören war, gingen einige Einheimische der Sache nach und entdeckten die Leichen der Familie als auch der Dienerschaft, die einer unbekanntem Krankheit zum Opfer gefallen waren. Die hinterbliebenen Fingerhuts aus Magnimar entsorgten die Leichen unter größter Geheimhaltung und blieben dem Gut noch Jahrzehnte lang fern.

Das Gebäude stand fast vierzig Jahre lang leer, bevor Traver Fingerhut schließlich beschloss, mit seiner Familie auf das Gut zu ziehen, sein Erbe zu beanspruchen und den geschundenen Ruf des Hauses wieder herzustellen. Kurz nachdem sie eingezogen waren, gebar ihm seine Frau Cyrali seinen einzigen Sohn, Aldern. Und sechs Jahre lang schien es, als hätte sich das Böse des Hauses in Wohlgefallen aufgelöst. Travers Sohn und Töchter wuchsen zu wohlgezogenen, jungen Adligen heran, während sein Wohlstand unermessliche Dimensionen erreichte.





DIE HÄUTER- MORDE

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEIL EINS:
SCHNÖDER MORD

TEIL ZWEI:
DAS DING AUF DEM DACHBODEN

TEIL DREI:
WANDELNDE VOGELSCHREICHEN

TEIL VIER:
DAS VERHÄNGNIS

TEIL FÜNF:
AUF DER JAGD NACH DEM HÄUTER

TEIL SECHS:
DIE SIEBENMÜHLE

TEIL SIEBEN:
DIE SCHATTEN DER ZEIT



Vorels ruheloser Geist sah Traver als ein Stück Lehm an, das er formen konnte, und im Verlauf der nächsten Jahre wuchs Vorels Einfluss auf Traver immer mehr. Doch nach einer Weile war Cyrali davon überzeugt, dass Travers geistige Umnachtung nur durch das Haus hervorgerufen wurde. Aus Verzweiflung heraus steckte sie das Nebengebäude in Brand, in dem die Dienerschaft wohnte, und kehrte dann zum Gutshaus zurück, um es ebenfalls abzubrennen. Traver jedoch, der nun vollends unter Vorels Kontrolle stand, ermordete sie, bevor sie das Feuer legen konnte. Seine Frau sterben zu sehen, löste bei Traver einen Schock aus und befreite ihn gerade lange genug von Vorels Einfluss, um in seiner Verzweiflung Selbstmord begehen zu können.

Das Rauch des Feuers war bis nach Sandspitze zu sehen und als die Stadtbewohner das Gut erreichten, um der Sache nachzugehen, entdeckten sie, dass der Anbau für die Bediensteten niedergebrannt und Traver durch eigene Hand zu Tode gekommen war. Die verkohlte Leiche seiner Frau fand man zerschmettert auf den Felsen unterhalb der Klippe. Die Kinder der Fingerhuts fanden die Bewohner jedoch auf dem Dachboden im ersten Stock, wo sie sich versteckt hatten. Aldern und seine älteren Schwestern verbrachten einige Zeit in einem Waisenhaus in Magnimar, bevor sich ein Vetter zweiten Grades von Traver der Kinder annahm, sie nach Korvosa brachte und dort aufzog.

Fünfzehn Jahre gingen ins Land, bevor Aldern – nun ein erwachsener Mann und selbst ein erfolgreicher Kaufmann – zur Verlorenen Küste zurückkehrte. Der reiche und beliebte junge Mann erwarb ein Stadthaus in Magnimar und machte sich daran, das Gut der Familie für sich zu beanspruchen. Während er alles daran setzte, alte Familienkontakte wieder aufleben zu lassen, trat er an die Brüder der Sieben heran. Die Organisation nahm ihn mit offenen Armen auf und es ist hauptsächlich ihrem Einfluss zu verdanken, dass er das Gut Fingerhut so rasch zurückerhielt.

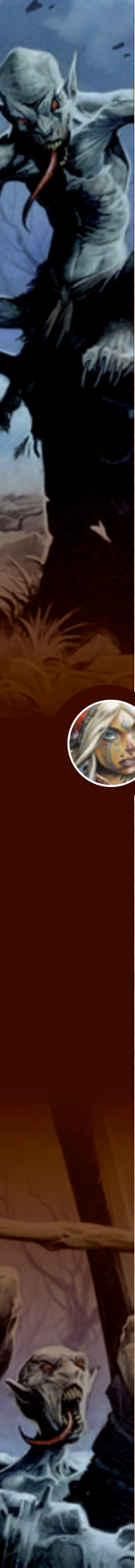
Jedoch war es schwierig für Aldern Fingerhut, gelernte Arbeiter und Diener aufzutreiben, die ihm bei

der Wiederherstellung des Familienanwesens helfen konnten. Der Ruf des Gutes Fingerhut als Ort des Bösen hatte sich jahrzehntelang in den Köpfen der abergläubischen Einheimischen festgefressen. Schlimmer noch, der Keller des Gutshauses war voller Ratten – schrecklich kranker und aggressiver Ratten, die sich einigermassen friedlich verhielten, solange niemand zu weit in den Keller vordrang. Der Arbeitsaufwand war enorm – angefangen von der Reparatur des Daches, das an dutzenden Stellen leckte, bis hin zur Beseitigung eines merkwürdigen und widerwärtigen Pilzes, der hartnäckig im Keller wuchs.

Als Aldern von einem Besuch in Sandspitze zurückkehrte, stieß er in einem Moor unweit des Gutes Fingerhut zufällig auf eine Gruppe Varisier. Jene mussten sich durch denselben schrecklichen Sturm kämpfen, der bereits Aldern auf seinem Heimweg Probleme bereitet. In einem ungewöhnlichen Anflug von Nächstenliebe beging Aldern eine der seltenen, selbstlosen Taten seines Lebens. Er las die Varisier auf und lud sie ein, in seinem Gutshaus zu bleiben, bis sich der Sturm gelegt hatte. Und dies war der Moment, in dem Jescha in sein Leben trat.

Jescha war zweifelsohne die schönste Frau, der Aldern jemals begegnet war – eine Göttin mit rabenschwarzem Haar und üppigen Rundungen, mit der Stimme eines Engels und dem Herzen eines Löwen. Aldern verliebte sich Hals über Kopf in sie und noch bevor der Morgen graute, hielt er um ihre Hand an. Überwältigt von dem guten Aussehen, dem gesellschaftlichen Stand, der offenkundigen Freigiebigkeit und dem Reichtum des Mannes, nahm Jescha an, so dass sie noch in derselben Woche getraut wurden. Jescha sollte jedoch schnell erfahren, dass hinter Aldern mehr steckte, als das Auge sah.

Aldern hatte nämlich eine grausame Ader, die sich seit seiner unerfreulichen Erziehung in Korvosa stets weiterentwickelt hatte und durch seine Verbindung zu den Brüdern der Sieben noch verstärkt wurde – insbesondere durch den Anführer der Gruppe, Richter Eisendor. Alderns Leidenschaft und Verlangen nach Jescha wurden zu Eifersucht und Verfolgungswahn. Er wurde



überempfindlich, was die Ehre seiner Frau betraf, und ging sogar soweit, sie während seiner Geschäftsreisen nach Magnimar im Gutshaus einzusperren. In Magnimar korumpierte Eisendorn weiterhin die Seele des Mannes und bereitete ihn auf seine spätere Einführung in den Häuterkult vor.

Dann, als Aldern einmal spät in der Nacht aus Magnimar zurückkehrte, fand er Jescha und einen der Zimmerer gemeinsam in der Bibliothek vor. Nachdem er einen voreiligen und irrigen Schluss darüber gezogen hatte, was vor sich ging, schlug er dem Arbeiter mit einer Statuette den Schädel ein, woraufhin Jescha in Rage verfiel. Als sich Aldern von seinem Wutausbruch erholt hatte, musste er feststellen, dass er seine Frau mit ihrem eigenen Seidenschal erdrosselt hatte.

In wachsender Panik wurde Aldern die Leiche des Zimmermanns los, indem er sie in einen nahegelegenen Brunnen warf. Allerdings konnte er es nicht über sich bringen, dasselbe mit Jescha zu tun. Stattdessen wickelte er ihre Leiche in ein Laken, verbarg sie auf dem Dachboden und verriegelte die Tür mit der Absicht, später zurückzukehren und die Beweise zu beseitigen. Danach floh er nach Magnimar und zu den Brüdern der Sieben, um Rat einzuholen, wie er mit diesem schrecklichen Schicksalsschlag umgehen sollte.

Die Brüder der Sieben versprachen ihm, sie würden sich des Problems annehmen und rieten ihm, nicht zu seinem Gut zurückzukehren, während sie ihre Arbeit machten. In den darauffolgenden Tagen erzählte Aldern allen Besuchern, Jescha besuche Freunde im entfernten Absalom und der Wiederaufbau des Gutshauses sei verschoben, da er auf die Gelder warte, mit dem die letzten Züge der Instandsetzung bezahlt würden. In der Öffentlichkeit schien er unberührt zu sein, doch in Wahrheit richteten ihn die Brüder der Sieben langsam zu Grunde – sowohl moralisch als auch finanziell. Jede Woche verlangten sie höhere Zahlungen für ihre Dienste, während sie ihn gleichzeitig mit Schinderblatt versorgten, von dem er abhängig geworden war, um ihn somit immer weiter unter ihre Kontrolle zu bringen. Keiner der Brüder reiste jemals nach Gut Fingerhut, um ihren Teil der Abmachung zu erfüllen.

An diesem Punkt beschloss Xanescha, Aldern in ihre Pläne einzuweihen. Mit dem Versprechen, dass seine Schuld gegenüber den Brüdern der Sieben schon sehr bald gänzlich abgegolten sei, sagte man ihm, dass er endlich die geheimnisvolle Gönnerin der Gruppe kennenlernen würde. Er wurde zu Xanescha gebracht, die ihn in menschlicher Gestalt darüber in Kenntnis setzte, dass er noch eine letzte Aufgabe zu erfüllen hatte. Eigentlich war es eine recht einfache Aufgabe. Er würde zum Gut Fingerhut zurückkehren, eine der kranken Ratten einfangen, die die Keller heimsuchten, und das Tier Xanescha übergeben, damit sie es untersuchen konnte.

Darauf erpicht, endlich schuldenfrei zu sein, jedoch ängstlich, an den Ort seines Verbrechens zurückzukehren, schwor Aldern dem Schinderblatt ab, brachte sein Leben in Ordnung und reiste nach Norden. Allerdings brachte er nicht den Mut auf, direkt zum Gut Fingerhut zu fahren und reiste stattdessen weiter nach Sandspitze, wo er am Schwalbenschwanzfest teilnahm. Als die Stadt von den Goblins überfallen wurde, retteten die SC Aldern das Leben. Aldern hatte sich auf einen der Fremden eingeschossen und erkannte, dass es jemanden gab, mit dessen Hilfe er sich von seinem Schwermut befreien konnte. Da er schon immer ein Meister der Täuschung gewesen war, hielt er den äußeren Anschein eines erfolgreichen, ortsansässigen Adligen aufrecht, während er sich immer weiter in seine Besessenheit hineinsteigerte.

Als er nach seinem Aufenthalt in Sandspitze endlich nach Gut Fingerhut zurückkam – und dabei sowohl die oberen Stockwerke mied als auch das gedämpfte Schluchzen ignorierte, von dem er sich einzureden versuchte, es sei nur in seinem Kopf – hatte er Schwierigkeiten, überhaupt eine Ratte aufzutreiben. Vorels Geist war erneut erwacht und zwang die Ratten sich tief im Untergrund zu verbergen. Während Aldern den Keller durchsuchte, hörte er ein merkwürdiges Kratzen, das unterhalb des eingesunkenen Bodens in einem der Haupträume herauf drang. Da er glaubte, es seien die gesuchten Ratten, grub sich Aldern durch den Boden nach unten und entdeckte eine uralte Treppe. Diese führte zu Vorels verstecktem Laboratorium unter dem Gutshaus. Schließlich entdeckte er in diesen Höhlen nicht nur die Ratten, sondern auch den Grund ihrer Erkrankung: einen unheimlichen Pilz, der sich mattenartig über die Höhlenwände zog. Er sammelte sowohl eine Ratte als auch den Pilz ein und zog sich unwissentlich eine ruhende, nekromantische Vergiftung zu. Als er schließlich mit den Proben, die er für Xanescha gesammelt hatte, wieder in Magnimar eintraf, hatte er sich bereits eine starke Form von Ghulfieber zugezogen.

Xanescha wusste, um welche Krankheit es sich handelte und trieb ihren Fortschritt voran. Auch im Untod hatte sie weiterhin Einfluss auf Fingerhut. Sie lehrte ihn das Sihedronritual und sobald seine Verwandlung abgeschlossen war, entsandte sie ihn erneut zum Gut Fingerhut, wo er ein Ghulheer aufstellen und Karzougs Ernte mehren würde.

KAPITELZUSAMMENFASSUNG

Als eine Mordserie Sandspitze erschüttert, setzen die SC die Einzelteile zusammen und erkennen schon bald, dass eine Ghulplage die Region befallen könnte. Nachdem sie Tatorte untersucht, mit den Opfern geredet und sich vielleicht währenddessen mit anderen Problemen herumgeschlagen haben, führt die Suche nach Antworten die SC zum Gut Fingerhut.

Bei der Ankunft am Gut finden die SC heraus, dass die Gerüchte über das verfluchte Gutshaus absolut wahr sind. Schließlich stellen sie den Mörder – den in einen Grul verwandelten Aldern Fingerhut – und entdecken, dass dieser wiederum für eine Gruppe arbeitet, die ihr Hauptquartier in Magnimar hat. Die SC verfolgen die Spuren des Täters zurück, gelangen in die größte Stadt im Westen Varisias, decken eine üble Geheimgesellschaft auf und stellen am Ende auf einem auffälligen Uhrturm die grässliche Anführerin dieser Gruppe.

AUFSTIEGSÜBERSICHT

STUFE 4: Zu Anfang von Kapitel Zwei sollten die SC nahezu die 5. Stufe erreicht haben.

STUFE 5: Recht früh in diesem Kapitel sollten die SC die 5. Stufe erreichen. Möglicherweise steigen sie bereits auf, sobald sie die ersten Hinweise untersuchen, die der Mörder hinterlassen hat.

STUFE 6: Sobald die Untersuchung des Gutes Fingerhut beginnt, sollten die SC die 6. Stufe erreichen.

STUFE 7: Die SC sollten die 7. Stufe kurz nach ihrer Ankunft in Magnimar erreichen.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS: Bei Abschluss dieses Kapitels sollten die SC kurz vor Erreichen der 8. Stufe stehen.



DIE HÄUTER-
MORDE

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEIL EINS:
SCHNÖDER MORD

TEIL ZWEI:
DAS DING AUF DEM DACHBODEN

TEIL DREI:
WANDELNDE VOGELSCHREUCHEN

TEIL VIER:
DAS VERHÄNGNIS

TEIL FÜNF:
AUF DER JAGD NACH DEM HÄUTER

TEIL SECHS:
DIE SIEBENMÜHLE

TEIL SIEBEN:
DIE SCHATTEN DER ZEIT

TEIL EINS: SCHNÖDER MORD

EIN GEHEIMNISVOLLER MÖRDER GEHT IN SANDSPITZE UM, DOCH WISSEN ZU ANFANG DES ABENTEUERS NUR WENIGE IN DER STADT, DASS EIN SOLCHER DES NACHTS DIE STRASSEN UNSICHER MACHT. DER MÖRDER IST KEIN GERINGERER ALS DER IN EINEN GRUL VERWANDELTE ALDERN FINGERHUT, DEM XANESCHA ERKLÄRTE, ER KÖNNE EINES TAGES DAS OBJEKT SEINER JÜNGSTEN BEGIERDE BESITZEN, WENN ER SEINEN OPFERN VOR IHREM TOD DIE SIHEDRONRUNE INS FLEISCH RITZTE. SEINE ERSTEN OPFER WURDEN ENTWEDER NOCH NICHT ENTDECKT ODER DER VOGT VON SANDSPITZE LIESS SIE IM GEHEIMEN VERSCHWINDEN, DAMIT DIE STADTBEWOHNER NICHT WIE VOR EINIGEN JAHREN IN PANIK VERFALLEN. DAMALS NÄMLICH BEDROHTE EIN ANDERER MÖRDER, DEN MAN DEN HACKEBEILMÖRDER NANNT, DEN FRIEDEN DER STADT.

Ein wichtiger Teil dieses Abenteuer besteht darin, den Adligen Fürst Aldern Fingerhut, welchen die SC zu Beginn von Kapitel Eins vor den Goblins gerettet haben, als Mörder zu entlarven. Im ersten Teil des Abenteuers überschlagen sich die Ereignisse. Ein Mörder geht um und während sich die Leichen stapeln, wird die Furcht und die Frustration auf den Straßen immer spürbarer. Sobald die SC den Schurken stellen, sollte die Aufdeckung seiner wahren Identität umso schockierender sein.

Während Aldern weiter mordet, wird schon bald klar, dass die Ermordeten Glück im Unglück hatten. Im weiteren Verlauf des Abenteuers vertreibt eine Ghulplage in der Umgebung von Sandspitze rasch die Erinnerung an die Goblins. Diese Bedrohung kann nicht durch Hunde verjagt oder einfach durch organisierten Widerstand besiegt werden – es ist eine Gefahr, die in den Körpern von Toten entsteht. Wenn die Helden nicht eingreifen, könnte diese Ghulplage schreckliche Auswirkungen auf Sandspitze haben.

Aldern Fingerhut, nun der „Häuter“, agiert von seinem zerstörten Familienbesitz aus, dem Gut Fingerhut – ein Ort, den die Einheimischen wegen seiner tragischen Geschichte das Verhängnis nennen. Das Gut Fingerhut liegt ungefähr neun Kilometer südwestlich von Sandspitze und erhebt sich auf einer Landzunge, die den Varisischen Golf überblickt. Da er untot ist, kann Fingerhut unbemerkt den Wasserweg nehmen. Er taucht aus der Gischt oder den Flüssen auf und vollbringt sein grausames Werk. Da er die Wasserwege nutzt, ist es unmöglich, seine Spuren zum Gut Fingerhut zurückzuvollziehen – die SC müssen sich die Lage seines Verstecks selbst zusammenreimen, indem sie die Tatorte und die Verbreitung seiner Pest untersuchen.

BESESSENHEIT

Im vorherigen Kapitel haben die SC Aldern Fingerhut vor einer Bande Goblins gerettet und ihn dann auf einer Wildschweinjagd begleitet – seine Art, sich bei den SC für die Rettung seines Lebens zu bedanken. Obwohl er seine Verzweiflung nicht zeigte, war Aldern zu dieser Zeit bei den Brüdern der Sieben hoch verschuldet. Als die SC ihn retteten, entwickelte er eine Besessenheit gegenüber einem der Charaktere und sieht in ihm eine falsche Gelegenheit für seine Erlösung. Alderns Besessenheit hat ihren Ursprung in einer dieser drei Sünden: Wollust, Neid oder Zorn.

WOLLUST: Wenn es sich bei dem Charakter um eine Frau handelt, begehrt Fingerhut sie. Er beabsichtigt seine geliebte

Jescha durch diese Frau ersetzen und hofft in seinem verdrehten Kopf, dass er dadurch irgendwie den Mord an seiner einstigen Geliebten sühnen kann. Aldern will dem Charakter zeigen, wie mächtig, klug und rücksichtslos er ist.

NEID: Wenn unter den SC, die ihn gerettet haben, keine schöne Frau ist, entwickelt Aldern stattdessen eine extreme Eifersucht, die sich auf einen SC konzentriert, den er für besonders mutig und machtvoll hält. Er will den Platz dieses Charakters einnehmen, um seine Kraft und seine Klugheit unter Beweis zu stellen. Aldern versucht, den Charakter lächerlich zu machen und zu vertreiben. Um das zu erreichen, verwickelt er ihn in ein Netz von Intrigen, durch das möglicherweise dem SC selbst die Morde angehängt werden.

ZORN: Wenn keine der oben genannten Bedingungen zutrifft, ist Fingerhuts Besessenheit durch seinen untoten Zustand verdorben worden – jetzt hasst er seinen Retter und will ihn vernichten. Aldern versucht den Charakter der Morde zu bezichtigen und hofft, dass der SC gehängt wird.

Alderns Besessenheit gegenüber dem SC zwingt ihn dazu, Gegenstände und Abfälle zu stehlen, die dem Charakter gehören bzw. die er weggeworfen hat. Informiere den SC darüber, dass hin und wieder kleine persönliche Gegenstände verschwinden und weise damit indirekt auf die Entdeckung von Fingerhuts „Sammlung“ im Bereich **B37** hin. Keiner dieser Gegenstände sollte für den SC sonderlich wertvoll sein – schließlich willst du den SC nur verunsichern und ihn oder sie nicht auf eine Schnitzeljagd nach einem Ausrüstungsgegenstand oder dem liebsten Schmuckstück schicken.

VOGT SCHIERLINGS BITTE

Nachdem die SC in Kapitel Eins Nualia und die Goblins erledigt haben, kannst du ihnen etwas Zeit geben sich von ihrem Abenteuer zu erholen. Es besteht keine Notwendigkeit, Kapitel Zwei am gleichen Tag anzufangen, an dem die Charaktere siegreich aus Distelkron zurückkehren. Sobald du der Meinung bist, dass genug Zeit vergangen ist und die SC für dieses Abenteuer bereit sind, tritt ein missmutiger und finster dreinblickender Vogt Schierling an sie heran – er hat sich entschieden, die SC in Bezug auf die Mordserie ins Vertrauen zu ziehen. Nachdem die SC dabei geholfen haben, Sandspitze zu verteidigen, sieht Vogt Schierling in ihnen starke Verbündete der Stadt. Darüber hinaus erinnert ihn die Art der Morde an das Treiben des Hackebeilmörders vor einigen Jahren (siehe Anhang 2).

Er braucht Hilfe bei der Untersuchung der Verbrechen, bevor es in der Stadt zu einer ähnlichen Hysterie kommt wie damals. Deshalb wendet er sich an die Helden von Sandspitze. Nachdem er die SC begrüßt und einen einigermaßen sicheren Ort gefunden hat, um sich in aller Ruhe mit ihnen zu unterhalten, eröffnet er ihnen Folgendes:



Zuerst möchte ich mich noch einmal bei euch für Alles bedanken, was ihr für Sandspitze getan habt. Es ist ein Glücksfall, so fähige Leute zu haben, denn wir haben ein Problem, bei dem ihr uns, wie ich meine, helfen könnt. Es handelt sich um ein Problem, in das ich am liebsten niemanden verwickelt hätte, aber wir müssen uns jetzt damit befassen, bevor alles aus dem Ruder läuft.

Kurz gesagt: In der Stadt geht ein Mörder um. Ein Mörder, der, wie ich befürchte, gerade erst mit seiner Arbeit angefangen hat. Ich bin sicher, der eine oder andere von euch erinnert sich an den jüngsten Schrecken und daran, dass die Städter vor Angst halb wahnsinnig geworden sind, da niemand auf das Töten des Hackbeilmörders reagierte. Ich befürchte, dass sich inzwischen etwas Ähnliches zusammenbraut.

Letzte Nacht hat der Mörder im Sägewerk zuge schlagen. Es gibt zwei Opfer und sie sind ... sie sind kein hübscher Anblick. Einer der Besitzer des Werks, Ibor Dorn, hat die Leichen entdeckt. Als ich und meine Männer am Ort des Geschehens eintrafen, hatte sich bereits eine Gruppe von Schaulustigen zusammengefunden. Ich habe ein paar meiner Männer dort abgestellt, die darauf achten sollen, dass niemand die Sägemühle betritt. Was mich aber stört, ist nicht die Tatsache, dass dort drinnen zwei Leichen liegen, sondern, dass es schon der zweite Mord innerhalb weniger Tage ist.

Ich möchte euch deshalb um Hilfe bitten. Meine Männer sind gut, aber noch immer feucht hinter den Ohren. Sie konnten sich kaum gegen die Goblins zur Wehr setzen und jetzt haben wir es mit etwas zu tun, das weit übler ist als Goblins. Ich brauche Unterstützung. Allerdings glaube ich, dass ihr auch Hilfe benötigen werdet. Ich befürchte nämlich, dass der Mörder einen von euch ebenfalls kennt.

Nun übergibt Schierling dem SC, den du als Ziel von Fingerhuts Besessenheit auserkoren hast, ein blutbeflecktes Stück Papier (siehe Spielerunterlage 2-1). Der Name des SC ist mit Blut auf die Außenseite des zusammengefalteten Pergaments geschrieben. Auf die Innenseite steht eine kurze Nachricht, deren Inhalt davon abhängt, welche Art von Besessenheit der SC in Fingerhuts krankem Geist ausgelöst hat.

WOLLUST: „Du wirst mich lieben lernen, mich schon bald so begehren wie sie damals. Ergebe dich dem Rudel und alles hat ein Ende.“

NEID: „Wir haben bereits darüber gesprochen, Meister. Es fängt jetzt an. Schließe dich dem Rudel an und es endet.“



VOGT
SCHIERLING

ZORN: „Du befiehst, ich gehorche, Meister!“

Welche Nachricht auch überbracht wird, sie ist mit „Deine Hoheit“ unterschrieben (es handelt sich hierbei um eine von drei Persönlichkeiten, die Aldern seit seiner Verwandlung in einen Grul entwickelt hat; seine anderen Alter Egos sind der Peiniger und der Häuter; weitere Informationen findest du auf Seite 106)

Vogt Schierling erklärt, die Nachricht sei bei dem jüngsten Opfer gefunden worden und mit einem Holzsplitter am Ärmel befestigt gewesen. Obwohl er glaubt, dass die Nachricht am Tatort hinterlassen wurde, um einen Verdacht auf einen der SC zu lenken, kann er sie doch beruhigen. Er ist sich sicher, dass die SC nichts mit den Morden zu tun hatten. Sollte allerdings etwas über diese Nachricht durchsickern, wird die Reaktion der Stadtbewohner nicht ganz so verständnisvoll ausfallen. Aus diesem Grund – und da er nicht will, dass eine allgemeine Panik ausbricht – bittet er die SC, über die Morde so gut es geht Stillschweigen zu bewahren.

Es kann natürlich sein, dass sich die SC aus der Untersuchung heraushalten wollen. Vogt Schierling wird sie nicht zwingen, ihn zu unterstützen.

Fingerhut ist allerdings ein gerissener Halunke. Alle paar Tage geschehen weitere Morde und wenn die SC zu lange nichts dagegen unternehmen, gerät die Situation schnell außer Kontrolle, wie auf Seite 86 im Abschnitt „Weitere Morde“ beschrieben wird. Sobald sich alles zum Schlechten wendet, wird Schierling eventuell versuchen die SC anzuwerben und verspricht ihnen eine Belohnung von 500 GM, wenn sie ihn dabei unterstützen, die Morde aufzuhalten. Es wird noch schlimmer, da die vielen Nachrichten, die der Mörder den SC hinterlässt, darauf schließen lassen könnten, dass die SC den Mörder decken.

DIE HINWEISE

Bevor die SC loseilen und die Morde untersuchen, geht Vogt Schierling mit ihnen die aktuelle Liste der Hinweise durch. Er betont, dass er sie zwar bei der Untersuchung unterstützen wird, allerdings nimmt er stark an, dass er alle Hände voll zu tun haben wird, den Frieden in der Stadt zu wahren. Er macht die SC zu Stellvertretern in der Hoffnung, dass die besten Köpfe und Fähigkeiten darauf konzentriert werden, die Morde aufzuklären, während er und seine Wachleute sich der Aufgabe widmen können, Sandspitze vor einer Panik zu bewahren. Er verspricht, dass er den SC alle erdenkliche Unterstützung zukommen lassen wird, bittet sie aber noch einmal, um der Bewohner willen, Stillschweigen über ihre Untersuchungen zu bewahren.

Schierling versorgt die SC mit den folgenden Hinweisen:
SANDSPITZER SÄGEWERK: Dort fand die jüngste Mordtat statt. Die Leichen liegen noch immer dort und am Tatort selbst ist wenig verändert worden. Vogt Schierling schlägt vor, dass die SC dort mit ihrer Untersuchung anfangen, da er das Sägewerk danach gründlich reinigen und die Leichen verbrennen lassen will.

IBOR DORN: Vogt Schierling hat Ibor Dorn – den Mann, der die Leichen im Sägewerk entdeckt hat – befragt und glaubt nicht, dass der verstörte Mann mehr über den Fall weiß.



DU WIRST MICH LIEBEN LERNEN, MICH SCHON
BALD SO BEGHEREN WIE SIE DAMALS. ERGEBE
DICH DEM RODEL UND ALLES HAT EIN ENDE.

DEINE HOHEIT

WIR HABEN BEREITS DARÜBER GESPROCHEN,
MEISTER. ES FÄNGT JETZT AN. SCHLIEßE
DICH DEM RODEL AN UND ES ENDET.

DEINE HOHEIT

DU BEFIEHST, ICH GEHORCHE,
MEISTER!

DEINE HOHEIT

VEN VINDER: Dieser Kaufmann ist Vogt Schierlings einziger Verdächtiger. Allerdings ist sich der Vogt ziemlich sicher, dass Ven unschuldig ist und die Morde von jemand Anderem begangen wurden.

DIE ERSTEN MORDE: Drei Trickbetrüger aus der Stadt Galduria wurden vor ein paar Tagen ermordet in einer verlassenen Scheune südlich der Stadt gefunden. Der Leibwächter dieser Männer überlebte den Angriff zwar, ist jedoch wahnsinnig geworden und wurde in Haibes Sanatorium überwiesen - eine Zuflucht für Geistesranke.

DIE RUNE: Der Stern, der einem der Opfer in die Brust geritzt wurde, hat sicherlich eine Bedeutung für den Mörder, aber Schlierling hat keine Ahnung, was das sein könnte. Vielleicht sollte man einen Experten für Runen aufsuchen (wie den hiesigen Gelehrten Brodert Quink)?

DAS SANDSPITZER SÄGEWERK

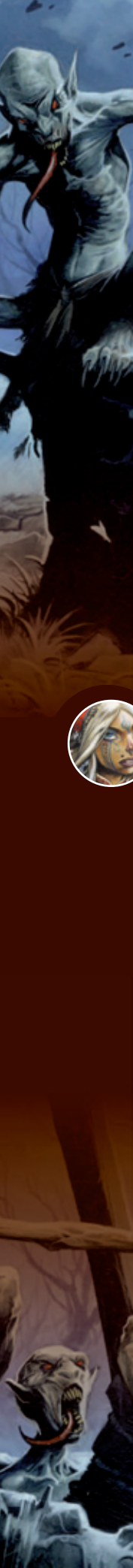
Einer der Betreiber des Werks, ein Geizkragen namens Banni Horcher, hat sich auf eine mehr oder weniger heimliche Affäre mit der Tochter eines hiesigen Ladenbesitzers eingelassen. Er und Katrin Vinder hatten sich in letzter Zeit immer häufiger im Sägewerk getroffen und nutzten den Lärm der Holzspaltmaschine, um die Geräusche ihres Beisammenseins zu übertönen. Horchers Name war einer von vielen auf der Liste, die Xanescha Fingerhut gegeben hatte. Katrins Name stand jedoch nicht darauf - sie war letzte Nacht einfach zur falschen Zeit am falschen Ort.

Nachdem er einige Stunden lang von einem sicheren Versteck im Moor auf der anderen Flussseite das Geschehen im Werk beobachtet hatte, überquerte Fingerhut das Wasser, kletterte die Wand des Sägewerks hoch und stieg im oberen Stockwerk ein. Rasch überwältigte der Grul

Horcher und machte sich daran, seine Leiche für das Ritual vorzubereiten, die die gierige Seele Karzoug beantworten würde. Er wurde aber gestört, als Katrin den Raum betrat, um sich ihrem Liebsten in die Arme zu werfen. Es kam zum Kampf. Katrin gelang es, Fingerhut mit einer Axt zu verletzen, woraufhin er sie in den Holzspalter stieß. Sie war sofort tot, wodurch Fingerhut genügend Zeit hatte, sein grausames Werk zu vollenden, sich in die Dunkelheit der Nacht davonzuschleichen und über dem Wasserweg zum Gut Fingerhut zurückzukehren.

Das Sandspitzer Sägewerk steht am Ufer des Turandarok. Als die SC ankommen, hat sich dort bereits eine beachtliche Menschenmenge angesammelt, während vor den Eingängen nervös aussehende Stadtwachen stehen. Mithilfe eines erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wissen (Lokales) gegen SG 10 lässt sich erkennen, dass das Werk vergangene Nacht in Betrieb war. Horcher und Dorn, die beiden Werksbetreiber, arbeiteten oft bis spät in die Nacht hinein, was in der Stadt ein ständiger Streitpunkt war, da die laute Sägemühle und das höllische Kreischen des Holzspalters die Nachbarn nicht schlafen ließen. Die Wachen sind von Vogt Schierling bereits über seine Absicht informiert worden, die SC zu Vertretern des Gesetzes zu ernennen und selbst wenn der Vogt sie nicht zum Sägewerk begleitet, nicken die Wachen stumm, treten beiseite und lassen die SC durch.

Das Sägewerk ist ein stabiles Gebäude aus Holz mit äußerst dicken Wänden. Das Dach ist mit Holzschindeln gedeckt, die Türen sind aus einfachen Balken gefertigt und nicht verschlossen. Die Maschinen des Sägewerks laufen derzeit nicht. Sollten sie jedoch wieder in Betrieb genommen werden, erleidet jeder, der sich im Werk aufhält, aufgrund des Lärms einen Malus von -4




auf seine Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Es gibt mehrere interessante Orte, auf die die SC bei der Untersuchung des Werks stoßen können und die im Folgenden beschrieben werden.

STEG FÜR NUTZHOLZ: Nutzholz wurde hier an einem Bootssteg angeliefert, der in den Turandarok ragt. Mithilfe eines erfolgreichen Fertigkeitswurfs für Wahrnehmung gegen SG 15 erkennt jeder, der den Steg untersucht, schlammige Fußspuren, die vom Ende des Stegs direkt bis zum Sägewerk führen. Des Weiteren offenbart ein Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 15, dass ein barfüßiger Mann vom schlammigen Boden unterhalb des Piers aus den Steg hinaufkletterte, zum Werk hinüberlief und anschließend die Wand zu einem Fenster im obersten Stock erklomm.

DER TATORT: Das Innere des Sägewerks ist voller Sägespäne, auf denen überall Fußabdrücke und Blutflecke zu sehen sind. Mithilfe eines Fertigkeitswurfs für Überlebenskunst gegen SG 10 wird das Offensichtliche deutlich - vor mehreren Stunden fand an diesem Ort ein Kampf statt. Wenn der Fertigkeitswurf den SG um 10 Punkte oder mehr übersteigt, bemerken die Charaktere, dass bestimmte Fußabdrücke nicht nur von nackten Füßen stammen, sondern auch nach vergammeltem Fleisch riechen. Die Leichen von Horcher und Katrin, die verdächtig aussehende Axt sowie der beständige Geruch von vergammeltem Fleisch sind hier die wichtigsten Hinweise.

DER VERWESUNGSGESTANK: Der beständige Geruch von Verwesung, der in der Luft liegt, ist seltsam - es riecht, als sei irgendwo in diesem Raum ein Tier verendet und die Überreste wären ungestört verwest. Es handelt sich hierbei um den zurückbleibenden Geruch von Fingerhuts untotem Körper - ein Gestank, der auf dem Blatt der verdächtigen Axt und einigen der Fußspuren, die zurückgelassen wurden, am stärksten ist.



KATRINS LEICHE: Die arme Katrin war auf der Stelle tot, nachdem Fingerhut sie in den Holzspalter gestoßen hatte. Ihre zerfleischten und zerfetzten Überreste liegen inmitten eines Haufens aus blutigem Nutzholz. Daneben hat ein blasser, offensichtlich verstörter Wächter Haltung angenommen. Der Holzspalter selbst wird von einem Wasserrad angetrieben und besteht aus einer Schütte im Boden, in den rotierende Klängen eingelassen wurden, die das eingeführte Nutzholz zersägen sollen. Zwar finden sich zwischen Katrins zerfleischten Überresten keine Hinweise, aber du kannst den SC ihr schreckliches Schicksal und die grausame Wirkung betonen, die der Holzspalter als Waffe besitzt - und darauf hinweisen, was die SC im späteren Verlauf des Abenteuers noch erwartet.

HORCHERS LEICHE: Horchers Leiche ist aufs Grässlichste entweiht worden. Der arme Mann ist an mehreren Haken aufgehängt worden, an denen normalerweise Arbeitsgerät hängt. Der Körper ist verstümmelt, das Gesicht in Streifen abgefetzt und der Unterkiefer fehlt gänzlich. Seine nackte Brust ist ebenfalls entstellt und trägt eine merkwürdige Rune in Form eines siebenzackigen Sterns. Diese Rune - die Sihedronrune - sollte den SC bekannt vorkommen, insbesondere wenn sie das Sihedron-Amulett besitzen, den Nualia früher trug. Dass sie auf der Brust eines Mordopfers erscheint, sollte den SC klarmachen, wie wichtig die Rune ist. Allerdings sollten sie in Bezug auf dessen Bedeutung noch immer im Dunkeln tappen. Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Wissen (Arkane oder Geschichte) gegen SG 25 reicht aus, um das eingeritzte Zeichen als Sihedronrune zu erkennen, eine altertümliche Glyphe arkaner Magie, die einst im untergegangenen Thassilon praktiziert wurde.

Eine genauere Untersuchung der Leiche in Verbindung mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 fördert mehrere Wunden zutage. Im Gegensatz zu den tiefen Schnitten, die die Leiche bedecken, scheint es beinahe so, als stammte diese kleineren Einschnitte von Klauen - Klauen an der fünffingrigen Hand eines Menschen. Die Leiche kann nur auf Grund einer ausgebliebenen Rabentätowierung über dem Bauch als Horcher identifiziert werden. Da sowohl das Gesicht als auch der Unterkiefer fehlen, kann die Leiche nicht durch den Zauber *Mit Toten sprechen* befragt werden.

DIE AUFFÄLLIGE AXT: Eine Axt steckt im Boden neben dem Holzspalter, als hätte sie jemand dort fallengelassen. Der Griff ist voller blutiger Fingerabdrücke - die von Katrin - und eine Untersuchung der Spitze fördert zwei interessante Tatsachen zutage. Erstens ist die Klinge mit etwas bedeckt, das wie verwesenes Fleisch und Knochensplinter aussieht. Zweitens ist der Gestank vergammelten Fleisches auf der Klinge am stärksten. Jeder, der die Klinge begutachtet, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht 1W6+4 Minuten lang zu kränkeln. Ein Charakter, der bereits gegen einen Grul gekämpft hat, erkennt den Gestank automatisch wieder. Ansonsten kann ein SC, der einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 15 ablegt, erkennen, dass der verbliebene, üble Geruch weit über das Maß dessen hinausgeht, was eine Leiche normalerweise verströmt. Wahrscheinlich wurde die Axt innerhalb der letzten 24 Stunden gegen irgendeinen körperlichen Untoten eingesetzt. Wenn der Fertigkeitswurf den SG um 10 Punkte oder mehr übersteigt, stellt der Charakter fest, dass der Gestank von einem Grul stammt.

DER SWAMP: Sollten die SC den Sumpf auf der anderen Seite des Flusses gegenüber des Sägewerks untersuchen, entdecken sie mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 einen recht trockenen Fleck, auf dem sich die Fußspuren eines Menschen und der stehende Gestank von verwesendem Fleisch befinden. An diesem Punkt können die SC mit einem Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 15 entdecken, dass die Spuren zwar aus und in den Fluss führen, aber niemals von dieser Stelle weg. Der Aussichtspunkt ist von niedrigen Nesselbänken verdeckt, bietet aber jedem, der sich hier verbirgt, eine perfekte Sicht auf das Sägewerk.

BELOHNUNG: Die SC erhalten 400 EP, wenn sie die Sihedronrune identifizieren, 400 EP, wenn sie den Schluss ziehen, dass der Mörder den Tatort beobachtet und eventuell über den Fluss gegangen ist, um seine Spuren zu verwischen, und 600 EP, wenn sie herausfinden, dass der Mörder eine untote Kreatur ist.

IBOR DORN

Horchers Geschäftspartner ist ein junger Mann mit einem hübschen, wenn auch schmalen Gesicht. Nachdem er heute Morgen zur Arbeit gegangen ist und die Leichen entdeckt hat, steht er immer noch unter Schock. Zwar hat der Vogt Ibor bereits befragt, jedoch räumt Schierling ein, dass die SC vielleicht etwas mehr aus dem Werksbetreiber herausbringen können als er. In gleichem Zuge bittet er sie aber auch eindringlich, bei ihrer Befragung sanft mit dem Mann umzugehen - während der letzten Stunden hat Dorn einiges durchgemacht.

Ibor hockt in einer Zelle im Keller der Sandspitzer Vogtei. Zunächst hat er den SC gegenüber eine gleichgültige Einstellung. Wenn man ihn mithilfe von Diplomatie nicht dazu bringt eine freundliche Haltung anzunehmen, weigert er sich weiter zu reden und behauptet angespannt, er habe dem Vogt bereits alles gesagt was er wisse.



Wenn sich die SC Ibors Mitarbeit versichern können, seufzt er tief. Ibor kann bestätigen, dass sich Horcher und Katrin regelmäßig mitten in der Nacht trafen. Doch obgleich Ven ein Vater mit übermäßigem Beschützerinstinkt ist, kann sich Ibor nicht vorstellen, dass er die Opfer so zugerichtet hat. Mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 bemerken die SC, dass Ibor irgendetwas verschweigt. Wenn man ihn unter Druck setzt – oder ihn mithilfe von Diplomatie dazu bringt, eine hilfsbereite Einstellung anzunehmen – gibt er zu, dass Horcher seit einiger Zeit „die Bücher frisiert hat“. Ibor betont rasch, dass er nie etwas mit diesen Gaunereien zu tun gehabt hat. Er weist aber daraufhin, dass Horcher einen hübschen Batzen Geld beiseite geschafft haben könnte, das er in den vergangenen Jahren von den Gewinnen aus Verkäufen und Geschäftsabschlüssen abgezweigt hat. Die Scarnettis, eine Adelsfamilie, deren Mitgliedern das Sägewerk gehört, stehen in dem Ruf, skrupellos zu sein. Gerüchten zufolge haben sie immerhin mehrere Getreidemühlen, die in der Region mit ihnen in Konkurrenz standen, abfackeln lassen. Ibor traut den Scarnettis durchaus zu, dass sie jemanden anheuern würden, um Horcher umzubringen, wenn sie erfahren hätten, dass er Geld unterschlagen hat.

Die Scarnettis haben jedoch tatsächlich nichts mit den Morden zu tun und eine Befragung von Titus Scarnetti sowie dessen Familie sollte rasch in einer Sackgasse enden, selbst wenn sich herausstellt, dass Horcher wirklich Geld aus dem Gewinn des Sägewerks unterschlagen hat. Du kannst diese falsche Fährte solange erweitern, wie du willst. Für die SC ist nur wichtig, dass sie von Horchers Gier erfahren, der einzigen Verbindung, die zwischen allen mutmaßlichen Mordopfern besteht.

BELOHNUNG: Die SC erhalten 400 EP, wenn sie herausfinden, dass Horcher gierig war und Geld unterschlagen hat.

VEN VINDER

Ven war der Erste, den Vogt Schierling aufsuchte, nachdem er von den Morden erfahren hatte. Als er allerdings Ven davon in Kenntnis gesetzt hatte, dass seine Tochter im Werk gestorben war, geriet der Mann in Rage. Vogt Schierling nahm ihn fest und brachte ihn in eine Zelle, damit er sich beruhigte. Obwohl sich Ven wie der Teufel wehrte, ist Schierling der Überzeugung, dass der Grund für seinen Ausbruch der Tod seiner Tochter ist und nicht die Reue darüber, erwischt worden zu sein. Er will Ven bald freilassen, aber wenn die SC zuerst mit ihm reden wollen, lässt er sie gewähren.

Sollten sich die SC im vorherigen Kapitel Ven Vinder zum Feind gemacht haben, hegt der Ladenbesitzer selbstverständlich den Verdacht, sie hätten etwas mit Katrins Tod zu tun. In diesem Fall verschwendet Ven keine Zeit: Er bezichtigt die Charaktere des Mordes an seinem Kind und beschimpft sie als Schakale, Perverse und noch Schlimmeres. Wieder gerät er in Raserei, was wiederum nicht dazu beiträgt, seinen Namen von der Liste der Verdächtigen zu streichen. Auch wenn seine Anschuldigungen im Moment nicht viel bedeuten, setzen sie sich doch in den Köpfen mehrerer Bewohner von Sandspitze fest. Ven ist sehr beliebt und wenn er meint, die SC seien in den Mord verwickelt, dann sind viele Einwohner dazu geneigt seinen Anschuldigen zu glauben. Diese Saat des Misstrauens gedeiht im Verlauf des Abenteuers stetig weiter.

Tatsächlich könnten die SC vermuten, dass Ven sowohl Horcher als auch seine eigene Tochter in einem Wutanfall getötet hat, weil er endgültig Gewissheit über ihre Affäre hatte. Sollte dies der Fall sein, dann lass sie gewähren – wenn es etwas gibt, das Kriminalgeschichten ausmacht, dann sind es falsche Fährten. Die Tatsache, dass es zwischen Ven und den anderen Morden kaum eine Verbindung gibt, könnte ihn aber entlasten. Wie dem auch sei, Vogt Schierling hat keinen Grund, Ven weiterhin festzuhalten, sobald seine Frau sein Alibi bestätigt – er war den ganzen Abend daheim, als die beiden Morde begangen wurden.



IBOR DORN

DIE SIHEDRONRUNE

Vogt Schierling mag den seltsamen, siebenzackigen Stern auf der Brust des Toten nicht erkannt haben, die SC hingegen aller Wahrscheinlichkeit nach schon. Es ist der gleiche Stern, den sie in den Gewöl-

ben unter Distelkrone und auf dem magischen Anhänger gesehen haben, den Nualia trug. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 15 reicht aus, damit sich die SC daran erinnern, dass ein Experte für uralte Ruinen, die über die varisischen Ländereien verstreut sind, in Sandspitze wohnt. Jener wohnt im Schatten des Alten Leuchtturms, einer thassilonischen Ruine, die zur Stadt gehört. Können die SC den Zusammenhang nicht selbst herstellen, wird dieser Experte sie von sich aus aufsuchen, sobald die Kunde über das seltsame, sternförmige Muster in die Gerüchteküche gesickert ist.

Der Mann heißt **BRODERT QUINK** (NG menschlicher Experte 7). Er ist eine Koryphäe auf dem Gebiet varisischer Geschichte und ist nach Sandspitze gezogen, um den Alten Leuchtturm zu studieren. Brodert ist außer sich vor Freude, da er bei einer Morduntersuchung zurate gezogen wurde und tut alles in seiner Macht stehende, um den SC unter die Arme zu greifen. Unglücklicherweise ist ein Großteil des Wissens über Thassilon verlorenggegangen. Was übriggeblieben ist, wurde aus kaum lesbaren Inschriften auf den verbliebenen Monumenten zusammengetragen oder den Mythen und mündlichen Überlieferungen varisischer Seher und Geschichtenerzähler entnommen.

Brodert weiß, dass Thassilon ein riesiges, von mächtigen Magiern beherrschtes Reich war. Die schiere Größe der Monumente, die die Thassiloner hinterließen, ist ein Zeugnis ihrer Macht und der unnatürlichen Widerstand dieser Monumente gegen Erosion und den Zahn der Zeit ist ein Beweis für ihre magischen Fähigkeiten. Die meisten Weisen schätzen, das thassilonische Reich habe seinen Höhepunkt vor 7.000 bis 8.000 Jahren erreicht. Brodert glaubt jedoch, dass das Imperium noch älter war – er nimmt an (und zwar zu Recht), das Reich sei vor nicht weniger als 10.000 Jahren untergegangen.

Ein Großteil dessen was Brodert zu berichten hat, ist eine vage Theorie, die auf Mutmaßungen basiert. Zum Beispiel war seine Annahme, bei dem Alten Leuchtturm handele es sich um eine Kriegsmaschine, deren Spitze Feuer spie, bei seinen Kollegen nicht gerade beliebt. Nichtsdestotrotz kann er den SC einige interessante Dinge über den Stern berichten. Augenscheinlich handelt es sich bei diesem Symbol um eine der wichtigsten thassilonischen Runen. Der Stern selbst wird

AN DIE HERREN TÖTENQUELL, HASK UND TEHB
 MIR IST EIN ANGEBOT UNTERBREITET WORDEN, FÜR DAS ICH
 KAPITAL BENÖTIGE. ES HANDELT SICH UNTER ANDEREM UM
 GRUNDSTÜCKE UND GOLD. OBGLEICH ICH NICHT DIE FREIHEIT HABE,
 GENAUE EINZELHEITEN PREISZUGEBEN, WIRD UNS DIESES ANGEBOT
 ALLESAMT REICH MACHEN. KOMMT HEUTE NACHT ZU BRADELS
 SCHEUNE AM LÖWENBACH. WIR SOLLTEN UNS DORT TREFFEN UND
 ÜBER DIE ZUKUNFT SPRECHEN. -EURE HOHEIT

„Sihedronrune“ genannt und stellt nicht nur die sieben Tugenden der Herrschaft dar (die, worüber sich die Gelehrten untereinander einig sind, Reichtum, Fruchtbarkeit, aufrichtiger Stolz, Überfluss, eifriges Streben, rechtschaffener Zorn und Ruhe waren). Jene Rune ist zudem das Symbol der sieben Magieschulen, die in Thassilon anerkannt wurden. (Erkenntnismagie, so Brodert, war bei den Altvorderen jedoch nicht sehr angesehen) Grinsend bemerkt Brodert, dass die wenigen Erkenntnisse über Thassilon darauf hinweisen, dass die führenden Köpfe alles andere als tugendhaft waren. Zudem ist er der Ansicht, dass sich durch die Korruption der thassilonischen Tugenden der Herrschaft die klassischen Todsünden entwickelten (Gier, Wollust, Hochmut, Völlerei, Neid, Zorn und Trägheit). Wie dem auch sei, die Sihedronrune war mit Sicherheit ein Symbol der Macht, das genauso gut für das Reich gestanden haben mochte wie es gleichzeitig sein Sinnbild war. Die Tatsache, dass der Mörder seinem Opfer dieses Zeichen ins Fleisch geritzt hat, könnte darauf hinweisen, dass der Mörder so etwas wie ein Gelehrter ist. Kaum hat Brodert diesen Schluss gezogen, beteuert er auch schon seine Unschuld. Er ist unschuldig, aber das wissen die SC nicht – Brodert als früher Mordverdächtiger könnte eine interessante falsche Fährte sein.

Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Wissen (Arkane oder Geschichte) gegen SG 25 gelingt, kann die gleichen Informationen über die Sihedronrune liefern wie Brodert, nur dass ein Besuch bei dem alten Weisen dafür herhalten kann, den SC einen weiteren Einwohner von Sandspitze vorzustellen.

Belohnung: Wenn die SC etwas über die Geschichte der Sihedronrune in Erfahrung bringen – insbesondere über ihre Verbindung zu den sieben Tugenden und Sünden – erhalten sie 600 EP.

DIE ERSTEN MORDE

Vogt Schierling berichtet, dass eine Gruppe von Wächtern, die entlang der Küstenstraße auf Streife waren, in der Nähe einer verlassenen Scheune am Ufer des Löwenbachs südlich der Stadt von einem Irren angegriffen wurden. Der Mann war offensichtlich krank und wahnsinnig. Sein Fleisch war vom Fieber erhitzt, die Augen wild, Schaum kam ihm aus dem Mund und seine Kleidung war starr von Blut. Die Wächter überwältigten den Mann und als sie das Innere der Scheune untersuchten, stießen sie auf die verstümmelten Leichen von drei Männern. Die drei Leichen waren dermaßen zugerichtet, dass sie nicht identifiziert werden konnten. Allerdings fand man bei einer von ihnen ein Stück Papier, das Schierling den SC zu lesen gibt (siehe Spielerunterlage 2-2). Auf der Notiz werden die Leichen als Tark Totenquell, Lener Hask und Gedwin Tehb identifiziert. Es handelt sich bei ihnen um berühmte Trickbetrüger

und Schwindler, ein Lumpenpack, das Vogt Schierling nur allzu gut kennt. Er hatte den drei Männern persönlich verboten, ihre Betrügereien und krummen Geschäfte in Sandspitze zu tätigen und war nicht sonderlich überrascht, sie ermordet vorzufinden. Schließlich war es nur eine Frage der Zeit, bis sie jemanden hereinlegten, der noch übler war als sie. Jedoch in Verbindung mit den Morden im Sägewerk und der Tatsache, dass Totenquell, Hask und Tehb dasselbe siebenzackige Zeichen in die Brust geritzt worden war wie Horcher, ist Schierling überzeugt, dass mehr im Gange ist als ein bloßer Rachefeldzug.

Die Leichen der drei Männer sind in einem kühlen Kellerraum unter der Sandspitzer Vogtei aufgebahrt – unweit der Hafträume, in denen Ibor und Ven sitzen. Die SC können die Leichen begutachten, wenn sie es wünschen. Zwar hat die Verwesung schon eingesetzt, doch können die SC mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 erkennen, dass die drei Leichen alleamt Spuren von Klauen aufweisen, die denen ähneln, die sie auf Horchers Leiche entdeckt haben.

Der Wahnsinnige ist als Grest Sevilla identifiziert worden, ein ortsansässiger Varisier und Verbrecher. Er wurde der Fürsorge von Erin Haibe überantwortet, dem Leiter eines unabhängigen Sanatoriums im Süden der Stadt. Wenn die SC beschließen, mit Grest zu sprechen um mehr herauszufinden, nimmt Schierling das Angebot an. Allerdings macht er darauf aufmerksam, dass Grest „nicht mehr richtig tickt“ und sie nicht zu viel erwarten sollten. Wenn sie ihn darum bitten, gibt er ihnen einen Empfehlungsschreiben für Haibe mit.

DIE TAT DES HÄUTERS: Vor zwei Tagen lockte der Häuter diese gierigen Schwindler zu Bradels Scheune. Er schickte ihnen eine Einladung, von der er wusste, dass sie nicht widerstehen konnten. Die drei Männer waren misstrauisch und heuerten einen varisischen Schläger namens Gest an, um sie zu schützen. Unglücklicherweise waren sie selbst zu viert dem Häuter nicht gewachsen, der die Gruppe mit Leichtigkeit überwältigte. Fingerhut zeigte wenig Interesse daran, Grest zu töten. Stattdessen fesselte er ihn mit einem Seil und ließ den Mann zusehen, wie er die drei Schwindler für die Opferung vorbereitete – ein Anblick, der Grest in den Wahnsinn trieb. Während der Grul zu Werke ging, unterhielt er sich mit seinem Gast und gab ihm ein Abschiedsgeschenk mit, als er fertig war. Er biss ihn in die Schulter und infizierte ihn mit dem Ghulfieber. Grest verfiel in einen Fieberwahn und konnte sich erst am folgenden Tag befreien, als er weitere Leute vorbeikommen hörte, die sich als Schierlings Männer herausstellten.



TEIL ZWEI: DAS DING AUF DEM DACHBODEN

DIE ZUFLUCHT DER FROMMEN ERHOLUNG, UNTER DEN EINHEIMISCHEN BESSER BEKANNT ALS HAIBES SANATORIUM, WIRD VON ERIN HAIBE GEFÜHRT, EINEM EXPERTEN FÜR KRANKHEITEN UND GEISTESSTÖRUNGEN. NACHDEM ER DURCH SEINE FRÜHERE ARBEIT ALS UNABHÄNGIGER ARZT IN MAGNIMAR EIN VERMÖGEN ANGEHÄUFT HATTE, BESCHLOSS ER, DIESE HEILANSTALT DER ABGESCHIEDENHEIT WILLEN IN EINEM ABGELEGENEN TAL SÜDLICH VON SANDSPITZE ZU ERRICHTEN. ER HOFFTE, DASS SEINE SCHÜTZLINGE AN DIESEM ORT DEN SEELENFRIEDEN FINDEN WÜRDEN, DEN SIE ZUR HEILUNG BENÖTIGTEN. EBENSO ERHOPFTE ER SICH, DORT IN ALLER RUHE SEINE EXPERIMENTE FORTSETZEN UND HERAUSFINDEN ZU KÖNNEN, WAS DEN JEWEILIGEN SCHWACHSINN SEINER PATIENTEN HERVORRIEF. DABEI WOLLTE ER SICH KEINE SORGEN DARUM MACHEN, WAS SEINE NACHBARN VON SEINEN MANCHMAL ZWANGSLÄUFIG BLUTIGEN VORGEHENSWEISEN HIELTEN.

Dummerweise verschlang der Bau des Sanatoriums Erin Haibes ganzes Vermögen. Da seine Patienten nicht zu denen gehören, die für seine Dienste aufkommen könnten (und allgemein auch nicht zu den Glücklichen gehören, deren Verwandten für die Kosten aufkämen), musste Haibe sich alsbald an eine äußere Geldquelle wenden, um die Heilanstalt weiter finanzieren zu können.

Haibe suchte nach einem stillen Teilhaber, der seine Forschungen unterstützte. Jemand Wohlhabenden, der für die Ausgaben des Sanatoriums aufkam, sich jedoch nicht in die alltäglichen Vorgänge einmischte. Er glaubte, diese Unterstützung in einem älteren Herrn gefunden zu haben, der vorgab, ein Kaufmann im Ruhestand zu sein. Angeblich wolle er der Gesellschaft etwas mit seinem Geld zurückzahlen, um Sühne zu tun. Haibe wusste nicht, dass dieser aalglatte Mann ein Nekromant namens Caizarlu Zerren war. In seiner Jugend war Caizarlu Mitglied einer Bande von Sczarni in Magnimar gewesen, die als die Gehängten bekannt waren. Irgendwann jedoch gingen seine Spielereien mit der Nekromantie sogar seinen Verbrecherkollegen zu weit, die ihn daraufhin aus der Stadt vertrieben. Nach Art der Sczarni stahl der Nekromant auf seiner Flucht ein kleines Vermögen an Edelsteinen und Schmuck. Monatelang reiste der Nekromant in West-Varisia von einer Stadt zur nächsten. Als er jedoch das Gerücht vernahm, ein Mann suche nach einem Geldgeber für seine Heilanstalt, wusste Caizarlu, dass dies die beste Gelegenheit war, sich eine neue Operationsbasis außerhalb des Einflussbereichs der Sczarni zu schaffen. Von diesen glaubte er nämlich, sie würden ihn immer noch jagen, um ihm die geraubten Schmuckstücke wieder abzunehmen. Darüber hinaus ist die Heilanstalt eine ausgezeichnete Rohstoffquelle für seine nekromantischen Experimente. Erin Haibe davon zu überzeugen, er sei lediglich ein Geschäftsmann im Ruhestand mit einer üppigen Geldbörse, war ausgesprochen einfach. Während der vergangenen Jahre hat Caizarlu im Keller von Haibes Sanatorium als der stille Teilhaber gelebt, den sich der Seelenarzt immer gewünscht hat. Mittlerweile jedoch beschränkt sich ihr Geschäftsverhältnis nicht mehr nur auf die Miete. Caizarlu ist stets gewillt, die Leichen zu entsorgen, wenn einer von Haibes Patienten stirbt (dies bleibt nicht aus, sind doch die Experimente des Seelenarztes nicht immer ungefährlich für die Patienten).

Solange der ältere Varisier die Rechnungen bezahlt und das, was im Keller vor sich geht, hinter verschlossenen Türen bleibt, kann sich Erin Haibe nicht beschweren.

Die Ankunft von Grest Sevilla hat diese Übereinkunft jedoch auf mehrere Arten gekippt. Zum ersten Mal in der Geschichte der Heilanstalt wurde ein Patient eingewiesen, der beide zwielichtigen Wissenschaftler gleichermaßen interessiert – ein Lebender, der dabei ist, sich in einen Ghul zu verwandeln.

AUFBAU DES SANATORIUMS

Das gedrungene Steingebäude, das als Sanatorium dient, ist vom Boden bis zum stabilen, gepflasterten Dach drei Stockwerke hoch und wurde im Schutz eines Steilhangs aus Kalkstein erbaut, der Aschenhöhe genannt wird. Alle Türen bestehen aus festem Holz (Härte 5, TP 20, Zerbrechen-SG 25) und ein anregendes Gefühl von Sauberkeit liegt in der Luft – die Böden sind geschrubbt und die Wände frisch mit weißer Farbe gestrichen. Durch schmale Fenster, die nicht mehr als 10 Zentimeter breit sind, strömt Luft hinein und hinaus, doch sind sie zu eng, um ins Gebäude einsteigen zu können. Über allem liegt der herbe Geruch von Räucherwerk – ein Geruch, über den Haibe herausgefunden hat, dass er selbst die verdrehtesten Hirne beruhigt. Alle Türen innerhalb des Sanatoriums können verriegelt werden. Wenn sie verschlossen sind, kann man die Schlösser mit einem Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 knacken. Erin Haibe trägt alle Schlüssel zu den Türen des Sanatoriums bei sich, ausgenommen die Kellerschlüssel (diese besitzt Caizarlu).

Erin Haibe hat viele Geheimnisse, die nicht an die Öffentlichkeit gelangen sollen – nicht zuletzt seine Kenntnis darüber, dass sein Kellermieter ein Nekromant ist oder dass die Experimente an seinen Patienten die Grenzen der Moral verschieben. Als Vogt Schierling vor zwei Tagen vor der Tür des Sanatoriums stand, fürchtete Haibe, der Vogt wolle das Haus durchsuchen, sowohl wegen Haibes moralisch fragwürdiger Forschungsmethoden als auch aufgrund seiner Einkünfte durch den Kellerbewohner. Er konnte seine Erleichterung kaum zurückhalten, als er erfuhr, dass Vogt Schierling ihm lediglich einen weiteren Patienten brachte, einen halb verrückten Mann namens Grest Sevilla.

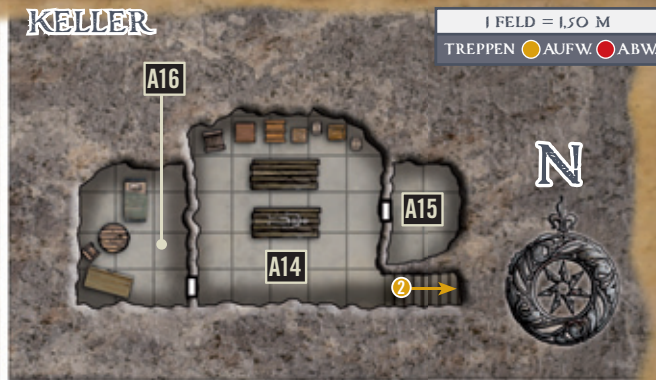
Im Verlauf der letzten Tage ist Grest zu Haibes liebtestem Versuchsobjekt geworden. Nicht nur, dass der

HAIBES SANATORIUM

ERD-GESCHOSS



KELLER



ERSTER STOCK



ZWEITER STOCK



Mann durch ein bisher unbekanntes Trauma wahnsinnig geworden ist, er leidet zudem unter einer schrecklichen Erkrankung, die furchtbare Auswirkungen auf den Körper hat. Haibe hat vor Kurzem entdeckt, dass sich Grest das sogenannte Ghulfieber zugezogen hat und ist gespannt darauf, wie lange der Varisier gegen die Krankheit ankämpfen kann. Ganz zu schweigen davon, dass er derzeit nicht begeistert ist, Besucher zu empfangen, die er als Störung seiner Arbeit mit Grest betrachtet. Auf der anderen Seite will er keine unnötige Aufmerksamkeit auf sich ziehen und mit ein wenig Überzeugungsarbeit können die SC – unter Aufsicht – mit seinen Patienten sprechen. Dass Caizarlu Grests bevorstehenden Tod kaum abwarten kann, macht die Sache nicht besser. Der alternde Nekromant möchte die Leiche so schnell wie möglich in den Keller schaffen, damit er den Übergang vom Tod in den Untod aus erster Hand beobachten kann.

Darüber hinaus ist das Sanatorium der Wohnort zweier missgebildeter Pfleger, entflozene Tieflingsklaven aus Cheliox, die Erin aufgrund ihrer Muskeln und ihres Furcht einflößenden Äußeren angeheuert hat. Die beiden Tieflinge sind Brüder und arbeiten in sich überschneidenden Schichten. Mindestens einer streift ständig durch das Sanatorium und behält die häufig aggressiven Patienten im Auge. Gleichzeitig achtet er darauf, ob nicht jemand versucht sich ins Gebäude zu schleichen und herumzuschnüffeln.

SANATORIUM (LEGENDE)

In den folgenden Abschnitten werden die Räume der Heilanstalt beschrieben.

A1 VERANDA: Die alten Bodendielen der Holzveranda knarzen unter jeglichem Gewicht, aus diesem Grund erleiden alle Charaktere, die sich über sie bewegen, einen Malus von -2 auf ihre Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit.

Bei Tag ist die Tür zum Bereich **A7** verschlossen und in der Nacht werden sowohl diese Tür als auch die Tür zu Bereich **A2** verriegelt.

A2 EMPFANG: In diesem Raum stehen ein Schreibtisch und drei Stühle - zwei im Westen und einer im Osten. Aus einem Loch in der südlichen Wand hängt eine Kordel unter einem Schild, auf dem steht: „Bitte hier klingeln“. Zieht man an der Kordel, läuten die Glöckchen in den Bereichen **A4**, **A9** und **A10** und setzen Erin Haibe über Besucher in Kenntnis. Ungefähr eine Minute später kommt er zum Empfang und begrüßt die SC (siehe unten, „Begegnung mit dem Doktor.“) Die Türen zu den Bereichen **A3** und **A4** sind ständig verschlossen.

A3 ERINS SCHLAFZIMMER: Erin verbringt nicht viel Zeit in seinem Schlafzimmer – die meiste Zeit ist er dermaßen besessen von seiner Arbeit, dass er irgendwo auf einem Stuhl im Sanatorium einnickt. Nachts besteht eine Wahrscheinlichkeit von 25%, dass sich Erin in diesem Raum befindet. Sollte dies nicht der Fall sein, so hält er sich in Bereich **A10** auf, wo er über seinen jüngsten Beobachtungen und Notizen sitzt, die er über Grests ständig schlimmer werdenden Gesundheitszustand gesammelt hat. Eine kleine Kassette steht auf dem Kopfbrett des Bettes und enthält Erins magere Ersparnisse. Die Kassette ist verschlossen (Mechanismus ausschalten gegen SG 30, um sie zu öffnen) und enthält 41 GM.

A4 ARBEITSRAUM: Dieser Bereich wird seit einiger Zeit nicht mehr genutzt und stellt eine Mischung aus Küche als auch Nähzimmer dar. In den frühen Tagen des Sanatoriums hatte Erin vor, seine weniger gewalttätigen Patienten jeden Tag für ein paar Stunden Kleidung nähen zu lassen und sie mit anderen unsinnigen Schneiderbeschäftigungen abzulenken. Doch aufgrund des derzeitigen Mangels an Patienten, die zu solch einer Arbeit



fähig wären, wird dieser Raum nicht mehr gebraucht, abgesehen von den beiden Pflegern, die dort zweimal am Tag das Essen zubereiten. Die Tür zur Kellertreppe ist immer verschlossen. Erin besitzt keinen Schlüssel für diese Tür, da es eine Bedingung für die Finanzierung der Heilanstalt war, dass nur Caizarlu die Tür (und den Keller dahinter) nutzen kann.

A5 ZIMMER DER PFLGER (HG 1): Diese beiden kleinen Schlafzimmer dienen jeweils einem der beiden Pfleger als Schlafplatz. Die Pfleger sind Tieflinge und Brüder, mit Namen Gortus und Gurnak. Nachdem sie der Sklaverei in Chelixa entkommen und als blinde Passagiere auf einem Schiff nach Magimar gelangt waren, antworteten sie auf eine Anzeige, die ihnen Arbeit an der Verlorenen Küste versprach. Die Aussicht auf Bezahlung, freie Kost und Logis sowie – was wohl am wichtigsten war – einen abgeschiedenen Ort, in dem sie ein paar Jahre untertauchen konnten, war zu verlockend. Seitdem arbeiten sie für Erin. Gortus und Gurnak sind Rüpel und Schläger. Sie werden nicht zögern, den SC gegenüber handgreiflich zu werden, sollte Erin wollen, dass sie „hinausbegleitet“ werden.

GORTUS UND GURNAK	EP je 200	HG ½	TP je 10
--------------------------	---------------------	----------------	--------------------

Tiefling Schurke 1 (PF MHB, S. 260)

A6 LAGERRAUM: Staubige Schneiderwaren – darunter auch Stoffballen und Kisten voller Nähzeug – teilen sich hier den vollgestopften Platz mit Wasser- und Nahrungsvorräten.

A7 DIENSTBOTENEINGANG: In diesem Raum hängen einige gewachste Mäntel an Haken. Die Pfleger nutzen diesen Eingang, wenn sie auf dem Gelände auf Streife gehen und wieder zurückkommen.

A8 WACHPOSTEN: Die Tür, die in Bereich A9 führt, ist mit Eisenbändern verstärkt (Härte 8, TP 30, Zerbrechen-SG 26) und normalerweise verschlossen.

A9 ZELLENBLOCK: Der mittlere Bereich dieses Raumes wird manchmal als Gemeinschaftsraum für die Patienten genutzt, doch ziehen es die beiden derzeitigen „Gäste“ größtenteils vor, in ihren Zellen zu bleiben. Die Zelle im Nordwesten wird vom **BLINDEN SETSCH** (CN Menschlicher Bürgerlicher 2) bewohnt, einem alten Bauern ohne Angehörige, der bei einem Goblinangriff sein Augenlicht verloren hat. In der Zelle im Südwesten wohnt ein Mann namens **WALDO** (CN menschlicher Experte 1), einer über- großer, 97 Jahre alter Mann, dessen Lebenswillen ebenso hartnäckig ist wie seine Senilität. Die beiden Männer kreischen und brüllen, wenn sie in der Mitte des Raumes Bewegung wahrnehmen. Da die Zellentüren jedoch verschlossen sind, können sie keinen Schaden anrichten.

A10 UNTERSUCHUNGSZIMMER: In der Mitte dieses Raumes steht ein großer Operationstisch, auf dem Erin viele chirurgische Eingriffe sowie Untersuchungen an seinen Patienten vornimmt. Eine Vitrine an der Nordwand enthält außergewöhnlich viele Arten von obskuren und fürchterlich aussehenden chirurgischen Instrumenten. Mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 lässt sich feststellen, dass diese Instrumente sowohl ungewöhnlich oft als auch für Eingriffe verwendet worden sind, die für eine Einrichtung dieser Art eher untypisch

sind. Wenn er sich nicht in Bereich A3 aufhält, ist Erin hier anzutreffen, während er ein Stück Haut untersucht, welches er Grest entfernt hat. Wenn er überrascht wird, reagiert er überstürzt und flüchtet aus dem Raum. Dabei öffnet er, wenn möglich, die Zellentüren zu A11 und A13, um seine Flucht zu decken, und rennt in den Keller, um mit Caizarlus Hilfe die Eindringlinge zu erledigen. In der Westwand einer Abstellkammer im Südosten ist eine Geheimtür eingelassen (Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20, um sie zu entdecken).

A11 TAUBITS ZELLE (HG 2): Die Tür zu dieser Hochsicherheitszelle besteht aus Eisen (Härte 10, TP 60, Zerbrechen-SG 28) – und zwar aus gutem Grund. Der einzige Bewohner dieser Zelle ist eine durchgedrehte Werratte namens Taubit Tergelson. Taubit ist bereits so lange bei Erin in Behandlung wie das Sanatorium besteht. Jedoch hat sich der Zustand der Werratte über die Jahre nur verschlimmert. Erin erforscht einen möglichen Zusammenhang zwischen Taubits Lykanthropie und seiner Geistesstörung. Allerdings ignoriert er die Werratte oft über Monate oder sogar Jahre hinweg, wenn er mit anderen Projekten beschäftigt ist. Sollte die Tür zu Taubits Zelle geöffnet werden (was z.B. der Fall ist, sobald Erin versucht seine Flucht vor den SC durch das Öffnen der Tür zu decken), wagt sich die Werratte zögernd aus ihrer Zelle. Entdeckt Taubit irgendeine Hieb- waffe, so kommt sein Wahnsinn zum Vorschein und er versucht mit aller Macht, an die Klinge zu gelangen, wenn es sein muss, kämpft er dabei bis zum Tod. Taubit verbringt dieser Tage seine gesamte Zeit in Mischform und hat längst vergessen, dass er einmal ein Mensch war.

TAUBIT TERGELSON	EP je 200	HG ½	TP je 10
-------------------------	---------------------	----------------	--------------------

Manische, erkrankte Werratte (PF MHB, S. 175)

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

Nahkampf Biss +4 (1W4+3 plus Schmutz- fieber)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Manie (AF) Immer wenn Taubit eine Klingen- waffe sieht, wird er krank vor Freude. Sobald sich jemand mit einer Standard- Aktion sowie einer Klingen- waffe in der Hand auf ihn zubewegt (und nicht einfach mit der Waffe angreift), muss Taubit einen Willens- wurf gegen SG 14 ablegen, damit er nicht für 1W6 Runden von der Klinge fasziniert ist. Eine volle Beschreibung von Manien (und anderen Geistes- krankheiten) befinden sich im *Pathfinder Spielleiterhandbuch* auf den Seiten 248-249.

A12 LEERE ZELLE: Diese Hochsicherheitszelle ist derzeit leer. Die Tür ist nicht verschlossen.

A13 GRESTS ZELLE: In dieser Hochsicherheitszelle sitzt Grest Sevilla. Eine vollständige Beschreibung dieses unglückseligen „Patienten“ findest du auf Seite 81.

A14 CAIZARLUS LABORATORIUM: Dieser riesige Raum ist eine Mischung aus Magierlaboratorium und Katakomben. Auf den Tischen liegen mehrere Leichen, die mit Laken zugedeckt sind und in den Regalen an der Wand liegen Werkzeuge, die von Schaufeln bis hin zu Sezieren- instrumenten reichen. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 15 bestätigt, dass es sich um das Laboratorium eines Nekromanten handelt. Am Tag ist Caizarlu die ganze Zeit hier; in der Nacht nur 50 % der Zeit (wenn nicht, dann schläft er in Raum A16.) Im Augenblick liegen



ERIN HAIBE

hier drei Leichen. Es sind Menschen, die zu Lebzeiten „Patienten“ waren und deren Körper mithilfe von *Sanfte Ruhe* erhalten werden. Ein SC kann einen Fertigkeitsschritt für Wahrnehmung gegen SG 20 ablegen, um den *Stab: Sanfte Ruhe* (17 Ladungen) zu finden, den Caizarlu für die Erhaltung der Leichen verwendet und in einem hohlen Tischbein versteckt ist. Der andere interessante Gegenstand in diesem Raum ist eine Karte der Umgebung von Sandspitze, auf der Caizarlu etwas verzeichnet hat, was er „Ghultätigkeit“ nennt. Der Nekromant hat diese Informationen während der letzten Tage gesammelt und insbesondere die vermehrten Ghulsichtungen rund um das Ackerland im Süden und den Fluss Fingerhut vermerkt. Caizarlus jüngste Forschung beschäftigt sich mit der Entwicklung einer Methode, mit der man die Herkunft eines Ghuls über mehrere Generationen von „Ghulangriffe“ zurückverfolgen kann. Seine Forschung ist zum Erliegen gekommen und nun hofft er, dass Grest rasch der Krankheit erliegt. Dann nämlich kann er die Leiche sezieren und weitere Daten sammeln, bevor sie als Ghul wieder aufersteht und viel schwieriger zu studieren ist. Ein Abriss seiner Aufzeichnungen beschäftigt sich mit etwas, das er „Ghulursprung“ nennt und in der Region immer mehr an Bedeutung gewinnt.

A15 EINGELAGERTE ZOMBIES (HG 3): In diesem Raum bewahrt Caizarlu vier ältere, ehemalige Patienten auf. Alle vier sind menschliche Zombies, die mithilfe einer *Schriftrolle: Tote beleben* geschaffen wurden. Daher befolgen sie die Befehle des Nekromanten. Normalerweise schließt er die Tür zu diesem Raum ab, wenn er weg ist. Allerdings lässt er sie bei seiner Arbeit offen. Sollte er also Unterstützung brauchen, kann er die vier Zombies jederzeit zu Hilfe rufen.

MENSCHLICHE ZOMBIES

EP je 200	HG ½	TP je 12
--------------	---------	-------------

(PF MHB, S. 287)

A16 CAIZARLUS ZIMMER: Hier, in einem recht karg eingerichteten Raum mit einem einfachen Bett, einem Schreibtisch und einem einfachen Holzstuhl, verbringt der Nekromant den Großteil der Nacht. Sein Zauberbuch

liegt auf dem Schreibtisch. Es enthält die Zauber, die Caizarlu vorbereitet hat sowie *Falsches Leben*, *Furcht auslösen*, *Ghulhand*, *Identifizieren*, *Sanfte Ruhe* und *Untote festsetzen* zusätzlich. Außerdem enthält das Zauberbuch viele Notizen über die Magietraditionen Thassilons nebst einigen Abbildungen der Sihedronrune. Wenn sie zuvor im Abenteuer nicht die Gelegenheit hatten Informationen über die Rune zu sammeln, so kannst du diese Aufzeichnungen dazu nutzen. Allerdings interessiert sich Caizarlu nur nebenbei für die Rune – es besteht nämlich keinerlei Verbindung zwischen ihm und den Häutermorden.

BEGEGNUNG MIT DEM DOKTOR (HG 2)

Erin Haibes erste Reaktion auf Besucher ist stets unfreundlich. Bringt man ihn mithilfe von Diplomatie nicht dazu eine freundliche Einstellung anzunehmen, verwehrt er jedem den Eintritt und behauptet, er stecke inmitten einer unglaublich wichtigen Arbeit und könne nicht gestört werden. Zeigen die SC Schierlings Empfehlungsschreiben vor, erhalten sie einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitsschritte für Diplomatie oder Einschüchtern. Gelingt es den SC, dass Haibe eine freundliche Haltung annimmt, ist er damit einverstanden, dass die SC seinen Patienten Grest befragen, wenn auch nur ein paar Minuten lang. Er bittet die SC, mit ihm gemeinsam in Bereich A4 zu warten und schickt die Pfleger nach oben, um Grest holen, damit er mit den SC sprechen kann.

Die ganze Zeit über ist Haibe gereizt und nervös – er befürchtet, dass die SC im Sanatorium etwas entdecken könnten, das ihr Misstrauen erregt, und möchte, dass sie so schnell wie möglich das Gebäude wieder verlassen. Sollten die SC irgendwelche Drohgebärden vollführen (zum Beispiel eine Waffe ziehen oder einen Zauber wirken), schreit der nervöse Doktor auf und reagiert, wie im Abschnitt Taktik beschrieben.

ERIN HAIBE

EP 600	HG 2	TP 25
-----------	---------	----------

Menschlicher Experte 4

RN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +1; Sinne Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

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

TP 25 (4W8+4)

REF +2, WIL +5, ZÄH +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +5 (1W4+1/19-20)

TAKTIK

Im Kampf Wenn Erin in Panik gerät, versucht er entweder in Bereich A3 oder Bereich A10 zu flüchten – je nachdem, welcher am weitesten von den SC weg ist – und verbarrikadiert sich dort. Wenn er die Möglichkeit hat, wird er die Türen zu den Bereichen A11 und A13 öffnen oder an die Kellertür hämmern, um damit gefährlichere Gegner als sich in den Kampf zu verwickeln.

Moral Wenn Erins Trefferpunkte auf 10 oder weniger reduziert werden bzw. wenn er umzingelt wird, fällt er auf die Knie und bettelt um Gnade. Er macht Caizarlu für die zwieltichtigen Experimente verantwortlich und behauptet, der Nekromant habe ihn gezwungen, an vielen davon teilzunehmen. Zudem weist er die SC darauf hin, dass Caizarlu im Keller haust. Wenn die SC Caizarlu aufspüren, nimmt Erin die erste Gelegenheit zur Flucht wahr. Sollte er entkommen, so macht er sich auf den Weg nach Magnimar. In dieser großen Stadt hofft er unterzutauchen und eines Tages seines Ruf wiederherzustellen und so festigen zu können.



DIE HÄUTER- MORDE

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEIL EINS:
SCHNÖDER MORD

TEIL ZWEI:
DAS DING AUF DEM DACHBODEN

TEIL DREI:
WANDELNDE VOGELSCHREUCHEN

TEIL VIER:
DAS VERHÄNGNIS

TEIL FÜNF:
AUF DER JAGD NACH DEM HÄUTER

TEIL SECHS:
DIE SIEBENMÜHLE

TEIL SIEBEN:
DIE SCHATTEN DER ZEIT

SPIELWERTE

ST 12, GE 12, KO 10, IN 15, WE 9, CH 8

GAB +3; KMB +4; KMV 15

Talente Eiserner Wille, Fertigkeitssfokus (Bluffen), Fertigkeitssfokus (Motiv erkennen)

Fertigkeiten Beruf (Seelenarzt) +6, Bluffen +9, Diplomatie +6, Fingerfertigkeit +8, Handwerk (Schneider) +9, Heilkunde +6, Motiv erkennen +9, Wahrnehmung +6, Wissen (Lokales) +9

Sprachen Gemeinsprache, Schoantisch, Varisisch

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen (2)*; **Sonstige Ausrüstung** Dolch [Meisterarbeit], Handschellen [Meisterarbeit], *Waffenrock +1*

BELOHNUNG: Sollte es denn SC gelingen ein Gespräch mit Erins Patient zu führen, ohne Gewalt zu ergreifen, erhalten sie die gleichen EP, als hätten sie Erin im Kampf besiegt.

BEGEGNUNG MIT DEM PATIENTEN (HG 2)

Grests Haut ist fahl und faulig, seine Haare stehen ab und seine Augen sind milchig. Wer ihn betrachtet und wem ein Fertigkeitsswurf für Heilkunde gegen SG 14 gelingt, erkennt, dass er sehr krank ist und kurz vor dem Tod steht. Wenn der Fertigkeitsswurf den SG um 10 Punkte oder mehr übersteigt, erkennt der SC, dass sich Grest in einem fortgeschrittenen Stadium des Ghulfiebers befindet. So wie die Zwangsjacke ihn einschnürt, ist Grest kaum ansprechbar. Sollte einem SC jedoch ein Fertigkeitsswurf für Diplomatie gegen SG 20 gelingen, wird er auf Fragen antworten. Unglücklicherweise hat Grest kaum etwas zu sagen und murmelt nur zusammenhangslos etwas über „Rasiermesser“, „zu viele Zähne“ und dass „der Häuter kommt“.

Sobald Grest aber den SC sieht, von dem Fingerhut so besessen ist, verstummt er kurz. Fingerhut hat einiges über diesen Charakter erzählt und Grest sogar eine Gravur von ihm gezeigt, welche er selbst hergestellt hat. Sobald er diesen SC zu Gesicht bekommt, weiten sich Grests Augen und er sagt:



„Er hat es gesagt. Er hat gesagt, du würdest herkommen. Seine Hoheit. Der Eine, der mich vernichtet hat, hat es gesagt. Er hat einen Platz für dich. Einen hübschen Platz. Ich bin so neidisch. Er hinterlässt dir eine Nachricht. Er wollte, dass ich sie auswendig lerne. Ich hoffe, ich habe sie nicht vergessen. Dem Meister würde es nicht gefallen, wenn ich sie vergesse. Lass mich nachdenken ... lass ... mich ... nachdenken ...“

Die Nachricht, die Grest dem SC überbringt, hängt von der Art von Fingerhuts Besessenheit ab.

WOLLUST: „Er sagte, wenn du zum Verhängnis kommst und dich dem Rudel anschließt, dann würde er die Ernte dir zu Ehren nicht weiter einbringen.“

NEID: „Er sagte, du sollst bald zum Verhängnis kommen, um dich mit dem Rudel zu treffen, denn sie haben da etwas Schönes für dich.“

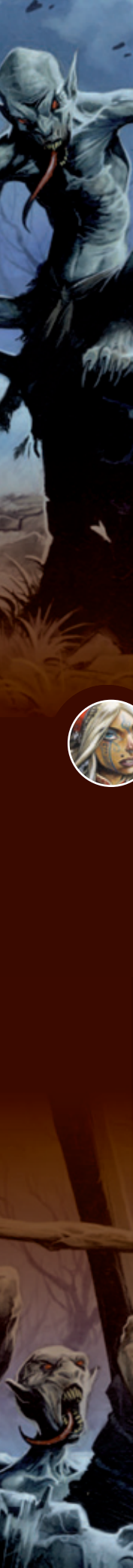
ZORN: „Der Meister hat gesagt, die Leichen, die du findest, sind Zeichen und Omen. Wenn er mit seiner Arbeit fertig ist, wird man sich ewig an dich erinnern und das Verhängnis wird dein Thron sein!“

Ein Fertigkeitsswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 15 reicht aus, damit ein SC „das Verhängnis“ als hiesige Bezeichnung für ein heruntergewirtschaftetes und verlassenes Gut weiter südlich erkennt – ein Ort namens Gut Fingerhut.

Nachdem der Höhepunkt seiner Ansprache erreicht und die Nachricht überbracht wurde, bricht Grest zusammen und gibt ein leises Stöhnen von sich. In der nächsten Runde wird sein Stöhnen zu einem Kreischen, wankend kommt er auf die Füße und seine Arme zerreißen die Zwangsjacke. Der Mann ist dem Ghulfieber schon fast zum Opfer gefallen und auch wenn er schwer krank ist, ist er noch immer noch so stark wie zuvor. Er springt den SC an, mit dem er gesprochen hat und will ihn dafür töten, dass der „Meister“ den Charakter mehr liebt als ihn. Die Pfleger geben sich alle Mühe, Haibe in Sicherheit zu bringen, bevor sie einschreiten. Allerdings wird jeder, der den angegriffenen SC zu schützen versucht, ebenfalls von dem kranken Mann angegriffen.



GREST
SEVILLA



GREST SEVILLA

EP	HG	TP
600	2	22

Menschlicher Kämpfer 4

CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 7, Berührung 7, auf dem falschen Fuß 7 (-3 GE)

TP 22 (4W10-4)

REF -2, **WIL** +2, **ZÄH** +2; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Waffenloser Schlag +8 (1W3+3)

TAKTIK

Im Kampf Grest richtet seinen Zorn gegen den SC, den er als Mittelpunkt von Fingerhuts Besessenheit erkennt. Er ignoriert alle anderen Ziele und provoziert sogar Gelegenheitsangriffe bei seinen Versuchen an sein Ziel heranzukommen.

Moral Grest kämpft bis zum Tode.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 4, **KO** 6, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 10

GAB +4; **KMB** +7; **KMV** 14

Talente Ausdauer, Heftiger Angriff, Unverwundlich, Verbesserte Initiative, Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfokus (Waffenloser Schlag)

Fertigkeiten Einschüchtern +7, Heimlichkeit +1

Sprachen Gemeinsprache, Varisisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1

ENTWICKLUNG: Nach Grests Ausbruch bittet Haibe die SC um Verzeihung. Er hatte wirklich keine Ahnung, dass der Mann so reagieren würde - doch eigentlich will er um jeden Preis vermeiden, dass sich der Vorfall herumspriecht. Nur wenn die SC versprechen Stillschweigen zu bewahren (und ihnen dabei ein Fertigkeitenswurf für Diplomatie gelingt, um ihr Versprechen zu untermauern und um Haibe eine freundliche Einstellung ihnen gegenüber annehmen zu lassen), lässt Haibe die SC gehen ohne in Panik auszubrechen. Ansonsten nimmt er an, dass sie ihn ausliefern wollen und flüchtet zu Caizarlu, damit dieser ihm hilft die SC gefangen zu nehmen.

Grest ist leider immer noch geisteskrank. Wenn nicht gerade die Zauber *Heilung* oder *Vollständige Genesung* eingesetzt werden, verbringt er den Rest seines kurzen Lebens als Wahnsinniger. Abgesehen von den Hinweisen, die er den SC bereits gegeben hat, kann er ihnen nicht mehr sagen.

DER NEKROMANT (HG 4)

Der alte varisische Nekromant Caizarlu Zerren ist eine Art falsche Fährte. Er mag zwar böse sein und selbst mit dem Untod herumfuschen, aber er hat kaum etwas mit den Häutermorden oder dem Kult zu tun. In manchen seiner Aufzeichnungen im Keller können die SC etwas über die sonstigen Ereignisse in der Region erfahren, doch eigentlich ist Caizarlu ein Feind, dem man sich stellen und besiegen soll. Warum genau sich Caizarlu mit den SC auseinandersetzt, hängt ganz davon ab, auf welche Weise sie das Gespräch mit Grest suchen. Wenn der Nekromant von oben Kampfplärm oder Schreie hört, sammelt er seine vier Zombie aus Bereich **A15** um sich und geht hinauf, um nachzusehen. Eigentlich ist er mit seinem derzeitigen Wohnort sehr zufrieden und wird nicht zulassen, dass ein Trupp von - wie er glaubt - irregeleiteten Weltverbesserern eine gute Sache zunichtemacht.

CAIZARLU ZERREN

EP	HG	TP
1.200	4	35

Alter menschlicher Nekromant 5

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 14 (+4 Rüstung)

TP 35 (5W6+15)

REF +1, **WIL** +6, **ZÄH** +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +1 (1W4-2/19-20)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren (SG 13, 6/Tag)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5; Konzentration +8)

6/Tag - *Grabeshauch* (2 Runden)

Vorbereitete Zauber (ZS 5; Konzentration +8)

3. - *Standort vertauschen*, *Stinkende Wolke* (SG 16), *Vampirgriff* (2)

2. - *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 16, 2), *Säurepfeil*, *Spiegelbilder*, *Untote befehligen* (SG 16)

1. - *Kalte Hand* (SG 15), *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Schwächestrahle* (SG 15, 2), *Verhüllender Nebel*

0. (beliebig oft) - *Ausbluten* (SG 13), *Licht*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Zaubertrick*

Thassilonische Spezialisierung Nekromantie; **Ausgeschlossene**

Schulen Bannzauber, Verzauberung

TAKTIK

Vor dem Kampf Bevor er in den Kampf einsteigt, wirkt Caizarlu *Magierrüstung* und *Spiegelbilder*.

Im Kampf Caizarlu schickt seine Zombies vor, um Gegner in Nahkämpfe zu verwickeln, während er zurückbleibt und Zauber wirkt. Zuerst wirkt er *Standort vertauschen* und setzt danach seine Kampfzauber ein. Wenn seine Trefferpunkte unter 20 reduziert werden, setzt er *Vampirgriff* ein.

Moral Werden Caizarlugs Trefferpunkte auf weniger als 10 reduziert, versucht er zu fliehen. Wenn er keine Möglichkeit zur Flucht hat, fällt er auf die Knie und fleht jämmerlich um Gnade.

SPIELWERTE

ST 7, **GE** 10, **KO** 12, **IN** 17, **WE** 14, **CH** 12

GAB +2; **KMB** +0; **KMV** 10

Talente Abhärtung, Fertigkeitenfokus (Heimlichkeit), Im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen, Untote befehligen, Zauberfokus (Nekromantie), Zauberstab herstellen

Fertigkeiten Bluffen +6, Heimlichkeit +8, Wissen (Arkane) +11, Wissen (Lokales) +11, Wissen (Religion) +11, Zauberkunde +11

Sprachen Gemeinsprache, Nekril, Schoantisch, Thassilonisch, Varisisch

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Dolch)

Kampfausrüstung *Stab: Falsches Leben* (29 Ladungen), *Stab: Identifizieren* (15 Ladungen), *Trank: Gasförmige Gestalt*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Dolch [Meisterarbeit], Schlüsselbund (mit passenden Schlüsseln zu den Bereichen **A15** und **A16**), 11 PM, 4 GM, 14 SM

ENTWICKLUNG: Wenn Caizarlu vor dem Kampf flieht oder die SC seine Kapitulation annehmen und ihn anschließend laufen lassen, hegt der alte Mann einen bitteren Groll gegen die SC, weil sie eine gute Sache zunichtegemacht haben. Wenn du willst, kannst du ihn im Verlauf der Kampagne als wiederkehrenden Erzfeind einsetzen - selbstverständlich nachdem er weitere Stufen und noch mehr untote Unterebene hinzugewonnen hat!



TEIL DREI: WANDELNDE VOGELSCHUCHEN

DIE BETRÜGER UND DIE WERKSBETREIBER MÖGEN VIELLEICHT DIE ERSTEN OPFER GEWESEN SEIN, DIE ENTDECKT WURDEN, DOCH SIE WAREN NICHT DIE ERSTEN, DIE DEM HÄUTER ZUM OPFER FIELEN. DIESE ZWEIFELHAFTE EHRE KOMMT EINER BAUERNFAMILIE ZU, DIE UNWEIT DES GUTES FINGERHUT LEBTE. DER ALTE KREID HAMBLIG WAR UNTER DEN BAUERN RUND UM SANDSPITZE ALS GEIZHALS UND HARTNÄCKIGER SCHACHERER BEKANNT, WENN ES DARUM GING, SEINE ERNTE ZU VERÄUSSERN. OBWOHL KREIDS HOF EBENSO VIEL ABZUWERFEN SCHIEN WIE DIE HÖFE SEINER NACHBARN, LEBTE SEINE FAMILIE IN ARMUT. ZWEIFELLOS ABER BESASS ER EINE GIERIGE SEELE – DER PERFEKTE GEWINN FÜR KARZOUGS RUNENBRUNNEN.

Bei den ersten Morden war sich der Häuter seiner Kräfte noch nicht bewusst. Als er das Gehöft der Hambligs überfiel, nahm er mehrere Ghule aus den Gehegen unterhalb seines Gutes mit. Bei dem Angriff auf den Hof fielen alle fünf Familienmitglieder – Kreid, dessen Frau Lis und ihre drei Söhne – dem grausamen Überfall zum Opfer. In der folgenden Nacht erhoben sie sich als Ghule und der Häuter war da, um sie in sein Rudel aufzunehmen. Er befahl ihnen die Krankheit zu verbreiten, sich auf die Höfe ihrer Nachbarn zu schleichen und deren Vieh, Haustiere und Kinder anzugreifen.

Im Verlauf der nächsten Tage erzählten die hiesigen Bauern immer häufiger von wandelnden Vogelschuchen, die des Nachts von den Feldern kamen, um zu fressen – man sah nichts, hörte aber vieles. Schreie in der Nacht, Schemen von Leuten, die von ... Dingen ... durch die Felder und hinaus in die Moore gejagt wurden. Als die Bauern am nächsten Morgen auf die Höfe ihrer Nachbarn kamen, fanden sie diese verlassen vor. Die Bauern, die auf ihre Unabhängigkeit pochten, dachten, sie könnten mit dieser unsichtbaren Bedrohung allein fertig werden. Gestern jedoch steig ihnen die Situation über den Kopf. Ein Trupp mit Fackeln bewaffneter Bauern ging zum Hof der Hambligs, um dort nach dem Rechten zu sehen – und nur einer überlebte.

Einen Tag nach Anfang dieses Abenteuers kommt dieser einzige Überlebende, ein Mann, der Meister Brummbär genannt wird, nach Sandspitze. Er ist völlig außer Atem und mit Schlamm und Schweiß bedeckt. Er sucht Vogt Schierling auf, erzählt ihm seine Geschichte und kurz darauf macht sich Schierling auf die Suche nach den SC.

Sobald die SC eintreffen, bricht Bauer Brummbär in wirres Gestammel aus und murmelt nervös etwas von wandelnden Vogelschuchen. Es dauert ein paar Minuten ihn zu beruhigen, woraufhin er eine kurze, aber erschreckende Geschichte erzählt. Er spricht davon, wie die Felder im Süden von widerwärtigen, wandelnden Vogelschuchen heimgesucht werden, die des Nachts umhergehen. Alle Bauern wussten, dass der Ursprung des Problems im alten Gehöft der Hambligs lag – „Seit

ein paar Tagen geht es da nicht mit rechten Dingen zu“. Als jedoch eine Gruppe von Einheimischen dem Hamblighof einen Besuch abstattete, wurde sie von Leuten angegriffen, die wie Leichen aussahen, aber wie ausgehungerte Tiere über sie herfielen. An diesem Punkt der Geschichte steigert sich Brummbär erneut in einen Anfall hinein und brüllt:

„Sogar die Hunde haben sie gefressen!“

Schierling berichtet, seine Männer hätten Brummbär aufgelesen, als dieser in die Stadt rannte und etwas über wandelnde Vogelschuchen kreischte. Der Vogt bittet die SC der Sache nachzugehen und ist bereit ihnen Unterstützung in Form von bis zu vier seiner Wächter mitzugeben. Er würde gerne mehr ausschicken, wagt es jedoch nicht die Stadt noch anfälliger zu machen, als sie bereits ist. Er hofft, der alte Bauer hätte bei seiner Geschichte wegen des Fusels übertrieben, den Schierling im Atem des Mannes riechen kann. Er befürchtet jedoch eher, dass der schwarzgebrannte Schnaps die Erinnerung des Mannes an das grausige

Schicksal der Hambligs eher vernebelt hat und die Situation wesentlich ernster ist, als Brummbär glaubt.

Wenn die SC Vogt Schierlings Angebot annehmen und Unterstützung brauchen, so finden sich die Spielwerte der Wächter von Sandspitze auf der Seite 373. Haben die SC bereits Haibes Sanatorium besucht und die Wahrheit über diesen Ort herausgefunden, könnten sie eine gute Vorstellung davon haben, welche Gefahren sie auf dem Hof erwarten.

DER HAMBLIGHOF (HG 7)

Die Neuigkeit der wandelnden Vogelschuchen verbreitet sich wie ein Lauffeuer zwischen den Gehöften. Machen die SC auf dem Weg Halt und besuchen einen der Höfe, stellen sie rasch fest, dass die ansonsten freundlich gesinnten Einheimischen nicht gewillt sind mit den Besuchern einen Plausch zu halten. Auf den Feldern und kleinen Tälern südlich von Sandspitze gibt es über drei Dutzend Gehöfte, von denen das Weitesten ungefähr neun Kilometer von der Stadt entfernt liegt. Die Bauern im Osten und Norden haben zwar Gerüchte über die Probleme im Süden gehört, doch verwandelt sich das Hörensagen erst in Berichte aus erster Hand, sobald die SC südlich der Aschenhöhen sind und sich dem Schlambach nähern.



MEISTER
BRUMMBÄR



ACKERLAND



1 CM = 40 M

X	GHUL VOGELSCHEUHE
L	LEBENDE PERSON
N	NORMALE VOGELSCHEUHE



Fußwege – staubige Pfade, die knapp 3 Meter breit sind und durch Felder voller Getreide sowie andere Feldfrüchte begrenzt werden – verbinden die einzelnen Höfe miteinander. Der Hamblighof schmiegt sich an den westlichen Rand des Wisperwaldes. Diesem Waldgebiet sagt man nach, es sei die Heimat launenhafter Gnome, Pixies und anderer Feenwesen, die nun aber von einer drohenden Gefahr überschattet wird. Die anderen fünf Höfe südlich des Schlammbachs stehen inzwischen leer – die Bewohner sind entweder nach Norden geflohen, um bei anderen Bauern Schutz zu suchen oder sie sind von den Ghulen erwischt worden. Einige der Ghule, die aus diesen Bauern geschaffen wurden, haben sich in die Tunnel unterhalb des Gutes Fingerhut zurückgezogen, doch sind sechs in der näheren Umgebung des Hamblighofes geblieben, um dort weiterhin ihrem Mordrausch zu frönen.

Die Lage des Hamblighofes ist auf der Karte des Ackerlandes verzeichnet. Felder voller langstieliger Pflanzen verwandeln die Wege zwischen ihnen in beklemmende Tunnel, sodass Besucher leicht Gefahr laufen sich zu verirren. Das Bauernhaus und die Scheune der Hambligs stehen im Westen dieser Felder. Sowohl das Haus als auch die Scheune sehen von außen unscheinbar aus, doch eine Erforschung des Inneren fördert zutage wie weit der Schrecken tatsächlich in dieser Region reicht.

In vergangenen Tagen haben die Ghule nicht auf der faulen Haut gelegen, sondern ihre Zahl noch vergrößert. Sie fesselten die Opfer, die sie nicht fressen wollten, machten Vogelscheuchen aus ihnen und hängten sie zum „Reifen“ in den umgebenden Feldern auf. Diese Ghulvogelscheuchen sind auf der Karte mit einem X markiert. Dort hängen sie, mit Bindedraht an die Gestelle gebunden und verwirrt. Durch Löcher in den Säcken, die man ihnen über den Kopf gezogen hat, blinzeln sie ins grausame Licht der Sonne. Sie wissen nicht was mit ihnen geschehen ist, doch verspüren sie einen

wachsenden und schrecklichen Hunger. Jede dieser armen Seelen ist bereits ein Ghul. Wenn sich ihnen eine Kreatur auf 9 Meter nähert, kämpfen sie mit aller Kraft gegen ihre Fesseln und legen in jeder Runde einen Stärkerwurf ab, um freizukommen. Der SG für diesen Wurf liegt lediglich bei 15 und jeder Ghul, der sich von seinem Gestell losreißt, beginnt zu kreischen und greift sofort jede lebende Kreatur in seiner Nähe an.

Um die Sache noch verwirrender zu machen, stehen sogar mehrere normale Vogelscheuchen auf den Feldern. Schlimmer noch - zwei arme Seelen, die noch nicht den Auswirkungen des Ghulfiebers vollständig unterliegen, denen dieses Schicksal aber innerhalb eines Tages blüht, hängen ebenfalls an Gestellen und an den Orten, die auf der Karte angegeben sind. Diese beiden lebenden Personen sind Horran und Letti Stusser, die in der vergangenen Nacht von ihrem Hof entführt, gefesselt, geknebelt und als Vogelscheuchen getarnt zurückgelassen wurden. Sowohl die Geschicklichkeit als auch die Konstitution der beiden sind durch das Ghulfieber auf je 2 Punkte gesunken. Wenn die SC das Paar retten, warnen die beiden sie vor den Ghulen, die sich in der Scheune aufhalten, bevor sie die Charaktere anflehen sie zu ihren Familien zurückzubringen.

GHULVOGELSCHEUCHEN (13)

EP	HG	TP
je 400	1	je 13

(PF MHB, S. 125)

A1 SCHEUNE: Die Scheune ist die größere der beiden Gebäude. Sie ist L-förmig und wurde um eine einzigartige Landmarke herumgebaut - einen 3,50 Meter hohen Steinkopf, der leicht nach links geneigt ist und einen behelmten Krieger darstellt, dessen Gesicht ein Vorbild der Strenge und Entschlossenheit ist. Ein Großteil der verwitterten Figur ist von Moos überwuchert, sodass seine Gesichtszüge schwer zu erkennen sind. Dieser



Nimm das FIEBER in dich auf, MEINE LIEBSTE - ES SOLL MEIN ERSTES GESCHENK AN dich SEIN.

DEINE HOHEIT

Ich fürchte dich. Ich hasse dich. Du sollst mich EBENFALLS fürchten und HASSEN! Vielleicht ENTLARVST du mich, ALSO MUSS ich dich ZUERST ENTLARVEN.

DEINE HOHEIT

Du, NUR du ALLEIN HAST diese SCHRECKLICHE ERNTE herbeigeführt. WEGEN dir sind sie TOT und ihnen werden NOCH VIELE folgen.

DEINE HOHEIT

Kopf, den die Einheimischen „den Steinkrieger“ nennen, ist das Überbleibsel einer uralten, thassilonischen Statue, die einst in dieser Gegend stand. Hamblig war klar, dass die Statue zu groß war, um sie wegzuräumen, und zu einzigartig, um sie zu zerstören. Also beschloss er stattdessen sie als Stütze für seine Scheune zu nutzen und integrierte sie in das Bauwerk. Für die Ghule ist die Scheune zu ihrem liebsten Schlupfwinkel geworden und das Innere ist ein makabres Durcheinander aus Knochen und angenagten Kadavern (zumeist handelt es sich um Vieh, zu manchen Teilen aber auch um menschliche Bauern).

KREATUREN: Insgesamt halten sich sieben „freilaufende“ Ghule in dieser Region auf - sechs normale Ghule, die in der Scheune hausen sowie ein Gruftschrecken, der in Bereich A2 lauert und zu Lebzeiten Rogor Krasbi hieß. Werden die Ghule in der Scheune auf Eindringlinge aufmerksam (zum Beispiel durch das Kreischen einer Ghulvolgescheuche, die von ihrem Gestell herunterspringt), so begibt sich eine Dreiergruppe in die Felder, um nach den Eindringlingen zu suchen, während die übrigen drei Ghule ins Bauernhaus gehen und sich Rogor anschließen.

GHULE (6)

EP	HG	TP
je 400	1	je 13

(PF MHB, S. 125)

A2 BAUERNHAUS: Das Bauernhaus ist ebenfalls in einem miserablen Zustand. In diesem Haus ermordete Fingerhut Hamblig und seine Familie. Seine Frau und sein Sohn haben sich dem Ghulrudel angeschlossen, welches nun in der Scheune haust, während Hambligs verstümmelte Leiche in der Küche des Bauernhauses liegt. Die

Leiche ist bereits stark verweset und mit Fliegen übersät, doch die Sihedronrunen auf der Brust des Mannes ist noch gut erkennbar – ebenso wie ein Stück Pergament, das an seiner Jacke befestigt ist (siehe Spielerunterlage 2-3). Die Nachricht ist an den SC gerichtet, von dem Fingerhut besessen ist und der Inhalt richtet sich nach der Art seiner Besessenheit.

WOLLUST: „Nimm das Fieber in dich auf, meine Liebste – es soll mein erstes Geschenk an dich sein.“

NEID: „Ich fürchte dich. Ich hasse dich. Du sollst mich ebenfalls fürchten und hassen! Vielleicht entlarvst du mich, also muss ich dich zuerst entlarven!“

ZORN: „Du, nur du allein hast diese schreckliche Ernte herbeigeführt. Wegen dir sind sie tot und ihnen werden noch viele folgen.“

Wenn die SC die Leiche durchsuchen, entdecken sie einer Tasche einen rostigen Schlüssel, der zu einer verborgenen Truhe im Hauptschlafzimmer gehört (siehe unten, „Schatz“).

KREATUR: Ein Gruftschrecken mit nur einem Auge lauert im Bauernhaus der Hambligs. Zu Lebzeiten hieß der Mann Rogor Krasbi und war Verwalter des Gutshauses der Fingerhuts. Nun ist er in Alderns Abwesenheit der Anführer der Ghule.

GHULE (6)

EP	HG	TP
600	2	je 17

Männlicher Gruftschrecken (PF MHB, S. 142)

Ausrüstung Schlüssel zur Vordertür des Gutshauses Fingerhut

SCHATZ: Rogor war früher der Verwalter des Gutes Fingerhut und an einem ledernen Band um seinen Hals hängt noch immer ein eiserner Schlüssel. Der Schlüssel trägt ein heraldisches Symbol, das aus einer sonderbaren



Blume besteht, die von Dornen umgeben ist. Mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Adel) gegen SG 15 kann man das Zeichen als das Familienwappen der Familie Fingerhut identifizieren. Jeder Charakter, der in Kapitel Eins mehr als ein paar Stunden mit Aldern Fingerhut verbracht hat, erhält für diesen Fertigkeitwurf einen Bonus von +10 und kann den Wurf auch ablegen, ohne die Fertigkeit zu besitzen. Sollten die SC nicht schon wissen wo das Gut Fingerhut liegt, so erfahren sie mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Lokales) gegen SG 15, dass das Familienanwesen der Fingerhuts nur 4,5 Kilometer westlich des Hamblighofs an der Küste liegt.

Eine Durchsuchung des Hauptschlafzimmers – zusammen mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 22 – fördert ein loses Bodenbrett zutage, unter dem Kreid Hamblig eine stabile Holztruhe versteckt hat. Diese kann mit dem Schlüssel geöffnet werden, den die SC bei der Leiche gefunden haben oder mit einem Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 25. Die Truhe enthält Hambligs gesamte Ersparnisse: 3.400 SM, die fein säuberlich in Lederbörsen zu je 100 SM verstaut wurden. Haben die Charaktere kein gutes Gefühl dabei das Geld an sich zu nehmen, können sie die Ersparnisse der Bürgermeisterin Deverin überlassen. Sie wird gerne versuchen, die Erben aufzutreiben oder – sollte dies nicht gelingen – die Ersparnisse darauf verwenden, die übrigen Bauern in der Umgebung zu unterstützen.

WEITERE MORDE

Selbstverständlich hat Aldern Fingerhut nicht vor, seine Mordserie nach den jüngsten Opfern im Sandspitzer Sägewerk zu beenden. Im Verlauf des Abenteuers macht sich der Häuter alle paar Nächte auf der Suche nach frischen Opfern in Sandspitze auf. Er meidet die Bereiche von denen bekannt ist, dass die SC sich dort aufhalten – er hegt nicht gerade den Wunsch sie jetzt schon

anzutreffen und hätte es lieber, wenn sie von sich aus zu seinem Versteck kämen. Bei den vorhergehenden Begegnungen können die SC zahlreiche Hinweise finden, die auf die Identität und das Versteck des Häuters hindeuten, was nicht heißt, dass sie ihnen folgen werden. Auf der anderen Seite könnten sie die Entscheidung in Betracht ziehen, das am weitesten bekannte Spukhaus der Region zu untersuchen.

Wenn die SC weiterer Hinweise oder Anregungen bedürfen, kannst du für beides sorgen, indem der Häuter in Sandspitze weitere Opfer fordert. Xanescha hat ihre Hausaufgaben gemacht und gut ein Dutzend Einzelpersonen ausgewählt, deren Gier sie zu ausgezeichneten Kandidaten für das Sihedronritual macht. Größtenteils sollte es sich bei den vermeintlichen Opfern um weniger wichtige NSC handeln. Wenn die SC jedoch einen wirklichen Motivationsschub brauchen, kannst du einen NSC aufs Korn nehmen, der den SC ans Herz gewachsen ist. Titus Scarnetti wäre eine gute Wahl für ein prominentes Mordopfer. Abgesehen davon geben auch die hiesigen Ladenbesitzer – wie der Metzger Schodd Bevuk, der Krämer Olmur Danvakus oder die Besitzerin des Handelswarenladens Hayliss Korvaski – gute Mordopfer ab. Im besten Falle aber begeben sich die SC nach Süden und zum Gut Fingerhut, bevor es in Sandspitze keine Bewohner mehr gibt!

Auch wenn die Morde auf ähnliche Weise enden, wie die SC es im Sägewerk gesehen haben, könntest du versuchen an jedem Tatort neue Hinweise zu hinterlassen. Vielleicht entdecken die SC an einer Wand einen blutigen Abdruck, der offensichtlich von einer Klaue stammt. Eventuell stoßen sie auf ein halb aufgefressenes Haustier, in dessen Fleisch einige lange Zähne stecken (die mit einem Fertigkeitwurf für Wissen [Religion] gegen SG 20 als die Zähne eines Ghuls oder eines Gruftschröckens identifiziert werden können). Darüber hinaus



DU IGNORIERST ALSO WEITERHIN MEINE EINLADUNGEN, LIEBSTE. HAST DU AN DEM ABEND, NACH UNSERER JAGD, NICHT GESPÜRT WIE SEHR ICH DICH BRAUCHE?

DEINE HOHEIT

KANN DAS SEIN? KANN DER FUCHS DEN JÄGER ÜBERLISTEN? SELTSAM - BEIM KAMPF GEGEN DIE WILDSCHWEINE IM ZECKENHOLZ ERSCHIENST DU MIR SO SELBSTBEWUSST ...

DEINE HOHEIT

DU HAST SIE ALLE STERBEN LASSEN! SIE WÄREN VERSCHONT GEBLIEBEN, ABER DURCH DEINE DUMMHEIT HAST DU SIE ALLE INS VERDERBEN GESTÜRZT! SO WIE DU MEINEN HUND DURCH DIESE GOBLINKLINGE HAST STERBEN LASSEN, WERDE ICH SIE AUF MEINE WEISE TÖTEN!

DEINE HOHEIT

entdecken sie bei jedem Mordopfer eine neue Nachricht, die Fingerhut für das Objekt seiner Besessenheit hinterlassen hat. Diese Nachrichten werden immer übler und anschaulicher, was die Drohungen und Einladungen anbelangt, durch die der SC „eins mit dem Rudel“ werden soll. Wenn es so aussieht als wachse den SC die Sache über den Kopf, dann ist es vermutlich an der Zeit, dass eine dieser Nachrichten mehr oder weniger klar darauf hinweist, wo Fingerhut sich versteckt hält. Sie könnte folgendermaßen lauten (siehe Spielerunterlage 2-4):

WOLLUST: „Du ignorierst also weiterhin meine Einladungen, Liebste. Hast du an dem Abend, nach unserer Jagd, nicht gespürt, wie sehr ich dich brauche?“

NEID: „Kann das sein? Kann der Fuchs den Jäger überlisten? Seltsam – beim Kampf gegen die Wildschweine im Zeckenholz ersienst du mir so selbstbewusst.“

ZORN: „Du hast sie alle sterben lassen! Sie wären verschont geblieben, aber durch deine Dummheit hast du sie alle ins Verderben gestürzt! So wie du meinen Hund durch diese Goblingle hast sterben lassen, werde ich sie auf meine Weise töten!“

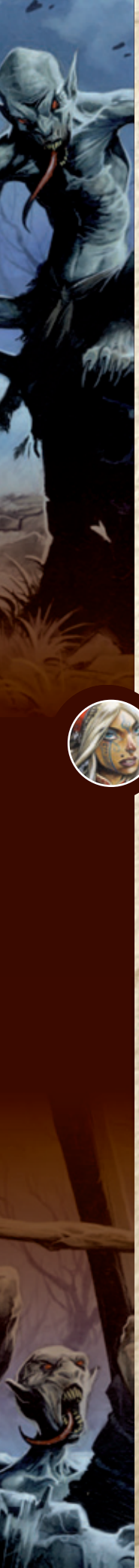
DIE NACHT DER GHULE

Die ständigen Angriffe auf die Stadt verunsichern die Bewohner von Sandspitze alsbald und treibt sie an den Rand der Verzweiflung. Einige Leute packen ihre Siebensachen und ziehen bei Tageslicht aus, während andere bei Anbruch der Nacht ihre Türen und Fenster verammeln, um die „Nachtmonster“ auszuschließen. Die Zahl der Ghulangriffe in der Umgebung häuft sich und binnen kurzer Zeit kann man die Augen nicht mehr vor dieser Art gewalttätiger Ausbrüche verschließen. Wenn die SC es soweit kommen lassen, musst du improvisieren

und wenn nötig die Informationen über Sandspitze verwenden, die in anderen Teilen dieses Buches stehen.

Vergiss vor allem nicht, dass Aldern Fingerhuts Opfer in der folgenden Nacht als Ghule wiederauferstehen. Das Sihedronritual unterbricht jedoch diesen Vorgang. Jede Kreatur, die er tötet und Karzoug mithilfe des Rituals darbietet, erwacht erst zur nächsten Mitternacht als Untoter. Im Verlauf von Alderns Mordserie könnte er auch Leichen ohne Zeichen hinterlassen – untote Zeitbomben, die sich in der Nacht nach ihrem Ableben erheben und noch mehr blutiges Chaos in Sandspitze anrichten. In diesem Falle solltest du dir aufschreiben, wo die Leichen genau liegen. Wenn die SC keine Einwände haben, werden die Leichen in einigen leeren Zellen der Sandspitzer Vogtei gelagert, während die Morduntersuchung noch läuft.

Eine interessante und möglicherweise aufregende, logische Entwicklung, die sich aus der wachsenden Zahl von Ghulen ergibt, ist eine mitternächtliche Belagerung von Sandspitze. In diesem Fall werden die Ghule aus der Umgebung immer hungriger und wollen sich an den zarten Bäuchen und Knochen fetter Kaufleute gütlich tun, statt wie zuvor die hageren Gliedmaßen ehrlicher, hart arbeitender Bauern zu zerstückeln und abzunagen. Allerdings marschieren die Ghule nicht einfach in die Stadt hinein – sie sind dazu viel zu gerissen. Sie nehmen sich Fingerhut zum Vorbild, beschweren ihre untoten Körper mit Steinen und waten durch den Turandarok, um die Stadt einzunehmen. Sie erheben sich aus dem Wasser, um feucht und nass durch die Straßen zu taumeln. Entscheidest du dich für dieses Ereignis, bekommen die SC erst Wind davon, sobald sie Schreie hören, die durch die einbrechenden Ghule in die Häuser am Flussufer verursacht werden.



10~90455

TEIL VIER: DAS VERHÄNGNIS

„DAS VERHÄNGNIS“ IST DER EINHEIMISCHE BEINAME FÜR DAS GUT FINGERHUT. DIESER ORT WIRD SCHON SEIT JAHREN VON DEN EINHEIMISCHEN GEMIEDEN, DA DORT SCHATTENHAFT BEGROHUNGEN, GROSSES UNGLÜCK UND SPUKERSCHEINUNGEN ZU LAUERN SCHEINEN. HEUTZUTAGE BEREIST NIEMAND MEHR DIE STRASSE ZUM VERHÄNGNIS. VOR SEINER VERWANDLUNG IN EINEN GRUL VERSUCHTE FÜRST FINGERHUT DAS GUT FÜR SICH WIEDERZUBEANSPRUCHEN UND NEU AUFZUBAUEN. ER FAND JEDOCH NUR WENIGE, DIE DAZU BEREIT WAREN TROTZ DER SCHLIMMEN VORGESCHICHTE DES GUTES DORT ZU ARBEITEN. NUN, DA ER ZU EINEM UNTOTEN GEWORDEN IST, KOMMT DER RUF DES HAUSES SEINEN MÖRDERISCHEN ABSICHTEN GERADE RECHT.

5226W3E1AR10 * 5226W3E1AR10

Die Straße zum Gut Fingerhut ist ein viereinhalb Kilometer langer, schmaler Wanderweg entlang des gleichnamigen Flusses Fingerhut. Der Weg führt von der überdachten Brücke, wo der Fluss unter der Küstenstraße hindurchfließt, bis hin zu der düsteren Meeresklippe über dem Varisischen Golf. Dort kreischen Seevögel über einem tosenden Ozean, der mehrere Hundert Meter unter ihnen schäumt. Während sich die SC dem Gut Fingerhut nähern, scheint es fast so als hätte irgendetwas die Natur selbst krankgemacht und verzerrt. Überall wachsen Nesseln und Dornen, die Bäume krümmen sich und haben ihre Blätter verloren und der Wind, der über die

Klippe pfeift, fühlt sich unnatürlich kalt und schrill an. Der Weg führt zu einer Erhöhung und knickt zwischen den Klippen scharf ab bis schlussendlich das Gut Fingerhut in Sicht ist – ein Haus, das sich drohend über den Rand der Welt erhebt.

Während das Gut Fingerhut in Sicht kommt, klingt der unheimlich kalte Meereswind immer mehr wie eine schrille Totenklage. „Das Verhängnis“, der Spitzname, den die Einheimischen dem Anwesen gegeben haben, ist wohl verdient, denn das Haus scheint voller Hass den Ozean zu überblicken - als würde es jeden Moment in den eigenen Tod springen. Das Dach ist an vielen Stellen eingesunken und sowohl Schimmel als auch Moder



WISSEN ÜBER DAS GUT FINGERHUT

Sobald den SC klar wird, dass der geheimnisvolle Besitzer des Gutes Fingerhut hinter den Morden und der Ghulplage auf dem Ackerland steckt, werden die Charaktere, wenn sie klug sind, einige Nachforschungen anstellen. Mit Fertigkeitswürfen für Wissen (Lokales) oder Diplomatie können die folgenden Informationen gesammelt werden. Mit einem gelungenen Fertigkeitswurf gegen einen bestimmten SG erhält der SC alle Informationen, die unter diesem und allen niedrigeren SG angegeben sind.

SG	ERHALTENE INFORMATION
SG 12	Das Gut Fingerhut ist über 80 Jahre alt und war die ganze Zeit über der Familiensitz der Fingerhuts. Vor ein paar Jahrzehnten hat eine Tragödie die Familie heimgesucht und seitdem lebt dort keiner mehr. Überall wird gemunkelt, dort spuke es.
SG 15	Unter den Einheimischen, besonders den Varisiern, ist das Gut Fingerhut als „das Verhängnis“ bekannt. Mit Sicherheit ist das Gut übel beleumdet. Seltsame Lichter wurden in den Fenstern zum Dachboden gesichtet, aus dem gesamten Haus dringen gedämpfte Schreie nach außen und es heißt sogar, in den Höhlen unterhalb des Hauses würde ein Teufel mit riesigen Fledermausflügeln wohnen. Das sind nur ein paar der Gerüchte, die über das Gut in Umlauf sind. Die Familie Fingerhut lebte bis vor zwanzig Jahren dort. Doch dann brannten die Quartiere der Dienerschaft ab, Cyrali Fingerhut wurde tot aufgefunden – verbrannt und auf den Felsen unterhalb des Hauses zerschellt – und Traver Fingerhut fand man in seinem Schlafzimmer, der durch eigene Hand zu Tode gekommen war. Die Kinder, darunter auch der junge Aldern Fingerhut, wurden nach Korvosa geschickt, wo sie von entfernten Verwandten aufgezogen wurden.
SG 20	Kürzlich ist Aldern Fingerhut auf das Gut zurückgekehrt. Allerdings hatte er erhebliche Probleme damit Einheimische anzuwerben, die ihm beim Wiederaufbau und der Reparatur des alten Gebäudes helfen sollten. Bevor Aldern einzog, verwaltete ein Mann namens Rogor Krasbi das Gut (welcher ein Wirt im Ruhestand war, der während einer Kneipenschlägerei vor vielen Jahren ein Ohr verloren hatte). Krasbi ging drei Tage die Woche von Sandspitze aus zum Gut, um das Haus zu lüften, sich nach Hausbesetzern umzusehen und kleine Reparaturen durchzuführen.
SG 25	Das Gut Fingerhut wurde vor Jahrzehnten von Vorel Fingerhut erbaut, einem Handelsfürsten aus Magnimar. Er und seine Familie lebten dort zwanzig Jahre lang, bevor die gesamte Sippe durch eine Krankheit ausgelöscht wurde. Die hinterbliebenen Fingerhuts aus Magnimar mieden das Gut vierzig Jahre lang, bis Traver dort einzog.
SG 30	Die Fingerhuts werden traditionell mit den Brüdern der Sieben in Verbindung gebracht, einer Gesellschaft von Ehrenmännern, die ihren Sitz in Magnimar hat und entweder aus Kaufleuten oder Dieben besteht – abhängig davon, wen man fragt. In den Jahren, in denen das Gutshaus nicht bewohnt war, kamen des Nachts regelmäßig Mitglieder der Gesellschaft zum Gut Fingerhut. Vielleicht wollten sie das Gebäude begutachten und kleinere Reparaturen vornehmen – vielleicht hatten sie aber auch Übleres im Sinn.



ZEITLEISTE DES GUTES FINGERHUT

In dieser Zeitleiste werden die wichtigsten, geschichtlichen Ereignisse rund um das Gut Fingerhut dargestellt.

DATUM	WICHTIGE EREIGNISSE
4624 AK	Vorel Fingerhut errichtet Gut Fingerhut. Der Bau wird teilweise von den Brüdern der Sieben finanziert unter der Übereinkunft, dass die Besitzrechte nach 100 Jahren an die Brüder zurückgehen.
4644 AK	Vorel Fingerhut unternimmt Versuche, ein Leichnam zu werden. Seine Frau, Kasanda, unterbricht allerdings das Ritual und zerstört sein Seelengefäß. Die Magie des verfluchten Rituals fällt auf Vorel zurück und vernichtet ihn in einem Sturm aus Krankheit und Tumoren. Sein Körper wird zerstört und seine Lebensenergie vom Haus aufgesogen. Kasanda versucht mit ihrer Tochter zu fliehen, wird aber ebenfalls von der Krankheit befallen und gibt diese an ihre Kinder sowie an die Dienerschaft weiter. Alle Erkrankten sterben binnen Minuten an dieser furchtbaren Krankheit.
4687 AK	Vorels Großneffe, Traver Fingerhut, zieht mit seiner Familie auf das Gut. Geburt von Aldern Fingerhut.
4693 AK	Cyrali ist davon überzeugt, dass etwas Böses auf dem Anwesen lastet und steckt die Quartiere der Dienerschaft in Brand. Sie selbst wird von Traver durch das Fenster des Observatoriums geworfen, nachdem sie versucht hatte das Gutshaus niederzubrennen. Traver nimmt sich das Leben und seine Kinder werden nach Korvosa gebracht, wo sie von entfernten Verwandten aufgezogen werden.
Vor 12 Monaten	Aldern Fingerhut kehrt zum Gut Fingerhut zurück und beginnt mit dem Wiederaufbau des Hauses.
Vor 8 Monaten	Aldern lernt Jescha kennen. Die beiden heiraten vor Ablauf der Woche.
Vor 3 Monaten	Aldern ermordet Jescha und versteckt ihre Leiche auf dem Dachboden. Jescha erhebt sich in dieser Nacht als Wiedergänger, kann aber nicht vom Dachboden entkommen. Ihr ständiges Schluchzen und Schreien trägt zu den Gerüchten bei, dass das Haus heimgesucht sei. Aldern bittet die Brüder der Sieben darum den Mord zu vertuschen.
Vor 1 Monat	Nachdem er von den Brüdern der Sieben erpresst worden war, geht Aldern in den Bankrott. Um seine restlichen Schulden bei den Brüdern abzahlen, willigt er ein zum Gut Fingerhut zurückzukehren und dort eine erkrankte Ratte für die Brüder einzufangen.
Anfang der Kampagne	Bevor er zum Gut Fingerhut zurückkehrt, besucht Aldern Sandspitze, um sich Mut zuzusprechen. Er nimmt am Schwalbenschwanzfest teil, begegnet den SC und entwickelt gegenüber einem von ihnen eine Besessenheit.
1 Woche später	Aldern kehrt schließlich zum Gut Fingerhut zurück. Er hört das Schluchzen Jeschas. Da er jedoch glaubt, dass die Brüder der Sieben ihre Leiche längst entsorgt haben, nimmt er an, dass er sich nur einbildet, ihr Geist ginge dort um. Während er Tag und Nacht schuftet und sich durch die Höhlen unter dem Haus hindurch gräbt, wächst seine Besessenheit für den SC immer weiter. Er betritt die Höhlen, nimmt eine Probe des Pilzes für Xanescha und zieht sich Ghulfieber zu.

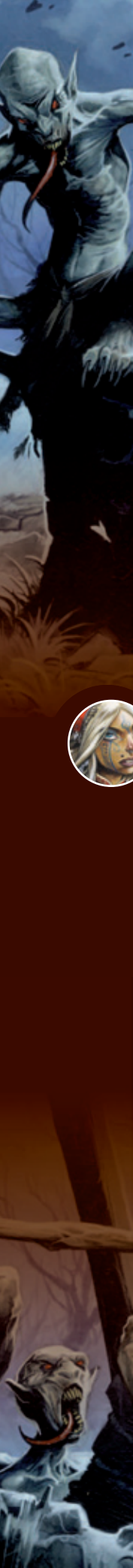
bedecken die rissigen Wände. Ranken kränklich grauen Blauregens haben den Bau an vielen Stellen in ihrem Würgegriff und hängen wie wirre Haarsträhnen über den Rand der Klippe herab. Das Haus ist schief, das Giebeldach steht in einem scharfen Winkel ab, ist an mindestens drei Stellen geborsten und wurde notdürftig mit feuchtem Holz geflickt. An mehreren Stellen lugen Schornsteine aus dem Dach hervor, die sich wie alte Männer im Sturm biegen, während Wasserspeier unter den Traufen grinsen.

GUTSHAUS FINGERHUT

Im Inneren des Gutshauses Fingerhut regiert der Verfall. Die Decke ist eingesackt, der Putz bröckelt von den Wänden und das Gebälk ist verrotten. Innerhalb des Hauses klemmen die Türen durch Feuchtigkeit und Fäulnis häufig, sodass ein Stärkewurf gegen SG 14 notwendig ist, um sie zu öffnen. Sowohl die Wände als auch der Boden sind mit Schimmel und anderen Flecken bedeckt, die an vielen Stellen ein seltsam beunruhigendes Muster bilden (allerdings nirgends so stark wie in Bereich B3). Alle Räume sind grundsätzlich nicht beleuchtet, sofern nichts anderes angegeben ist. Bei Tag dämpfen der Schmutz und der Schimmel an den Fenstern das Tageslicht zu dämmrigem Licht. Wenn du die einzelnen

Bereiche des Gutshauses Fingerhut beschreibst, dann nimm dir hin und wieder Zeit für Kleinigkeiten. So könnten den SC folgende Umstände auffallen: der durchdringende Geruch modrigen Holzes, das ständige Knarren der Balken, die sich unter dem ungewöhnlichen Gewicht biegen, der staubige Haufen toter Fliegen auf einem Fenstersims oder das übergreifende, uralte Gefühl von Vernachlässigung.

Das Gutshaus Fingerhut wird tatsächlich vom Geist Vorel Fingerhuts heimgesucht, seit er bei dem Versuch scheiterte ein Leichnam zu werden und seine gesamte Lebensenergie in das Haus und die darunterliegenden Höhlen übergab. Auf vielfältige Weise ist das Gut Fingerhut zu Vorels Seelengefäß geworden und jeder, der sich hineinwagt, betritt zugleich den Verstand dieses längst toten Mörders und Nekromanten. Allerdings manifestiert sich Vorels unheimliche Präsenz nicht in der Form eines einzigen untoten Monsters, das bekämpft und besiegt werden kann. Es handelt sich vielmehr um eine allgegenwärtige Atmosphäre oder einen Makel, der das gesamte Gebäude erfüllt. Gleichwohl ist dieser Ort durch Vorels unheimliche Präsenz ein gemütliches Heim für Untote geworden und in den Höhlen unterhalb des Hauses hausen schon seit Längerem Ghule. Und solange Vorel in den Wänden und dem Fundament



des Hauses lebt, ist es zumindest schwierig, das Gutshaus zu zerstören.

Im Gutshaus oder in den Höhlen darunter ist Vorels Einfluss spürbar. Größtenteils macht er sich durch kleine Ereignisse bemerkbar, die dazu gedacht sind das unangenehme Gefühl im Haus zu verstärken – es handelt sich um wenig mehr als Lichttricks und das vage Gefühl von Unsicherheit. In manchen Teilen des Hauses kann Vorel jedoch weit mächtigere Effekte hervorrufen. Diese Effekte nehmen die Gestalt von Spukerscheinungen an und werden in den folgenden Beschreibungen der Begegnungsbereiche dargestellt.

Es gibt zwei offensichtliche Eingänge in das Gutshaus Fingerhut - die Vordertür (die zu Bereich **B2** führt) und die Seitentür (die zu Bereich **B7** führt). Beide Türen sind verschlossen und können entweder mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 oder dem Schlüssel geöffnet werden, den Rogor Krasbi bei sich trägt. Theoretisch kann man aber auch durch die zahlreichen Fenster in das Gutshaus einbrechen. Dass die unzerstörten, schmutzverkrusteten Fensterscheiben noch immer in ihren Rahmen sitzen, sagt nicht nur etwas über den Reichtum der Familie Fingerhut aus, mit dem sie sich solch einen Aufwand leisten konnten. Dies ist vor allem ein Zeugnis für den schlechten Ruf des Hauses – bisher hat es niemand gewagt, eines der Fenster einzuschlagen. Die Fenster selbst sind auf der Innenseite mit Vorhängen verdeckt. Es ist jedoch recht einfach die meisten einzuschlagen und in die Räume auf der anderen Seite hineinzuklettern. Um in die oberen Stockwerke oder auf das Dach zu gelangen, ist ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 20 nötig – zwar gibt es zahlreiche Haltegriffe, doch viele davon sind inzwischen verrotten und brechen unter dem Gewicht. Als Letztes können die Charaktere versuchen mithilfe des verborgenen Tunnels hineinzugelangen, der das Haus mit dem Brunnen verbindet. Allerdings setzen sie sich damit in Bereich **B32** einer unmittelbaren Gefahr aus.

DAS HAUS NIEDERBRENNEN

Wie bereits die früheren Bewohner erfahren mussten, ist es schwierig das Gutshaus Fingerhut zu zerstören, solange Vorels Geist den Ort heimsucht. Kleinere Verwüstungen (Türen eintreten, Fenster einschlagen und dergleichen) sind nicht der Rede wert. Wird jedoch die grundlegende Struktur des Hauses angegriffen, hat das Gebäude Härte 10. Das Gutshaus stellt sich als erstaunlich feuerbeständig heraus, wenn man versucht es niederzubrennen. Einzelne Einrichtungsgegenstände brennen zwar, aber die Wände des Hauses schwelen höchstens, wenn man Flammen an sie hält.

Ein konzentrierter Versuch das Haus niederzubrennen versetzt Vorels Geist auf gleiche Weise in Rage wie frühere Bemühungen es auch taten. Es bleibt ganz dir überlassen wie das Haus in solch einer Situation reagiert und sich verteidigt. Am einfachsten ist es allerdings, wenn der Vandale zum Ziel der Effekte von *Furcht*, *Verwirrung* oder sogar *Tödliches Phantom* (ZS 15) wird. Kreaturen, die gegen Furcht immun sind, könnten Opfer von *Person beherrschen* oder *Monster bezaubern* werden; solche Zauber vertreiben den Vandalen entweder oder bringen ihn dazu, sich von der Klippe zu stürzen (solche Befehle sollten zusätzliche und passende Rettungswürfe zur Folge haben). Sollte eine Kreatur, die das Haus zu zerstören versucht, gänzlich immun gegenüber geistesbeeinflussenden Effekten sein, wird Vorels Geist die

Ghule unterhalb des Hauses sowie die Schwärme in den Wänden, dem Keller und der Umgebung herbeirufen, damit sie allesamt gegen den Angreifer vorgehen.

DAS GUTSHAUS BEOBACHTEN

Auch wenn der Häuter das Gut Fingerhut regelmäßig verlässt und wieder zurückkehrt, kann man annehmen, dass er sich im Haus befindet, wenn die SC dort ankommen. Sollten die SC den Entschluss fassen auf dem Gelände des Gutes ihr Lager aufzuschlagen, um den mutmaßlichen Mörder beim Kommen oder Gehen zu erwischen, so können sie lange warten. Die Ghule, die unterhalb des Anwesens hausen, verlassen die Tunnel nur auf Befehl des Häuters, wenn er ihre Unterstützung benötigt – was in letzter Zeit nicht der Fall war. Und sollte er das Gutshaus tatsächlich verlassen, dann über den überfluteten Tunnel in Bereich **B36**. Zudem bewegt er sich an der Küste entlang und durch die Flüsse, um sein Ziel zu erreichen.

SPUKERSCHEINUNGEN IM GUTSHAUS

Vorel Fingerhut ist zwar der mächtigste, böse Geist im Gutshaus Fingerhut, allerdings nicht der Einzige. Das Haus, das nur als Ersatz für ein Seelengefäß herhält, hat die Geister von sechs Toten aufgesogen. All diese sechs Todesopfer rufen Spukerscheinungen mit besonderen Eigenschaften hervor, wodurch sie jeweils bestimmte Charaktere beeinflussen. Darüber hinaus gibt es im Gutshaus Fingerhut noch eine siebte Art von Spukerscheinung – diese sind allgemeine Spukerscheinungen, die durch die gesamte, ruhelose Energie aller sechs Geister gespeist werden und wie normale Spukerscheinungen behandelt werden. Spukerscheinungen werden im *Pathfinder Spielerelehandbuch* auf den Seiten 244-245 ausführlich beschrieben; mache dich mit ihnen vertraut, bevor du diesen Teil der Kampagne leitest.

Ehe die SC das Gutshaus Fingerhut betreten, solltest du jedem der SC eine der sechs Spukerscheinungen zuweisen. Schreibe die Zuweisungen auf ein Stück Papier (aber zeige sie nicht den Spielern). Wenn sich eine bestimmte Art von Spukerscheinung manifestiert, wirkt sie sich nur auf den zugewiesenen SC aus. Die anderen Charaktere können dem fraglichen SC helfen und sogar den Effekt der Spukerscheinung sehen - gefährdet werden sie dadurch jedoch nicht. Versuche die Art der Spukerscheinung nur auf einen SC zu beschränken. Sind mehr als sechs SC in der Gruppe, musst du einige Erscheinungen entweder zweimal auftreten lassen oder dir neue Arten ausdenken. Keinem SC sollte mehr als eine Spukerscheinung zugewiesen werden. Wenn weniger als sechs SC in der Gruppe sind, werden die nicht zugewiesenen Spukerscheinungen zu allgemeinen Spukerscheinungen.

ALLGEMEINE SPUKERSCHEINUNG: Diese Spukerscheinungen beeinflussen jeden, der sich in ihrer Nähe aufhält, und stellen die vereinte spirituelle Energie aller sechs ruhelosen Geister im "Verhängnis" dar.

BESESSENHEITS-SPUKERSCHEINUNG (ALDERN FINGERHUT): Diese Art der Spukerscheinung spielt ebenso mit Alderns Besessenheit gegenüber einem der SC als auch mit Vorels Besessenheit vom ewigen Leben und sollte dem SC zugewiesen werden, von dem Aldern besessen ist.

FÄULNIS-SPUKERSCHEINUNG (VOREL FINGERHUT): Diese Art der Spukerscheinung hängt mit Vorels qualvollem Tod zusammen. Die Magie des Nekromanten wandte sich



gegen ihn und sein Fleisch wurde von tausend Krankheiten verzehrt. Jene Spukerscheinung sollte einem männlichen SC, einem SC mit einer Vorgeschichte in Bezug auf oder Angst vor Krankheiten bzw. einem SC zugewiesen werden, der Nekromantie und Untote am ehesten akzeptiert.

FEUER-SPUKERSCHENUNG (CYRALI FINGERHUT): Als sie herausfand, was ihren Mann Traver in den Wahnsinn getrieben hatte, versuchte Cyrali das Gut Fingerhut niederzubrennen. Es gelang ihr jedoch nur das Gebäude der Dienerschaft niederzubrennen, bevor Traver, unter dem Einfluss von Vorel, seine Frau tötete. Eine Feuer-Spukerscheinung sollte einem gewalttätigen SC, einem SC mit einer Vorliebe für Feuer oder einem SC zugewiesen werden, der zu Einsamkeit und Depressionen neigt.

RACHE-SPUKERSCHENUNG (JESCHA FINGERHUT): Diese Spukerscheinung steht im Zusammenhang mit Alderns ermordeter Frau Jescha und bringt das brennende Verlangen nach Rache sowie Vergeltung mit sich. Jene Spukerscheinung sollte einem SC zugewiesen werden, der ausdrücklich nach Rache dürstet oder gerade inmitten einer romantischen Beziehung steckt.

WAHNSINNS-SPUKERSCHENUNG (TRAVER FINGERHUT): Traver war sowohl ein geübter Jäger als auch ein treuer Ehemann und vermochte Vorels Einfluss über Jahre zu widerstehen, doch schließlich glitt er mehr und mehr in den Wahnsinn ab. Diese Spukerscheinung sollte dem SC zugewiesen werden, der am impulsivsten handelt, oder einem SC, von dem die Spieler meinen er sei entweder nicht völlig vertrauenswürdig oder der zu unerwarteten Taten neigt.

ZORNES-SPUKERSCHENUNG (KASANDA FINGERHUT): Diese Spukerscheinung steht in Verbindung mit Vorels Frau. Sie wird sowohl von Vorels Wut als auch von seinem Hass auf Frauen gespeist und durch den Verrat seiner Ehefrau sowie die Störung des Rituals verstärkt, mit dem er Augenblicke vor seinem Tod zu einem Leichnam zu werden versuchte. Jene Spukerscheinung sollte einem weiblichen SC oder einem Charakter zugewiesen werden, der in der Vergangenheit das Opfer eines Verrats geworden ist.

ZERSTÖRUNG DER SPUKERSCHENUNGEN: Alle Spukerscheinungen im Gutshaus Fingerhut teilen dieselben Voraussetzungen, was ihre Zerstörung anbelangt. Solange die Matte aus übernatürlichem Pilz in Bereich **B37** weiter besteht, werden die Spukerscheinungen im Haus jeden Tag zurückgesetzt. Methoden, welche den Spuk des Gutshauses Fingerhut beenden, findest du in der Beschreibung des Bereichs **B37**.

ÜBERNACHTEN

Jeder Charakter, der dumm genug ist im Gutshaus Fingerhut zu übernachten, setzt sich nur noch mehr der Gegenwart Vorels aus und wird von verstörenden Träumen heimgesucht. Männliche SC träumen, sie wären in einem Haus ohne Fluchtweg gefangen, das über ihren Köpfen zusammenbricht und mit jedem Atemzug kleiner wird. Weibliche SC träumen, sie würden von einem gestaltlosen Monster verfolgt, das ihnen schaden will oder sie zum Selbstmord treibt, indem es ihnen in Form grässlicher Visionen ihre Fehler und Schwächen aufzeigt. In jedem Fall muss ein schlafender Charakter kurz vor dem Aufwachen einen Willenswurf gegen SG 15 ablegen, um durch die Alpträume keine 1W4 Punkte Weisheitsschaden zu erleiden. Ein Charakter, der Weisheitsschaden nimmt, wacht zudem erschöpft auf.

B1 NIEDERGEBRANNTES GESINDEHAUS (HG 5)



Es ist unmöglich zu sagen, wie viele Stockwerke das Nebengebäude hatte, das einst hier stand. Alles, was zurückgeblieben ist, sind die rußigen, versengten Steine des Fundaments. In der östlichen Ecke der Ruine steht ein teilweise zusammengebrochener Steinbrunnen mit ungefähr 1,20 Meter Durchmesser.

Der Brunnenschacht führt 30 Meter nach unten und zu einem 15 Meter tiefen Becken voller Regenwasser. Knapp über der Wasseroberfläche führt ein Durchgang nach Südwesten in den Bereich **B32**. Aufgrund eines Überbaus ist diese Öffnung von oben schwer zu erkennen. Wenn die SC überhaupt so tief in die Dunkelheit blicken können, müssen sie einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 35 ablegen, um den Durchgang von oben zu erkennen.

KREATUREN: Wenn die SC diesen Bereich das erste Mal durchqueren, hocken einige kränklich aussehende Raben auf den Steinen des Fundaments. Sobald sich die SC nähern, fliegen sie ziellos davon. Wenn die SC jedoch das zweite Mal den Bereich passieren – vermutlich, wenn sie aus dem Gutshaus herauskommen – sitzen Hunderttausende Raben reglos da und bedecken jeden Quadratmeter der Ruine. Diese Raben sind unnatürlich ruhig und still und sehen zu, wie sich einer der SC nähert. Sobald irgendjemand auf 9 Meter an sie herangekommen ist, schwingen sich die Raben in die Lüfte und greifen im Sturzflug an – erst dann kommt ihre wahre Natur zum Vorschein. Bei den Raben handelt es sich eigentlich um vier Schwärme untoter Vögel, die Aasstürme genannt werden und entstehen, wenn aasfressende Vögel das verdorbene Fleisch von Ghulen verspeisen. Die Aasstürme können Vorels Einfluss spüren und obwohl der böse Geist nicht in der Lage ist sie direkt zu kontrollieren, tun die Vögel ihr Bestes, um jeden zu töten, der das Gutshaus verlassen will. Sie setzen ihren Feinden bis zur Küstenstraße nach, verfolgen aber keinen, der zurück ins Haus flieht – schließlich liegt ihre Absicht darin, die Eindringlinge in Vorels Arme zurückzutreiben, damit er sich persönlich mit ihnen befassen kann.

AASSTÜRME (4)

EP je 400	HG 1	TP 8
--------------	---------	---------

(Siehe S. 406)

B2 EINGANGSHALLE (HG 4)



Das Knarren und Knarzen des Hauses verleiht dieser langen, hohen Halle zusätzlich ein Gefühl von Alter und Verfall. Das Haus riecht nach Moder und die Farbe von Schimmel verfärbt die Luft ebenso, wie er sich in fahlen Matten auf dem Holzboden, den Wänden und den Möbeln ausbreitet. Zerfallende Jagdtrophäen hängen an der Wand im Nordosten – ein Wildschwein, ein Bär, ein Feuerfelpuma und ein Hirsch. Diese sind jedoch nichts im Vergleich zu dem Monster, das in der Mitte des Raumes ausgestellt ist. Dort lauert eine 3,60 Meter lange Kreatur mit dem Körper eines Löwen, einem Skorpionschwanz mit Dutzenden, messerscharfen Widerhaken, riesigen Fledermausflügeln und dem verunstalteten Gesicht eines Humanoiden.

GUTSHAUS FINGERHUT

1 FELD = 1,50 M
TREPPEN ● AUFW. ● ABW.



OBERGESCHOSS



KELLER



DACHBODEN



HÖHLEN





Sobald die SC diesen Raum betreten, lasse sie einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 ablegen. Gelingt einem SC dieser Fertigkeitwurf, so hört er kurz etwas, das wie ein Schluchzen klingt und irgendwo aus dem oberen Stockwerk zu kommen scheint. Das Schluchzen stammt von Jescha in Bereich **B24**. Während sie das Gutshaus erforschen, kannst du die SC ruhig weitere Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung ablegen lassen, sodass sie von Zeit zu Zeit ihr Schluchzen erneut hören.

SPUKERSCHEINUNG: Wenn die SC diesen Raum zum ersten Mal betreten, nimmt der Charakter, dem die Feuer-Spukerscheinung zugewiesen wurde, automatisch den Geruch von brennendem Haar und Fleisch wahr. Bei der zweiten Durchquerung dieses Bereiches fällt die Spukerscheinung wesentlich dramatischer aus. Der Mantikor (den Traver Fingerhut tötete und ausstopfte) erwacht plötzlich zum Leben. Sein Gesicht verändert sich – es ähnelt dem von Cyrali Fingerhut – und das Fell fängt plötzlich Feuer. Die Monstrosität schlägt mit seinem Schwanz nach dem heimgesuchten SC, um ihn zu verbrennen, dann verwandelt es sich wieder zurück.

BRENNENDER MANTIKOR	EP 1.200	HG 4	TP 8
----------------------------	-------------	---------	---------

CB Feuer-Spukerscheinung (ausgestopfter Mantikor)

Zauberstufe 5

Bemerkungen Wahrnehmung SG 20 (um das schwelende Fell zu riechen)

TP 8; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Bei dieser Spukerscheinung wird ein Angriff mit einem Bonus von +4 gegen die Berührungs-RK des Ziels ausgeführt (in Form eines brennenden Stachels gegen eine Kreatur in Bereich **B2**, 4W6 Feuerschaden); Reflex, SG 15, um nicht in Flammen aufzugehen (diese Flammen verbrennen nur das Ziel der Spukerscheinung und breiten sich nicht auf andere Kreaturen oder Gegenstände aus).

B3 DER SPIRALFÖRMIGE FLECK



An der nördlichen Wand hängt eine grausame Antiquität – etwas, das aussieht wie einer mumifizierter Affenkopf, dessen kleiner Mund weit offensteht. Aus dem aufgerissenen Maul des Kopfes hängt ein Klingelzug. Ein übler Fleck aus dunklem Schimmel hat den Boden befallen und wird zum Teil von einem schabigen, kleinen Teppich verdeckt.

Der Fleck unter dem Teppich hat einen Durchmesser von etwa 3 Metern und besteht aus einem wabernden Muster aus dunkelblauem, kränklich grünem und schwarzem Schimmel, der spiralförmig zu wachsen scheint. Nimmt man den Fleck mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 genauer in Augenschein, sieht es beinahe so aus, als würde man aus der Vogelperspektive auf eine Wendeltreppe hinabblicken. Diese führt nach unten und auf ihren Stufen liegen überall Schädel und Knochen. Der Fleck ist eine harmlose Manifestation von Vorels Geist und ein Hinweis darauf, wie man in die unter dem Haus gelegenen Höhlen gelangt. Wird der Fleck entfernt, kehrt er nach 24 Stunden wieder zurück.

SCHATZ: Der Affenkopf ist eigentlich ein schwacher, wundersamer Gegenstand, der *Hungriger Geköpfter* genannt wird. Wenn man an der Schnur zieht, die an ihm hängt, dann gibt der Kopf ein affenähnliches Kreischen von sich, dem Zauber *Alarm* nicht unähnlich. Diese Kuriosität – eine der wenigen, die nach Travers Lebzeiten im Haus übrig geblieben sind – wurde verwendet um das

Abendessen anzukündigen. Der Kopf kann leicht von der Wand entfernt werden und funktioniert hinterher weiter. Er ist 500 GM wert.

B4 ESSZIMMER



In der Mitte des Raumes stehen ein Mahagonitisch und mehrere Stühle, die um diesen angeordnet wurden. Zwei Kamine thronen im Westen, während die beiden Buntglasfenster im Osten die ansonsten atemberaubende Sicht auf die Verlorene Küste verzerren. In jedem Fenster ist ein Monster dargestellt, das aus dem Rauch einer siebenseitigen Kiste emporsteigt. Von Norden nach Süden sind folgende Kreaturen dargestellt: ein knorriger Baum mit wutverzerrtem Gesicht, ein gigantischer Vogel mit einem krummen Schnabel, himmelblauen Augen und goldenem Gefieder, eine geflügelte, zentaurenartige Gestalt mit dem Unterkörper eines Löwen und dem Oberkörper einer zähnefletschenden Frau sowie eine tiefblaue, tintenfischartige Gestalt mit bösen, roten Augen.

Die Buntglasfenster in den Bereichen **B12**, **B22** und **B29** bieten eine fabelhafte Aussicht auf den Varisischen Golf. Mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Architektur und Baukunst) gegen SG 15 erkennt man, dass es eine merkwürdige Entscheidung war, den Raum mit dem zweifellos besten Blick auf die Verlorene Küste mit Fenstern zu bestücken, durch die man nicht hinausblicken kann. Dies weist auf die Wichtigkeit der Bilder hin, bei denen es sich um versteckte Hinweise handelt, die Fürst Vorel Fingerhut zurückgelassen hat.

Der Weg zur Leichnamwerdung ist eine persönliche Suche. Zwar kann jeder herangehende Leichnam auf den Entdeckungen und Vorgehensweisen früherer Nekromanten aufbauen, doch ist die eigentliche Formel für jede Seele unterschiedlich. Vorel war stolz auf seine Leistungen, obwohl er wusste, dass er vor den meisten Leuten kaum damit prahlen konnte. Stattdessen beschloss er, seinen persönlichen Pfad zur Leichnamwerdung in einer Reihe von Buntglasfenstern festzuhalten und verwendete Symbole sowie Metaphern statt Fakten und Zahlen. Die vier Stufen dieses Vorgangs sollten beginnend beim Dachboden bis zum Keller betrachtet werden; die Buntglasfenster in diesem Raum stellen folglich die dritte Stufe der Prozedur dar - die Herstellung des Seelengefäßes. Vorel hatte sein Seelengefäß aus Körperteilen vier ungewöhnlich langlebiger Monster hergestellt: denen eines Baumhirten, eines Rochs, einer Sphinx und eines Kraken. Ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 25 reicht aus, um zu erkennen, dass die Runen auf der Kiste mit Nekromantie in Zusammenhang stehen. Des Weiteren offenbart ein gelungener Fertigkeitwurf, dass die Monster eher in die Kiste hineingezogen werden, anstatt dass sie aus ihr emporsteigen, und ihre Zähne fletschenden Gesichter eher Furcht als Zorn ausdrücken.

B5 WOHNSTUBE (HG 4)



In diesem staubigen Zimmer steht ein langes Sofa, das von einer feinen, weißen Pilzschicht überzogen ist. Winzige Staubwirbel fegen wie von einer Brise getrieben über die Bodenbretter – doch ist kein einziges Lüftchen zu spüren.



SPUKERSCHEINUNG: Ein Charakter, dem ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 gelingt, erkennt, dass der Staub so aufgewirbelt wird, als würde jemand Unsichtbares vor dem Kamin heftig auf und ab gehen. Ein Charakter, der dort entlanggehen will, wird unfreiwillig einer kurzen Erinnerung ausgesetzt: Es ist die Erinnerung an eine Frau, die sich darum sorgt, was ihr Ehemann noch so spät des nachts im Keller treibt. Einen Augenblick später ist der Charakter überzeugt, dass einer der anderen SC sein Kind ist und entwickelt einen übermächtigen Drang mit diesem SC aus dem Haus zu fliehen, bevor etwas Schreckliches passiert.

BESORGTE GATTIN

EP	HG	TP
1.200	4	8

CB Allgemeine Spukerscheinung (ein Bereich von 1,50 m x 1,50 m vor dem Kamin)

Zauberstufe 4

Bemerkn Wahrnehmung SG 20 (das Flüstern einer Frau, die nach „Lorei“ ruft – der Name der Tochter von Vorel und Kasanda)

TP 8; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Zaubereffekt (*Einflüsterung*, um einen anderen SC aus dem Haus und in den Bereich **B1** zu zerren, wahrscheinlich zum Aassturm; Willen, SG 14 zum Widerstehen; ZS 4)

B6 WASCRAUM (HG 1/4)



Das hier ist ein einfacher Waschraum. Im Norden steht ein uralter Waschzuber aus Metall, dessen Innenseite mit einem Ring aus Schimmel verkrustet ist. Ein merkwürdiges, heimliches Kratzen ertönt aus dem Zuber.

KREATUR: Ratten waren schon immer ein Problem im Gutshaus Fingerhut, und jetzt erst recht. Die Kreaturen nisten in den Wänden des Hauses und in den Höhlen

darunter. Ein Großteil von ihnen ist dem gefährlichen Schimmelpilz ausgesetzt, der in Bereich **B37** wächst. Unglücklicherweise ist eine dieser Ratten hier in den Zuber gefallen und kommt nicht wieder heraus. Die Kreatur gibt ein grässliches und trauriges Bild ab: ein blindes, von Tumoren zerfressenes Biest, das Eindringlinge über seinen Geruchssinn wahrnimmt. Wenn die Ratte irgendetwas riecht, beginnt sie wie wild zu quietschen und legt in jeder Runde einen Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 25 ab – sie will unbedingt aus dem Zuber herauskommen und das fressen, was sie riecht.

KRANKE RATTE

EP	HG	TP
100	1/4	4

RK 10, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 10 (-2 Blindheit, +2 Größe)

TP 4 (PF MHB, S. 274)

Nahkampf Biss +4 (1W3-4 plus Krankheit)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blindheit (AF) Die Ratte ist erst vor Kurzem erkrankt und hat sich bisher nicht an ihren Zustand gewöhnen können, daher leidet sie vollständig unter den Einschränkungen des Zustandes Blind.

Krankheit (ÜF) *Vorels Sieche*: Biss – Verwundung oder Einnahme; *Rettungswurf* Zähigkeit, SG 11; *Inkubationszeit* 1 Tag; *Frequenz* 1/Tag; *Effekt* 1W4 CH-Schaden und 1W4 KO-Schaden; *Heilung* 3 aufeinander folgende Rettungswürfe. Diejenigen aus Vorels Blutlinie, die durch Vorels Sieche sterben, erheben sich hinterher als Grul oder andere un-tote Schrecken. Der SG für den Rettungswurf basiert auf Konstitution.

B7 TANZSAAL (HG 3)



Dieser eichengetäfelte Saal muss einst atemberaubend gewesen sein, jetzt bietet er jedoch einen traurigen Anblick. Die Bodendielen sind aufgrund der Feuchtigkeit gebogen und die Täfelung ist zerkratzt und mit Schimmel bewachsen. Ein Flügel, dessen Oberfläche dreckig und Tasten krumm sind, steht verfallen in der Ecke im Südosten.



DIE HÄUTERMORDE

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: SCHNÖDER MORD

TEIL ZWEI: DAS DING AUF DEM DACHBODEN

TEIL DREI: WANDELNDE VOGELSCHREUCHEN

TEIL VIER: DAS VERHÄNGNIS

TEIL FÜNF: AUF DER JAGD NACH DEM HÄUTER

TEIL SECHS: DIE SIEBENMÜHLE

TEIL SIEBEN: DIE SCHATTEN DER ZEIT

SPUKERSCHENUNG: Alderns Frau Jescha liebte es, in diesem Saal für ihren neuen Ehemann zu tanzen, während sie sich zum Klang des Klaviers zu immer schnelleren Drehungen varisischer Tänze in Ekstase versetzte. Wird das Klavier mit einem Fertigkeitwurf für Auftreten (Tasteninstrumente) untersucht, so stellt sich heraus, dass es auf unnatürliche Weise verfallen ist - als wäre es über Jahrzehnte nicht gepflegt worden. Drückt man jedoch die Tasten, stellt man fest, dass sie perfekt gestimmt sind.

Sobald irgendeine der Klaviertaste gedrückt wird, ertönt ein musikalisches Feuerwerk aus dem Instrument, das eine mitreißende, aber irgendwie disharmonische varisische Weise spielt. Ein Charakter im Raum, welcher mit der Rache-Spukerscheinung in Verbindung steht, fängt plötzlich an zu tanzen, dreht sich immer schneller und fegt in den Armen eines unsichtbaren Tanzpartners quer durch den Raum. Der heimgesuchte SC kann seine Tanzpartnerin selbstverständlich sehen - es ist Jescha in aller ihrer lebhaften Schönheit. In jeder weiteren Runde vergeht Jeschas Schönheit zusehends: ihr Hals verfärbt sich dunkel und bildet grüne sowie blaue Blutergüsse. Des Weiteren treten ihre Augen hervor und tränen, ihr Mund ist vor Schmerz verzerrt und ihre Zunge hängt heraus, als würde sie von einem Unsichtbaren erwürgt. In der letzten Runde der Spukerscheinung verwest und zerfällt sie in den Armen ihres Tanzpartners.

TANZ DES UNTERGANGS

EP	HG	TP
800	3	13

CB Anhaltende Rache-Spukerscheinung (überall in Bereich B7)

Zauberstufe 3

Bemerkn Wahrnehmung SG 15 (um leise Klaviermusik zu hören)

TP 13; **Auslöser** Berührung (Klavier); **Rücksetzer** 1 Tag

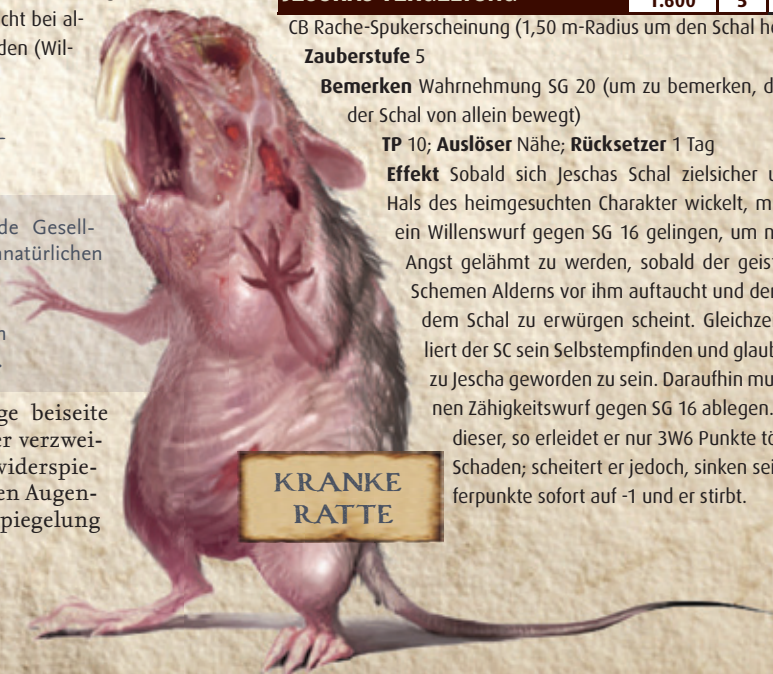
Effekt Der heimgesuchte Charakter wird in einen wirbelnden Tanz verstrickt und dreht sich 1W6 Runden lang wie wild durch den Raum, wobei er in jeder Runde 1 Punkt Stärkeschaden erleidet (der tanzende Charakter kann zu Beginn jeder neuen Runde einen Willenswurf gegen SG 15 ablegen, um den Tanz vorzeitig zu beenden). Sobald der Tanz endet - ob vorzeitig oder nicht - ist der Charakter erschöpft. Wird der Charakter erfolgreich in einen Ringkampf verwickelt und in diesem Zuge im Haltegriff festgehalten, so kreischt die unsichtbare Tanzpartnerin vor Zorn auf, da dies die Spukerscheinung frühzeitig beendet. Ihr Kreischen verursacht bei allen im Raum 1W2 Punkte Weisheitsschaden (Willen, SG 15, keine Wirkung).

B8 GESELLSCHAFTSZIMMER



Dieses gemütlich aussehende Gesellschaftszimmer ist von einer unnatürlichen Feuchtigkeit durchzogen. Im Süden sind die Vorhänge vor den Fenstern mit einer dicken Schicht Schimmel überzogen.

Ein Charakter, der die Vorhänge beiseite zieht, sieht kurz das Gesicht einer verzweifelten Frau, das sich im Fenster widerspiegelt - das Gesicht von Jescha. Einen Augenblick später verschwindet die Spiegelung und tritt nicht noch einmal auf.



KRANKE RATTE

B9 BIBLIOTHEK (HG 5)



In dieser Bibliothek stehen zwei Stühle - einer von ihnen liegt umgestürzt vor einen steinernen Kamin. Ein Schal, dessen Rot und Gold einen starken Kontrast zu den düsteren Farben im Raum bildet, wurde über einer der Armlehnen des umgefallenen Stuhls gehangen. Zwischen den beiden Stühlen befindet sich ein offenes Buch auf dem Boden. Eine steinerne Buchstütze, die wie ein betender Engel mit Schmetterlingsflügeln aussieht, liegt seitlich im Kamin.

Ein Fleck getrockneten Blutes klebt an der Rückseite des Stuhles im Norden und eine Untersuchung der Buchstütze fördert noch mehr Blut, Haarbüschel, Knochensplitter eines Schädels und Fetzen von Fleisch zutage. Darüber hinaus ist ein Flügel teilweise abgebrochen.

SPUKERSCHENUNG: Die Bibliothek war der Ort, an dem Aldern vor wenigen Monaten seine Frau und einen unschuldigen Zimmermann ermordete. Aldern, der bereits unter dem wachsenden Einfluss Vorels stand, kehrte eines Nachts betrunken nach Hause zurück und fand die beiden dort vor. Sie hatten die Stühle vor dem brennenden Kamin zusammengerückt und die Köpfe so nahe zusammengesteckt, dass sie sich fast berührten. Gemeinsam betrachteten sie ein Buch über varisische Geschichte, doch Aldern hielt diese Geste irrtümlich für Leidenschaft, stürzte brüllend in den Raum und riss eine steinerne Buchstütze von einem Regal, als er auf die beiden zukam. Mit der Buchstütze schlug er den Zimmermann bewusstlos, dann ließ er die Buchstütze fallen und erwürgte Jescha mit ihrem eigenen Schal. Aldern verbarg ihre Leiche auf dem Dachboden und warf die Leiche des Zimmermanns in den Brunnen (in dem er nur solange überlebte, bis ihn der Skaveling aus Bereich B32 umbrachte).

Die Spukerscheinung wird ausgelöst, sobald sich der von Rache heimgesuchte SC dem Schal bis auf 1,50 Meter nähert. Wenn das geschieht, erfüllt ein schreckliches Kreischen den Raum, während der Schal in die Höhe schnellte und sich um den Hals des heimgesuchten SC wickelt.

JESCHAS VERGELTUNG

EP	HG	TP
1.600	5	10

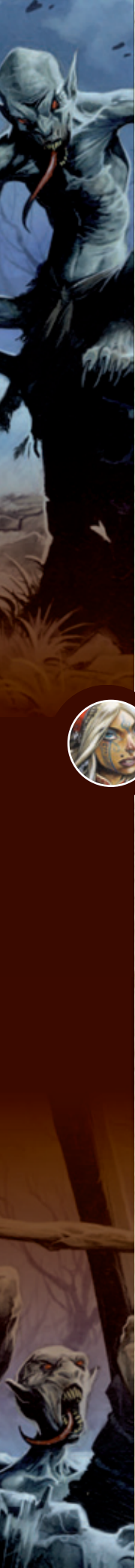
CB Rache-Spukerscheinung (1,50 m-Radius um den Schal herum)

Zauberstufe 5

Bemerkn Wahrnehmung SG 20 (um zu bemerken, dass sich der Schal von allein bewegt)

TP 10; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Sobald sich Jeschas Schal zielsicher um den Hals des heimgesuchten Charakter wickelt, muss ihm ein Willenswurf gegen SG 16 gelingen, um nicht vor Angst gelähmt zu werden, sobald der geisterhafte Schemen Alderns vor ihm auftaucht und den SC mit dem Schal zu erwürgen scheint. Gleichzeitig verliert der SC sein Selbstempfinden und glaubt selbst zu Jescha geworden zu sein. Daraufhin muss er einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 ablegen. Gelingt dieser, so erleidet er nur 3W6 Punkte tödlichen Schaden; scheitert er jedoch, sinken seine Trefferpunkte sofort auf -1 und er stirbt.



SCHATZ: Sobald die Spukerscheinung vorbei ist, sinkt Jeschas Schal leblos zu Boden. Der Schal ist ein wahres Kunstwerk im Wert von 100 GM und kann in Bereich **B24** eingesetzt werden, um die Wiedergängerin Jescha zu beeinflussen. Allerdings bleibt der Schal immer noch ein Teil der Spukerscheinung und wird jeden Tag, den er im Gutshaus bleibt, einen erneuten Mordversuch unternehmen. Wird der Schal aus dem Haus gebracht, so wird der Spuk unterdrückt, bis er ins Haus zurückkehrt. Ein Charakter, welcher nicht mit der Rache-Spukerscheinung in Verbindung steht, kann den Schal bedenkenlos bei sich tragen – solange er sich nicht auf 1,50 Meter dem Charakter nähert, den der Schal töten will!

B10 TREPPE

Während sich die SC auf dieser Treppe befinden, hallen ihre Schritte eine Runde später wider, als würde ihnen jemand Unsichtbares folgen. Dies mag zunächst übernatürlich erscheinen, aber der Effekt ist absolut natürlich – sobald die SC auf die Stufen getreten sind, zieht sich das Holz wieder zusammen und erzeugt dabei Geräusche.

B11 ALDERNS SCHLAFZIMMER (HG 3)



In diesem Schlafzimmer stehen ein Kinderbett, ein Stuhl neben einer Spielzeugkiste und ein düster aussehender Kamin, der groß genug ist, dass sich ein Kind darin verlaufen könnte.

SPUKERSCHEINUNG: Als Cyrali Fingerhut versuchte das Gut niederzubrennen, fing sie beim Gesindehaus an (mit Erfolg). Dann ging sie zurück ins Haupthaus und versuchte in den Bereich **B22** zu gelangen, wo sie in Travers Lieblingszimmer das zweite Feuer entzünden wollte. Ihre Kinder sahen zu, wie sie wild dreinblickend eine Fackel schwang und als sie Zeuge wurden, wie ihr Vater ihre Mutter in diesem Raum angriff, rannten sie nach unten, um sich zu verstecken.

VERÄNGSTIGTES KIND

EP	HG	TP
800	3	6

CB Besessenheits-Spukerscheinung (im westlichen Bereich um das Bett herum)

Zauberstufe 3

Bemerken Wahrnehmung SG 20 (um das Schluchzen eines Kindes zu hören)

TP 6; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Der heimgesuchte Charakter ist auf einmal davon überzeugt, dass seine Eltern einander umbringen wollen und wer von den beiden auch immer überlebt, wird ihn als Nächsten töten. Des Weiteren wird der SC von einer Vision überwältigt, in der seine Mutter eine Fackel und sein von Tumoren übersäter Vater ein langes Messer schwingt, während beide kämpfen und versuchen sich gegenseitig umzubringen. Diese Vision verschwindet so schnell, wie sie gekommen ist und dem SC muss ein Willenswurf gegen SG 14 gelingen, um durch diesen verstörenden Anblick keine 1W4 Punkte Weisheitsschaden zu nehmen.

B12 MUSIKEREMPORE



In diesem großen Raum stehen zwei gepolsterte Sessel sowie ein langes Sofa, das auf einen breiten Prunkerker mit Buntglasfenstern gerichtet ist. Von Norden nach Süden ist auf diesen Fenstern eine Reihe verschiedener Tiere und Pflanzen dargestellt:

ein riesiger, fahler und geisterhafter Skorpion, ein hagerer Mann, an dessen ausgestreckten Armen ein Dutzend Fledermäuse hängen, eine Motte mit einem unheimlichen Muster auf dem Kopf, das einem Schädel gleicht, ein Gewirr mattgrüner Pflanzen mit glockenförmigen Blüten und eine junge Frau, die an einer Quelle im Wald sitzt, während eine dürre Spinne von der Größe eines Hundes an einem Faden ihres Netzes über ihr hängt.

Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wissen (Arkane) gegen SG 20 lassen sich alle fünf Themen in den Bildern als klassische Komponenten für nekromantische Magie erkennen (Skorpiongift, Vampirodem, Zungen von Todesschwimmenmotten, Belladonna und das Herz einer vergifteten Jungfrau). Wenn der Fertigkeitwurf den SG um 10 Punkte oder mehr übersteigt, so erkennt man, dass diese Zauberkomponenten mit mehreren bekannten Formeln zur Leichnamwerdung in Verbindung stehen.

B13 GÄSTEZIMMER (HG 4)



Das gesamte Schlafzimmer ist mit einer dicken, schwammartigen Schicht aus dunkelgrünem, blauem und schwarzem Schimmel überzogen.

Der Schimmel ist zwar widerlich und übel riechend, stellt aber nur eine vergleichsweise harmlose Manifestation der bösen Geister im Gutshaus Fingerhut da. Wenn der Schimmel vernichtet wird, wächst er innerhalb von 24 Stunden nach.

SPUKERSCHEINUNG: Nachdem Kasanda Vorels Leichnamwerdung zunichtegemacht hatte, floh sie aus den Höhlen nach oben, um nach ihrer Tochter Lorei zu suchen und mit ihr zu fliehen. Als sie jedoch dieses Zimmer erreichte – das Schlafzimmer ihrer Tochter – hatte Vorel bereits die Wände darin mit seinem Übel infiziert. Und Kasanda musste schnell erkennen, dass sie bereits Opfer der Sieche geworden ist, als ihre Tochter sie sah und vor Grauen schrie. Rasch breitete sich die Krankheit auf ihre Tochter und die Dienerschaft aus. Alles, was im Gut Fingerhut lebte, war binnen Minuten tot, die Leichen missgestaltet und verstümmelt.

Sowohl Kasanda als auch Lorei fielen der Sieche zum Opfer und sobald der SC, welcher von der Fäulnis-Spukerscheinung heimgesucht wird, diesen Raum betritt, spürt er ein plötzliches Jucken im Gesicht. Auch wenn seine Kameraden nichts Ungewöhnliches bemerken, hat der SC das Gefühl, sein Gesicht sei plötzlich über und über von Tumoren und Pusteln übersät. Dieses Gefühl hält lange genug an, dass der SC versuchen kann, sich sein krankes Fleisch vom Gesicht zu kratzen.

PHANTOMSIECHE

EP	HG	TP
1.200	4	18

CB Anhaltende Fäulnis-Spukerscheinung (ein Bereich von 3 m x 3 m im Nordwesten)

Zauberstufe 4

Bemerken Wahrnehmung SG 15 (um die Stimme eines Kindes zu hören, das mit ängstlicher Stimme fragt: „Was ist das auf deinem Gesicht, Mama?“)

TP 18; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Der heimgesuchte Charakter muss einen Willenswurf gegen SG 14 ablegen. Scheitert er, zerkratzt er sich verzweifelt das Gesicht und erleidet 1W6 Punkte Schaden und 1W4 Punkte Charismaschaden. Dem



DIE HÄUTER- MORDE

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEIL EINS:
SCHNÖDER MORD

TEIL ZWEI:
DAS DING AUF DEM DACHBODEN

TEIL DREI:
WANDELNDE VOGELSCHREICHEN

TEIL VIER:
DAS VERHÄNGNIS

TEIL FÜNF:
AUF DER JAGD NACH DEM HÄUTER

TEIL SECHS:
DIE SIEBENMÜHLE

TEIL SIEBEN:
DIE SCHATTEN DER ZEIT

Charakter muss in jeder Runde, die er in dem Raum bleibt, ein weiterer Rettungswurf gelingen, um sich nicht wieder und wieder das Gesicht zu zerkratzen. Die Spukerscheinung endet, sobald ihm zwei Rettungswürfe hintereinander gelingen, er aus dem Raum gezerrt wird oder durch den körperlichen bzw. den Charismaschaden bewusstlos wird.

B14 WASHRAUM IM OBERGESCHOSS (HG 1)



Inmitten dieses Raumes steht eine eiserne Wanne, unter deren Gewicht die umgebenden Bodenbretter nachgeben.

FALLE: Der Boden in diesem Raum ist instabil. Jede mittelgroße oder größere Kreatur, die den Raum betritt, löst einen Einsturz aus, durch den die Kreatur in den Bereich B6 stürzt.

EINSTÜRZENDER BODEN

EP	HG
je 400	1

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Reparieren

Effekt 3 m tiefer Sturz (1W6); mehrere Ziele (alle Ziele in Bereich B14); Reflex, SG 15, um zu entkommen

B15 HAUPTSCHLAFZIMMER (HG 5)



Dieses einst so schöne Gemach ist nun völlig verwüstet. Das Bett ist zerstört, die Matratze zerfetzt, die Wände wurden wie von einem Messer aufgeschlitzt, die Stühle in Stücke gehackt und die Gemälde an den Wänden auseinandergerissen – mit einer Ausnahme. Ein Bildnis, das an der Wand im Nordwesten hängt, sieht unberührt aus. Allerdings wurde es umgedreht, sodass die Vorderseite zur Wand zeigt.

Nachdem er Jeschas Leiche auf den Dachboden geschafft hatte, schlug er im Hauptschlafzimmer alles kurz und klein. In seinem Zorn konnte er sich jedoch nicht dazu durchringen, das Bildnis seiner Frau zu zerstören, das er vor wenigen Monaten in Auftrag gegeben hatte. Wird das Bild umgedreht, enthüllt es eine wunderschöne Varisiererin in nachdenklicher Pose.

Sobald er das Bildnis sieht, überkommt den SC, welcher von der Besessenheits-Spukerscheinung heimgesucht wird, ein plötzliches Gefühl von Traurigkeit. Ein SC, der von Rache heimgesucht wird, verspürt hingegen plötzlich Angst. Diese Gefühle vergehen rasch und haben keine Auswirkung auf das Spielgeschehen.

SPUKERSCHENUNG: Zwar wurde das Zimmer erst vor Kurzem verwüstet, doch die Spukerscheinung, die das Schlafzimmer durchzieht, steht in Verbindung mit den ersten Bewohnern dieses Raumes - Vorel und Kasanda Fingerhut. Nur 1W4 Runden, nachdem ein Charakter, welcher von der Zornes-Spukerscheinung heimgesucht wird, diesen Raum betritt, fühlt er sich benommen und gerät ins Wanken, selbst wenn er den Raum bereits verlassen hat. Einen Moment später löst sich der Zauber, der die Benommenheit ausgelöst hat; allerdings ist der SC plötzlich von einem überwältigenden Hass auf Frauen erfüllt und 1W4 Runden lang davon besessen, die nächststehende Frau anzugreifen.



BRENNENDER FRAUENHASS

EP	HG	TP
1.600	5	22

CB Anhaltende Zornes-Spukerscheinung (in der Nordwesthälfte des Raumes)

Zauberstufe 5

Bemerken Wahrnehmung SG 15 (um die Stimme einer Frau zu hören, die fragt: „Was treibst du eigentlich da unten in der Kälte?“)

TP 22; **Auslöser** Berührung (Gemälde); **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Dem heimgesuchten Charakter muss ein Willenswurf gegen SG 16 gelingen, ansonsten ist er dazu gezwungen, die am nächsten befindliche Frau anzugreifen (wie durch *Person beherrschen*) und muss all seine Fähigkeiten bei dem Versuch aufwenden, das Ziel zu töten. Diese Spukerscheinung hält 1W4 Runden oder solange an, bis das erste Ziel getötet wird. Wenn kein passendes Ziel vorhanden ist, greift der Charakter sich selbst an und springt aus dem Fenster, wenn keine Waffe zur Hand ist. In jeder Runde, in der dieser Zwang besteht, kann der Charakter einen erneuten Willenswurf gegen SG 16 ablegen, um den Effekt frühzeitig zu beenden.

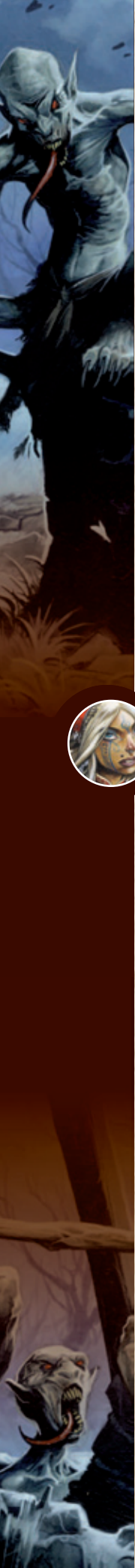
B16 TREPPE

Diese Treppe führt hinauf zum Dachboden. Die Tür, die zur Treppe führt, ist verschlossen und kann mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 25 geknackt oder mit einem Stärkewurf gegen SG 24 eingeschlagen werden. Den Schlüssel zu dem Schloss hat Aldern Fingerhut zerstört.

B17 GALERIE (HG 4)



Im Nordwesten dieses Zimmers steht ein Steinkamin. Im Norden und Süden hängen Gemälde an den Wänden, von denen jedes mit einer dicken Schicht staubiger Spinweben bedeckt ist, sodass die Bilder kaum zu erkennen sind.



Entfernt man die staubigen Spinnweben von den Gemälden, kommen darunter die Bildnisse der früheren Bewohner des Gutes Fingerhut zum Vorschein. Auf den drei Bildern im Norden sind Vorel und Kasanda Fingerhut sowie ihre Tochter Lorei abgebildet. Vorel ist ein großer Mann mittleren Alters mit langem, dunklem Haar und einem glatt rasierten Gesicht, der die dunkelblaue Kleidung eines Adligen trägt. Kasanda dagegen ist eine ernst aussehende, braunhaarige Frau, in deren Haar einige graue Strähnen zu sehen sind und die ein wallendes, blaues Kleid trägt. Auf den fünf Bildern im Süden sind Traver und Cyrali Fingerhut sowie deren Sohn Aldern und seine zwei Töchter, Sendeli und Siva, abgebildet. Ebenso wie Vorel ist Traver groß und schlank, sein Gesicht ist jedoch schmaler und er trägt einen dünnen Schnurrbart. Cyrali ist eine junge Frau mit langen, roten Haaren und einem schelmischen Lächeln. Unter jedem Bildnis ist eine Tafel angebracht, auf welcher der Name der jeweiligen Person auf dem Bild steht.

SPUKERSCHEINUNG: Sobald die Spinnweben von allen Bildnissen entfernt worden sind, fällt die Temperatur im Raum dramatisch ab. Die Luft ist von eisigem Hauch erfüllt und Raureif bedeckt die Wände. Die lebendigen Figuren in den Bildern verwandeln sich in ihre toten Gegenstücke. Kasanda und Lorei werden zu missgestalteten, von Tumoren zerfressenen Leichen. Traver wird blass und ein langer Schnitt überzieht seine Kehle, aus dem Blut fließt und auf seine Brust sickert. Cyralis Abbild wird düster und verbrennt, während sich ihre Arme, Beine und ihr Rücken verdrehen, als ob ihre Knochen an unzähligen Stellen gebrochen würden. Alderns Fleisch verwest und wird dunkel, die Haare fallen ihm aus und er verformt sich zu einem ghulähnlichen Monster. Die Gemälde mit Sendeli und Siva werden zwar von Reif überzogen, bleiben ansonsten aber unverändert. Überall auf Vorels Bildnis, inklusive Rahmen, wachsen plötzliche Pilze und turmordartige Auswüchse. Der gesamte Raum wird binnen Sekunden von dieser Welle aus Pilzen und Krankheit befallen, bevor mit einem Mal wieder alles normal ist.

DIE BEFALLENE FAMILIE

EP	HG	TP
1.200	4	8

CB Allgemeine Spukerscheinung (der gesamte Bereich **B17**)

Zauberstufe 4

Bemerkungen Wahrnehmung SG 15 (um zu bemerken, dass der Raum von Kälte erfüllt wird)

TP 8; **Auslöser** Berührung; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Sobald der Raum von Verfall und Pilzen durchflutet wird, muss jedem SC im Raum ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingen, um sich nicht mit Vorels Sieche anzustecken (siehe S. 94 unter "Kranke Ratte"). Ist der Raum wieder normal geworden, so können die Charaktere, deren Rettungswürfe gescheitert sind, winzige Schimmelflecken und weiche, rote Beulen auf ihrer Haut erkennen. Bis diese Krankheit jedoch vollständig ausgebrochen ist, bleiben diese Symptome für andere unsichtbar.

B18 SCHLAFZIMMER (HG 5)



Obwohl die Möbel in diesem Schlafzimmer staubig und ungepflegt sind, zeigen sich an ihnen keine größeren Schäden durch Wasser oder Schimmel. Die einzige Ausnahme bildet ein dunkler Fleck auf dem Schreibtisch unter dem Fenster im Norden.

SPUKERSCHEINUNG: Nachdem Traver Fingerhut seine Frau in Bereich **B22** umbrachte, konnte er durch den Schock, den er erlitt, als er die brennende Leiche seiner Frau auf die Felsen stürzen sah, die Kontrolle über seinen Körper und

seinen Geist zurückgewinnen. Er spürte, dass Vorel immer noch irgendwo da draußen war als dieser versuchte erneut die Kontrolle über seinen Körper zu übernehmen. Doch zumindest einen Augenblick lang war Traver wieder Herr seiner selbst. In einem Anflug von Verzweiflung (manche sagen Feigheit) floh er in diesen Raum, den er und seine Frau geteilt hatten, setzte sich an seinen Schreibtisch und schlitzte sich mit seinem Dolch die Kehle auf.

Sobald ein SC, der vom Wahnsinn heimgesucht wird, auf 1,50 Meter an den Schreibtisch herantritt, beginnt er zu zittern und ist plötzlich davon überzeugt, soeben die Person umgebracht zu haben, die er am meisten liebt. Von Verzweiflung gepackt, geht er auf den Schreibtisch zu, nimmt etwas auf, das wie ein Dolch mit Silbergriff aussieht und versucht sich selbst die Kehle aufzuschlitzen. Will jemand anderes ihn aufhalten, greift er stattdessen diese Person an. Überlebt der Charakter, kehrt der „Dolch“ zu seiner wahren Gestalt zurück und wird zu einem zersplitterten, aber sehr spitzen Stück Holz.

DRANG ZUM SELBSTMORD

EP	HG	TP
1.600	5	10

CB Wahnsinns-Spukerscheinung (1,50 m-Radius um den Schreibtisch)

Zauberstufe 5

Bemerkungen Wahrnehmung SG 20 (um einen Dolch auftauchen zu sehen, der einen Augenblick zuvor nicht auf dem Schreibtisch lag)

TP 10; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Der heimgesuchte Charakter muss einen Willenswurf gegen SG 15 ablegen. Scheitert er, geht er zum Schreibtisch hinüber und versucht mit einem zersplitterten Stück Holz einen Coup de Grace gegen sich selbst auszuführen. Dabei richtet er 2W4 Punkte (plus dem Doppelten seines Stärkemodifikators) Schaden an. Zusätzlich muss ihm ein Zähigkeitswurf (SG 10 + der angerichtete Schaden) gelingen, um sich nicht tatsächlich selbst umzubringen. Sollte irgendjemand versuchen ihn davon abzuhalten, so führt der Charakter mit dem „Dolch“ stattdessen einen einzigen Angriff gegen diese Person aus. Trifft er, gelingt durch den übernatürlich geführten Schlag automatisch ein kritischer Treffer, der an Schaden 2W6 Punkte plus dem Stärkemodifikator des heimgesuchten Charakters anrichtet. Darüber hinaus richtet der Treffer 1W4 Punkte Blutungsschaden an. Nach diesem Angriff verwandelt sich der „Dolch“ wieder in ein Stück Holz zurück.

B19 ARBEITSRAUM



Mehrere Holzbretter, Seile und andere Materialien für Reparaturen werden hier gelagert. Die Decke ist deutlich eingesunken und an vielen Stellen kann man durch Löcher und Risse den Himmel erkennen.

Aldern und seine angeheuerten Helfer konnten diesen Raum zum Teil reparieren, allerdings konnten sie ihre Arbeit nicht zu Ende führen, bevor sich Vorels Geist manifestierte.

B20 LAGERRÄUME

Jeder dieser Räume ist vollgestellt mit alten Möbeln, Decken, Laken, Kisten und Fässern sowie weiterem Hausrat. Hierin findet sich nichts von Wert.

B21 DACHSTUBE



Das Dach dieses Raumes hat einen spitzen Winkel, sodass er im Süden gerade einmal 1,20 Meter Bauhöhe aufweist. Eine niedrige Pritsche und eine Kommode sind die einzigen Möbelstücke.



Früher war diese Dachstube die Heimstatt des Hausdieners, doch seit Vorels Zeiten hat niemand mehr hier oben gewohnt.

Sobald die SC um die Ecke des Korridors einbiegen, der hinter dem Eingang zu diesem Raum liegt, hallt ein schriller und unverkennbarer Schmerzenschrei durch den Dachboden. Das Geräusch kommt offensichtlich aus dem Bereich **B24**.

B22 OBSERVATORIUM (HG 5)



In der Mitte dieses zugigen Raumes stehen ein Schreibtisch und ein Stuhl. Im Westen erheben sich zwei Kamine, während in der Ostwand zwei Buntglasfenster eingelassen wurden. Auf dem Fenster im Norden ist eine dunkelhaarige Frau mit blasser Haut, großen grünen Augen und einem schwarzroten Umhang dargestellt, die mit beiden Händen einen gezackten Eisenstab hält. Die untere Hälfte des Fensters im Süden ist zerbrochen und mit Leinwandstoff überzogen. Die Reste der oberen Hälfte stellen einen hübschen Mann dar, der eine Königstracht sowie eine Krone aus Elfenbein und Jade trägt. Kleine Verbrennungsspuren verunstalten das Holz neben dem zerbrochenen Fenster. Ein verbeultes und zerbrochenes Teleskop ist neben dem Schreibtisch auf die Seite gefallen und an der Decke ist eine Falltür mit mehreren Seilstücken verschlossen worden.

Die Falltür in der Decke konnte früher hinauf- und hinabgelassen werden, sodass ein Bruchteil des Himmels zum Vorschein kam, jedoch sind die Flaschenzüge längst zerfallen. Inzwischen kann die Falltür nur noch durch einen Stärkewurf gegen SG 24 geöffnet werden. Das zerbrochene Teleskop auf dem Boden war einst ein herrliches Instrument, doch nun ist es unwiderruflich zerstört.

Die Buntglasfenster in diesem Raum stellten früher die beiden Magier dar, die Vorel unmittelbar zu seinen Forschungen des Leichnamdaseins inspirierten. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 20 können die Figuren identifiziert werden. Im nördlichen Fenster ist Arazni dargestellt, die Hurenkönigin von Geb, während das Fenster im Süden Sokorro zeigt, den Schlächter von Aashügel.

SPUKERSCHEINUNG: In diesem Raum konfrontierte Cyrali Traver mit dem ihn umgebenden Wahnsinn. Sie wollte ihn dazu überreden das Gutshaus zu verlassen, bevor es zu spät war. Bedauerlich für sie, dass die Zeit längst verstrichen war. Traver griff sie an und als sie versuchte das Observatorium in Brand zu stecken, kanalisierte er die Energie des Feuers mithilfe von Magie gegen sie, um sie zu verbrennen. Während sie verbrannte, stürzte Cyrali durch das Fenster und in den Tod auf den Felsen darunter. Der Anblick reichte aus, dass Traver lange genug dem Wahnsinn entrann, um sich in den Bereich **B18** zurückzuziehen und Selbstmord zu begehen.

Sobald der SC, welchem die Feuer-Spukerscheinung zugewiesen wurde, diesen Raum betritt, so wird ihm plötzlich unangenehm heiß. Eine Sekunde später glaubt er, er hätte Feuer gefangen und der einzige Weg dem Flammentod zu entkommen wäre der, sich aus dem unzerbrochenen Fenster und – hoffentlich – ins Meer zu stürzen. Der heimgesuchte Charakter versucht diesen Akt der Selbstzerstörung nur einmal. Wenn er 1 Runde lang davon abgehalten wird aus dem Fenster zu springen, kommt er wieder einigermaßen zu Verstand.

FLAMMENSTURZ

EP	HG	TP
1.600	5	10

CB Feuer-Spukerscheinung (Bereich **B22**)

Zauberstufe 5

Bemerkungen Wahrnehmung SG 15 (um den Gestank brennenden Fleisches zu riechen)

TP 10; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Der heimgesuchte Charakter muss einen Willenswurf gegen SG 16 ablegen. Scheitert er, so ist er gezwungen sich selbst durch das nicht zerbrochene Fenster zu stürzen, welches Arazni zeigt, und erleidet 2W6 Schadenspunkte durch das zerbrochene Glas und weitere 1W6 Schadenspunkte durch den Sturz auf das darunterliegende Dach. Eine Wetterfahne auf dem Dach greift den stürzenden Charakter einmalig mit +8 an; bei einem Treffer erleidet der Charakter weitere 1W6+7 Schadenspunkte, doch wird sein Sturz aufgehalten. Trifft die Wetterfahne nicht, muss der Charakter einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen. Scheitert der Rettungswurf, rutscht der Charakter im Verlauf 1 Runde das steile Dach hinunter, woraufhin er einen letzten Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 10 ablegen kann, um sich selbst aufzufangen. Ansonsten stürzt er 90 Meter in die Tiefe, auf die umbrandeten Felsen und erleidet dabei 20W6 Punkte Schaden.

B23 PRIVATES ARBEITSZIMMER (HG 3)



Regale voller Bücher bedecken die Wände dieses Raumes. Hier und da stehen aber auch merkwürdige Gegenstände, wie zum Beispiel Schädel auf denen Kerzenstumpfe angebracht wurden oder Stammesfische und dekorative Kästen für Schriftrollen. Ein leerer Vogelkäfig liegt nahe der Südwand neben einem kleinen Studiertisch und einem herrlichen Ledersessel. In allen Ecken der Raumes stehen grinsende Skulpturen.

Alderns Vater Traver verbrachte viel Zeit in diesem Raum, in welcher er größtenteils alte Berichte über Jagdausflüge, Expeditionen sowie Ausschnitte merkwürdiger Berichte aus den *Chroniken der Kundschafter* studierte. Vor allem aber suchte er kaum einen anderen Teil des Anwesens auf und verblieb stets in diesem Raum oder im Observatorium, nachdem sich Vorel einige Monate vor Travers Tod in seinem Verstand festsetzte.

SPUKERSCHEINUNG: Sobald der SC, der vom Wahnsinn heimgesucht wird, diesen Raum betritt, überkommen ihn die Erinnerungen an Dutzende Expeditionen, Seefahrten und Reisen in exotische Länder – Erinnerungen an Traver Fingerhuts Unternehmungen, bevor er sich hier in Varisia niederließ. Während diese immer schneller auf ihn einwirken, wird in ihm das Gefühl bitterer Enttäuschung und Reue immer stärker. Das geht solange weiter bis dem Charakter bewusst wird, dass die empfangenen Eindrücke nicht auf tatsächlichen Ereignissen beruhen – es sind lediglich Erinnerungen an Entdeckungen, die er vielleicht gemacht hätte, wenn er sich nicht mit dieser geifernden Harpyie von Ehefrau niedergelassen hätte.

UNERFÜLLTER RUHM

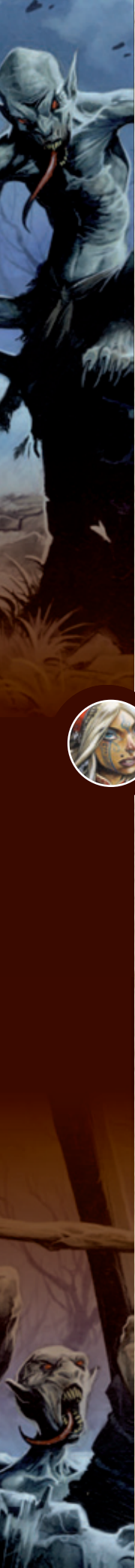
EP	HG	TP
800	3	6

CB Wahnsinns-Spukerscheinung (Bereich **B23**)

Zauberstufe 3

Bemerkungen Wahrnehmung SG 20 (um das rasche Umblättern von Buchseiten zu hören)

TP 6; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag



Effekt Sobald die Erinnerungen des heimgesuchten SC in bittere Enttäuschung umschlagen und in einem Gefühl von Niedergeschlagenheit und Verlust gipfeln, muss diesem ein Willenswurf gegen SG 14 gelingen, um nicht 1W6 Punkte Weisheitsschaden zu erleiden.

SCHATZ: Unter den Überbleibseln gibt es allerlei merkwürdige Fetische und Masken, doch das eindrucksvollste Stück ist ein altes Gemälde eines Stierkampfes. Das Bild trägt eine Tafel, auf der „Todeskampf in Schweynstadt“ steht. In dem Gemälde ist eine jubelnde Menge dargestellt, die einen Stierkämpfer anfeuert, während ein riesiger Auerochsenbulle über ihm steht und seine schrecklichen Hörner vorstreckt, welche die Länge von Speeren haben. In den Straßen liegen Dutzende von Leichen – ohne Zweifel hat der Auerochse bereits zwischen ihnen gewütet und obgleich unzählige bunte Speere aus den Flanken und dem Rücken des Ungeheuers ragen, kennt seine Raserei kein Ende. Das Werk ist tatsächlich ein Original des berühmten magnimarischen Künstlers Andosalu und hat einen Wert von 600 GM.

Ein gelungener Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 25 fördert an der Wand hinter dem Gemälde einen losen Ziegel zutage. Die kleine Aushöhlung dahinter war eine von zahlreichen versteckten Nischen, die Vorel in das Haus einbauen ließ. Gerade diese Nische ist seit Vorels Tod vor vielen Jahren unentdeckt geblieben. Sie enthält immer noch drei Münzstapel (insgesamt 20 PM), zwei Phiolen, die einmal mehrere Dosen Pesch enthielten, von dem nur noch übel riechende und wertlose Rückstände übrig sind, sowie einen Kupferschlüssel. Es handelt sich dabei um den Ersatzschlüssel zu Vorels Werkstatt (Bereich B29), der darüber hinaus die Steintür öffnet, die in den Bereich B37 führt.

Die Bücher behandeln zumeist die Stammeskultur und die Geschichte der Schoanti; daneben finden sich zahlreiche Karten geheimnisvoller Reiche und Seekarten. Keines dieser Bücher ist sonderlich wertvoll. Die Kästen für die Schriftrollen enthalten weitere Karten und dazu eine *Schriftrolle: Blitz* und eine *Schriftrolle: Schärfen*.

B24 JESCHAS GEFÄNGNIS (HG 6)

Die Tür zu diesem Raum ist verschlossen, doch dahinter ist zweifellos das Schluchzen einer Frau zu hören. Die Tür kann mit einem Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 25 geknackt oder mit einem Stärkerwurf gegen SG 24 aufgebrochen werden.



In diesem Raum ist es kalt und feucht. Ein alter Kleiderschrank steht an der Ostwand. Die Decke fällt in einem Winkel ab, sodass die Wand im Nordosten lediglich 1,20 Meter hoch ist und kaum Platz für ein kleines Fenster lässt. Ein mannshoher Spiegel, der in einen mit gewundenen Rosen verzierten Rahmen eingefasst ist, lehnt an der Backsteinmauer und ist dem winzigen Fenster zugeneigt.

KREATUR: Nachdem er Jescha ermordet hatte, brach er Aldern Fingerhut ihre Leiche in dieses Eckzimmer, wickelte sie in ein Laken, welches er aus dem gemeinsamen Ehebett gezogen hatte, und versteckte sie hinter den Kisten. Schlussendlich verschloss er die Tür und händigte den Brüdern der Sieben den Schlüssel aus, da er annahm sie würden die Situation für ihn regeln. Natürlich taten sie nichts dergleichen und somit blieb Jescha dort liegen – tot. Aber nicht für lange.

In der Nacht nach ihrer Ermordung erhob sich die Frau als untote Kreatur, die als Wiedergänger bekannt ist. Jescha ist von dem Gedanken besessen an Aldern Fingerhut Rache zu nehmen, doch auch in ihrer neuen, untoten Gestalt hat sie Schwächen. Wenn sie beispielsweise ihr eigenes Spiegelbild erblickt, ist sie vor Selbsthass wehrlos. Wird der Spiegel verschoben (oder zerstört), erholt sie sich augenblicklich – sie steht auf, kreischt unheilvoll und schreit dann: „Aldern! Ich kann deine Furcht wittern! Schon bald wirst du in meinen Armen liegen!“

Solange ihr die SC aus dem Weg gehen und sie nicht angreifen, sucht Jescha zielstrebig nach ihrem mordgierigen Ehemann und setzt dabei ihre Fähigkeit Kreaturen aufzuspüren ein. Derzeit hält sich Aldern in Bereich B37 versteckt und wenn die SC Jescha auf den Fersen bleiben können, führt sie die Gruppe direkt zu ihm (siehe unten, „Entwicklung“).

Trägt irgendein SC offen ihren Schal aus Bereich B9 oder ihr Bildnis aus Bereich B15, so muss Jescha ein Rettungswurf gelingen, um nicht vom Selbsthass übermannt zu werden. Widersteht sie dem Drang, wird ihr Zorn für den Augenblick von Aldern abgelenkt und richtet sich stattdessen gegen denjenigen, der die Gegenstände trägt, die sie an ihr früheres Leben erinnern. Die SC können ihre Wut besänftigen, indem sie ihr die Gegenstände übergeben – welche sie sofort zerstört und dann ihren unermüdlichen Gang zu Aldern fortsetzt.

JESCHA FINGERHUT, WIEDERGÄNGERIN

EP	HG	TP
2.400	6	76

(PF MHB II, S. 285)

TAKTIK

Im Kampf Sollte Jescha die SC doch angreifen, kämpft sie solange bis sie entweder den Gegenstand herausgeben, der ihren Zorn geweckt hat, oder bis jeder in der Gruppe sie eine Runde lang nicht angreift bzw. aufhören sich ihr in den Weg stellt. Daraufhin bricht sie den Angriff ab und sucht weiter nach Aldern.

ENTWICKLUNG: Wenn die SC Jescha ungehindert durchlassen, nimmt sie den direkten Weg nach unten in den Keller. Als Untote ist sie gegen die Effekte von allen Spukerscheinungen immun. Allerdings könnten die SC verlangsamt oder sogar daran gehindert werden ihr zu folgen, da sie dazu gezwungen sind sich mit den Spukerscheinungen auseinanderzusetzen, die Jescha einfach ignorieren kann.

Sobald sie das Erdgeschoss erreicht, hält sie einen Augenblick lang über dem Schimmelfleck in Bereich B3 inne und starrt wie gebannt auf das Spiralmuster. Nach wenigen Minuten – oder sobald die SC sie einholen – entfesselt sie ein böswilliges Kreischen und fängt an mit ihren Klauen auf die schmutzigen Bodenbretter einzuschlagen. Sie benötigt ungefähr eine Minute, um mit ihren brutalen Klauen den Boden zu durchschlagen, wonach sie durch das entstandene Loch kriecht und sich in den Bereich B30 darunter fallen lässt. Charaktere, welche die Tür zu Bereich B29 nicht passieren können, dürfen selbstverständlich ebenfalls diesen Weg in die Höhlen nehmen.

Sobald sie durch die Bretter mit dem spiralförmigen Fleck hindurch ist, setzt Jescha ihren Marsch fort. Sie geht die Treppe hinab und bewegt sich mit unbeirrbarer Besessenheit durch die Höhlen und gelangt zu der Tür, die zu Bereich B37 führt, welche auf halbem Wege in Bereich B36 hinunter führt. Die Ghule in den Höhlen spüren den übernatürlichen Hass auf ihren untoten



Herren, der von Jescha ausgeht, und lassen sie ungehindert passieren. Sie ignoriert die Untoten und bleibt nicht stehen, um sie anzugreifen. Leider legen die Ghule bei den SC nicht das gleiche Verhalten an den Tag und greifen sie rasch an, sobald sie bemerken, dass die Gruppe Jescha folgt.

Die Tür, die zu Bereich **B37** führt, ist das letzte Hindernis auf Jeschas Weg. Lass sie solange du willst an der Tür kratzen und dagegen hämmern, wenn du möchtest, dass die SC Zeugen werden wie Fingerhut von Jescha angegriffen wird. Ansonsten kannst du sie jederzeit die Türe einschlagen und ihren Mörder bekämpfen lassen. Jeschas Aktionen bei ihrer Begegnung mit Fingerhut in Bereich **B37** werden ausführlich im Abschnitt „Entwicklung“ dieses Bereichs beschrieben.

B25 KÜCHE (HG 4)



In der Mitte dieser großen Küche steht ein riesiger Eichentisch, der mit Schimmel und Rattenkot übersät ist. Die Wände sind von Regalen gesäumt und im Osten nimmt ein übergroßer Ofen den Großteil des Raumes ein. Die Regale an der Wand im Südwesten sind in noch größerer Unordnung, und zwei, ungefähr dreißig Zentimeter breite Risse zieren die Wand im Süden.

Die beiden Risse in der Wand gehen in kurze Tunnel über, die in den Bereich **B27** führen. Durch diese Spalte laufen Schwärme von Ratten nach Gutdünken hinein und hinaus. Mehrere dieser Tunnel führen nach oben, sodass man außerdem zu den hölzernen Wänden des Gutshauses gelangen kann.

KREATUREN: Machen die SC genügend Lärm, werden die beiden Schwärme kranker Ratten in Bereich **B27** auf sie aufmerksam. Das immer lauter werdende Wispern tranger, kranker Rattenkörper, die sich durch die engen Ritzen quetschen und das immer lauter werdende Quicken der Nager geben den SC $1W3$ Runden Zeit sich auf den Ansturm vorzubereiten, bevor sich die Ratten einer nach der anderen in Schwärmen in den Bereich **B25** ergießen.

RATTENSCHWÄRME (2)

EP	HG	TP
je 600	2	je 16

(PF MHB, S. 215)

TAKTIK

Im Kampf Die aufgebrachten Schwärme verfolgen Eindringlinge durch das ganze Haus, jedoch folgen sie ihrer Beute nicht nach draußen.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit (ÜF) Wenn der Rattenschwarm einen Gegner verletzt, löst er Vorels Sieche aus (Zähigkeit, SG 12; die Beschreibung von Vorels Sieche findest du auf Seite 94 und "Kranke Ratte").

SCHATZ: In einem Schrank neben dem Ofen liegt eine Garnitur feinsten Silberbestecks, inklusive eines Silbertablets und einem Dutzend Kristallkaraffen. Das gesamte Geschirr ist 1.000 GM wert. Mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 15 lässt sich eine kleine Tonurne finden, die in einer Ecke hinter einem losen Ziegel im Kamin versteckt ist. In die Urne wurden einige getrocknete Pinienzapfen und drei kleine, violette Granate gestopft, die jeweils 100 GM wert sind.

B26 UNTERKUNFT DES KÜCHENPERSONALS



In diesem Raum stehen zwei Kojen, die kaum mit Staub und Schimmel bedeckt sind. Ein einzelner, umgekippter Stuhl liegt zwischen den Lagerstätten.

Zu Travers Zeiten wohnte das Küchenpersonal in diesem Raum. Aldern wollte diesen Bereich zum neuen Gesinderraum zu machen, doch bereits vor einem Jahr hatte das Rattenproblem dermaßen überhandgenommen, dass er dort kaum Fortschritte machte. Seit er das Gut erneut verlassen hatte und Vorels Geist noch mächtiger geworden war, hat sich das Rattenproblem nur noch verstärkt.



JESCHA
FINGERHUT

B27 VORRATSKAMMER



Was einmal die Vorratskammer war, ist inzwischen das stinkende Nest von Hunderten, wenn nicht gar Tausenden von Ratten. Überall hängen Haarbüschel und Berge von Rattenkot bedecken den Boden.

ENTWICKLUNG: Wenn die SC die Rattenschwärme nicht bereits in Bereich **B25** aufgescheucht haben, begegnen sie ihnen hier.

B28 WEINKELLER



An den Wänden stehen zwei Weinregale, deren Fächer leer und verstaubt sind. Scherben zerbrochener Flaschen liegen auf dem Boden verstreut.

SCHATZ: Ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 fördert im obersten Fach des westlichen Regals etwas Interessantes zutage - ein geöffnetes Geheimfach in der Rückwand. Dahinter befindet sich eine schmale Nische, in der acht erlesene Weine aus dem berühmten Weingut Vigardeis in Cheliox lagern. Jede Flasche ist 100 GM wert.

B29 VORELS WERKSTATT (HG 4)

Die Tür zu diesem Raum besteht aus Eisen und ist verschlossen. Zwar sind hier und da Rostflecken zu sehen, doch die Tür ist noch immer recht stabil. Um das Schloss zu knacken, ist ein Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 nötig oder ein Stärkewurf gegen SG 28, um sie aufzubrechen. Den Schlüssel trägt Aldern Fingerhut bei sich, allerdings liegt in Bereich **B23** ein Ersatzschlüssel.



Diese Kammer sieht aus, als wäre sie einmal eine arkane Werkstatt gewesen. Allerdings ist sie völlig verwüstet. Auf dem nördlichen Ende eines Werk-tisches an der westlichen Wand steht eine Reihe durchgewechter Bücher. Am anderen Ende stehen drei Eisenbehälter, die wie Vogelkäfige aussehen und in denen jeweils eine tote, von Krankheit zerfressene Ratte liegt. In der Ostwand sind zwei Buntglasfenster eingelassen worden. Das Fenster im Norden zeigt einen Mann mit hagerem Gesicht, der ein widerlich aussehendes, grünes Gebräu trinkt. Das Fenster im Süden dagegen zeigt denselben Mann - allerdings befindet er sich in einem fortgeschrittenen Stadium des Verfalls, so als wäre er bereits seit mehreren Wochen tot. Er hat die Arme erhoben und seinen Kopf triumphierend in den Nacken geworfen, während sein verwesender Körper in Rauch verwandelt und in eine Kiste mit sieben Seiten gezogen wird.

Die Buntglasfenster bieten einen Blick auf den Varischen Golf. Obwohl der Keller eigentlich unterirdisch liegt, ragt die gebogene Ostwand des Raumes leicht über Klippe hinaus. Diese beiden letzten Fensterbilder stellen Vorel Fingerhut dar, wie er den Trank zu sich nimmt, welchen er für seine Verwandlung in einen Leichnam gebraut hat, und wie sich schließlich sein gerade erst untot gewordener Körper mit dem Seelengefäß verbindet. Jeder SC, der sich die Bildnisse in Bereich **B17** angesehen hat oder von der Fäulnis- bzw. Zornes-Spukerscheinung heimgesucht wird, kann einen Fertigkeitwurf

für Wissen (Adel= gegen SG 25 ablegen, um Vorel in den Fenstern zu erkennen.

Die Bücher sind in einem schlechten Zustand. Beim Durchblättern bemerkt man jedoch, dass sie sich alle mit den verschiedenen Künsten der Nekromantie und der Erschaffung von Untoten befassen. Sie sind von Würmern zerfressen und zerfallen nach längerer Untersuchung. Allerdings kann ein Charakter, der die Bücher durchsieht und sich aufschreibt, welche Stellen der vorherige Besitzer mit Zeichen und Beobachtungen markiert hat, einen Fertigkeitwurf für Wissen (Arkane oder Religion) gegen SG 25 ablegen, um zu erkennen, dass derjenige, der die Bücher studiert hat, Nachforschungen über die Umwandlung eines Sterblichen in einen Leichnam angestellt hat.

In jedem Käfig liegt eine tote Ratte, die an Vorels Sieche gestorben ist. Körperkontakt mit einer der Ratten reicht nicht aus, damit sich ein Charakter mit der Krankheit ansteckt. Sollte man sie jedoch essen, so steckt man sich mit Vorels Sieche an. Bei genauerer Untersuchung der Käfige findet man ein kleines Symbol mit einem Schwein darauf, welches Dietriche in der Schnauze trägt und ein Schloss anstarrt. Unter dem Schwein befindet sich ein Gildenzeichen, auf dem „Pugs Feinmechanik - Magnimar“ steht. Die Käfige wurden von Aldern stehen gelassen; er hat bereits Proben des Pilzes aus Bereich **B37** an die Brüder der Sieben übergeben und hat vor diese drei Ratten ebenfalls abzuliefern.

SPUKERSCHENUNG: In diesem Raum entdeckte Kasanda schließlich wie weit die Pläne ihres Mannes Vorel tatsächlich gingen. Zwar hatte er ihr verboten diesen Raum zu betreten, doch in einer schicksalhaften Nacht tat sie genau das mithilfe einer *Öffnungsglocke*, die sie zu diesem Zweck gekauft hatte. Während Vorel die letzte Phase des Rituals seiner Leichnamwerdung vorbereitete, entdeckte Kasanda seine Bücher und erkannte was er vorhatte. Entsetzt und wütend ging sie hinunter in die Höhlen, um ihn zu Rede zu stellen.

Wenn sich der Charakter, welcher vom Zorn heimgesucht wird, auf 1,50 Meter der Mitte des Raumes nähert, verspürt er den plötzlichen Drang die Bücher auf der Werkbank zu lesen. Sobald der SC sie berührt, bleibt er wie angewurzelt stehen, während eine Flut von Informationen seinen Geist überschwemmt. Ihn überkommt eine Reihe von Visionen, die ihm zeigt, welche Phasen Vorel während seiner Leichnamwerdung durchlief. Jene gehen von der Erforschung der Arbeit vorheriger Leichname, über das Sammeln der Komponenten für den Verwandlungstrank, die Herstellung des Seelengefäßes und schließlich bis hin zu einer Vision, wie Vorel den Trank zu sich nimmt und vor unerträglichem Schmerz krümmt, während sein Körper zu verwesen beginnt. All diese Visionen laufen ab, als wären die Buntglasfenster lebendig, was die wahre Absicht hinter den Fenstern im Gutshaus Fingerhut erklären sollte. Während sich Vorel krümmt, ist der SC von furchtbarer Scham darüber erfüllt, dass eine geliebte Person sich so etwas antut. Darauf folgt rasender Zorn darüber, dass er aufgehalten wurde, bevor er das Ritual zu Ende führen konnte. Diese Visionen dauern nur einige wenige Sekunden an. Sobald sie enden, krümmt sich der PC vor Wut und Schmerz.

URSPRUNG DES LEICHNAMS

EP	HG	TP
1.200	4	18

Ursprung des Leichnams	EP 1.200	HG 4	TP 8
------------------------	----------	------	------

CB Zornes-Spukerscheinung (1,50 m-Radius um die Mitte des Raumes)

Zauberstufe 4



Bemerken Wahrnehmung SG 20 (um eine kaum merkliche Bewegung in den Buntglasfenstern wahrzunehmen, ganz so als würde der darin abgebildete Mann den Beobachter verspotten)

TP 8; Auslöser Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Sobald der heimgesuchte Charakter die oben beschriebenen Visionen gesehen hat, muss ihm ein Willenswurf gegen SG 14 gelingen, ansonsten ist er zu Tode erschreckt durch das Wissen, dass sich Vorel bereits erfolgreich in einen Leichnam verwandelt hat und dass er schnellstens nach oben laufen und sein „Kind“ retten muss. Jeder, der sich dem Charakter in den Weg stellt oder ihn aufzuhalten versucht, scheint sich in Vorel zu verwandeln und der Charakter muss mit allem was er hat angreifen, bis er seine Flucht in den Bereich **B13** fortsetzen kann. *Böses bannen*, *Gefühle besänftigen* sowie *Schutz vor Bösem* können den Effekt beenden, bevor der Charakter den Bereich **B13** erreicht, und ebenso jeder Effekt, der Furcht auflöst. Andernfalls bleibt der Effekt erhalten, bis der SC den Bereich **B13** erreicht. Sobald er bemerkt, dass dort kein Kind ist, erholt er sich von dem Effekt.

B30 DIE GRUBE (HG 4)



Geröllhaufen, Staub und einige zerstörte Spitzhacken bedecken die Ränder des Raumes. Der Boden in der Mitte ist aufgerissen worden und gibt den Blick auf eine uralte, steinerne Wendeltreppe frei. Sie ist offensichtlich weit vor dem sie umgebenden Keller gebaut worden und führt tief hinab ins Erdreich. Aus der Dunkelheit bringt eine kalte Brise den widerwärtigen Gestank von verwesendem Fleisch hinauf.

Diese Treppe wurde weit vor dem Bau von Gut Fingerhut errichtet und führt hinab in einen uralten Komplex, der Urgathoa geweiht ist, der Göttin des Untodes. Der Komplex ist zum Teil überflutet und sieht aufgrund der Erosion mittlerweile eher wie eine Aneinanderreihung von Höhlen aus. Vorel wusste von diesem Gewölbe und ließ die Treppe in den Bau mit einfließen, ohne jedoch seine Frau über die Existenz der Treppe in Kenntnis zu setzen. Nachdem das Gutshaus verlassen war, ließ Richter Eisendorn diesen Raum durchsuchen. Er heuerte eine Priester an, der mithilfe von *Stein formen* den Eingang zu den Höhlen verbergen sollte. Auf diese Weise hoffte der Richter das Gewölbe vor denjenigen geheim zu halten, die später ins Gutshaus einziehen würden, bis die Besitzrechte an die Brüder der Sieben übergegangen waren. Erst als Xanescha Aldern ausschickte, damit er eine Probe des Pilzes einsammelte, von dem sie vermutete, dass er tief unter dem Haus wuchs, wurde dieser Eingang wieder freigeräumt.

Die Treppe führt 24 Meter tief in den Bereich **B31**.

SPUKERSCHENUNG: Sobald ein SC, dem die Besessenheits-Spukerscheinung zugewiesen wurde, zum ersten Mal einen Fuß auf die Treppe setzt, überkommt ihn eine Vision von Aldern, der schwitzend, dreckig und wie wahnsinnig das Gestein am Boden des Raumes mit einer Spitzhacke abträgt. Mit jedem Hieb ächzt er zwei Worte: „Für dich.“ Der SC weiß, dass Aldern von ihm spricht. Am Ende der Vision bricht Aldern durch und erreicht den Raum darunter. Einen Moment später bricht eine Horde kreischender Ghule aus dem Dunkel und zerrt ihn hinunter, bevor sie ihre funkelnden Augen auf den SC richten.

ERHEBUNG DER GHULE

EP	HG	TP
1.200	4	8

(CB Besessenheits-Spukerscheinung (die oberen 6 m der Wendeltreppe)
Zauberstufe 4

Bemerken Wahrnehmung SG 15 (um den plötzlich stärker werdenden Gestank verwesenden Fleisches wahrzunehmen)

TP 8; Auslöser Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Während die Ghule nach dem heimgesuchten SC greifen, muss er einen Willenswurf gegen SG 16 ablegen, um die Vision abzuschütteln und wieder zu Sinnen zu kommen. Scheitert er, packen ihn die Ghule und fangen an ihn zu beißen und ihm das Fleisch von den Knochen zu reißen. Beobachter sehen, dass sich der heimgesuchte SC in der Luft krümmt und windet, als würde er von einer Meute hin- und hergerissen – bis sich auf einmal rote Klauen- und Bissabdrücke auf seinem Fleisch bilden. Der heimgesuchte SC erleidet durch den Angriff 6W6 Schadenspunkte (Zähigkeit, SG 16, halbiert) und muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 ablegen, um nicht an Ghulfieber zu erkranken (siehe *PF MHB*, S. 125).

B31 TREPPENABSATZ



Die Treppe endet in einer Kalksteinhöhle. Feuchtigkeit tropft von den Wänden und breite Streifen schwarzen und dunkelblauen Schimmels bedecken in spiralförmigen, wirren Mustern den Boden, die Decke und die Wände. Haufen von Geröll und Knochensplittern liegen auf dem Boden und ein rhythmischer Laut – wie das Atmen einer riesigen Kreatur – hallt aus drei Tunneln, einer im Norden, zwei im Westen, durch die Höhle. Von den beiden Tunneln im Westen sieht der südlichste so aus, als wäre er erst vor Kurzem angelegt worden.

Der Tunnel, der zu Bereich **B32** führt, ist nur wenige Monate alt – Aldern hatte die Risse in den Wänden und den bröckelnden Sandstein entdeckt und seine Ghule angewiesen mit Spitzhacken einen zweiten Eingang zum Tunnel anzulegen.

Das Atmen ist nicht mehr als das Rauschen der Gischt, das auf seltsame Weise durch verschiedene andere Spalten dringt, welche die Bereiche **B32** und **B36** mit der Klippe über dem Varisischen Golf verbinden.

ENTWICKLUNG: Charaktere, die in diesem Bereich zu viel Lärm machen oder ein Licht entzünden, ziehen rasch die Aufmerksamkeit der Ghule in den Bereichen **B34** und **B35** auf sich, die der Sache nachgehen werden.

B32 FUTTERHÖHLE (HG 5)



Der Gestank verdorbenen Fleisches durchzieht diese lange Höhle. Die Quelle des grässlichen Geruchs ist kaum zu übersehen – überall auf dem Boden liegen Leichen verstreut.

KREATUR: Eine Schreckensfledermaus hat sich Jahre vor Alderns Rückkehr in dieser Höhle eingenistet. Früher kam und ging die Kreatur, indem sie sich des Nachts den Brunnenschacht hinauf und hinab schob und in Bereich **B1** an die Oberfläche kam, um zu fressen, bis Aldern und seine Ghule über sie herfielen. Die Kreatur ist inzwischen zu einer untoten Ghulfledermaus und zu einem der schrecklichsten Wächter der Höhle geworden. Mittlerweile verlässt die untote Fledermaus, welche zu einem Skaveling geworden ist, ihr Versteck nicht mehr (in den Finsterlanden werden Skavelinge von verdorbenen Nekromanten als Reittiere eingesetzt). Allerdings verteidigt sie ihr Lager mit unbeirrbarer Wildheit gegen Eindringlinge.

SKAVELING

EP	HG	TP
1.600	5	58

(PF MHB II, S. 105)

SCHATZ: Zwei der drei toten Menschen unter den Opfern des Skavelings sind lange verstorbene, varisische Nomaden, die nichts von Wert bei sich haben. Die dritte Leiche jedoch gehört zu dem berühmten einarmigen Wegelagerer Schaz „Rotklinge“ Bilger. Bilger wurde verdächtigt, während der vergangenen zehn Jahre für beinahe ein Dutzend Überfälle auf Handelszüge verantwortlich zu sein. Seine angenagten Überreste können mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Lokales) gegen SG 20 identifiziert werden. Wird den Gesetzesvertretern in Magnimar ein Beweis seines Todes vorgelegt, so winken 500 GM Belohnung.

Sofortige Erfüllung monetärer Bedürfnisse erfüllt jedoch Schaz' erhalten gebliebene Ausrüstung; diese besteht aus einem Perlenring im Wert von 300 GM, einem Adamantlangschwert, einem *Verkleidungshut* und verstreut liegenden 56 GM.

B33 GEFÄHRLICHER SCHIMMELPILZ (HG 6)



In diesem Tunnelabschnitt scheint der Schimmel besonders dicht zu wachsen. In die Ecke dieses Raumes sind mehrere Spitzhacken geworfen worden – eine von ihnen sieht aus, als wäre sie von besonderer Qualität.

Nachdem sie den Tunnel bis in den Bereich B32 vorangetrieben hatten, ließen sie ihre Grabwerkzeuge hier zurück und bemerkten die giftige Sporenwolke kaum, die währenddessen aufgewirbelt wurde. Die 1,50 Meter großen Felder im Süden des Raumes sind mit einer dicken Schicht von Pilzen überzogen, größtenteils mit gelbem Schimmelpilz.

GELBER SCHIMMELPILZ

EP	HG	TP
2.400	6	6

Gefahr (PF GRW, S. 416)

SCHATZ: Von den sechs Hacken, die hier zurückgelassen wurden, sind fünf bereits durch die Feuchtigkeit und den Schimmel verrottet. Die Sechste dagegen ist zufällig ein *schwerer Streithammer +1*, der sein Umfeld gut überstanden hat.

B34 GHULWÄCHTER (HG 4)

KREATUREN: Diese ansonsten unscheinbare Höhle wird ständig von drei Ghulen bewacht, die Aldern hier stationierte und denen er befahl als Wächter zu agieren. Die Ghule verbergen sich in den Schatten. Einer in der Nische im Norden, einer im Schatten des Eingangs im Südosten und einer im Schatten des Eingangs im Westen versteckt. Sie greifen sofort an, wenn sie entdeckt werden. Kampflärm zieht die Ghule aus Bereich B35 an, jedoch nicht die Bewohner des Bereiches B36. Die Ghule aus Bereich B35 erreichen die Höhle nach 3 Runden.

GHULE (3)

EP	HG	TP
400	1	13

(PF MHB, S. 125)

B35 DIE GRABSTÄTTE (HG 5)



In der Westhälfte dieser stinkenden Höhle liegen Haufen von angenagten Knochen. Die meisten Knochen wurden aufgebrochen, um an das Mark heranzukommen.

KREATUREN: Hier lauern vier weitere Ghule. Sie hocken auf makabren Knochenhaufen, während sie das letzte Bisschen Fleisch von den aufgehäuften Körperteilen nagen, die schnell zur Neige gehen. Wenn sich die SC die Zeit nehmen genauer hinzusehen, so bemerken sie, dass einem der Ghule ein Teil seines Schädels eingeschlagen wurde, denn ein Stück Stein ragt immer noch aus seinem Kopf. Dieser Ghul war früher ein Zimmermann in Alderns Diensten – derselbe, den er bei seiner Frau Jescha erwischte. Der Mann war weder ganz tot, als Aldern ihn in den Brunnen warf, noch war er gestorben, als die Ghule ihn in diesem Tunnel fanden. Über sein Pech amüsiert, entschieden sie, den Todgeweihten in ihre Reihen aufzunehmen, anstatt seine köstlichen Innereien zu fressen. Das Stück Stein, das ihm aus dem Kopf ragt, passt genau zu dem fehlenden Flügel der Statue in Bereich B9.

GHULE (4)

EP	HG	TP
je 400	1	je 13

(PF MHB, S. 125)

B36 DER SCHLOT (HG 6)



Der enge Tunnel führt zu einer schwindelerregend hohen Kluft – einer domartigen Höhle, dessen Decke sich neun Meter hoch erstreckt und die fünfzehn Meter tief in ein überschwappendes Becken voller schäumendem Meerwasser abfällt. Ein steiler, feuchter und mit Schimmel behangener Felsvorsprung windet sich bis in die wogenden Tiefen hinab. Ungefähr auf halbem Weg den Abhang hinunter befindet sich in der Nordwestwand eine Tür.

Es ist schwierig, den Abhang hinunterzugelangen. Ein Charakter, welcher nicht auf der Oberfläche entlangklettert (Fertigkeitwurf für Klettern gegen SG 5), muss in jeder Runde einen Fertigkeitwurf für Akrobatik gegen SG 12 ablegen. Scheitert dieser Wurf um 5 Punkte oder mehr, so rutscht der Charakter den gesamten Weg über die Rampe bis zum Boden hinunter. Alle 6 Meter, die er rutscht, erleidet er 1W6 Punkte Schaden, bis er unten ins kalte Wasser fällt.

Das Becken ist 90 Meter tief. Am Grund öffnet es sich zu einer breiten Höhle, die über mehrere unterirdische Tunnel verfügt. Jene Tunnel ziehen sich ungefähr 750 Meter nach Süden und sind mit dem Meer verbunden. Das Geräusch des Wassers, das über den Rand schwappt, ist die Quelle des „Atmens“, welches man überall in den Höhlen hört. Um durch das aufgewühlte Wasser des Beckens zu gelangen ist ein Fertigkeitwurf für Schwimmen gegen SG 15 nötig.

Die Steintür, die in den Bereich B37 führt, ist frei von Fallen, jedoch verschlossen. Mit einem gelungenen Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 kann ein SC das Schloss knacken oder die Tür mit



einem Stärkewurf gegen SG 28 niederreißen. Abgesehen davon öffnet der Schlüssel aus Vorels Werkstatt das Schloss. Aldern trägt einen Nachschlüssel bei sich, während ein Ersatz an einem Haken hinter dem Gemälde in Bereich **B23** hängt.

KREATUREN: Vielleicht glauben die Charaktere mittlerweile sie hätten die Goblins der Verlorenen Küste zum letzten Mal gesehen. Tatsächlich aber hat sich vor ein paar Wochen eine Bande von vier Elitegoblins des Kröteneschleckerstammes im Norden etwas zu weit in die Nähe des Gutes Fingerhut gewagt. Die Goblins stießen während seiner immer seltener werdenden Ausflüge nach draußen auf den Skaveling. Später in der Nacht fand Aldern die Goblins. Er barg ihre Leichen, damit die Ghulfledermaus sie nicht fraß, und ließ sie in Bereich **B37** inmitten der gefährlichen Sporen unter dem Pilz reifen. Schließlich erhoben sich die vier Goblins als Grule. Aldern vergeudete keine Zeit und setzte sie als die letzten Wächter seines Reiches ein.

GRULGOBLINS (4)	EP 600	HG 2	TP 17
------------------------	------------------	----------------	-----------------

Grulvariante (PF MHB, S. 125)

CB Kleine Untote

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +9

Aura Gestank (Radius 3 m, Zähigkeit SG 15, 1W6+4 Minuten)

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 15 (+5 GE, +1 Größe, +4 natürlich)

TP 17 (2W8+8)

REF +5, **WIL** +7, **ZÄH** +4

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +7 (1W4+1 plus Krankheit und Lähmung), 2 Klauen +7 (1W4+1 plus Lähmung)

Besondere Angriffe Lähmung (1W4+1 Runden, SG 15)

TAKTIK

Im Kampf Die Grulgoblins konzentrieren ihre Angriffe auf ein einzelnes Ziel und versuchen ihr Opfer mit ihren Klauen und Bissen zu überwältigen.

Moral Die Grulgoblins kämpfen bis zum Tode.

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 21, **KO** -, **IN** 17, **WE** 18, **CH** 18

GAB +1; **KMB** +1; **KMV** 16

Talente Waffenfinesse

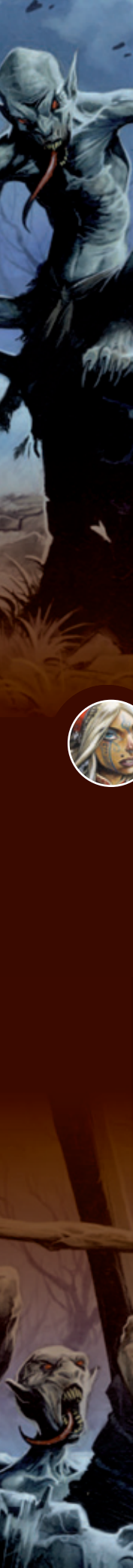
Fertigkeiten Akrobatik +7, Einschüchtern +9, Heimlichkeit +14, Klettern +6, Motiv erkennen +9, Schwimmen +3, Wahrnehmung +9

Sprachen Goblinisch

B37 **VORELS LABORATORIUM (HG 7)**




Die Luft in dieser feuchtkalten Höhle ist von einem furchtbaren Gestank durchzogen – einer fauligen Mischung aus Verwesung, Lauge und Schimmel. Inmitten der Höhle steht ein wackliger Tisch. Auf seiner feuchten Oberfläche stehen einige Gegenstände, die eher wie Müll aussehen, aber sauber aufgereiht wurden. Darunter zählen leere Flaschen, Kleidungssetzen, zerknülltes Papier und vieles mehr. An der gegenüberliegenden Seite des Tisches ruhen ein Gemälde, das an die Tischkante gelehnt wurde, und ein Lederstuhl. Die hohe Rückenlehne und das Kissen des Lederstuhles sind mit verfaultem Fleisch verschmiert und die Armlehnen mit Blut verklebt. An der Wand im Süden steht ein kleinerer Tisch, auf dem Teller und Tablett voller fauligem, madigem Fleisch stehen. Der furchtbare Gestank im Raum scheint im Westen am stärksten zu sein, wo die Höhle von einem grässlichen, dunkelgrünen Schimmel und tropfendem Pilzbefall bedeckt ist. In der Mitte wächst ein schwarzer,



schwellender Pilz, dessen verhornte Ränder und tumorartige Auswüchse etwas bilden, das beinahe wie die Gestalt eines Humanoiden aussieht. Die Überreste eines Rätselkästchens, das ungefähr so groß ist wie die Faust eines Mannes, liegt zerschmettert vor den Füßen der pilzartigen Gestalt auf dem Boden.

Eine genauere Untersuchung der Sammlung auf dem Tisch sollte einem der SC Sorgen machen – schließlich handelt es sich um all die Dinge aus dem Leben des SC, die er verloren und die Aldern gesammelt hat. Passe die Liste der Gegenstände, die dort liegen, dem SC an, von dem Aldern besessen ist. Anfängen bei einfachen Dingen wie benutzten Trankflaschen und Schriftrollen bis hin zu etwas Persönlichem wie eine Locke vom Haar des SC (die Aldern dem Charakter im Schlaf abgeschnitten oder von einem weggeworfenen Kamm hat). Wenn du es früh im Abenteuer einrichten kannst, ist vielleicht sogar ein kleiner, persönlicher Gegenstand abhandlungsgem. Die einzigen Gegenstände auf dem Tisch, die Aldern dem verfolgten SC nicht gestohlen hat, sind mehrere Kohlezeichnungen auf wasser-geschädigtem Papier, die Aldern gezeichnet hat und den Charakter darstellen. Das Thema der Zeichnungen variiert – erotische Bilder bei Wollust, heldenhafte Posen bei Neid oder Zeichnungen, in denen der SC auf unterschiedlichste Weise getötet wird bei Zorn. Jedoch bleibt die Figur dieser Sammlung aus mehreren Dutzend Seiten immer die gleiche. Zwischen den Zeichnungen befindet sich ein Brief in einer schwungvollen Handschrift. Der Brief ist an Alderns Stadthaus in Magnimar adressiert und zugleich der bedeutendste Hinweis auf Magnimar, den die SC vermutlich im Gut Fingerhut entdecken (der Brief ist als Spielerunterlage 2-5 auf der Seite 108 abgebildet).



Das Bildnis, das auf der anderen Tischseite an der Kante lehnt, stellt Jescha dar. Allerdings hat Aldern mit seinen schwindenden, künstlerischen Fertigkeiten einen ungeschickten Versuch unternommen, das Bild mit Blut und herunterlaufendem, verrottetem Fleisch neu zu bemalen und eine Karikatur des SC herzustellen, von dem er besessen ist. Das Bild kann mit einem Fertigkeitswurf für Handwerk (Gemälde) gegen SG 25 gereinigt werden; es dauert einen ganzen Tag, um das ursprüngliche Motiv wiederherzustellen. Das Gemälde wurde in Fingerhuts Stadthaus in Magnimar angefertigt. Darauf steht Jescha zwar im Mittelpunkt, doch das offene Fenster über ihrer Schulter zeigt einen Teil der Silhouette einer Stadt, die mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 15 als Magnimar identifiziert werden kann.

Der Pilz an der Wand besteht aus den Überresten von Vorel Fingerhut. Nachdem seine Frau das Ritual gestört hatte, das er durchführte, um ein Leichnam zu werden, richtete sich die nekromantische Energie gegen ihn und zerstörte seinen Körper. Dieser verwandelte sich daraufhin in eine Verkörperung der Verseuchung und des pilzartigen Verderbens. Wer den üblen Pilzbewuchs berührt, dem muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingen, um sich nicht sofort mit Vorels Sieche anzustecken (siehe Seite 94). In diesem Falle erfolgt der Ausbruch sofort und der Charakter erleidet auf einen Schlag den Attributschaden. Sollte der Pilz tatsächlich eingenommen werden, so hat das einen Malus von -4 auf den Rettungswurf zur Folge.

Die zerbrochene Kiste auf dem Boden ist alles was von Vorels Seelengefäß übrig geblieben ist. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkane) gegen SG 20 lässt

sich erkennen, dass die Kiste mit Nekromantie in Zusammenhang steht. Wenn der Fertigkeitswurf den SG um 10 Punkte oder mehr übersteigt, erkennt der Charakter, dass es sich bei der Kiste um ein unfertiges und zerstörtes Seelengefäß für einen Leichnam handelt. Darüber hinaus bemerken Charaktere, welche der Geschichte auf den Buntglasfenstern oben im Haus gefolgt sind, dass die gleiche Kiste auf einigen der Fensterbilder abgebildet ist.

KREATUR: Einst war Aldern Fingerhut ein stattlicher, kultivierter Edelmann und Frauenschwarm. Nun ist er zu einem Unleben ständigen Hungers verdammt, der ihn dazu treibt das Fleisch derjenigen zu fressen, die er vielleicht einmal Freunde und Geliebte genannt hat. Sein Verstand wurde durch die Umwandlung in einen Grul zerrüttet, wenn auch seine früherer Persönlichkeit nicht ganz zerstört wurde – zumindest nicht sofort. Um mit dem wachsenden Wahnsinn fertig zu werden, entwickelte Aldern eine gespaltene Persönlichkeit. Er bezeichnet sich selbst als Seine Hoheit, der Häuter oder der Peiniger. Bei Tage spricht er sich selbst mit „Seine Hoheit“ an und fürchtet die Ankunft des Peinigers, den er als gänzlich andere Person betrachtet. Seine Hoheit ist eine angsterfüllte Kreatur, die sowohl nervös zuckt als auch schnell und erregt spricht. Der Peiniger zeigt sich in Zeiten erhöhten Stresses oder starker Erregung – er ist ein hasserfüllter, mordgieriger Kannibale, der ständig auf der Jagd nach lebendigem Fleisch ist. Diese Persönlichkeit ist am engsten mit Vorels Verstand verknüpft, doch trotz des wilden, unbändigen Hungers des Peinigers, ist der Häuter vermutlich am gefährlichsten. Diese Persönlichkeit versucht innerhalb des Häuterkultes Erlösung sowie Zweck zu finden und erlangt langsam, aber sicher die Vorherrschaft über die gequälte Seele. Irgendwann werden Aldern der Peiniger und Aldern als „Seine Hoheit“ verschwunden sein – und Norgorber wird einen weiteren mächtigen Untergebenen für sich beanspruchen können.

Als die SC ihn erreichen, sitzt Aldern in seinem Sessel - derzeit hat Seine Hoheit die Kontrolle. Sobald er die SC bemerkt, weiten sich seine Augen mit einer Mischung aus Furcht und Erleichterung. Wenn sein Blick auf den SC fällt, von dem er besessen ist, steht er ungeschickt auf. Was er daraufhin zu dem SC sagt, hängt von der Art seiner Besessenheit ab.

WOLLUST: „Du! Du bist zu mir gekommen! Ich wusste meine Briefe würden dein Herz erweichen, Liebste! Lass uns gemeinsam unseren Hunger stillen!“

NEID: „Nein! Du solltest tot sein! Und doch lebst du!“

ZORN: „Du lebst! Sehr schön, denn nun hole ich mir meine Belohnung und fresse dein noch immer warmes Herz!“

Wie auch immer seine Besessenheit aussieht, der Peiniger übernimmt nun die Kontrolle und Aldern greift an. Sobald er verletzt wird, tritt Seine Hoheit zutage. Aldern fällt auf die Knie, schluchzt und bittet die SC ihn zu retten. Er hat schreckliche Angst davor, dass der Peiniger zurückkehrt und ist bereit alles Mögliche zu sagen, um die SC davon zu überzeugen, damit sie ihm helfen. Solange er sich in diesem Zustand befindet, kann er den SC viel von sich erzählen, darunter auch von seiner Verbindung zu den Brüdern der Sieben.

Leider dringt der Häuter hervor, als Seine Hoheit den SC gegenüber gerade die Geheimnisse der Brüder der Sieben preisgeben will. Ein breites Grinsen steht ihm plötzlich im Gesicht. Er steht langsam auf, verbeugt sich vor den SC und sagt: „Ich frage mich, wie sehr eure Freunde von eurem Tod erschüttert sein werden. Welche



Taten habt ihr begonnen, die unerledigt bleiben werden? Was wird aus den gebrochenen Versprechen? Welche Wirkung wird euer Tod auf die Welt haben?“ Dann greift er mit erneuter Wildheit an und erhält einen unheiligen Bonus von +2 auf sein Angriffs- und Schadenswürfe - er kämpft bis zum Tode.

Alderns Umwandlung in einen Grul ist einzigartig – im Grunde hat er alle Fertigkeiten und Erinnerungen seines früheren Lebens behalten, während sein Körper verwandelt wurde und die Gestalt des untoten Schreckens angenommen hat, der er heute ist. Wer von seinem Ghulfieber angesteckt wird und daran stirbt, steht als normaler Ghul wieder auf und behält keine der Fähigkeiten zurück, die er zu Lebzeiten hatte.

DER HÄUTER

EP	HG	TP
3.200	7	90

Einzigartiger Grul Adelliger 4/Schurke 3

CB Mittelgroßer Untoter (Mensch)

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

Aura Gestank (Radius 3 m, Zähigkeit SG 17, 1W6+4 Minuten lang kränkelnd)

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 16 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +6 GE, +2 natürlich, +3 Rüstung)

TP 90 (7W8+59)

REF +12, **WIL** +9, **ZÄH** +9

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten**

Entrinnen, Fallengespur, Resistenz gegen Fokussieren +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Kriegsmesser* +1, +12 (1W4+5/19-20), Biss +6 (1W6+2 plus Krankheit und Lähmung), Klaue +6 (1W6+2 plus Lähmung)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6, Krankheit (Ghulfieber, SG 17), Lähmung (1W4+1 Runden, SG 17)

TAKTIK

Im Kampf Alderns Taktik im Kampf hängt bis zu einem gewissen Maß von der Persönlichkeit ab, die ihn beeinflusst (siehe oben). Wenn der Häuter die Kontrolle übernimmt, setzt er seine *Maske des Jägers* auf und lässt sich von seiner Besessenheit leiten – er greift also den Charakter an, von dem er besessen ist, und ignoriert alle anderen Ziele völlig.

Moral Aldern kämpft bis zum Tode.

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 22, **KO** –, **IN** 18, **WE** 18, **CH** 24

GAB +5; **KMB** +9; **KMV** 27

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beredsamkeit, Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +16 (Springen +21), Bluffen +17, Diplomatie +19, Einschüchtern +19, Fingerfertigkeit +16, Heimlichkeit +21, Klettern +14, Motiv erkennen +14, Reiten +14, Wissen (Adel) +14, Wissen (Lokales) +14

Sprachen Elfish, Gemeinsprache, Varisich

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Tricks (Schurkenfinesse)

Ausrüstung Adelskleidung (Luxus) im Wert von 200 GM, Kamee im Wert von 100 GM mit einem winzigen Bild eines SC, *Kriegsmesser* +1, *Lederrüstung* +1, *Maske des Jägers*, *Ring der Sprungkraft*, *Schutzring* +1, Schlüssel zu Bereich **B29**

SPUKERSCHNEINUNG: Für den SC, welcher mit der Fäulnis-Spukerscheinung in Verbindung steht, stellt der Pilzbewuchs an der Wand eine zusätzliche Gefahr dar. Sobald er die seltsam humanoide Gestalt an der Wand erblickt,

erkennt er, dass die Form der seines eigenen Schattens gleicht. Plötzlich überkommt ihn ein Schwindelgefühl, während er sich gleichzeitig dazu gezwungen fühlt den Pilz zu verzehren, um seinen gestohlenen Schatten wiederzuerlangen.

VORELS VERMÄCHTNIS

EP	HG	TP
800	3	8

CB Fäulnis-Spukerscheinung (Ausbreitung mit einem Radius von 1,50 m mit der Westwand als Zentrum)

Zauberstufe 4

Bemerken Wahrnehmung SG 15 (um zu bemerken, dass die Splitter des Seelengefäßes klappern)

TP 8; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Der heimgesuchte Charakter wird wie durch *Einflüsterung* dazu gebracht einen Teil des Pilzes an der Wand zu essen. Ein gelungener Willenswurf gegen SG 14 reicht aus, um dem Drang zu widerstehen.



DER
HÄUTER

Aldern,

Du hast uns gut gedient. Die Proben, die Du den Höhlen entnommen hast, übersteigen selbst meine kühnsten Erwartungen. Du kannst deine Schulden bei den Brüdern als gänzlich abgegolten betrachten. Ich habe jedoch noch weitere Verwendung für Dich. Wenn Du von deinem Tod erwachst, wird Dein Verstand klar sein und deine neue Aufgabe begreifen. Der Zustand, in dem Du Dich befindest, während ich diese Zeilen schreibe, vermag dies leider nicht.

Ich vertraue darauf, dass Du Dich an das Sihedroritual erinnerst. Damals schien es für Dich klar und deutlich zu sein. Solltest Du es nach Deiner Wiedergeburt vergessen haben, so kehre in Dein Stadthaus in Magnimar zurück. Meine Vatergebenen werden dort schon bald Kontakt zu Dir aufnehmen – es besteht keine Veranlassung für Dich, die Brüder weiter zu behelligen. In zwei Tagen werde ich Dir eine Liste der passenden Opfer für das Sihedroritual zukommen lassen. lerne diese Liste auswendig und vernichte sie bevor Du mit Deinem Werk beginnst. Diejenigen, die ich ausgewählt habe, müssen vor ihrem Tod markiert werden – ansonsten sind sie für meinen Meister nicht von Wert und die Crier in ihren Seelen wäre verschwendet.

Sollten sich Dir andere in den Weg stellen, dann mache mit ihnen was Dir beliebt. Friss sie, zerfleische sie, mache sie zu Deinen Spielfiguren – mir ist es gleich.

Xanescha, Herrin der Sieben

SCHATZ: In sauberem Zustand ist das Bildnis von Jescha 200 GM wert. Ein kleiner Schlüsselring aus Silber im Wert von 10 GM mit zwei Schlüsseln daran liegt inmitten des verfaulten Fleisches auf dem Tisch. Der größere der beiden Schlüssel besteht aus Eisen und ist mit einem runden Opal im Wert von 100 GM besetzt – dies ist der Schlüssel zu Fingerhuts Stadthaus in Magnimar. Der kleinere Schlüssel besteht aus Bronze und hat einen ungewöhnlich langen Schaft, der in drei eingekerbten Klängen endet. Am Griff des Schlüssels ist ein brüllender Löwe abgebildet. Dieser Schlüssel öffnet das geheime Vorratslager im zweiten Stock des Stadthauses. Gelingt bei der Untersuchung des Pilzes im Süden ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25, entdecken die SC innerhalb des gefährlichen, schwarzen Bewuchses eine von Schimmel verkrustete, aber noch immer intakte *Öffnungsglocke* (5 Ladungen). Es ist die dieselbe Glocke, die Kasanda Fingerhut vor 60 Jahren benutzte, um in die geheime Welt ihres Gatten einzudringen.

ENTWICKLUNG: Der gefährliche Pilzbewuchs kann durch Feuer, Säure oder das Auftragen von mindestens 5 Phiolen heiligen Wassers vorübergehend zerstört werden. Solange der Ort nicht durch *Weihen*, *Ort weihen* bzw. *Böses bannen* gereinigt wird, wächst der üble Fungus innerhalb von 24 Stunden einfach nach. Werden jedoch diese Zauber gewirkt, erwacht der Pilz plötzlich zum Leben und versucht sich selbst von der Wand zu befreien. Die Monstrosität heult kurz auf, gibt ein menschenartiges Gurgeln von sich und zerfällt anschließend zu Staub. Der Spuk von Gut Fingerhut ist damit gebannt und obgleich das Haus unliebsame Besucher noch immer abschreckt, wird es nicht länger heimgesucht.

Wenn die SC die Wiedergängerin Jescha aus ihrem Gefängnis auf dem Dachboden befreit und ihr bei ihrem Weg in die Höhlen hinunter nicht im Weg gestanden

haben, könnte ihre Konfrontation mit Aldern zu einem aufregenden Höhepunkt dieses Abenteuerteils werden. Nachdem sie die verschlossene Steintür zu diesem Raum erreicht hat, kannst du davon ausgehen, dass sie ungefähr solange braucht, um die Tür einzuschlagen, wie die SC benötigen, um nach unten in diesen Bereich zu gelangen. Dabei ist es gleich, wie lange die SC tatsächlich brauchen, da sie sich auf ihrem Weg mit Untoten und Spukerscheinungen herumschlagen müssen.

Sobald Fingerhut Jescha gegenübersteht, schreit er vor Kummer auf, fällt auf die Knie und bittet seine ermordete Frau um Vergebung. Einen kurzen Augenblick lang, als Jescha Alderns bleiche Wange streichelt, sieht es so aus, als würde sie ihm tatsächlich verzeihen wollen – doch nur eine Sekunde später kreischt sie vor Wut und versucht ihn zu vernichten. Ihr erster Angriff gegen Aldern ist effektiv eine Überraschungsrunde gegen den Grul. Danach wird der Kampf ganz normal abgewickelt und die SC können sich ebenfalls ins Getümmel stürzen.

Sind die SC bei der Konfrontation nicht zugegen, ruft Aldern die Grulgoblins aus Bereich **B36** zu Hilfe, sobald Jescha ihn angreift. Diese Grule wenden das Blatt. Mit ihrer Hilfe vernichtet Aldern Jescha und überlebt den Kampf mit 3W6 verbliebenen Trefferpunkten. Dadurch wird der Kampf gegen ihn einfacher, solange es den SC gelingt ihn zu stellen, bevor er den Schaden heilen kann. Sollten die Grulgoblins jedoch nicht kommen, wird Jescha Aldern innerhalb weniger Runden vernichten.

BELOHNUNG: Wenn die SC Vorels Geist austreiben, erhalten sie 3.200 EP. Falls die SC Jescha befreien und sie Frieden findet, indem sie zur Vernichtung Aldern Fingerhuts beiträgt, erhalten die SC 2.400 EP (als hätten sie Jescha im Kampf besiegt).



TEIL FÜNF: AUF DER JAGD NACH DEM HÄUTER

DIE VERLORENE KÜSTE MAG ABGELEGEN UND RUHIG SEIN, DOCH NACHRICHTEN VERBREITEN SICH RASCH. BERICHTE ÜBER DIE MORDE IN SANDSPITZE GELANGEN SCHON BALD NACH MAGNIMAR, WO SICH JENE AUFHALTEN, DIE MIT ALDERNS ARBEIT ZUFRIEDEN SIND – OHNE DASS DIE STADTHERREN DAVON WISSEN. WIEDERUM ANDERE BETRACHTEN DIESE MORDE IN EINEM GÄNZLICH ANDEREN LICHT, DENN MAGNIMAR WIRD SEIT KURZEM EBENFALLS VON TODESFÄLLEN HEIMGESUCHT. DIE HÄUTERMORDE STEHEN TATSÄCHLICH MIT DEN TÖTUNGEN IN VERBINDUNG, DIE MAGNIMAR IN JÜNGSTER ZEIT HEIMSUCHEN. SCHLIMMER NOCH – WERDEN DIE MÖRDER NICHT BALD GEFASST, SO KÖNNTEN SIE DER LANGEN REIHE VON OPFERN DEN OBERBÜRGERMEISTER DER STADT HINZUFÜGEN!

Haldmir Grobaras, der Oberbürgermeister von Magnimar, ist ein aufgeblasener, eigennütziger Adliger, der sein Verwaltungsamt über die Stadt als Belohnung für seine harte Arbeit als Adliger und nicht als Dienst an den Einwohnern betrachtet. Unter normalen Umständen scheren ihn die Nöte der Armen nicht – er hat Leute, die sich um solche Probleme kümmern. Doch diese Serie grässlicher Morde ist eine völlig andere Geschichte. Händler, Adlige, Bankkaufleute sind ermordet worden und dann auch noch der Betreiber der Spielhölle, die Haldmir am häufigsten frequentiert hat. Er kann nicht länger die Theorie ignorieren, dass ein ganzer Kult von Wahnsinnigen darin verwickelt sein könnte. Bei Tag werden in den Kneipen und auf den Straßen zornige Stimmen laut, die verlangen, dass der Mordserie ein Ende gesetzt wird wird – und Haldmir ist nicht sicher, ob die erschreckende Stille der Nacht angenehmer ist.

Die bürokratische Maschinerie, die durch Haldmirs Herrschaft in Magnimar entstanden ist, muss leider dringend geölt werden. Die Wachmannschaften Magnimars sind nicht genug gerüstet, um einer Gruppe beizukommen, die so geschickt und heimtückisch ist wie der Häuterkult – erst recht nicht, wenn einer der Richter der Stadt ein Doppelleben als einer der Anführer des Kultes führt. Dieser Mann, Richter Eisendorn, bemüht sich hinter den Kulissen darum, jeden Versuch der Regierung, der Situation Herr zu werden, zunichtezumachen. Er schickt die Stadtwachen auf sinnlose Verfolgungsjagden und verschwendet Gelder, damit der Kult weiterhin zu Werke gehen kann. Und ebenso schnell, wie die Nachricht über die Morde in Sandspitze nach Magnimar gelangt, hört man auch Neuigkeiten von den Helden, die gegen Fingerhut gekämpft und ihn besiegt haben. Wenn die SC in Magnimar eintreffen und dort mit ihren Ermittlungen anfangen, ist Eisendorn bereits auf sie vorbereitet.

WILLKOMMEN IN MAGNIMAR

Magnimar ist eine weitläufige Stadt. In der Stadt der Monumente kann eine Vielzahl von Abenteuern anfangen (und enden), doch dieses Abenteuer konzentriert sich auf das, was für „Die Häutermorde“ nötig ist. Wie man Spielercharaktere eben kennt, werden sie sich vermutlich von den Sehenswürdigkeiten und Geräuschen der Großstadt ablenken lassen – nutze in diesem Fall die Beschreibung der Stadt in Anhang 3. Weitere Details zur Stadt der Monumente du im *Almanach zu Magnimar*.

Während die SC die Stadt erkunden, kommen ihnen mit Sicherheit Gerüchte und Neuigkeiten über die Flut von

Morden zu Ohren, welche die Stadt der Monumente plagen und ihnen auf beunruhigende Weise bekannt vorkommen. Geschichten über ermordete Kaufleute, Politiker, korrupte Stadtwächter und Geldverleiher – ihre Leichname wurden verstümmelt, Gesichter zur Unkenntlichkeit verunstaltet und Brustkörbe mit siebenzackigen Sternen verziert – scheinen in aller Munde zu sein und jeden Tag kommen wohl immer mehr Leichen ans Licht. Mittlerweile werden die Tatorte von der Regierung scharf kontrolliert, sodass die SC so gut wie keine Möglichkeit haben sich selbst ein Bild von ihnen zu machen. Eigentlich macht es keinen Unterschied, denn die Anhänger des Häuterkultes sind äußerst geübt darin keine Spuren zu hinterlassen und das Wenige, was zurückbleibt, reicht nicht aus, um sie irgendwie zu belasten.

Bedauerlich für den Kult ist allerdings, dass Fingerhut seine Spuren nicht ganz so sorgfältig verwischt hat. Trotz aller Bemühungen der Kultanhänger ihr Geheimnis zu bewahren, gibt es in Fingerhuts Stadthaus genügend Hinweise, mit deren Hilfe die SC den Häuterkult gänzlich ausheben könnten.

DEN HINWEISEN FOLGEN

Während die SC durch den Sieg über Fingerhut den Morden in Sandspitze ein Ende gemacht haben, sollten sie im Verhängnis genügend Hinweise darauf gefunden haben, dass Fingerhut nicht allein gehandelt hat. Er hatte Verbündete und eventuell sogar einen Vorgesetzten in Magnimar. Die Aufdeckung dieser Verbindung nach Magnimar sollte zumindest ausreichen, damit die SC schon aus Neugier die Großstadt besuchen.

Wenn die SC den Köder aber nicht schlucken, werden sie nicht lange von Xanescha und dem Häuterkult verschont bleiben – schließlich gibt es in Sandspitze noch reichlich gierige Seelen, die durch das Sihedronritual abgeerntet werden können. Irgendwann entsendet die Lamia-Matriarchin einfach einen neuen Stellvertreter in die Region, um die Mordserie dort fortzusetzen, wo Aldern aufgehört hat. Dieser neue Untergebene wird aller Wahrscheinlichkeit nach einer der Gesichtslosen im Dienste Xaneschas sein, weil sie dadurch die Möglichkeit hat sich an denen zu rächen, die sie ihres wertvollen, untoten Werkzeugs beraubt haben. Nachdem sie einige Nachforschungen betrieben hat, befiehlt sie dem Gesichtslosen die Gestalt eines SC anzunehmen. Der Gesichtslose wird dafür sorgen, dass ihn die Bewohner bei seinen Mordtaten regelmäßig zu Gesicht bekommen. Es sollte nicht lange dauern, bis die SC gezwungen sind ihre Namen wieder reinzuwaschen.

Wahrscheinlicher ist aber, dass die SC nach Entdeckung des Herstellerzeichens von „Pugs Feinmechanik“ auf den Eisenkäfigen in Bereich **B29** oder des Briefes, den sie in Bereich **B37** finden, nach Magnimar aufbrechen. Eine Untersuchung von Pugs Feinmechanik zeigt, dass es sich lediglich um einen harmlosen Bastelladen handelt. Wenn er nach den Eisenkäfigen gefragt wird, erinnert sich Pug, sie vor ein paar Wochen an Aldern Fingerhut verkauft zu haben. Mit einem Fertigkeitwurf für Diplomatie gegen SG 16 (oder einem kleinen Bestechungsgeld in Höhe von mindestens 25 GM) gibt Pug den SC die Adresse von Fingerhuts Stadthaus – dorthin nämlich hat er die Käfige geliefert, nachdem sie fertig waren. Pug hat keine Ahnung, wofür sie gebracht wurden: „Vögel, schätze ich. Sind schließlich Vogelkäfige, oder nicht?“

Diese Andeutung von Pug bzw. der direkte Hinweis aus Xaneschas Brief(ein Name, über den die SC derzeit leider noch nichts in Erfahrung bringen werden) sollte die SC dazu anspornen, Fingerhuts Heim in Magnimar zu durchsuchen.

C. FINGERHUTS STADTHAUS (HG 6)

Aldern Fingerhuts Stadthaus ist für die SC der erste logische Schritt auf der Suche nach weiteren Hinweisen über die im Brief erwähnte Bruderschaft. Leider ist es auch für den Häuterkult der logischste Ort, um das erste Attentat auf die SC zu verüben.

Das Stadthaus steht im Distrikt Prachtbogen, unweit des Sternensilberplatzes. Obwohl Aldern das Haus noch immer gehört, ist es seit Monaten nicht bewohnt. Da er bisher nicht für tot erklärt wurde, steht das Haus in der Zwischenzeit leer. Richter Eisendorn hat Nachschlüssel zum Haus anfertigen lassen. Doch obwohl die Kultanhänger das Haus nach Wertsachen abgesucht und jegliche Hinweise vernichtet haben, die auf einen Zusammenhang zwischen ihnen und Aldern hindeuten, haben sie ein Versteck übersehen, in dem Fingerhut früher sein persönliches Kleinzeug versteckte. Sind die SC im Besitz von Alderns Schlüssel, sollte die Ausführung des Kopfes Hinweis genug sein, damit sie das Versteck finden können.

Das Gebäude selbst ist zusammen mit dem Erdgeschoss drei Stockwerke hoch. Die Fenster im Erdgeschoss sind mit Brettern vernagelt – mit besten Grüßen vom Häuterkult. Die SC können mit einem Fertigkeitwurf für Diplomatie gegen SG 20 in der näheren Umgebung Informationen sammeln und finden heraus, dass vor Kurzem in einer Nacht einige Handwerker das Haus zugenagelt haben. Zwar ist die Hintertür ebenfalls mit Brettern vernagelt, doch die Vordertür ist lediglich verschlossen. Um das Schloss zu öffnen, ist ein Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 notwendig. Wenn die SC bei hellem Tageslicht versuchen, gewaltsam einzubrechen, ziehen sie unweigerlich die Aufmerksamkeit der Stadtwache auf sich. Benutzen sie aber den Schlüssel, um ins Haus zu gelangen, so wird sie niemand daran hindern.

Kreaturen: Richter Eisendorn ist kein Narr. Er nimmt an, dass die SC, nachdem sie Aldern erledigt haben, den gefundenen Hinweisen im Gutshaus folgen und dem Stadthaus einen Besuch abstatten würden. Daher hat er einen Hinterhalt gelegt und zwei Gesichtslose abgestellt – in Sümpfen hausende Aberrationen, die humanoide Gestalt annehmen können. Eisendorn befahl den beiden Kreaturen, die er von

seiner neuen Herrin Xanescha „ausgeliehen“ hatte, die Gestalt von Aldern und Jescha Fingerhut anzunehmen und auf die Ankunft der SC zu warten. Beide vertreiben sich im Erdgeschoss die Zeit, doch sobald sie bemerken, dass sie Gäste in „ihrem“ Heim haben, rufen sie nach den SC und suchen nach ihnen. Allem Anschein nach sind sie bestrebt, ihren Gästen in der Küche ein selbst gekochtes Mahl zu servieren. Das Ganze ist selbstverständlich ein Trick – die Gesichtslosen versuchen lediglich genug Zeit herauszuschlagen, um die SC einschätzen zu können. Sobald sie bereit sind, nehmen die Monster wieder ihre wahre Gestalt an und greifen an.

GESICHTSLOSE (2)

EP	HG	TP
je 1.200	4	je 42

(PF MHB II, S. 114)

TAKTIK

Im Kampf Die Gesichtslosen versuchen einen Gegner die ganze Zeit über in die Zange zu nehmen und kämpfen, wenn möglich, mit dem Rücken zur Wand, damit ihnen nicht das Gleiche passiert.

Moral Die Gesichtslosen kämpfen solange, bis einer von ihnen getötet wird, woraufhin der andere zu fliehen versucht. Er kehrt nicht in die Schattenuhr zurück aus Angst davor, wie Xanescha auf sein Versagen reagieren wird. Stattdessen versucht er gänzlich aus der Stadt zu fliehen und in den Moddermarsch zurückzukehren.

Schatz: Im Kamin des zweiten Stocks befindet sich ein Geheimversteck. Der Kamin ist zu beiden Seiten mit den Köpfen zweier brüllender Löwen dekoriert. Haben die SC im Gut Fingerhut Alderns Schlüsselbund gefunden,

stellen sie fest, dass die Löwenköpfe dem Kopf auf dem Schlüssel gleichen. Mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 entdecken sie tief im Rachen des linken Löwen ein winziges Schlüsselloch. Ohne den Schlüssel ist ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 notwendig, um das Versteck zu öffnen.

Das Geheimversteck im Kaminzimmer enthält einen von Alderns Notgroschen: einen Beutel mit 200 PM, ein Holzkästchen mit mehreren Schriftsätzen über das Stadthaus sowie die Urkunde vom Gut Fingerhut. Die Urkunde besagt, dass die Familie Fingerhut vor 80 Jahren nur zwei Drittel der Baukosten des Gutes bezahlt hat; der Rest wurde von einer Gruppe finanziert, die sich die Brüder der Sieben nennt. Das Dokument enthält am Ende eine ungewöhnliche Klausel, die darauf hinweist, dass die Besitzrechte am Gut Fingerhut und die Ländereien im Umkreis von anderthalb Kilometern „herum und darunter“ nach 100 Jahren den Brüdern zufallen.

Unter dem Kästchen liegt ein dünnes Kontobuch. Der Großteil der Einträge ist banal, doch sollten die Einträge am Ende die Aufmerksamkeit der SC auf sich ziehen. Ein gutes Dutzend Einträge der letzten drei Monate trägt die Überschrift „Jeschas Besuch in Absalom“. Jeder Eintrag zeigt, dass Fingerhut irgendjemandem mit der Bezeichnung „B-7“ jede Woche 200 GM für ihre „Besuche“ in Absalom bezahlt und das Geld an jedem Schwurtag um Mitternacht an einem Ort namens „Siebenmühle“ abgelegt hat. Ein Fertigkeitwurf für Wissen (Lokales) gegen SG 15 reicht aus, um den Standort dieser Mühle in Erfahrung zu bringen, ebenso ein Fertigkeitwurf für Diplomatie gegen SG 15, um Informationen einzuholen.



JESCHA FINGERHUT



Männer und Frauen in Gegenwart und Zukunft, wisset, dass wir, die Mitglieder der Brüder der Sieben an diesem Tage, dem 6ten Abadius des Jahres 4624 nach dem Absalomkalender, hiermit **Vorel Fingerhut** das einstweilige Eigentum an dem Besitz, welcher nun und fortan als **Gut Fingerhut** – auf der Landspitze nördlich von Magnimar an der Küstenstraße westlich des Niederödmoors gelegen – bekannt sein soll, überlassen und durch diese Urkunde bestätigen, solange er, Vorel Fingerhut, am Leben ist oder solange seine direkten Nachkommen am Leben sind, und zwar über einen Zeitraum, der einhundert Jahre nicht überschreitet. Der Bau des Gutes Fingerhut ist zu sechsundsechzig Prozent teilsfinanziert durch die Besitztümer und Gelder von Vorel Fingerhut und zu vierunddreißig Prozent restfinanziert aus den Kassen der Brüder der Sieben sowie mit der Siebenmühle, gelegen auf Kyvers Holm bei Magnimar, als Pfand hinterlegt. Es soll nur die weltliche und erstmalige Errichtung des zuvor genannten Gutes gewährleistet werden, wobei die alleinige Verpflichtung späterer Reparaturen und Wartung Vorel Fingerhut oder seinen Nachkommen für den zuvor genannten Zeitraum von einhundert Jahren auferlegt wird. Nach Ablauf dieses Zeitraums, am Tage des 6. Abadius des Jahres 4724 nach dem Absalomkalender, gehen die Besitzrechte am Gut Fingerhut, darunter alle Ländereien im Umkreis von einem und einem halben Kilometer um das Gut herum und darunter, sofort und für immerdar an die Brüder der Sieben, wonach die Bruderschaft nach Gutedünken Nutzen aus dem Gutshaus, dem umliegenden Land und allen Werterhöhungen durch die vorherigen Besitzer zieht. Auf dass unser Geschenk, unser Entgegenkommen, unsere Gewährleistung, unsere Schuldenerfüllung sowie Einrede möglichst lange bestehen und gesichert sein werden, haben wir das Siegel Magnimars der vorliegenden Urkunde statt einer Unterschrift angefügt, auf dass die Namen der Mitglieder der Bruderschaft nicht auf diesem oder einem anderen Dokument erscheinen.

DIE HÄUTER-
MORDEKAPITEL-
HINTERGRUNDTEIL EINS:
SCHNÖDER MORDTEIL ZWEI:
DAS DING AUF DEM DACHBODENTEIL DREI:
WANDELNDE VOGELSCHREUCHENTEIL VIER:
DAS VERHÄNGNISTEIL FÜNF:
AUF DER JAGD NACH DEM HÄUTERTEIL SECHS:
DIE SIEBENMÜHLETEIL SIEBEN:
DIE SCHATTEN DER ZEITKARTE VIER:
FINGERHUTS
STADTHAUS

FINGERHUTS STADTHAUS

1 FELD = 1,50 M

TREPPEN ● AUFW. ● ABW.



ERDGESCHOSS

ERSTER STOCK



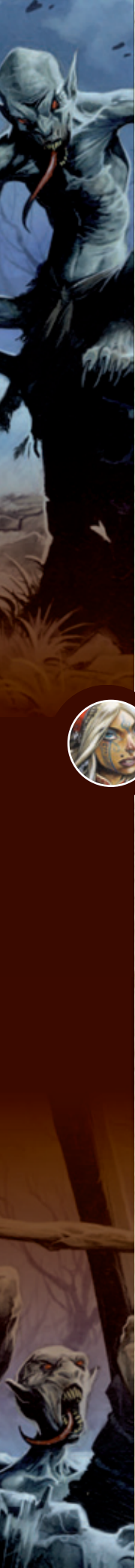
ZWEITER STOCK



GEHEIMVERSTECK

N





10~30455

TEIL SECHS: DIE SIEBENMÜHLE

DER KULT UM NORGORBER IST EIN KOMPLEXER ORGANISMUS UND DER GOTT DES MORDES, DER GEHEIMNISSE, DER GIER UND DER GIFTE WÜRDTE ES AUCH GAR NICHT ANDERS WOLLEN. DAS VERMÄCHTNIS DES KULTES IN MAGNIMAR GEHT BIS ZUR GRÜNDUNG DER STADT VOR ÜBER EINHUNDERT JAHREN ZURÜCK, ALS EINE GESTALT, DIE HEUTZUTAGE IM FLÜSTERTON DER EWIGE GENANNT WIRD, SEINEN EIGENEN GRUNDSTEIN INNERHALB MAGNIMARS LEGTE. ER BEWIRKTE, DASS DER KULT UM NORGORBER IMMER EINEN PLATZ IM HERZEN, DEM VERSTAND UND DER SEELE DER STADT HABEN WIRD. HEUTZUTAGE ARBEITEN MEHRERE ZWEIGE DES KULTES SEITE AN SEITE, WENN AUCH NICHT UNBEDINGT MITEINANDER. BESONDERS DER HÄUTERKULT HAT EIGENE PLÄNE IN BEZUG AUF DIE STADT ...

5226W3E1AR10 * 5226W3E1AR10

In vielen Diebes-Gildenhäusern stehen kleine Schreine, die Norgorber in Gestalt des „Grauen Meisters“ anbeten. Geheime Sekten aus Verschwörern, die ihn als Gott der Geheimnisse verehren, bezeichnen ihn als den „Rufmörder“. Und diejenigen, die Göttlichkeit in Giften sehen, kennen ihn als „Schwarzfinger“. Die grausamsten und gefährlichsten seiner Anhänger sind jedoch die Häuter – ihr Name für Norgorber ist Vater Häuter. Diese fanatischen Mörder sind keine Assassinen, denn sie töten nicht für Geld, sondern für das kranke Vergnügen am Morden. Die Häuter sind der Überzeugung, dass all ihre Morde einer großen Sache dienen und ihre Anführer empfangen Visionen von Opfern, von denen sie glauben, sie seien göttliche Botschaften von Vater Häuter. Jeder Mord formt die Gesellschaft. Vieles, was die Opfer vielleicht erreicht hätten, bleibt unerfüllt und die Leben derjenigen, die die Toten kannten, verändern sich auf subtile Art und Weise. Nach Jahren, manchmal sogar Jahrhunderten, können Morde Nationen bilden und die Geschichte der Zukunft schreiben. Und sobald die Letzte Bluttaufe stattfindet, wird Vater Häuter seiner Herde offenbaren, warum sie die Gesellschaft durch den Tod geformt hat.

Die Häuter aus Magnimar entstammen einer alten Blutlinie, einem führenden Kult, der seit Jahrhunderten in der dekadenten, chelischen Stadt Vaia existiert. Mittlerweile hat sein magnimarischer Zweig ein eigenes Dasein entwickelt. Seit dem Verschwinden von Vorel Fingerhut dient der Elf Eisendorn als Gebieter dieses Zweigkultes. Der langlebige Kleriker führt ein Doppelleben; er dient der Stadt gleichzeitig als Richter und nutzt diese ironische Tarnung wirkungsvoll aus. Schließlich würde niemand vermuten, dass ein Richter – noch dazu einer der obersten Richter der Stadt – ein Anhänger des Gottes des Mords ist. Gemeinsam mit sechs anderen Kaufleuten, darunter Vorel Fingerhut, half er bei der Gründung der semi-geheimen Gesellschaft der Brüder der Sieben als Tarnung für den Kult. Im Verlauf der Jahrzehnte hat Eisendorn seinen Nutzen aus dem wachsenden (jedoch immer kleinen) Stab aus Mördern gezogen und nimmt hin und wieder ihre Dienste für zusätzliche Einnahmen in Anspruch. Für die Roten Mantis Proben von Vorels Sieche zu sammeln, ist eine solche Nebenbeschäftigung. Seine Mittäterschaft mit der wunderschönen Xanescha ist jedoch wesentlich persönlicher. Zunächst dachte er, er sei wegen seiner Verbindung zu den magnimarischen Richtern für sie von Interesse – tatsächlich aber braucht sie die Häuter. Eisendorn weiß nicht, dass Xaneschas Treue eigentlich Karzoug gilt – Eisendorn ist für sie nicht mehr als Mittel zum Zweck. Um sich seiner

Mitarbeit zu versichern, bezauberte sie Richter Eisendorn und hält seit Monaten ihre magische Kontrolle über ihn aufrecht. Sie nutzt seinen Einfluss und schickt Kultanhänger aus, die nicht nach Norgorbers Willen töten, sondern gierige Seelen ernten, damit sich Karzougs *Runenbrunnen* schneller füllt.

Eisendorn selbst ist ein verachtenswerter Mörder und Verräter an Magnimar, doch seine Mittäterschaft bei diesen Morden geht nicht von ihm aus. Wenn die SC ihn von Xaneschas Herrschaft befreien können, könnte er sie sogar zu ihrem Versteck führen. Sollte dies nicht der Fall sein und Eisendorn getötet werden, so warten in der Siebenmühle zahlreiche andere Hinweise auf die SC, mit deren Hilfe sie Xanescha aufspüren und sie schließlich stellen können.

ALLGEMEINE MERKMALE DER SÄGEMÜHLE

Die Siebenmühle ist eine von mehreren Sägemühlen, welche an den Ufern von Kyvers Holm betrieben werden. Von außen sieht das Werk aus wie eine gewöhnliche Sägemühle. Tatsächlich wird in ihr auch Holz bearbeitet, doch dient das Gebäude den Brüdern der Sieben hauptsächlich als Tarnung und sicherer Treffpunkt. Obwohl die Sägemühle von außen harmlos wirkt, sollten die SC durch die Informationen aus Fingerhuts Stadthaus vor der schrecklichen Wahrheit in ihrem Inneren gewarnt sein.

Die Wände und die gewöhnlichen Türen der Sägemühle bestehen aus Holz. Alle Türen sind unverschlossen, sieht man von den eigentlichen Eingängen ab, welche beide verriegelt sind (Mechanismus ausschalten gegen SG 30). Der Boden besteht ebenso aus Holz und ist durch das ständige Kommen und Gehen ebenmäßig. Die Sägemühle wird durch vier Wasserräder angetrieben, die sich im Mühlenkeller befinden (Bereich D3) und das Werk mit dem ständigen Lärm ihres Schleifens und Knarzens erfüllen.

D1 AUSSENGANG



Dieses Holzhaus, das über die Mündung des Yondabakari gebaut wurde, steht auf massiven Holzpfählen, die in das Flussbett hineingetrieben wurden. Ein Holzsteg führt um das Gebäude herum zu einer Treppe, die im Osten bei einer Tür knapp über der Wasseroberfläche endet. Das Plätschern der vier großen Wasserräder unter der Mühle erfüllt die Luft mit Lärm und Sprühnebel.



DIE HÄUTER- MORDE

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEIL EINS:
SCHNÖDER MORD

TEIL ZWEI:
DAS DING AUF DEM DACHBODEN

TEIL DREI:
WANDELNDE VOGELSCHREUCHEN

TEIL VIER:
DAS VERHÄNGNIS

TEIL FÜNF:
AUF DER JAGD NACH DEM HÄUTER

TEIL SECHS:
DIE SIEBENMÜHLE

TEIL SIEBEN:
DIE SCHATTEN DER ZEIT

Wenn die Charaktere die Mühle von außen in Augenschein nehmen, so sieht sie völlig normal aus. Frisches Nutzholz wird über ein Ablaufbecken zur Mühle geliefert und mithilfe von Seilen und Winden über zwei Rutschen in den Bereich D4 gezogen. Alle drei Tage werden Ladungen aus Brettern bzw. Brennholz auf Pferdewagen ausgeliefert.

D2 VERLADERAMPE



Das gesamte Erdgeschoss dient als Umschlagplatz. An einer Öffnung in der Decke hängt ein Gewirr aus Seilen und Schlingen, an denen das Nutzholz heruntergelassen wird. Unweit davon führt eine Treppe ins nächste Stockwerk. Neben einem Maschinenlager, das durch vier niedrige Türen zu erreichen ist, stehen im Süden zwei stabile Wagen und die Luft ist erfüllt vom Schleifen und Knarzen der Maschinen.

Mit einem Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 10 kann ein Charakter über die Seile und Schlingen ins darüber liegende Stockwerk gelangen, allerdings ist der Weg über die Treppe wesentlich einfacher. Die vier niedrigen Türen im Süden führen zu Arbeitsräumen, in denen der von den Wasserrädern betriebene Mechanismus entlang der südlichen Wand nach oben bis in die oberen Stockwerke führt, wo er die Holzspalter und Sägen mit Energie versorgt. Solange sich die Wasserräder drehen, werden alle Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung mit einem Malus von -2 belegt.

In der zum Teil zugemauerten Nische nordöstlich dieses Raumes liegen mehrere Haufen dreckigen Stroh. Mit einem Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 15 lässt sich feststellen, dass dieser Ort vor einiger Zeit etwas Großem – vielleicht einem Oger oder Riesen – als Schlafplatz diente. In Wahrheit war dieser Ort früher das Versteck eines Fleischgolems, der als die Vogelscheuche bekannt war und nun von Xanescha als Wächter in Anspruch genommen wird (diesem Monster begegnen die SC in Bereich E1 der Schattenuhr).

D3 DER MÜHLENKELLER (HG 5)



Lärm und Sprühnebel erfüllen diesen Raum. Im Norden drehen sich vier gigantische Wasserräder, während sich im Süden sowohl surrende Lederriemen, Zahnräder, Flaschenzüge als auch dicke Seile drehen und winden. Der gesamte Mechanismus nutzt das nie enden wollende Fließen des Wassers unter sich und treibt die Kolben an, die an der Südwand nach oben führen.

Im Westen und Osten der vier Wasserräder befinden sich Hebel, die einmal als Nothalt gedacht waren, nun aber so verrostet sind, dass sie sich nicht mehr bewegen lassen. Wenn man versucht einen der Hebel zu ziehen, so bricht er einfach ab. Um die Räder anzuhalten, müssen die Charaktere entweder einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 20 ablegen oder sie zerstören. Alternativ dazu kann die Maschine in einem anderen Teil des Raumes (der auf der Karte durch die dunklen Felder markiert ist) mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 25 sabotiert werden. Scheitert einer der Fertigkeitswürfe um 5 Punkte oder mehr, bedeutet das, dass der Charakter von der Maschine erfasst wird und 1W6 Schadenspunkte erleidet. Darüber hinaus muss ihm ein Reflexwurf gegen SG 15 gelingen, um nicht ins Getriebe hineingezogen zu werden und weitere 3W6 Schadenspunkte zu erleiden. In

jeder Runde kann er einen weiteren Rettungswurf (bzw. einen Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 20) ablegen, um zu entkommen. Andernfalls erleidet er weiterhin in jeder Runde 3W6 Punkte Schaden.

Bei dem Versuch, die Wasserräder (Härte 5, TP 120, Zerschlagen-SG 30) oder die Maschine (Härte 8, TP 60 pro Feld, Zerschlagen-SG 26) zu zerstören, müssen die SC in jeder Runde einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen, um nicht in die Maschine gezogen zu werden. Werden die Wasserräder angehalten, so sind die Holzspalter in Bereich D5 nicht mehr gefährlich.

KREATUREN: Die Maschine muss ständig gepflegt und gewartet werden. Diese Aufgabe fällt drei Kultanhängern zu, die Tag und Nacht im Schichtbetrieb arbeiten. Zwar tragen die Kultanhänger bei ihrer Arbeit keine Roben, doch sind ihre Messer und Masken immer in Griffweite. Auf Eindringlinge reagieren die Arbeiter zunächst mit gespielter Freundlichkeit und weisen sie darauf hin, dass dieser Raum kein sicherer Ort für sie ist und sie den Betreiber der Sägemühle kontaktieren sollten, wenn sie Auskünfte benötigen. Wenn die SC von ihnen verlangen, den Namen und die Adresse des Betreibers herauszugeben, lächeln die Kultanhänger gelassen. Sie behaupten dann, sie seien nicht befugt, solche Art von Information preiszugeben und umzingeln die Eindringlinge langsam. Sobald sie ihre Feinde in die Zange genommen haben, setzen die Kultanhänger ihre Masken auf und greifen an.

Solange sich ein Charakter in einem Feld aufhält, das sich an der Außenwand befindet, ist er sicher. Wenn er sich jedoch im Kampf über irgendein anderes Feld bewegt, gilt dieses Feld für ihn als schwieriges Gelände und er muss – wie oben beschrieben – einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen, um nicht ins Getriebe oder zwischen die Wasserräder zu geraten. Ein Charakter, den die Räder erfassen, wird nach 1W3 Runden unter Wasser in den Fluss gedrückt. Die Kultanhänger sind mit den Getrieben im Raum vertraut und können sich ungehindert durch die Maschinerie bewegen (obgleich es für sie auch als schwieriges Gelände gilt).

ANHÄNGER DES HÄUTERKULTS (3)

EP je 600
HG 2
TP je 21

Menschlicher Kleriker des Norgorber 1/Schurke 2

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +7; Sinne Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 12 (+3 GE, +2 Rüstung)

TP 21 (3W8+5)

REF +6, WIL +4, ZÄH +3

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kriegsmesser [Meisterarbeit] +5 (1W4+2/19-20)

Fernkampf Handarmbrust +4 (1W4/19-20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6, Negative Energie fokussieren 2/Tag (SG 9, 1W6)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 1; Konzentration +3)

5/Tag – Blutige Hand (1 Runde), Nachahmungstäter (1 Runde)

Vorbereitete Zauber (ZS 1; Konzentration +3)

1. – Befehl (SG 13), Schild des Glaubens, SelbstverkleidungD (SG 13)

0. (beliebig oft) – Ausbessern, Ausbluten (SG 12), Licht

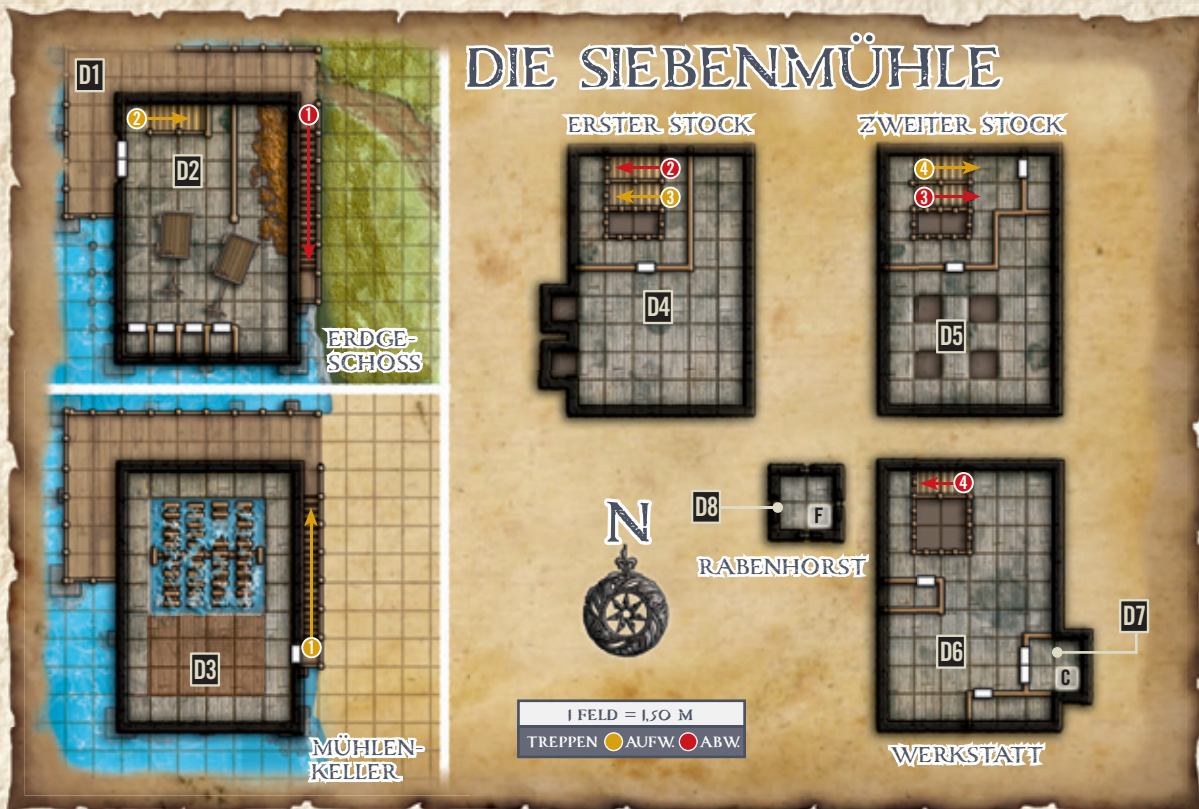
D Domänenzauber; Domänen Tod, Tricks

TAKTIK

Im Kampf Wenn er die Möglichkeit hat, wirkt ein Anhänger des Häuterkultes in der ersten Runde *Schild des Glaubens* und hebt sich



DIE SIEBENMÜHLE



KÄMPFE IN DER SÄGEMÜHLE

Die unterschiedlichen Bereiche werden zwar als einzelne Begegnungen wiedergegeben, doch sobald den Kultanhängern bewusst wird, dass sie angegriffen werden, wird die Situation rasch eskalieren. Wenn der Kampflärm die Kultanhänger in den oberen Stockwerken oder in den Nachbarräumen nicht aufschreckt, so sollte doch spätestens ein flüchtender Kultanhänger die Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Es kann sein, dass die SC nach Beginn eines Kampfes mehreren Wellen von Kultanhängern gegenüberstehen. Sobald eine Gruppe fällt, rückt die nächste nach und führt den Kampf fort. Diese Wellen von Kultanhängern erreichen ihre Höhepunkt damit, dass sich Richter Eisendorn ebenfalls ins Gefecht stürzt und mit seinen Verbündeten Seite an Seite kämpft.

Wenn sich die Abenteurer-Gruppe ihre Heimlichkeit zunutze macht, werden diese Begegnungen für die SC merklich leichter. Alle Bewohner der Sägemühle können hinterhältige Angriffe ausführen. Nehmen die SC sich also einen, vielleicht sogar zwei Kultanhänger nacheinander vor, so erhalten die Gegner viel weniger Gelegenheiten, bei denen sie die SC in die Zange nehmen und von ihren Schurkenstufen Gebrauch machen können.

Befehl für den Notfall auf, um Verfolger abzuschütteln. Im Mühlenkeller wird er versuchen, einen Charakter, der keine Nahkampfwaffe trägt, Zu-Fall-zu-bringen oder durch einen Ansturm in das Getriebe zu werfen.

Moral Wenn einer der Kultanhänger getötet wird, versuchen die übrigen nach oben zu fliehen und sich bei der Verteidigung der Mühle ihren Brüdern anzuschließen.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 17, **KO** 13, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 8

GAB +1; **KMB** +2; **KMV** 15

Talente Gezieltes Fokussieren, Umgang mit Kriegswaffen, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +9, Einschüchtern +5, Fingerfertigkeit +9, Heimlichkeit +9, Klettern +7, Wahrnehmung +10, Wissen (Lokales) +6

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentrick (Schurkenfinesse)

Ausrüstung Handarmbrust mit 10 Bolzen, Kriegsmesser [Meisterarbeit], Lederrüstung, *Maske des Hüters*, 20 GM

D4 HOLZLAGER (HG 6)



In dieser riesigen Lagerhalle liegen Stapel von Balken, Feuerholz und weitere verarbeitete Nutzhölzer, die auf ihre Auslieferung warten. An der Decke wurden mehrere Rollen an Laufbahnen angebracht und mit Seilen versehen, um mit deren Hilfe den Lagerbestand zu verteilen. An der Südwand rattert eine Maschine. Daneben gibt es zwei Rutschen, über welche mithilfe von Winden das Holz aus dem Lagerbecken heraufgezogen werden kann. An der Decke führen vier Öffnungen nach oben, durch die je eine Schütte mit den Holzspaltern im oberen Stockwerk verbunden ist. Unter jeder Öffnung steht ein Auffangbehälter.

KREATUREN: Wenn gerade keine Predigten gehalten werden, befinden sich in diesem Bereich vier Anhänger des Häuterkultes, die damit beschäftigt sind das Holz zu prüfen, die Erzeugnisse einzuteilen und die Ladungen vorzubereiten. Ebenso wie ihre Mitbrüder im Mühlenkeller reagieren sie mit einem Lächeln auf Eindringlinge, während sie ihre Feinde allmählich in



DIE HÄUTER- MORDE

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEIL EINS:
SCHNÖDER MORD

TEIL ZWEI:
DAS DING AUF DEM DACHBODEN

TEIL DREI:
WANDELNDE VOGELSCHREUCHEN

TEIL VIER:
DAS VERHÄNGNIS

TEIL FÜNF:
AUF DER JAGD NACH DEM HÄUTER

TEIL SECHS:
DIE SIEBENMÜHLE

TEIL SIEBEN:
DIE SCHATTEN DER ZEIT

KARTE FÜNF:
DIE SIEBEN-
MÜHLE

die Zange nehmen und zum Angriff übergehen. Zwar tragen sie keine Masken oder Roben, doch ihre Messer liegen versteckt im Raum. Des Nachts sind die Kultanhänger in den Straßen der Stadt auf der Jagd nach zukünftigen Opfern.

ANHÄNGER DES HÄUTERKULTS (4) | | | | |--------|----|-------| | EP | HG | TP | | je 600 | 2 | je 21 |

(siehe Seite 113)

D5 HOLZSPALTER (HG 6)



Auf dem Boden dieses Raumes liegt ein dicker Teppich aus Sägespänen. Dazwischen ragen zwei große Holzspalter und Sägen hervor, die über Öffnungen im Boden angebracht sind. Zwei weitere Öffnungen sind mit Winden und Seilen bestückt, mit denen unbeschnittenes Holz heraufgezogen und herabgelassen werden kann.

Wenn die Wasserräder in Betrieb sind, bearbeiten die Holzspalter und Sägen donnernd die Bretter. Durch den unerträglichen Lärm erleiden alle Kreaturen, die sich in diesem Raum aufhalten, einen Malus von -4 auf alle Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung.

Die Holzspalter werden durch die Wasserräder angetrieben und jeder Spalter besteht aus einer Schütte im Boden sowie Klingen, die die Stämme zerteilen. Mit einem Fertigkeitwurf für Klettern gegen SG 5 kann ein Charakter auf einen Holzspalter klettern, muss aber einen erfolgreichen Reflexwurf gegen SG 5 ablegen, um nicht zwischen die rotierenden Klingen zu geraten. Ein Charakter, der auf eines der dunklen Felder fällt (oder gestoßen wird), kann mit einem Reflexwurf gegen SG 15 verhindern, dass die Klingen ihn erwischen. Fällt ein Charakter in einen laufenden Spalter, erleidet er 6W6 Schadenspunkte und fällt 3 Meter tief in den Sammelbehälter in Bereich D4.

KREATUREN: Am Tag arbeiten vier Anhänger des Häuterkultes in diesem Raum und bestücken die Holzspalter mit Vorsicht und Genauigkeit. Auf Eindringlinge reagieren sie genauso wie ihre Brüder in den Bereichen D3 und D4, also entweder mit einer Warnung, dass dies ein „gefährlicher Ort“ ist – oder schließlich mit ihren Messern.

ANHÄNGER DES HÄUTERKULTS (4) | | | | |--------|----|-------| | EP | HG | TP | | je 600 | 2 | je 21 |

(siehe Seite 113)

SCHATZ: In einer Abstellkammer in der Nordostecke hängen zwei Dutzend Roben, die von Anhängern des Häuterkultes während ihrer Zeremonien oder während ihrer nächtlichen Streifzüge durch die Straßen getragen werden. Ein Fass am südlichen Ende der Kammer enthält eine beträchtliche Menge an Raubgut, das die Kultanhänger ihren Opfern abgenommen haben. Darüber hinaus unterhalten sie eine gemeinschaftliche Sammlung gestohlener Güter und Gelder, auf die sie nötigenfalls zugreifen können. Derzeit enthält das Fass drei Beutel mit jeweils 100 GM, dreimal den *Trank: Rindenhaut* +3, eine herrliche Kristallkaraffe mit einem Verschluss aus Obsidian im Wert von 300 GM sowie ein kleines Holzkästchen mit drei schlecht geschliffenen Diamanten, von denen jeder 200 GM wert ist.

D6 WERKSTATT (HG 4)



Eine dicke Schicht aus Sägespänen bedeckt den Boden und ist an manchen Stellen bis zu dreißig Zentimeter dick. Im Raum verteilt stehen Werkbänke, auf denen Sägen, Handbohrer, Hobel und weitere Werkzeuge zur Holzbearbeitung liegen.

Die Kultanhänger nutzen diesen Raum nicht nur für die Arbeit an verschiedenen Entwürfen. Sie treffen sich außerdem einmal die Woche dort, um Eisendorns Predigten beizuwohnen und seine Vision zu teilen. Vor Kurzem sind die Kultanhänger dazu übergegangen ihre Opfer lebendig zu fangen, sie hierher zu bringen und zuzusehen, wie Eisendorn an ihren Körpern das Sihedronritual vollzieht, bevor sie getötet werden. In der Regel fällt es zwei niederen Kultanhängern zu die Leichen zu entsorgen, während die übrigen Mitglieder



ANHÄNGER DES
HÄUTERKULTES

den Raum säubern. Trotzdem findet man mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 15 immer noch zahlreiche Stellen, an denen das Sägemehl blutbeschmierte Bodenbretter bedeckt, oder Knorpelstücke, die an den Werkzeugen hängen geblieben sind. Die beiden kleineren Räume in diesem Bereich sind ungenutzte Abstellkammern.

KREATUREN: Am Tage arbeiten zwei Kultanhänger in diesem Stockwerk und glätten Bretter oder fertigen Nutzholz nach Maß für ihre Kunden an. Ebenso wie die anderen Kultanhänger reagieren sie auf Eindringlinge mit geheuchelter Sorge um ihre Sicherheit, bevor sie ihre Masken aufsetzen und ihre Messer zücken.

ANHÄNGER DES HÄUTERKULTS (2)

EP	HG	TP
je 600	2	je 21

(siehe Seite 113)

ENTWICKLUNG: Wenn die SC beschließen, darauf zu warten, dass die Kultanhänger ein Treffen oder ein Ritual abhalten – solche Treffen finden an jedem Schwurtag um Mitternacht statt – und dann in die Sägemühle eindringen, finden sie die unteren Stockwerke verlassen vor. Stattdessen befinden sich alle 13 Kultanhänger in diesem Raum. Sie haben die Werkbänke beiseitegeschoben, um Platz zu schaffen, und stehen im Halbkreis um Eisendorn herum, der sie im Gebet führt, bevor er nach Durchführung des Sihedronrituals sein jüngstes Opfer tötet (einen bewusstlosen Glücksspieler). Es ist unwahrscheinlich, dass die Kultanhänger die Ankunft der SC bemerken – die Gruppe überrascht die Kultanhänger automatisch, wenn sie die Häuter während ihres unheiligen Gebetes angreifen. Man darf nur nicht vergessen, dass ein Kampf gegen 13 Anhänger des Häuterkultes und Richter Eisendorn eine Begegnung mit HG 10 ist – äußerst schwierig, aber für eine Gruppe von Abenteurern der Stufe 7 machbar.

D7 EISENDORNS

ARBEITSZIMMER (HG 7)

Beide Zugänge zu diesem Raum – die Doppeltür sowie die Falltür in der Decke – sind verschlossen. Ein SC muss erfolgreiche Fertigkeitwürfe für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 ablegen, um die Schlösser zu knacken. Andernfalls können die Holztüren nur eingeschlagen werden, wenn die SC nicht im Besitz der Schlüssel sind (die Eisendorn bei sich trägt).



An den Wänden dieses Raumes hängen makabre Dekorationen – menschliche Gesichter, die mit Lederstreifen oder schwarzem Zwirn auf Holzrahmen gespannt wurden. Auf jedem Gesicht kann man einen unterschiedlichen Ausdruck von Schmerz erkennen. Sie alle blicken auf einen beengten Raum, in dem ein Schreibtisch, ein Stuhl mit einer hohen Rückenlehne und ein durchgelegenes Bett mit abgewetzten Decken stehen. In der Südostecke des Raumes führt eine Leiter zu einer Luke an der Decke.

KREATUR: Seit Vorel Fingerhut vor einigen Jahrzehnten verschwunden ist, hat ein elfischer Kleriker Norgorbers namens Eisendorn den Häuterkult angeführt. Seine Ernennung als Richter in den Justizrat von Magnimar hat die Sicherheit des Kultes nur gestärkt, doch hat die magische Verführung durch die Lamia-Matriarchin Xanescha seinem Ruf innerhalb des Kultes irreparabel geschadet.

Richter Eisendorn unterhält ein Haus in Magnimars Alabasterdistrikt. Allerdings ist er dort selten anzutreffen und überlässt sein Heim der Fürsorge einer ganzen Armee aus Dienern und unterhält Gäste nur insofern, wie es seine Rolle als Richter vorschreibt. Die übrige Zeit verbringt er in seinem Arbeitszimmer, bei der Straßenjagd oder er besucht seine Herrin Xanescha in der Schattenuhr.

Eisendorn gehört zu den Verlassenen – Elfen, die außerhalb der elfischen Gemeinschaft unter Menschen aufgewachsen sind. Wie die meisten Verlassenen wuchs Eisendorn auf der Straße auf – in seinem Fall auf den Straßen von Vaia im Norwesten von Cheliax. Dort lernte er rasch die Gesetze Norgorbers und als ihn seine Reisen nach



RICHTER
EISENDORN



DIE HÄUTER-MORDE

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: SCHNÖDER MORD

TEIL ZWEI: DAS DING AUF DEM DACHBODEN

TEIL DREI: WANDELNDE VOGELSCHREUCHEN

TEIL VIER: DAS VERHÄNGNIS

TEIL FÜNF: AUF DER JAGD NACH DEM HÄUTER

TEIL SECHS: DIE SIEBENMÜHLE

TEIL SIEBEN: DIE SCHATTEN DER ZEIT

Magnimar führten, war er bereits ein praktizierender Priester der sich dem Gott des Mordes verschrieben hat.

Nun ist Eisendorn ein ernster Mann, der glaubt, er hätte sich endlich verliebt, obwohl er lediglich von seinem Objekt der Begierde bezaubert wurde. Er hält Xaneschas Identität vor seinen Anhängern geheim – allerdings eher aus Eifersucht denn aus einem anderen Grund, da er glaubt, sie würden versuchen sie ihm wegzunehmen.

Eisendorn zieht es vor, wenn sich seine Kultanhänger der Eindringlinge entledigen. Sobald sie jedoch in den Bereich **D6** flüchten und ihm berichten, dass die SC unten Ärger machen, setzt er seine *Maske des Rufmörders* auf und stellt sich ihnen persönlich. Er freut sich schon darauf, ihre eingerahmten Gesichter Xanescha als Trophäen zu überreichen. Er hat kein Interesse daran, mit den SC zu reden. Wenn sie ihn jedoch einige Runden lang in ein Gespräch verwickeln, so bemerken sie mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Motiv erkennen gegen SG 25, dass Eisendorn unter dem Einfluss eines Bezauberungseffekts steht.

RICHTER EISENDORN	EP 3.200	HG 7	TP 61
--------------------------	-------------	---------	----------

Elf Kleriker des Norgorber 6/Schurke 2

NB Mittelgroßer Humanoider (Elf)

INI +6; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 20, auf dem falschen Fuß 19 (+3 Ablenkung, +1 Ausweichen, +6 GE, +4 Rüstung, +2 Schild)

TP 61 (8W8+22)

REF +11, **WIL** +7, **ZÄH** +6; +2 gegen Verzauberung

Immunitäten Schlaf; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Kurzschwert* +1, +12 (1W6/19-20)

Fernkampf Handarmbrust [Meisterarbeit] +12 (1W4/19-20 plus Gift)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6, Negative Energie fokussieren 4/Tag (SG 14, 3W6)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6; Konzentration +8)

5/Tag – Hauch der Benommenheit, Nachahmungstätter (6 Runden)

Vorbereitete Zauber (ZS 6; Konzentration +8)

3. – *Einflüsterung*^o (SG 15), *Magie bannen*, *Monster herbeizaubern III*

2. – *Ausdauer des Ochsen*, *Gesinnung verbergen*, *Katzenhafte Anmut*, *Person festhalten* (SG 14), *Unsichtbarkeit*^o

1. – *Befehl* (SG 13), *Göttliche Gunst*, *Leichte Wunden heilen*, *Person bezaubern*^o (SG 13), *Schild des Glaubens*

0. (beliebig oft) – *Ausbessern*, *Licht*, *Magie lesen*, *Stabilisieren*

D Domänenzauber; **Domänen** Bezauberung, Tricks

TAKTIK

Vor dem Kampf Eisendorn bereitet sich auf den Kampf vor, indem er *Ausdauer des Ochsen*, *Katzenhafte Anmut*, *Schild des Glaubens* und *Unsichtbarkeit* wirkt.

Im Kampf Eisendorn lässt seine Kultanhänger den Nahkampf bestreiten, während er im Hintergrund bleibt und seine Zauber sowie Energie fokussieren aus sicherer Entfernung einsetzt. Sobald er seine Fernkampfzauber verbraucht hat, versucht er seine Gegner mit seinem magischen Kurzschwert in die Zange zu nehmen. Wenn er alleine kämpft, versucht er die Zeit so abzapfen, dass er *Monster herbeizaubern III* wirken kann, um mithilfe dieser zusätzlichen Verbündeten seine Feinde in die Zange zu nehmen. Er zaubert mit Vorliebe 1W3 Lemuren herbei, sodass er mehrere Verbündete hat, die die Gegner in die Zange nehmen können, statt eines einzelnen zähen Verbündeten. Zudem zieht es Eisendorn vor in größeren Bereichen

zu kämpfen, um sich durch Bewegung einen Vorteil zu verschaffen; daher versucht er sobald er kann in den Bereich **D6** zu flüchten.

Moral Solange er unter dem Effekt von Xaneschas Zauber *Monster bezaubern* steht, kämpft Eisendorn bis zum Tode. Wenn der Bezauberungs-Effekt endet, wird ihm plötzlich klar, dass die Lamia-Matriarchin ihn nur benutzt hat und bietet den SC sofort einen Handel an (siehe weiter unter „Entwicklung“). Wenn die SC den Handel mit Eisendorn abschlagen, tut er alles in seiner Macht stehende, um aus der Stadt zu flüchten. Er lässt sein Leben in Magnimar hinter sich und versucht nach Vaia zu entkommen, um dort ein neues Leben anzufangen.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 22, **KO** 12, **IN** 14, **WE** 15, **CH** 13

GAB +5; **KMB** +4; **KMV** 24

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Gezieltes Fokussieren, Waffenfitness

Fertigkeiten Bluffen +12, Diplomatie +8, Einschüchtern +8, Heimlichkeit +17, Sprachenkunde +7, Wahrnehmung +13, Wissen (Lokales) +11, Wissen (Religion) +11

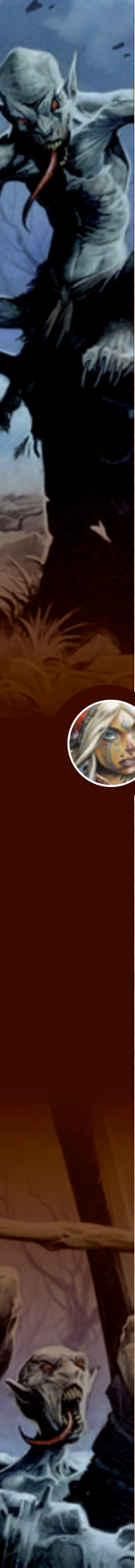
Sprachen Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Halblingisch, Infernalisches, Varisisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentricks (Schurkenfitness)

Kampfausrüstung *Stab: Mittelschwere Wunden heilen* (12 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Handarmbrust [Meisterarbeit] mit 10 vergifteten Bolzen (Drowgift), *Kurzschwert* +1, *Maske des Rufmörders*, Mithralkettenhemd, Schlüssel zu Bereich **D7**, *Tartsche* +1

SCHATZ: Die Gesichter von Eisendorns Opfern sind schaurig, aber wenig wert. Allerdings enthält die große Truhe allerhand Kleinigkeiten, die Eisendorn über die Jahre seinen Opfern abgenommen hat. Ein Großteil besteht aus geschichtsträchtigen Gegenständen, darunter Bücher, Seekarten, Stiche von weitreichenden Gesteinsformationen, Dolmen und passenden Landkarten, mehrere Abhandlungen über eine „vergessene“ Schule der Magie, die als Alchemie bekannt ist und mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Arkanes) als kompletter Unsinn abgetan werden kann. Darüber hinaus enthält die Truhe ein herrliches Gemälde, das eine Stadt zeigt, die aus einem gewaltigen, gefrorenen Wasserfall herausgehauen wurde, mit hoch aufragenden Kathedralen und Kuppeln aus Eis (dieses Gemälde ist 200 GM wert).

Weiter unten am Boden liegen mehrere Bücher. Das erste ist das Zauberbuch eines Magiers, dessen Umschlag zwei ineinander verschlungene Schlangen zieren – die eine rot, die andere grün – und das folgende Zauber enthält: *Blitz*, *Flimmern*, *Gegenstand schrumpfen*, *Hast*, *Kalte Hand*, *Katzenhafte Anmut*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Person vergrößern*, *Schläue des Fuchses*, *Schmierer*, *Schockgriff*, *Sengender Strahl*, *Spinnenklettern* und *Spinnennetz*. Das zweite ist ein altes und herrlich verziertes Buch, das zahlreiche, handgezeichnete Illustrationen enthält und den Titel *Die Schlangen-Tane: Märchen von den Ältesten* trägt. Das Buch enthält Geschichten über die Tane – die gefürchtetsten unter den berühmtesten Feenwesen, die auch als die Verdorbenen bekannt sind. Sie waren Riesen des Krieges, der personifizierte, geträumte Wahnsinn und die Ältesten hauchten ihnen Leben ein. Es heißt, die Tane seien schrecklich anzusehen und in den Märchen stolpern sie in die Welt der Sterblichen, wo sie mit Feuerstürmen ganze Königreiche dem Erdboden gleichmachen, Festungen unter ihren Füßen zertreten und Drachen verschlingen. Einige Tane werden ganz ausführlich beschrieben. Dazu gehören ungeheuerliche Kreaturen wie der Grunderlak (eine Abscheulichkeit aus



Schuppen, Feuer und erdrückender Wut), der Thrasfyr (auch bekannt als der Träumende Hügel des Dunkels, ein fantastisches Monster, das in Ketten gefesselt wurde und von dem das Buch behauptet, es habe am Dreitausendjährigen Krieg der Ältesten teilgenommen) und der Sard (der Sturm des Wahnsinns, ein Wesen aus Ästen, Dornen und Leid, eine uralte Bergulme, die von Ältesten mit Leben und Hass bedacht wurde). Dieses herrliche und seltene Buch ist 500 GM wert.

Schlußendlich liegt am Boden der Truhe ein dünnes Büchlein, das Richter Eisendorn als Konto- und Tagebuch dient. Alles in dem Tagebuch ist in einer Geheimschrift verfasst, die er peinlich genau aus einer Mischung aus drakonischen, elfischen und infernalischen Lettern erstellt hat. Ein Charakter, der alle drei Sprachen beherrscht, kann nach 2W4 Tagen der Analyse einen Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 25 ablegen, um die komplexe Geheimschrift zu entziffern. Wenn ein SC die Schrift entziffern kann, hat er genügend Beweise an der Hand, um Eisendorn an den Galgen zu bringen. Haben die SC nicht schon längst erkannt, dass Eisendorn hinter den Morden steckt, so merken sie es spätestens anhand des Tagebuches in dem es klar und deutlich steht. In dem Tagebuch steht außerdem, dass jemand, den Eisendorn als „Liebliche Xanescha“ bezeichnet, sein Herz gestohlen und ihm eine völlig neue Tötungsmethode beigebracht hat. Das Buch sagt ansonsten nicht viel über Xanescha aus, doch steht darin, dass Eisendorn sie mehrere Dutzend Male an einem Ort im Norden von Magnimar besucht hat: der Schattenuhr.

Das Kontobuch zeigt außerdem, dass Eisendorn für die Lieferung von „Vorels Vermächtnis“ eine Zahlung von den Roten Mantis erhalten hat. Damit ist der tödliche Pilz gemeint, von dem in Bereich **B37** des Gutshauses Fingerhut eine Probe entnommen und an eine finstere Gruppe verschickt wurde, die ihren Hauptsitz in Mediogalti hat. Im Augenblick stellt dieser Hinweis eine falsche Fährte dar, der die SC vermutlich nicht folgen werden, allerdings ist diese Lieferung für eine andere Stadt bestimmt, was den Rahmen dieser Kampagne sprengen würde.

ENTWICKLUNG: Wenn Eisendorn vom Einfluss durch Xaneschas *Monster bezaubern* erlöst wird, richtet sich all sein Zorn plötzlich gegen die Lamia-Matriarchin. Er gibt sofort den Kampf gegen die SC auf und geht sogar soweit, dass er seine Waffe niederwirft oder auf die Knie fällt und um Gnade bittet. Wenn die SC diese Gesten ignorieren, versucht er einfach zu fliehen. Andernfalls bietet er den SC einen Handel an. Er erzählt ihnen, dass Xanescha hinter allen Morden steckt – sowohl denen in Sandspitze als auch hinter der jüngsten Mordserie in Magnimar – und sie die Brüder der Sieben für ihre eigenen Pläne ausgenutzt hat. Eisendorn versucht vorsichtig, die Erscheinung des „Kultes“ ihrem Einfluss zuzuschreiben und tut sein Bestes, um Norgorber nicht zu erwähnen. Wenn die SC ihrerseits bereit sind für 12 Stunden in die andere Richtung zu schauen – was für Eisendorn genügt, um aus Magnimar zu verschwinden – wird er ihnen nicht nur verraten, wo Xaneschas Versteck liegt. Er verrät zudem die Stärke ihrer Truppen und ihrer Wachen. Den letzten Teil gibt er nur preis, wenn er der Meinung ist, dass er den SC trauen kann. Er weiß von der Vogelscheuche und auch wie viele Gesichtslose Xanescha in ihrem Turm hält (insgesamt drei) und kann den SC sogar eine kurze Beschreibung der Fähigkeiten der Lamia-Matriarchin geben.

D8 RABENHORST



An der Nordwand befindet sich ein Holzverschlag, dessen Türen aus Drahtgitter bestehen. Darin hocken drei merkwürdig stille Raben. Auf einem Tisch in der Nähe befinden ein hoher Eimer mit Vogelfutter, ein Federkiel, ein Tintenfass sowie mehrere dünne Blätter Papier, die mit einem polierten Stein beschwert sind.

Diese Raben werden als Boten eingesetzt, was die SC mit einem Fertigkeitswurf für Mit Tieren umgehen gegen SG 12 oder einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales oder Natur) gegen SG 15 feststellen können. Eisendorn setzt sie ein, um Nachrichten an Xanescha zu verschicken. Wenn die SC *Mit Tieren sprechen* einsetzen, erfahren sie das Gleiche zum Preis einiger Leckerbissen, die in dem Eimer auf dem Tisch liegen und zudem noch, dass die Vögel gerne die Möglichkeit wahrnehmen „zum Turm der Schlangenfrau“ zu fliegen. Werden die Raben freigelassen, so fliegen sie rasch und unbeirrt nach Norden. Wenn mindestens ein SC mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 die Raben beobachtet und sich an einem Platz befindet, der hoch genug ist (was der Rabenhorst ist), kann er sehen wie die Raben unter dem Zornspann hindurch nach Norden fliegen und sich unter der uralten Brücke auf einem der höchsten Türme niederlassen – der Schattenuhr.

DIE ENTLARVUNG EISENDORNS

Zwar wird die Gefahr, die Xanescha für Magnimar darstellt, durch die Konfrontation mit Eisendorn nicht gebannt (schließlich war dies der Plan der Lamia-Matriarchin und die ganze Zeit über war der Kult ein bequemer Deckmantel für sie). Allerdings dürfte die Enthüllung, dass einer der Richter der Stadt zugleich Anführer eines berüchtigten Kultes von Mördern ist, für ziemlichen Aufruhr sorgen.

Wie groß die Empörung letztendlich wird, hängt von den SC ab. Wenn sie Eisendorn und seine Kultanhänger in aller Stille besiegen und nichts darüber verlauten lassen, was er wirklich vorhatte, so wird das Verschwinden eines von Magnimars Richtern lediglich zu einem weiteren ungelösten Fall. Sollten die SC aber auf irgendeine Weise mit seinem Tod in Verbindung gebracht werden, können sie sich nur vor den Höllen – Magnimars berüchtigtem Gefängnis – schützen, indem sie Eisendorns waren Charakter darlegen.

Oberbürgermeister Haldmir Grobaras persönlich sucht die SC auf, um sich ihren Bericht darüber anzuhören, wie sie den korrupten Elfen entlarvt haben. Auch wenn es seine Körperfülle nicht vermuten lässt, so besitzt Grobaras doch einen scharfen Verstand. Während die SC die Situation erklären, hat Grobaras keine Schwierigkeiten damit den Faden aufzunehmen und die gesamte Verschwörung zurückzuverfolgen. Auf diese Weise kannst du Haldmir dazu einsetzen die SC zu ermutigen, dass sie die Suche nach der eigentlichen Anführerin des Häuterkultes aufnehmen - Xanescha.

Was die Lamia-Matriarchin betrifft, so zieht sie es vor nach Eisendorns Niederlage unterzutauchen. Sollten sich die SC allerdings längere Zeit in Magnimar aufhalten, ohne ihr gegenüberzutreten, nimmt sie die Dinge selbst in die Hand!



TEIL SIEBEN: DIE SCHATTEN DER ZEIT

UNZÄHLIGE JAHRE LANG HAUSTE XANESCHA ZWISCHEN DEN URALTEN TÜRMEIN DER UNTERGEGANGENEN STADT XIN-SCHALAST. IHR WURDE DIE EHRE ZUTEIL, UNTER DEN WENIGEN AUSSERWÄHLTEN ZU SEIN, DIE KARZOUG PERSÖNLICH NACH SÜDEN ENTSENDETE, UM FÜR IHN GIERIGE SEELEN ZU ERNTEN. WÄHREND IHRE SCHWESTER LUKREZIA INS HERZ VON VARISIA REISTE UND DORT DEN EINWOHNERN ABGESCHIEDENER DÖRFER NACHSTELTE, VERSCHLUG ES XANESCHA NACH MAGNIMAR. DORT NAHM SIE SICH ZEIT UND SUCHTE NACH EINEM PERFEKTEM HANDLUNGSTRÄGER, DER DAS SIHEDRONRITUAL DURCHFÜHREN SOLLTE. IHRE ERWARTUNGEN WURDEN DURCH DEN FANG VON RICHTER EISENDORN WEIT ÜBERTROFFEN.

Mittlerweile hat die Lamia-Matriarchin genug Zeit und Muße, um die Stadt zu erkunden und nach neuen Mordkandidaten Ausschau zu halten, während sie das eigentliche Töten ihren Untergebenen überlässt. Derzeit plant sie die Opferung des Oberbürgermeisters Haldmir Grobaras, einem der gierigsten Menschen in Varisia. Ihr Plan mag noch in der Anfangsphase sein, doch sollte ihr der Anschlag gelingen, so könnte sie ganz Magnimar in die Knie zwingen.

Der Teil von Magnimar, der als Unterbrück bekannt ist, zog Xanescha wegen der dort herrschenden Rechtslosigkeit und dem gesellschaftlichen Aufruhr an – an diesem Ort konnte sie sich aufhalten, ohne sich vor Entdeckung fürchten zu müssen. Das Versteck ihrer Wahl ist die Schattenuhr, einer von vielen fehlgeschlagenen Versuchen, der Ordnung in das baufällige Viertel bringen sollte.

DIE SCHATTENUHR

Verborgен unter dem schmutzigen, geschwärzten Giganten, der Zornspann genannt wird, drängen sich die weniger bedeutenden Werke der Menschen wie Unkraut am Fuße der riesigen Stämme zusammen, die die zerstörte Steinbrücke stützen. Nahe einer dieser Stützen steht ein schiefer, heruntergekommener und absinkender Uhrturm. Ein verfallendes Konstrukt aus verwittertem Stein, modernem Holz und verrostetem Metall stützt dieses wankende Ungetüm, das unglaublicherweise über 54 Meter in die Höhe ragt. Hoch oben neben dem Dach des Turmes und kaum anderthalb Meter unterhalb der steinernen Unterseite des Zornspanns hockt ein Gewirr aus Gerüsten an einer Stelle, an der das Konstrukt abgebröckelt ist. Das Zifferblatt ist in der Zeit stehen geblieben und zeigt trotz – und falsch – immer drei Uhr an. Darüber lehnt sich die Statue eines Engels mit bröckelnden Flügeln gefährlich nach vorn, als wäre sie bereit für den letzten Sprung von diesem zerfallenden Hochsitz.

Die Schattenuhr ist ein kleines Wunder der Baukunst. Die Bewohner dieses Stadtviertels erwarten jeden Tag, dass das Gemäuer einstürzt und in vielen Kneipen von Unterbrück laufen Langzeitwetten darüber, wie viele Gebäude der Uhrturm zerschmettern und wie viele Menschen er töten wird, wenn er schließlich in sich zusammenstürzt. Der Turm selbst besteht größtenteils aus Kalkstein und einem Gerüst aus Holzbalken, die hier und da durch Eisenbänder zusammengehalten werden. Wind, Regen und Ruß haben sich in die Steinwände hineingefressen. Obwohl die löchrige Oberfläche so aussieht, als könne man bequem an ihr hochklettern, wird solch ein

Unterfangen durch viele lose Steine zu einer Gefahr. Um an der Außenwand des Turmes emporzuklettern, ist ein Fertigkeitwurf für Klettern gegen SG 25 notwendig. Innen ist es auch nicht sicherer. Die verfallende Holzterrasse ist unter den Ansässigen als „Schreckenstreppe“ bekannt. Als vor Jahren der Zehnte bei dem Versuch, die Treppe zu erklimmen, ums Leben kam, befahl der Stadtrat, dass der Turm geschlossen werden sollte.

Die Bewohner von Unterbrück wissen es jedoch besser. Sie raunen untereinander, dass jemand in den Uhrturm eingezogen wäre. Viele behaupten, sie hätten eine schlangenähnliche Gestalt gesehen, die durch einen Riss auf dem Dach hindurchgeschlüpft sei und sich in unbekannter Richtung davongemacht hätte. Andere wiederum sprechen von einem riesigen Schatten, der doppelt so groß sei wie ein Mensch und manchmal in der Dunkelheit am Fuß des Turmes herumschleicht. Bisher hat sich niemand getraut den Turm zu betreten, um die Gerüchte zu bestätigen. Dennoch sind sich die meisten Einwohner von Unterbrück einig, dass sie der Wahrheit entsprechen.

In der Schattenuhr leben derzeit Xanescha, drei zauberte Gesichtslose und ein Fleischgolem mit eigenem Bewusstsein, der als die Vogelscheuche bekannt ist. Auf der Karte liegt jeder Bereich 6 Meter höher als der vorherige.

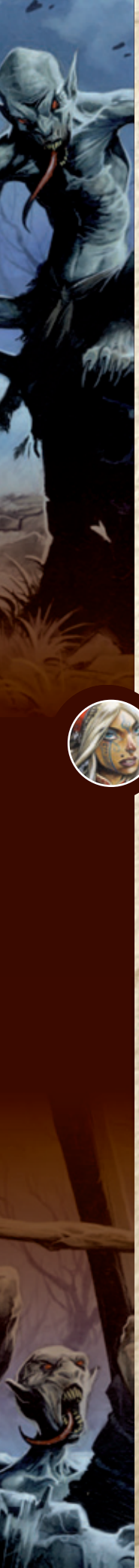
E1 DAS LAGER DER VOGELSCHEUCHEN (HG 7)



Die Luft im Uhrturm ist staubig und trocken. Haufen von Geröll und Gips liegen auf dem Steinboden – vor allem in der Südwestecke. Im Nordosten steht ein einzelner Karren, während die Wände im Norden und Osten von sechs Diensträumen gesäumt sind. Jene sind teilweise eingestürzt, die Türen hängen in den Angeln und die Decke ist eingesunken. Eine Holzterrasse windet sich nach oben in die Dunkelheit und hoch über euren Köpfen hängen vier riesige Bronzeglocken an massiven Querbalken.

Die eingestürzten Räume dienten früher als Baracken, Werkstätten und Lagerräume, doch jetzt gibt es hier nichts mehr von Wert. Trotz des allgemeinen Verfalls lässt sich mit einem Fertigkeitwurf für Überlebenskunst gegen SG 15 erkennen, dass hier reger Fußgängerverkehr herrscht. Ein erfolgreicher Fertigkeitwurf offenbart außerdem, dass sich auf dem Boden zahlreiche Fußspuren eines mittelgroßen Humanoiden sowie zwei enorm





DIE SCHATTEN-UHR

N



1 FELD = 1,50 M
TREPPEN O AUFW. ABW.



DIE HÄUTER- MORDE

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEIL EINS:
SCHNÖDER MORD

TEIL ZWEI:
DAS DING AUF DEM DACHBODEN

TEIL DREI:
WANDELNDE VOGELSCHEUCHEN

TEIL VIER:
DAS VERHÄNGNIS

TEIL FÜNF:
AUF DER JAGD NACH DEM HÄUTER

TEIL SECHS:
DIE SIEBENMÜHLE

TEIL SIEBEN:
DIE SCHATTEN DER ZEIT

KARTE SECHS:
DIE SCHATTENUHR



missgestaltete Abdrücke befinden, die eine Einschätzung nicht gerade leicht machen. Das zweite Paar Fußabdrücke hat der Wächter dieses Raumes hinterlassen.

KREATUR: In diesem Bereich lauert ein Wesen des Schreckens, ein Monster, das vor Jahrzehnten von keinem Geringeren als Vorel Fingerhut geschaffen wurde (im Zuge einer von vielen Gefälligkeiten, die er den Brüdern der Sieben vor seinem unglücklichen Ende erwies). Ein Wesen, das man nur als die Vogelscheuche kennt. Diese missratene Kreatur ist der Albtraum aller Kinder – ein Fleischgolem, der vor Jahrzehnten durch einen magischen Unfall ein Bewusstsein entwickelte, als ihn sein Elementargeist in einen Berserker verwandelte. Die Vogelscheuche ist eine ungeordnete Masse aus Körperteilen, eine Mischung aus Kuh, Pferd und Mensch, auf dessen riesigem Leib ein dumm dreinblickender Kopf sitzt, der anzüglich grinst und sabbert wie ein grässlicher Säugling. Die Stiche in seinem Gesicht sind stümperhaft und seine Lippen wurden zum Teil zusammengeknäht. Die Vogelscheuche trägt Lumpen voller Stroh und Dung, von denen der kränklich-süße Gestank von Verwesung ausgeht. Drei geschnitzte Kürbisse – zumindest sehen sie so aus – hängen am Gürtel der Vogelscheuche. Bei einem zweiten Blick erkennt man jedoch, dass es sich um die furchtbar aufgedunsenen Gesichter dreier Menschen handelt, deren Haut ein kränkliches Gelb angenommen hat. Oft setzen die Anhänger des Häuterkultes die Vogelscheuche für niedere Drecksarbeiten in der Stadt ein, um hin und wieder die Bewohner des hiesigen Armenviertels durch ihr Auftauchen zu verschrecken. Von Zeit zu Zeit lassen sie ihn aber auch in Bereich D2 ihrer Sägemühle hausen. Als Xanescha durch Eisendorn von dem Golem erfuhr, ließ sie ihn zu sich bringen und verleibte ihn sofort ihrer Sammlung von Untergebenen ein. Obwohl die Vogelscheuche dank ihrer Immunität gegenüber Magie dem Zauber *Monster bezaubern* sowie anderen Arten magischer Manipulation

widersteht, stimmte sie bereitwillig zu, für Xanescha zu arbeiten - nur weil ihr die Lamia-Matriarchin einen größeren Platz zum Lauern verschafft hat. Die Vogelscheuche zieht ihr neues Heim den engen Räumen in der Sägemühle vor.

Wenn sie sich hier im Uhrturm ausruht, verweilt die Vogelscheuche in der Nordostecke des Raumes und der *Elfenumhang*, den sie trägt, unterstützt ihre Fähigkeit, ungesehen zu bleiben. Sobald der Golem Eindringlinge bemerkt, bleibt er mehrere Runden lang bewegungslos und verborgen auf dem Boden liegen. Er greift erst an, wenn irgendeiner der SC den Raum zur Hälfte betreten hat oder ein Großteil der Gruppe auf dem Weg nach oben ist.

VOGELSCHEUCH

EP	HG	TP
3.200	7	79

Erwachter Fleischgolem (PF MHB, S. 133; *Almanach der Klassischen Schrecken*, S. 12)

CB Großes Konstrukt

INI -1; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 20 (-1 GE, -1 Größe, +12 natürlich)

TP 79 (9W10+30)

REF +2, **WIL** +3, **ZÄH** +3

Immunitäten wie Konstrukt, Magie; **SR** 5/Adamant

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

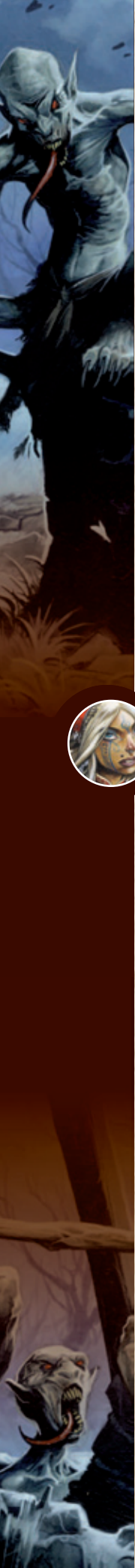
Nahkampf *Sense* +1, +15/+10 (2W6+8/x4) oder 2 Hiebe +13 (2W8+5)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Berserkerwut (5%)

TAKTIK

Im Kampf Die Vogelscheuche verfolgt ihre Feinde nicht die Treppe hinauf. Allerdings jagt sie jeden, der in die Gassen von Unterbrück zu flüchten versucht.



Moral Obwohl die Vogelscheuche ein Konstrukt und dem Kult gegenüber treu ist, hängt sie doch an ihrem Leben. Sinken ihre Treferpunkte auf 20 oder darunter, unternimmt sie einen Fluchtversuch zum Meer. Dort verbirgt sie sich tagelang, bis sie erneut den Mut aufbringt aufzutauchen und nach jemandem zu suchen, den sie unter Druck setzen kann, damit er ihre Schäden ausbessert.

SPIELWERTE

ST 20, GE 9, KO –, IN 12, WE 11, CH 10

GAB +9; KMB +15; KMV 24

Talente Fertigkeitfokus (Heimlichkeit), Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Umgang mit Kriegswaffen, Waffenfokus (Sense)

Fertigkeiten Heimlichkeit +12, Klettern +14, Wahrnehmung +9

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch

Sonstige Ausrüstung *Elfenumhang, Sense +1*

SCHATZ: Untersuchen die SC den Trümmerhaufen in der Südwestecke und legen einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 ab, so entdecken sie einen schimmeligen Ledersack. Darin befinden sich 125 GM, 309 SM, ein angelaufener Silberring im Wert von 75 GM und ein silberner Spiegel im Wert von 50 GM.

ENTWICKLUNG: Die Vogelscheuche ist Xaneschas bester Schläger. Wenn sich die SC bei der Suche nach Xanescha Zeit lassen, nimmt sie die Dinge selbst in die Hand und schickt die Vogelscheuche aus, um die Gruppe anzugreifen. In diesem Falle wartet die Vogelscheuche in einer Gasse neben einem Gasthaus oder einem anderen Ort, an dem die SC sich aufhalten. Sobald sie den ersten einsamen SC sieht, fällt sie über ihn her. Das Monster hat eine unermessliche Geduld und kann tagelang auf der Lauer liegen, bevor es zuschlägt.

E2 DIE SCHRECKENSTREPPE (HG 4)



Im Inneren dieses gewaltigen Raumes windet sich eine Treppe entlang der Wand nach oben. Diese wird von einem komplizierten Gerüst aus Holzbalken gestützt, doch fehlt vielerorts ein Geländer oder irgendeine andere Möglichkeit zum Festhalten. An bestimmten Stellen sind zwei oder drei Stufen weggebrochen oder fehlen ganz.

Diese Treppe sieht nicht nur heimtückisch aus – sie ist es zweifellos auch. Das faulende Holz kann auf je zwei benachbarte Felder nicht mehr als eine mittelgroße Kreatur tragen. Wenn das Holz überbelastet wird, knarzt es und schwankt 1W4+1 Runden beunruhigend hin und her. Ist jener Abschnitt bei Ablauf der Zeit immer noch zu sehr belastet, knackt das Holz und bricht weg, sodass jeder, der sich in diesem Abschnitt aufhält, in den Bereich E1 stürzt. Charaktere, die sich in dem brüchigen Abschnitt befinden, können sich mit einem Reflexwurf gegen SG 15 an den übrig gebliebenen Stufen festhalten. Scheitert der Wurf, erleiden sie dementsprechenden Sturzschaden. Die Vogelscheuche geht niemals die Treppe hinauf und Xanescha klettert im Schutz der Nacht die Außenfassade hinunter, sodass nur die Gesichtslosen regelmäßig die Treppe benutzen. Und sie achten genau darauf, immer 3 Meter Abstand voneinander zu halten.

FALLE: Wenn die Gesichtslosen oben in Bereich E3 die SC bemerken, so warten sie, bis die Gruppe die Treppe halb erklommen hat. Dann erst legen sie los und zerschneiden mehrere Seile, an denen die schweren Glocken hängen und die zuvor absichtlich angeschnitten wurden.

Sobald die Seile zerschnitten sind, stürzt die Glocke in der äußersten Südostecke hinab. Zum ersten Mal seit Jahren ertönt das Läuten der Bronzeglocke wieder, während sie hinab schwingt und mit einem ohrenbetäubenden Lärm das Seil zerreißt. Die Glocke stößt krachend gegen die Wände, reißt den Treppenabschnitt unter sich mit (wobei sie eine 3 Meter breite Kluft hinterlässt) und fällt donnernd in den Bereich E1. Bei dem Absturz besteht die Möglichkeit, dass 1W4 Charaktere mitgerissen werden – der Zufall bestimmt, wer von den SC erwischt wird. Bei jedem Charakter, der das Reißen der Seile und das Brechen der Balken nicht hört, wird angenommen, dass er bei dem Angriff der Glocke auf dem falschen Fuß erwischt wird.

Diese Falle kann nur in Bereich E3 entschärft werden. Wenn sich die Charaktere von unten nähern, haben sie voraussichtlich keine Möglichkeit, den Eintritt dieses gefährlichen Ereignisses zu verhindern.

HERABSTÜRZENDE GLOCKE

EP
1.200

HG
4

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 16; **Mechanismus** ausschalten
SG 20

EFFEKTE

Auslöser manuell; **Rücksetzer** Reparieren

Effekt Eine Herabstürzende Glocke fällt auf 1W4 Charaktere in Bereich E1 oder E2, Angriff +15 (6W6 Wuchtschaden). An jeder Stelle, an der sie einen SC trifft, durchbricht die Glocke einen 3 m breiten Abschnitt. Ein Charakter, der durch den Sturz der Glocke in Bereich E1 Schaden erleidet, muss einen erfolgreichen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen, um sich an den Stufen festzuhalten.

E3 DIE GLOCKEN (HG 7)



Hier oben hängen vier massive Bronzeglocken, die mithilfe von rostigen Ketten und dicken Seilen an Querbalken befestigt wurden. Über den Glocken befinden sich ein riesiges Getriebe sowie ein Uhrwerk – beide weisen Rost und Lücken auf und viele der kleineren Getriebeteile fehlen völlig. Die wacklige Holzterrasse windet sich um sie herum, verläuft jedoch nicht ganz bis zur Decke, sondern endet stattdessen an einem Loch in der Wand. Von hier aus verläuft die Treppe außen am Turm entlang und führt in einen Raum, der genau unter dem Dach und direkt über den Glocken liegen müsste.

Die wacklige Treppe führt nach oben und windet sich durch ein Loch in der Wand weiter aufwärts in den Bereich E4.

KREATUREN: Die drei bezauberten Gesichtslosen, die die Schreckenstreppe bewachen, verbringen den Großteil ihrer Zeit damit, geduldig auf Eindringlinge zu warten und sie anzugreifen. Ihr erster Schritt besteht darin, die Glocke auf die Eindringlinge stürzen zu lassen, allerdings haben sie keine der anderen Glocken für solch einen Angriff präpariert. Sobald sie also die erste Glocke zum Absturz gebracht haben, halten sie sich hier versteckt und lauern jedem auf, der die Treppe hinaufkommt.

GESICHTSLOSE

EP
1.200

HG
4

TP
je 42

(PF MHB II, S. 114)



E4 DER RABENHORST DES UHRTURMS



Ein Holzverschlag mit einer Tür aus Maschendraht steht an der Südwand dieses Raumes. Die Tür an der Ostwand ist mit Brettern vernagelt.

In dem Verschlag sitzt ein schwarzer Botenrabe (dazu noch ein zweiter Vogel, wenn die SC ihn in Bereich D8 freigelassen haben). Bei den seltenen Gelegenheiten, bei denen sie es für nötig erachtet, nutzt Xanescha die Raben, um Eisendorn Nachrichten zukommen zu lassen.

E5 UHRWERK



Dieser weitreichende und überladene Raum ist bestückt mit riesigen Getrieben und Uhrwerken. Der Großteil ist scheinbar festgerostet.

Die Treppe, die ins Innere des eigentlichen Uhrturms führt, mag zwar wackelig sein, der Holzboden in dieser Kammer dagegen ist stabil. Das Uhrwerk ist längst zerfallen – ein geschickter Mechaniker würde Monate brauchen, um die Uhr wieder instand zu setzen. Obwohl der Raum mit all den Zahnrädern düster und gefährlich aussieht, ist hier nichts zu finden.

E6 DER ENGEL (HG 9)



Unter diesem schwindelerregenden Hochsitz erstrecken sich die rußigen, verdreckten Dächer von Unterbrück. Auf dem kegelförmigen Dach ruht die Statue eines Engels aus Onyx. Die verwitterte Figur thront wie ein Gott auf dem Turm. Sein Gesicht ist mit Ruß verschmiert, sodass sein Antlitz fast dem eines Dämonen gleicht. Im Schatten des Engels, auf der gegenüberliegenden Seite des Hohlraums unter dem Dach, liegt ein Nest aus Kissen, Seidendecken und mehrere, kleine Truhen.

Dieser Hohlraum ist von der teilweise offenen Hülle des Turmdaches umgeben und geschickt eingebaute Stützpfeiler in dem schrägen Dach stützen auch die Statue, die 4,50 Meter über der Mitte des Raumes steht.

KREATUR: Xanescha nutzt diesen Bereich als ihr Versteck – zum einen wegen der unvergleichlichen Aussicht auf das ärmste Stadtviertel von Magnimar, zum anderen wegen der Abgeschlossenheit, die dieser Ort bietet.

Sie klettert über die Außenfassade zu ihrem Versteck (der Fertigkeitwurf für Klettern gegen SG 25 gelingt ihr automatisch) und macht sich normalerweise vorher unsichtbar, um zu verhindern, dass sie von neugierigen Augen entdeckt wird. Die Nächte verbringt sie meistens in anderen Stadtteilen – in ihrer menschlichen Gestalt und in den Armen bezauberter Liebhaber, die während ihrer Streifzüge durch feindliches Territorium ihre Lust anstacheln. Viele dieser „Liebhaber“ sehnen sich noch wochen- oder gar monatelang nach ihrer Gesellschaft, nachdem Xanescha sie verlassen hat. Allerdings können sie sich glücklich schätzen, dass sie sie nicht ermordet und in ihrem Turm geschleppt hat, um dort aufgefressen zu werden. Xanescha ist in vielerlei Hinsicht ein Raubtier, das sich inmitten seiner Beute verbirgt. In den vergangenen Jahren hat sie sich sehr an ihren Platz in Magnimar gewöhnt und ist zufrieden damit, das Aberranten gieriger Seelen dem Häuterkult zu überlassen. Seit Kurzem wird sie regelmäßig von Mokmurian oder einem seiner Stellvertreter kontaktiert. Sie weiß, das Karzougs Wiederkehr unmittelbar bevorsteht und hat beschlossen, den Kult weiter anzutreiben. Eigentlich war es Eisendorns Idee, Aldern zu rekrutieren, doch Xanescha denkt lieber es wäre ihre gewesen.

So mächtig Xanescha auch ist, sie ist ebenso umsichtig. Sie wird es vermutlich bemerken, sobald die SC in ihre Heimstatt eindringen (wenn nicht durch den Lärm des Kampfes gegen die schlurfende Vogelscheuche, dann sicherlich durch das Krachen der herabfallenden Glocke). Wie unter Taktik beschrieben, bereitet sie sich auf den Kampf vor. Allerdings kommt sie nicht zu den SC – stattdessen beobachtet sie die Gruppe und wartet darauf, dass die SC zu ihr kommen. Wenn ihre Untergebenen sich des Problems annehmen, umso besser. Jedoch erhält sie auf diese Weise zumindest einen Einblick in die Taktiken der SC, sollten sie lange genug überleben, um sich ihr zu stellen.



XANESCHA

Schwester –

Ich nehme an, Deine Bande von Mörder*innen macht sich gut und sammelt gierige Seelen für das Erwachen unseres Herr*en? Sind die Bewohner von Magnimar Sünder, ganz wie Du sie dir erhofft hast? Vielleicht interessiert es Dich, dass mein Plan, die Gier in diesem rückständigen Nest zu nähren, aufgegangen ist. Die Qualität der Gier in einer Seele ist um so Vieles edler, wenn man ihr die nötige Pflege angedeihen lässt. Ritzt Du ihnen immer noch die Sihedronrunen ein, während sie ihr Leben aushauchen? Wie unreift! Meine Art der Kennzeichnung ist soviel eleganter. Wie dem auch sei, ich bin sicher, dass Deine Pläne zum Einsammeln gieriger Seelen, wo und wann Du sie „in der Wildnis“ einfängst, ebenso gut voranschreiten. Ich hoffe nur, dass sich deine rohen, ungepflegten und vermutlich minderwertigen Opfer nicht negativ auswirken, wenn sie sich mit der Reinheit meiner eigenen Subjekte vermischen. Falls Dich Dein kleines Projekt in Magnimar langweilt, Schwesterchen, bist Du jederzeit eingeladen, nach Schildkrötenfähre zu kommen und als meine Assistentin zu arbeiten! In jedem Falle sollte uns die Rannickfeste bereits in die Hände gefallen sein, wenn Dich dieser Brief erreicht. Es wird also reichlich Platz für Dich geben, solltest Du mein großzügiges Angebot annehmen wollen.

Ach! Bevor ich es vergesse! Hast Du inzwischen die Seele des Oberbürgermeisters geerbt? Nach dem, was man so hört, ist er das Beste vom Besten in Magnimar – seine Seele könnte sich sogar mit einigen meiner handgezeugenen Früchte messen!



XANESCHA

EP	HG	TP
6.400	9	133

Lamia-Matriarchin Schurke 1 (PF MHB II, S. 156)

CB Großer monströser Humanoider

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

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 18 (+7 GE, -1 Größe, +8 natürlich, +1 Rüstung)

TP 133 (13 TW; 12W10+1W8+63)

REF +18, WIL +11, ZÄH +9; +2 gegen Gift

Immunitäten geistesbeeinflussende Effekte; ZR 19

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf Dornenpfeil +17/+12/+7 (1W8+8/19-20/x3) oder Berührung +11 (1W4 Weisheitsentzug)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m (3 m mit Dornenpfeil)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6, Weisheitsentzug

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +19)

Beliebig oft – Bauchreden (SG 18), Monster bezaubern (SG 21),

3/Tag – Einflüsterung (SG 20), Mächtiges Trugbild (SG 20), Spiegelbilder, Tiefschlaf (SC 20), Traum

Bekanntes Zauber (ZS 6; Konzentration +13)

3. (5/Tag) – Schwere Wunden heilen

2. (7/Tag) – Sengender Strahl, Unsichtbarkeit

1. (8/Tag) – Heiligtum (SG 18), Federfall, Leichte Wunden heilen, Magisches Geschoss

0. (beliebig oft) – Ausbessern, Geisterhaftes Geräusch (SG 17), Magie entdecken, Magierhand, Säurespritzer, Tanzende Lichter, Zaubertrick

TAKTIK

Vor dem Kampf Sobald Xanescha bemerkt, dass die SC in der Nähe sind (wenn die Gesichtlosen zum Beispiel die Glocke herabstürzen lassen), wirkt sie Unsichtbarkeit und Spiegelbilder auf sich. Zudem aktiviert sie die Fähigkeit Falsches Leben ihres Sihedron-Amuletts.

Im Kampf Xanescha setzt Mächtiges Trugbild ein und erschafft die Illusion eines fliegenden Dämonen, der inmitten einer Rauchwolke erscheint und danach im Kreis um den Turm herumfliegt. Danach greift sie den am nächsten stehenden SC mit Hinterhältiger Angriff an. Nach diesem Angriff zieht sie den Nahkampf vor und nutzt ihre Maske der Medusa nur, um einen besonders gefährlichen Feind vorübergehend zu versteinern. Wenn ihre Trefferpunkte auf 60 oder weniger fallen, wirkt sie Schwere Wunden heilen auf sich.

Moral Wenn ihre Trefferpunkte auf 20 oder weniger fallen, versucht Xanescha aus Magnimar zu fliehen und lässt sowohl ihre Pläne als auch die Schriftrolle zurück, die in ihrem Nest versteckt ist. Die einfache Fluchtmöglichkeit besteht für sie darin, die Fassade des Turmes herunterzurutschen und Federfall einzusetzen. Sollte sie entkommen, bricht sie jegliche Verbindung zu ihren Verwandten und Mokmurian ab – aus Angst davor für ihr Versagen bestraft zu werden. Allerdings quält sie der Gedanke an die SC und sieht deren Gefangennahme als einzige Möglichkeit, ihren Fehler in Mokmuriens Augen wieder gutzumachen. In diesem Fall wird sie zu einem wiederkehrenden Feind und verbündet sich vermutlich mit jedem Gegner, dem die SC im Verlauf des nächsten Abenteuers begegnet. Dabei versucht sie im Besonderen, Situationen zu vermeiden, durch die ihre Schwester Lukrezia bemerkt, dass Xanescha versagt hat.

SPIELWERTE

ST 20, GE 25, KO 19, IN 18, WE 14, CH 25

GAB +12; KMB +18; KMV 35 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Lautlos zaubern, Verbessertes Kritischer Treffer (Speer), Zauber ausdehnen

Fertigkeiten Akrobatik +23 (beim Springen +27), Bluffen +23, Diplomatie +14, Klettern +29, Motiv erkennen +18, Schwimmen +29, Wissen (Arkane) +17, Wissen (Lokales) +20, Zauberkunde +17

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Thassilonisch



DIE HÄUTER- MORDE

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEIL EINS:
SCHNÖDER MORD

TEIL ZWEI:
DAS DING AUF DEM DACHBODEN

TEIL DREI:
WANDELNDE VOGELSCHREUCHEN

TEIL VIER:
DAS VERHÄNGNIS

TEIL FÜNF:
AUF DER JAGD NACH DEM HÄUTER

TEIL SECHS:
DIE SIEBENMÜHLE

TEIL SIEBEN:
DIE SCHATTEN DER ZEIT



Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Gestalt wechseln (eine bestimmte mittelgroße humanoide Gestalt, *Gestalt verändern*), Kleinere Waffen

Sonstige Ausrüstung *Dornenpfahl*, *Maske der Medusa*, *Schlangehauhtunika*, Schlüssel für die verschlossenen Truhen, *Sihedron-Amulett*

SCHATZ: Der Großteil der Kostbarkeiten, die Xanescha besitzt, sind Opfergaben und Geschenke der Anhänger des Häuterkultes. Xanescha hat all diese Wertgegenstände auf sieben verschlossene Truhen verteilt, die hübsch in einer Reihe an der gegenüberliegenden Wand stehen. Die Truhen können mit den Schlüsseln, die sie bei sich trägt, oder mit einem Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 geöffnet werden. Die ersten fünf Truhen enthalten Münzen in kleinen Lederbeuteln zu je 100 GM. Insgesamt sind auf diese ersten Truhen 33.000 KM, 8.100 SM, 900 GM und 100 PM verteilt. Die sechste Truhe enthält unterschiedliche Schmuckstücke und kleine Beutel voller Edelsteine im Gesamtwert von 4.200 GM. In der siebten Truhe liegen viermal der *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, ein *Kukri +2 (klein)*, ein *Ring der Sprungkraft* und ein *Skarabäus des Golembanns*. Letzteren behält sie immer in Griffweite, falls die Vogelscheuche bestraft werden muss.

Der größte Schatz ist jedoch nicht in den Truhen versteckt. Ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 15 reicht aus, um in der Südwestecke ein zusammengeknülltes Blatt Papier zu entdecken. Der Brief trägt zwar keine Unterschrift, doch stammt er von Xaneschas Schwester, Lukrezia. Er ist ein Sendschreiben voller Sticheleien, die Xanescha lächerlich und wütend machen sollen – und den SC außerdem als außerordentliche Informationsquelle dienen kann. Der Brief ist auf der vorherigen Seite als Spielerunterlage 2-7 abgedruckt.

BELOHNUNG: Wenn die SC die Liste mit Xaneschas „Sihedronopfern“ finden und ihren vereitelten Plan dem Oberbürgermeister zutragen, erhalten sie 4.800 EP.

ABSCHLUSS DES KAPITELS

Da Xanescha besiegt ist, werden Magnimar und Sandspitze nicht länger von Morden heimgesucht. Oberbürgermeister Grobaras fällt in Ohnmacht, wenn er erfährt, dass die Mörder einen Anschlag auf ihn geplant hatten. Sobald er wieder zu sich kommt, lädt er die SC zu einem Festmahl in seinem Anwesen, dem Trutzgarten ein. Grobaras ist kaum ein Ausbund an Tugend, aber nichtsdestotrotz ein mächtiger Mann, und er belohnt die SC für den Sieg über die Mörder mit 6.000 GM. Darüber hinaus haben die SC vermutlich eine Menge böser magischer Gegenstände gesammelt – die Masken der Kultanhänger. Jede offiziell anerkannte Kirche in Magnimar wird für diese bösen magischen Gegenstände mit Freuden eine Prämie auszahlen, die der Hälfte ihres Marktwertes entspricht. Auf diese Weise können die SC diese wertvollen Gegenstände verkaufen und eine Belohnung erhalten. Gleichzeitig können sie sicher sein, dass diese Gegenstände nicht wieder in die falschen Hände fallen.

Bisher haben sich die SC in ein verfluchtes Haus gewagt, einen gefährlichen Kult zerschlagen und den Oberbürgermeister von Magnimar gerettet. Trotzdem sollten sie das Gefühl haben, dass hinter den Kulissen weit mehr vor sich geht. Das Wiederauftauchen der Sihedronrunne sollte sie ebenfalls beunruhigen. Leider kann man selbst in Magnimar nur wenig über Thassilon erfahren – eine Tatsache, die viele Gelehrte entmutigt hat, die die Geheimnisse der varisischen Ruinen zu entschlüsseln versucht haben. Ob die SC es jedoch begreifen oder nicht, sie werden schon bald alles erfahren, was sie über die Vergangenheit Varisias wissen müssen.

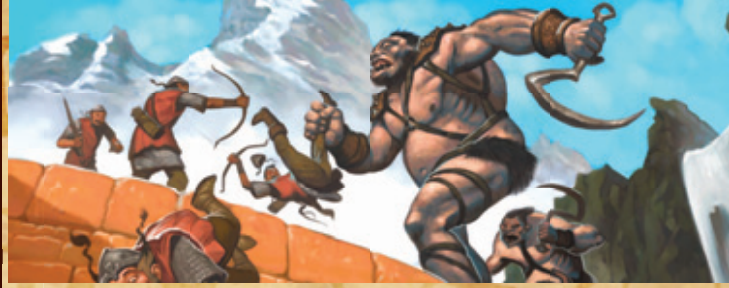
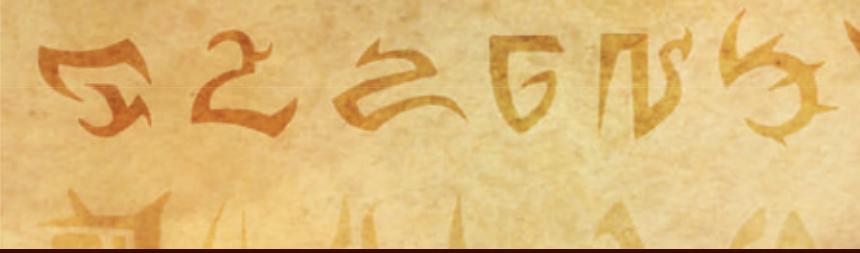


3

MASSAKER AM GROSSEN HAKEN

VON NICOLAS LOGUE





KAPITELHINTERGRUND 128

TEIL EINS 130
Im Schatten des Großen Hakens

TEIL ZWEI 146
Rückeroberung der Rannickfeste

TEIL DREI 161
Vor uns die Sintflut

TEIL VIER 171
Das gequälte Herz

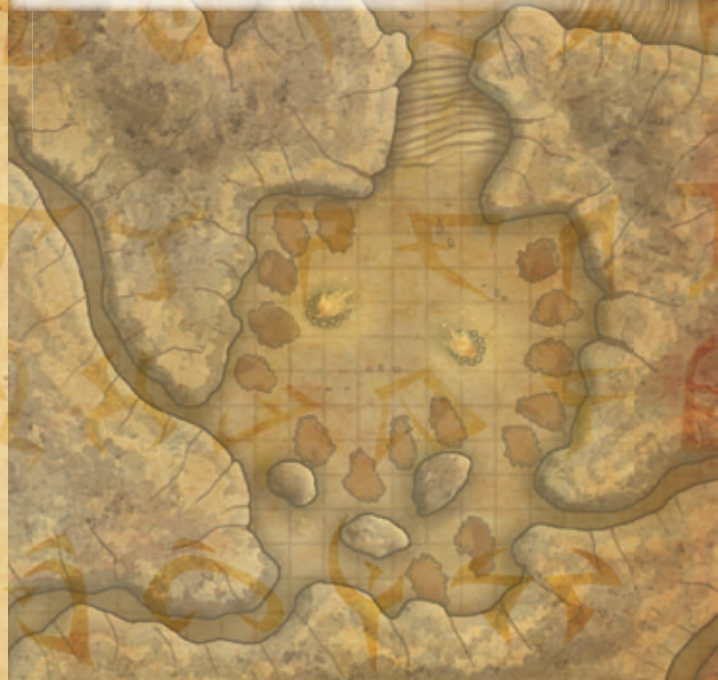
TEIL FÜNF 175
Abstieg

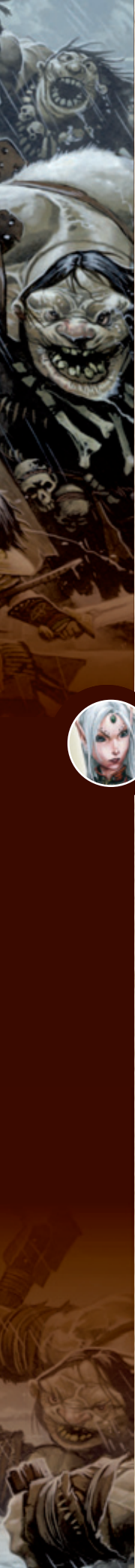
KARTE 1 134
Graul-Heimstatt

KARTE 2 148
Rannickfeste

KARTE 3 164
Schädeldamm

KARTE 4 176
Clanfeste am Großen Haken





17~2045

KAPITELHINTERGRUND

SEIT LANGER ZEIT BEDROHEN DIE INZÜCHTIGEN OGER DES KREEG-CLANS JENE, DIE IM SCHATTEN DES GROSSEN HAKENS UMS ÜBERLEBEN KÄMPFEN. NOCH MEHR ALS JEDER ANDERE OGERCLAN DES GROSSEN HAKENS SIND DIE KREEGS AGGRESSIVE, RÄUBERISCHE SCHLÄCHTER, DIE FÜR DIE MASSAKER AN ZAHLLOSEN BERGARBEITERN UND HOLZFÄLLERN VERANTWORTLICH SIND. DIE GESCHICHTEN ÜBER DIE SCHRECKEN, DIE ÜBER DIE GEFANGENEN DER KREEGS KOMMEN, SIND IN DER REGION BEREITS LEGENDÄR. LANGE ZEIT ÜBER ZOGEN DIE OGER DEN FELS IN DER BRANDUNG DER WILDNIS, DIE RANNICKFESTE, MIT KRIEG, KONNTEN BIS VOR KURZEM JEDOCH KEINE FORTSCHRITTE ERZIELEN. NUN ABER LIEGT DIE FESTUNG IN TRÜMMERN UND BEFINDET SICH UNTER DER HERRSCHAFT DER KREEGS.

5226113E 1=870 # 5226113E 1=870



Die Bewohner von Schildkrötenfähre, eines abgelegenen Dorfes nicht weit vom Großen Haken entfernt, sind seit Langem die Leidtragenden der Gewalt durch die Kreegs. Zwar liegt das Dorf dem Stadtstaat Korvosa am nächsten, doch war es Magnimar, das auf den Hilferuf der Bewohner reagierte. Erpicht darauf, die Besitztümer und den Einfluss Magnimars im Osten weiter auszubauen, ließ der Oberbürgermeister von Magnimar die Rannickfeste errichten, um Schildkrötenfähre vor den Ogern zu schützen, und das Dorf verpflichtete sich zu Steuer- und Handelsabgaben. Eine Gruppe von Waldläufern – der Orden der Schwarzen Pfeile – wurde in der Festung stationiert und mit der Aufgabe betraut, die Region vor den Ogern zu beschützen und zu befreien. Auch Jahrzehnte danach kam es immer wieder zu kurzen, jedoch blutigen Auseinandersetzungen zwischen den Kreegs und den Schwarzpfeilen. Doch erst nach der entscheidenden Niederlage vor 45 Jahren, am Zugang zum Splitterbaumtal, brachten die Kreegs nie wieder den Mut auf, einen zweiten Angriff auf die Rannickfeste zu führen... bis jetzt.

Vor einem Monat erlebten die Kreegs eine Überraschung: Sie erhielten Besuch. Barl Bruchbein war ein felsbauchiger Steinriese und Nekromant, der den damaligen Patriarchen der Kreegs, Grolki, um volle anderthalb Meter überragte. Barl, der von seinem Herrn Mokmurian zum Großen Haken entsandt worden war, um die Oger dort zu unterwerfen und sie für die Einverleibung in das wachsende Riesenheer vorzubereiten, wurde von den Kreegs nicht gerade herzlich empfangen. Nachdem Barl allerdings viele der Oger (darunter auch ihren Anführer Grolki) ins Jenseits befördert hatte, sahen die Überlebenden ein, dass es klüger war, ihn als neuen Anführer zu akzeptieren.

Barl fiel es nicht schwer, sein neues Amt als Häuptling des Großen Hakens anzutreten, und trieb die Kreegs sofort zur Arbeit an. Aus dem Metall, welches sie dank der Eisenadern im Gebirge abbauen konnten, schmiedeten sie genügend wuchtige Waffen und Schilde, um die Menge der Plünderer auszurüsten, die sich in Jorgenfaust sammelten, der Festung der Steinriesen.

Der Orden der Schwarzen Pfeile beobachtete, wie ölige Rauchschwaden aus den Schmieden aufstiegen, und schickte mehrere Späher aus, um die Kreegs auszuspionieren. Doch kurz, nachdem sie entdeckt hatten, dass sich die Oger offenbar auf einen Krieg vorbereiteten, wurden die Späher entdeckt, gefangen genommen und getötet.

Barl war erzürnt über diese Störung und dermaßen besorgt, die Waldläufer könnten seine Pläne durchkreuzen, dass er beschloss, gegen die Rannickfeste zu ziehen.

Bruchbeins Pläne wurden durch eine weitere Dienerin seines Herrn erleichtert, einer Lamia-Matriarchin namens Lukrezia, die Schwester Xaneschas, die wiederum kürzlich die Stadt Magnimar heimgesucht hatte. Auf Befehl Karzougs war Lukrezia vor einigen Jahren als angebliche Unternehmerin nach Schildkrötenfähre gekommen. Dort kaufte sie einen alten Frachtkahn und baute ihn zu einer schwimmenden Spielhöhle um. Sie taufte den Kahn *Paradies* und bot ihren Kunden Tausende von Möglichkeiten, sich beim Glückspiel zu amüsieren. Lukrezia nutzte diesen Sündenpfehl, um gierige Seelen zu hegen und zu pflegen und damit Karzougs Rückkehr zu erleichtern. Gäste, die Vorrang genossen, erhielten eine winzige Tätowierung, durch die sie Ermäßigungen auf den Eintrittspreis erhielten und weitere weniger auffällige Vorzüge genossen. Natürlich war die Tätowierung nichts anderes als die Sihedronrunne, mit der Lukrezia ihre Kunden markierte und auf diese Weise beinahe die Hälfte der Bewohner von Schildkrötenfähre auf Karzougs *Runenbrunnen* vorbereitete.

Viele waren bereit, sich tätowieren zu lassen und damit in den Genuss der Vorzüge des *Paradies* zu kommen, die „nur für Mitglieder“ waren. Selbst die charakterfesten Schwarzpfeile aus der Rannickfeste erlagen der Verlockungen leichter Mädchen und schnellen Geldes. Eine dieser wankelmütigen Seelen, ein begabter Späher und Bogenschütze namens Kaven Windstreich, schlich häufig heimlich aus der Festung, um seinem Verlangen nach Gold und Frauen nachzugeben. Lukrezia erkannte ihn an seiner Ausrüstung, bezauberte ihn und schickte ihn als ihren Spion zurück zur Rannickfeste. In den drauffolgenden Monaten wurde Kaven von Lukrezia und ihren exotischen Gaben immer abhängiger. Dies ging so weit, dass er nun gänzlich und ohne magische Mittel unter ihrem Bann steht. Von den vielen Geheimnissen, die Kaven Lukrezia anvertraute, interessierte sie jedoch eines ganz besonders: Der Kommandant der Rannickfeste, Lamatar Baiden, unterhielt in der nahen Wildnis eine nicht ganz so geheime Liebesbeziehung zu einer Nymphe namens Myriana.

Als Barl Bruchbein beschloss, einen vernichtenden Schlag gegen die Rannickfeste zu führen, fiel es Lukrezia nicht schwer, zwei Eckpunkte des Verrats einzurichten, die den Erfolg des bevorstehenden Angriffs garantieren



sollten. Von Kaven hatte Lukrezia erfahren, dass Kommandant Baiden jeden Monat regelmäßig einen Ausflug in den Schimmersumpf unternahm, wo er sich zu einem Stelldichein mit seiner geliebten Nymphe einfand. Somit konnte Lukrezia Barl den besten Zeitpunkt für den Überfall nennen – nämlich wenn der Kommandant nicht zugegen war. Anschließend überzeugte sie Kaven davon, in eben dieser Nacht einen Spähtrupp von Waldläufern aufzuhalten, der aus der Wildnis zurückkehrte. Sobald die Kreegs also über die Festung herfielen, würde nicht nur der Kommandant fehlen, sondern auch ein Großteil der Verteidiger (darunter auch der Stellvertreter des Kommandanten, Jakardros Sovark, der Kavens unglückseligen Spähtrupp anführte).

Was folgte, war eine blutige Nacht, in der die Kreegs nicht nur über die Rannickfeste herfielen, sondern auch die geheime und vergnügliche Nacht des abwesenden Kommandanten zunichtemachten. Die Sonne ging über einer Festung auf, die nun von Ogern beherrscht und dessen Kommandant in Ketten zur Clanfeste nahe dem Gipfel des Großen Hakens gebracht wurde. In einer grauenvollen Nacht verlor der Orden der Schwarzen Pfeile seinen Befehlshaber, seinen besten Truppenführer und seine Festung.

Nun wird die Rannickfeste von „Papa“ Jaagrath Kreeg und seiner Familie missgebildeter Oger beherrscht. Lukrezia fürchtete, dass ihre Anwesenheit in Schildkrötenfähre zu viel Aufsehen erregen würde. Sie entledigte sich dem *Paradies*, indem sie den Kahn, der voller Glücksspieler war, im Lehmgrundsee versenkte und nebenbei zwei Dutzend gierige Seelen zu Karzoug schickte. Die Lamia-Matriarchin verlegte ihren Standort in die eingenommene Rannickfeste und wartet nun darauf, den nächsten Schritt ihres Planes durchführen zu können. Mithilfe eines Zirkels von Vetteln, die die Frühwinterstürme kontrollieren, will sie Schildkrötenfähre durch eine Flut vernichten. Der uralte, als Schädeldamm bekannte Damm soll brechen, wodurch die Hälfte der

Bewohner, die mit der Sihedronrunen markiert ist, unwissentlich Karzougs *Runenbrunnen* verstärken wird.

KAPITELZUSAMMENFASSUNG

Die SC reisen nach Schildkrötenfähre, und finden heraus, dass die Festung von Ogern eingenommen wurde. Nachdem sie die letzten drei Überlebenden der Schwarzpfeile gerettet haben, unternehmen die SC einen waghalsigen Angriff auf die Rannickfeste und besiegen die Oger, die sich dort verschanzt haben. Erst danach wird den SC klar, dass eine größere Gefahr im Anzug ist.

Bald darauf wird Schildkrötenfähre durch unnatürliche Regenfälle überflutet, und die SC müssen die Ruinen des uralten Damms Schädeldamm untersuchen. Nachdem sie das Dorf vor einer Katastrophe bewahrt haben, stellen die SC fest, dass die Oger des Großen Hakens für das absonderliche Wetter verantwortlich sind. Die SC besteigen den Großen Haken, um ein für alle Mal die Gefahr durch die Oger aus der Welt zu schaffen. Sie erkennen jedoch bald, dass die Oger für Varisia die kleinere Gefahr darstellen, denn die Riesen des Storvalplateaus bereiten sich auf einen Krieg vor.

STUFE 7: Am Anfang von Kapitel Drei sollten die SC die 8. Stufe fast erreicht haben.

STUFE 8: Während ihres ersten Vorstoßes gegen die Grauls sollten die SC die 8. Stufe erreichen.

STUFE 9: Die SC sollten die 9. Stufe inmitten der zermürbenden Rückgewinnung der Rannickfeste erreichen.

STUFE 10: Kurz vor dem Ende ihres Ausfluges nach Schädeldamm sollten die SC die 10. Stufe erreicht haben.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS: Am Ende dieses Kapitels sollten die SC kurz vor der 11. Stufe stehen (oder sie gar schon erreicht haben).

TEIL EINS: IM SCHATTEN DES GROSSEN HAKENS

SEIT DEM SCHICKSALHAFTEN SCHWALBENSCHWANZFEST SIND EINIGE MONATE VERGANGEN. DER WINTER HAT EINZUG GEHALTEN UND MIT IHM DER ALLJÄHRLICHE REGEN. DOCH JE WEITER DIE TAGE VORANSCHREITEN, DESTO OFFENSICHTLICHER WIRD ES, DASS DIESE REGNERISCHE JAHRESZEIT ALLES ANDERE ALS NORMAL IST. ES VERGEHT KEIN TAG, AN DEM ES IM HERZEN VARISIAS NICHT IN STRÖMEN REGNET, SODASS DIE FLÜSSE ÜBER DIE UFER TRETEN UND EINE FRÜHE FLUTKATASTROPHE DROHT. DAS STÄNDIG TROSTLOSE WETTER NAGT AN DER SEELE, ERHITZT DIE GEMÜTER UND VERHAGELT FREUNDSCHAFTEN. DOCH LAUERT IM SCHATTEN DES GROSSEN HAKENS WEIT SCHLIMMERES ALS BESTÄNDIGER REGEN.

Dieses Kapitel geht davon aus, dass die SC durch die Vereitelung der Pläne des Häuterkultes das Wohlwollen des Oberbürgermeisters von Magnimar errungen haben. Sollten die SC sich nicht der Dankbarkeit von Oberbürgermeister Grobaras versichert haben, kann er immer noch anderweitig auf sie aufmerksam werden. Ihm könnten Berichte darüber zu Ohren kommen, welche Taten die SC in Sandspitze vollbrachten oder wie sie Morde vereitelten, die beide Gemeinden heimsuchten. Frische Helden wie die SC geben perfekte Kandidaten ab, um ein Problem zu lösen, das an den Bürgermeister herangetragen wurde. Jüngsten Berichten aus Schildkrötenfähre zufolge haben die Bewohner des Dorfes seit Wochen keinen Kontakt mehr zu der Besetzung, die am weitesten von Magnimar entfernt liegt: der Rannickfeste nahe dem Großen Haken. Die Schwarzpfeile, die Soldaten der Rannickfeste, leben der Tradition nach zwar isoliert. Ein solches Schweigen ist für sie jedoch untypisch. Die Regierung von Magnimar verlangt ausdrücklich von Grobaras, einen Trupp von Ermittlern zum Großen Haken zu entsenden. Bis Grobaras allerdings auf die SC aufmerksam wird, hat er nicht das Gefühl, irgendjemanden für eine Unternehmung entbehren zu können, die er als „sinnlose und dumme Reise zu diesen übellaunigen Schwarzpfeilen“ betrachtet. Als Ausgabendeckung und Bezahlung für ihre Dienste bietet Grobaras jedem SC 750 GM an. Fragen die SC nach mehr, verliert er die Fassung, kann aber mit einem Fertigkeitwurf für Diplomatie gegen SG 30 auf 1.000 GM heraufgehandelt werden.

Es kann vorkommen, dass Gruppen mit überwiegend guter Gesinnung davor zurückschrecken, dem recht skrupellosen Oberbürgermeister einen Gefallen zu tun. In diesem Falle solltest du die SC darauf aufmerksam machen – beispielsweise mittels eines Beraters des Oberbürgermeisters –, dass die Schwarzpfeile bei Weitem nicht so unliebsam sind, wie Grobaras sie darstellt. Im Gegenteil: Unter ihnen befinden sich viele gute Leute, und wenn sie vom Regen in die Traufe gekommen sind, muss jemand Hilfe schicken.

Der Oberbürgermeister schlägt vor, dass die SC zuerst in Schildkrötenfähre haltmachen. Diese Siedlung liegt in unmittelbarer Nähe der Rannickfeste, und die Chancen stehen gut, dass jemand im Dorf weiß, warum man aus der Festung nichts mehr hört. Über Land sind es von Magnimar aus 600 Kilometer bis nach Schildkrötenfähre, und die Reise führt entlang des Nordufers des Yondabakari durch kaum bewachte, ländliche Gebiete. Zu Fuß und mit einer Geschwindigkeit von 9 Metern

beträgt die Reisezeit zwei Wochen, zu Pferde und mit einer Geschwindigkeit von 18 Metern nur eine Woche. Allerdings können die SC auch auf einem der vielen Kähne mitfahren, die von Magnimar aus über den Yondabakari und den Schädelfluss den gesamten Weg bis nach Schildkrötenfähre schippern. (Die Reise kostet 50 GM pro Person – mit einem Fertigkeitwurf für Diplomatie gegen SG 20 stimmt der Oberbürgermeister zu, die Reisekosten zu übernehmen.) In diesem Falle dauert die Fahrt ebenfalls eine Woche.

Du kannst die Reise nach Gutdünken ausschmücken und die Begegnungstabelle auf den Seiten 404-405 zurate ziehen, um die Reise aufregender zu gestalten. Wenn es den SC an EP mangelt, können ein paar Zufallsbegegnungen sie gut und gerne auf die Schrecken vorbereiten, die im Schatten des Großen Hakens auf sie lauern.

FREUNDLICHES GELEIT

Während die SC sich auf die Reise vorbereiten, treffen sie auf eine alte Bekannte, die elfische Waldläuferin Schalelu Andosana. Zum ersten Mal begegneten die SC Schalelu im Kapitel „Das Brandopfer“, als sie mit weiteren Neuigkeiten über die Goblinglefahr nach Sandspitze kam. Sie könnte sich der Gruppe angeschlossen haben, um die Goblins zu bekämpfen, oder sogar eine romantische Beziehung zu einem der SC pflegen. Wie dem auch sei: Schalelu hat erfahren, dass die SC sich nach Osten zur Rannickfeste aufmachen wollen und möchte sie auf ihrer Reise begleiten. Wenn sie mit einem der SC eine Beziehung hat, reicht das bereits als Grund aus. Wenn ein SC kürzlich das Talent Anführen erlernt hat, könnte er die Elfe aber auch als Gefolgsfrau anheuern. Die Unterstützung durch ihren Bogen und ihre Überlebenskunst sollte letztendlich in jeder Gruppe willkommen sein.

Selbstverständlich hat Schalelu eigene Gründe, die Reise zur Rannickfeste anzutreten. Einer der Waldläufer namens Jakardros, der dort stationiert ist, war früher einmal der Liebhaber ihrer Mutter. Schalelu erinnert sich an Jakardros größtenteils als jungen, überschwänglichen Mann. Sie verstand nicht, was ihre Mutter in diesem unbesonnenen jungen Menschen sah. Sie war jedoch glücklich, dass er für sie da war. Als ihre Mutter während eines Drachenangriffs starb, ging Jakardros plötzlich und ohne Erklärung davon. Er ließ Schalelu mit einem Gefühl von Verbitterung zurück, das sie schließlich in das einsame Leben trieb, das sie seit Jahren als Kopfgeldjägerin in der Umgebung von Sandspitze führt. Vor Kurzem hat sie erfahren, dass sich Jakardros

den Schwarzpfeilen der Rannickfeste angeschlossen hat, und möchte die Gelegenheit wahrnehmen herauszufinden, warum er sie damals nach dem Tod ihrer Mutter verließ. Wenn auch nur, um sich davon zu überzeugen, dass er ihre Mutter nicht auf irgendeine Weise ausgenutzt hat. Und wenn doch, will sie mit ihm abrechnen.

SCHALELU ANDOSANA	EP 6.400	HG 5	TP 53
--------------------------	--------------------	----------------	-----------------

Elfe Kämpferin 2/Waldläuferin 4
(siehe S. 26)

SCHILDKRÖTENFÄHRE

Schildkrötenfähre wird in Anhang 4 dieses Buches ausführlich beschrieben. Bis später im Abenteuer das Hochwasser steigt, gibt es in Schildkrötenfähre nicht viel zu tun. (Eventuell entdecken die SC die eine oder andere eintätowierte Sihedronrune – siehe unten, „Das Zeichen des Sihedron“). Man kann höchstens die Ohren nach Gerüchten aufhalten und in aller Ruhe ein paar alltägliche Vorräte einkaufen.

DAS ZEICHEN DES SIHEDRON

Lasse die SC jeden Tag, den sie in Schildkrötenfähre verbringen, einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 30 ablegen. Ist ein SC erfolgreich, bemerkt er an einem der Einwohner ein verstörendes Zeichen, das versteckt auf das Kreuz, die Schulter oder den Knöchel tätowiert wurde. Wenn sich der Einwohner bückt, um eine Kiste aufzuheben, oder seine Kleidung sonst irgendwie verutscht, wird für einen Augenblick die Tätowierung eines siebenzackigen Sterns sichtbar. Es ist derselbe Stern, den in den vergangenen Wochen die Goblins und Mörder auf ihren Opfern hinterlassen haben: die Sihedronrune. Wird der Einwohner in aller Öffentlichkeit darauf angesprochen, leugnet er, dass er tätowiert wurde, und versucht gleichzeitig, das Zeichen wieder zu verbergen. Wird er auf diese Weise angesprochen, ist seine Einstellung gegenüber den SC zunächst unfreundlich. Bringen sie ihn jedoch dazu, freundlich zu sein, gibt er sang- und klanglos zu, die Tätowierung vor zwei Monaten im *Paradies* erhalten zu haben, auf einem schwimmenden Kahn, der zu einer Spielhöhle und Kneipe umgebaut wurde und vor Kurzem unterging. Missmutig erklärt der Dörfner, er habe zugelassen, dass ihm Madame Lukrezia, die reizende Besitzerin des *Paradies* mit der sanften Stimme, die Tätowierung gegen ein geringes Entgelt stach. Er konnte daraufhin die Tätowierung am Eingang des *Paradies* vorzeigen, was ihm den Eintrittspreis ersparte. Darüber hinaus erhielten diejenigen mit dem „Paradieszeichen“ (der Sihedronrune) oft zusätzliche Glückspielsmarken und weitere Vergünstigungen, und man sagte ihnen, nur einigen wenigen und auserwählten Gästen würde diese Ehre zuteilwerden.

Der Dorfbewohner gibt zu, er hätte sich wegen der Tätowierung geschämt – seine Frau wäre fuchsteufelswild geworden, wenn sie herausgefunden hätte, dass er spielte. Zu seiner Verteidigung weist er allerdings darauf hin, dass er nicht der Einzige im Dorf ist, der dieses Zeichen trägt. Von den 430 Einwohnern in Schildkrötenfähre tragen 210 das Zeichen im Verborgenen. Es sind weit mehr, als die Bewohner vermuten, da Lukrezia ihnen einschärfte, die Tätowierungen geheim zu halten.

Untersuchungen über Madame Lukrezia führen derzeit zwangsläufig in eine Sackgasse. Jeder im Dorf nimmt an, sie sei bei dem Feuer ums Leben gekommen, durch das der Kahn vor mehreren Wochen sank. Wenn

die SC den untergegangenen Kahn untersuchen wollen, weisen die Einwohner zum Lehmgrundsee, in dem der Kahn ohne großes Aufheben unterging. (Weitere Einzelheiten findest du in Anhang 4.)

Mithilfe des Zaubers *Austilgen* ist es möglich, die Tätowierung der Sihedronrune von der Haut eines Dorfbewohners zu entfernen. Zwar würde dies Karzoug die Möglichkeit nehmen, die Seele dieses Dörfners für seinen *Runenbrunnen* abzuernten, allerdings hält es Lukrezia nicht davon ab, Schildkrötenfähre zu überfluten und damit zu zerstören.

AUF DER STRASSE ZUR RANNICKFESTE

Irgendwann sollten sich die SC von Schildkrötenfähre aus nach Norden und in Richtung Rannickfeste aufmachen, um herauszufinden, warum die Schwarzpfeile den Kontakt meiden. Die Gründe dafür können entweder von den Gerüchten herrühren, die im Dorf umgehen, oder einfach deshalb, weil sie sich eifrig auf das Geheimnis stürzen wollen, dass der Oberbürgermeister von Magnimar ihnen vorgesetzt hat. Der einfachste Weg zur Feste führt über die alte Straße am Ufer des Schädelflusses. Viereinhalb Kilometer nördlich von Schildkrötenfähre verläuft die Straße über eine Holzbrücke zum Westufer und führt von dort aus bis zu einer thassilonischen Ruine, die als Schädeldamm bekannt ist – einem eindrucksvollen und massiven, steinernen Staudamm, der die Wasser der Storvaltiefen zurückhält. Viereinhalb Kilometer vor dem Damm geht eine Seitenstraße ab, und auf einem Schild, das in Richtung dieses Pfades zeigt, steht „Rannickfeste“.

DER SELTSAME FEUERFELLPUMA (HG 7)

Wenn die SC die alte Holzbrücke überqueren, lasse jeden aus der Gruppe einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung ablegen. Der SC mit dem höchsten Wurf Ergebnis hört ein schmerzverzerrtes Jaulen, das aus dem nahegelegenen Wald dringt und wie das Schreien einer verwundeten Großkatze klingt. Wenn die SC der Sache nicht gleich darauf nachgehen, hören sie schon bald das Bellen von Hunden aus einem tieferen Teil des Waldes, das begleitet wird von einem falsch gesungenen Lied über das Fressen von Kätzchen. Wenn die SC der Sache immer noch nicht nachgehen, jedoch weiter lauschen, wird das Bellen der Hunde immer aufgeregter, und irgendwann lassen sich die Laute eines Kampfes zwischen den Hunden, dem Feuerfelpuma und den Ogerartigen nicht mehr überhören.

Wenn die SC den Lärm ignorieren und stattdessen weiter nach Norden ziehen, können sie das tun. Sie erreichen die Rannickfeste, wie in Teil Zwei beschrieben. Allerdings könnte ihnen die Situation rasch über den Kopf wachsen, wenn sie keine Warnung und Hilfe durch die Waldläufer der Schwarzpfeile erhalten, die in der Graul-Heimstatt gefangen gehalten werden.

KREATUREN: Die Schreie eines verwundeten Tieres stammen von Kibb, einem Feuerfelpuma und Tiergefährten von Jakardros. Jakardros ist einer der Waldläufer, die den Angriff der Oger auf die Rannickfeste überlebten. Jedoch geriet er in die Gefangenschaft besonders übler und brutaler Ogerartiger, die als die Grauls bekannt sind. Kibb konnte entkommen und hat während der letzten drei Wochen versucht, den Grauls aus dem Weg zu gehen (die seitdem verzweifelt versuchen, den Feuerfelpuma wieder



MASSAKER AM GROSSEN HAKEN

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS:
IM SCHATTEN DES GROSSEN HAKENS

TEIL ZWEI:
RÜCKERBERUNG DER RANNICKFESTE

TEIL DREI:
VOR UNS DIE SINNFLUT

TEIL VIER:
DAS GEQUÄLTE HERZ

TEIL FÜNF:
ABSTIEG

einzufragen). Gleichzeitig sucht er nach jemandem, den er zur Heimstatt führen kann, um seinen Herrn zu retten. Bisher hat keiner der Jäger, denen Kibb begegnet ist, verstanden, dass der Feuerfellpuma versucht hat, Hilfe zu holen, und nun ist der arme Puma in eine der Fallen der Grauls getappt. Seine Pfote steckt in einer Bärenfalle, und Kibb weiß, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis der beste Jäger der Grauls – ein schwerfälliger Halb-Oger namens Prüggel – ihn findet und tötet.

Kibb reagiert aufgeregt, wenn sich eine Kreatur von der Größe eines Menschen nähert, und will vorspringen. Doch dann wird er von der eisernen Bärenfalle, die sein Hinterbein festhält, schmerzhaft zurückgehalten. Mit einem Fertigkeitwurf für Mit Tieren umgehen, Wissen (Natur) oder Tierempathie gegen SG 15 kann ein SC feststellen, dass der Feuerfellpuma gut ausgebildet und vermutlich der Tiergefährte eines Druiden oder Waldläufers ist. Mit dem Zauber *Mit Tieren sprechen* erfährt der SC die ganze Wahrheit über die Vorkommnisse (siehe „Entwicklung“ weiter unten). Kibb greift niemanden an, der sich ihm nähert, es sei denn, diese Person greift ihn zuerst an. Mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 28 (oder auf Mechanismus ausschalten gegen SG 20) kann die Falle geöffnet und der Feuerfellpuma befreit werden.

Der Lärm, den Prüggel und seine Jagdhunde machen, kündigt den Ogerartigen 1W4+2 Runden im Voraus an, sodass die SC genügend Zeit haben, einen Hinterhalt zu legen, sollten sie das wollen. Die fünf Jagdhunde sind zuerst da. Sie heulen und bellen, während sie Kibb oder jede andere Kreatur zu umzingeln versuchen, der sie begegnen. Prüggel, ein bärenstarker Ogerartiger mit einem breiten Mund und einem riesigen, verstümmelten Finger statt einer rechten Hand, donnert 1W4 Runden später auf die Lichtung. Sobald er die SC sieht, brüllt er wütend: „Ich jagen Kätzchen! Geht euch nix an, wenn ihr nich' auch Beute sein wollt!“

PRÜGGEL GRAUL

EP	HG	TP
3.200	7	85

Ogerartiger Kämpfer 7 (PF MHB II, S. 183)

CB Mittelgroßer Humanoider (Riese)

INI +6; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +1

Aura

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13 (+2 GE, +3 natürlich)

TP 85 (7W10+42)

REF +4, **WIL** +3, **ZÄH** +12; +2 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Speer* +1, +14/+9 (1W8+13/x3)

Besondere Angriffe Waffentraining (Speer +1)

TAKTIK

Im Kampf Prüggel hetzt seine Hunde auf die SC und sieht 1 Runde lang vom Rand der Lichtung dem Kampf zu, bevor er sich selbst ins Getümmel stürzt. Am liebsten kämpft er gegen kleinere oder unbewaffnete Feinde und nimmt sie mithilfe seiner Hunde in die Zange.

Moral Wenn seine Trefferpunkte auf 30 oder darunter fallen oder einer oder mehrere seiner Hunde getötet werden, flüchtet Prüggel heulend und plärrend den ganzen Weg zurück zur Gaul-Heimstatt.

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 14, **KO** 20, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 6

GAB +7; **KMB** +13; **KMV** 25

Talente Abhärtung, Ausfall, Doppelschlag, Fertigkeitfokus (Überlebenskunst), Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Speer), Waffenspezialisierung (Speer)

Fertigkeiten Einschüchtern +12, Mit Tieren umgehen +8, Überlebenskunst +14

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Missbildungen der Ogerartigen, Rüstungstraining 2

Ausrüstung *Speer* +1, *Gürtel der Riesenstärke* +2, Lieblingsdecke (schäbig, von Flöhen befallen und mit mehreren Abzeichen der Schwarzpfeile bestickt)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Missbildungen der Ogerartigen (AF) Prüggel sieht besonders brutal aus und erhält einen Volksbonus von +4 für Einschüchternwürfe. Allerdings ist seine rechte Hand missgebildet, sodass er einen Malus von -2 für alle Angriffswürfe mit Zweihandwaffen erleidet (da er mit dieser Hand keine Waffe halten kann).

GRAUL-JAGDHUNDE (5)

EP	HG	TP
je 400	1	13

Reithunde (PF MHB, S. 153)

KIBB

TP
39

Feuerfellpuma (kleiner Tiergefährte [Katze])

N Mittelgroßes Tier

INI +5; **Sinne** Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +5 GE, +5 natürlich)

TP 39 (6W8+12)

REF +12, **WIL** +3, **ZÄH** +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Biss +8 (1W6+4 plus Zu Fall bringen), 2 Klauen +8 (1W3+4)

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 21, **KO** 15, **IN** 2, **WE** 12, **CH** 6

GAB +4; **KMB** +8; **KMV** 24 (28 gegen Zu Fall bringen)

Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Kampfreflexe

Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Klettern +9, Wahrnehmung +6

Besondere Eigenschaften Sprinten

ENTWICKLUNG: Wenn die SC Prüggel lebendig gefangen nehmen und verhören, brüllt er sie wie wild an. Solange die Vernehmenden seine anfängliche Einstellung nicht von feindselig auf wenigstens freundlich ändern können, weigert sich der störrische Mistkerl, mehr als seinen Namen preiszugeben. Können sie ihn freundlich stimmen, fängt er an zu stottern und erzählt lang und breit von den Gefangenen seiner Familie auf dem „Hof“. Prüggel hat eine Vorliebe für Aufnäher und Symbole und gibt damit an, wie seine „Mama“ die Abzeichen der toten Gefangenen auf seine Lieblingsdecke genäht hat. Wenn man ihn danach fragt, zeigt er stolz das zerfressene, besudelte Etwas her, das er in seinem Gürtel stecken hat, da er nie ohne die Decke aus dem Haus geht. Fünf der Flicker auf der Decke zeigen das Wappen der Schwarzpfeile – manche sind mit Blut befleckt. Wenn Prüggel tot ist, können sie mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wissen (Lokales) gegen SG 20 erkannt werden. Ist Schalelu in der Gruppe, erkennt sie die Aufnäher automatisch.

Wenn Kibb überlebt hat, versucht der Feuerfellpuma verzweifelt, der Gruppe etwas mitzuteilen. Im Falle, dass die SC nicht mit Tieren sprechen können, stellen sie mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Tierempathie oder Mit Tieren Umgehen fest, dass Kibb wegen jemandem oder etwas besorgt ist und will, dass die Gruppe

ihm folgt. Der Feuerfellpuma knabbert an ihren Umhängen und zieht sie zu einem schlecht instand gehaltenen Pfad, der noch tiefer in den Kreegwald hineinführt. Wenn Prügge aus dem Kampf geflohen ist, ist es kein Problem, ihm über diesen Pfad zu folgen. Und selbst wenn sowohl Prügge als auch Kibb im Kampf gefallen sind, können die SC mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10 den teilweise überwucherten Pfad finden. Folgen sie dem Weg, erreichen sie nach ungefähr 750 Metern die Graul-Heimstatt.

DER GRAUL-HOF (HG 7)

An diesem Ort erhalten die SC einen ersten Vorge-schmack auf den Schrecken der hinterwäldlerischen Oger. Die Grauls gehören zu den widerwärtigsten und aggressivsten Halb-Ogerfamilien der Gegend und sind im Kreegwald berüchtigt. Diese Ogerartigen haben nicht nur den Schneid, weniger als einen dreiviertel Kilometer vom „Menschenland“ entfernt zu leben, es fällt ihnen auch unheimlich leicht. Sie sind dermaßen begabt darin, unbemerkt einsame Jäger und Fallensteller zu verschleppen, dass die Bewohner von Schildkrötenfähre noch immer keine Ahnung haben, wer tatsächlich für das regelmäßige Verschwinden ihrer Leute verantwortlich ist.

Die Grauls leben auf einem ekelerregenden Bauernhof auf einer Waldlichtung. Die umgebenden Bäume sind mit mehreren Fetischen behangen, die aussehen wie humanoide Figuren aus Maishülsen und Leder und die Eindringlinge abwehren sollen. Bei genauerem Hinsehen erkennt man, dass die Fetische augenscheinlich mit einer Mischung aus Lehm und Menschenhaar ausgestopft wurden. Im Osten ihres Landes befindet sich ein labyrinthartiges Feld mit Mais und weiteren kränkelnden Pflanzen. Im Norden dagegen stehen zwei Gebäude, deren Dächer abgesackt sind: eine Scheune und ein Bauernhaus. Bei beiden sind die Fenster vernagelt, und auf der schattigen Seite der beiden heruntergekommenen Bauten wachsen dichte Moose und Pilze.

Die Grauls werden von einer berüchtigten Ogerartigen beherrscht, die man lediglich als „Mama“ Graul kennt – einer vollendeten Kannibalin, nekrophilen und widerlichen Magierin. Mama Graul ist überaus fett und verlässt kaum ihr stinkendes Schlafzimmer. Ihre Jungs kümmern sich um ihre Bedürfnisse – und zwar um alle. Im Laufe der Jahrzehnte hat sie Dutzende Ogerartige zur Welt gebracht, und obwohl ihre fruchtbaren Tage bereits hinter ihr liegen, genießt sie es immer noch, wenn einer ihrer Söhne oder gelegentlich ein Oger aus dem Hochland zu ihr kommt. Sie hat allerdings eine kranke Leidenschaft für Jaagrath Kreeg entwickelt, und als ihre Jungs mehrere Waldläufer erwischten, die vor dem Massaker in der Rannickfeste geflohen waren, sah sie darin eine Gelegenheit, sich weiterhin der Gunst des mächtigen Ogers zu versichern. Sie weiß jedoch nicht genau, wie sie am besten an ihn herantreten

soll. Zudem gehen ihr inzwischen die Gefangenen aus, die langsam und qualvoll dem Hunger und den Folterungen durch ihre Söhne zum Opfer fallen. Sie hat sich selbst das Versprechen gegeben, zu überlegen, was sie mit den Gefangenen anstellen soll, bevor sie alle sterben – aber die Zeit wird knapp.

KREATUREN: Ein Großteil der Grauls verbringt seine Zeit am liebsten drinnen – ob im Bauernhaus oder in der Scheune –, während zwei von ihnen meistens draußen sind. Einer dieser beiden ist Prügge. Hat er allerdings die vorherige Begegnung überlebt, so hat er sich bereits in sein Zimmer (Bereich A6) im Bauernhaus zurückgezogen und versorgt seine Wunden.

Der zweite Halb-Oger ist ein 2,40 Meter großer Sohn, den Mama Graul liebevoll „Alter Krähenfuß“ nennt. Auf der rechten Seite ähnelt Krähenfuß' furchtbar entstellter Kopf einem Kürbis – eine riesige, aufgedunsene Masse aus Tumoren und verwachsenen Knochen lässt seinen Kopf schief erscheinen. Tag und Nacht pirscht der Ogerartige am Rande des Hofes hin und her. Er ist ständig auf der Hut vor Eindringling und gibt sich alle Mühe, Krähen und andere Tiere von seinem ganzen Stolz fernzuhalten: dem Maisfeld.

Wenn die SC sich nicht gerade um Heimlichkeit bemühen, bemerkt Krähenfuß sie automatisch. Wenn er irgendwelche Eindringlinge entdeckt, gibt er einen Schrei von sich und trampelt los, um anzugreifen. Die Ogerartigen werden zweifellos durch den Kampflärm gewarnt, bleiben jedoch drinnen und warten darauf, dass die Eindringlinge zu ihnen kommen, statt sich ihnen im offenen Kampf zu stellen – ganz besonders, da ihr Haus mit grausamen Fallen geradezu gespickt ist.



PRÜGGE
GRAUL



MASSAKER AM
GROSSEN
HAKEN

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEIL EINS:
IM SCHATTEN DES
GROSSEN HAKENS

TEIL ZWEI:
RÜCKERBERUNG
DER RANNICKFESTE

TEIL DREI:
VOR UNS DIE SINTFLUT

TEIL VIER:
DAS GEQUÄLTE HERZ

TEIL FÜNF:
ABSTIEG

GRAUL-HEIMSTATT

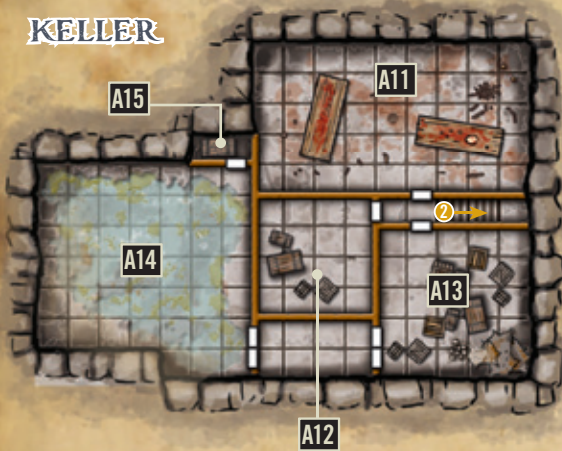
ERD-GESCHOSS



OBER-GESCHOSS



KELLER



DER GRAUL-HOF



SCHEUNE



1 FELD = 1,50 M
TREPPEN ● AUFW. ● ABW.

1 CM = 10 M



MASSAKER AN GROSSEN HAKEN

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: IM SCHATTEN DES GROSSEN HAKENS

TEIL ZWEI: RÜCKERBERUNG DER RANNICKFESTE

TEIL DREI: VOR UNS DIE SINTFLUT

TEIL VIER: DAS GEQUÄLTE HERZ

TEIL FÜNF: ABSTIEG

KARTE EINS: GRAUL-HEIMSTATT

KRÄHENFUSS

EP	HG	TP
3.200	7	71

Ogerartiger Kämpfer 3/Schurke 4

CB Mittelgroßer Humanoider (Riese)

INI +2; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 17 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE, +x Größe, +4 natürlich, +2 Rüstung)

TP 71 (7 TW; 3W10+4W8+32)

REF +7, WIL +5, ZÄH +10; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespur +1, Reflexbewegung, Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Ogerhaken +1, +14/+9 (1W10+10/x3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

TAKTIK

Im Kampf Krähenfuß brüllt und schreit, während er kämpft. Er ist um einiges mutiger als Prüggele, konzentriert seine Angriffe auf den stärksten Feind und setzt bei jedem Hieb Heftiger Angriff ein.

Moral Fallen seine TP unter 15, flieht Krähenfuß in den Bereich A16.

SPIELWERTE

ST 23, GE 14, KO 18, IN 6, WE 12, CH 8

GAB +6; KMB +12; KMV 26

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Tänzeler Angriff, Waffenfokus (Ogerhaken)

Fertigkeiten Akrobatik +12, Heimlichkeit +12, Klettern +16, Mit Tieren umgehen +8, Wahrnehmung +11

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +2, Missbildungen der Ogerartigen, Rüstungstraining 1, Schurkentrick (Blutende Wunde +2, Kampfkneiff)

Kampfausrüstung Tränke: Schwere Wunden heilen (2); Sonstige Ausrüstung Amulett der Natürlichen Rüstung +1, Lederrüstung, Ogerhaken +1, Schutzring +1, zerrissene Lumpen und Tunika

Besondere Fähigkeiten

Missbildungen der Ogerartigen (AF) Krähenfuß erhält einen Volksbonus von +2 für Zähigkeitswürfe und heilt Schaden doppelt so schnell, als würde er ruhen. Auf der anderen Seite ist er recht hässlich und erhält einen Malus von -4 für alle Würfe, die auf Charisma basieren.

A1 VERANDA DES BAUERNHAUSES (HG 5)



Dieses windschiefe, moosbewachsene, zerfallende Bauernhaus steht wie ein Betrunkener am Rand einer feuchten Waldlichtung. Wacklige Stufen führen zu einer Veranda hinauf. Darüber hängt eine Dachtraufe, die von dicken Säulen aus Kiefernholz gehalten wird. Das Gebälk ist über und über mit groben Schnitzereien bedeckt – Mantikore, die Kinder mit ihren Schwanzstacheln aufspießen, und Frauen, die von Wölfen in Stücke gerissen werden. Die Schnitzereien sehen aus wie die eines Kindes, doch werden die Motive von Bild zu Bild grausamer und verdorbener. Auf der anderen Seite der Veranda, unter einer Reihe von Windspielen aus zweifellos humanoiden Knochen, schwankt ein beunruhigend großer Schaukelstuhl aus zusammengebundenem Holz und Knochen im Wind. Alle Fenster des Hauses wurden mit dicken Brettern vernagelt. Es ist nur nicht ganz klar, ob dies dazu dienen soll, Eindringlinge auszusperrern oder etwas im Innern einzusperrern, das dort haust.

Ein Schwarm Ameisen – viele davon so groß wie der Daumnagel eines erwachsenen Mannes – marschieren ungestört kreuz und quer über die Veranda. Von der Decke hängt eine Motte von der Größe eines Schaufelblatts. Sie mustert die SC mit fremdartigen Augen, lässt sie aber ungehindert passieren. Durch die Spalten der Bretter vor den Fenstern weht gelegentlich der Gestank von verdorbenem Fleisch, Urin, Schweiß und Verwesung.

FALLE: Verborgen inmitten der herabhängenden Windschirme aus Knochen befinden sich geschärfte Knochensporne. Sie sind an einem aufgehängten Rost befestigt, der heruntersaut, sobald jemand die Vordertür berührt. (Die Grauls benutzen diesen Eingang nie, sondern nutzen die Seitentür, die in den Bereich A4 führt.) Darüber hinaus sind zwischen den Rissen in den Bodendielen der Veranda zahlreiche verrostete Sägeblätter verborgen.

STACHELTÜR

EP	HG
800	3

Typ mechanisch; Wahrnehmung SG 20; Mechanismus ausschalten SG 25

EFFEKT

Auslöser Berührung; Rücksetzer manuell

Effekt 4 Knochenstachel (Nahkampf +10, je 1W6+2; 1 Ziel)

FUSSBODENSÄGE

EP	HG
800	3

Typ mechanisch; Wahrnehmung SG 20; Mechanismus ausschalten SG 25

EFFEKT

Auslöser Ort; Rücksetzer manuell

Effekt Sägeblätter (Nahkampf +14, 2W6+7); mehrere Ziele (alle Kreaturen im Bereich A1)

A2 WOHNZIMMER (HG 3)



Vor einem riesigen Kamin, der in die Wand eingelassen ist, liegt ein schäbiges Bärenfell, dessen Kopf noch immer den grausamen Jäger, der es erlegt hat, anzuknurren scheint. Im Westen steht ein massives Sofa, das willkürlich mit Tierhaut und Menschenfleisch bezogen wurde und mit einer Sammlung aus Krallen, den Beinen einer Riesenspinne, Fuchsköpfen sowie menschlichen Händen und Füßen bestückt ist.

FALLE: Das Sofa ist Teil einer verborgenen Falle. Jeder, der sich dem Sofa auf 1,50 Meter nähert, läuft Gefahr, durch ein Loch im Boden in eine Rutsche zu stürzen, die mit spitzen Pflöcken versehen ist, die wiederum mit Spinnengift bestrichen sind. Das Sofa selbst ist mit mehreren festen Holzstücken am Boden befestigt und stürzt nicht mit ab, wenn das Opfer in den Bereich A14 darunter fällt.

FALLGRUBE

EP	HG
1.600	5

Typ mechanisch; Wahrnehmung SG 15; Mechanismus ausschalten SG 12

EFFEKT

Auslöser Ort; Rücksetzer manuell

Effekt Mehrere Ziele (alle Charaktere nahe oder auf dem Sofa); Sturz (3 Meter tief, Reflex SG 20, um dem Sturz zu entgehen); Stacheln (Nahkampf +15, 1W4 Stacheln pro Ziel mit 1W4+5 plus Gift), Gift (Ogerspinnengift – Verletzung; Rettungswurf Zähigkeit, SG 18; Frequenz 1/Runde für 6 Runden; Effekt 1W4 ST und 1W4 GE; Heilung 1 Rettungswurf)

A3 ESSZIMMER (HG 6)



In diesem dunklen Raum stinkt es nach verwesendem Fleisch. Acht Holzstühle, auf deren Rückenlehnen gebleichte Schädel thronen, stehen kreisförmig um einen monströsen, ein Meter zwanzig hohen Eichentisch herum, der mit einem groben Tischtuch aus zerknittertem menschlichen Leder bedeckt ist. Die Hauptattraktion auf dem Esstisch – ein verrottender Menschenkopf, dessen strähniges, rotes Haar zum Glück das verstümmelte Gesicht verdeckt – dient einem Schwarm summender, aufgeblähter Fliegen als Sammelplatz.

FALLE: An straff aufgewickelten Seilen sind Sensen befestigt, die jeden verletzen, der diesen Raum durch eine der drei Türen betritt. Mithilfe von versteckten Schaltern an den Türen können die Ogerartigen die Fallen entschärfen, bevor sie eintreten. Sobald sie draußen jedoch Kampfeslärm hören, sorgen sie dafür, dass alle drei Sensenfallen scharf sind.

STACHELTÜR

EP	HG
800	3

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 25

Umgehung Versteckter Schalter an jeder Tür (Wahrnehmung SG 20)

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** manuell

Effekt Große Sense (Nahkampf +15, 2W6+4/x4)

A4 KÜCHE



In dieser modrigen Kammer hängt der Gestank von Blut und Wochen altem Fleisch, und in der Luft summen Schwärme fetter, speckiger Fliegen. Über die Wände, den Boden und die Decke tanzen daumen-große Kakerlaken. Unter einem Gestell, von dem drei grob aussehende Hackebeile herabhängen, steht ein breiter Fleischerblock. Dicke, blutverschmierte Lederkittel, von denen zum Teil noch frische Innereien tropfen, hängen an Knochenhaken neben der Tür. Eine Schale mit abgetrennten Fingern und Zehen steht auf einem wackligen, alten Tisch neben einem Korb aus getrockneten Sehnen, aus dem abgehackte Hände und Füße quillen. Wo einmal Zehen und Finger gewesen sind, zeigen sich nun Stümpfe aus geronnenem Blut. Eine Rattenfamilie macht sich mit Freuden über die roten Stümpfe her.

Der Gestank in diesem Raum ist unerträglich. Jeder, der ihn betritt (ausgenommen einer der Grauls, die an den Gestank bereits gewöhnt sind), muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht 1W6 Runden lang zu kränkeln. Hinter der Tür im Norden liegt eine enge Treppenflucht, die in den Keller hinunterführt.

SCHATZ: Trotz des Drecks, der sich auf ihnen abgelagert hat, sind die drei Hackebeile von ausgezeichneter Qualität und können als Beile [Meisterarbeit] benutzt werden.

A5 LAUFSTALL (HG 5)



In diesem einfachen Zimmer liegen zahlreiche „Spielzeuge“ verstreut. Manche bestehen aus geschnitzten Hölzern oder Knochen, andere wirken eher wie Teile von Tierkadavern. An den Wänden klebt getrocknetes Blut. Einige der Flecken ähneln groben, kindlichen Bildern und stellen zerstückelte Pferde dar sowie einen lächerlich grinsenden, gehörnten Teufel, der Kinder von einer Klippe wirft, und einen großen See mit einem schwarzen, reptilienartigen Monster, dem Tentakel aus dem Rücken wachsen. Bücherregale säumen die Wände, doch anstatt Büchern, stehen darin Schädel aller Formen und Größen.

KREATUREN: In diesem „Laufstall“ vertreiben sich die beiden jüngsten Graul-Jungs die Zeit. Beide sind ausgewachsen, doch von allen Grauls benehmen sie sich am ehesten wie verzogene Kinder. Außerdem verlassen sie ihr Zimmer kaum, um in andere Teile des Bauernhauses zu gehen. Klatschko Graul ist ein kahler, blasser und aufgedunsener Bastard mit missgebildeten Stümpfen statt Beinen und einem breiten Maul voll abgebrochener Zähne. In diesem Zimmer bewahrt Klatschko seine Schädelammlung auf – er sagt, er will ein Kreeg werden und eines Tages den Schädel tanzen, sobald Mama einen Priestermann schnappt, der seine toten Beine heilt. Mama hat nichts dergleichen vor, denn sie hat Spaß daran, wie der verkrüppelte Junge ungelenkt über den Boden kriecht.

Klatschkos Bruder Glückspilz hält sich ebenfalls im Zimmer auf. Glückspilz' Glieder sind merkwürdig verdreht, aber er hat Glück, dass er ansonsten keine Missbildungen aufweist und beinahe wie ein Mensch aussieht. Mama mag Glückspilz viel weniger als Klatschko, und manchmal wechselt sie tagelang die Kleidung des Jungen nicht. Aus diesem Grund riecht er nach seinen eigenen Exkrementen. Häufig stiehlt er Klatschkos Liebblingsschädel, um damit Verstecken zu spielen, und bringt den lahmeren Ogerartigen damit zum Weinen, dass er den Schädel tanzen, den sein Bruder niemals vollführen wird.

GLÜCKSPILZ UND KLATSCHKO GRAUL	EP	HG	TP
	je 600	2	je 25

Glückspilz und Klatschko Graul EP je 600 HG 2 TP je 25

CB Ogerartige Kämpfer 2 (PF MHB II, S. 183)

TP je 25

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Missbildungen der Ogerartigen (AF) Aufgrund seiner äußerst gelenkigen Gliedmaßen erhält Glückspilz einen Bonus von +2 auf Reflexwürfe und hat keine nachteiligen Missbildungen. Klatschko besitzt einen übergroßen Mund und kurze Beine (siehe PF MHB II).

A6 PRÜGGELS ZIMMER



In diesem vor Schmutz starrenden Schlafzimmer gibt es nur wenig mehr als eine zerlumpte Matratze, auf der Zweige, Matsch und – hoffentlich – nichts anderes aufgehäuft liegen. Allerdings weist der Kloakengestank auf das Gegenteil hin. Überall im Raum hängen Dutzende, Humanoiden ähnelnde Fetische aus Lederstücken, Stroh, Maishülsen, Zweigen und Knochen an Fäden von der Decke herunter.

Dieser Raum gehört Prügge – und hierhin zieht sich der feige Ogerartige zurück, wenn er die vorherige Begegnung mit den SC überlebt haben sollte. Wird er hier in Enge getrieben, hat Prügge keine andere Wahl, als zu kämpfen. Und wenn, dann kämpft er tapfer und erhält einen Moralbonus von +2 auf seine Angriffswürfe.

SCHATZ: Die meisten der Fetische, die von der Decken hängen, sind wertlos. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 25 entdecken die SC, dass eine der Figuren mitunter aus mehreren Fingerknochen besteht, und an einem steckt noch ein Jade-ring im Wert von 300 GM.

A7 LAGERRAUM

In dieser kleinen Kammer werden ab und an Müll und andere Überbleibsel der verschiedenen Eskapaden der Grauls gelagert. Unter dem Müll befinden sich auch die winzigen Knochen aller Mädchen, die Mama zur Welt gebracht hat – ein scheußliches Zeugnis der Fülle an Männern in der Graul-Familie. Mama mag keine weibliche Konkurrenz.

A8 MAMAS ZIMMER (HG II)



Der süßliche Gestank in diesem Raum ist beinahe unerträglich. An den Wänden stapeln sich Eimer voller Unrat, und fette, verfressene Fliegen kreisen langsam um ihre Ränder. Das Zimmer wird beinahe gänzlich von einem massiven Bett eingenommen, dessen verlotterte Laken bis zur Unkenntlichkeit verdreckt sind. Neben dem Bett stehen eine riesige Staffelei und eine Palette mit verschiedenen Braun- und Rottönen. Die Quelle dieser Übelkeit erregenden Pigmente – mehrere zerdrückte Organe und abgerissene Klumpen Fleisch – liegen in Behältern neben der Staffelei. Direkt daneben steht ein zerbrochener Schädel, aus dem etliche Pinsel aus Menschenhaar herausragen. Auf einem kleinen Eichentisch neben dem Bett liegt ein Kamm aus einem menschlichen Unterkiefer, zwischen dessen Zähnen dicke Strähnen fettigen, schwarzen Haares stecken. Die Leichen dreier grässlich missgebildeter Männer in abgewetzter Kleidung stehen hochgelagert in großen, offenen Särgen – ihre Münder sind mit Haarsträhnen zugenäht.

KREATUREN: Dieses Höllenzimmer gehört Mama Graul, einem unglaublich fetten Monster mit strähnigem Haar und kahlen Stellen auf dem Kopf. Aufgrund ihrer Fettleibigkeit kann sie sich nicht weit bewegen, und ist seit Jahren mehr oder weniger auf diesen stinkenden Raum beschränkt. Sie ist mit einem weiten, roten Vorhang bekleidet, und ihr Bett knarrt protestierend, wenn sie ihre Körpermassen umwälzt, um etwaige Eindringlinge in ihrem Heim zu beäugen.

Mama ist darüber hinaus in Gesellschaft ihrer drei toten Söhne: Benk, Kunkel und Hadsch. Im Verlauf der letzten Jahre haben die Waldläufer der Schwarzpfeile einen nach dem anderen getötet, doch Mama „rettete“ sie, indem sie *Tote beleben* auf ihre Leichen wirkte. Nun sind die drei Zombies ihre unermüdlichen Diener. Aus Benks linker Hüfte ragt ein nutzloses drittes Bein, und er hat einen Nadelkopf. In seiner Brust stecken

noch immer drei alte Pfeile. Aus Kunkels rechter Wange ragt eine zusätzliche Nase hervor, sein Rücken weist einen Buckel auf, und sein Kopf wurde durch die Axt eines Waldläufers gespalten. Hadschs Missbildungen sind nicht genau zu erkennen. Er wurde von einem angreifenden Streitpferd zu Tode getrampelt und ist nun wenig mehr als ein schlurfender Fleischsack aus gebrochenen Knochen und zermatschten Gesichtszügen, der umherschwebelt, wenn er angreifen soll.

MAMA GRAUL

EP	HG	TP
4.800	8	94

Ogerartige Nekromantin 8 (PF MHB II, S. 183)

CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Riese)

INI -3; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 7, auf dem falschen Fuß 18 (-3 GE, +7 natürlich, +4 Rüstung)

TP 94 (8W6+64)

REF -1, **WIL** +6, **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,50 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Kampfstab [Meisterarbeit] +10 (1W6+7)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren (SG 14, 6/Tag)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8; Konzentration +11)

6/Tag – *Grabeshauch* (4 Runden)

Vorbereitete Zauber (ZS 8; Konzentration +11)

4. – *Ansteckung* (SG 17), *Dimensionstür*, *Fluch* (SG 17)

3. – *Entkräftender Strahl* (SG 16), *Fliegen*, *Standort vortäuschen*, *Vampirgriff*, *Verlangsamen* (SG 16)

2. – *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 15), *Falsches Leben*, *Geisterhand*, *Ghulhand* (SG 15), *Spiegelbilder*

1. – *Kalte Hand* (SG 14), *Magierrüstung*, *Person verkleinern* (SG 14), *Schmierer* (SG 14, 2), *Zielsicherer Schlag*



MAMA
GRAUL



MASSAKER
AN GROSSEN
HAKEN

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEIL EINS:
IM SCHATTEN DES
GROSSEN HAKENS

TEIL ZWEI:
RÜCKERBERUNG
DER RANNICKFESTE

TEIL DREI:
VOR UNS DIE SINTFLUT

TEIL VIER:
DAS GEQUÄLTE HERZ

TEIL FÜNF:
ABSTIEG

0. (beliebig oft) – *Botschaft, Erschöpfende Berührung, Licht, Magierhand, Öffnen/Schließen*

Verbotene Schulen Bannzauber, Verzauberung

TAKTIK

Vor dem Kampf Sobald sie draußen Aufruhr hört, wirkt Mama Graul *Magierrüstung* und *Falsches Leben* auf sich selbst. Wenn sie bemerkt, dass jemand ihren Raum betritt, wirkt sie darüber hinaus *Spiegelbilder* und *Fliegen*.

Im Kampf Wenn die SC sich in diesem Raum Mama Graul stellen, ist sie wütender auf ihre Söhne, dass sie die SC soweit haben kommen lassen, als auf die Charaktere selbst. Zudem erfüllen ihre von Obszönitäten nur so triefenden Schreie die überlebenden Grauls dermaßen mit Furcht, dass sie es nicht wagen, ihrer Mutter zur Hilfe zu kommen. Mama Graul schickt ihre drei Zombies vor, die die SC angreifen, während sie selbst auf dem Bett in der Nordwestecke des Raumes bleibt und Zauber wirkt. Sie beginnt mit *Geisterhand* und geht dann zu den Angriffszubern über.

Moral Wenn ihre Trefferpunkte auf 20 oder darunter fallen, wirkt sie *Dimensionstür* und zieht sich in den Bereich **A16** zurück, wo sie Unterstützung bei den überlebenden Grauls sucht. Sie führt sie zum Bauernhaus zurück und greift die SC an. Diesmal kämpft sie bis zum Tode.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 4, **KO** 18, **IN** 16, **WE** 10, **CH** 10

GAB +4; **KMB** +9; **KMV** 16

Talente Abhärtung, Mächtiger Zauberfokus (Nekromantie), Schriftrolle anfertigen, Untote befehligen, Verbesserte Natürliche Rüstung, Wachsamkeit, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberfokus (Nekromantie), Zauberstab herstellen

Fertigkeiten Einschüchtern +8, Fliegen +8, Motiv erkennen +2, Wahrnehmung +10, Wissen (Arkane) +14, Wissen (Religion) +14, Zauberkunde +14

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Nekril, Riesisch

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Tiergefährte [Kröte] namens Blubb-Blubb), Lebenssicht (3 m, 8 Runden/Tag), Missbildungen der Ogerartigen

Kampfausrüstung *Stab: Magisches Geschoss* (ZS 3, 44 Ladungen), *Stab: Schwächestrah* (28 Ladungen), *Stab: Vampirgriff* (33 Ladungen), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Kampfstab [Meisterarbeit], Zauberbuch (beinhaltet alle vorbereiteten Zauber plus *Magisches Geschoss*, *Schwächestrah* und *Tote beleben* sowie 24 zusätzliche Zauber deiner Wahl)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Missbildungen der Ogerartigen (AF) Mama Grauls dicke Fettschicht erhöht ihren Bonus durch natürliche Rüstung um 3 Punkte, allerdings wird ihr Bewegungswert aufgrund ihrer Fettleibigkeit auf 1,50 m reduziert, und sie erhält einen Malus von -4 auf ihre Geschicklichkeit.

BENK, HADSCH UND KUNKEL

EP	HG	TP
je 200	½	je 12

Ogerartige Zombies (PF MHB, S. 287; verwende die Spielwerte für menschliche Zombies)

A9 SCHLAFKAMMER (HG 3)



In dieser Kammer stehen lauter große, schmutzige Betten. An den Bettpfosten und Kopfenden sind menschliche Schädel mit aufgesetzten Geweihen angebracht. An der Westwand steht eine große Truhe aus Zedernholz.

Die meisten der Graul-Jungs schlafen hier, wenn sie nicht unten in der Scheune liegen.

FALLE: Die Truhe in diesem Raum ist eines der Lieblingsspielzeuge der Jungs. Zwar ist sie nicht verschlossen, doch der Deckel klebt fest und muss mit einem Stärkewurf gegen SG 20 aufgebrochen werden. Durch das Öffnen der Truhe wird keine Falle ausgelöst, und ein Sack voller Münzen kommt zum Vorschein. Dummerweise liegen die Münzen auf einem Druckauslöser, der so eingestellt ist, dass er ein klug verstecktes Kriegsmesser auslöst, das in die Truhenumwand eingelassen ist. Sobald der Sack hochgehoben wird, schnellt die Klinge mit unheimlicher Wucht heraus. Die Klinge ist darüber hinaus mit Gift bestrichen. Die Jungs lieben es, sich gegenseitig dazu herauszufordern, „schneller als die Klinge“ zu sein. Aber nicht so sehr, wie ihren Gefangenen zu erklären, sie würden freigelassen, wenn sie die Truhe aufbekommen und die Münzen herausnehmen können.

HANDHACKER

EP	HG
1.500	5

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** manuell

Effekt Kriegsmesser (Nahkampf +12, 1W4+8/18-20 plus Gift); Gift (Ogerspinnengift – Verletzung; *Rettungswurf* Zähigkeit, SG 18; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W4 ST und 1W4 GE; *Heilung* 1 *Rettungswurf*)

SCHATZ: Die Münzen im Sack sind eine Mischung aus 121 KM, 110 SM und 23 GM. Darunter liegen noch 17, größtenteils skelettierte, abgetrennte Finger – Trophäen aus dem Handhacker, die die Oger gesammelt und dort verstaut haben.

A10 DACHBODEN



Hier stehen Tische voller Bechergläser, Phiolen, alter Blechdosen, Seile, Tierfallen, verbogener Metallteile, Nägel, Knochen und allem möglichen Müll. Alte Möbel und weitere Andenken liegen in einer Ecke.

Dieser Bereich ist die Werkstatt von Hucker Graul, dem ältesten von Mamas Söhnen und dem Superhirn hinter den verschlagenen Fallen, die überall im Gebäude verstreut sind. Huckers Zimmer befindet sich im Keller (Bereich **A12**).

SCHATZ: Unter dem Tisch sind fünf Glaskolben mit Säure verstaut. Wenn die Charaktere 1W10 Minuten herumsuchen, entdecken sie unter dem ganzen Zeug drei vollständige Sätze Diebeswerkzeug [Meisterarbeit].

A11 GERBERRAUM



Diese dunkle, abgelegene Ecke des Kellers riecht nach Fäulnis und getrocknetem Blut. Blutbesmierete Häute liegen in Haufen auf dem Boden. Darauf liegt ein grässliches, gummiartiges Gesicht, dem der stützende Schädel und die Muskeln fehlen. Der Mund steht offen, und durch die leeren Augen kann man lediglich eine gebräunte Hautsicht darunter sehen.



Ein Großteil der Möbel im Bauernhaus wird mit Leder aus Menschenhaut bezogen oder mit den Knochen von Menschen verziert. In diesem Raum bereitet Hucker Graul die Häute und Knochen für diese Zwecke vor. Das Gesicht auf dem Haufen Häute gehörte einmal zu einem der Waldläufer der Schwarzpfeile. Bisher hat Hucker nicht entschieden, was er damit anfängt.

A12 HUCKERS LAGER (HG 8)



Die festgetretene Erde in diesem niedrigen Raum ist an vielen Stellen mit Blut und Schimmel befleckt. Eine zerlumpte Matratze steht gegen die Westwand gelehnt, und an der Wand am Osten stehen offensichtlich unfertige Stühle aus Fleisch und Knochen.

KREATUREN: Hucker Graul kriecht in der Dunkelheit unter dem Bauernhaus herum. Als der Älteste von Mamas Söhnen ist Hucker zudem der verantwortungsvollste Graul. Er ist ein begabter Fallenbauer und talentierter Möbelhersteller, wodurch das Bauernhaus verteidigt wird und einigermaßen gemütlich ist. Allerdings hat er nur wenig Geduld mit seinen Brüder-Söhnen, und wenn er hört, wie oben eine Falle ausgelöst wird oder jemand kämpft, macht er eine geistige Notiz, die Falle später zurückzusetzen. Er geht aber nicht nach oben, um nachzusehen, da er annimmt, dass die anderen Grauls sich mal wieder um Nichts streiten oder einen neuen Gefangenen foltern.

Aufgrund einer alten Verletzung, die er sich zuzog, als er in eine seiner eigenen Fallen geriet, humpelt Hucker deutlich. Er ist unpassenderweise stolz auf diese Wunde. Sein Haar wächst einseitig auf der rechten Seite seines Gesichts und Kopfes, anstatt über der Stirn, und aus seinem Nacken wächst ein verkümmerter Zwilling, der knurrt und nach Luft schnappt. Huckers beste Freunde sind zwei übergroße Eselsratten, die er Gluckser und Sabber nennt. Sie verteidigen bereitwillig ihren Herrn und zernagen jeden Eindringling.

HUCKER GRAUL

EP	HG	TP
3.200	7	94

Ogerartiger Barbar 1/Schurke 6

CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Riese)

INI +7; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 17 (+3 GE, +4 natürlich, +5 Rüstung, -2 Wut)

TP 94 (7TW; 1W12+6W8+55)

REF +8, **WIL** +7, **ZÄH** +10

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallenspur +3, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Ogerhaken +1, +14 (1W10+11)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6, Kampfrausch (8 Runden/Tag)

TAKTIK

Im Kampf Hucker setzt in der ersten Kampfunde Kampfrausch ein und hetzt seine Ratten auf die SC, während er selbst abwartet, so dass er die Gegner in die Zange nehmen kann, sobald die Ratten losgelaufen sind.

Moral Wenn seine Trefferpunkte unter 25 fallen, versucht Hucker, sich in den Bereich **A14** zurückzuziehen und hofft, die SC in einen Kampf mit dem Tentakulus zu verwickeln, den die Grauls dort halten. Dann kämpft er bis zum Tode.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 17, **KO** 22, **IN** 6, **WE** 12, **CH** 8

GAB +5; **KMB** +12; **KMV** 23

Talente Abhärtung, Fertigungsfokus (Handwerk [Fallenmacher]), Heftiger Angriff, Kampfreife, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Ogerhaken)

Fertigkeiten Akrobatik +11 (+15 im Sprung), Handwerk (Fallenmacher) +11, Heimlichkeit +11, Klettern +15, Mit Tieren umgehen +9, Überlebenskunst +7

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +3, Missbildungen der Ogerartigen, Schnelle Bewegung, Tricks (Blutende Wunde +3, Kampfkniff, Überraschungsangriff)

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Natürlichen Rüstung* +1, *Fellrüstung* +1, *Ogerhaken* +1, Sammlung abgetrennter Nasen in einer mit Wachs versiegelten Dose, 235 GM

Besondere Fähigkeiten

Missbildungen der Ogerartigen (AF) Aus Huckers Nacken wächst ein missgebildeter, verkümmerter Zwilling, der ihm einen Volksbonus von +2 auf Willenswürfe verleiht. Durch seinen missgebildeten Mund hat er eine Sprachstörung und erleidet einen Malus von -2 auf alle Fertigungswürfe, die mit Sprache zu tun haben.

GLUCKSER UND SABBER

EP	HG	TP
je 800	3	38

Eselsratten (Schreckensrattenvariante; *PF MHB*, S. 215)

N Mittelgroßes Tier

INI +4; **Sinne** Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 10 (+1 Ausweichen, +4 GE)

TP je 38 (4W8+20)

REF +8, **WIL** +4, **ZÄH** +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf Biss +7 (1W8+6)

TAKTIK

Im Kampf In jeder Runde konzentrieren beide Eselsratten ihre Angriffe auf ein und dasselbe Ziel und ziehen kleinere Gegner größeren vor.

Moral Eine Eselsratte flieht, wenn ihre Trefferpunkte unter 5 fallen.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 19, **KO** 20, **IN** 2, **WE** 17, **CH** 8

GAB +3; **KMB** +7; **KMV** 22

Talente Ausweichen, Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss)

Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Klettern +16, Schwimmen +16, Wahrnehmung +7

A13 LAGERRAUM



Es ist schwierig, die genauen Ausmaße dieses Raumes auszumachen, da er vollgepackt ist mit alten Kisten, kaputten Landwirtschaftsgeräten und Möbeln.

Das Meiste, was die Grauls zerstören, landet irgendwann hier. Hucker durchwühlt den Schrott regelmäßig nach Rohstoffen für seine Projekte, doch im Augenblick gibt es hier kaum etwas Wertvolles.

A14 TENTAKULUS-GRUBE (HG 6)



Dieser klamme, dunstige Raum stinkt nach verdorbenem Gemüse. Pfützen aus Matsch und stehendem Wasser bedecken den moosbewachsenen Boden, und die Wände sind bedeckt mit dicken Teppichen aus aufgeblähten Pilzen und Schimmel.

KREATOR: In diesem mit Moos und Ranken überwucherten Teil des Kellers lebt der Graul, der am wenigsten vom Glück verfolgt wird. Die Ironie dabei ist, dass Siff Graul früher einer der hübschesten von Mamas Jungs war. Nachdem er allerdings eine Nymphenprinzessin gefangen und tagelang gefoltert hatte, verfluchte sie ihn aufs Übelste mit ihrem letzten Atemzug. Langsam und schmerzvoll begann Siff, sich zu verwandeln: Auf seiner Haut sprossen grünliche Schwären, und aus seinen Körperöffnungen wuchs Moos. Seine Gliedmaßen wurden schwammartig und inhaltslos, bis er in einer zitternden Masse aus Pflanzenstoff zusammenbrach. Mama verbannte ihn in den Keller, damit er „nicht das ganze Haus versaut“. Von Tag zu Tag wurde Siff größer. Er wurde von seinen Brüdern gefüttert, auch wenn diese ihn wegen seines neuen, hässlichen Äußeren verspotteten. Nun ist Siff Graul eine riesige, fleischfressende Pflanze – ein Tentakulus. Er erinnert sich kaum noch an sein früheres Leben, und obgleich er die Grauls als Verbündete betrachtet, greift er jeden anderen an, der diesen Raum betritt.

SIFF GRAUL

Tentakulus (PF MHB II, S. 244)

EP	HG	TP
2.400	6	76

A15 DAS GRAUL-VERMÖGEN



An der Wand dieser niedrigen Kammer steht eine große Truhe.

SCHATZ: Zwar haben die Grauls den Großteil ihrer Beute, die sie ihren Opfern über die Jahre abgenommen haben, als Tribut an die Kreegs gezahlt, doch haben sie auch einen hübschen Anteil für sich behalten. Diese Beute wird hier in einer unverschlossenen Truhe aufbewahrt. Darin liegen ein mit Achaten besetzter Goldring im Wert von 50 GM, eine Halskette aus Smaragden und Silber im Wert von 350 GM, ein Paar mit Perlen besetzte Lederhandschuhe (in Wirklichkeit *Fanghandschuhe*), ein großer Sack mit allerlei Münzen (210 GM, 452 SM und 108 KM) sowie eine Umhangschnalle aus der Schuppe eines roten Drachen mit Rubinintarsien im Wert von 600 GM. Darüber hinaus befindet sich hier die komplette Ausrüstung der drei gefangenen Schwarzpfeile im Bereich A17, darunter auch ein *Langbogen des Schocks +1*. Wenn Schalelu in der Gruppe ist, weisen sich ihre Augen beim Anblick dieser Waffe: Sie gehörte Jakardros, ihrem Stiefvater. Hat sie den SC bereits von ihrer Beziehung zu dem Waldläufer erzählt, erklärt sie ihnen an diesem Punkt, wem der Bogen gehört. Ansonsten bewahrt sie bis auf Weiteres Stillschweigen und hofft, dass Jakardros nicht bereits tot ist, weil seine Waffe hier liegt.

A16 ZWINGER (HG 7)



In der Scheune befinden sich mehrere Haufen schimmlichen Heus, ein Getreidespeicher und sogar ein großer, aber primitiver Destillierer. Zwei Laufplanken gehen die Wände hinauf und führen nahe der Decke zu Türen an der Ostwand. Über zwei Türen darunter, die mit dicken Brettern vernagelt sind, gelangt man zu den weiteren Räumen im Erdgeschoss. In die Wände unter den Aufgängen sind mehrere dreckige Hundezwinger gebaut worden.

Sollten einige von Prügels Jagdhunden die vorherige Begegnung mit den SC überlebt haben, dann sind sie hier untergebracht. Die zugenagelte Tür zum Bereich A17 ist auf der anderen Seite mit schweren Spinnweben verklebt. Es ist so gut wie unmöglich, sie aufzubrechen, wozu ein Stärkewurf gegen SG 36 nötig wäre.

Die Destillieranlage funktioniert noch, doch der schwarzgebrannte Schnaps, der darin hergestellt wird, ist Übelkeit erregend – die Graul-Jungs haben das Ding nie gereinigt, und die Zutaten, die sie zum Brauen verwenden, sind bestenfalls fragwürdig. Ein Charakter, der von dem Schwarzgebrannten trinkt, muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 14 ablegen, damit er nicht für 1W6 Runden von Übelkeit gepackt wird. Danach muss er einen weiteren erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 16 ablegen, um sich durch den verunreinigten Fusel nicht die Trübe Sieche zuzuziehen (PF GRW, S. 558).

An verbogenen Nägeln neben dem Haupteingang hängen mehrere Schlüssel; diese öffnen die Handschellen der Gefangenen in den Käfigen im Bereich A17.

KREATUREN: Hier drinnen verbringen drei der jüngeren Grauls (Jeppo, Schweinrath und Zucker) einen Großteil ihrer Zeit: Sie saufen den ganzen Tag lang und foltern regelmäßig alle Gefangenen im Bereich A17 auf unvorstellbar grausame Weise.

Schweinrath ist der älteste der drei Jungs, ein Hüne mit einem verkümmerten Arm, der aus seinem linken Ellenbogen wächst, und auf dessen halslosen Schultern ein eingedrückter Kopf sitzt. Jeppo Graul ist ein großer, gut aussehender Junge, der seine Brüder überragt. Seine großen Augen sind milchig-weiß und seine Haut bleich wie der Vollmond. Zucker ist der kleinste der Grauls: Er ist gerade einmal anderthalb Meter groß, hat krumme Stummelbeine und eine ständig zuckende Haut.

Diese Graul-Jungs nehmen ihre Aufgabe sehr ernst, sich um die Gefangenen aus den Reihen der Schwarzpfeile im Bereich A17 zu kümmern, und ignorieren jeden Kampfärm, es sei denn, Mama Graul flüchtet zu ihnen, damit sie mit ihrer Hilfe die SC erneut angreifen kann.

JEPPU, SCHWEINRATH UND ZUCKER GRAUL

EP	HG	TP
je 600	2	je 25

CB Ogerartige Kämpfer 2 (PF MHB II, S. 183)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Jeppos Missbildungen (AF) Aufgrund seiner milchigen Augen erhält Jeppo einen Bonus von +2 für Wahrnehmungswürfe. Allerdings ist er auch lichtempfindlich (wenn er grellem Licht ausgesetzt ist, blendet es ihn, solange er sich in dem Bereich aufhält).



MASSAKER AN GROSSEN HAKEN

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS:
IM SCHATTEN DES GROSSEN HAKENS

TEIL ZWEI:
RÜCKERBERGUNG DER RANNICKFESTE

TEIL DREI:
VOR UNS DIE SINNFLUT

TEIL VIER:
DAS GEQUÄLTE HERZ

TEIL FÜNF:
ABSTIEG

Schweinraths Missbildungen (AF) Aufgrund seines verkümmerten Arms erhält Schweinrath einen Volksbonus von +4 für Ringkampfwürfe. Allerdings ist sein Kopf missgebildet (und sein Geist dementsprechend schwach), sodass er einen Malus von -2 auf Willenswürfe erleidet.

Zuckers Missbildungen (AF) Zucker ist besonders nervös und anfällig für Zuckungen – Ausprägungen seines schnellen Stoffwechsels, der ihm einen Volksbonus von +2 auf Zähigkeitswürfe verleiht und aufgrund dessen er durch Ruhe doppelt so schnell geheilt wird. Durch sein verkrüppeltes Bein wird seine Bewegungsrate jedoch auf 6 m verringert.

A17 GEFÄNGNIS (HG 5)



Diese große, stickige Kammer ist zum größten Teil mit Spinnweben gefüllt. Diese bilden eine Art Schacht, der nach unten führt. Nahe der Decke, sechs Meter über dem Boden, umrundet ein Laufsteg den Rand des Raumes. In den Ecken im Nordosten und Nordwesten verbreitet sich der Laufsteg zu je einer Plattform mit drei Meter Kantenlänge, die mit Holzbohlen eingezäunt ist und einen Käfig bildet. An den Wänden der Käfige hängen eiserne Handschellen. Die meisten der Handschellen – wenn auch blutig – halten niemanden, doch in der Südostecke hängen an drei von ihnen ausgemergelte Männer.

Jeder, der in die dicken Spinnennetze fällt, erleidet keinen Sturzschaden, verstrickt sich jedoch sofort in den Netzen, die die Ogerspinne gewebt hat, die im Untergrund haust.

KREATUREN: Der ganze Stolz der Grauls, die massige Ogerspinne, die in diesem Raum haust, ist gleichzeitig ihr am schlechtesten erzogenes Haustier. Die Grauls nennen die Spinne „Fettbacke“, und die meisten von ihnen wurden bereits von ihr gebissen. Allerdings ist die Spinne äußerst stumpfsinnig und versucht gar nicht erst, an irgendetwas heranzukommen, das in den Käfigen oben im Raum sitzt. Solange die Grauls das Ding einigermaßen gut füttern und immer ein Reh, ein Schwein, einen Gnom oder eine andere ansehnliche Kreatur in das Netz werfen, bevor sie sich hineintrauen und nach den Käfigen sehen, lässt Fettbacke alles und jeden in Ruhe, der sich allein auf dem Laufsteg bewegt.

Das werden die SC kaum wissen. Wenn 4 Runden nach dem Betreten des Raumes niemand etwas zu Fresen hinuntergeworfen hat, huscht die riesige Spinne das Netz hinauf und greift an.

Die drei Menschen, die bewusstlos in den Käfigen liegen, sind die letzten drei Überlebenden Waldläufer der Schwarzpfeile aus der Rannickfeste.

FETTBACKE

EP	HG	TP
1.600	5	52

Ogerspinne (PF MHB III)

DIE LETZTEN SCHWARZPFEILE

Seit seiner Gründung durch Zarnath Rannick operierte der isolierte Orden der Schwarzen Pfeile jahrzehntlang im Geheimen. Die Schwarzpfeile, seit alters her ein Orden von Jägern und Waldläufern, die das Storvalplateau durchstreiften, sahen es als ihre Pflicht an zu verhindern, dass Riesen in Varisia einfallen. Als aus Magnimar das Angebot kam, eine Ordensfestung im Schatten des Großen Hakens zu errichten, nahm Zarnath es mit Freuden an. Allerdings fiel er in einer Schlacht gegen

die Kreeg-Oger, bevor die Feste fertiggestellt war. Seine Männer benannten die Festung nach ihm, und seitdem war die Rannickfeste ein wichtiger Bestandteil im Kampf gegen die Oger, Trolle und anderen Riesen in der Region, damit diese sich nicht zu weit in die Niederungen ausbreiteten.

Im Verlauf der 45 Jahre, in denen die Schwarzpfeile in der Festung gedient haben, wurden häufig neue Mitglieder in den Orden eingeführt. Es handelt sich zumeist um Verbrecher, denen man die Wahl ließ, streng bestraft zu werden oder sich ein Leben lang zu verpflichten, die Mauern der Festung zu bewachen und die gefährlichen Höhen des Großen Hakens zu durchstreifen. Die Bedingungen in der Rannickfeste machen aus den meisten Verbrechern rasch ehrliche Männer. Sie werden einer harten Ausbildung unterzogen, die ihnen jedwedes Empfinden für das Leben nimmt, das sie vor ihrem Eintritt in den Orden geführt haben. Es ist eine grausige Aufgabe, die Schrecken des Großen Hakens in Schach zu halten, und verlangt nach einem Maß an Disziplin, das viele Soldaten nicht aufbringen können. Den Schwarzpfeilen eilt der Ruf voraus, auf eigene Weise mit Störenfriedern in den Reihen des Ordens umzugehen – kalt und wirkungsvoll. Befehlsverweigerer werden beinahe zu Tode gepeitscht und anschließend nach Süden verbannt. Verräter werden gnadenlos hingerichtet. Ihr Urteil fällt rasch, ihr Ruf ist grimmig. Erst vor drei Wochen haben die Schwarzpfeile endlich ihren Meister gefunden – und das auch nur durch einen Verräter in den eigenen Reihen.

Von den Dutzenden Männern, aus denen der Orden der Schwarzen Pfeile einmal bestand, haben nur drei überlebt – und ihr Zustand ist schlecht. Der einzige Grund, warum diese Gruppe dem Massaker in der Festung entging, war ein weit schweifender Patrouillengang. Ihr Anführer, ein mit allen Wassern gewaschener alter Waldläufer mit lederartigem Gesicht, heißt Jakardros. Er und zwei seiner Männer (Kaven und Thal) sind als Einzige noch übrig. Die übrigen Mitglieder der Patrouille wurden bereits fortgeschafft und durch die Hand der Grauls zu Tode gefolt.

Die Werte der drei Männer, die auf den folgenden Seiten abgedruckt sind, stellen sie bei voller Gesundheit und mit ihrer gesamten Ausrüstung dar. Doch wenn die SC zu ihrer Rettung eilen, sind alle drei Männer bewusstlos mit 0 Trefferpunkten und tragen nur ihre Unterwäsche. Ihre gesamte Ausrüstung liegt auf einem Haufen im Bereich A15.

BELOHNUNG: Wenn die SC die drei Schwarzpfeile retten, erhalten sie die gleichen EP, als wenn sie die drei Schwarzpfeile im Kampf besiegt hätten (insgesamt 7.200 EP).

JAKARDROS SOVARK

Vor zehn Jahren kam Jakardros einem Ogerhaken zu nahe und verlor dabei ein Auge. Viele Jahre lang war er der Stellvertreter von Kommandant Baiden. Jakardros befürchtet das Schlimmste, weil er weiß, dass der Kommandant lieber sterben würde, als sich den Kreegs zu ergeben. Nachdem seine Patrouille aufgehalten worden war, erreichten er und seine Männer die Festung und mussten feststellen, dass sie unter der Kontrolle der Kreegs stand. Bei dem Versuch, die Festung zurückzuerobern, verlor er ein Drittel seiner Einheit. Als sie daraufhin gezwungen waren, nach Süden zu fliehen, wurden die Überlebenden leichte Beute für die Grauls. Der Verlust der Rannickfeste liegt schwer auf Jakardros' Schultern, und er hat das Gefühl, es sei seine Schuld,

dass die Oger die Festung einnehmen konnten. Wäre er nur ein wenig früher zurückgekehrt, wäre er rechtzeitig da gewesen, um die Feste zu verteidigen. Doch dem war nicht so – und nun hat eine Tradition nach 45 Jahren ihr Ende gefunden.

Zu Jugendzeiten und bevor er sich den Schwarzpfeilen anschloss, verbrachte Jakardros einige Jahre als Abenteurer. Irgendwann kam seine Gruppe in die Region um den Mieraniwald und half einem kleinen Elfendorf, sich gegen einen Trupp mordgieriger Atterköpfe zu verteidigen, die von einem grünen Drachen angeführt wurde. Jakardros' sämtliche Kameraden fielen im Kampf – sie gaben ihr Leben für die Elfsiedlung Trauerblatt. Dort wurde Jakardros von einer elfischen Priesterin der Desna gesund gepflegt, und die beiden verliebten sich ineinander. Jakardros wäre für den Rest seines Lebens in Trauerblatt geblieben, doch verlor seine geliebte Seanthia das Leben, als das Dorf drei Jahre später von dem wiederbelebten Drachen überfallen wurde. Mit Jakardros' Hilfe besiegten die Dorfbewohner den Drachen erneut, jedoch war Jakardros dermaßen von Trauer

erfüllt, dass er nicht bleiben konnte. Er packte seine Siebensachen, verließ nur wenige Minuten nach dem Tod des Drachen Trauerblatt und überließ seiner Stieftochter die schmerzhafteste Aufgabe, Seanthia zu beerdigen. Sein Herz war verhärtet, und als er schließlich von den Schwarzpfeilen erfuhr, bemühte er sich um den Eintritt in den Orden in der Hoffnung, durch seine Dienste sein gebrochenes Herz vergessen zu können.

Sein Plan ist zu einem gewissen Grad aufgegangen. Doch nun, da die Rannickfeste verloren ist, kehrt die alte Schwermut wieder zurück – der Verlust der Festung erinnert ihn an den Schmerz, den er bei Seanthias Tod empfand. Er bereut es bitterlich, Trauerblatt den Rücken gekehrt zu haben, und zwischen dem Wunsch entweder während des zweiten Drachenangriffs oder während des jüngsten Überfalls durch die Oger ums Leben gekommen zu sein, wird seine Stimmung immer düsterer – fast selbstmörderisch.

Pech für Jakardros, dass sein Leben noch viel komplizierter werden wird. Denn seine Stieftochter ist niemand Geringeres als Schalelu Andosana.

JAKARDROS SOVARK

EP	HG	TP
3.200	7	72

Mensch in mittleren Jahren Waldläufer 8

CG Mittelgroßer Humanoider

INI +3; Sinne Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 13 (+1 Ausweichen, +3 GE, +3 Rüstung)

TP 72 (8W10+24)

REF +9, WIL +4, ZÄH +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Langschwert [Meisterarbeit] +10/+5 (1W8+1/19-20)

Fernkampf Kompositbogen des Schocks (lang) +1, +12/+7 (1W8+2/x3 plus 1W6 Elektrizität)

Besondere Angriffe Erzfeind (Drachen +2, Riesen +4)

Vorbereitete Zauber (ZS 5; Konzentration +7)

2. – Leichte Wunden heilen, Rindenhaut

1. – Mit Tieren sprechen, Tierbote

TAKTIK

Im Kampf Jakardros große Stärke ist der Fernkampf. Er vertraut darauf (und ist abhängig davon), dass seine Verbündeten und sein Tiergefährte Kibb die Feinde im Nahkampf in Schach halten, während er sie aus der Ferne unterstützt. Wenn seine Verbündeten allerdings in arge Bedrängnis geraten, wird er nicht zögern, seinen Bogen niederzulegen und sich in den Nahkampf zu stürzen.

Moral Jakardros kümmert sich kaum um seine eigene Sicherheit und sucht aktiv nach einem Feind, der ihn erledigen könnte. Daher kämpft er bis zum Tode. Sobald er jedoch Schalelu wiedertrifft, ändert sich seine Haltung dramatisch: Er schwört, die elfische Waldläuferin mit seinem Leben zu beschützen und hat einen Narren an ihr gefressen, als sei sie seine leibliche Tochter. Um sie zu schützen, kämpft er bis zum Tode. Ansonsten aber bricht er den Kampf ab und zieht sich zurück, wenn seine Trefferpunkte unter 20 fallen, sodass er Schalelu auch in Zukunft verteidigen kann.

SPIELWERTE

ST 12, GE 17, KO 12, IN 11, WE 15, CH 9

GAB +8; KMB +9; KMW 23

Talente Abhärtung, Ausdauer, Ausweichen, Kernschuss, Mehrfachschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Tödliche Zielgenauigkeit

Fertigkeiten Einschüchtern +10, Heimlichkeit +13, Mit Tieren umgehen +10, Sprachenkunde +8, Überlebenskunst +13, Wahrnehmung +13, Wissen (Geographie) +7, Wissen (Natur) +7



JAKARDROS
SOVARK



MASSAKER AM GROSSEN HAKEN

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS:
IM SCHATTEN DES GROSSEN HAKENS

TEIL ZWEI:
RÜCKERBERUNG DER RANNICKFESTE

TEIL DREI:
VOR UNS DIE SINTFLUT

TEIL VIER:
DAS GEQUÄLTE HERZ

TEIL FÜNF:
ABSTIEG

Sprachen Aklo, Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Goblinsch, Riesisch, Schoantisch, Sylvanisch, Varisisch

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Gebirge +4, Wald +2), Bund des Jägers (Tier – Feuerfelpuma namens Kibb), Schneller Verfolger, Spuren lesen +4, Tierempathie +7, Unterholz durchqueren

Ausrüstung Beschlagnahmte Lederrüstung, *Kompositbogen des Schocks (lang)* +1 mit 20 Pfeilen, Langschwert [Meisterarbeit]

THAL TEMROS

Thal ist ein dunkelhäutiger Mann mit stechenden, grauen Augen. Aufgrund seiner gewaltigen Größe von 1,95 Meter und seines muskulösen Körperbaus schlug er bereits in jungen Jahren den Pfad des Kriegers ein. Seiner Statur zum Trotz ist Thal ein ruhiger und in sich gekehrter Mann, dessen Lebenslust nur in der Hitze des Gefechts aufflammt.

Thal wurde in den Orden der Schwarzen Pfeile hineingeboren; seine Eltern waren Ordensmitglieder, ebenso seine beiden jüngeren Brüder. Seine gesamte Familie ist mittlerweile tot: Sie wurden vor Jahren (im Falle seiner Eltern) beziehungsweise vor wenigen Wochen (im Falle seiner Brüder) von verschiedenen Kreeg-Ogern erschlagen. Das Einzige, was Thal in den letzten Tagen während der Folter und undenklichen Grausamkeiten durch die Grauls aufrechterhalten hat, war sein Racheschwur gegen die Kreegs. Thal nimmt mit grimmiger Befriedigung jede Gelegenheit wahr, es den Ogern zurückzuzahlen.

Abgesehen von seinen Fähigkeiten im Kampf, hatte Thal ein vorübergehendes Interesse an Belagerungen und Architektur und verbrachte viele freie Stunden im Gespräch mit dem ortsansässigen Architekten, dem mittlerweile verstorbenen Drannis. Abgesehen vom Kampf, gehören Gespräche über normalerweise trockene Themen – wie Baukunst und Befestigungen – zu den wenigen Tätigkeiten, die Thal aus seinem einsilbigen Schneckenhaus locken und ihn mit Freude und Lebendigkeit erfüllen.

THAL TEMROS

EP	HG	TP
1.600	5	53

Mensch Kämpfer 4/Waldläufer 2

NG Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 18, **Berührung** 12, auf dem falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, +1 GE, +6 Rüstung)

TP 53 (6W10+16)

REF +5, **WIL** +2, **ZÄH** +11; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Beil* +1, +10/+5 (1W6+5/x3), *Streitaxt* +1, +10/+5 (1W8+7/x3)

Fernkampf *Kompositbogen (lang)* +7/+2 (1W8+4/x3)

Besondere Angriffe *Erzfeind (Riesen)* +2

TAKTIK

Im Kampf Auch wenn Thal nicht viel darauf gibt, wie viel Schaden er im Kampf erleidet, ist er alles andere als leichtsinnig. Er stürzt sich mit naiver Aufregung in die Schlacht und betrachtet jeden Kampf als Rätsel, das es mit Verstand und Stahl zu lösen gilt. Er besitzt die Gabe, unterschwellige taktische Vorteile zu erkennen (um höher zu stehen, jemanden in die Zange zu nehmen, Deckung zu suchen und dergleichen), die ihn bisher nicht im Stich gelassen hat. Thal zieht am liebsten mit Beil und Streitaxt in den Kampf. Sobald er auf einen

Feind trifft, wendet er Heftiger Angriff an, es sei denn, er kann die Gegner mit seinen Sekundärangriffen nicht treffen. Er ist der Meinung, seine größte Schwäche ist sein Mangel an Finesse im Kampf. Wenn er nämlich zu selbstsicher wird, bringt er seine Gegner zu Fall, entwapfnet sie und nimmt sie in die Zange, wodurch er gefährlich viele Gelegenheitsangriffe provoziert.

Moral Wenn Thal auf sich allein gestellt ist, würde ihm ein Rückzug nicht im Traum einfallen. Er lässt sich vom Kampf dermaßen mitreißen, dass er sich kaum noch um sein eigenes Wohlbefinden sorgt.

SPIELWERTE

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

GAB +6; **KMB** +10; **KMV** 22

Talente Ausweichen, Doppelschnitt, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Waffenfokus (Beil), Waffenfokus (Streitaxt), Waffenspezialisierung (Streitaxt)

Fertigkeiten Beruf (Belagerungsingenieur) +6, Handwerk (Steinmetzarbeiten) +7, Klettern +9, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +10, Wissen (Baukunst) +5



THAL TEMROS

Sprachen Gemeinsprache, Osiriani

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1, Spuren lesen +1, Tie-
rempathie +1

Ausrüstung Beil +1, Kettenpanzer, Kompositbogen (lang) mit 20
Pfeilen, Streitaxt +1

KAVEN WINDSTREICH

Kaven Windstreich ist ein ansehnlicher junger Mann mit dunklem Haar und smaragdgrünen Augen, der es gewohnt ist, alles, was das Leben zu bieten hat, durch sein gutes Aussehen und seine silberne Zunge zu bekommen. Er wurde in Schildkrötenfähre geboren und war als Jugendlicher so widerspenstig, wie seine Eltern gehetzt waren. Irgendwann trieb er seine Mätzchen zu weit, als er einen alten Ziegenhirten überfiel und ausraubte, der sich hinterher als langjähriger Freund der Familie herausstellte. Sein Vater war außer sich vor Wut und mehr als bereit, den Jungen anzuzeigen und ihn von Rechts wegen in ein Gefängnis in Ilsurian zu bringen, seine Mutter jedoch dämpfte den Zorn ihres Mannes. Man ließ Kaven die Wahl: Entweder würde er enterbt werden und ins Gefängnis wandern, oder er schloss sich den Schwarzpfeilen an. Sein Vater hatte den Orden schon immer bewundert und nahm an, wenn Kaven dort nicht zu einem anständigen Mann würde, dann niemals. Der Gedanke ans Gefängnis schreckte Kaven ab, und er wählte die Schwarzpfeile.

Zunächst tat Kaven die Disziplin gut – er besserte sich und wurde zu einem respektierten und erfolgreichen Mitglied des Ordens. Als jedoch vor einem Jahr Madame Lukrezia die Spielhölle des *Paradies* der Öffentlichkeit zugänglich machte, stahlen sich Kaven und zwei weitere Schwarzpfeile heimlich zu dem Kahn, um sich die dort feilgebotenen Vergnügungen einmal anzusehen. Kaven wurde im Handumdrehen daran erinnert, warum er das schnelle und aufregende Leben mit Glücksspielen, hohen Einsätzen und Verbrechen gemocht hatte. Kaven meldete sich freiwillig für den allwöchentlichen Patrouillengang im Süden. (Eine Strecke, die bei den meisten Schwarzpfeilen unbeliebt war: Der Weg war langweilig und führte am Ostufer des Lehmgrundsees entlang). Statt in Schildkrötenfähre oder Pendaka, verbrachte Kaven die Nächte im *Paradies*. Natürlich erkannte Lukrezia ihn als einen der Schwarzpfeile. Wohl wissend, dass es irgendwann von unschätzbarem Wert sein würde, einen Verbündeten im Inneren der Rannickfeste zu haben, verführte sie ihn, bezauberte ihn und machte ihn zu ihrem Liebling.

Monate vergingen, und Kaven wurde Lukrezia dermaßen hörig, dass es gar nicht mehr nötig war, ihn ständig zu bezaubern. Nicht nur, dass er anfang, seine Kameraden unter den Waldläufern zu bestehlen, um im Geheimen seine ausschweifenden Nächte im *Paradies* finanzieren zu können – am Ende war er es, der seine Ordensbrüder auf Wunsch Madame Lukrezias verriet. Kaven lieferte ihr alle Informationen über Patrouillengänge und Verteidigungsanlagen, die sie benötigte, um zu einem schnellen und entscheidenden Schlag gegen die Rannickfeste ausholen zu können. Daraufhin meldete sich Kaven freiwillig zu dem Patrouillengang, aufgrund dessen er außerhalb der Festung bleiben würde, wenn der Angriff erfolgte. Er hielt den Trupp sogar wissentlich auf, um sicherzugehen, dass die Waldläufer nicht rechtzeitig zurückkämen, um die Feste mit zu verteidigen. Allerdings hatte Kaven nicht damit gerechnet, von den Grauls gefasst zu werden. Lukrezia hatte

versprochen, mit ihm aus der Region zu flüchten, sobald der Angriff vorbei war, er hatte vorgehabt, sie zu einem vereinbarten Zeitpunkt in Schildkrötenfähre zu treffen. Tatsächlich hatte Lukrezia den Plan gefasst, ihn bei diesem Treffen zu ermorden. Wenn er es also auch nicht weiß, haben ihm die Grauls durch die Gefangenschaft sein kümmerliches Leben gerettet.

Während der vergangenen Tage hat Kaven so getan, als sei er der schwindenden Zahl von Schwarzpfeilen gegenüber treu. Tatsächlich war er hin- und hergerissen zwischen der Angst, dass seine Kameraden herausfinden würden, was er getan hat, und der Möglichkeit, als Nächster von den Grauls gefoltert und zum Abendessen verspeist zu werden. Sobald die SC die Schwarzpfeile befreit haben, tut Kaven so, als würde er bei den Vorbereitungen für den Angriff auf die Rannickfeste helfen. Ingeheim wartet er allerdings auf eine Gelegenheit, seinen Verrat zu vervollständigen und nach Schildkrötenfähre zu fliehen, um seine Geliebte aufsuchen zu können. Er weiß nicht, dass sie ihn bereits als Ogerfutter abgetan hat.

Obwohl keiner der Schwarzpfeile vermutet, dass Kaven der Verräter ist, haben seine Brüder doch die siebenzackige Tätowierung auf der Innenseite seines Handgelenks bemerkt. Kaven hat die Tätowierung so lange es ging geheim gehalten, doch da er nun nicht mehr als Lumpen trägt, haben die Anderen es bemerkt. Sie hatten Dringenderes im Kopf (zum Beispiel die Gefangenschaft bei den Grauls zu überleben), als ihn nach der Tätowierung zu fragen. Kaven ist sich bewusst, dass die Tätowierung ihn mit dem *Paradies* in Verbindung bringt und ihn damit als Feigling und Verräter entlarven könnte. Daher versucht er, das Zeichen vor den SC zu verbergen, sobald er wieder zu sich gekommen ist. Ist er ohnmächtig, müssen die SC lediglich einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 12 ablegen, um die Tätowierung zu entdecken. Sobald er jedoch bei Bewusstsein ist, steht der Fertigkeitwurf für Wahrnehmung zur Entdeckung der Tätowierung Kaven konkurrierendem Fertigkeitwurf für Fingerfertigkeit gegenüber. Wenn man ihn nach der Tätowierung fragt, behauptet Kaven, er hätte sie sich vor Jahren stechen lassen und sie würde seine Liebe zu den Sternen darstellen. (Mit einem Fertigkeitwurf für Handwerk [Tätowierung] oder einer vergleichbaren Fertigkeit gegen SG 15 kommt die Wahrheit ans Licht: Die Tätowierung ist erst wenige Monate alt.) Er hat keine Ahnung von der wirklichen Bedeutung des Zeichens. Er weiß nur, dass es besser wäre, es vor den SC geheim zu halten, da sie sonst herausfinden würden, dass er eine Menge Zeit im *Paradies* verbracht hat.

KAVEN WINDSTREICH

EP	HG	TP
2.400	6	49

Mensch Waldläufer 2/Schurke 5

CN Mittelgroßer Humanoider

INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 15 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE, +3 Rüstung, +1 Schild)

TP 49 (7 TW; 2W10+5W8+12)

REF +11, **WIL** +0, **ZÄH** +5

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespur +1, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +8 (1W4/19-20), Rapier +1, +8 (1W6+1/18-20)

Fernkampf Kompositbogen (lang) +9 (1W8/x3)

Besondere Angriffe Erzfeind (Riesen +2), Hinterhältiger Angriff +3W6

TAKTIK

Im Kampf Kaven kommt am besten mit kleinen und schnellen Waffen zurecht, wie Dolche, Kurzschwerter oder Rapiere. Im Kampf sucht er nach verwundeten Feinden und überlässt stärkere Gegner seinen „Verbündeten“.

Moral Im Grunde ist Kaven ein Feigling, doch aufgrund der Sorge, dass seine „Verbündeten“ erfahren würden, wie tief sein Verrat tatsächlich geht, wenn er einen Kampf zu früh verlassen würde, bleibt er länger im Kampf als es für ihn üblich ist. Wenn seine Trefferpunkte unter 10 fallen, täuscht er mit einem Fertigkeitwurf für Bluffen seinen Tod vor und hofft auf eine Möglichkeit zur Flucht, sobald die Aufmerksamkeit von ihm abgelenkt ist. Wenn dieses Vorgehen scheitert, gibt er seiner Furcht nach und rennt davon. Kaven hat seine Verbündeten schon einmal verraten, und wenn er durch den Verrat an den SC am Leben bleibt, wird er keinen Augenblick länger darüber nachdenken und die Gelegenheit nutzen. Sobald sich die Gelegenheit ergibt, ist er sich nicht zu fein, Geiseln zu nehmen. Allerdings zieht er dabei jemanden vor, der nach Möglichkeit kleiner und schwächer ist als er – zum Beispiel einen Magier, einen Gnom oder einen Halbling.

SPIELWERTE

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

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

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Fertigungsfokus (Bluffen), Kampf mit zwei Waffen, Schnelle Waffenbereitschaft, Tänzeler Angriff, Verteidigung mit zwei Waffen, Waffefinesse

Fertigkeiten Bluffen +15, Einschüchtern +12, Fingerfertigkeit +14, Heimlichkeit +14, Klettern +10, Schwimmen +10, Überlebenskunst +9, Wahrnehmung +9, Wissen (Lokales) +11, Wissen (Natur) +7

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch, Varisisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +2, Spuren lesen +1, Tierempathie +4, Tricks (Kampfkunst, Schurkenfinesse)

Ausrüstung Dolch [Meisterarbeit], Kompositbogen (lang) mit 20 Pfeilen, *Lederrüstung* +1, *Rapier* +1, *Schutzring* +1

DEN VERRÄTER ENTLARVEN

Während die SC mit den Schwarzpfeilen daran arbeiten, die Rannickfeste zurückzuerobern, finden sie immer mehr Hinweise darauf, warum die Festung den Ogern eigentlich in die Hände fiel. Wenn Kaven glaubt, dass die SC ihm auf die Schliche gekommen sind, versucht er sich so bald wie möglich davonzustehlen. Wird er mit den Vorwürfen konfrontiert, kämpft er sich nötigenfalls den Weg frei. Er weiß, dass die SC machtvoll sind und er allein keine Chance gegen sie hat. Er kämpft daher defensiv und hält immer nach einer Möglichkeit Ausschau, in die Wildnis zu entkommen.

Sobald die Wahrheit über Kavens Verrat ans Licht gekommen ist, wollen Jakardros und Thal dienstbeflissen das Recht der Schwarzpfeile walten lassen: Tod durch Enthauptung. Sind die SC damit einverstanden, versprechen die Schwarzpfeile den SC Kavens Ausrüstung als Belohnung dafür, dass sie die Wahrheit aufgedeckt haben. Wenn die SC Kaven nicht einfangen können, nachdem sie die Wahrheit erfahren haben, können sich Jakardros und Thal nur schwer entscheiden, wo ihre Prioritäten liegen. Der Kampf gegen die Oger ist immer noch ihre wichtigste Aufgabe. Doch die Tatsache, dass einer der Ihren für diese Situation

verantwortlich ist, kann keiner der Schwarzpfeile auf Dauer ertragen.

Sollte Kaven entkommen, halten ihn hartnäckiger Stolz und die verbliebene Verehrung Lukrezias davon ab, den vernünftigen Weg zu wählen und aus der Gegend zu verschwinden. Wenn die SC ihr bis dahin nicht begegnet sind und sie besiegt haben, wird Kavens Bericht die Lamia davon überzeugen, sich mit ihm in die Clanfeste am Großen Haken zurückzuziehen, wo die SC beide an Barls Seite wiedertreffen werden. Es könnte sogar sein, dass Kaven in einem späteren Kapitel auftaucht, wenn du willst. Dann nämlich ist er den ganzen Weg nach Jorgenfaust geflohen auf der Suche nach einem noch mächtigeren Verbündeten – wie Mokmurian!

BELOHNUNG: Wenn die SC herausfinden, dass Kaven der Verräter ist, erhalten sie 3.200 EP.



**KAVEN
WINDSTREICH**



**MASSAKER
AN GROSSEN
HAKEN**

**KAPITEL-
HINTERGRUND**

**TEIL EINS:
IM SCHATTEN DES
GROSSEN HAKENS**

**TEIL ZWEI:
RÜCKEROBERUNG
DER RANNICKFESTE**

**TEIL DREI:
VOR UNS DIE SINTFLUT**

**TEIL VIER:
DAS GEQUÄLTE HERZ**

**TEIL FÜNF:
ABSTIEG**

TEIL ZWEI: RÜCKEROBERUNG DER RANNICKFESTE

DIE RANNICKFESTE IST GEFALLEN. VOR DREI WOCHEN FÜHRTE DER BERÜCHTIGTE CLAN DER KREEGS EINEN VERNICHTENDEN SCHLAG GEGEN DIE FESTUNG – EINEN SCHLAG, BEI DEM DIE WENIGEN ÜBERLEBENDEN KAUM ZWEIFEL DARAN HEGEN, DASS ER NUR MITHILFE VON VERRAT GESCHEHEN KONNTE. IRGENDJEMAND MUSS DEN KREEGS AUSFÜHRICHE INFORMATIONEN ÜBER DIE VERTEIDIGUNG DER FESTUNG ZUGESPIELT HABEN. DER ÜBERFALL WAR SO PERFEKT AUSGEFÜHRT UND ZEITLICH ABGESTIMMT WORDEN, DASS ES KEINE ANDERE ERKLÄRUNG GEBEN KANN. EIN VERZWEIFELTER VERSUCH WIRD UNTERNOMMEN, DIE FESTUNG ZURÜCKZUERBERN – UND ES KÖNNTE SEIN, DASS DER VERRÄTER ERNEUT ZUSCHLÄGT.

Sobald die SC ihrer Absicht Ausdruck geben, die Rannickfeste zurückerobern zu wollen, geloben die drei Schwarzpfeile ihre Unterstützung. (An dieser Stelle muss Kaven einen Bluffenwurf ablegen, um gute Miene zum bösen Spiel zu machen. Scheitert er, könnten die SC frühzeitig herausfinden, dass er der Verräter ist.) Sollten die SC nicht selbst darauf kommen, wie die Festung zurückerobert werden kann, wird Thal ihnen einen gewagten Plan vorlegen. Wenn die SC mit Magnimar Kontakt aufnehmen, werden sie gebeten, in der Region zumindest auf Streife zu gehen und Informationen über die Oger zu sammeln, die die Feste besetzen. Sollten sie die Festung tatsächlich zurückerobern, deutet Oberbürgermeister Grobaras an, dass für die SC eine großzügige Belohnung herauspringen könnte. Jedenfalls wird aufgrund der Neuigkeiten eine große Streitmacht zusammengestellt, die in die Region reisen und für Unterstützung sorgen soll. Allerdings macht ihnen der Winter einen Strich durch die Rechnung. Heftige Winde, Regen und sogar Schnee erschweren die Reise ins Herz Varisias ungemein – was bedeutet, dass es mehrere Wochen dauern wird, bis Verstärkung eintrifft. Und bis dahin haben sich Barl und die Oger längst in Bewegung gesetzt.

DIE RANNICKFESTE

Die Rannickfeste liegt am nördlichen Ausläufer eines breiten Tales entlang des Südrandes des Gebirges. Diese Einöde erstreckt sich Kilometer weit zwischen dem Gebirge und dem Kreegwald. Diese raue, triste Landschaft passt zu der mürrischen und grimmigen Einstellung ihres Hüters, des Ordens der Schwarzen Pfeile.

Thal kann den SC lange im Voraus eine ausführliche Karte der Rannickfeste aushändigen (Spielerunterlage 3-1). Sie sollten also einen Plan ersinnen können, in die Festung einzudringen. Die Schwarzpfeile beantworten alle Fragen, die die SC über die verschiedenen Bereiche haben könnten, darunter auch der Aufenthaltsort einiger Schockechsen im Bereich B37. (Allerdings wissen sie nichts von den Untoten im Bereich B15.) Sie wissen nicht, wo sich die Oger befinden oder wie viele von ihnen sich noch in der Festung aufhalten. Allerdings sind sie sich sicher, dass es viele sind. Zwar sind die Oger zahlenmäßig überlegen, doch die SC haben das Überraschungsmoment und überragende Kenntnisse des Gebietes auf ihrer Seite. Zum Beispiel sind die Waldläufer sicher, dass die Oger die geheimen Höhlen oder Tunnel noch nicht gefunden haben.

IN DIE FESTUNG EINDRINGEN

Den SC stehen mehrere Möglichkeiten offen, in die Festung einzudringen. Einige Möglichkeiten (und, wenn die SC danach fragen, mögliche Vorschläge seitens der Schwarzpfeile oder Schalelus) finden sich in den folgenden Abschnitten.

TOD VON OBEN: Alle SC, die fliegen können, können sich der Festung von oben nähern. Andernfalls können sie zum Adlerhorst (siehe Bereich B5) hinauffliegen und sich der Festung über den verborgenen Felsvorsprung und den Tunnel von Norden her nähern.

DIE GEHEIMEN TUNNEL: Diese Tunnel wurden Jahrzehnte lang nicht genutzt. In Teilen sind sie mit Schockechsen verseucht, sind möglicherweise aber der perfekte Weg, in die Festung einzudringen, ohne dass die Oger es bemerken. Die Tunnel können über die Wasserfallhöhle im Bereich B12 betreten werden.

DAS SCHLEUSENTOR: An der Südwand der Festung (Bereich B7) gibt es ein Schleusentor, durch das Abfall und Abwasser hinunter in den Bach fließen. Die SC können die Tore meiden, indem sie diesen engen Zugang aufbrechen. Allerdings könnte sich die Nähe zum Südost als Problem herausstellen.

HEIMLICHKEIT: Oger können im Dunkeln sehen, sodass ein nächtliches Eindringen eher zum Nachteil wäre. Wenn die Gruppe aus verstorbenen SC besteht, könnten sie in der Lage sein, ungesehen in die Festung einzudringen – insbesondere wenn sie Zauber wie *Unsichtbarkeit* oder *Nebelwolke* einsetzen, um sich zu tarnen.

LIST: Die Oger kennen die Sihedronrune als Zeichen ihres neuen Herrn, Barl Bruchbein. Wenn die SC dreist genug sind, um in die Festung hineinzumarschieren und so zu tun, als gehörten sie dorthin, und die Rune offen zur Schau stellen, werden die Oger annehmen, Barl hätte sie geschickt, um nach dem Rechten zu sehen. Daraufhin werden sie die SC ins Innere der Festung und entweder zu „dem Macher“ (Jaagrath im Bereich B29) oder zur „Madame“ (Lukrezia im Bereich B36) führen. Wie die SC mit ihrem vermutlich kurzlebigen Ansehen bei den Ogern umgehen, ist ihnen überlassen. Allerdings sind weder Jaagrath noch Lukrezia dumm genug, um sich lange hinters Licht führen zu lassen.

ANGRIFFSPLÄNE

Die folgenden Informationshappen werden den SC aufgrund von Fertigkeitwürfen oder den richtigen Fragen gegenüber den Schwarzpfeilen zugänglich gemacht.



Im Falle, dass einer der Agriffspläne schiefliegt, sollten die SC nicht die Möglichkeit außer Acht lassen, sich zurückzuziehen, neu zu gruppieren und wieder anzugreifen. Die Oger sind schlecht organisiert und können nur langsam eine geordnete Verteidigung aufbauen. Und selbst wenn es während eines Kampfes laut wird, nehmen die Oger in Hörweite eher an, dass ein paar der Brüder sich mal wieder zanken.

DIE NEUE KASERNE: Der Bereich **B10** ist als „neue Kaserne“ bekannt, auch wenn diese schon vor zwanzig Jahren errichtet wurde. Die Holzbauten (die etwas größer und weniger feucht sind als die Quartiere in den Bereichen **B20** und **B24**) wurden errichtet, als die Waldläufer Sorge hatten, der ursprüngliche Platz in der Rannickfeste würde nicht mehr ausreichen. Allerdings wurden sie aufgegeben, nachdem sie sich als Todesfallen herausgestellt hatten: Sollte während einer Belagerung ein Feuer ausbrechen, würde die Kaserne wie Zunder brennen, und jeder darin würde in den Flammen umkommen. Die Oger sind jedoch nicht sonderlich aufmerksam oder klug, und nicht wenige dieser schwerfälligen Ungetüme haben dort ihre Wohnstatt eingerichtet. Sollte das Gebäude abbrennen, würde das Feuer wahrscheinlich mehrere von ihnen töten und die anderen lange genug ablenken, damit die SC irgendwo anders ungesehen in die Festung gelangen können. Ein Charakter, der eine Stunde mit der Beobachtung der Feste zubringt, kann dies mit einem Wurf auf Wissen (Baukunst) gegen SG 20 erkennen.

DIE KREEGS HERAUSLOCKEN: Jaagrath ist vielleicht nicht dumm – doch von den meisten der anderen Oger kann man das allerdings nicht sagen. Sollte jemand die Oger provozieren, neigen sie dazu, eine beträchtliche Streitmacht hinauszuschicken und anzugreifen (wodurch sie leicht in einen Hinterhalt gelockt werden könnten).

Darüber hinaus könnte die Hauptstreitmacht durch eine Ablenkung in einem Bereich dazu gebracht werden, der Sache nachzugehen, sodass die anderen Bereiche verteidigungslos sind.

AUSRÄUCHERN: Wenn die SC nach den Kreaturen fragen, die in den geheimen Tunneln hausen, bestätigen die Waldläufer, dass es sich um Schockechnen handelt. Sie bleiben größtenteils unter sich. Während der Paarungszeit setzen die Waldläufer jedoch Bitterrindendampf gegen die Echsen ein, den sie widerlich finden und der sie vertreibt, sodass sie die Festung nicht überrennen. Die SC benötigen einen ganzen Tag und müssen einen Wurf auf Wissen (Natur) gegen SG 18 ablegen, um in der Umgebung Bitterrinde zu sammeln. Tun sie dies und treiben den Rauch in die richtige Richtung, könnten sie die Schockechnen durchaus hinauf zur Feste und in die Menge der Oger jagen, wodurch sie geschwächt werden und sich die Möglichkeit ergibt, leichter an die Anführer heranzukommen.

ALLGEMEINE EIGENSCHAFTEN DER RANNICKFESTE

Durch Massaker und Saufgelage haben die liederlichen Oger die von Kämpfen zerschlossene, aber gut erhaltene Festung in ein Gebeinhaus verwandelt. Die Kreegs taten alles in ihrer Macht stehende, um die ursprünglichen Gefangenen solange wie möglich am Leben zu erhalten, doch inzwischen ist auch das letzte ihrer lebenden Spielzeuge gestorben. Also schwärmen die Oger aus und suchen die Umgebung nach neuen Opfern ab, die sie quälen und irgendwann fressen können. An den Bäumen nahe der Festung hängen Dutzende von Schädeln und geschundene Leichen – aufgespießt an riesigen, rostigen Haken wie Fleisch, das darauf wartet, zerstückelt



MASSAKER AN GROSSEN HAKEN

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS:
IM SCHATTEN DES GROSSEN HAKENS

TEIL ZWEI:
RÜCKERBEREUNG DER RANNICKFESTE

TEIL DREI:
VOR UNS DIE SINTFLUT

TEIL VIER:
DAS GEQUÄLTE HERZ

TEIL FÜNF:
ABSTIEG



RANNICKFESTE
(ERDGESCHOSS)

RANNICKFESTE
(UNTERGRUND)

RANNICKFESTE

RANNICKFESTE
(ERSTER STOCK)

RANNICKFESTE
(ZWEITER STOCK)



zu werden. Im Umkreis von Hunderten von Metern verpestet der Gestank von Schweiß, Urin, Blut und Ogermoschus die Luft. Ungeschlachte und entstellte Widerlinge aus dem Kreeg-Clan treiben sich auf den Wällen und innerhalb der Rannickfeste herum. Sie weiden sich an dem Fleisch der Menschen, stillen ihren Durst mit dem Brandwein und dem Bier der Schwarzpfeile und tanzen ihren makabren Schädeltanz.

Zusätzlich zu den Anführern der Kreegs befinden sich insgesamt 32 Oger in der Rannickfeste. 26 von ihnen sind Oger ohne Klassenstufe; die übrigen 6 sind allerdings mächtige Kämpfer der Stufe 5. Obwohl diese sechs Oger verschiedene Namen und Persönlichkeiten haben, sind ihre Werte der Einfachheit halber zusammengefasst.

OGER-KÄMPFER

EP	HG	TP
4.800	8	104

Oger Kämpfer 5 (PF MHB, S. 201)

CB Großer Humanoider (Riese)

INI +1; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +5

VERTEIDIGUNG

RK 21, **Berührung** 10, auf dem falschen Fuß 20 (+1 GE, -1 Größe, +6 natürlich, +5 Rüstung)

TP 104 (9 TW; 4W8+5W10+59)

REF +3, **WIL** +5, **ZÄH** +13; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf *Ogerhaken* +1, +16/+11 (2W8+13/19-20/x3)

Fernkampf Wurfspieß +8/+3 (1W8+6)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Waffentraining (Äxte +1)

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 12, **KO** 20, **IN** 6, **WE** 12, **CH** 5

GAB +8; **KMB** +15; **KMV** 26

Talente Abhärtung, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Ogerhaken), Verbesserte Natürliche Rüstung, Waffenfokus (Ogerhaken), Waffenspezialisierung (Ogerhaken)

Fertigkeiten Einschüchtern +11, **Wahrnehmung** +5

Sprachen Riesisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1

Ausrüstung *Fellrüstung* +1, *Ogerhaken* +1, 2 Wurfspieere

B1 ZUGANG



Klauenartige Blitze reißen den Himmel auf und tauchen die Bergflanke unter euch in fahles Licht. Im Blitzgewitter zeichnet sich eine düstere Festung aus grauem Stein ab, die über das Tal wacht und dicht zusammengepfertcht am Fuß zweier senkrecht in den Himmel ragender Klippen ruht. Der Stein der bröckeligen, viereinhalb Meter hohen Mauern, die die Zitadelle umgeben, ist voller Scharten von geschleuderten Felsbrocken und Löchern von Ogerhaken. Wie die Narben im Gesicht eines Veteranen, der Jahrzehnte kalter Winter hinter sich hat, sind die Einschläge, Risse und Scharten der Festung Zeugnis ihrer von Schlachten geprägten Geschichte. Hinter den verwiterten Mauern erhebt sich ein steinerner Burgfried und wirft seinen Schatten auf die Bergflanke – ein einzelner Turm, der wie ein hässlicher, abgebrochener Zahn über die Befestigungsmauern ragt. In der

Nähe stürzt das weiße Wasser eines stufenförmigen Wasserfalls die Klippe hinab und in ein breites Becken außerhalb der Festungsmauern.

Um die 4,50 Meter hohe Mauer zu erklimmen, ist ein Kletterwurf gegen SG 15 notwendig. Bruchstücke fallen dabei herunter was alle Heimlichkeitswürfe, die beim Klettern abgelegt werden, mit einem Malus von -5 versieht. Der namenlose Bach, der wie ein Burggraben an der Befestigungsmauer entlang fließt, ist 3 Meter tief, jedoch recht langsam, sodass ein Schwimmwurf gegen SG 10 ausreicht, um ihn zu durchqueren.

B2 OSTTOR (HG 3)



Ein sechs Meter hohes Pfortnerhaus umgibt zwei ramponierte Doppeltüren, die so aussehen, als würden sie kaum noch in den Angeln hängen.

Während des Überfalls haben die Oger das Tor eingeschlagen, es jedoch seitdem mit aufgeschütteten Trümmern wieder befestigt. Solange der Schutt nicht entfernt worden ist, lassen sich die Türen nicht öffnen.

KREATUR: Da die Kreegs annehmen, sie hätten das Tor völlig blockiert, befindet sich dort nur ein Oger auf Posten. Dieser ist fleißig dabei, einen vor Kurzem abgeschlagenen Schädel auf Hochglanz zu polieren. Daher erhält er auf seine Wahrnehmungswürfe einen Malus von -4.

OGER

EP	HG	TP
800	3	30

(PF MHB, S. 201)

B3 STALLUNG



Ein großes Gebäude aus Holz schmiegt sich an die Felswand. Die Fassade im Süden steht offen und gibt den Blick auf eine leere Stallung frei.

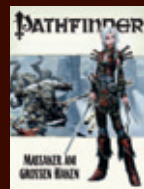
Früher wurde in dieser Stallung eine Herde stolzer und herrlicher Pferde von den Schwarzpfeilen gezüchtet und gepflegt. In der Nacht des Massakers spürten die mutigen Pferde, dass es in der Festung Schwierigkeiten gab. Mehrere von ihnen befreiten sich mit Gewalt aus ihren Boxen, um ihren Herren zur Hilfe zu eilen, doch wurden sie ebenfalls von den Ogern erschlagen.

B4 ALTER WACHPOSTEN (HG 9)



Dieser alte Wachposten fällt auseinander. Der meiste Mörtel hat Risse oder ist abgebröckelt, sodass Stein auf Stein kratzt. Der Bau selbst ist fast neun Meter hoch.

Die Oger ahnen nicht, dass das Gebäude schon bald einstürzen könnte. Das Gebäude selbst weist eine Härte von 8 auf, doch wenn mit einem einzigen Angriff 15 Schadenspunkte erzielt werden, bricht das gesamte Gebäude zusammen. Bei dem Einsturz erleidet jede Kreatur, die sich im Inneren aufhält, 10W6 Punkte Schaden, während Kreaturen im Umkreis von 4,50 Meter 6W6 Punkte Schaden nehmen. (Ein Reflexwurf gegen SG 15 halbiert den Schaden.) Wird das Gebäude zum Einsturz gebracht, kommen die Oger aus den Bereichen **B2**, **B6**, **B8** und **B10** angerannt, woraufhin diese Bereiche für 2W6 Minuten unbewacht bleiben.



MASSAKER
AM GROSSEN
HAKEN

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEIL EINS:
IM SCHATTEN DES
GROSSEN HAKENS

TEIL ZWEI:
RÜCKERBERUNG
DER RANNICKFESTE

TEIL DREI:
VOR UNS DIE SINTFLUT

TEIL VIER:
DAS GEQUÄLTE HERZ

TEIL FÜNF:
ABSTIEG

KARTE ZWEI:
RANNICKFESTE

KREATUREN: Die Oger, die nicht gerade für ihre Beobachtungsgabe bekannt sind, haben drei ihrer Leute hier abgestellt. Die ersten beiden Oger sind einfache Schläger. Der Dritte dagegen ist ein kranker, grunzender Bastard mit Knien, die wie bei einer Ziege nach hinten zeigen, und einer Masse übel aussehender, roter Pusteln, die sein Gesicht und seine Hände bedecken. Diese Schreckensgestalt namens Karli-Floh Kreeg verbringt die meiste Zeit damit, die beiden anderen Oger zu quälen – weswegen alle drei ihre Wahrnehmungswürfe mit einem Malus von -4 ablegen.

KARLI-FLOH KREEG

EP	HG	TP
4.800	8	104

Oger Kämpfer 5 (siehe S. 149)

OGER (2)

EP	HG	TP
je 800	3	je 30

(PF MHB, S. 201)

SCHATZ: Um seinen Hals trägt Karli-Floh eine Kette aus verschrumpelten Frauenköpfen, von denen jeder mit einem Kupferring versehen ist. Von den Ringen sind die ersten 21 je 10 GM wert, während der 22ste tatsächlich ein *Ring der Tierfreundschaft* ist (von dessen magischen Eigenschaften Karli-Floh keine Ahnung hat).

B5 EINGESTÜRZTER TUNNEL



Ein riesiger Haufen Schutt ist an der Felswand aufgetürmt, sodass der Höhleneingang fast vollständig verschlossen ist.

Der Tunnel hinter dem Geröll führt 36 Meter die Klippe hinauf zu einem Felsvorsprung, der die Festung überblickt. Dieser Vorsprung führt weitere 135 Meter zu einer Felsnadel, die früher einer Gruppe von Adlern, die mit den Schwarzpfeilen verbündet waren, als Nistplatz diente. Damals flogen die Adler im Sturzflug herab, um die Verteidiger in der Feste gegen die Oger zu unterstützen, doch sie wurden alle getötet.

Es gibt einen Riss, durch den sich eine winzige Kreatur in den Tunnel zwingen kann. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Entfesselungskunst gegen SG 30 kann eine kleine Kreatur es ebenfalls schaffen. Es dauert 3W6 Minuten, um genügend Schutt beiseite zu räumen, damit eine mittelgroße Kreatur hindurchpasst, und die Arbeit macht viel Lärm.

B6 KOCHHÜTTE (HG 8)



In diesem nach oben offene Gebäude stehen mehrere große Gestelle für die Lagerung von Räucherfleisch. Die Oger haben die Hütte in keinem guten Zustand hinterlassen: Alles ist durcheinander und zerbrochen. Mehrere Leichen liegen kreuz und quer auf den beschädigten Räucheröfen, die langsam unter einem schwelenden Feuer haltbar gemacht werden (ohne dass es irgendetwas bringt). Der Geruch ist verstörend schmackhaft.

Oger lieben es, zu grillen. Die neun Leichen, die langsam über dem Feuer rösten, sind allesamt Schwarzpfeile, die lebendig gefangen wurden. Sie hielten sich jedoch nicht lange, nachdem sie zum Räuchern aufgespießt wurden.

KREATUR: Jaagrath hat seinen besten Koch mit diesem Unterfangen beauftragt, einen ständig schnaufenden,

schwitzenden, übergewichtigen Oger namens Schwipser Kreeg. Mit seinen winzigen Händen und Füßen und dem grotesk übergroßen Kopf sieht der Oger beinahe wie ein bauchiger Kürbis aus. Schwipser ist gerade bei der Herstellung eines großen Teigklumpens. Er will die Eingeweide, die er gerade den räuchernden Leichen entnommen hat, zu einer „Darmwurmpastete“ für Papa Jaagrath verarbeiten.

SCHWIPSER KREEG

EP	HG	TP
4.800	8	104

Oger Kämpfer 5 (siehe S. 149)

B7 ABWASSERBECKEN



Eine übel riechende Lache aus Abwasser hat sich in einer Ecke an der Wand angesammelt. Normalerweise fließt das Wasser durch eine sechzig Zentimeter breite Schleuse in der Wand in den dahinter liegenden Bach, doch steckt eine Leiche mit dem Kopf voran darin.

Die Leiche ist die eines Waldläufers der Rannickfeste. Jaagrath hat seinen Kopf für seine grausige Schädelammlung beansprucht; der Rest von ihm wurde hier gedankenlos entsorgt. Die Oger haben sich nicht die Mühe gemacht, den Körper durch die Schleuse zu drücken, und haben der aufgedunsenen Leiche den Spitznamen „Schwimmschwamm“ gegeben. Der Weg durch die Schleuse ist mit rutschigen, stinkenden Eingeweiden, Algen und Abfällen übersät. Eine kleine Kreatur kann problemlos hindurchgehen, eine mittelgroße Kreatur muss allerdings einen erfolgreichen Wurf auf Entfesselungskunst gegen SG 20 ablegen, um es ebenfalls zu schaffen. Um die Leiche aus dem Weg zu räumen, die den Durchgang versperrt, ist ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 18 notwendig. Will ein Charakter auf diesem Wege in die Festung eindringen, muss er einen Zähigkeitswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht an Schmutzfieber zu erkranken (PF GRW, S. 558).

B8 SÜDTOR (HG 9)



Dieses sechs Meter hohe Torhaus ist durch ein Eisentor geschützt.

Da dies der einzige Durchgang zur Festung ist, den die Oger benutzen, haben sie ihn recht unbeschadet gelassen. Der Hebemechanismus für das Fallgitter befindet sich auf einer Verteidigungsplattform westlich des Torres; man benötigt 5 Runden, um das Fallgitter hochzuziehen, allerdings kann man es mit einem Stärkewurf gegen SG 28 in nur einer Runde anheben.

KREATUREN: Da das Tor noch immer voll funktionsfähig ist, stehen hier mehr Oger als gewöhnlich Wache. Insgesamt sind es vier: drei durchschnittliche Oger, die von Nerzsteck Kreeg befehligt werden, einem unglückseligen Oger, der in einem Kampf vor vielen Jahren einen Großteil seines Unterkiefers eingebüßt hat. Er ist dazu übergegangen, sich alle paar Wochen frisch enthülste Nerze (komplett mit Kopf und Pfoten) an die Wangen zu hängen – die toten Tierchen hängen verstörend herab und wackeln bei jedem gezeiferten Befehl hin und her. Nerzsteck sorgt dafür, dass seine Oger konzentriert und vergleichsweise aufmerksam bleiben, daher erleiden diese Oger auf ihre Wahrnehmungswürfe keine Mali durch Ablenkungen.

NERZSTECK KREEG

EP	HG	TP
4.800	8	104

Oger Kämpfer 5 (siehe S. 149)

OGER (3)

EP	HG	TP
je 800	3	je 30

(PF MHB, S. 201)

B9 TEICH



Was vielleicht einmal ein kristallklarer See war, ist zu einem Tümpel für Schlachtabfälle verkommen. Teilweise zerstückelte und verstümmelte Leichen – manche von Menschen, Pferden oder Riesenadlern – liegen am Ufer verstreut. Von den Klippen im Westen ergießt sich ein Wasserfall in den Teich, sodass das Wasser größtenteils sauber bleibt, abgesehen von einer Stelle nahe dem Ufer, an der sich die Kadaver stapeln.

Dieser See ist die Hauptquelle der Festung für Trinkwasser. Der Teich ist in der Mitte 9 Meter tief. Mit einem raschen Blick aus der Ferne auf den Wasserfall (und einem Wahrnehmungswurf gegen SG 30) kann ein Charakter hinter dem Vorhang aus Wasser und 3 Meter über der Oberfläche einen Höhleneingang erkennen. Die Höhle ist mit einem Kletterwurf gegen SG 10 leicht zu erreichen. Die Oger wissen nichts von dem Höhleneingang, da sie normalerweise direkt aus dem Bach trinken, um ihren Durst zu stillen.

B10 NEUE KASERNE (HG 10)



Es sieht aus, als sei der Holzbau bereits seit einiger Zeit verlassen. Er befindet sich in ziemlich schlechtem Zustand, steht beinahe vollkommen schief und stützt sich an die Felswand dahinter. Eine kurze, hölzerne Treppe führt zu der einzigen Tür hinauf. Das Gebäude ruht auf einem Gerüst über einem unebenen, abfallenden Boden – überschüssiges Bauholz liegt in dem Zwischenraum darunter verstreut.

Diese Kaserne wurde selbst von den älteren Ordensmitgliedern noch immer als „neu“ bezeichnet, obwohl sie vor zwanzig Jahren erbaut worden war. Der Bau, der zu einer Zeit hochgezogen wurde, als es noch keinen vernünftigen Architekten unter den Schwarzpfeilern gab, ist eine Todesfalle, sollte er jemals Feuer fangen. Aufgrund der heftigen Regenfälle ist es schwierig, die Kaserne in Brand zu stecken. Ein Charakter, der sich in die Kaserne einschleicht oder unter das Gebäude klettert, wo das zusätzliche Bauholz herumliegt, kann recht leicht ein Feuer legen. Falls das Gebäude in Flammen steht, geraten die Oger darin in Panik, und da der Ausgang zu klein ist, werden sie sich darum zanken, wer zuerst fliehen darf, und irgendwann werden sie bei lebendigem Leibe geröstet.

Mit einem Wahrnehmungswurf gegen SG 25 kann man die Geheimtür am Fuß der Felswand entdecken.

KREATUREN: Viele der Oger sperren sich dagegen, im Hauptgebäude der Festung zu schlafen, und ziehen eine Wohngemeinschaft in der hübschen, unbenutzten Kaserne vor. („Kein Menschengestank! Wer will schon die ganze Nacht was zu fressen riechen, wenn er schläft?“) Der Großteil der räuberischen Oger – insgesamt zwölf – sind hier zu finden, wo sie schlafen, essen oder streiten.

OGER (12)

EP	HG	TP
je 800	3	je 30

(PF MHB, S. 201)

B11 EINGANG ZUR RANNICKFESTE



Eine einzige Doppeltür bildet den Eingang zum Bergfried der Rannickfeste. Die Eichentüren wurden mit brutaler Gewalt eingeschlagen und zertrümmert. Sie wurden grob repariert, hängen jedoch immer noch etwas schief in den Angeln.

Die Oger haben ihr Bestes getan, um die Türen zu reparieren, doch bis tatsächlich ein ausgebildeter Schreiner Hand anlegt, verbleiben sie in schlechtem Zustand. Sie können nicht verriegelt werden, lassen sich aber auch nur schwer öffnen: Um sie aufzustemmen, ist ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 16 notwendig. Der Eingang führt in den Bereich **B16**.

B12 DIE HÖHLE HINTER DEM WASSERFALL



Der Boden dieser Höhle ist voller Pfützen. Teppiche aus fahlen Moosen und Pilzen wachsen hier und da an den Wänden, während im Norden ein anderthalb Meter breiter Durchgang hinauf und in die Dunkelheit führt. Ein Laufsteg aus feuchten Brettern führt von diesem Durchgang nach Südwesten zu einer zweiten Öffnung, hinter der sich wie ein Vorhang eine Kaskade von Wasser ergießt.

Abgesehen von dem hölzernen Laufsteg ist der Höhlenboden äußerst rutschig, sodass ein erfolgreicher Akrobatikwurf gegen SG 12 nötig ist, um darüberzulaufen.

B13 GEHEIME WAFFENKAMMER (HG 4)



Weicher, dunkelgrauer Pilzbewuchs bedeckt den Boden, die Wände und die Decke dieser kalten, feuchten Höhle. In einer Ecke im Nordwesten steht ein Stapel Kisten.

In dieser Höhle lagerten die Schwarzpfeile Waffen für den Fall einer längeren Belagerung. Zu ihrem Unglück brachen die Oger mit einer solchen Gewalt über sie her, dass keiner der Schwarzpfeile diese Waffenkammer rechtzeitig erreichen konnte, um die Waffen in den Kisten zu verwenden. Ein Durchgang im Osten führt zu einer Geheimtür hinter der neuen Kaserne. Ein Seitengang führt kurz vor der Tür bis in den Bereich **B37** unter der Burg.

KREATUREN: Zwei Schockeachsen, die sich von einer größeren Kolonie im Bereich **B37** entfernt haben, treiben sich auf der Suche nach mehr Futter hier herum. Wenn die Kreaturen die SC sehen, quieken sie vor Überraschung und erzeugen einen tödlichen, elektrischen Schock, bevor sie versuchen, zurück in den Bereich **B37** im Osten zu fliehen.

SCHOCKEACHSEN (12)

EP	HG	TP
je 600	2	je 19

(PF MHB, S. 231)

SCHATZ: Abgesehen von alltäglichen Waffen (darunter zwei Dutzend Langschwerter, Kurzscherter, Dolche und Langbögen), enthält eine der Kisten sechs *Pfeile des Blitzzinfernors* +2, eingehüllt in Öltuch.



MASSAKER
AN GROSSEN
HAKEN

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEIL EINS:
IM SCHATTEN DES
GROSSEN HAKENS

TEIL ZWEI:
RÜCKERBERUNG
DER RANNICKFESTE

TEIL DREI:
VOR UNS DIE SINTFLUT

TEIL VIER:
DAS GEQUÄLTE HERZ

TEIL FÜNF:
ABSTIEG

B14 KLUFT (HG 3)



Eine tiefe Kluft durchzieht die Höhle und teilt sie in zwei Teile. Geoden und Adern glitzernder Mineralien schimmern entlang der Wände des Abgrunds, der sich in der Dunkelheit verliert. Eine drei Meter breite Holzbrücke überspannt die Kluft.

Die Mineralien, die an den Wänden des Abgrunds glitzern, funkeln zwar hübsch, bestehen aber aus kaum mehr als wertlosem Bergkristall. Aufgrund dessen sind die Wände des 15 Meter tiefen Abgrunds äußerst glatt und erschweren das Klettern – und diese Wände zu erklimmen, ist ein erfolgreicher Kletterwurf gegen SG 25 notwendig.

FALLE: Die eigentliche Brücke ist in schlechtem Zustand. Wenn mehr als eine mittelgroße Kreatur die Brücke gleichzeitig zu überqueren versucht, stürzt sie ein.

EINSTÜRZENDE BRÜCKE

EP
800

HG
3

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Reparatur

Effekt Absturz (15 m, 5W6, REF SG 20 keine Wirkung); mehrere Ziele (3 m auf Mitte der Brücke)

SCHATZ: Am Grund der Kluft liegt das Skelett eines unglückseligen Halbblings. Sein Rucksack enthält eine zerbrochene Flasche, ein paar Schürfwerkzeuge und ein Säckchen, in dem sich zwei große Granate befinden, Edelsteine, die jeweils 100 GM wert sind. Sein treues *Mithralkurzschwert +1* ist immer noch an seine Seite gegürtet.

B15 GRUFT (HG 7)



Die Wände dieser recht trockenen Höhle sind gesäumt von zwei Meter breiten, sechzig Zentimeter hohen Nischen, in denen die uralten Körper längst verstorbener Humanoiden zur letzten Ruhe gebettet sind. Die Skelette tragen zeremonielle Rüstungen und Waffen. Eines der Skelette wurde aus der Nische gerissen und liegt in einem Haufen auf dem Boden.

Früher bestatteten die Schwarzpfeile ihre Brüder und Schwestern an diesem Ort. Die Gruft füllte sich viel schneller, als die Schwarzpfeile erwartet hatten, und anstatt mehr Zeit auf die Erweiterung der Gruft zu verwenden, gingen sie dazu über, ihre gefallenen Kameraden auf kunstvoll gestalteten Scheiterhaufen zu verbrennen und ihre Asche zu verstreuen. Seit dreißig Jahren wurde kein einziger Schwarzpfeil hier beigesetzt – was tragisch ist, denn der Letzte, der hier beigesetzt wurde, ruht nicht in Frieden. Die Waffen und Rüstungen, mit denen die Leichen beigesetzt wurden, sind lediglich zeremonieller Natur. Die Schwarzpfeile sind sparsam und haben die Waffen ihrer toten Kameraden wieder in Umlauf gebracht.

KREATUR: Der letzte Schwarzpfeil, der in der Gruft beigesetzt wurde, war ein verbitterter, brutaler Mann namens Lorgus Fenker. Man nahm mit Recht an, dass der „Unfall“, dem er zum Opfer fiel, einer Absprache zwischen den übrigen Mitgliedern seiner Gruppe entsprang. Da jedoch der damalige Vorsteher des Ordens

der Meinung war, Lorgus 'Dahinscheiden sei für alle das Beste, wurden die Umstände seines tödlichen Sturzes von einem Felsvorsprung auf dem Haken nie ernsthaft untersucht.

Tatsächlich wurde Fenker von seinen Kameraden ermordet, und seine verbitterte, mürrische Seele ließ ihn eine Woche nach seiner Beisetzung wieder auferstehen (einige Tage, nachdem der Orden entschieden hatte, die Gruft nicht mehr zu verwenden). Inzwischen ist er ein Schreckgespenst und als solches durch seine Knochen an diesen Ort gebunden. Er kann die Grenzen dieser Kammer nicht überschreiten, doch jeder, der es wagt, dort einzudringen, bekommt seinen Zorn zu spüren.

LORGUS FENKER

EP
3.200

HG
7

TP
52

Schreckgespenst (PF MHB, S. 232)

B16 HAUPTKORRIDOR



Was einst eine gut gepflegte Eingangshalle gewesen sein mag, ist nun in Schrecken gehüllt. Getrocknetes Blut bedeckt die Steinwände. Der Boden ist mit Teilen von Rüstungen und Waffen und Brocken von Fleisch übersät. Fliegenschwärme trüben die Luft. Wandteppiche, die einmal die Insignien des Ordens der Schwarzen Pfeile zeigten, wurden von den Wänden heruntergerissen und liegen auf dem Boden – zerfetzt und mit Unrat bedeckt.

Die Festung ist alt, und das Mauerwerk ist über die Jahrhunderte verwittert. Die Mauern sind an vielen Stellen abgetragen und abgeplatzt und erheblich einsturzgefährdet. Die Deckenhöhe in der Hauptburg beträgt durchschnittlich 3,60 Meter – hoch genug, damit sich die meisten der Kreegs, die sich dort aufhalten, nicht ducken müssen.

B17 TÜRME

In jeder dieser runden Kammern gibt es eine Leiter, über die man an eine Falltür an der Decke gelangen kann (Bereich B28). Die Oger sind zu unbeholfen, als dass sie die Leitern hinaufgelangen könnten.

B18 ARBEITSRAUM



Die Drehbänke, Sägeböcke und sonstigen Werkzeugmaschinen liegen zerschmettert, auf dem Boden des Arbeitsraums. Die Wände sind mit Blut besudelt, das an einigen Stellen eine chaotische Beschriftung bildet.

Das Geschmiere an der Wand ist in Riesisch geschrieben und bildet Sätze wie „Ich Groß-Groß, Du Klein-Klein, Ich Fresse Deinen Kopf!“ und „Hast Nie Gedacht, Dass Ich Überall Mit Deinem Blutigen Hals Schreibe – Ich Halte Dich Am Muckefuck Und Benutze Dich Als Pinsell HA!“

KREATUR: Dieser glückliche Reimeschmied hat gerade seine Arbeit unterbrochen und kaut auf der geschundenen, enthaupteten Leiche seines letzten „Pinsels“ herum. Gragavan ist einer der wenigen Kreegs, die lesen und schreiben können, und der Oger sieht sich selbst als eine Art Dichter. Kurz nach der Einnahme der Festung entdeckte Gragavan, dass einer der Schwarzpfeile – ein schlacksiger, murmelnder Einfaltspinsel namens Pitter – ein Tagebuch mit ausgesprochen hirnlöser „Poesie“

gefüllt hatte, die noch kindischer war als die des Ogers. Ohne zu zögern, riss er dem Waldläufer den Kopf ab und benutzt die faulende Leiche des Mannes seitdem als Schreibpinsel. Sobald er die SC bemerkt, fängt er an zu lachen und schmeißt Pitter nach ihnen. Dann zieht er seine Waffe und macht sich an sein blutiges Werk.

GRAGAVAN KREEG	EP 4.800	HG 8	TP 104
-----------------------	-------------	---------	-----------

Oger Kämpfer 5 (siehe S. 149)

B19 WAFFENKAMMER (HG 5)



In diesem Raum stehen viele schwere Holzgestelle, die nur so vor Piken, Langschwertern und Köchern voller Pfeile mit Haken strotzen. Wo einmal die Tür gewesen ist, gähnt nun ein Loch in der Wand.

KREATUREN: In diesem Raum spielen zwei Oger. Sie versuchen, die für Menschen gemachten Rüstungen und Helme anzuziehen, lachen laut über die „winzige Menschenkleidung“ des anderen und schlurfen dann darin herum. Darüber hinaus haben die beiden ihre eigene Sammlung von Schädeln angelegt, die auf Piken aufgespießt wurden. Alle paar Tage schaut Jaagrath vorbei, begutachtet die Neuzugänge und beansprucht die besten Stücke, die sie gesammelt haben, für sich – sehr zu ihrem Verdruss. Sobald sie hören, dass in der Feste gekämpft wird, rennen sie hinaus und stürzen sich ins Getümmel – immer noch in den kleinen, engen Rüstungen und den lächerlich winzigen Helmen, die auf ihren Köpfen tanzen. Solange beide Oger diese sperrige Kleidung tragen, erleiden sie einen Malus von -2 auf ihre Angriffswürfe, ihre Reflexwürfe sowie ihre Rüstungsklasse.

OGER (2)	EP je 800	HG 3	TP je 30
-----------------	--------------	---------	-------------

(PF MHB, S. 201)

B20 GÄSTEZIMMER

In diesen Räumlichkeiten brachten die Schwarzpfeile Gäste, Anwärter und sonstige Besucher unter. Die Oger haben alle Zimmer auf den Kopf gestellt, sind aber nicht so weit gegangen, die Möbel auseinanderzunehmen – bisher.

B21 BIBLIOTHEK



Bänke stehen zu beiden Seiten eines langen Tisches gegenüber einem Regal mit Dutzenden von Büchern. Die meisten wurden aus den Fächern gerissen, zerpflückt und kreuz und quer zurückgestopft.

In diesem Raum bewahrten die Waldläufer die wichtigen Dokumente ihre Ordens, Atlanten, Bestiarien und sonstige interessante Werke auf.

B22 LAGERRAUM



Ein Durcheinander aus zerschmetterten Kisten, Fässern und Holzscheiten ist in einer Ecke des Raumes aufgestapelt. Im Westen führt eine Treppe nach unten.

In den zerschmetterten Behältern ist nichts mehr von Wert. Hinter einem Absatz macht die Treppe eine Biegung, bevor sie in den Bereich **B36** führt.

B23 KRANKENZIMMER (HG 8)



Einst waren in dieser Kammer die Verwundeten und Kranken untergebracht – nun ist es ein blutgetränkter Albtraum. Die Krankenbetten sind mit abgehackten Gliedmaßen übersät. Der Boden ist glitschig vom Blut, und zeretzte Organe und Haufen von Eingeweiden liegen überall herum. Auf einem der Operationstische sitzt ein toter, fetter Mann, der so hergerichtet wurde, dass es aussieht, als würde er mit größtem Vergnügen seine eigenen, herausgerissenen Organe aus einer braunen Schale löffeln. Aus einer klaffenden Wunde auf seinem Bauch fließen seine Gedärme.

KREATUR: Einer von Jaagraths Söhnen, ein unglücklicherweise gut aussehender Oger namens Silas, hält sich hier auf. Zwar ähnelt Silas körperlich seinem behebigen Vater, doch sein Gesicht war ungewöhnlich symmetrisch und wies weder Warzen, Knochenporne noch Knorpel auf – viel zu hübsch für Jaagraths Geschmack. Jaagrath schabte Silas gesamte rechte Gesichtshälfte ab und hinterließ eine fleischige Ruine zurück, aus der hier und da der Schädel durchschimmert. Ungefähr jede Woche „bearbeitet“ Jaagrath das Gesicht seines Sohnes mit seinem Haken, sodass er weiterhin „ordentlich“ aussieht. Silas war der Erste, der in der Nacht des Massakers den Wall überwand und den schlafenden Waldläufern seinen Haken in den Hals stieß, bevor diese den Alarm auslösen konnten.

Silas hat eine grausame künstlerische Ader – und sein Medium ist der Tod. Der fette Mann, ein ehemaliger Kleriker Erastils, der die Festung besuchte, ist sein jüngstes Meisterwerk. Silas verändert die Pose des toten Klerikers zwei bis drei Mal am Tag und lädt häufig andere Oger ein, damit sie sein Werk bewundern und ihm mit Lob überschütten können.

SILAS KREEG	EP 4.800	HG 8	TP 104
--------------------	-------------	---------	-----------

Oger Kämpfer 5 (siehe S. 149)

B24 UNTERKUNFT (HG 7)



Die Unterkunft der Waldläufer war früher gemütlich und gut gepflegt, doch inzwischen ist sie mit zerschmetterten Betten, zerrissener Bettwäsche und zerbrochenen Tischen und Stühlen übersät.

KREATUREN: Vier Oger hocken hier in diesem Raum und streiten sich dauernd darum, wer den ausgehöhlten Pferdekopf aufsetzen darf, den Grothrak hergestellt hat. Grothrak wurde von seinen Verwandten getötet, weil er sich weigerte, seine „Pferdchenmaske“ mit ihnen zu teilen. Inzwischen sind fünf weitere Oger in dem hitzigen Kampf um den „lustigen“ Pferdekopf gestorben. Wenn die SC eine Möglichkeit finden, den Konflikt zu verschärfen (zum Beispiel, indem sie Heimlichkeit oder Magie einsetzen, um den Pferdekopf in den Beutel eines Ogers zu schmuggeln, oder mithilfe von Magie einen von ihnen dazu zu bringen, den Kopf für sich zu beanspruchen), werden die verbliebenen Oger ihre Keulen und rostigen Haken zur Hand nehmen und sich mit größtem Vergnügen gegenseitig umbringen.

OGER (4)	EP je 800	HG 3	TP je 30
-----------------	--------------	---------	-------------

(PF MHB, S. 201)



**MASSAKER
AN GROSSEN
HAKEN**

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEIL EINS:
IM SCHATTEN DES
GROSSEN HAKENS

TEIL ZWEI:
RÜCKERBERUNG
DER RANNICKFESTE

TEIL DREI:
VOR UNS DIE SINTFLUT

TEIL VIER:
DAS GEQUÄLTE HERZ

TEIL FÜNF:
ABSTIEG

B25 KANTINE



Mit den zerschmetterten Tischen, dem zerbrochenen Geschirr und all dem Schutt ist dieser Raum ein einziges Durcheinander, in dem sich keine lebende Seele blicken lässt.

Früher nahmen die Waldläufer hier ihre Mahlzeiten ein; nun ist dieser Raum wie alle anderen auf den Kopf gestellt worden.

B26 KÜCHE



Die Küche sieht aus, als wäre ein Orkan hindurchgefegt der jedes Möbelstück zertrümmerte, jedes Bisschen Silberbesteck verbogen und den Kamin teilweise einstürzen hat lassen.

Bei der Zubereitung ihrer Mahlzeiten ziehen die Oger die Methoden wie in der Kochhütte (Bereich B6) vor. Ein paar Stunden lang war die Küche für sie interessant, doch inzwischen haben die Oger sie aufgegeben.

B27 SPEISEKAMMER



Alles, was von den Vorräten in der Kammer übrig geblieben ist, ist eine teilweise zertrümmerte Kiste und ein unberührtes Fass.

Kurz nach ihrem Einzug fielen die Oger über die Speisekammer her und schafften die Vorräte in die Küche, um sie auszusortieren. Das Fass im Norden enthält gepökelten Fisch – eine Delikatesse, deren Geruch die Oger auf den Tod nicht ausstehen können.

B28 FESTUNGSWALL

Diese Steinplattformen sind mit Zinnen in regelmäßigen Abständen befestigt. Diese bieten jedem, der hinter ihnen in Deckung geht, Schutz vor Pfeilen und einen perfekten Schusswinkel, um Feinde zu töten, die versuchen die Feste zu erstürmen.

B29 KAPELLE (HG 10)



Die Wände dieser riesigen Kammer sind mit Dutzenden Geweihen von Hirschen geschmückt, die die Größe von Schreckensbären gehabt haben müssen. An den meisten Geweihen hängen Fetzen verfaulten Fleisches, Streifen von Haut oder aufgewickelte Eingeweide. Auf dem Marmoraltar im Westen liegen die zerfleischten Überreste von mindestens sechs Männern und Frauen auf einem Haufen. An der Wand der Nische über dem Altar ist mit Blut ein grobes Bild geschmiert worden, das wohl einen dreiäugigen Schakal darstellen soll.

Diese Kapelle war früher Erastil gewidmet und ein Ort des Gebetes für die Schwarzpfeile. Die Geweihe an den Wänden sind Opfergaben an den Gott der Jagd. Der Schrein ist auf jede nur erdenkliche Art von den Ogern entweiht und zu einer improvisierten Opferstelle für Lamaschtu umgewandelt worden.

KREATUR: Jaagrath, der gefürchtete „Papa“ der Kreegs, reagiert nicht auf irgendwelchen Kampflärm, weil er annimmt, dass seine verkommene Brut jede Bedrohung

im Keim erstickt. Er sitzt ruhig und gelassen dar und stellt aus toten Waldläufern, Pferden, Teilen von Riesenadlern und den vielen Geweihen in der Kapelle ausgestopfte Schrecken her. Seine „Meisterwerke“ hängen von blutigen Haken im Raum: Männer mit aufgenähten Adlerköpfen, ein Pferd mit einem Frauenkopf, wo einmal das Gesicht des Tieres war, tote Männer, denen gewaltige Geweihe aus den Körpern ragen, und Männer mit den Köpfen und Hufen von Hirschen.

Jaagrath trägt den Titel „Papa“ durch das Blut, aber auch durch Macht. Er ist locker 4,20 Meter groß, und seine Arme sind so dick wie die größte Würgeschlange aus der Moddermarsch. Er presst das Leben von Angesicht zu Angesicht aus seinen Feinden und beißt ihnen lässig Wangen und Lippen ab, sodass ihre Schreie in seinem Schädel widerhallen. (Er mag das lustige Summen, das ihre Schreie in seinem Schädel hinterlassen.) Er verteidigt seinen Herrschaftsanspruch gegenüber seinen übrigen Verwandten mit einer Reihe brutaler Methoden – von Vergewaltigung bis zu Verstümmelung. Niemand wagt es, sich seinen Befehlen zu widersetzen.

JAAGRATH KREEG

EP	HG	TP
9.600	10	158

Oger Barbar 7 (PF MHB, S. 201)

CB Humanoider (Riese)

INI +0; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +9

VERTEIDIGUNG

RK 17, **Berührung** 7, auf dem falschen Fuß 17 (-1 Größe, -2 Kampfrausch, +5 natürlich, +5 Rüstung)

TP 158 (11TW; 4W8+7W12+95)

REF +3, **WIL** +8, **ZÄH** +16

SR 2/-; **Verteidigungsfähigkeiten** Fallengespur +2, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf *Ogerhaken des Verderbens (Menschen)* +1, +20/+15 (2W8+16/19-20/x3)

Fernkampf Wurfspieß +9/+4 (1W8+10)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Kampfrausch (21 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Erneuerte Lebenskraft [1W8+9 TP], Geruchssinn, Kein Entkommen)

TAKTIK

Im Kampf Jaagrath mag übertrieben selbstbewusst sein, was seine Fähigkeiten im Kampf betrifft – ein leichter Gegner ist er deshalb nicht. In der ersten Kampfunde setzt er seinen Kampfrausch ein und konzentriert seine Angriffe auf Menschen und lässt die Vertreter anderer Völker zum „Saubermachen“ übrig.

Moral Wenn Jaagraths Trefferpunkte auf 25 oder weniger fallen, versucht er, in den Bereich B30 zu fliehen, um Hilfe zu holen, und trinkt seine Tränke, sobald er die Möglichkeit dazu hat. Sobald er sich im Bereich B30 aufhält, kämpft er bis zum Tode.

SPIELWERTE

ST 31, **GE** 10, **KO** 24, **IN** 6, **WE** 12, **CH** 7

GAB +10; **KMB** +21; **KMV** 29

Talente Abhärtung, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Ogerhaken)

Fertigkeiten Einschüchtern +19, Klettern +16, **Wahrnehmung** +9

Sprachen Riesisch

Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung

Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen* (2); **Sonstige Ausrüstung** *Fellrüstung* +1, *Gürtel der Riesenstärke* +2, *Ogerhaken des Verderbens (Menschen)*, 5 Wurfspieere



MASSAKER AN GROSSEN HAKEN

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: IM SCHATTEN DES GROSSEN HAKENS

TEIL ZWEI: RÜCKERBERUNG DER RANNICKFESTE

TEIL DREI: VOR UNS DIE SINTFLUT

TEIL VIER: DAS GEQUÄLTE HERZ

TEIL FÜNF: ABSTIEG

ENTWICKLUNG: Wenn die SC Jaagrath besiegen und seinen Kopf oder seinen Ogerhaken als Trophäen mitnehmen, um die Oger damit einzuschüchtern, erhalten sie einen Bonus von +15 auf Einschüchterungswürfe. Wenn das Ergebnis eines Einschüchterungswurfes den vorgegebenen SG um 10 übersteigt, geraten die Oger in Panik, und anstatt einen Malus auf ihre Angriffswürfe zu erhalten, fliehen sie endgültig aus der Rannickfeste. Sobald drei Ogergruppen geflohen sind, macht die Nachricht die Runde, und die übrigen Oger flüchten ebenfalls.

B30 QUARTIER DES KOMMANDANTEN (HG II)



Die Wände sind mit herrlichen Langschwertern, den Köpfen ausgestopfter Tiere und einer Umgebungskarte des Großen Hakens geschmückt. Mehrere Stühle stehen um die zertrümmerten Überreste eines Eichen-tisches herum; das große Bett ist ähnlich zugerichtet. Eine offene Vitrine, in der einmal mehrere Flaschen Wein standen, ist ebenfalls zerschlagen worden, und unter den Überresten liegen zerbrochene Flaschen, die einen schwachen Geruch von Wein verströmen.

KREATUREN: Hier hatte früher der Kommandant der Schwarzpfeile, Lamatar, sein Quartier. Die derzeitige Bewohnerin ist Jaagraths Geliebte und Seherin, eine Hexenmeisterin namens Dorella. Die Ogerin hat ihrerseits Besuch von einem ihrer Liebhaber, Harlock „Hakenmaul“ Kreeg. Hakenmaul ist Jaagraths Sohn und Halbbruder. Als er jung war, folterte Jaagrath ihn Tag und Nacht. Als er schließlich erwachsen wurde, riss ihm sein alter Herr im Zuge eines besonderen Übergangsrituals sämtliche Zähne aus und ersetzte sie durch eine Reihe eiserner Zähne. Diese sind mit einem viel zu engen Ledergeschirr an seinem Kopf befestigt, das seinen Schädel brutal zusammendrückt.

Dorella Kreeg ist Jaagraths Tochter und Ehefrau. Sie ist die einzige Zauberkundige unter den Kreegs und wird von ihren Verwandten sowohl geschätzt als auch gefürchtet. Die Oger glauben, sie sei „von den Geistern berührt“ worden, die ihr magische Fähigkeiten verliehen hätten. Als sie ein Kind war, wurde ihr von einem ihrer vielen Brüder der Schädel eingeschlagen. Seitdem „isse nich' ganz richtig im Kopp“, doch scheint die beinahe tödliche Kopfwunde ihr seltsame, magische Fähigkeiten verliehen zu haben.

DORELLA KREEG

EP	HG	TP
9.600	10	114

Oger Hexenmeisterin 8

CB Großer Humanoider (Riese)

INI +0; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +7

VERTEIDIGUNG

RK 24, **Berührung** 10, auf dem falschen Fuß 24 (+1 Ablenkung, -1 Größe, +6 natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 114 (12TW; 4W8+8W6+68)

REF +3, **WIL** +10, **ZÄH** +12

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Dolch +10/+5 (1W6+4/19-20)

Fernkampf Wurfspeer +6/+1 (1W8+4)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Bekannte Zauber (ZS 8; Konzentration +10)

4. (3/Tag) – *Verwirrung* (SG 18)

3. (5/Tag) – *Blitz* (SG 15), *Magie bannen*, *Tiefschlaf* (SG 17)

2. (7/Tag) – *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 14), *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 16), *Spiegelbilder*, *Unsichtbarkeit*

1. (7/Tag) – *Identifizieren*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Person bezaubern* (SG 15), *Schild*, *Zielsicherer Schlag*

0. (beliebig oft) – *Ausbessern*, *Benommenheit* (SG 14), *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch*, *Magierhand*, *Säurespritzer*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick*

Blutlinie Arkan

TAKTIK

Vor dem Kampf Sobald sie glaubt, dass es in der Festung Ärger gibt, wirkt Dorella *Magierrüstung*.

Im Kampf Während Hakenmaul die SC ablenkt, wirkt Dorella *Schild* und *Spiegelbilder*, bevor sie ihre Zauber gegen ihre Feinde anwendet, und verlässt sich darauf, das Hakenmaul sie im Nahkampf abschirmt.

Moral Fallen Dorellas Trefferpunkte auf unter 20, versucht sie zu fliehen; zuvor wirkt sie *Verwirrung*, um sich einen Vorsprung zu verschaffen.



JAAGRATH KREEG



SPIELWERTE

ST 19, GE 10, KO 19, IN 6, WE 12, CH 15

GAB +7; KMB +12; KMW 23

Talente Abhärtung, Arkaner Schlag, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Mächtiger Zauberfokus (Bezauberung), Wachsamkeit, Zauber ausdehnen, Zauberfokus (Bezauberung)

Fertigkeiten Klettern +11, Motiv erkennen +3, Sprachenkunde -1, Wahrnehmung +7, Wissen (Religion) +4

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Krätze die Ratte), Geheimnis des Blutes (SG +1 für metamagische Zauber, die den Zauberg rad erhöhen), Metamagischer Adept (2/Tag)

Kampfausrüstung *Stab: Säurepfeil* (43 Ladungen), *Trank: Schwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Natürlichen Rüstung* +1, *Dolch, Schutzring* +1, *Stirnreif des Verführerischen Charisma* +2, 2 Wurfspere

HARLOCK "HAKENMAUL" KREEG

EP	HG	TP
4.800	8	104

Oger Kämpfer 5 (siehe S. 149)

SCHATZ: Die Kreegs haben in diesem Raum zwar ein ziemliches Chaos angerichtet, sind aber nicht aufmerksam genug, um zu bemerken, dass der Boden des Weinschranks ein Geheimfach enthält. Die Oberseite des Faches ist zum Teil eingeschlagen, sodass nur ein Wahrnehmungswurf gegen SG 15 notwendig ist, um es zu entdecken. Der Verschluss ist kaputt, daher müssen die dünnen Holzleisten darüber herausgebrochen werden, um an die versteckten Gegenstände zu kommen: eine flache Holzkiste, ein Paar grüner Lederstiefel und ein winziges Schmuckkästchen.

Die flache Kiste enthält Dutzende Blätter, auf denen allesamt wunderschön verfasste Liebesonette an jemanden namens „Myriana“ zu lesen sind. Diese ist (wenn man den Gedichten Glauben schenken darf) so schön, dass der Mond „geblendet ward, als er sie auf dem Bergsee tanzen sah“, und sie ist „die schönste Zierde, die Weißenweiß' Umarmung je gekannt“. Ein erfolgreicher Wurf auf Wissen (Geographie oder Lokales) gegen SG 30 reicht aus, um festzustellen, dass „Weidenweiß“ ein Teil des Schimmersumpfes ist, von dem es heißt, er befände sich besonders nahe einem Durchgang zur Ersten Welt.

Die Stiefel sind *Sumpfstiefel*. In dem Schmuckkästchen liegt ein silbernes Medaillon an einer Kette. Im Medaillon ist eine Locke goldenen Haares eingeschlossen. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Wissen (Natur) gegen SG 22 stellen die SC fest, dass die Locke vom Haar einer Nymphe stammt.

Jeder der überlebenden Schwarzpfeile ist von der Entdeckung dieser drei Gegenstände überrascht. Niemand wusste, dass Lamatar eine kreative Ader hatte – ganz zu schweigen von einer Dichterseele –, und nur Kaven wusste überhaupt, dass Lamatar eine Geliebte hatte. (Solange es geht, leugnet er aber, davon gewusst zu haben.) Nach ein paar Minuten des Nachdenkens stimmen sowohl Thal als auch Jakardros darin überein, dass Lamatar die Rannickfesten tatsächlich jeden Monat für zwei, drei Tage verließ. Er unternahm dann seine sogenannten „Märsche der Einkehr“, einsame Runden durch die Region, die er angeblich unternahm, um dem Reich näher zu sein, das er beschützen sollte. Jakardros merkt an, dass der Kommandant während des Angriffs auf die Rannickfeste auf einem dieser Märsche war, was den Verdacht auf Verrat noch weiter erhärtet. Woher hätten die Oger wissen können, wann der beste Zeitpunkt

für den Angriff auf die Festung, wenn nicht einer der Schwarzpfeile ihnen verraten hätte, wann der Kommandant eine Nacht lang fort war?

Sobald sie von Lamatars Techtelmechtel erfahren, hegen Jakardros und Thal die Hoffnung, dass ihr geliebter Kommandant vielleicht noch lebt und sich lediglich irgendwo in Weidenweiß verbirgt – und eventuell Vorbereitungen für einen Schlag gegen die Oger trifft. Wenn die SC nicht selbst auf diese Idee kommen, könnte einer der Männer irgendwann vorschlagen, zum Schimmersumpf zu reisen, um das Schicksals ihres Anführers in Erfahrung zu bringen. Wie dieses Unternehmen ausgeht, wird in Teil Vier beschrieben.

B31 VERHANDLUNGSSAAL (HG 5)



Zertrümmerte Stühle und ein zerschmetterter Tisch stehen in dieser einst majestätischen Kammer. An der runden Wand hängen die zeretzten Überreste mehrerer Umgebungskarten.

KREATUREN: Zwei Oger haben die Leichen von drei Waldläufern der Schwarzpfeile an die Dachsparren gehängt und sind dabei, sie ausbluten zu lassen, und das Blut tropft in schmutzige Eimer. Sobald die Oger die Eindringlinge entdecken, stoßen sie die Eimer um und stürzen sich mit einem Wutschrei in den Kampf.

OGER (2)

(PF MHB, S. 201)

EP	HG	TP
je 800	3	je 30

B32 KARTENRAUM



Die Vitrinen aus Holz und Glas wurden zertrümmert. Hunderte von Pergamentblättern, die einmal darin aufbewahrt wurden, liegen nun mit Blut verschmiert und zerfetzt auf dem Boden verstreut.

SCHATZ: In diesem Raum lagerten Dutzende Karten der Umgebung des Großen Haken und weiterer Orte in Varsia. Nur wenige sind heil geblieben. Eine Karte zeigt mehrere Schmugglertunnel unterhalb von Rätselhafen (und ist einem Schmuggler 50 GM wert). Eine weitere beschreibt die ersten Stockwerke von Vipernwall (und ist einer interessierten Partei 400 GM wert). Eine dritte Karte weist die verborgenen Pfade im Inneren des Laurwaldes aus (und ist für die Forscher, die den nebelverhangenen Wald durchkämmen, 700 GM wert).

B33 LAGERRAUM

In diesem Raum wurden früher verschiedene Vorräte und Gerätschaften untergebracht, doch nun, da die Oger alles zertrümmert haben, ist nichts mehr von Wert geblieben.

B34 TURMTREPPE

Diese Treppenflucht führt in den Bereich B35 hinauf.

B35 WACHTURM



Eine gesprungene Glocke, die an einem gewaltigen Eichengestell hängt, nimmt die obere Hälfte dieser Kammer ein. Der Klöppel fehlt und wurde durch ei-

nen toten, an den Füßen aufgehängten Waldläufer ersetzt, dem man einen Stahlhelm auf den Schädel gebunden hat. Darunter, befleckt vom Blut des Toten, stehen ein kaputtter Arbeitstisch und drei Stühle.

Hier oben spielten die Oger mit Vorliebe. Sie schlugen Tag und Nacht mit Hämmern und Keulen auf die Glocke ein, bis Jaagrath schließlich einige von ihnen umbrachte, um sicherzustellen, dass der Lärm ein Ende hatte. Wenn die SC die Glocke schlagen, verfällt Jaagrath in Raserei und verlässt den Bereich B29, um der Sache nachzugehen. Die SC haben dann die Möglichkeit, den Befehlshaber der Oger auf dem falschen Fuß zu erwischen und ihn vielleicht in eine Ecke zu treiben, aus der er nicht so leicht wieder herauskommt.

B36 LUKREZIAS ZUFLUCHT (HG 10)



Das hier war vermutlich einmal der Ruheraum für den Gefängniswärter – möglicherweise sogar eine Folterkammer. Allerdings hat sich jemand große Mühe gemacht, den Raum umzugestalten. In der Luft liegt der Geruch exotischen Weihrauchs, und überall bedecken farbenfrohe Vorhänge die Wände vom Boden bis zur Decke. Zwischen den raschelnden Vorhängen lassen sich hier und da riesige Kissen erkennen. Der Boden ist mit prächtigen, kleinen und roten Teppichen und Decken ausgelegt.

KREATUR: Nachdem sie ihren Vergnügungskahn, die *Paradies*, am Abend des Angriffs auf die Rannickfeste versenkt hatte, machte Lukrezia sich auf den Weg nach Norden, wo sie sich zeitweilig einquartieren wollte. Jaagrath und seine Oger erkannten das *Sihedron-Amulett*, das sie um den Hals trug, und boten ihr Kost und Logis in der Festung an. Dort würde sie abwarten, bis der Regen und die drohende Flut das Werk vollenden würden, das sie ihn Schildkrötenfähre begonnen hatte.

Lukrezia verbringt einen Großteil ihrer Zeit am liebsten in ihrer humanoiden Gestalt – der einer adlig aussehenden Menschenfrau mit feuerrotem Haar und milchweißer Haut. Ihr Gesicht spiegelt Eleganz in Vollkommenheit: hohe Wangenknochen, ernste, jedoch die Lust entfachende grüne Augen und perfekt geformte Brauen, um sie zu betonen. Ihre wahre Gestalt ist von der Hüfte aufwärts ähnlich; von der Hüfte abwärts allerdings ist ihr Körper der einer smaragdgrünen Schlange.

Lukrezia begrüßt die Eindringlinge lächelnd und mit offenen Armen. Sie macht sich keine Illusionen darüber, dass die SC hier sind, um ihr zu schaden, will ihnen jedoch die Möglichkeit einräumen, sich ihr und ihrem Herrn anzuschließen, bevor sie sie tötet. Sie geht noch weiter und sagt zu ihnen: „Mokmurian wäre erfreut, euch zu sehen!“ Wenn die SC ihr eine Abfuhr erteilen, zuckt sie geziert mit den Schultern, nimmt ihre wahre Gestalt an und greift an.

Wenn Kaven noch immer in der Gruppe ist, wird Lukrezia nicht widerstehen und ihm in den Rücken fallen. Wenn er auf ihre Anwesenheit offen schuld bewusst und schockiert reagiert, macht sie ihm süße Komplimente ob seiner gut gemachten Arbeit. „Ohne die wunderschönen Einzelheiten, die du uns verraten hast, hätten diese einfältigen Oger ihre liebe Mühe gehabt, die Rannickfeste einzunehmen. Gut gemacht, mein Schatz.“ Sie hofft, dabei zusehen zu können, wie die SC den Mann zerfleischen – ein Kampf innerhalb der Gruppe ist eine Wohltat für Lukrezias kaltes Herz.



MASSAKER
AN GROSSEN
HAKEN

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEIL EINS:
IM SCHATTEN DES
GROSSEN HAKENS

TEIL ZWEI:
RÜCKERBERUNG
DER RANNICKFESTE

TEIL DREI:
VOR UNS DIE SINNFLUT

TEIL VIER:
DAS GEQUÄLTE HERZ

TEIL FÜNF:
ABSTIEG

LUKREZIA

EP	HG	TP
9.600	10	141

Lamia-Matriarchin Hexenmeisterin 2 (PF MHB II, S. 156)

CB Großer monströser Humanoider (Gestaltwandler)

INI +5; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 21 (+5 GE, -1 Größe, +8 natürlich, +4 Rüstung)

TP 141 (14TW; 12W10+2W6+68)

REF +14, WIL +14, ZÄH +9

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte; ZR 19

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Blitzdolch* +1, +18/+13/+8 (1W4+8 plus 1W6 Elektrizität/18-20, +1 Weisheitsentzug beim ersten Schlag in einer Runde),

Dolch [Meisterarbeit] +18/+13/+8 (1W4+7/17-20) oder Berührung +14 (1W4 Weisheitsentzug)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe Weisheitsentzug

Zauberähnliche Fähigkeiten (Lamia-Matriarchin) (ZS 12; Konzentration +19)

Beliebig oft – *Bauchreden* (SG 18), *Monster bezaubern* (SG 21)

3/Tag – *Einflüsterung* (SG 20), *Mächtiges Trugbild* (SG 20), *Spiegelbilder*, *Tiefschlaf* (SG 20), *Traum*

Zauberähnliche Fähigkeiten (Blutlinie) (ZS 8; Konzentration +15)

10/Tag – *Berührung des Lachens*

Bekannte Zauber (ZS 8; Konzentration +15)

4. (4/Tag) – *Dimensionstür*

3. (7/Tag) – *Hast*, *Kritische Wunden heilen*

2. (8/Tag) – *Fesseln* (SG 19), *Person festhalten* (SG 19), *Unsichtbarkeit*

1. (8/Tag) – *Göttliche Gunst*, *Heiligtum* (SG 18), *Leichte Wunden heilen*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*

0. (beliebig oft) – *Ausbessern*, *Benommenheit* (SG 17), *Geisterhaftes Geräusch*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertricks*

Blutlinie Feen

TAKTIK

Vor dem Kampf Sobald sie bemerkt, dass es oben in der Festung (oder unten in der Höhle der Schockecksen im Bereich **B37**) Ärger gibt, wirkt sie *Magierrüstung*.

Im Kampf In der ersten Kampfunde nimmt Lukrezia ihre wahre Gestalt an und aktiviert *Falsches Leben*. Sie zieht den Kampf mit ihren Dolchen vor. Wenn die Chancen gegen sie stehen oder ihre Trefferpunkte auf unter 80 fallen, versucht sie zu fliehen, sich zu erholen und die SC dann erneut und in einem Bereich anzugreifen, in dem sie mehr Bewegungsfreiheit besitzt und ihre Zauber wirkungsvoller einsetzen kann.

Moral Wenn ihre Trefferpunkte unter 40 fallen, versucht Lukrezia, in die Clafeste des Großen Haken zu flüchten. Sollte sie entkommen, treffen die SC im Bereich **D9** an Barl Bruchbeins Seite erneut auf sie.

SPIELWERTE

ST 24, GE 21, KO 19, IN 16, WE 14, CH 25

GAB +13; KMB +21; KMV 36 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Arkaner Schlag, Gestenlos zaubern, Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Magische Tätowierung stechen, Materialkomponentenlos zaubern, Verbessertes Kritischer Treffer (Dolch), Verteidigung mit zwei Waffen

Fertigkeiten Akrobatik +19, Bluffen +24, Handwerk (Tätowierung) +13, Motiv erkennen +16, Schwimmen +17, Sprachenkunde +6, Wissen (Arkane) +20, Wissen (Lokales) +10, Zauberkunde +20

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Riesisch, Sylvanisch, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Geheimnis des Blutes (SG +2 für Zwangzauber), Gestalt wechseln (feste mittelgroße humanoide Gestalt, *Gestalt verändern*)

Kampfausrüstung *Stab: Sengender Strahl* (22 Ladungen); **Sonstige**

Ausrüstung *Blitzdolch* +1, Dolch [Meisterarbeit], Halskette aus Silber (200 GM wert), Ring aus Gold und Perlen (300 GM wert), *Schwache Zaubertätowierung*, Schriftrolle mit Sihedronopfern (siehe unten, „Schatz“), *Sihedron-Amulett*

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Magische Tätowierung Lukrezia hat ihr Talent *Magische Tätowierung stechen* eingesetzt und sich selbst eine *Schwache Zaubertätowierung* gestochen. Diese magische Tätowierung hat die Form einer Sihedronrunen. Sie ist auf ihre linke Brust tätowiert und verleiht ihr die Fähigkeit, Zauber des 3. oder eines niedrigeren Grades, die sie mit Gestenlos zaubern oder Lautlos zaubern wirkt, zu verbessern. Dies

kann sie einmal pro Tag als schnelle Aktion tun. (Dieses Talent und die magischen Tätowierungen werden auf im *Almanach der Magie Golarions* ausführlich beschrieben.)

SCHATZ: Lukrezia trägt ein Röhrchen mit einer einzigen Schriftrolle bei sich. Auf dieser sind die Namen aller Einwohner von Schildkrötenfähre verzeichnet, die als „Lieblingskunden des *Paradieses*“ eine Sihedrontätowierung erhalten haben. Kavens Name ist mit einem Kreis versehen. Die Liste selbst trägt eine interessante Überschrift: „Jene, die ihre Gier für die Begierden des Meisters geben.“

B36a — B36h ZELLEN



Bis auf ein paar stinkende Strohmatte und von Ungeziefere befallenen Decken sind diese dreckigen, mit Blut bespritzten Zellen leer.

Bis vor Kurzem befanden sich in diesen Zellen Gefangene und einige jämmerliche, heruntergekommene Waldläufer der Schwarzpfeile. Nun sind sie jedoch leer, und die früheren Bewohner sind entweder tot oder wurden gefressen. Wenn es die SC bei der Rückeroberung der Festung besonders schwer haben, oder weit unterlegen sind, kannst du zusätzliche Überlebende der Schwarzpfeile in die Zellen setzen, die auf ihre Rettung warten. Sie müssen geheilt und ausgerüstet werden, doch sobald man sie befreit hat, sind sie mehr als bereit, bei der Rückeroberung der Festung zu helfen. Es könnte sich um Anwärter und Waldläufer aus der Feste handeln, die die SC unterstützen können, sobald sie bewaffnet sind.

B37 ECHSENGEHEGE (HG 9)



Diese feuchtkalten und dreckigen Steinhöhlen winden und krümmen sich schwindelerregend und sind stellenweise gerade einmal einen knappen Meter breit. An manchen Stellen hängen gekrümmte Baumwurzeln von der Decke.

KREATUREN: Diese sich windenden Tunnel dienen einer großen Gruppe Schockechnen als Nistplatz, den sie seit Jahrzehnten heimsuchen. Sie wurden vor Jahren von einem Schwarzpfeil, der eine schwäche für die süßen Viecher hatte, insgeheim in die Tunnel geschafft, und die Echnen gewöhnten sich mit unerwarteter Zähigkeit an die neue Umgebung. Seit dem Ableben des Waldläufers haben die Schockechnen dort unten ein recht stabiles Ökosystem geschaffen und ernähren sich mit Vorliebe von den Raupen, Kakerlaken und Tausendfüßlern, die in den Höhlen umherkrabbeln. Dass die Echnen das Ungeziefere davon abhielten, in die Festung zu gelangen, war für die übrigen Waldläufer (gerade so) gut genug, dass sie sie in Ruhe ließen. Während der Paarungszeit der Schockechnen brannten die Waldläufer jedoch stapelweise Späne von Bitterrindenholz ab (dessen Geruch die Echnen nicht ausstehen können), damit sie die Feste nicht überrannten.

Die Schockechnen sind vergleichsweise harmlos, solange die Eindringlinge, die sich durch das Gehege bewegen, keinem der vielen Eiergelege in den Höhlen zu nahe kommen und keine der Echnen verletzen. Wird eine dieser Bedingungen gebrochen, wird das Dutzend ausgewachsener Echnen schnell über die Eindringlinge herfallen, um ihre Heimstatt zu verteidigen.

SCHOCKECKSEN (12)

EP	HG	TP
je 600	2	je 19

(PF MHB, S. 231)

DIE WIEDERGEWONNENE FESTUNG

Wenn die Oger bis auf den letzten getötet oder über den Berg zurückgetrieben wurden, haben die SC die Rannickfeste befreit. Der Orden der Schwarzen Pfeile ist und bleibt jedoch verloren. Thal und Jakardros können die Fackel nicht alleine weitertragen, so sehr sie es auch wollen. Sie brauchen Unterstützung.

Zwar wurde die Rannickfeste vor über vier Jahrzehnten mithilfe von Geldern aus Magnimar erbaut, doch entstand sie die meiste Zeit der Zuständigkeit von Schildkrötenfähre. Sobald Bürgermeister Melin Schried vom Schicksal der Schwarzpfeile erfährt und davon, wie die SC die Oger besiegt haben, die die Festung an sich gerissen hatten, ist er schwer beeindruckt. Daraufhin entsendet er eine Gruppe neuer Waldläufer, die die Festung besetzen sollen, und unterstellt sie Jakardros Befehl. Wenn du willst, können die Mächte in Magnimar sogar den SC die Leitung der Rannickfeste übergeben. Allerdings würden die Konsequenzen, die sich daraus für die Gruppe ergäben, den Rahmen dieses Abenteurers sprengen.

Wie dem auch sei, sobald die SC die Festung zurückerobert haben, liegt es größtenteils an ihnen, wohin sie als Nächstes gehen wollen. Wenn sie beschließen, einfach nach Magnimar zurückzukehren und über die Geschehnisse in der Festung zu berichten, kannst du mit den Ereignissen in Teil Drei fortfahren. Wenn die SC die Dinge nicht selbst in die Hand nehmen und den Hinweisen folgen, die sie in der Festung entdeckt haben, können Jakardros und Thal sie beraten. Abhängig davon, was die SC bisher erfahren und erreicht haben, stehen ihnen verschiedene Möglichkeiten offen (siehe unten). Achte darauf, dass die Reihenfolge, in der die SC die übrigen drei Teile dieses Kapitels angehen, keine Rolle spielt. Sie sind in diesem Buch in der wahrscheinlichsten Reihenfolge dargestellt, was allerdings kein Grund ist, warum die SC nicht zuerst Barl und die Oger auf dem Gipfel des Großen Hakens ins Angriff nehmen sollten, bevor sie sich an die Erkundung des Schädeldamms oder des Schimmersumpfes machen. Wenn sie diese Teile außerhalb der Reihe angehen, könnte es allerdings sein, dass sie nicht auf die Schwierigkeiten der Begegnungen vorbereitet sind!

LUKREZIAS NAMENSLISTE: Diese geheimnisvolle Liste wird die Spieler darüber ins Grübeln bringen, warum sie auf so viele Bösewichte gestoßen sind, die ihren Opfern das Sihedron-Zeichen entweder in die Haut tätowieren oder ihnen ins Fleisch ritzen. Darüber hinaus gibt ihnen die Liste einen Anreiz, nach Schildkrötenfähre zurückzukehren und der Spur der Tätowierungen zu folgen. Wenn es bisher nicht geschehen ist, entlarvt die Liste Kaven als Verräter. Viel können die SC von den Bewohnern von Schildkrötenfähre nicht erfahren, wenn sie in das Dorf zurückkehren, sodass du unmittelbar danach mit Teil Drei fortfahren kannst.

DIE SUCHE NACH DEM KOMMANDANTEN: Zu guter Letzt werden Jakardros und Thal versessen darauf sein, herauszufinden, was mit ihrem Kommandanten geschehen ist. (Selbst wenn die SC die Hinweise in Lamatars Quartier nicht gefunden haben.) Sie könnten den SC erzählen, dass er in der Nacht des Überfalls einen seiner „Märsche der Einkehr“ in den Schimmersumpf unternommen hat.



MASSAKER
AN GROSSEN
HAKEN

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEIL EINS:
IM SCHATTEN DES
GROSSEN HAKENS

TEIL ZWEI:
RÜCKEROBERUNG
DER RANNICKFESTE

TEIL DREI:
VOR UNS DIE SINNFLUT

TEIL VIER:
DAS GEQUÄLTE HERZ

TEIL FÜNF:
ABSTIEG



Wenn die SC den Köder schlucken und sich zum Sumpf aufmachen, dann fahre mit Teil Vier fort.

DEN GROSSEN HAKEN ERFORSCHEN: Ob nun einfach aus Neugier oder dem Wunsch der SC heraus, sofort einen Schlag gegen die Clanfeste der Kreegs zu führen – wenn sie den Großen Haken erforschen wollen, kannst du einige Begegnungen mit wandernden Monstern in das Geschehen einbauen, bevor die Charaktere die Höhle des Clans auf dem Gipfel entdecken. Fahre dann mit Teil Fünf fort.

DER WIEDERAUFBAU

Die folgenden Kapitel von „Das Erwachen der Runenherrscher“ führen die SC immer tiefer in die Wildnis Varisias. Daher werden sie nach Beendigung dieses Abenteuers nicht sehr viel Zeit in der Region um den Großen Haken verbringen. Sollten die SC allerdings ihr Interesse daran bekunden, beim Wiederaufbau der Rannickfeste zu helfen, sind die Schwarzpfeile für jegliche Unterstützung dankbar! Die genauen Einzelheiten und Regeln, wie man eine Festung baut und aufrechterhält, gehen über den Rahmen dieses Abenteuers hinaus. Man kann allerdings mit Sicherheit davon ausgehen, dass die Schwarzpfeile diesen Teil des Wiederaufbaus der Rannickfeste selbst in die Hand nehmen werden. In diesem Falle könnten die Schwarzpfeile die SC

nötigenfalls um Unterstützung bitten und darum, einige kleine Nebenaufträge zu übernehmen. Schon bald trifft in der Rannickfeste Geld aus Magnimar für den Wiederaufbau ein, wodurch die Schwarzpfeile in der Lage sind, den SC für jeden ausgeführten Auftrag 2.500 GM als Belohnung auszuzahlen. Es folgen einige kurze Beispiele für Aufträge, auf die die Schwarzpfeile die SC entsenden könnten.

ÄRGER MIT TROLLEN: Nachdem die Kreegs zurückgetrieben wurden, werden die nahegelegenen Trollstämme immer aggressiver und versuchen, die Lücke auszufüllen. Findet ihren Häuptling und tötet ihn!

VERGIFTETES WASSER: Der Wasserfall im Bereich B9 ist die Hauptquelle für Frischwasser. Sobald das Wasser verschmutzt wird, entsenden die Schwarzpfeile die SC auf den Berg, um das Übel bei der Wurzel herauszureißen – eine grüne Vettel namens Tevexia, die mit den Kreegs im Bunde steht.

WIR BRAUCHEN DRINGEND EINEN STEINMETZ: Die SC werden gebeten, flussabwärts nach Ilsurian zu fahren. Dort sollen sie einen begabten zwergischen Steinmetz namens Vrankus abholen und zur Rannickfeste begleiten. Sobald sie ihn erreichen, müssen sie feststellen, dass Vrankus eigene Probleme hat: Eine ortsansässige Verbrecherbande hat seine Frau entführt, und er verlässt die Stadt nicht eher, bis sie sicher zu ihm zurückgekehrt ist.



MASSAKER AM GROSSEN HAKEN

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: IM SCHATTEN DES GROSSEN HAKENS

TEIL ZWEI: RÜCKERBERUNG DER RANNICKFESTE

TEIL DREI: VOR UNS DIE SINTFLUT

TEIL VIER: DAS GEQUÄLTE HERZ

TEIL FÜNF: ABSTIEG

TEIL DREI: VOR UNS DIE SINTFLUT

DER WINTER KOMMT. DOCH BEVOR SEIN KALTER ATEM AUF DEN GROSSEN HAKEN NIEDERGEHT, NIMMT DER HIMMEL DIE FARBE BLUTIGEN WASSERS AN, WÄHREND SICH AM HORIZONT DIE WOLKEN UNHEILVOLL ZUSAMMENZIEHEN UND DEN BEINAHE BESTÄNDIGEN REGEN ZU EINER WAHREN STURZFLUT WERDEN LASSEN. TAGELANGE STÜRMT ES, OHNE DASS DIE SONNE AUCH NUR EINMAL KURZ DURCH DEN WOLKENSCHLEIER BLICKT, SODASS DIE FLÜSSE UND SEEN ANZUSCHWELLEN BEGINNEN. WÄHREND KÄLTE UND NÄSSE IMMER MEHR AN DER TAGESORDNUNG SIND, REGIERT DAS ELEND, UND SCHEINBAR JEDER QUADRATMETER DER REGION IST VON MATSCH BEDECKT. WANN HÖRT DER REGEN ENDLICH AUF?

Diese unnatürlichen Regenfälle sind Teil eines bösen Planes, den Mokmuriens Schergen für die Region eronnen haben. Barl Bruchbeins Hauptziel am Großen Haken besteht darin, die Kreeg-Oger Waffen für das Heer schmieden zu lassen, das sich auf dem Storvalplateau zusammenzieht, und dann selbst die Oger hinaufzuführen, damit sie sich diesem Heer anschließen. Für die Steinriesen war die Zerstörung der Rannickfeste lediglich eine kleine Ablenkung. Umso weniger sind es die Pläne, die Lukrezia für Schildkrötenfähre hat. Mit der Unterstützung eines Zirkels von Annisvetteln, die mit den Kreegs verbündet sind, wollen Barl und Lukrezia so viele Bewohner von Schildkrötenfähre wie möglich für Karzougs *Runenbrunnen* markieren und anschließend das Dorf überfluten. Hunderte werden sterben und dem Runenherrscher einen plötzlichen und unerwarteten Schub von Seelenenergie liefern. Damit die Flut losbricht, entsendete Barl eine Gruppe von Ogern zum Schädeldamm, einem gigantischen Staudamm, das die Wasser der Storvaltiefen zurückhält, und trug ihnen auf, das Bauwerk zu schwächen. Gleichzeitig setzten die Annisvetteln ihre Fähigkeit *Wetterkontrolle* ein und sorgten in der Region für ständigen Regen, durch den die Wasser auf der Seite des Storvalplateaus nun ordentlich angeschwollen sind. Allerdings bezog Barl zwei Dinge nicht mit in seinen Plan ein: Zum einen die SC und zum anderen einen Trollstamm, der im Schädeldamm lebt und dessen Mitglieder es nicht auf die leichte Schulter nehmen, wenn einige dahergelaufene Oger versuchen, ihr Heim niederzureißen.

Während die Oger den Damm mit Spitzhacken und Haken bearbeiten, dringt das rhythmische Hämmern durch den massiven Stein und die Wasser der Storvaltiefen, wo eines der berüchtigtsten Lebewesen des Sees aufhorcht. Dieses Monster ist die Schwarze Magga, und heute erreicht sie den Damm, um nachzusehen, woher diese seltsamen Geräusche stammen. Sie findet mehrere Oger vor, die nahe der Ostseite Teile des Damms herausbrechen, und greift sie an, weil sie sich diese großen, saftigen Leckerbissen nicht entgehen lassen will. Als sie sich deshalb auf den Damm hievt, ist ihr gewaltiger Körper der buchstäblich letzte Tropfen, und der von den Ogern bearbeitete Abschnitt bricht zusammen. Die Schwarze Magga, mehrere Oger und Hunderte Tonnen Gestein stürzen in das darunterliegende Tal, gefolgt von einer Sturzflut aus Wasser. Es dauert nicht lange, bis Schildkrötenfähre überschwemmt wird.

DIE ÜBERFLUTUNG VON SCHILDKRÖTENFÄHRE

Wann genau die ersten Ereignisse dieses Teils eintreffen, liegt ganz bei dir. Der beste Zeitpunkt für die Überflutung von Schildkrötenfähre ist wahrscheinlich, wenn die SC nach dem Ende von Teil Zwei in das Dorf zurückkehren. Allerdings kannst du die Flut jederzeit losbrechen lassen – sogar noch, bevor die SC damit fertig sind, die Rannickfeste zu säubern, wenn du es möchtest.

Wenn die SC nicht von selbst nach Schildkrötenfähre zurückkehren, kannst du einen verängstigten Dorfbewohner zu ihnen schicken, damit er sie um Hilfe bittet. Bei dem Mann handelt es sich um einen Jäger namens Bran Fered, der Wind, Wetter und die Gefahr von Ogerangriffen auf sich nimmt und zur Rannickfeste reitet. Er hofft, die SC dort anzutreffen, da er sie bitten möchte, bei der Evakuierung des Dorfes zu helfen, bevor es unter der Flut begraben wird.

Es sollte kaum Zeit für Vorbereitungen bleiben. Mache den SC klar, dass sie kaum eine Chance haben, die Bewohner von Schildkrötenfähre zu retten, wenn sie nicht auf der Stelle aufbrechen. Solange die SC nicht allesamt fliegen können und Schildkrötenfähre über die Straße erreichen wollen, müssen sie sich beeilen. Es sieht nämlich so aus, aus würden die steigenden Fluten des Schädelflusses das Dorf innerhalb weniger Stunden überschwemmen. Tatsächlich wird das Flutwasser die Straßen noch nicht überspülen (soviel Schaden hat die Schwarze Magga dem Damm nun auch nicht zugefügt), aber es sollte die SC vorantreiben. Solange sie sich beeilen, sollten sie Schildkrötenfähre rechtzeitig erreichen. Sobald die SC ankommen, lies ihnen folgenden Text vor:



Das Dorf Schildkrötenfähre wird überschwemmt. Die schmutzigen, steigenden Wasser des Schädelflusses, die mit furchtbarer Gewalt in den Lehmgrundsee stürzen, fegen durch das Herz der Gemeinde. Viele der Häuser, die einmal ungestört am Flussufer standen, sind beinahe gänzlich überflutet und laufen Gefahr, wegen der reißenden Fluten einzustürzen. Eine Gruppe aus Frauen und Kindern drängt sich auf einer der alten Fähren aus Schildkrötenpanzern zusammen. Das winzige Boot wird von der Flut gegen den Gemischtwarenladen gedrückt und droht, jeden Moment zu kentern. Der Kirchturm dahinter, um dessen Fuß das Wasser bereits einen Meter hoch steht, bleibt standhaft. Durch die oberen Fenster ist hektisches

Treiben zu erkennen, während die Dorfbewohner, die sich dort aufhalten, verzweifelt versuchen, die Schriften zu retten, den Kranken Trost zu spenden und um Erlösung zu beten.

Wie weit die Flut Schildkrötenfähre bereits überschwemmt hat, ist auf der Karte auf der Seite 394 durch die gepunktete Linie markiert. Das Wasser rast und ist gefährlich – um hindurchzuschwimmen, ist ein Fertigkeitwurf für Schwimmen gegen SG 25 notwendig.

DIE RETTUNG DER SCHULKINDER (HG 5)

Als die Flut kam, unterrichtete **TILLIA HENKSON** (NG Mensch Expertin 2) ein Klasse von Jungen und Mädchen im Schulhaus. Als das Wasser durch die Vordertür eindrang, verließen Tillia und ihre Klasse fluchtartig das Klassenzimmer und suchten Schutz auf einer der Fähren. Allerdings wurden sie von der reißenden Flut gegen die Mauer des Gemischtwarenladens gedrückt, bevor sie sicher ans Ufer gelangten. Seit Stunden sitzen sie nun auf dem Boot fest und sehen zu, wie das Wasser immer weiter steigt. Als die SC schließlich eintreffen, macht sich eine neue Gefahr bemerkbar.

KREATUR: Die Dorfbewohner sind nicht die Einzigen, die durch die Flut ihr Heim verloren haben. Eine 5 Meter lange Nachtbauchboa, einer der gefährlichsten Räuber im Fluss, wurde durch das Wasser mehrere Kilometer stromaufwärts aus ihrem Heim fortgeschwemmt und wurde von der Strömung bis hinunter ins Dorf getrieben. Während die SC einen Rettungsversuch unternehmen, treibt das Wasser die Schlange in Richtung der Fähre. Mit einem lauten Zischen erhebt sich die Würgeschlange aus dem Wasser und greift an. Dabei versucht sie, die junge, sommersprossige Tabitha Kramm mit Haut und Pferdeschwänzen zu verschlingen. Tillia Henkeson und die übrigen Kinder schreien vor Panik, da sie nicht in der Lage sind, das gefräßige Reptil aufzuhalten. Diese Aufgabe fällt den SC zu.

NACHTBAUCHBOA

EP	HG	TP
je 1.600	5	je 59

Würgeschlange Variante (PF MHB, S. 229)

N Großes Tier

INI +3; **Sinne** Geruchssinn; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14 (+3 GE, -1 Größe, +5 natürlich)

TP 59 (7W8+28)

REF +8, **WIL** +3, **ZÄH** +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, **Klettern** 6 m, **Schwimmen** 6 m

Nahkampf Biss +11 (1W8+10 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Würgen (1W6+10)

TAKTIK

Im Kampf Sobald die SC angreifen, wendet die Boa ihnen sofort ihre volle Aufmerksamkeit und ignoriert die Schulkinder.

Moral Die Boa flieht, sobald ihre Trefferpunkte auf 15 oder darunter fallen.

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 16, **KO** 16, **IN** 1, **WE** 12, **CH** 2

GAB +5; **KMB** +13 (Ringkampf +17); **KMV** 26 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Abhärtung, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss), Verbesserte Natürliche Rüstung

Fertigkeiten Akrobatik +11 (im Sprung +7), Heimlichkeit +9, Klettern +15, Schwimmen +19, Wahrnehmung +14

BELOHUNG: Wenn die SC die Kinder und die Lehrerin retten, erhalten sie 4.800 EP. Zudem schwärmt Tillia Henkeson von ihnen in den höchsten Tönen und schickt aus Dankbarkeit jede Woche frischgebackene Pasteten in die Rannickfeste.

DIE SCHWARZE MAGGA ERHEBT SICH (HG 15)

Kaum haben die SC die Schulkinder gerettet, kommt es noch härter. Verletzt von dem Sturz und wütend über die plötzliche und peinliche Wendung der Ereignisse, kommt die Schwarze Magga selbst ins Dorf.

Lasse die SC einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 ablegen. Ist der Wurf erfolgreich, erkennen die Charaktere etwas, das auf den ersten Blick wie ein riesiger, schwarzer Baum aussieht, der flussabwärts und auf die Kirche zugetrieben wird. Nur wenige Augenblicke, bevor der „Baum“ aufschlägt, taucht er unter. Kurz darauf schwellen die Wogen rasch an, und mit donnerndem Gebrüll erhebt sich die Schwarze Magga aus den Fluten.

KREATUR: Der Anblick des gewaltigen Monsters – dessen urtümlicher Kopf so hoch aufragt wie der Kirchturm – versetzt die Bewohner von Schildkrötenfähre in blinde Panik. Niemand achtet überhaupt darauf, dass der Regen aufgehört hat und das Wasser eventuell aufgehört hat zu steigen. Derzeit ist die gesamte Aufmerksamkeit auf das Monster gerichtet, das sich augenscheinlich daran macht, die Kirche zu zerstören.

Wenn niemand eingreift, geschieht genau das. Die Schwarze Magga braucht weniger als 5 Minuten, um die Kirche in einen Haufen Schutt zu verwandeln, und wenn sie fertig ist, bleibt kein Stein mehr auf dem anderen. Die zwei Dutzend Dorfbewohner, die in dem Gebäude Schutz gesucht haben, werden entweder zerquetscht oder von dem unbändigen Monster gefressen.

Es ist unwahrscheinlich, dass die SC es mit der Schwarzen Magga aufnehmen können, obgleich sie verletzt ist. Zum Glück müssen die SC sie nicht töten, um sie loszuwerden. Wenn die SC das Monster angreifen, verteidigt es sich nur wenige Runden lang, bevor es in den Lehmgrundsee flüchtet (siehe unten, „Taktik“).

SCHWARZE MAGGA

EP	HG	TP
51.200	15	232

TP 232 (derzeit 152; siehe S. 414)

TAKTIK

Im Kampf In der ersten Kampfunde setzt die Schwarze Magga ihren Wahnsinnsodem gegen die SC ein. In der zweiten Runde greift sie die SC an, indem sie sich ihnen nähert und einen von ihnen beißt. Sie wiederholt diese Taktik in der dritten Runden und setzt zusätzlich ihre Tentakel ein, wenn es ihr nicht gelungen ist, in der zweiten Runden einen vollen Angriff auszuführen.

Moral Die Schwarze Magga zieht sich in der vierten Kampfunde zurück. Sie lässt jeden Gegner fallen, den sie derzeit gepackt hält, und beschließt, dass es für sie am besten wäre, sich erst einmal nicht weiter mit diesem unbekanntem Feinden herumzuschlagen. Alternativ dazu zieht sie sich zurück, wenn die SC ihre Trefferpunkte auf 80 oder weniger senken. Sie verlässt (vorläufig) Schildkrötenfähre, schwimmt flussabwärts – wobei sie möglicherweise noch einige kleinere Gebäude zerstört – und verschwindet in den Tiefen des Lehmgrundsees.



ENTWICKLUNG: Nachdem die Schwarze Magga zum Rückzug gezwungen wurde, brechen die Dorfbewohner, die sich am Ufer gesammelt und zugesehen haben, in Jubel aus. Nur einen Augenblick später bemerken sie, dass das Flutwasser allem Anschein nach zurückgeht.

Es sollte offensichtlich sein, dass sich die Furcht der Dörfler, der Schädeldamm sei gebrochen, nicht bewahrt hat. Allerdings weist die plötzliche Überflutung darauf hin, dass etwas Schlimmes passiert sein muss. Viele der Bewohner kennen die Schwarze Magga aus dem Volksglauben und weisen daraufhin, dass das Monster angeblich in den Storvaltiefen haust und nicht im Schädelfluss.

Alles deutet nach Norden – etwas muss beim Schädeldamm vorgefallen sein. Als in der Vergangenheit der Damm durch Stürme überzulaufen drohte, öffneten sich die Schleusen automatisch und minderten den Wasserdruck durch kontrollierten Durchfluss. Niemand in Schildkrötenfähre weiß genau, wie der Öffnungsmechanismus der Schleusen genau funktioniert, da der Schädeldamm seit Langem die Heimstatt des Trollstamms der Schädelmüller ist. Seit eh und je haben die Schleusen immer fehlerfrei funktioniert. Sollten die Schleusen ausgefallen sein, muss sich jemand dem Zorn der Schädelmüller stellen und herausfinden, was getan werden kann, um die alte, thassilonische Konstruktion zu reparieren – wenn überhaupt. Ansonsten wird eine gigantische Flut die gesamte Region verheeren.

Schildkrötenfähre ist alles andere als reich, doch wenn die SC eine noch tödlichere Flut verhindern, indem sie die Schleusen öffnen, verspricht Bürgermeister Schried ihnen eine Belohnung von 1.000 GM. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 30 kann er auf bis zu 2.000 GM heraufgehandelt werden.

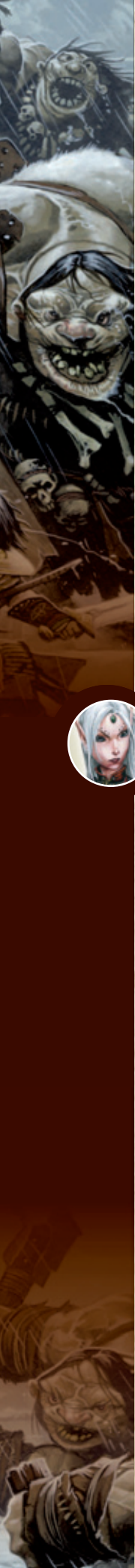
BELOHNUNG: Wenn die SC die Schwarze Magga vertreiben, erhalten sie 19.200 EP. Für den Fall aber, dass sie das Monster in den wenigen Kampfrunden töten, die es im Dorf bleibt, erhalten sie die vollen EP für den Sieg über einen Gegner mit HG 15.

SCHÄDELDAMM

Schädeldamm war das letzte – und vermutlich ehrgeizigste – Bauprojekt, das die Riesen unter der Herrschaft von Runenherrscher Karzoug jemals errichteten. Ein Großteil des Gesteins, welches zum Bau hochaufragender Monumente in ganz Varisia verwendet wurde, stammt aus einem gigantischen Steinbruch im Herzen des Storvalplateaus. Zwar dauerte es Jahrhunderte, zuletzt jedoch war der Steinbruch gänzlich abgebaut, und alles, was blieb, war eine tiefe Schlucht. Karzoug hatte keine Verwendung und kaum Interesse an dem hässlichen Einschnitt. Aus diesem Grunde befahl er den Bau von Schädeldamm am Südende und die Umwandlung der Schlucht in den größten See der Region.

Wie viele Bauten, auf denen sein eigenes Antlitz nicht zu sehen war, bekam der Damm eines von Karzougs liebsten Gestaltungselementen: einen menschlichen Schädel. Tausende von ihnen schmücken den Staudamm. Fünf gigantische Schädel schmücken das Herzstück auf der Vorderseite des Damms. Es handelt sich um eine uralte Vorrichtung, die dafür eingebaut wurde, die Kiefer dieser Schädel wie Schleusentore zu öffnen und zu schließen, sollte das Wasser der Storvaltiefen zu sehr anschwellen.

Die Vorrichtung ist noch immer funktionsfähig. Die Energiequelle aber – zwei Höllenschlundteufel, die in einem Schutzkreis gefangen waren, der ihnen



1 FELD = 7,50 M
TREPPEN ● AUFW. ● ABW.

BEREICHE C2-C5

BEREICHE C7-C12

N

SCHÄDELDAMM

WESTLICHE HÖHLEN

1 FELD = 1,50 M
TREPPEN ● AUFW. ● ABW.

C5

C3

C4

C2

SCHÄDELWACHT

1 FELD = 1,50 M
TREPPEN ● AUFW. ● ABW.

C7

C8

C9

C11

C10

C12

SCHÄDELDAMM (SEITENANSICHT)

1 FELD = 7,50 M
TREPPEN ● AUFW. ● ABW.

BEREICHE C7-C12

BEREICHE C3-C16

GRAZUULS DOMÄNE

1 FELD = 1,50 M
TREPPEN ● AUFW. ● ABW.

C14

C13

C15

C16



MASSAKER AM GROSSEN HAKEN

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: IM SCHATTEN DES GROSSEN HAKENS

TEIL ZWEI: RÜCKERBERUNG DER RANNICKFESTE

TEIL DREI: VOR UNS DIE SINNFLUT

TEIL VIER: DAS GEQUÄLTE HERZ

TEIL FÜNF: ABSTIEG

KARTE DREI: SCHÄDELDAMM

die Lebensenergie raubte – ist versiegt. Wenn die SC Schildkrötenfähre retten wollen, müssen sie nicht nur die Oger, die den Damm zerstören wollen, und die Trolle, die ihn als ihre Heimat beanspruchen, besiegen, sie müssen darüber hinaus auch nach einer Möglichkeit suchen, die Schleusen noch einmal anzutreiben. Vielleicht schaffen sie das mit der Unterstützung eines sterbenden Höllenschlundteufels, der die Maschinen des Schädeldamms 10.000 Jahre lang angetrieben hat.

C1 WESTUFER



Der Schäeldamm erstreckt sich über die gesamte Breite der Schlucht. Der massive Steinwall hält das Wasser der Storvaltiefen zurück – gerade noch. Tausende Schädel sind in die Vorderseite des Damms gemeißelt worden, von denen die fünf größeren den Mittelteil schmücken. Der Schädel ganz im Osten ist beinahe gänzlich hinter einem beständigen Schwall von Wasser verborgen, der sich durch einen frischen Riss im Damm ergießt. Derzeit scheint der uralte Damm den Fluten der Storvaltiefen noch standzuhalten. Doch wenn der Regen nicht bald aufhört, wird die jüngste Flut nichts weiter sein als ein Vorgeschmack auf eine Katastrophe ungeahnten Ausmaßes.

Die Abhänge im Osten der Schlucht stehen fast senkrecht und sind rutschig vom Regen. Im Westen allerdings führt eine schmale Steintreppe zu einem Höhleneingang nahe dem Westrand des Damms. Die Ränder der Treppe sind mit Hunderten von Speießen geschmückt, auf denen die Schädel vieler unterschiedlicher Kreaturen stecken.

Der Riss im Damm befindet sich an der Stelle, an der die Schwarze Magga die Oger angegriffen und ungewollt die Arbeit beendet hat, die sie angefangen haben. Seitdem haben sich die Oger auf die andere Seite des Damms und in den Bereich C6 verlagert, um ihre Arbeit fortzusetzen. Kurz nach der Ankunft der SC setzt der Regen erneut ein. Allerdings können sie vorher einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 ablegen, um mehrere schwerfällige Gestalten zu erkennen, die auf dem oberen Bereich des Damms hin und her laufen.

C2 DIE SCHÄDELTREPPE



Eine über zwei Meter breite Steintreppe führt den Abhang hinauf und reicht bis in eine Höhe von fast sechzig Metern, bis sie vor einem Höhleneingang endet. Hunderte von Speießen säumen den Rand der Treppe, und viele sind mit Schädeln geschmückt – teils von Tieren, teils von Humanoiden. Allen gemein ist die fremdartige, schädelartige Rune auf der Stirn.

Jeder, der des Riesischen mächtig ist, erkennt die Runen auf den Schädeln als Warnung. Mit diesen Zeichen markieren die Trolle der Schädelmaler, die in dieser Region leben, ihr Territorium. Die Treppe ist für große Kreaturen ausgelegt, wodurch mittelgroße oder kleinere Kreaturen einen Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 7 ablegen müssen, um sie zu erklimmen. Wenn jemand abstürzt, fällt das Opfer 1W10x3 Meter in die Tiefe, bevor es auf einem der schmalen Vorsprünge aufschlägt, die die Felswand säumen.

C3 AUF DER SCHWELLE DES ETTINS



Der kurze Gang endet in einer schmalen Nische, doch erreicht man über einen viereinhalb Meter hohen Vorsprung im Westen eine größere Höhle.

Da die Oberfläche der Wand ziemlich bröckelig ist, muss ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 15 abgelegt werden, um den Vorsprung zu erreichen. Schlimmer noch, aufgrund der herausbrechenden Steinchen gilt für Heimlichkeitswürfe ein Malus von -4. Es ist wahrscheinlich, dass Fressen-und-Kauen jeden hört, der über diesen Weg in seine Heimstatt gelangen will.

C4 DAS LAGER VON FRESSEN-UND-KAUEN (HG 6)



Die Brise, die durch diese zwölf Meter hohe Höhle weht, hält die Luft zum Glück frisch. Trotzdem erfüllen Dutzende angefressene Kadaver von Feuerfelpumas, Hirschen und sogar einigen Menschen, die entlang den Wänden aufgestapelt sind, den Raum mit einem Übelkeit erregenden Gestank.

KREATOR: Schon seit langer Zeit ist diese Höhle das Lager eines Ettins namens Fressen-und-Kauen. Als die Trolle in diese Region zogen, schlossen sie ein Abkommen mit dem Ettin: Solange er den Damm den Trollen überließ und als Wächter diesen Aufstiegsweg vor Eindringlingen schützte, könnte er in der Region bleiben. Fressen-und-Kauen sah kein Problem darin, sich an das Abkommen zu halten, da es oben auf dem Damm sowieso nichts gab, was ihn interessierte. Seitdem ist er ein Ehrenmitglied des Schädelmalerstammes.

Als die Oger zum Damm kamen, hatte Fressen-und-Kauen zunächst vor, sie zu töten. Nachdem sie ihn jedoch mit mehreren, köstlich geräucherten Menschen bestochen hatten, beschloss er, in die andere Richtung zu sehen. Nun fühlt der Ettin sich schuldig, dass er die Schädelmaler verraten hat, und hat Angst davor, den Damm emporzuklettern und dem Stamm im Kampf gegen die Oger zu helfen, weil er fürchtet, die Trolle könnten seinen Verrat riechen. In der Ankunft der SC sieht er eine Möglichkeit, sich dem Stamm gegenüber als loyal zu erweisen, und als er sie sieht, attackiert er die SC mit dem Kampfschrei: „IHR MICH NICHT BESTECHEN! ICH EUCH ZERQUETSCHEN FÜR SCHÄDELSAMMLER!“

FRESSEN-UND-KAUEN

EP	HG	TP
2.400	6	65

Ettin (PF MHB, S. 114)

SCHATZ: Der Ettin bewahrt seinen Schatz in der Höhle im Nordosten auf, in einem chaotischen Haufen neben seiner Sammlung herumliegender Pelze. Die Beute besteht aus 693 GM, 1.240 SM, einem Samtbeutel mit sechs Perlen im Wert von je 100 GM, einer Gebetsrolle der Positiven Energie und einem Röhrchen für Schriftrollen, das mit Jadestreifen besetzt ist (und 300 GM wert ist) und eine Schriftrolle: Kältekegel, eine Schriftrolle: Monster festhalten sowie eine Schriftrolle: Telekinese enthält.

C5 OBERER DURCHGANG

Ebenso wie im Bereich C3, gibt es auch hier einen 4,50 Meter hohen Vorsprung am Süden. Um ihn zu erreichen, ist ein Fertigkeitwurf für Klettern gegen SG 15 notwendig. Die Treppe darüber führt auf die Oberseite des Damms.

C6 OGER- ABRISSMANNSCHAFT (HG 8)



Auf dem Gang oberhalb des Schäfeldamms liegt kaum Geröll, dafür steht in vielen Abschnitten das Wasser knapp acht Zentimeter hoch. Hier und da sind Teile der Oberfläche des Damms weggebrochen, allerdings scheinen diese Schäden recht alt zu sein. Ein Turm mit einer Kuppel aus Schädeln steht in der Mitte des Weges. Im Norden brandet das unruhige Wasser der Storvaltiefen gegen den Damm, während gut neunzig Meter unter der Südseite ein trüber See liegt.

Wer am Rand des Damms entlangläuft, muss einen Fertigkeitwurf für Akrobatik gegen SG 12 ablegen, da das Gestein an den Rändern aufgrund von Algen und Wasser besonders rutschig ist. Ein Sturz auf die Nordseite führt zu einem kurzen Fall in stürmisches Gewässer. Der gestürzte Charakter nimmt keinen Schaden, muss aber einen Fertigkeitwurf für Schwimmen gegen SG 15 ablegen, um an der Oberfläche zu bleiben. Stürzt man auf der Südseite herunter, so ist es ein harter Absturz, der einen steilen Abhang hinunterführt, weit unten im Wasser endet und 20W6 Punkte Schaden verursacht.

KREATUREN: Die Abrissmannschaft, die von Barl Bruchbein persönlich zum Schäfeldamm geschickt wurde mit dem Auftrag, ihn einzureißen, bestand ursprünglich aus zwei Dutzend Ogern. Nach zahllosen Kämpfen gegen die Schädelmaler und der Katastrophe durch den Angriff der Schwarzen Magga auf der Ostseite ist die Gruppe jedoch auf vier elende, matte und kranke Oger geschrumpft, die von einem Kämpfer namens Malugus angeführt werden. Malugus, Jaagraths dritter Sohn, betrachtete die Aufgabe, den Schäfeldamm zu zerstören, zunächst als große Ehre. Inzwischen aber ist er drauf und dran, die ganze Sache aufzugeben und nach Osten in die Wyvernberge zu fliehen. Malugus und seine Oger haben diese Seite des Damms gerade erst erreicht, nachdem sie sich ihren Weg durch den Bereich C7 gekämpft haben. Während er selbst auf einem Steinblock sitzt und im Regen eine Ruhepause einlegt, hat er seine übrigen ogrischen Handlanger dazu angetrieben, mit ihren Haken gegen den Stein zu hämmern.

Alle fünf Oger sind durch die Arbeit und die Bedingungen um sie herum völlig erschöpft. Ihr Bewegungswert ist halbiert, und sie erleiden einen Malus von -6 für Würfe auf Stärke und Geschicklichkeit. Um die Entkräftung widerzuspiegeln, ist der HG eines jeden Ogers um 1 gesenkt worden.

MALUGUS

EP	HG	TP
3.200	7	104

Entkräfteter Oger Kämpfer 5 (siehe S. 149)

ENTKRÄFTETE OGER (4)

EP	HG	TP
je 600	2	je 30

(PF MHB, S. 201)

C7 - C12 SCHÄDELWACHT

Die Doppeltür im Norden, die in das Gebäude führt, wurde von den Ogern immer wieder eingeschlagen und von den Trollen der Schädelmaler, die im Inneren hausen, ebenso hastig wieder repariert. Die Türen können nicht mehr geöffnet werden und müssen mit einem Stärkewurf gegen SG 24 eingeschlagen werden, um in den Bereich C7 zu gelangen. Die Doppeltür im Süden ist intakt und von innen verriegelt. Man kann sie mit einem Stärkewurf gegen SG 28 gewaltsam öffnen. Die „Fenster“, durch die man in das Gebäude hineinsehen kann, sind eigentlich die Augenhöhlen der schädelartigen Fassade. Sie sind 1,50 Meter breit und 3 Meter hoch. Um zu einem der Fenster hinaufzuklettern, ist ein Fertigkeitwurf für Klettern gegen SG 10 nötig, allerdings ist es der vermutlich einfachste Weg, um in die Schädelwacht hineinzugelangen.

C7 SCHLACHTFELD (HG 9)



Der große Raum ist über und über mit Schutt gefüllt, der mit Fleischfetzen, zerbrochenen Waffen, Blutspritzern und den Leichen einiger Oger, denen die Glieder abgerissen wurden, bedeckt ist. Wind und Regen heulen durch die kreisrunden Öffnungen im Norden, durch die man auf die Storvaltiefen blicken kann, und auf dem Boden haben sich Wasserpfützen gebildet. Matten aus faserigem, grünem Schimmelpilz wachsen an den Wänden, kriechen durch die Fenster und zahlreiche Risse in der kuppelförmigen, neun Meter hohen Decke. In die Wände unter den pilzartigen Ranken sind Hunderte von Schädeln eingemeißelt.

KREATUREN: Obwohl die Trolle sich rasch von dem Ogerangriff erholten, starben doch mehrere von ihnen, als die Oger auf die Idee kamen, die im Kampf niedergeschlagenen Trolle über den Rand des Damms zu werfen. Sie ertranken, bevor sie wieder zu Bewusstsein kamen. Jetzt sind nur noch vier Trolle übrig. Sie haben sich hinter den Vorhängen aus Schimmelpilzen verborgen. Zwar erwarten sie weitere Oger, doch reagieren sie auf das Eindringen der SC mit derselben Wut und lassen ihr Wutgeschrei hören.

TROLLE (4)

EP	HG	TP
1.500	5	je 63

(PF MHB, S. 265)

C8 - C9 SCHLAFKAMMERN DER SCHÄDELSAMMLER



Die Fenster in diesem Raum sind mit dicken, grünen, faserigen Schimmelpilzen bedeckt – fast wie mit Vorhängen. Auf dem Boden liegen mehrere große Schlafplätze aus Stofffetzen.

Die Schädelmaler nutzten diese Räume als Schlafplätze, aber da nur noch wenige Trolle übrig sind, sind diese Räume verlassen.

SCHATZ: Mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 25 im Bereich C9 entdecken die SC einen losen Stein am Fuß der Südmauer. Darunter verbirgt sich ein kleines Fach mit Schätzen, die einer der Trolle hier

vor seinesgleichen versteckt hat. In dem Fach liegen ein gesprungener Smaragd im Wert von 400 GM, ein verbogener Goldkamm, der einem Behir nachempfunden ist (die Beine bilden die Zinken) und dessen Augen aus winzigen Perlen im Wert von 580 GM bestehen, sowie einem Paar rosaroter, spitzenbesetzter *Kletter- und Schwimmhandschuhe*, die für den Troll zu klein und zu weibisch waren. (Da sie jedoch niemals schmutzig werden und immer leicht nach Flieder riechen, war der Troll auf merkwürdige Weise von ihnen angetan.)

C10 AUSSICHTSPLATTFORM



Durch drei runde Fenster blickt man von diesem Raum aus auf die Südseite des Schädeldamms. Auch hier sind die Wände, die Decke und sogar der Boden mit eingemeißelten Schädeln geschmückt. In die Mitte der Wand im Norden ist eine massive Doppeltür eingelassen. Die glatte Oberfläche der Türflügel ist mit getrocknetem Blut verschmiert.

Die Doppeltür ist zwar nicht verschlossen, jedoch außergewöhnlich schwer. Um die Türflügel zu öffnen, ist ein Stärkewurf gegen SG 22 notwendig. Das Geschmierre, das die Trolle in Riesisch draufgeschrieben haben, lautet: „UNTEN HAUST DER NASSE PAPA GRAZUUL! WOHL DEM NASSEN PAPA GRAZUUL!“

Hinter der Tür führt eine 45 Meter lange Steintreppe in die Dunkelheit und in den Bereich C13 hinunter.

C11 LAGERRAUM



Der Raum ist beinahe vollständig verstopft mit dicken Strängen aus diesem merkwürdigen, rankenähnlichen Pilz, sodass die Kammer wie ein kleiner Dschungel wirkt, der nach feuchtem Schimmel und Verwesung stinkt.

Obwohl der Pilzbewuchs harmlos ist, könnte die Dicke, mit der das Zeug hier wächst, die SC interessieren. Der Grund hinter dem massiven Bewuchs ist durchaus alltäglich: Die Trolle haben diesen Raum einfach nie benutzt und das Zeug auch nie fortgeschafft.

C12 EINGESTÜRZTER RAUM



Der Südostteil dieses uralten Raumes ist eingestürzt. Was blieb, ist ein tückisch aussehendes Loch in der Wand, durch das man auf den weit darunterliegenden See blicken kann.

Obleich der Einbruch gefährlich aussieht, ist der Raum an sich stabil. Dies ist der inoffizielle Eingang zur Schädelswacht, den fliegenden SC benutzen können, um einer Begegnung mit den Trollen im Norden aus dem Weg zu gehen.

C13 BECKEN DER WEITSICHT (HG 10)



In dieser kalten, feuchten Kammer befindet sich ein großes Becken im Boden, dessen Ränder mit blassgelbem Schleim und Pilzen verklebt ist. An der Wasseroberfläche schwimmt ein ähnlicher Belag. Die Wände sind ebenfalls mit eingemeißelten Schädeln geschmückt. An der Wand im Süden liegt ein stattlicher Haufen aus Schädeln – meist Humanoid – und versperrt zum Teil den Durchgang zu einer steinerne Doppeltür.

Der Algenbelag an der Oberfläche des Beckens riecht zwar übel, ist aber harmlos. Das Becken selbst ist 4,50 Meter tief. Unter Wasser liegende Tunnel führen vom Grund des Beckens zu denen in den Bereichen C14 und C15.

Der Schädelhaufen im Süden muss erst fortgeschafft werden, bevor die Tür zum Bereich C16 geöffnet werden kann. (Für diese Aufgabe würde eine Person 10 Minuten brauchen.)



MALUGUS KREEG

KREATUR: Dieser Raum ist die Heimstatt des Häuptlings der Schädelssammler, einem Seetroll namens Grazuul. Grazuul ist nur wenig intelligenter als ein Tier und hat kaum eine Ahnung davon, warum die „Trockenen“ da oben ihn für ihren Herrscher halten. Er weiß nur, dass er ihre regelmäßigen Schädelopfer gutheißt. Ganz besonders mag Grazuul das Aussehen und das Gefühl eines frisch polierten Schädels. Aus diesem Grunde hat er den Großteil seines Lebens im Schädeldamm verbracht. Sein liebster Zeitvertreib besteht tatsächlich darin, sich das Fleisch vom Gesicht zu reißen und zu fühlen, wie das kalte Wasser über den blanken Knochen seines Schädels rinnt, bevor sich das Fleisch wieder zurückbildet.

GRAZUUL

EP	HG	TP
9.600	10	147

Seetroll Kämpfer 5

CB Großer Humanoider (Aquatisch, Riese)

INI +4; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +4 GE, -1 Größe, +5 natürlich)

TP 147 (11 TW; 6W8+5W10+93); Regeneration 5 (Feuer oder Säure)

REF +7, **WIL** +3, **ZÄH** +17; +1 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf Adamantdreizack des Rückschlags +1, +18/+13 (2W6+14/19-20), Biss +10 (1W8+3) oder Biss +15 (1W8+7), 2 Klauen +15 (1W6+7)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Waffentraining (Speere +1), Zerreißen (2 Klauen, 1W6+10)

TAKTIK

Im Kampf Grazuul versucht, während des gesamten Kampfes über im Wasser zu bleiben, um weiterhin den Vorteil seiner Regeneration zu genießen. Sinken seine Trefferpunkte allerdings auf 50 oder darunter lässt er seinen Dreizack fallen und benutzt stattdessen seine Klauen. Auf diese Weise kann er dank seiner Regeneration den Schaden heilen, den er sich durch den Einsatz seiner *Rückschlag*-Waffe selbst zugefügt hat. Wenn er schwer gepanzerten Charakteren gegenübersteht, klettert er aus dem Becken und versucht, sie durch Ansturm ins Wasser zu werfen, wenn sich die Möglichkeit ergibt.

Moral Da er darauf vertraut, dass er nach einer Niederlage durch die Regeneration wieder geheilt wird, kämpft Grazuul bis zum Tode. Wenn die SC allerdings Feuer oder Säure gegen ihn einsetzen und seine Trefferpunkte auf 20 oder darunter sinken, flüchtet er aus dem Schädeldamm. Er flieht in den Bereich **C14** und von dort aus nach Norden in die Storvaltiefen.

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 18, **KO** 26, **IN** 6, **WE** 11, **CH** 6

GAB +9; **KMB** +17; **KMV** 32

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Kampfflexe, Konzentrierter Schlag, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Dreizack), Waffenfokus (Dreizack), Waffenspezialisierung (Dreizack)

Fertigkeiten Schwimmen +23, Wahrnehmung +6

Sprachen Riesisch

Besondere Eigenschaften Amphibie, Rüstungstraining 1

Ausrüstung Adamantdreizack des Rückschlags +1

C14 ZUGANG ZUR FLUTKAMMER



Abgesehen von einem langen, drei Meter breiten Becken ist diese schmale Kammer leer.

Das Becken in diesem Raum ist 4,50 Meter tief. Ein Tunnel verbindet diesen Bereich mit Bereich **C13**. Am Grund des Beckens (genau unter der Kennzeichnung „C14“) befindet sich eine Geheimtür, die mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 entdeckt werden kann. Diese führt zu einer Reihe weiterer Türen, von denen jeweils nur eine gleichzeitig geöffnet werden kann, und schließlich zu einem Unterwassertunnel, der in die Storvaltiefen führt. Über diesen Weg gelangte auch Grazuul vor Jahren in diese Kammern.

C15 SCHLEUSEN-MECHANISMUS (HG 9)



Ein Wasserbecken liegt an der Westseite dieser Kammer, und eine Reihe von Stufen führt hinunter auf die Ostseite des Beckens. Gegenüber der kleinen Treppe befindet sich eine Nische, in der ein maßstabsgetreues Modell des Schädeldamms steht. Die fünf Schädels auf der Vorderseite stammen allem Anschein nach von echten Menschen. Die Knochen sind poliert und glänzen.

GRAZUUL



Das maßstabsgetreue Modell des Schädeldamms wurde früher dazu eingesetzt, den Wasserstand der Storvaltiefen zu regulieren. Wenn das Wasser bis auf 9 Meter unterhalb des Randes des Damms anstieg, öffneten sich die fünf Schleusen automatisch, um einen katastrophalen Dambruch zu verhindern. Die Schleusen wurden durch die Lebenskraft zweier Höllenschlundteufel angetrieben, die im Bereich **C16** gefangen gehalten werden. Allerdings ist einer der beiden mittlerweile tot und der andere beinahe, sodass nicht genügend Energie vorhanden ist, um das Sicherheitssystem zu speisen. Eine Untersuchung der Schädel ergibt, dass der Kiefer jedes Einzelnen wie ein Schalter heruntergedrückt werden kann. Dahinter kommen Röhren zum Vorschein, die in die Wand hineinlaufen. Das Modell selbst strahlte starke Verwandlungsmagie aus (ZS 20). Ein Fertigkeitwurf für Zauberkunde gegen SG 35 reicht aus, um zu erkennen, dass dieser Mechanismus dazu verwendet wurde, die Schleusen zu öffnen, und dass die Energiequelle soweit versiegt ist, dass der Mechanismus nicht länger funktioniert. Sobald die Höllenmaschinen, die vom Bereich **C16** den Damm antreiben, wieder aufgeladen wurden, werden die Schalter in den Schädeln automatisch ausgelöst und öffnen die Schleusen.

KREATUR: Ein Überbleibsel aus längst vergangener Zeit lauert in diesem Raum: ein schwerfälliges, skorpionartiges Konstrukt, das Schädelreißer genannt wird. Nach einer schrecklichen ersten Begegnung mit dieser Kreatur hat sich Grazuul nie wieder in diese Kammer gewagt – und abgesehen von dieser einen Begegnung, hat keine Kreatur in Jahrtausenden das Können des Schädelreißers auf die Probe gestellt. Doch das Konstrukt ist geduldig. Es wurde mit der Aufgabe betraut, den Schleusenmechanismus zu bewachen, und hat nicht vor, seinen Posten aufzugeben. Sobald irgendjemand den Raum betritt, erwacht es ruckartig zum Leben und kämpft bis zum Ende.

SCHÄDELREISSER

EP	HG	TP
6.400	9	112

(siehe S. 413)

TAKTIK

Im Kampf Der Schädelreißer ist wie vor Jahrhunderten noch immer davon besessen, den Flutmechanismus zu kontrollieren, und das skorpionartige Konstrukt wird auf jeden aufmerksam, der versucht, sich der Steuerung zu nähern. Es lässt sich nicht einfach aus dem Raum locken. Wenn die SC versuchen, es vom Bereich **C13** aus der Ferne anzugreifen, schließt das Monster die Tür oder tritt außer Sicht – bereit, den Kampf erneut aufzunehmen, wenn die Eindringlinge zurückkehren.

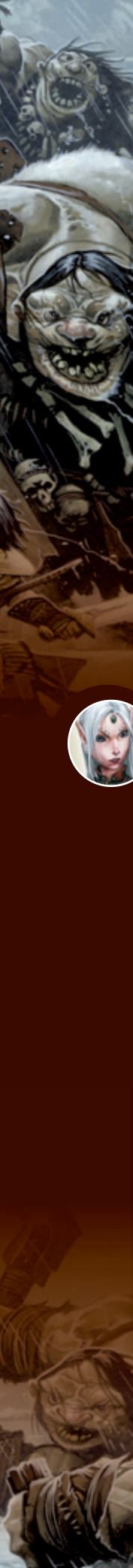
Moral Der Schädelreißer kämpft, bis er zerstört wird.

SCHATZ: Ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 25 reicht aus, um einen längst verloren geglaubten, hellvioletten Elipsoiden zu entdecken, der in einem Riss im Modell des Schädeldamms steckt. (Es handelt sich um einen *Ionenstein*, der noch bis zu sechs zusätzliche Zauber absorbieren kann.)

C16 HÖLLENMASCHINEN



In dieser engen Kammer stehen im Osten und Westen zwei Nischen. Jede Nische ist mit einem Fallgitter aus mattem Eisen umschlossen. Jedes Fallgitter kann mithilfe einer Winde daneben hochgezogen oder herabgelassen werden. Auf der anderen Seite jedes Gitters befindet sich ein orange glühender Kreis aus Runen auf dem Boden. In dem Kreis im Westen liegt ein Haufen blutroter Asche. Im Westen liegt etwas, das wie ein längst toter Teufel aussieht, zusammengerollt auf dem Boden. Sein Fleisch ist trocken und spannt sich über die Knochen.



Die beiden magischen Kreise sind mächtige Gefängnisse, in denen sich einst die Energiequelle für den Antrieb der Schleusen des Schädeldamms befand – zwei von Karzoug gefangene Höllenschlundteufel. Wann immer die Schleusen geöffnet werden mussten, entzogen die Schutzkreise ihnen ihre Lebensenergie (und richteten bei den gefangenen Höllenschlundteufeln eine negative Stufe an). Diese Energie wurde dazu genutzt, die gigantischen Maschinen tief im Inneren des Damms anzutreiben und die Schleusen zu öffnen. Im Verlauf der vergangenen 10.000 Jahre stieg der Wasserspiegel der Stovaltiefen aufgrund von Stürmen gerade einmal 150 Male. Die meiste Zeit erholten sich die Höllenschlundteufel wieder von dem Energieentzug. Während die Jahre jedoch verstrichen, missglückten ihnen immer mehr Rettungswürfe gegen die negativen Stufen, sodass sie immer schwächer wurden. Als der letzte heftige Sturm vor 54 Jahren über die Region fegte und die Schleusen zum Öffnen zwang, starb einer der Höllenschlundteufel, und sein Körper zerfiel zu blutroter Asche. Jetzt ist einfach nicht mehr genügend Lebensenergie vorhanden, um die Schleusen zu betreiben. Doch wenn sich das nicht bald ändert, wird das Wasser der Stovaltiefen über den Damm steigen und die Ländereien im Süden überfluten.

Der „tote“ Höllenschlundteufel im östlichen Schutzkreis ist nicht wirklich tot. (Er kann mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 30 als Höllenschlundteufel erkannt werden.) Er war einst ein mächtiger Teufel namens Avaxial und leidet derzeit unter 19 negativen Stufen. Da sein Körper dermaßen geschwächt ist, hat der Teufel die vergangenen Jahrzehnte im Koma verbracht und kann sich kaum bewegen. Sobald die SC diesen Bereich betreten, erwacht Avaxial aus seiner Dumpfheit, streckt schwach die Hand nach ihnen aus und bittet keuchend um seine Freilassung. Solange der Höllenschlundteufel in dem Schutzkreis gefangen ist, kann er weder seine übernatürlichen noch seine zauberähnlichen Fähigkeiten einsetzen, jedoch immer noch kommunizieren. Er fleht die SC an, die Magie des Kreises zu brechen, die ihn gefangen hält, oder – sollte dies nicht funktionieren – die Runen zu zerstören, damit er entkommen kann. Der Kreis ist mit Zauberstufe 20 gewirkt worden. Wenn erfolgreich *Magie bannen* auf den Kreis gewirkt wird, bleibt er nur für 1W4 Runden nicht-magisch. Das reicht aus, damit der Höllenschlundteufel *Mächtiges Teleportieren* einsetzen und sich in eine weit entfernte Zuflucht begeben kann, wo er sich langsam von seiner 10.000-jährigen Tortur erholen kann. Den Schutzkreis zu zerstören, ist noch schwieriger. Die Runen sind nämlich in einen Ring aus magischen Steinen eingesetzt, die durch Waffen oder Magie physisch zerstört werden müssen, damit der Kreis unwirksam wird (Härte 16, TP 120, Zerbrechen-SG 34).

Kluge SC machen sich die Notlage des Höllenschlundteufels zunutze und finden heraus, wie man die Schleusen öffnen kann. Avaxial versucht, ein Abkommen mit den SC zu schließen in der Hoffnung, im Austausch gegen sein Wissen die Freiheit zu erlangen. Allerdings mangelt es ihm an Willen und Kraft, das Abkommen zu weit zu treiben. Im Verlauf der Jahrtausende ist der Teufel nämlich an den Rand des Wahnsinns geraten. Er weiß nichts von Thassilon (da er direkt aus der Hölle in diese Falle beschworen wurde) und erinnert sich im Zusammenhang mit seinem Entführer nur an ein vages Gefühl des Hasses und an einen Namen: Karzoug. Avaxial weiß

dagegen, dass er während der vergangenen Jahrhunderte als Antrieb für die Schleusen gedient hat. Er kann den Damm um sich herum spüren und auch, wie sich die Schleusen öffnen. Er ist sich bewusst, dass die Schleusen automatisch geöffnet werden, wenn das Wasser hoch genug steigt, und er kann sogar den Anstieg fühlen. Er spürt seit Tagen – wenn nicht gar Wochen –, wie der Schutzkreis an den Fetzen seiner Seele zerrt, weiß aber, dass einfach nicht mehr genügend Lebensenergie übrig ist, um die Schleusen zu aktivieren, seit sein einstiger Gefährte vor fünfzig Jahren starb.

Um die Schleuse im Westen zu öffnen, benötigt der Schädeldamm nur eine Stufe Energie. Beide Schutzkreise dienen als Käfige für diejenigen, für die sie ersonnen wurden – alle anderen können mit Leichtigkeit die Kreise betreten und wieder verlassen. Sobald eine lebende Kreatur einen der Kreise betritt, erwacht der Damm donnernd zum Leben. Die Kreaturen in beiden Kreisen erleiden eine negative Stufe, während sich die Dammschleusen öffnen und das Wasser aus den Stovaltiefen in einem kontrollierten Schwall in das darunter liegende Tal abfließen lassen. Um eine dieser negativen Stufen zu entfernen, ist ein erfolgreicher Zähigkeitswurf gegen SG 20 notwendig. Im entfernten Schildkrötenfähre steigt das Wasser erneut an. Diesmal ist der Anstieg jedoch kontrollierter und weniger zerstörerisch – die Gefahr durch die Stürme ist gebannt.

Jede Kreatur (auch jede herbeigezauberte Kreatur) mit nur 1 Trefferwürfel zerfällt sofort zu Asche, wenn sie eine negative Stufe durch die Kreise erleidet. Wenn eine Kreatur in den westlichen Kreis tritt, bevor Avaxial freikommt, erleidet der Teufel dieses Schicksal. Welche ethischen Konsequenzen die Vernichtung dieses Höllenschlundteufels nach sich zieht, bleibt den Philosophen überlassen. Allerdings dient diese Tat dem höheren Gut: der Rettung von Schildkrötenfähre.

Für Avaxial werden keine Werte angegeben, da der Teufel nicht in der Verfassung ist, zu kämpfen oder sich zu verteidigen.

ENTWICKLUNG: Wenn die SC es nicht schaffen, die Schleusen zu öffnen und den Druck zu mindern, der auf dem Schädeldamm lastet, wird der Damm innerhalb von 1W4 Tagen nach dem Eintreffen und dem Scheitern der SC brechen. Die Zeit mag ausreichen, Schildkrötenfähre zu evakuieren, aber das Dorf selbst wird der Vernichtung durch eine Springflut aus dem Gebirge anheimfallen. Bedenke, dass die geöffneten Schleusen sich automatisch wieder schließen, sobald der Wasserstand keine Gefahr mehr darstellt. Das bedeutet, dass irgendwann in der Zukunft jemand freiwillig die Schleusen erneut antreiben muss, falls es zu weiteren Stürmen kommt. Allerdings wird dies im Verlauf der Kampagne vermutlich nicht nötig sein.

BELOHNUNG: Wenn die SC die Schleusen öffnen, erhalten sie 9.600 EP. Wenn sie es schaffen, ohne dabei auch nur eine einzige Kreatur zu töten, erhalten sie weitere 4.800 EP. Die SC erhalten keine zusätzlichen Erfahrungspunkte, wenn sie den fast toten Höllenschlundteufel umbringen. (Diese Belohnung ist im Grunde in den 9.600 EP für die Öffnung der Schleusen mitenthalten.) Wenn sie ihn jedoch freilassen, wird er vielleicht irgendwann geheilt zurückkehren und versuchen, sie zu ermorden, damit er sichergehen kann, dass sich die Geschichte von seinem jämmerlichen Zustand nicht herumspricht!



MASSAKER AM GROSSEN HAKEN

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: IM SCHATTEN DES GROSSEN HAKENS

TEIL ZWEI: RÜCKERBERGUNG DER RANNICKFESTE

TEIL DREI: VOR UNS DIE SINNFLUT

TEIL VIER: DAS GEQUÄLTE HERZ

TEIL FÜNF: ABSTIEG

TEIL VIER: DAS GEQUÄLTE HERZ

ZWAR BESTEHT IMMER DIE MÖGLICHKEIT, EINFACH DEN GROSSEN HAKEN HINAUFZUMARSCHIEREN UND DIE QUELLE DES OGERPROBLEMS AUSZUHEBEN. KLUGE (ODER NEUGIERIGE) CHARAKTERE WERDEN JEDOCH ZUNÄCHST IN DAS GEHEIMNIS UM DEN KOMMANDANTEN DER RANNICKFESTE EINTAUCHEN, UM HERAUSZUFINDEN, WAS IHM ZUGESTOSSEN IST. WENN SIE NICHT VON SELBST DARAUF KOMMEN, KÖNNEN JAKARDROS ODER THAL DIE SC DARÜBER IN KENNTNIS SETZEN, DASS DER KOMMANDANT IN DER NACHT DES OGERANGRIFFS EINEN SEINER „MÄRSCHER DER EINKEHR“ UNTERNOMMEN HAT UND SEITDEM NICHT MEHR GEGEHEN WURDE. EINE UNTERSUCHUNG DES SCHIMMERSUMPfes – DES ZIELS SEINER MÄRSCHER – WÄRE EIN GUTER ANFANGSPUNKT, UM HERAUSZUFINDEN, WAS KOMMANDANT BAIDEN ZUGESTOSSEN SEIN KÖNNTE.

Seit langer Zeit ist der Schimmersumpf von einem Geheimnis umgeben, denn von diesem pfadlosen Sumpf heißt es, er läge sehr nahe an der Ersten Welt – und ganz besonders dort, wo er an den Sanoswald grenzt. Man weiß von launischen, ja manchmal bössartigen Kreaturen, die Reisenden in ihrem Reich zusetzen. Die Weidenstraße zwischen dem Sanoswald und dem Weiher Bitterbroich wurde gerade zu dem Zweck angelegt, damit Reisende den Sumpf durchqueren können, ohne dessen Bewohner zu belästigen. Trotzdem gehen immer noch zahlreiche Gerüchte um. Nixen sollen Fallen stellen, um die Reisenden zu verwirren und zu täuschen. Nymphen verführen Männer und Frauen und lassen sie liebestrunken und verloren im Sumpf zurück. Und man erzählt sich von Feengeistern, die Vorräte stehlen und sie durch verdorbenen Fisch, Giftpilze oder entsetzliche Puppen aus Ton und Bindfäden ersetzen.

Inzwischen jedoch hat etwas weitaus Schrecklicheres in das Sumpfland entlang des Flussufers Einzug gehalten. Eine Nymphe namens Myriane, die Geliebte des ehemaligen Kommandanten der Rannickfeste, Lamatar Baiden, ist auf brutale Weise ermordet worden. Nun sucht ihr Geist den Sumpf heim, und die gesamte Domäne ist von ihrem unbändigen Hass vergiftet worden. Und ihr Hass konzentriert sich auf jene, die sie einst als ihr Gefolge betrachtete.

MYRIANAS SCHICKSAL

Es war kein Zufall, dass die Kreegs die Rannickfeste angriffen. Die Oger, die aufgrund wichtiger Informationen agierten, die ihnen der Verräter Kaven zugespielt hatte, wählte eben jene Nacht aus. Damals führte Jakardros viele Waldläufer auf einem ausgedehnten Patrouillengang, und der Kommandant der Festung befand sich auf einem seiner sogenannten „Märsche der Einkehr“. In Wahrheit besuchte Lamatar seine Geliebte – und stürzte sie damit unwissentlich ins Verderben.

Während die Oger unter der Führung Jaagrath Kreegs die Rannickfeste angriffen, führte die Lamia-Matriarchin Lukrezia eine kleinere, durch Magie geschützte Gruppe in den Schimmersumpf. Als sie sich Myrianas Domäne näherten, opferte Madame Lukrezia eine Handvoll ihrer Oger und schickte die übrigen aus, damit sie einen Baum der Dryade schändeten und zerstörten. Myriana und ihr geliebter Lamatar reagierten rasch auf diese Schändung. Allerdings erkannten sie zu spät, dass es sich um einen Hinterhalt handelte. Zwar konnten sie die Oger niedermachen, die die Dryade angegriffen hatten, doch wurden sie von Lukrezia

und ihren verbliebenen Untergebenen umzingelt und überwältigt. Lamatar wurde gefangen genommen und gezwungen zuzusehen, wie Lukrezia zuließ, dass ihre Oger über die Nymphe herfielen. Vielleicht war es eine Gnade, dass die Oger durch ihre Verluste im Kampf zu aufgebracht waren und die Nymphe lediglich in Stücke rissen. Jedoch trieb der Anblick Lamatar in den Wahnsinn. Lukrezia führte Lamatar und ihre Oger zurück auf den Gipfel des Großen Hakens. Dort übergaben sie den gebrochenen Mann den drei Annisvetteln und überließen ihn einem noch schlimmeren Schicksal, während unten im Schimmersumpf ein schrecklicher Zorn aus den Überresten der Nymphe aufstieg. Ihre gepeinigete und wahnsinnige Seele wurde zu einem Geist, und inzwischen wurde Weidenweiß durch ihren Wahnsinn in einen Ort des wachsenden Verderbnisses verwandelt. Viele ihrer Diener und Günstlinge sind gestorben oder ebenfalls dem Irrsinn anheimgefallen. Ein treuer Pixie jedoch, ein eigentlich recht geschwätziger Zeitgenosse namens Jepp, entging diesem Schicksal, indem er auf der Suche nach Hilfe ins Land der Großen flüchtete.

EINE VERZWEIFELTE BITTE

Wenn die SC die Untersuchung des Schimmersumpfes auf sich nehmen, ist die Begegnung mit Jepp einfach eine von vielen im Sumpf. Sollten die SC allerdings kein Interesse haben herauszufinden, was dem Kommandanten zugestoßen sein könnte, wird Jepp sie ausfindig machen und um Hilfe anflehen. Jepp sieht wie ein typischer Pixie aus. Er ist ein spindeldürrer Humanoider mit hauchzarten Flügeln, großen, ausdrucksstarken Augen, langen, spitz zulaufenden Ohren und einem zierlichen Körper von sechzig Zentimetern Größe. Aufgrund seiner zerschlissenen Kleidung und vom Weinen geröteten Augen lässt sich jedoch erkennen, dass für die arme Kreatur eine Welt zusammengebrochen ist. Sobald Jepp die Aufmerksamkeit der SC auf sich gezogen hat, richtet er die folgende Botschaft und Bitte an sie und spricht dabei so schnell und außer Atem, als befürchte er, die SC könnten ihn jederzeit fortscheuchen.



„Meine Herrin, sie ist ... krank. Sehr krank. Der Tod wäre eine Erlösung. Das Land ist so krank wie ihr Herz, und es kann nicht geheilt werden, bis sie aus ihrem Elend befreit wird. Alleine schaffe ich es nicht. Bitte, ihr müsst mir helfen! Ihr seid doch Freunde ihres menschlichen Geliebten, nicht? Er würde nicht wollen, dass sie so leidet! Ich kann euch zu ihr bringen – vielleicht könnt ihr etwas ausrichten. Ich habe alles

versucht, um ihr gebrochenes Herz zu heilen, aber es war zwecklos. Sie weint und jammert in Weidenweiß, und die Bäume und Pflanzen und Nixen und Frösche und alles stirbt oder noch Schlimmeres! Ich kann euch zu ihr bringen! Bitte!“

Wenn die SC einverstanden sind, Jepp zu helfen, verbesserte sich die Stimmung des Pixies deutlich, da seine Hoffnung zurückkehrt. Er will sofort aufbrechen, wird jedoch warten, wenn die SC noch weitere nötige Reisevorbereitungen treffen wollen. Jepp besteht darauf, die SC während des gesamten Abenteuers im Schimmersumpf zu begleiten, und verspricht ihnen sogar eine Belohnung (3 Dosen Pixiestaub), wenn sie ihn lassen. Jepp kann zu einer regelrechten Belastung werden. Aufgrund seiner fieberhaften Art und dem verzweifelten Drang, zu Myriana zu gelangen und sie zu retten, ist er nicht nur eine unablässige Quasselstrippe, sondern trifft zudem schlechte taktische Entscheidungen. Es könnte zum Beispiel vorkommen, dass er vergisst, sich im Kampf unsichtbar zu machen, oder er setzt geistesbeeinflussende Effekte gegen untote Gegner ein. Trotzdem ist er eine gutmütige (wenn auch verzweifelte) Kreatur, und es wäre günstig, sein Leben solange zu schützen, bis Myriana beschwichtigt worden ist.

JEPP

EP	HG	TP
1.200	4	18

Pixie (PF MHB, S. 210)

BELOHNUNG: Wenn Jepp diesen Teil des Kapitels überlebt, erhalten die SC genauso viele Erfahrungspunkte, als hätten sie ihn im Kampf besiegt.

HINEIN IN DEN SCHIMMERSUMPF

Sobald der Rand des Sumpflandes außer Sicht ist, wird der Schimmersumpf immer verwirrender und dichter. Am einfachsten kommt man mit einem Ruderboot und über die engen Wasserläufe voran. Das Gebirge ist zum Glück weit genug entfernt, dass die Wetterkontrolle des Vettelzirkels, die den Norden mit ihren Zaubern plagen, hier keine Wirkung zeigt. Was bleibt, ist die unter-schwellige Kälte des nahenden Winters.

WEIDENWEISS

Kranke, knorrige Bäume erheben sich aus den flachen Gewässern, als wären sie vom Ufer hineingetaumelt, und ihre Äste sehen aus wie von Arthritis gepeinigter und gekrümmter Klauen. Die Sonne scheint sich von diesem Ort abgewandt zu haben, und ein kalter, düsterer Nebel hängt in einem Baumkronendach aus kahlen Ästen. Ein böses Murren treibt auf unnatürlichen Winden daher, der aus den Einschnitten heraufsteigt, während in dem dunklen Nebeln darin Schatten tanzen.

Die Bäume im Sumpf von Weidenweiß – einst ein wunderschöner und mystischer Ort mit herabhängenden Zweigen, auf denen glitzernde, elfenbeinfarbene Blätter hingen – sind durch die Qual Myrianas dunkel und knorrig geworden. Nun verändern und bewegen sie sich, ohne dass sie es sollten. Schatten spielen selbst dem schärfsten Auge Streiche, und an dem Verstand zerrendes Geflüster raubt selbst dem kundigsten Förster jegliche Orientierung. Während Jepp die SC immer tiefer nach Weidenweiß hineinführt, wird der Grad des Verderbnisses immer sichtbarer. Träge und von Gift fetten Spinnen hängen von den Bäumen. In den Untiefen

zwitchern sterbende Vögel. Schlüpfrige Dinge mit viel zu vielen Augen flitzen durch das Wasser davon. Weidenweiß durchmisst ungefähr anderthalb Kilometer. Während die SC immer tiefer in den Wahnsinn Myrianas vordringen, kannst du einige der folgenden, nicht kampfbезogenen und stimmigen Begegnungen einbauen, um die Angst der SC zu verstärken.

Abgesehen von einem möglichen Kampf gegen Myriana selbst, sollte keine der stimmungsvollen, verstörenden Begegnungen, die die SC auf ihrem Weg haben, aus einem Kampf bestehen. Du kannst gerne einige zusätzliche Auseinandersetzung mit umherwandernden Monstern einbauen. Durch die Begegnung und die Interaktion der SC mit einigen oder allen merkwürdigen Manifestationen des Fluches, der auf Weidenweiß liegt (siehe unten), kannst du ihnen den Eindruck vermitteln, dass dem, was tatsächlich im Sumpf umgeht, nicht unbedingt mit Waffengewalt beizukommen ist. Vergiss aber nicht, dass nicht alle Spieler etwas mit stimmungsvollen und düsteren Begegnungen anfangen können, ohne dass sie keine oder nur wenig Möglichkeit haben, sich zu wehren. Und wenn deine Spieler zu denen gehören, die sich durch die Art dieser Begegnungen entmutigen lassen, kannst du entweder deren Auswirkungen auf das Spiel weglassen oder sie gänzlich überspringen und direkt zu dem Abschnitt „Im Herzen der Trauer“ übergehen.

TODESERSCHINUNGEN: Eisiges Schweigen umgibt die SC. Gelegentlich aber bemerken sie aus den Augenwinkeln eine große Gestalt in einer schwarzen Robe. Die vergrößerten, skelettartigen Klauen der Kreatur an den ausgestreckten Armen scheinen nach der Gruppe zu greifen. Wenn die SC genauer hinsehen, bemerken sie, dass diese Erscheinungen nichts weiter sind als grausig knorrige, schwarze Bäume. Wenn sie angegriffen werden, ergießt sich Blut aus den Bäumen, deren Kichern vom Wind fortgetragen wird. **AUSWIRKUNG AUF DAS SPIEL:** Jeder SC muss einen erfolgreichen Willenswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht für den Rest seines Aufenthaltes in Weidenweiß erschüttert zu sein. (Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt.)

TOTES WASSER: Ein natürlicher Teich, der durch ein Rinnsal zwischen ungeschlachten, dunklen Bäumen entstanden ist, liegt vor der Gruppe in einer Lichtung. Das Wasser sieht klar und erfrischend aus, doch durch einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Überlebenskunst gegen SG 20 erkennt man, dass weder Algen noch Insektenlarven im Teich leben, was auf vergiftetes Wasser hindeuten könnte. **AUSWIRKUNG AUF DAS SPIEL:** Jeder SC, der in das Wasser blickt, muss sofort einen Willenswurf gegen SG 15 ablegen. Ein Fehlschlag bedeutet zwar, dass das Spiegelbild des Charakters normal aussieht. Die anderen Gruppenmitglieder aber sehen in der Reflexion aus wie verfaulende Leichen. Außerdem scheint es, als würden sie den SC, der ins Wasser blickt, mit hungrigen Augen anstarren, und wären drauf und dran, ihn anzugreifen und zu verschlingen. Der SC erleidet sofort 1W4 Punkte Weisheitsschaden.

GEISTERFEST: Überall um die SC herum tauchen durchsichtige Gestalten zwischen den Bäumen auf: Gespenstische Satyrn, geisterhafte Grigs, körperlose Nixen und lebhaft Seelen schweben leise aus dem Sumpf heran und um die Gruppe herum, gefolgt von einer Parade geisterhafter Tiere. Einst waren es die stolzen Bewohner von Weidenweiß, die jetzt von der unruhigen Seele ihrer Herrin vergiftet worden sind. Feenwesen toben und toben, während sie dahinmarschieren und schließlich über die SC hinweggleiten. Sie streicheln, durchdringen



MASSAKER AN GROSSEN HAKEN

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: IM SCHATTEN DES GROSSEN HAKENS

TEIL ZWEI: RÜCKERBERUNG DER RANNICKFESTE

TEIL DREI: VOR UNS DIE SINTFLUT

TEIL VIER: DAS GEQUÄLTE HERZ

TEIL FÜNF: ABSTIEG

und umarmen die SC, bevor sie weiterziehen. **AUSWIRKUNG AUF DAS SPIEL:** Die SC müssen einen erfolgreichen Willenswurf gegen SG 15 ablegen, ansonsten werden sie von der geisterhaften Feier mitgerissen und sind wie gebannt von dem außerweltlichen Spektakel. Betroffene Kreaturen erleiden 2W6 Punkte Schaden durch negative Energie, da die widernatürliche Kälte der Geisterfeen sie verbrennt. Die Geisterfeen und ihre untoten Tierbegleiter ignorieren die Gruppe, denn die unergründlichen Pflichten der Toten treiben sie wenig später in andere Gefilde.

GEHEIMNISVOLLES WRACK: Tief im Sumpf stoßen die SC plötzlich auf ein herrenloses Schiff, das unerklärlicherweise Hunderte von Kilometern von der varisischen Küste entfernt liegt. Das Schiff ist stark zerschossen und mit dickem, grünem Moss überzogen, ansonsten aber intakt und offensichtlich seetüchtig. Das Schiff ist verlassen. Unter Deck aber sitzt der seit Langem verstorbene Kapitän in seiner Kajüte an einem vermoderten Kielflügel aus Schwarzholz, in das gegeneinander kämpfende Dämonen und Engel geschnitzt sind. Er trägt noch immer die vermoderten Überreste seiner Uniform. Mit einer Hand umklammert er eine Seekarte, die selbst dem am weitesten gereisten SC unbekannt vorkommt, und in der anderen hält er einen silbernen Kelch, der mit Opalen im Wert von 100 GM besetzt ist. Ein Buch mit Partituren, deren lyrische Meisterwerke keiner der SC jemals gehört hat, liegt auf dem Kielflügel. Die Stücke in dem Buch scheinen wertlos zu sein, bis einer der SC einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Auftritt (beliebiges Musikinstrument oder Singen) gegen SG 20 ablegt. Das Buch und all die herrliche Musik darin ist einem Sammler, einem Musiker oder einem Adligen 5.000 GM wert. Wenn die SC das Schiff wieder verlassen, sitzt ein Hund mit weißem Fell an Deck und betrachtet sie aus milchigen, blinden Augen. Außer vor sich hinzustarren, tut der Hund nichts, und irgendwann geht er davon und in den Sumpf hinein, ohne eine Spur zu hinterlassen, und Nichts weißt daraufhin, dass er überhaupt dort war. Der Grund für dieses merkwürdige Ereignis ist wahrlich geheimnisvoll. Es liegt bei dir, ob das Wrack nur mehr ein kristallisierter Traum oder das Phantom eines echten Wracks ist. Wie dem auch sei, wenn die SC später an den Ruheort des geheimnisvollen Wracks zurückkehren, ist es spurlos verschwunden. Was bleibt, ist nur eine einzige Partitur, die die SC bergen und damit beweisen können, dass das Wrack überhaupt existiert hat.

AUSWIRKUNG AUF DAS SPIEL: Wenn die Musik zum ersten Mal mit einem Fertigkeitswurf für Auftritt (beliebiges Musikinstrument oder Singen) gegen SG 30 gespielt wird – wobei es gleich ist, ob sich der Musiker im Schimmersumpf aufhält –, sind alle Kreaturen in einem Umkreis von 9 Metern dermaßen von der Schönheit der Musik eingenommen, dass sie 24 Stunden lang einen Moralbonus von +2 auf alle Angriffs- und Fertigkeitswürfe erhalten.

KUMMERVOLLES FLÜSTERN: Die SC stoßen auf die geschundene Leiche einer wunderschönen Dryade, deren Gliedmaßen mit einem Knüppel aus dem Baumstamm herausgeprügelt wurden und die halb aus dem Baum heraushängt. Nähern sich die SC auf 3 Meter, hören sie das leise Flüstern einer Frau: „Sie hätte sich nicht verlieben dürfen – ihr Herz hat uns das angetan – warum lässt sie uns nicht frei?“ **AUSWIRKUNG AUF DAS SPIEL:** Jeder, der das Flüstern vernimmt, ist erfüllt von Kummer, wird aber auch in dem Entschluss bestärkt, den Fluch zu brechen, der über den Sumpf gekommen ist. Diese Kreaturen erhalten einen Bonus

von +2 auf alle Willenswürfe, die sie bei ähnlichen Begegnungen oder gegen Myrianas Angriffe und Zauber ablegen, wie es gerade passt. Wenn Myriana besiegt wird, erfüllt dieses Flüstern die SC mit Freude und Leben und hat auf jede Kreatur die gleichen Auswirkungen wie der Zauber Heilung (ZS 11).

IM HERZEN DER TRAUER (HG 10)



Der labyrinthartige Sumpf geht in eine recht große Lichtung über und führt zu einem ruhigen Teich mit unnatürlich stillem Wasser, der von knorrigen, vermoderten Weiden umgeben ist. Wind weht, doch die Bäume bewegen sich nicht. Es ist, als wäre das Land gestorben.



MYRIANA

Wenn er noch immer bei den SC ist, bleibt Jepp vor Angst zitternd am Rand der Lichtung stehen. „Wir sind da ... meine Herrin wartet dort drinnen auf euch. Ich wage es nicht weiterzugehen ...“, sagt er, bevor er sich hinter einen knotigen Baum kauert.

KREATUR: Von der einstigen, markerschütternden Schönheit der Nymphenprinzessin Myriana ist nur noch ein verhärmteter, geisterhafter Schrecken geblieben. Ihre ausgerissenen Arme schweben links und rechts neben ihr, deren Knochen und Sehnen auf ihren Oberkörper zeigen, ihn aber nie ganz erreichen. Vom Bauch abwärts ist sie nur ein Gebilde aus Rauch: Ihr wurde durch die Oger dermaßen brutal zugesetzt, dass nicht einmal ihr wahnsinniger Geist sich daran erinnern will. Doch das Grausigste an ihr sind die Augen: Quellen eines höllischen Schreckens, die stumm eine Qual herausschreien, die keine sterbliche Kreatur jemals auch nur erahnen kann. Diese Augen verwandeln jeden, der ihren Blick erwidert, in ein brabbelndes Kind. Sie ist die verkommene Schönheit – die personifizierte Qual.

Sobald die SC ihre verkommene Lichtung betreten, steigt die geisterhafte Nymphe heulend aus dem Wasser auf. Auch wenn sie die SC nicht sofort angreift, wirkt sich ihre blendende Schönheit vollends auf sie aus. Mit kreischender, hasserfüllter Stimme beschuldigt sie die SC, sie hätten Lamatar gegenüber versagt ebenso beim Schutz der Rannickfeste, und sie hätten zugelassen, dass die Krees ihren Geliebten in ihre Festung auf dem Großen Haken verschleppten. Sie lässt den SC einige Minuten Zeit, ihre Sicht der Dinge darzulegen und zu erklären, warum sie nach Weidenweiß gekommen sind. Wenn die SC die Nymphe fragen, wie sie ihr helfen können, beweint sie einfach die Tatsache, dass ihr geliebter Lamatar von den Ogern verschleppt wurde und sie nichts tun konnte, um ihn zu retten. In ihrem tiefsten Inneren weiß sie, dass er nun tot ist, doch als sie versucht, ihn wiederzubeleben, hinderte üble Magie seine Seele daran, in seinen neuen Körper zu gelangen. Sie fleht die SC an, seine Überreste zu finden und zu ihr zurückzubringen. Sie braucht nicht den vollständigen Körper; eine Haarlocke oder ein einziger Finger würde genügen.

Wenn die SC auf die Möglichkeit bestehen, dass Lamatar nicht wiederbelebt werden kann, weil er noch am Leben sein könnte, wird Myriana immer aufgeregter – denn wenn er noch lebt, wäre er inzwischen bestimmt zu ihr zurückgekehrt. Wenn die SC weiterhin die Ansicht vertreten, Lamatar sei am Leben, den Geist verspotten oder es einfach ablehnen, nach den sterblichen Überresten des Kommandanten zu suchen, greift die untote Nymphe sie ohne weiteres Zögern an.

MYRIANA	EP	HG	TP
	9.600	10	135

Verbesserte Nymphe Geist (PF MHB, S. 122 u. 199)

CB Mittelgroßer Untoter (Körperlos, Verbessertes Feenwesen)

INI +5; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +24

Aura Blendende Schönheit (9 m, SG 26)

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 24, auf dem falschen Fuß 19 (+9 Ablenkung, +5 GE)

TP 135 (10W8+90)

REF +21, **WIL** +19, **ZÄH** +21

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

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf Verderbende Berührung +5 (10W6, ZÄH SG 24 halbiert)

Besondere Angriffe Betäubender Blick (SG 24), Telekinese, Verderbender Blick (SG 24)

Vorbereitete Druidenzauber (ZS 7; Konzentration +10)

4. – *Wiedergeburt*

3. – *Blitze herbeirufen* (SG 18), *Tier beherrschen* (SG 16), *Verbündeten der Natur herbeirufen III*

2. – *Flammenklinge, Flammenkugel* (SG 17), *Metall kühlen* (SG 17), *Windstoß* (SG 17)

1. – *Flammen erzeugen, Mit Tieren sprechen, Tier bezaubern* (SG 14), *Verhüllender Nebel, Verstricken* (SG 14)

0. (beliebig oft) – *Aufblitzen, Ausbessern, Licht, Magie entdecken*,

TAKTIK

Im Kampf Obwohl Myriana untot ist, so doch aus Verzweiflung und nicht aus Hass. Sie würde die SC lieber für sich gewinnen als ihnen zu schaden. Sie zieht es vor, ihren Betäubenden Blick einzusetzen und damit ihre Gegner zu besiegen, statt bleibenden Schaden anzurichten. Wird sie jedoch gezwungen, setzt sie ihre Magie und ihren Verderbenden Blick ein, um ihren Standpunkt klarzumachen.

Moral Solange die sterblichen Überreste sich noch als Monster auf dem Gipfel des Großen Hakens befinden, kann Myriana nicht dauerhaft besiegt werden. Sie kämpft, bis sie vernichtet wird. Zum nächsten Sonnenuntergang kehrt sie ins Unleben zurück und schickt Jepp aus, damit er die SC erneut zu ihr bringt. Wenn sie ignoriert wird, könnte sie ihren Zorn gegen Schildkrötenfahre wenden.

SPIELWERTE

ST –, **GE** 21, **KO** –, **IN** 16, **WE** 17, **CH** 29

GAB +5; **KMB** +10; **KMV** 29

Talente Fähigkeitsfokus (Blendende Schönheit), Im Kampf zaubern, Mächtiger Zauberkfokus (Hervorrufung), Materialkomponentenlos zaubern, Zauberkfokus (Hervorrufung)

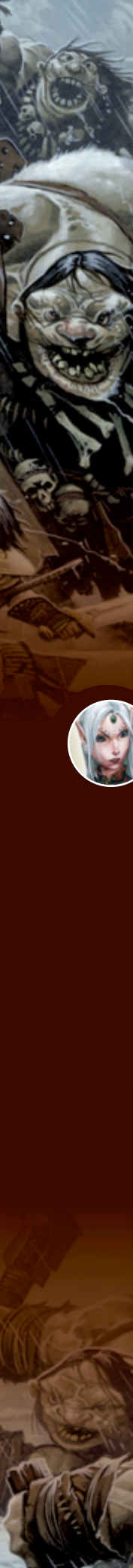
Fertigkeiten Diplomatie +22, Entfesselungskunst +18, Fliegen +13, Heilkunde +13, Heimlichkeit +26, Mit Tieren umgehen +19, Motiv erkennen +16, Schwimmen +13, Wahrnehmung +24, Wissen (Natur) +16; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Inspiration, Tierempathie +25, Überirdische Anmut

ENTWICKLUNG: Wenn die SC Myriana besiegen, schreit sie: „Bringt mir meinen Geliebten zurück! Bringt meinen Kommandanten in mein Herz zurück, oder ich finde ihn mit meinen Ranken, und meine dunklen Bäume werden das Land verschlingen und euer Volk erzittern lassen, bis nur noch Knochen und Elend bleiben. Bringt Lamatar zurück in meine Arme!“ Damit versinkt ihr Schatten wieder in dem Gewässer, kehrt aber beim nächsten Sonnenuntergang wieder zurück.

BELOHNUNG: Wenn die SC Myriana erfolgreich zur letzten Ruhe betten, erhalten sie 9.600 EP. Sobald sie verblasst, wählt sie darüber hinaus einen SC aus (vorzugsweise einen Barden, doch sollte keiner in der Gruppe sein, dann den SC mit dem höchsten Charismawert) und beschenkt ihn mit einer bleibenden Inspiration. Dieser Effekt gleicht dem der Fähigkeit Inspiration einer gewöhnlichen Nymphe, hält jedoch solange an, wie der SC lebt. (Der Effekt kehrt sogar zurück, wenn der SC stirbt und wieder ins Leben zurückgeholt wird.) Dieser Effekt verbessert nicht nur die Würfe auf Willenskraft, oder für Handwerk, Auftritt und Bardenauftritt des Charakters, sondern unterstützt ihn zudem bei den Verhandlungen mit Myrianas älterer Schwester – der Eisnymphe Svevenka – im letzten Kapitel von „Das Erwachen der Runenherrscher“.





MASSAKER AN GROSSEN HAKEN

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: IM SCHATTEN DES GROSSEN HAKENS

TEIL ZWEI: RÜCKERBERUNG DER RANNICKFESTE

TEIL DREI: VOR UNS DIE SINTFLUT

TEIL VIER: DAS GEQUÄLTE HERZ

TEIL FÜNF: ABSTIEG

TEIL FÜNF: ABSTIEG

DIE STARKEN REGENFÄLLE VERWANDELN SICH IN TREIBENDE SCHNEEMASSEN, ALS DER WINTER MIT GEWALT DEN GROSSEN HAKEN ÜBERKOMMT. DER HERBST WIRD ZUM VERGESSENEN TRAUM, WÄHREND DIE SCHNEIDENDEN WINDE WOLLE UND LEDER DURCHDRINGEN UND SICH AN DEN BERGHÄNGEN TÜCKISCHES EIS BILDET. AUF DEM GROSSEN HAKEN IST DAS LEBEN KURZ UND GRAUSAM – WAS NUN NOCH MEHR ALS ZUVOR GILT, DA DER WINTER SEINE ZÄHNE IN DIE KLIPPEN SCHLÄGT. UND NAHE DEM VERMALEDEITEN GIPFEL DES BERÜCHTIGTEN BERGES HALT DAS KLINGEN DER HÄMMER IN DEN SCHMIEDEN DER KREEG-OGER MIT ERNEUERTER TATKRAFT WIDER. DIE RANNICKFESTE MÖGEN SIE VERLOREN HABEN, DOCH BLEIBT IHNEN IHRE WUT, DIE SIE NUN UM SO MEHR VORAN TREIBT!

Den Fuß des Großen Hakens zu erreichen, ist kein besonders großes Problem, allerdings bestehen die letzten paar Kilometer aus erschreckenden Kletterpartien. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Überlebenskunst gegen SG 20 können die SC den Jagdwegen der Kreegs folgen und den Aufstieg zur Clanfeste in 3 Stunden schaffen. Alternativ dazu müssen die Charaktere jede Stunde einen Fertigkeitwurf für Klettern gegen SG 15 ablegen, ansonsten werden sie eine zusätzliche Stunde aufgehalten, da sie auf vereiste Pfade und unbesteigbar steile Felsvorsprünge treffen. Nach vier erfolgreichen Kletterwürfen erreichen sie dann ihr Ziel. Zufallsbegegnungen mit Monstern, die im Gebirge leben (siehe S. 405), können der Reise ebenfalls mehr Würze verleihen.

Während des gesamten Aufstiegs fällt Schnee, und die Temperaturen sind kalt. Im Abschnitt „Kältegefahren“ auf Seite 442 des *Pathfinder Grundregelwerks* findest du weitere Informationen darüber, welche Auswirkungen Kälte auf die SC hat.

CLANFESTE DES GROSSEN HAKENS

Als die SC schließlich die letzte Felsnase erklettern, die ungefähr 750 Meter vom 3.000 Meter hohen Gipfel des Großen Hakens liegt, entdecken sie eine klaffende Höhle, aus der übler, schwarzer Rauch quillt. Der Höhleneingang geht auf einen breiten, windgepeitschten Felsvorsprung hinaus. Im Inneren dagegen treiben sich massenhaft Oger herum, die ihre rostigen Haken fest in Händen halten und ständig nach denen suchen, die dumm genug sind, ihr Lager angreifen zu wollen.

Die Clanfeste an sich ist eine geräumige Höhle. Die Kreegs leben bereits seit Generationen dort, und die Wände und Decken sind von ihren Feuern mit einer dicken Schicht Ruß bedeckt. Die Höhlen sind groß – selbst für Oger. Die Durchgänge sind im Durchschnitt 7,50 Meter hoch, während die Räume vom Boden bis zu den gewölbten Decken eine Höhe von 15 Metern erreichen.

Der letzte Vergeltungsschlag gegen die Oger auf dem Großen Haken soll nicht nur den Höhepunkt dieses Kapitels darstellen, sondern auch einen Wendepunkt in der Kampagne. Durch den Sieg über Barl (in Verbindung mit der vorherigen Niederlage der Lamia-Matriarchin Lukrezia) erfahren die SC endlich von den Machenschaften Karzougs und seiner bevorstehenden Rückkehr. Die weiteren Entwicklungen dieses Abenteuerpfades

hängen davon ab, dass die SC von sich selbst aus Schritte unternehmen, um Karzoug aufzuhalten. Daher solltest du dafür sorgen, dass sie im Verlauf dieses Abenteurers von Mokmurian erfahren. Ob sie nun glauben, der Steinriese sei die treibende Kraft hinter den verstärkten Aktivitäten auf den Storvalplateau oder nicht, ist derzeit allerdings unerheblich. Sie werden noch früh genug die Wahrheit herausfinden!

Ein letzter Hinweis: Du wirst feststellen, dass die Begegnungen in der Clanfeste des Großen Hakens recht schwierig sind. Bis hierher sollten die SC die Stufe 10 erreicht haben und auch nicht davor zurückscheuen, Unterstützung mitzubringen – Schalelu und die überlebenden Schwarzpfeile werden ihnen mit Sicherheit beim endgültigen Angriff auf die Oger des Großen Hakens beistehen. Wenn die SC den Rückzug antreten, werden die erschlagenen Oger pro Tag durch 1 Kreeg-Oger und 1W3 gewöhnliche Oger ersetzt.

D1 EINGANG (HG 10)



Ständige Wirbel aus fliegendem Schnee und Frost peitschen gegen ein gähnendes Loch in der Felswand des Großen Hakens. Rauch steigt aus dem Höhleneingang auf und wird sofort vom Wind davongetrieben.

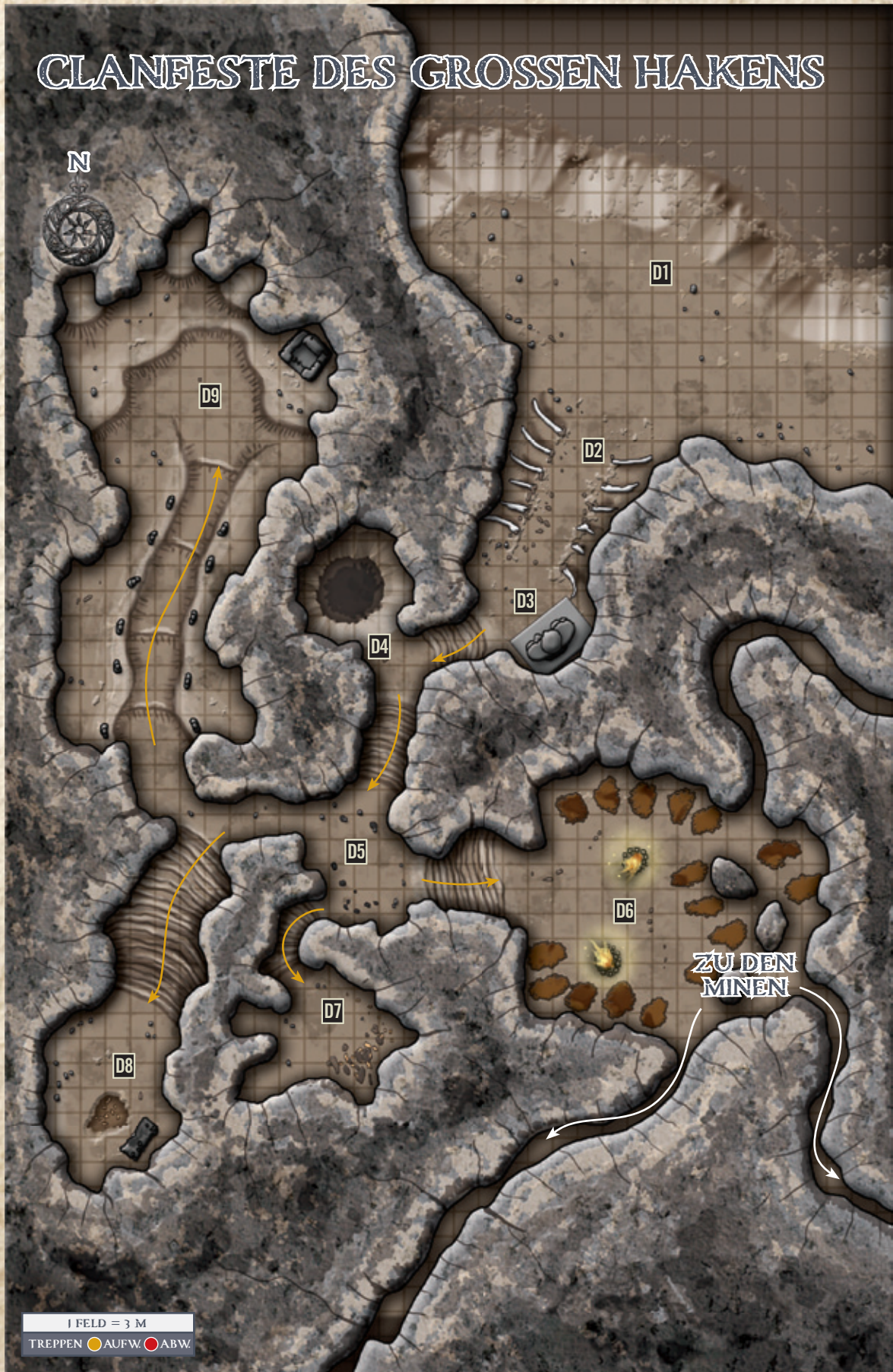
KREATUREN: Zwei Kämpfer der Kreegs, angetan mit Pelzen und Leder, stehen vor dem Eingang der Clanfeste Wache. Seit Barl die Nachricht erreicht hat, die Rannickfeste sei gefallen, ist die Stimmung in der Höhlenfestung gekippt, und die ansonsten so einfach abzulenkenden Oger halten seitdem scharf Ausschau. Vor Kurzem erwischte Barl einen weiteren Oger beim Schlafen. Der Steinriese riss dem faulen Oger die Beine aus und ließ ihn durch den Schnee kriechen, bis er verblutet war. Danach belebte er ihn als Zombie wieder und übergab ihn den drei Schwestern, die ihn später verspeisen würden. Allein die Erinnerung daran reicht aus, dass die Kreegs für mindestens eine weitere Woche auf der Hut sind. Diese beiden Oger sind dermaßen erpicht darauf, Barl zu beweisen, dass sie so eine einfache Aufgabe wie das Bewachen des Eingangs meistern können, dass sie nicht daran denken, Alarm zu schlagen, bevor einer von ihnen tot ist.

KREEG-OGER (2)

Oger Kämpfer 5 (siehe S. 149)

EP	HG	TP
je 4.800	8	je 104

CLANFESTE DES GROSSEN HAKENS





MASSAKER AM GROSSEN HAKEN

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: IM SCHATTEN DES GROSSEN HAKENS

TEIL ZWEI: RÜCKEROBERUNG DER RANNICKFESTE

TEIL DREI: VOR UNS DIE SINTLUT

TEIL VIER: DAS GEQUÄLTE HERZ

TEIL FÜNF: ABSTIEG

KARTE VIER: CLANFESTE DES GROSSEN HAKENS

D2 KNOCHEN EINES KOLOSSES



Zu beiden Seiten des Höhleneingangs, der in die Dunkelheit führt, ragen schartige Knochen wie Nadeln aus dem Gestein. Jeder Knochen ist gute sechs Meter hoch. Sie sehen so aus wie die Rippen eines monströsen Kolosses.

Die Knochen eines blauen Drachens (die mit einem Fertigkeitwurf für Wissen [Arkane] gegen SG 25 identifiziert werden können) schmücken noch immer den Eingang zur Clanfeste – ein Zeugnis der uralten Herrschaft der Oger über den Großen Haken. Die Kreegs haben die Knochen mit groben Schnitzereien verziert und auch an vielen Stellen die siebenzackige Sihedronrune mit eingebunden.

D3 DER KÖNIG UNTER DER HERRSCHAFT DER RUNE



Eine gigantische Statue steht in der Eiseskälte Wache. Die Haut des zwölf Meter hohen Riesen ist von Rissen und Spalten durchzogen wie ein ausgetrocknetes Flussbett. Er trägt eine majestätische Rüstung – vergoldet und mit Edelsteinen verkrustet –, und in seinen gepanzerten Fäusten hält er eine hoch aufragende Glefte. Das Gesicht des Riesen ist hinter einem grimmigen Vollhelm verborgen, dessen Vorderseite geschmiedet ist wie die höhnische Fratze eines zähnefletschenden Teufels. Um den Hals des Riesen hängt ein Amulett – ein siebenzackiger Stern.

Diese riesige „Statue“ ist in Wahrheit ein konservierter Körper – die sterblichen Überreste des Runenriesen Gargadros, eines einstigen Feldherrn in Karzougs Armee. In dem Chaos, das auf den Niedergang Thassilons folgte, nahm Gargadros den Großen Haken und die umgebenden Lande in Besitz und wurde zum Begründer der Blutlinie der Schreckenskönige. Der frühere Anführer der Kreegs, Grolki Kreeg, behauptete, er könne seine Abstammung bis zu diesem mächtigen Kriegsherrn zurückführen – eine Tatsache, auf die er höchst stolz war. Um Gargadros 'Hals hängt das *Sihedron-Amulett*, dessen Magie allein das Fleisch der gefrorenen Leiche erhält, die hier ausgestellt ist. Als Barl zur Clanfeste kam und sein eigenes *Sihedron-Amulett* vorzeigte, fiel Grolki geschockt auf die Knie. Die Rune war einst das Zeichen seiner Familie gewesen, und dessen Mitglieder trugen sie auf ihren Gesichtern oder Armen als Zeugnis ihrer ewigen Unterwürfigkeit gegenüber Runenherrscher Karzoug. Grolki schwor Barl augenblicklich die Treue und wehrte sich nicht, als dieser ihn Augenblicke später hinrichtete. Von da an waren die Kreegs in den Händen von Bruchbein.

SCHATZ: Das *Sihedron-Amulett* um Gargadros 'Hals ist zwar für eine gigantische Kreatur geschaffen und wiegt 20 Pfund, dennoch ist seine Magie nach all den Jahren nicht verloschen. Das Amulett ist zu groß, als dass eine mittelgroße Kreatur es tragen könnte, doch kann es an einen Sammler uralter thassilonischer Magie verkauft werden. Sobald das Amulett Gargadros abgenommen wird, zerfällt der uralte Riese gänzlich zu Staub. Übrig bleibt nur der gigantische Plattenpanzer [Meisterarbeit], der 400 Pfund wiegt und 4.950 GM wert ist.

D4 DIE FEUERGRUBE



Eine tiefe, verrußte Grube, die aus dem harten Gestein herausgehauen wurde, führt hinab in die Dunkelheit. Der abgestandene Geruch von Verwesung weht aus der Tiefe herauf.

Früher opferten die Kreegs dort Lamaschtu, doch nun verbrennen sie für ihren neuen Lehnsherrn Barl Bruchbein die mit der Rune gezeichneten Leichen ihrer Gefangenen. Die SC könnten darüber nachdenken, die Grube hinabzuklettern (Fertigkeitwurf für Klettern gegen SG 20) und darin nach Lamatars Überresten zu suchen. Doch alles, was sie in 30 Meter Tiefe vorfinden, sind Haufen von Asche und zerbrochener Knochen. Lamatars Leiche hingegen ist hier unten nicht zu finden.

D5 ENGPASS

KREATUREN: Zwei Kreeg-Oger und ein begriffsstutziger Hügelriese mit Namen Holzauge bewachen den Durchgang und haben Befehl, Alarm zu geben, wenn sie Eindringlinge entdecken. Falls sie Alarm auslösen, tun sie ihr Bestes, um die Eindringlinge aufzuhalten, während die Oger im Bereich **D6** zu den Waffen greifen und ihnen nach 1W6 Runden zur Hilfe eilen. Die Bewohner der Bereiche **D7-D9** schließen sich dem Kampf nicht an, da sie es vorziehen, sich den Eindringlingen in ihren Lagern zu stellen, wo sie größere Vorteile genießen. Der Hügelriese ist ein ziemlicher Schwachkopf: Er hält sich für einen Oger, während die eigentlichen Oger, obwohl sie kleiner sind, Spaß daran haben, den beschränkten Idioten zu quälen.

KREEG-OGER (2)

EP	HG	TP
je 4.800	8	je 104

Oger Kämpfer (siehe S. 149)

HOLZAUGE

EP	HG	TP
4.800	8	105

Verbessertes Hügelriese (PF MHB, S. 219 u. 294)

D6 DIE CLANFESTE (HG II)



Feuer und dicker, schwarzer Qualm herrschen vor, der aus dem felsigen Untergrund quillt, wo die Schmiedefeuer glühen. Überall in dieser weitläufigen Höhle stehen Ambosse. Das Klängen von Stahl auf Stahl hallt von den Wänden wider, während riesige Hämmer wieder und wieder auf die glühenden, halb gefertigten Klängen und Axtblätter niedergehen.

Diese Kammer war früher die Gemeinschaftshöhle der Familie Kreeg, bis sie auf Barls Befehl in eine Schmiede umgewandelt wurde. Hunderte von Metern tief im Herzen des Großen Hakens schufteten viele weitere Oger in den Minen. Diese Oger sind zu weit entfernt und zu erschöpft, um denen in den Höhlen über ihnen zur Hilfe zu kommen, wenn die SC eintreffen. Allerdings könnten sie als Verstärkung herhalten, falls die SC sich aus der Clanfeste zurückziehen und später zurückkommen.

KREATUREN: Eine Mannschaft aus 10 Ogern schuftet sich an diesem Ort ab und arbeitet unermüdlich an den Essen, um riesige Klängen und weitere Waffen aus dem brockigen Eisen zu schmieden, das die Oger aus dem Inneren des Berges herauskratzen. Ein einziger

Zuchtmeister der Kreegs knurrt, rülpst, lacht schallend und brüllt unentwegt, während die einfachen Oger sich an den Schmieden abmühen. Der Kreeg befiehlt den Ogern, die Eindringlinge anzugreifen, und lacht, während sie in ihren vermeidlichen Tod stolpern. Daraufhin packt der Kreeg ein Schwert mit rot glühender Klinge und geht selbst ans Werk. (Dabei richtet er während der ersten 3 Kampfunden bei jedem Treffer zusätzlich 1W6 Punkte Feuerschaden an.)

KREEG-OGER

EP	HG	TP
4.800	8	104

Oger Kämpfer 5 (siehe S. 149)

OGER (10)

EP	HG	TP
je 800	3	je 30

(PF MHB, S. 201)

D7 DER ZIRKEL DER SCHWESTERN (HG 9)



Diese übel riechende Höhle ist übersät mit einer haarsträubenden Menge an Körperteilen, Tierkadavern, weggeworfenem Essen und Unrat. Doch am grässlichsten ist das, was in einem riesigen Kessel brodelt und kocht, der über einem knisternden Feuer im Norden der Höhle an einem Haken hängt.

KREATUREN: Diese Höhle ist das Refugium der Haken-schwestern, einem Zirkel von Annisvetteln, die dem Clan der Kreegs schon lange als Verbündete und Gefährtinnen dienen. Nun da Grolki tot ist, wissen die Vetteln nicht so recht, was sie von Barl halten sollen, der, wenn schon nicht ihr Äußeres, doch zumindest ihre Fähigkeiten schätzt. Im Moment arbeiten sie mit dem Steinriesen zusammen, hegen jedoch den Verdacht, dass er nicht unbedingt ihr Bestes im Sinne hat. Die Schwestern wissen nur allzu gut, dass ihnen allmählich die Verbündeten ausgehen.

Im Glauben der Kreegs heißt es, diese drei Annisvetteln wären einst mit Prinzessin Myriana verwandt gewesen. Doch Neid und Eifersucht fraßen an ihnen, und sie begingen grausame Taten und hielten üble Riten ab in der Hoffnung, die Schönheit ihrer Schwester zu überstrahlen. Briselda ist eine stämmige, bucklige Vettel, aus deren Armstümpfen überlange Klauen wachsen. Grelthaga ist groß und dürr – wie ein Skelett, umhüllt von violetterm Fleisch und einer herabhängenden weißen Robe. Larastins Gesicht ist eine Masse aus Pusteln, Warzen so groß wie Goldmünzen und kraterförmigen Falten, aus denen Eiter trieft. Sie ist gedrunge und fett, und ihre knollenförmigen Brüste hängen ihr fast bis zu den Knien. Jede Schwester sieht den Schrecken der jeweils anderen, doch in ihrem Wahn ist ihr eigenes Spiegelbild die reinste Schönheit.

BRISELDA, GRELTHAGA UND LARASTIN

EP	HG	TP
je 2.400	6	je 66

TP je 66

Annisvetteln (PF MHB III)

TAKTIK

Vor dem Kampf Alle drei Vetteln sind durch *Gedankenleere* geschützt, die als Teil ihrer zauberähnlichen Fähigkeiten gewirkt wird.

Im Kampf Die Vetteln stehen kurz davor, den Kreegs den Rücken zu kehren. Wenn sie jedoch mit Eindringlingen konfrontiert werden, kämpfen sie ein paar Runden lang. Dabei nutzen sie am Anfang des Kampfes vornehmlich die zauberähnlichen Fähigkeiten ihres Zirkels,

wie *Energiekäfig* und *Fluch*, bevor sie der Sache mit Nahkampfangriffen ein Ende machen.

Moral Wenn die Trefferpunkte irgendeiner der Vetteln unter 15 fällt, versuchen alle drei, aus der Clanfeste zu entkommen. Sollten sie davon abgehalten werden, flehen sie um ihr Leben und könnten sich sogar bereit erklären, die SC im Kampf gegen Barl zu unterstützen.

D8 AUFGEGEBENER SCHREIN (HG 10)



Ein Schrein mit der grässlichen Fratze einer grausam schönen, monsterähnlichen Jungfer mit dem Kopf eines dreiaugigen Schakals und dem Bauch einer schwangeren, jungen Frau steht an der gegenüberliegenden Wand.

Früher war dies ein gut besuchter Schrein, der Lamaschtu gewidmet war. Doch nach Barls Ankunft und dem Tod ihres alten Anführers Grolki haben die Kreegs diesen Schrein lange nicht mehr besucht. Stattdessen haben die verzerrten und bösen Überreste dessen, was einmal der Kommandant der Rannickfeste war, einen Posten als einsamer Wächter dieses Ortes inne.

KREATUR: Barl war sehr zufrieden, als er damit fertig war, den früheren Kommandanten der Rannickfeste mit nekromantischen Techniken zu foltern, die er von seinem Meister Mokmurian gelernt hatte. Als Belohnung dafür, dass sie den Regen in die Region gebracht hatten, übergab er Lamatar den drei Vetteln als Diener. Die Vetteln jedoch hatten Sorge, dass der untote Waldläufer ein Spion war, den Barl ausgeschickt hatte, um sie zu bewachen. Sie befahlen der mächtigen, jedoch jammervollen Kreatur, diese Kammer zu bewachen. Lamatars Körper ist mit Eis überzogen: Seine linke Hand sieht fast wie eine Klaue aus Eiszapfen aus, und auf seiner Stirn prangt eine ebensolche Krone.

LAMATAR BAIDEN

EP	HG	TP
je 9.600	10	130

Frostschrecken Waldläufer 8 (PF MHB, S. 142)

RB Mittelgroßer Untoter (Kälte)

INI +12; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 23 (+1 Ausweichen, +4 GE, +8 natürlich, +5 Rüstung)

TP 130 (12 TW; 4W8+8W10+68)

REF +11, WIL +8, ZÄH +11

Immunitäten wie Untote, Kälte; Resistenzen Feuer 10

Schwächen Empfindlichkeit gegen Auferstehung, Empfindlichkeit gegen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Hieb +14 (1W4+4 plus 1W6 Kälte plus Lebenskraftentzug)

Fernkampf Kompositbogen des Eisinfernos (lang) +1, +16/+11/+6 (1W8+4/x3 plus 1W6 Kälte)

Besondere Angriffe Brut erzeugen, Erzfeind (Menschen +2, Riesen +4), Lebenskraftentzug (SG 16)

Vorbereitete Zauber (ZS 5; Konzentration +7)

2. – Rindenhaut

1. – Energien widerstehen, Lange Schritte

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn er die Möglichkeit hat, wirkt Lamatar all seine drei Zauber auf sich selbst.



MASSAKER AN GROSSEN HAKEN

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: IM SCHATTEN DES GROSSEN HAKENS

TEIL ZWEI: RÜCKEROBERUNG DER RANNICKFESTE

TEIL DREI: VOR UNS DIE SINTFLUT

TEIL VIER: DAS GEQUÄLTE HERZ

TEIL FÜNF: ABSTIEG

Im Kampf Von Lamatars Persönlichkeit als Lebender ist nichts zurückgeblieben, und er befolgt die Befehle seiner drei Herrinnen, ohne Fragen zu stellen.

Moral Lamatar kämpft bis zum Tode.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 18, **KO** -, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 18

GAB +11; **KMB** +14; **KMV** 29

Talente Abhärtung, Ausdauer, Ausweichen, Heftiger Angriff, Kernschuss, Konzentrierter Schlag, Schnelles Schießen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Natürlicher Angriff (Hieb)

Fertigkeiten Heimlichkeit +20, Klettern +11, Mit Tieren umgehen +19, Überlebenskunst +21, Wahrnehmung +17, Wissen (Geographie) +9, Wissen (Natur) +9

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch, Varisisch

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Gebirge +4, Kälte +2), Bund des Jägers (Gefährten), Schneller Verfolger, Spuren lesen +4, Tierempathie +12, Unterholt durchqueren, wie Frostschrecken

Ausrüstung Kettenhemd +1, Kompositbogen des Eisinfernos (lang) +1 mit 20 Pfeilen

D9 WIE DIE SCHRECKENSKÖNIGE AUS ALTER ZEIT (HG 12)



Diese gigantische Kammer erstreckt sich nach Osten in die Düsternis, und eine Schräge führt zwischen zwei breiten Vorsprüngen hindurch, auf denen dräuend Statuen mit kantigen Gesichtern, ernsten Brauen und starker Kieferpartie stehen. Die Decke ist offen und gibt den Blick frei auf einen schiefergrauen Himmel. Die Rampe führt stufenförmig nach oben und endet schließlich an einem massiven Steinthron.

KREATUR: Diese nach oben offene Spalte im Windschatten des Gipfels des Großen Hakens war früher der Thronsaal Grolki Kreegs und ist nun Barl Bruchbeins Heimstatt. Die Rolle des Lehnherrn füllt er mit Überschwang aus und hat die Zusammenstellung der Waffen für Mokmurian einfach deshalb verzögert, weil er sich noch ein wenig länger wie ein König fühlen möchte. Ursprünglich wurde Barl von zwei Leibwächtern beschützt. Als einer jedoch darauf hinwies, Barl sollte vielleicht seinen Zeitplan beschleunigen und dieses Heer aus Ogern zu Mokmurian führen, ließ Barl ihn hinrichten. Der andere Steinriesenwächter behält daher seine Meinung für sich.

Sobald die SC ihm begegnen, seufzt Barl gelangweilt, macht eine wegwerfende Geste in Richtung seines Leibwächters (und Lukrezias, wenn sie zuvor geflohen ist) und sagt (auf Riesisch): „Kümmere dich um das Geschmeiß. Sie haben mir schon genug Ärger bereitet.“

BARL BRUCHBEIN

EP 12.800 **HG** 11 **TP** je 152

Steinriese Nekromant 7 (PF MHB, S. 220)

NB Großer Humanoider (Riese)

INI +5; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +21

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 20 (+5 GE, -1 Größe, +11 natürlich)

TP 152 (19TW; 12W8+7W6+74)

REF +12, **WIL** +14, **ZÄH** +14

Verteidigungsfähigkeiten Verbessertes Felsen fangen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Erdspalter [Meisterarbeit] +22/+17/+12 (2W8+13/19-20/x3) oder 2 Hiebe +20 (1W8+9)

Fernkampf Fels +18/+13/+8 (1W8+13)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Felsen werfen (54 m), Negative Energie fokussieren (SG 13, 6/Tag)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7; Konzentration +10) 6/Tag – *Grabeshauch* (3 Runden)

Vorbereitete Zauber (ZS 7; Konzentration +10)

4. – *Furcht* (SG 19, 2), *Tote beleben*

3. – *Entkräftender Strahl*, *Feuerball*, *Fliegen*, *Vampirgriff* (2)

2. – *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 17, 2), *Geisterhafte Berührung*, *Ghulhand* (SG 17, 2), *Untote befehligen* (SG 15)



LAMATAR
BAIDEN

BARL -
 LETZTER KONTAKT MIT TERAKTINUS BESAGT, DASS ER DIE SUCHE EINGEGRENZT HAT - ER VERMUTET, DASS SICH IN DER MENSCHENSIEDLUNG NAMENS SANDSPITZE DAS VERBIRGT, WAS MEIN HERR SUCHT. TERAKTINUS WIRD MEHRERE UNSERER LEUTE SOWIE DEN DRACHEN ZU EINEM ANGRIFF AUF DIE STADT FÜHREN. ES KÖNNTE SEIN, DASS SIE BEI DER RÜCKKEHR VERFOLGT WERDEN, UND ICH BENÖTIGE DIE HILFE DEINER OGERSKLAVEN, UM TERAKTINUS' RÜCKZUG NACH JORGENFAUST ZU DECKEN. MACHE DICH BEREIT, AUF MEINEN BEFEHL HIN ZURÜCKZUKEHREN!

M

1. - *Kalte Hand* (SG 16), *Magisches Geschoss* (4), *Schwächestrah* (SG 16, 2)

0. (beliebig oft) - *Erschöpfende Berührung*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Zaubertricks*

Thassilonische Spezialisierung Nekromantie; **Ausgeschlossene Schulen** Bannzauber, Verzauberung

TAKTIK

Vor dem Kampf Sobald er in der Nähe Kampfplärm hört, postiert Barl seinen Steinriesen-Leibwächter nahe dem Eingang. Sobald der Wächter sieht, dass die SC sich nähern, ruft er Barl eine Warnung zu, der *Fliegen* und *Geisterhand* wirkt, wenn er die Gelegenheit hat.

Im Kampf In der ersten Kampfrunde aktiviert er *Falsches Leben* durch sein *Sihedron-Amulett*. Er zieht es vor, den Leibwächter den Kampf ausfechten zu lassen, während er selbst von seinem Thron aus Zauber wirkt. Wenn die SC nahe genug an ihn herankommen, um ihn in einen Nahkampf zu verwickeln, seufzt er gelangweilt, hebt seinen Erdspalter und tut es ihnen gleich. Sollte Barl einen der SC töten, blitzen seine Augen auf, und er wirkt bei der ersten Gelegenheit *Tote beleben* auf die Leiche - eher um die Verzweiflung in den Augen der einstigen Verbündeten des frischen Zombies zu sehen und weniger aus einem echten taktischen Gefühl heraus.

Moral Barl ist der Tod zwar nicht fremd, doch sterben will er nicht. Wenn seine Trefferpunkte auf 15 oder darunter fallen, lässt er seine Waffe fallen und fleht um sein Leben. Er ist bereit, einen Großteil von Mokmuriens Plänen für die Region zu verraten, wenn die SC gewillt sind, Gnade zu zeigen. (Siehe unten, „Abschluss des Kapitels“.)

SPIELWERTE

ST 29, GE 20, KO 17, IN 16, WE 14, CH 10

GAB +12; KMB +22; KMV 37

Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Mächtiger Zauberfokus (Nekromantie), Materialienkomponentenlos zaubern, Schriftrolle anfertigen, Umgang mit Kriegswaffen, Untote befehligen, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Erdspalter), Waffenfokus (Erdspalter), Zauberfokus (Nekromantie), Zauberstab herstellen

Fertigkeiten Heimlichkeit +20, Klettern +22, Wahrnehmung +21, Wissen (Arkane) +25, Wissen (Religion) +15, Zauberkunde +25

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch, Schoantisch, Terral, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (*Sihedron-Amulett*)

Kampfausrüstung *Stab: Entkräftung* (12 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Erdspalter [Meisterarbeit], *Sihedron-Amulett*, schwarze Onyx im Wert von 650 GM, Stirnreif der Enormen Intelligenz (verbessertes Wissen [Arkane]), Zauberbuch (enthält alle vorbereiteten Zauber plus alle anderen nekromantischen Zauber der Grade 1-4)

STEINRIESE

EP	HG	TP
4.800	8	102

(PF MHB, S. 220)

SCHATZ: Obwohl Barl Bruchbein einen immensen Teil des Schatzes des Kreeg-Clans nach Jorgenfaust geschafft hat, ist noch ein wenig geblieben und liegt auf einem zusammengewürfelten Haufen hinter dem Thron. Insgesamt ist dieser Schatzhort 9.200 GM wert und besteht aus verschiedenen Waffen, Kunstgegenständen, Edelsteinen, Handelsgütern und weiteren Kostbarkeiten, die alles in allem knapp über 300 Pfund wiegen. Allerdings befinden sich auf einige magische Gegenstände unter den Herrlichkeiten - die meisten wurden den besiegten Schwarzpfeilen abgenommen - und zwar: eine *Beschlagene Lederrüstung des leichten Bollwerks* +2, ein Elfenumhang,



ein Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2, ein langer Kompositbogen, ein Langschwert +1, 32 Pfeile +1, 12 Pfeile des Riesenverderbens und ein Paar Winterstiefel.

ENTWICKLUNG: Wenn die SC Barl Bruchbein lebend erwischen, sollte es ihnen nicht schwerfallen, den feigen Steinriesen zum Reden zu bringen. Barls Feuereifer bei der Darlegung der Pläne Mokmurians, eine Armee von Riesen gegen Sandspitze zu ziehen, könnte als falscher Stolz über die Machenschaften seines Herrn ausgelegt werden. Tatsächlich aber ist Barl einfach verzweifelt und versucht alles, um die SC zufriedenzustellen, damit sie ihn am Leben lassen. Wenn die SC ihn unter Druck setzen, verrät er ihnen sogar den Standort von Jorgenfaust. Zwar ist er nur einmal in den Höhlen unterhalb der Festung gewesen und kann sich nicht an den Aufbau erinnern, er weiß aber genau, dass es auf der zweiten Ebene eine besonders alte Bibliothek gibt. Wenn die SC Barl besiegen, ohne ihm die Möglichkeit zum Reden zu geben, können sie von dem bevorstehenden Angriff auf Sandspitze durch ein Sendschreiben erfahren. Dieses wurde auf Mammutleder geschrieben und Barl vor einigen Tagen per Roch zugeschickt. Allerdings erhalten die SC keine weiteren Informationen über Jorgenfaust. (Das Sendschreiben ist als Spielerunterlage 3-2 abgedruckt.)

BELOHNUNG: Wenn die SC den gesamten Schatz zu den Schwarzpfeilern zurückbringen und nichts für sich selbst beanspruchen, erhalten sie 12.800 EP. Wenn du der Meinung bist, dass sie dies mit aller gebotenen Güte und Milde tun, könntest die überlebenden Schwarzpfeile ihnen erlauben, ein paar der magischen Gegenstände zu behalten.

ABSCHLUSS DES KAPITELS

Durch den Sieg über Barl Bruchbein haben die SC die Kreegs nicht nur aus der Sklaverei und der Zwangsrekrutierung für einen Krieg befreit, sondern auch weitere Angriffe auf die Region verhindert. Ohne Anführer sind die Kreegs schwach und hilflos. Die Oger, die die Stippvisite der SC überlebt haben, verstreuen sich in der Wildnis des Großen Hakens. Die Glücklichen unter ihnen werden von anderen Ogerstämmen aufgenommen, doch die meisten fallen ebendiesen Stämmen zum Opfer, da es keine Liebe zwischen den Ogern auf dem Großen Haken gibt.

Wenn die SC den untoten Lamatar besiegen und seine Leiche (oder einen Teil davon) zu der Nymphe Myriana zurückbringen, ist diese überglücklich und wirkt *Wiedergeburt* auf ihn. Normalerweise würde dieser Zauber bei Lamatar nicht wirken – nicht nur war er länger als eine Woche tot, sein Körper und seine Seele sind zudem vom Untod befleckt. Myrianas Liebe ist jedoch so stark, dass sie den Zauber mit Macht erfüllt. Zwar schwindet ihre Geistergestalt dadurch, doch verstärkt sie die Wiedergeburt dermaßen, dass Lamatar in einem neuen Körper ins Leben zurückkehrt. In welcher Gestalt er auch wiederbelebt wird, Lamatar ist zunächst beschämt darüber, dass er sowohl die Rannickfeste als auch seine Geliebte nicht beschützen konnte. Allerdings beschließt er, das neue Leben, das sie ihm geschenkt hat, nicht zu vergeuden. Er wird zum neuen Beschützer von Weidenweiß und kehrt nicht in die Zivilisation zurück.

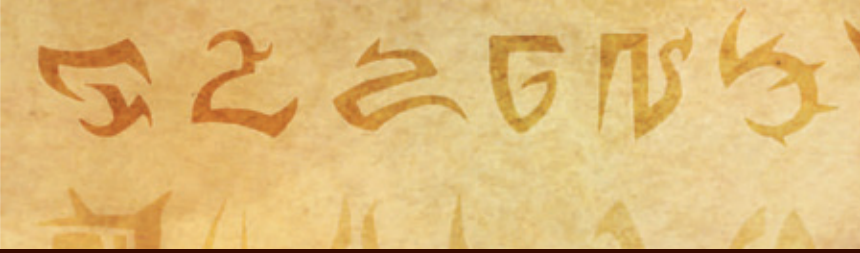


4

DIE FESTUNG DER STEINRIESEN

VON WOLFGANG BAUR





KAPITELHINTERGRUND 184

TEIL EINS 186
Steinhagel über Sandspitze

TEIL ZWEI 195
Die Reise nach Jorgenfaust

TEIL DREI 198
Das Tal des Schwarzen Turms

TEIL VIER 210
Unter Jorgenfaust

TEIL FÜNF 222
Die alte Bibliothek

KARTE 1 188
Angriff auf Sandspitze

KARTE 2 200
Festung Jorgenfaust

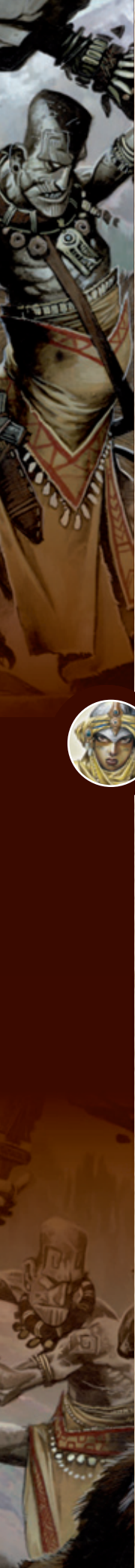
KARTE 3 202
Flusshöhlen

KARTE 4 205
Jorgenfaust

KARTE 5 211
Grube und Kavernen

KARTE 6 223
Bibliothek von Jorgenfaust





10~3045

KAPITELHINTERGRUND

DIE STEINRIESEN SORGEN SEIT ALTERS HER UNTER IHREN VERWANDTEN FÜR EINEN AUSGLEICH: SIE SIND DIE STIMME DER MÄSSIGUNG UND DER BESONNENHEIT UNTER SOLCH BRUTALEN SCHLÄGERN WIE HÜGELRIESEN, OGERN UND ETTINS. WÄHREND DIESE GERINGEREN VÖLKER AUS DEN NIEDERSTEN BEWEGGRÜNDEN IN DEN KRIEG ZIEHEN, PREDIGEN DIE STEINRIESEN BEDACHT UND GEDULD. DOCH NUN IST EINER VON IHNEN VOM RECHTEN PFAD DER TRADITIONEN ABGEKOMMEN. FÜRST MOKMURIAN IST ZUR SPIELFIGUR DES RUNENHERRSCHERS KARZOUG GEWORDEN, UND NUN, DA DIESER EINE STEINRIESE SEIN VOLK ZUM KRIEG ANGESTACHELT HAT, SIEHT VARISIA EINER UNGEWISSEN ZUKUNFT ENTGEGEN.

5226W3E1AR10 * 5226W3E1AR10

In der Gesellschaft der Steinriesen sind jene, die mit magischen Fähigkeiten zur Welt kommen, häufig gezeichnet. Obwohl diese Erkennungszeichen häufig an Missbildungen grenzen, können die Steinriesen mit der Gabe der Zauberei davon ausgehen, eine ehrenhafte und machtvolle Rolle in ihrem Stamm zu spielen. Die Nachteile, die durch kristalline Auswüchse auf der Haut oder einen kleineren Körperbau herrühren, werden von dem verbesserten gesellschaftlichen Stand und Respekt überwogen.

Als der Steinriese Mokmurian zur Welt kam, waren seine Eltern daher erfreut über seine kleine Statur. Mokmurian wuchs nur langsam, und als junger Erwachsener maß er kaum mehr als drei Meter. Seine Eltern und Anverwandten warteten gespannt darauf, dass er die magischen Fähigkeiten entwickelte, die seine Missbildung versprach, jedoch hatte Mokmurian ein Geheimnis, das er nicht zu offenbaren wagte. Er wusste, dass er keine angeborenen und aufkeimenden magischen Fähigkeiten besaß. Er wusste, dass er nicht mehr war als ein unansehnlicher Kümmerling. Und er wusste, wenn er das Erwachsenenalter erreichte, ohne die Gabe der Ältesten oder ein Zaubertalent entwickelt zu haben, würde man ihn bloßstellen und wahrscheinlich verstoßen.

Also konzentrierte sich Mokmurian auf den Erwerb von Wissen. Im Geheimen brütete er über den Texten von Zauberbüchern, die Abenteurern entrissen worden waren, oder verbotenen magischen Schriften, die seit der Zeit Thassilons in Stein erhalten geblieben waren. Er brauchte Jahre, doch schließlich meisterte der autodidaktische Magier die Kunst der Zauberei. Er wirkte Zauber wie ein Magier, verbarg jedoch, dass er sie lernen musste, und tat sich dreißig Jahre lang als Hexenmeister des Stammes hervor. Erst als er sich eine Frau nahm, war es mit der Maskerade vorbei. Denn sie entdeckte seine verborgenen Zauberbücher und stellte Mokmurian voller Scham und Wut zur Rede. In seiner Verzweiflung wandte er seine Magie an und tötete sie. Bevor er sein Verbrechen jedoch verbergen konnte, fanden es die Stammesältesten heraus. Sie verbrannten seine Bücher, brandmarkten ihn als Verräter und vertrieben ihn in die Wildnis, wo er sich allein durchschlagen musste.

Beschämt, zornig und allein wanderte Mokmurian über das Storvalplateau. Da er gezwungen war, seine vorbereiteten Zauber nur in Notfällen einzusetzen, und er ständig von den Jägern und Spähern der Steinriesen gehetzt wurde, suchte er Trost in einem der verbotenen Landen seines Volkes: dem Tal des Schwarzen Turms.

Diese thassilonische Ruine erinnerte sein Volk seit Urzeiten daran, dass es einst in Sklaverei lebte, weswegen die Riesen diesen Ort mieden. Jedoch fand Mokmurian dort eine merkwürdige Ruhe. Und als er nicht nur ein Netzwerk aus Höhlen unter den Ruinen vorfand, sondern auch eine uralte Bibliothek mit dem Wissen Thassilons, wusste er, dass er endlich ein Heim gefunden hatte.

Mokmurian verbrachte mehrere Jahre mit dem Studium der Magie in der Bibliothek, mit der Organisation der Bestände und der Übersetzung der uralten Texte. Während er noch mächtiger wurde, wuchs in ihm allmählich die Saat der Erniedrigung. Sein Verlangen, zu seinem Stamm zurückzukehren und zu beweisen, wie mächtig er geworden war, vermischte sich mit dem wachsenden Gefühl des Herrschaftsanspruchs über ganz Varisia. Er hatte erfahren, dass die meisten – wenn nicht sogar alle – Monumente des Landes von seinen versklavten Vorfahren errichtet worden waren. Heute aber war das Land von Menschen befallen – Insekten, die sich kaum um die Geschichte des Landes scherten und die steinernen Triumphe seiner Vorfahren bestenfalls als Kuriositäten behandelten und schlimmstenfalls als Fundamente für ihre Städte missbrauchten.

Während seiner Studien erfuhr Mokmurian zudem von den Runenherrschern und ihren mächtigen Städten. Die meisten dieser Städte waren untergegangen, im Meer versunken oder von der Katastrophe vernichtet worden, die Thassilon vor so langer Zeit dem Erdboden gleichgemacht hatte. Allerdings hielt sich hartnäckig das Gerücht, eine dieser Städte hätte die Jahrhunderte überdauert: Xin-Schalast, die Stadt der Gier. Von dieser war Mokmurian regelrecht besessen. Wenn er schon soviel Macht und so viele Geheimnisse in einer abgelegenen thassilonischen Ruine gefunden hatte, wie viele Schätze und wie viel geheimes Wissen mochte dann in einer untergegangenen Stadt auf ihn warten? Mokmurian widmete die folgenden zehn Jahre seines Lebens der Suche nach Xin-Schalast, und als er die uralte Stadt schließlich entdeckte, wurde er nicht enttäuscht.

Jedoch war Xin-Schalast nicht verlassen. Wo einst die Soldaten und Kunsthandwerker des Runenherrschers Karzoug gelebt hatten, hausten nun Monster: grausame und streitsüchtige Lamien, Rotten von Drachen, heruntergekommene Stämme umherschleichender Humanoiden, Ansammlungen unsterblicher Teufel, die an die uralten Ruinen gebunden waren, und sogar Verbände verbitterter Riesen. Mokmurian verließ sich auf seine mittlerweile beachtlichen magischen Kräfte und unternahm die





gefährliche Reise zu den Türmen von Xin-Schalast hoch auf der Bergflanke, die das Mharmassiv genannt wird. Er folgte den Fragmenten und Legenden, die er während seiner Studien zusammengetragen hatte, und machte sich auf zum Grab des Runenherrschers Karzoug. In der Hoffnung, den größten Schatz und die mächtigste Magie Xin-Schalasts zu finden, öffnete Mokmurian das Grabmal und besiegelte damit sein Schicksal.

Nur weil ein ehrgeiziger Steinriese an dem Grabmal herumfuhrwerkte, war Karzoug längst nicht in der Lage zu erwachen. Es waren weitaus aufwendigere und komplexere magische Rituale notwendig, um ihn aus seinem todesartigen Schlaf zu erwecken. Ursprünglich sollten diese Rituale von Karzougs überlebenden Schülern und Untergebenen durchgeführt werden, doch nach dem Niedergang Thassilons gab es niemanden mehr, der die Aufgabe hätte erfüllen können. Nach 10.000 Jahren sah Karzoug in Mokmurian sein erstes Fenster zur Wirklichkeit, und der schlummernde Zauber schlug mit aller verzweifelten Härte zu. Mokmurian spürte, wie Karzoug in seinen Verstand und seine Seele eindrang, und von da an war er nicht mehr der Herr über sein eigenes Schicksal. Sein Bestreben galt einzig und allein der Erweckung Karzougs.

Mokmurian erhielt noch mehr Macht, als die Lamien aus Xin-Schalast sich ihm anschlossen, und er kehrte ins Tal des Schwarzen Turms zurück. Er und seine Lamien nahmen die unterirdischen Tunnel in Besitz, befestigten das darüber liegende Land und nannten die Befestigung Jorgenfaust. Im Verlauf mehrerer Jahre zog Mokmurian die Steinriesen des Storvalplateaus unter seinem Banner zusammen. Seine Parolen, das Land ihrer Vorfahren zurückzuerobern und die gestohlenen Schätze Thassilons einzufordern, fiel bei den jungen Streitern dieser Stämme auf fruchtbaren Boden. Die Älteren jedoch, die Mokmurians fast ketzerischem Aufruf widersprachen, waren zu bedächtig und zu sehr in Traditionen verhaftet, um schnell genug gegen die Einberufung vorzugehen. Bevor sie das eigentliche Ausmaß von Mokmurians Plänen erkannten, hatten sich bereits

viele Stämme von den Traditionen abgewandt und waren dem Lockruf von Reichtum und Ruhm gefolgt.

Inzwischen hat Mokmurian Hunderte Riesen in Jorgenfaust um sich gesammelt. Riesen, die bereit und begierig darauf sind, den Schatz von Thassilon für sich zu beanspruchen, ohne zu ahnen, dass sie nur winzige Bestandteile bei Karzougs Rückkehr sind. Denn all diese neuen Rekruten sind mit der Sihadronrunen gezeichnet worden, und selbst wenn sie in dem drohenden Krieg fallen, wird sich der Runenherrscher ihre Seelen zunutze machen.

KAPITELZUSAMMENFASSUNG

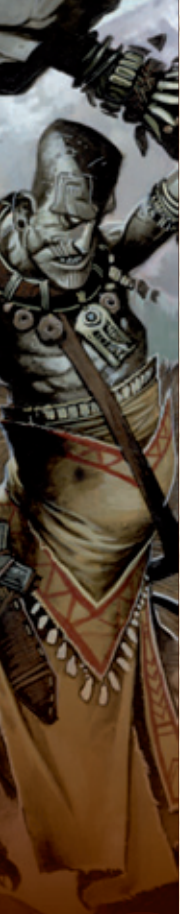
Zu Anfang des Kapitels wehrt die Gruppe einen Angriff der Riesen auf Sandspitze ab. Nachdem die SC die Riesen zurückgeschlagen haben, müssen sie eine beschwerliche Reise in die Wildnis unternehmen, um die von Jorgenfaust beherrschten Ländereien des Storvalplateaus zu erreichen. Dort angekommen entdecken sie, dass die Riesen die Stämme auf einen massiven Angriff gegen die von Menschen beherrschten Länder im Süden bereit machen. Sie können diese Pläne nur durchkreuzen, indem sie den unheimlichen Anführer dieser Riesen besiegen: Mokmurian.

STUFE 11: Die SC sollten die 11. Stufe während des Angriffes auf Sandspitze erreichen (oder kurz darauf).

STUFE 12: Sobald die SC nach Jorgenfaust hineingelangen, sollten sie die 12. Stufe erreichen.

STUFE 13: Wenn die SC die Grube und die Höhlen unterhalb von Jorgenfaust durchsucht haben, sollten sie die 13. Stufe erreichen.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS: Beim Abschluss des Kapitels sollten die SC kurz vor Erreichen der 14. Stufe stehen.



ᠠᠨᠠᠨᠠᠨᠠᠨᠠᠨ

TEIL EINS: STEINHAGEL ÜBER SANDSPITZE

ZU ANFANG DES ABENTEUERS IST DAS GERÜCHT ÜBER VERSTÄRKTE AKTIVITÄTEN DER RIESEN IN JEDERMANN MUNDE. DIE ZAHL DER SICHTUNGEN VON RIESEN AM RANDE DER ZIVILISATION REICHEN AUS, DAMIT DAS STEHENDE HEER MAGNIMARS AUF SIE AUFMERKSAM WIRD. ÜBERALL GIBT ES ANZEICHEN FÜR RIESEN: GIGANTISCHE FUSSABDRÜCKE, ZERSCHMETTERTE HÄUSER UND GERÜCHTE AUS ZWEITER HAND ÜBER SICHTUNGEN DURCH EINSIEDLER UND JÄGER. BISHER HABEN DIE RIESEN NOCH KEINEN AUSGEWACHSENEN ANGRIFF UNTERNOMMEN – DOCH SIEHT ES SO AUS, ALS GÄBE ES BALD KEINEN AUFSCHUB MEHR.

5226789E1=RTD # 5226789E1=RTD



Die Riesen haben aus einem bestimmten Grund größere Konfrontationen vermieden: Sie sind auf einer vorläufigen Spähmission in Varisia unterwegs, um die Lage im Land auszuspähen, nicht um Gefangene zu machen oder Städte auszuräumen. Insgesamt sind weniger als ein Dutzend solcher Spähtrupps der Riesen im Westen Varisias unterwegs, die in dem Gebiet verteilt sind, das vom Fluss Chavali im Norden und entlang der Malgorianberge im Osten reicht. Die Späher haben den Auftrag, die grundsätzlichen Verteidigungsmöglichkeiten der varisischen Siedlungen auszukundschaften und unter den Ogern und Goblinoiden der Tieflande Verbündete zu suchen. Daher gehen sie absichtlich jeder Patrouille aus dem Weg. Die vielleicht erfolgreichsten Spähtrupps sind diejenigen, die vornehmlich aus Steinriesen bestehen: Aufgrund ihres Talents, sich in felsigem Gelände zu verbergen, können sie die Malgorian- und Nebelnarbberge als Tarnung verwenden, um ungesehen tiefer nach Varisia vorzudringen. Fürst Mokmurian hofft, alle möglichen Informationen über die Region in Erfahrung zu bringen, bevor er seine Heere das Storvalplateau hinab und nach Varisia hinein führt. Zudem hat er den Spähtrupps größere Interaktionen mit den Einheimischen ausdrücklich verboten, da er hofft, dass die Varisier kaum Wind davon bekommen, was sie erwartet. Doch gerade ein Spähtrupp ist drauf und dran, die Stille zu durchbrechen.

Sandspitze hat eine besondere Bedeutung in Karzougs (und damit Mokmuriens) Plänen, denn vor Jahrtausenden war einer von Karzougs besten Spionen in einem als Feuersturmadel bekannten Gebäude untergebracht – ein Doppelagent im Heer von Alaznist. Dieser Spion hieß Xaliasa und war zu Lebzeiten einer der engsten Vertrauten Karzougs. Als die Herrschaft Thasilons sich aber dem Ende zuneigte, trieb der Druck, der auf Xaliasa wegen seines Auftrags lastete, den Mann in den Wahnsinn. Und aufgrund dieses Wahnsinns verriet er Karzoug. Abgesehen von einigen Andeutungen, dass Xaliasa irgendwie mit einem Ort namens „Runenschmiede“ in Zusammenhang stand, verriet der Runenherrscher Mokmurian keine Einzelheiten. Karzoug ließ allerdings keinen Zweifel daran, dass Mokmurian diesen Ort gänzlich ausradieren sollte.

Zunächst aber musste Mokmurian herausfinden, welche der Ruinen der Höllensturmadeln entlang der Verlorenen Küste die richtige war. Nach langwierigen Nachforschungen grenzte Mokmurian die Möglichkeiten auf vier unterschiedliche Orte ein. Er hat dem Anführer eines Stoßtrupps, dem Riesen Teraktinus,

befohlen, Steine aus dem Inneren dieser vier Ruinen zu besorgen, von denen eine zufällig der Alte Leuchtturm in Sandspitze ist. Sobald er diese vier Steine sicher in Händen hält, wird Mokmurian, wie er hofft, die alte Steinriesin Conna dazu bringen, dass sie *Erzählende Steine* auf die Funde wirkt und herausfindet, welcher Xaliasas Grab markiert. Dadurch wäre er in der Lage, genau diesen Ort im Auftrag seines Herrn zu zerstören, sobald sein Heer sich in Bewegung setzt.

Teraktinus hat natürlich nicht einfach vor, einen einfachen Steinblock aus Sandspitze zu rauben. Er hat seine Riesen bereits mit dem Versprechen auf Reichtümer, die darauf warten, geplündert zu werden, in eine gierige Raserei versetzt.

RÜCKKEHR NACH SANDSPITZE

Am Ende des vorherigen Kapitels befinden sich die SC mehr als 300 Kilometer von Sandspitze entfernt im Schatten des Großen Hakens, wenn sie von dem bevorstehenden Angriff auf die Stadt hören. Ob sie nun durch die Befragung Barl Bruchbeins von der heimlichen Annäherung an Sandspitze erfahren oder einfach dadurch, dass sie die Nachricht in seiner Höhle lesen, es sollte ein ziemlicher Schock für sie sein. Zum Glück sind die Riesen noch nicht ganz bereit, ihren Angriff zu führen. Wenn die SC also in aller Eile nach Hause zurückkehren, um ihre Freunde zu warnen, erreichen sie Sandspitze gerade rechtzeitig, um bei der Verteidigung der Stadt zu helfen.

Wenn die SC erpicht darauf sind, weiter nach Jorgenfaust vorzudringen, oder sonst irgendwie abgelenkt sind, hast du zwei Möglichkeiten. Du kannst entweder den Überfall auf Sandspitze verschieben, sodass er statt am Anfang am Ende des Abenteuers stattfindet – in diesem Fall überfällt Teraktinus die Stadt eher aus Rache für den Tod Mokmuriens – oder aber du kannst den Angriff stattfinden lassen, ohne dass die SC anwesend sind. In diesem Falle kannst du den Spielern gestatten, die Rolle einiger höherstufiger Bewohner von Sandspitze einzunehmen, zum Beispiel die von Ameiko oder Vogt Schierling. Sollten sie die Riesen nicht zurückdrängen können, kannst du dafür sorgen, dass diese NSC gefangen genommen werden. Die SC müssen dann für ihre Rettung sorgen, bevor Teraktinus nach Jorgenfaust zurückkehren und sie seinem Meister überantworten kann, damit dieser sie opfert oder ihnen weitaus Schlimmeres antut!

Alternativ dazu können die SC versuchen, zusätzliche Unterstützung für die Verteidigung Sandspitzes





DIE FESTUNG DER STEINRIESEN

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS:
STEINHAGEL ÜBER SANDSPITZE

TEIL ZWEI:
DIE REISE NACH JORGENFAUST

TEIL DREI:
DAS TAL DES SCHWARZEN TURMS

TEIL VIER:
UNTER JORGENFAUST

TEIL FÜNF:
DIE ALTE BIBLIOTHEK

anzufordern, indem sie sich beispielsweise an die Regierung von Magnimar wenden. Nach dem Dienst, den die SC der Stadt mit der Rückeroberung der Rannickfeste geleistet haben, wird die Regierung Magnimars zweifellos zustimmen und Streitkräfte nach Norden und nach Sandspitze entsenden, damit sie bei der Verteidigung der Stadt mithelfen. Zudem würden die Patrouillen in der Umgebung verstärkt. So gerne Magnimar Sandspitze auch helfen würde, ist dich die Logistik bei der Zusammenstellung selbst eines solch kleinen Heeres unglücklicherweise dermaßen komplex, dass die Verstärkung vermutlich nicht rechtzeitig in Sandspitze eintreffen wird, um eine wirkliche Hilfe zu sein. In diesem Abenteuer gehen wir davon aus, dass die Verteidigung von Sandspitze größtenteils von den SC übernommen wird. Falls du aber den Angriff ausweiten willst, um zusätzliche Truppen aus Magnimar oder sonst woher einzusetzen, kannst du dies tun. Wie genau solch eine Erweiterung aussieht, würde leider den Rahmen dieses Abenteuers sprengen.

SANDSPITZE HEUTE

Wenn die SC eine Weile weg waren, dann gib ihnen etwas Zeit, sich in Sandspitze umzusehen, bevor du mit dem Überfall beginnst. Dies ist ein großartiger Augenblick, damit sich die SC wie Helden fühlen können. Denn während die Sandspitzer weiterhin vor sich hinlebten, haben die SC Mörderkulte zerschlagen, einen Clan todbringender Oger besiegt, thassilonische Ruinen erforscht und sich mit einem legendenumwobenen Monster aus der Tiefe angelegt. Für die Leute in Sandspitze sind sie zu lebenden Legenden geworden – was nicht heißt, dass jeder in der Stadt freundlich zu ihnen ist. Lasse während ihres Besuches ruhig alte Feindschaften und Fehden mit den Einheimischen wieder aufleben, zum Beispiel mit Vin Vender oder den Scarnettis.

Wenn die SC wissen, dass die Riesen bald angreifen werden, werden sie die Stadt selbstverständlich auf einen Überfall vorbereiten wollen. Es hängt ganz von dir ab, wie viel Zeit du den SC dafür einräumt. In dem Abenteuer gehen wir davon aus, dass sie weniger als einen Tag Zeit haben. Vermutlich reicht die Zeit aus, um einige magische Verteidigungsmaßnahmen zu errichten oder die Bürgerwehr zu mobilisieren, aber gewiss nicht, um die Evakuierung der Stadt in die Wege zu leiten.

DIE RIESEN AUF DEM VORMARSCH

Der Steinriese Teraktinus und seine Verbündeten haben sich in den vergangenen Tagen hinter den Hügeln und herausragenden Felsen verborgen, die im Überfluss entlang der Verlorenen Küste stehen, und sich den Nachts langsam nach Süden fortbewegt. Als sich der Spähtrupp allmählich Sandspitze nähert, ist Teraktinus bereit, die Stadt anzugreifen. In ihrer Arroganz haben die Riesen vor, ihren Überfall auf Sandspitze bei Sonnenaufgang zu beginnen, damit die Menschen klar und deutlich ihren Zorn und ihre Pracht bezeugen können.

Mokmurian steht mit Teraktinus über den Zauber *Verständigung* in Verbindung, und als er erfährt, dass sich die Riesen Sandspitze nähern, schickt er den mit ihm verbündeten roten Drachen Langzahn aus, damit er Teraktinus unterstützt. Langzahn erreicht Teraktinus' Lager in der Nacht vor dem Angriff auf Sandspitze.

Am Morgen des Überfalls, muss jeder SC, der bei Sonnenaufgang auf den Beinen ist, versuchen einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 bestehen.

Ist der Wurf erfolgreich, entdeckt der Charakter die Umrisse mehrerer Humanoider auf den nächstgelegenen Hügel Rabennest, der von der aufgehenden Sonne erhellt wird. Die SC, die diese Gestalten sehen, sollten keine Zweifel daran haben, was dies zu bedeuten hat: Die Riesen kommen!

Sobald die Sonne aufgegangen ist, kommen die Riesen rasch vom Rabennest herunter und nähern sich Sandspitze. Dabei nutzen sie die Wälder und die Klippen am Ufer des Turandarok als Deckung. Wenn die SC die Riesen auf dem Hügel nicht entdecken, so auch niemand sonst in der Stadt, entfaltet sich der Überfall wie unten beschrieben. Falls die SC die Riesen doch entdeckt haben, bleiben ihnen 10 Minuten für ihre Vorbereitungen. Abhängig davon, wie ihre Vorbereitungen aussehen, könnten sie dafür sorgen, dass nicht noch mehr Einwohner von Sandspitze ihr Leben lassen müssen.

DER ANGRIFF BEGINNT

Falls die SC von dem Angriff auf Sandspitze unvorbereitet erwischt werden, werden sie sich der Nähe der Riesen erst bewusst, als ein Donnern von Stein auf Stein die Luft erfüllt – einer der überschwänglicheren Riesen hat einen Stein gegen den Nordwall von Sandspitze geschleudert. Kurz nach dem die Bewohner aufgewacht sind und ihnen klar geworden ist, dass sie angegriffen werden, vermischt sich ihr angsterfülltes Schreien und Weinen mit dem Heulen und Brüllen der angreifenden Riesen. Bis irgendjemand den Dom erreicht und die Glocken leutet, um die Stadt zu warnen, ist der Überfall bereits in vollem Gange.

Die Kampftruppe besteht aus zwölf Steinriesen, drei Schreckensbären, dem roten Drachen Langzahn und Teraktinus. Wäre Teraktinus ein besserer Taktiker – oder würde die Riesen bei diesem Angriff zusammenarbeiten –, wären sie vermutlich unaufhaltsam. Zum Glück für die Sandspitzer und die SC sind die unbesonnenen und jungen Steinriesen in Stammeslinien aufgeteilt und in kleine Gruppen zerfallen, die die Stadt angreifen, ohne ihre Bemühungen zeitlich miteinander abzustimmen. Da die Steinriesen sich zunächst von Südosten nähern, finden die ersten Ereignisse des Überfalls dort statt, während die weiteren Angriffe sich danach weiter südlich ereignen.

Jeder dieser Übergriffe auf Sandspitze wird auf den folgenden Seiten beschrieben. Der erste Angriff erfolgt am Nordwall: Die Riesen dort nehmen sich mehrere Runden Zeit, die Wachen zu verspotten und zu bedrängen, die verzweifelt die Mauer zu verteidigen versuchen. Man kann davon ausgehen, dass Runde 1 des Überfalls beginnt, sobald die SC am Ort des Geschehens eintreffen. Jede neue Entwicklung während des Angriffs geschieht später und in einer festgelegten Runde. Wenn die SC schnell und wirksam vorgehen, können sie mit den neuen Entwicklungen schritt halten und sich nacheinander mit ihnen auseinandersetzen. Sollten sie abgelenkt werden und bei einem Ereignis zu lange brauchen, werden sie feststellen, dass zwei oder drei Dinge gleichzeitig geschehen. Daraufhin werden sie sich einigen müssen, auf welche Gefahr sie reagieren und welcher sie ihren Lauf lassen. Die Folgen eines jeden Ereignisses, auf das die SC während des Angriffs nicht schnell genug reagieren, werden im Abschnitt „Entwicklung“ nach jedem Ereignis zusammengefasst.

Im Verlauf dieser Kämpfe wollen die SC vielleicht Unterstützung durch die Wache von Sandspitze anfordern. Diese armen Seelen sind leider nicht auf solch tödliche

ANGRIFF AUF SANDSPITZE



RUNDE 1:
BELAGERUNG
DES
NORTORS

RUNDE 12

RUNDE 3:
CHAOS AN DER
GERBERBRÜCKE

RUNDE 8:
DRACHEN-
FEUER

RUNDE 16

RUNDE 9: AM
MÜHLTEICH

RUNDE 20

RUNDE 12: BIER ODER
TOD

RUNDE 24

RUNDE 16:
PLÜNDERUNG
DES GUTES
SCARNETTI



Feinde wie die Riesen vorbereitet. Allerdings besitzen ein paar Einwohner von Sandspitze Klassenstufen (darunter Vogt Schierling, Pater Zantus, Schalelu Andosana oder Ameiko Kajjitsu). Wenn die SC sich mit einigen von ihnen angefreundet haben, könnten sie ihnen zur Hilfe kommen. Da nicht sicher ist, wer von den NSC in deiner Kampagne zu einem Verbündeten wird (und auch nicht, ob sie überhaupt noch am Leben sind), kann man in diesem Abenteuer davon ausgehen, dass die SC während der folgenden Begegnungen bei dem Angriff auf die Stadt Sandspitze keine wirkliche Unterstützung erhalten.

RUNDE 1: BELAGERUNG DES NORDTORS (HG II)

Drei in dicke Pelze gekleidete Riesen schleppen riesige Felsbrocken, die sie aus dem Boden gerissen haben. In regelmäßigen Abständen schleudert einer von ihnen einen Felsen gegen das Nordtor von Sandspitze. Das mit Eisen verstärkte Eichenholz knackt und splittert, als der Fels aufschlägt, doch noch hält das Tor.

KREATUREN: Obwohl Teraktinus diesen drei jungen Steinriesen eingeschärft hat, mit ihrem Angriff zu warten, bis Langzahn zum ersten Mal über Sandspitze hinweggeflogen ist, waren die Riesen zu angespannt wegen des Überfalls, sodass der jüngste der Drei einen Felsbrocken warf, sobald er den ersten Menschen auf dem Wall sah. Obwohl sie sich damit bemerkbar gemacht haben, warten die drei Riesen ab, bis Langzahn mit seinem Luftangriff auf die Stadt beginnt, bevor sie tatsächlich versuchen, die Mauer zu stürmen.

Wenn die SC dort ankommen, sind die Riesen noch ungefähr 60 Meter vom Tor entfernt. In gebrochener Gemeinschaftsrede verhöhnen und verspotten sie die entsetzten Wächter, die hinter der Mauer in Deckung gegangen sind und mit Fiebereifer Wagen vor das Tor schieben, um es zu verbarrikadieren und zu verstärken.

STEINRIESEN (3)	EP je 4.800	HG 8	TP je 102
------------------------	----------------	---------	--------------

(PF MHB, S. 220)

TAKTIK

Im Kampf Sobald die SC sich deutlich gegen diese drei Riesen zur Wehr setzen, hören sie sofort mit ihrem Spott auf und begeben sich in den Kampf.

Moral Sobald einer der drei Riesen erschlagen wurde, geraten die Überlebenden in Panik und flüchten zu ihrem Basislager auf dem Rabennesthügel.

ENTWICKLUNG: Diese Begegnung ist nur eine Art Ablenkung. Der Stadt ist wenig geholfen, wenn die Riesen dort bekämpft werden, denn wenn sie auf sich allein gestellt sind, verschwenden sie eine Menge Zeit mit dem Niederreißen des Tors und der Schutzmauer. Sobald der Überfall vorüber ist, haben sie gerade einmal mit der Erstürmung der Stadt begonnen, und müssen sich zurückziehen, bevor sie irgendwelche Gefangenen machen oder mehr Schaden als an der Mauer anrichten können. Die SC können den Kampf gegen die Gruppe abbrechen oder sie sogar gänzlich ignorieren, ohne dass es größere Auswirkungen auf die Stadt hätte.

RUNDE 3: CHAOS AN DER GERBERBRÜCKE (HG 12)

Die Ostseite der Stadt ist nur schlecht gegen einen Angriff durch die Riesen befestigt. Dort steht keine

nennenswerte Stadtmauer, und das träge Dahinfließen des Tundarok verlangsamt die Angreifer lediglich. An dieser Stelle ist der Fluss nur 3 Meter tief und damit seicht genug, dass die Steinriesen und Schreckensbären südlich der nördlichsten Brücke, die in die Stadt führt, hindurchwaten können.

KREATUREN: Sobald die Riesen im Norden anfangen, Felsen zu schleudern, tauchen zwei Steinriesen auf der Straße östlich der Gerberbrücke aus der Deckung hinter den Bäumen im Sumpf nördlich des Mühlteichs auf. Man kann davon ausgehen, dass die Erhebung am Nordufer ihnen die Sicht genommen hat und sie deshalb nicht sehen konnten, wie Langzahn zum ersten Mal über die Stadt hinwegflog. Wenn sie auf keinerlei Widerstand stoßen, treiben sie ihre Schreckensbären vor sich her, stürmen über die Gerberbrücke und gehen sofort dazu über, Gefangene zu machen.

STEINRIESEN (2)	EP je 4.800	HG 8	TP je 102
------------------------	----------------	---------	--------------

(PF MHB, S. 220)

SCHRECKENSBÄREN (3)	EP je 3.200	HG 7	TP je 95
----------------------------	----------------	---------	-------------

(PF MHB, S. 24)

ENTWICKLUNG: Diese Gruppe aus Riesen und Bären hat die Aufgabe, die Flussgasse zu blockieren und jeden daran zu hindern, nach Osten zu entkommen. Gleichzeitig tun sie ihr Möglichstes, um die Geschäfte am Flussufer zu plündern und Einheimische gefangen zu nehmen. Jeder Riese trägt über der Schulter einen Ledersack, in dem er bis zu drei menschengroße Gefangene mit sich herumtragen kann (in diesem Falle sollte einer der Gefangenen ein bekannter NSC sein, zum Beispiel Daas Korvut oder Lars Rowanki). Werden diese Riesen vor Runde 25 besiegt, machen sie keine Gefangenen, und es können Eimerketten gebildet werden, um das Feuer einzudämmen.

RUNDE 8: DRACHEFEUER (HG 10)

KREATUR: Langzahn folgt den Riesen bei ihrem Marsch auf Sandspitze nicht am Boden. Da er in der Luft schneller ist, kann er sich den Luxus erlauben, auf das sichtbare Signal zu warten, sobald die Riesen in Stellung sind, woraufhin er im Sturzflug zum Angriff übergeht. Aufgrund seiner scharfen Augen sieht er den verfrühten Angriff auf das Nordtor und fliegt sofort los. Er braucht 8 Runden, um Sandspitze zu erreichen.

Sobald er die Stadt erreicht, schwebt und flattert Langzahn mit Überschwang über Sandspitze hinweg. Dies ist sein erster richtiger Angriff auf eine menschliche Siedlung: Er verbringt ebenso viel Zeit damit, zu brüllen und gelegentlich auf Dächern zu landen – von denen er finster und bedrohlich herabblickt –, wie damit, tatsächlich Feuer zu speien oder fliehende Einwohner zu verschlingen. In Runde 8 stürzt er von Norden her auf die Stadt hinab und speit Feuer auf die Sandspitzer Vogtei. Da das Gebäude größtenteils aus Stein besteht, hält es dem Angriff eher stand als die Ziele, die Langzahn während der folgenden Runden anvisiert.

Alle 4 Runden dreht der Drache seine Kreise und setzt ein weiteres Gebäude in Brand. Was folgt, ist eine Aufzählung möglicher Ziele während des Überfalls.

RUNDE 12 – SANDSPITZER DOM: Der Nordflügel fängt zwar rasch Feuer, doch der Südturm ist dagegen ziemlich feuerfest. Langzahn hockt sich 2 Runden lang auf das Dach; er brüllt und verspottet die Einwohner, bevor er wieder losfliegt.

RUNDE 16 – THEATER VON SANDSPITZE: Die grellen Farben sind einfach zu verführerisch, und kaum hat Langzahn Feuer auf das Gebäude gespien, steht es auch schon in Flammen. Mit seiner Magie und seinen Bardenauftritten versucht Cyrdak Drockus, das Feuer einzudämmen, doch ohne Hilfe ist das Theater verloren.

RUNDE 20 – ZUM SCHLEIMAAL: Langzahn landet auf der Böschung westlich des Schleimaals und steckt sowohl das Gasthaus als auch die nahegelegenen Anlegestellen (und auch das Schiff die *Wehmütige Witwe*) in Brand. Danach verbringt er die folgenden 3 Runden damit zu, Leute zu fangen und zu fressen, die aus dem brennenden Gebäude zu fliehen versuchen.

RUNDE 24 – LACHSGASSE: Langzahn bombardiert den südlichen Teil von Sandspitze und steckt das Gebäude der Handelsliga, des Fetten Futtersack und alle Gebäude rund um die Haigasse in Brand.

Sobald ein Gebäude als Holz Feuer fängt, brennt es sehr schnell ab. Die Bewohner von Sandspitze können Eimerketten organisieren, um das Feuer einzudämmen. Allerdings können sie kaum die Gebäude retten, die der Drache mit seiner Odemwaffe direkt angreift. Um ein

Gebäude vor dem Niederbrennen zu bewahren, ist des nötig, dass die SC mithilfe von Magie eingreifen. *Feuer löschen* ist in dem Zusammenhang am wirksamsten. Durch *Windstoß* kann ein Feuer gelöscht werden, wenn der Zauber innerhalb einer Runde nach dem ersten Angriff durch die Odemwaffe des Drachen gewirkt wird. Mithilfe von *Feuerwerk* kann ein Brand in harmlose Rauch- und Lichteffekte verwandelt werden, wenn der Zauber innerhalb von 4 Runden nach Ausbruch des Feuers gewirkt wird. Für je 4 angefangene Runden, die das Feuer weiter brennt, muss zusätzlich *Feuerwerk* gewirkt werden. Mit *Kältekegel* oder *Schneesturm* kann ein Feuer ebenfalls gelöscht werden, vorausgesetzt, der Wirkungsbereich des jeweiligen Zaubers umschließt das gesamte Gebäude. Nach Zustimmung des SL können auch andere Zauber und Effekte wirken.

Der beste Weg, Langzahn vom Legen dieser zerstörerischen Feuer abzuhalten, liegt natürlich darin, ihn zu töten oder zu vertreiben. Durch seine Flugfähigkeit ist er in Sachen Beweglichkeit überlegen, doch landet er mehrere Male, um ein paar Einwohner zu fressen. Dies ist die perfekte Gelegenheit für flugunfähige SC, den Drachen anzugreifen. Langzahn ist stolz und aufgeblasen. Sollte es einem SC gelingen, ihn zu reizen (wozu ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Bluffen oder Einschüchtern gegen SG 30 nötig ist), oder seine Aufmerksamkeit durch einen Angriff zu erringen, der beim ersten Schlag mehr als 20 Punkte Schaden verursacht, schießt der Drache herab, speit Feuer auf den SC und geht dann in den Nahkampf über.

LANGZAHN

EP	HG	TP
12.800	11	149

Männlicher jugendlicher roter Drache (PF MHB, S. 66)

CB Großer Drache (Feuer)

INI +5; **Sinne** Blindgespür 36 m, Dämmsicht, Drachensinne, Dunksicht 18 m, Rauchsicht; Wahrnehmung +18

Aura Unheimliche Ausstrahlung (36 m, SG 18)

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 28 (+1 GE, -1 Größe, +15 natürlich, +4 Rüstung)

TP 149 (13W12+65)

REF +9, **WIL** +10, **ZÄH** +13

Immunitäten Feuer, Lähmung, Schlaf

Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 60 m (unbeholfen)

Nahkampf Biss +1, +22 (2W6+9/19-20), Flügel +1, +16 (1W6+5), 2 Klauen +1, +22 (1W8+9), Schwanzschlag +1, +16 (1W8+5)

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

Besondere Angriffe Odemwaffe (Kegel mit 12 m Durchmesser, 8W6 Feuerschaden, REF SG 21, halbiert, alle 1W4 Runden)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13; Konzentration +15)

Beliebig oft – *Feuerwerk* (SG 14), *Magie entdecken*

Bekannte Zauber (ZS 3; Konzentration +5)

1. (6/Tag) – *Magierrüstung*, *Schwächestrah*, *Zielsicherer Schlag*

0. (beliebig oft) – *Arkane Siegel*, *Aufblitzen* (SG 12), *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen*

TAKTIK

Vor dem Kampf Langzahn wirkt *Magierrüstung*, bevor er hinab fliegt und sich dem Angriff anschließt.

LANGZAHN



DIE FESTUNG DER STEINRIESEN

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: STEINHAGEL ÜBER SANDSPITZE

TEIL ZWEI: DIE REISE NACH JORGENFAUST

TEIL DREI: DAS TAL DES SCHWARZEN TURMS

TEIL VIER: UNTER JORGENFAUST

TEIL FÜNF: DIE ALTE BIBLIOTHEK

Im Kampf Wenn er in den Nahkampf gezwungen wird, wirkt Langzahn am liebsten *Zielsicherer Schlag*, gefolgt von *Heftiger Angriff*, um bei einem einzigen Gegner den größtmöglichen Schaden anzurichten. Gegen Feinde, von denen er meint, sie könnten ihn besonders schweren Schaden zufügen, setzt er *Schwächestrah* ein.

Moral Wenn Langzahns Trefferpunkte auf 50 oder darunter fallen, gibt er den Angriff auf und fliegt zurück nach Jorgenfaust, um im Bereich **A5** seine Wunden zu lecken.

SPIELWERTE

ST 27, GE 12, KO 21, IN 14, WE 15, CH 14

GAB +13; KMB +22; KMW 33

Talente Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Schweben, Verbesserter Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Waffenfokus (Biss), Waffenfokus (Klauen)

Fertigkeiten Akrobatik +14 (im Sprung +18), Bluffen +18, Einschüchtern +18, Fliegen +11, Schätzen +18, Wahrnehmung +18, Wissen (Arkane) +18, Zauberkunde +18

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften

Ausrüstung Amulett der Mächtigen Fäuste +1, Ring aus Gold und Bernstein im Wert von 500 GM, Silberarmband im Wert von 2.500 GM

ENTWICKLUNG: Wenn es der Gruppe gelingt, Langzahn zu töten oder zu vertreiben, entgeht Sandspitze einem verheerenden Feuer, das die Stadt zur Hälfte abgebrannt hätte, wonach die meisten der Einwohner obdachlos würden und der Hafen zerstört wäre. Stattdessen besteht der erlittene Schaden lediglich aus ein paar ausgebrannten Häusern, die alle durch das rasche Handeln der Einwohner und Eimerketten mit Wasser aus dem Fluss und dem Hafenbecken gelöscht wurden.

RUNDE 9: MÜHLTEICH (HG 12)

KREATUREN: Während einige Riesen mit großen Knüppeln aus Baumstämmen durch die Fenster im ersten Stock von Häusern greifen, die Bewohner herauszerren, dabei einige niederschlagen und anderen die Füße in Eisen legen, marschieren zwei Riesen unter Führung von Teraktinus auf den Alten Leuchtturm zu. „Mehr Gefangene!“, brüllen sie, während sie durch die Stadt gehen. „Bringt uns eure fetten, gierigen Kaufleute, und wir werden eure armseligen Leben verschonen! Wenn nicht, werdet ihr in Drachenfeuer verbrennen!“

TERAKTINUS

EP	HG	TP
9.600	10	151

Steinriese Waldläufer 2

CB Großer Humanoider (Riese)

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 27 (+1 Ablenkung, +2 GE, -1 Größe, +11 natürlich, +6 Rüstung)

TP 151 (14TW; 12W8+2W10+86)

REF +9, WIL +6, ZÄH +17

Verteidigungsfähigkeiten Verbessertes Felsen fangen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Leichter Streithammer* +1, +20/+15/+10 (1W6+6/x4),

Schwerer Streithammer des Verderbens (Zwerge) +1, +20/+15/+10 (1W8+11/19-20/x4)

Fernkampf Fels +13/+8/+3 (1W8+15)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Erzfeind (Zwerge +2), Felsen werfen (54 m)

TAKTIK

Im Kampf Teraktinus verschwendet keine Zeit bei der Ausführung seines Auftrags. Er und seine beiden Leibwächter marschieren durch Sandspitze und geradewegs auf den Alten Leuchtturm zu. Wenn sich ihnen niemand in den Weg stellt, erreichen sie die Ruine in Runde 20. Teraktinus bringt gute 5 Runden damit zu, sich durch die Ruine zu graben auf der Suche nach einem Stein, der groß genug für Mokmurian ist. Danach gibt er mit seinem Schlachtenhorn das Zeichen zum Rückzug. Wenn sich ihm jemand in den Weg stellt, bewirft er seine Feinde mit allen möglichen Dingen – Schornsteine, Stücke von Häusern und Pferdewagen sind im Notfall genauso gut wie Felsen. Jedenfalls bringen ihn Gegner, die mutig genug sind, sich ihm entgegenzustellen, dermaßen auf, dass er seinen Auftrag solange beiseite schiebt, bis er sie getötet hat. Wenn ihm besonders mächtige Feinde gegenüberstehen, ruft er mit seinem Schlachtenhorn Unterstützung



herbei (entweder Langzahn, wenn der Drache noch in der Nähe ist, oder die nächstbeste Gruppe von Riesen).

Moral Wenn er herausgefordert wird, kämpft Teraktinus bis zum Tode.

SPIELWERTE

ST 31, GE 15, KO 23, IN 8, WE 14, CH 12

GAB +11; KMB +22; KMV 35

Talente Ausfall, Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Konzentrierter Schlag, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserter Kritischer Treffer (schwerer Streithammer), Waffenfokus (leichter Streithammer), Waffenfokus (schwerer Streithammer)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6 (+10 in felsigem Gelände), Sprachkunde +0, Überlebenskunst +12, Wahrnehmung +12

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Spuren lesen +1, Tierempathie +3

Ausrüstung Fellrüstung +2, leichter Streithammer +1, Schlachtenhorn, Schutzring +1, schwerer Streithammer des Verderbens (Zwerge) +1

STEINRIESEN (2)

EP	HG	TP
je 4.800	8	je 102

(PF MHB, S. 220)

RUNDE 12: BIER ODER TOD (HG 10)

Mit dröhnenden Stimmen stoßen zwei Riesen immer wieder Drohungen vor der Zweiritter-Brauerei aus. „Wenn ihr uns nicht euer ganzes Bier gebt, machen wir euch platt!“, schreit der eine. Der andere wirft einen Stein auf das Gebäude. „Bier oder Tod! Ihr habt die Wahl!“

KREATUREN: Diese beiden Steinriesen haben den Anfang des Überfalls verpasst, weil sie angehalten haben, um einem Bauern nachzujagen, der auf dem Weg in die Stadt war. Bei ihrer Ankunft nähern sich sich von der Südseite der Küstenstraße her. Als sie sehen, dass der Angriff in vollem Gange ist, rennen sie über die Brücke, werden aber sofort wieder abgelenkt – diesmal von dem herrlichen Geruch nach Bier, der aus der Zweiritter-Brauerei aufsteigt.

Ihre lauten und beharrlichen Stimmen übertönen den Kampfärm. Während einer dauernd brüllt, reißt der andere das Schild mit der Aufschrift „Willkommen in Sandspitze“ mitsamt Spiegel heraus und schleudert es gegen die Brauerei.

STEINRIESEN (2)

EP	HG	TP
je 4.800	8	je 102

(PF MHB, S. 220)

ENTWICKLUNG: Diese Riesen verschwenden ihre Zeit bei der Brauerei und zerstören sie, wenn die SC sie links liegen lassen. In Runde 25 fangen sie Gaven Deverin. Sie erkennen das heilige Symbol Adabars, nach dem sie unter anderem bei der Ernte gieriger Seelen Ausschau halten sollten. Dann stopfen sie ihn vernünftig in ein Fass und flüchten nach Jorgenfaust.

RUNDE 16: PLÜNDERUNG DES GUTES SCARNETTI (HG 11)

Lass alle SC, die sich in dieser und während der folgenden Runden draußen aufhalten und Sicht auf die Schonerklammklippe haben, einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 25 ausführen. Gelingt der Wurf, bemerken die Charaktere, dass vom Gut Scarnetti Rauch aufsteigt.

KREATUREN: Drei Steinriesen haben einen weiten Umweg gemacht und nähern sich Sandspitze von Süden her. Aus diesem Grund sind sie spät dran, haben dafür allerdings relativ viel Freiheit, die Gutshäuser zu plündern

und die Adelligen gefangen zu nehmen. Zwei der Riesen ziehen einen gigantischen Wagen zwischen sich her, den sie mit Gefangenen und Beute füllen wollen. Obwohl sie eigentlich bereits in Runde 10 des Angriffs das Gut Scarnetti erreichen, bemerken die Charaktere in der Stadt den Rauch frühestens in Runde 16. Der Rauch stammt von einem umgeworfenen Holzofen, durch den das Haus in Brand gesteckt wurde.

STEINRIESEN (2)

EP	HG	TP
je 4.800	8	je 102

(PF MHB, S. 220)

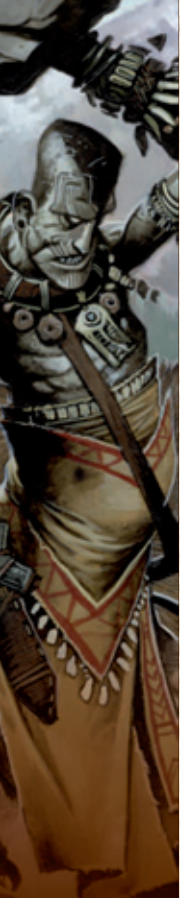
SCHATZ: Die Riesen haben bereits einen Haufen Schätze in ihren Wagen verladen. Dazu gehören auch vier seidene Wandteppiche im Wert von je 1.200 GM, drei Truhen mit Gold und Silber verziertem Tafelgeschirr im Wert von 1.000 GM, Fässer mit Wein, Brandwein und Olivenöl im Gesamtwert von 1.400 GM sowie ein Schreibtisch aus Teakholz mit Gold- und Silberintarsien im Wert von 600 GM. All dies sind Besitztümer der Familie Scarnetti. Selbst wenn die Scarnettis mit den SC verfeindet sind, werden sie die SC aus reiner Dankbarkeit belohnen und 1.000 GM zahlen, wenn die Gruppe verhindert, dass die gesamte Familie entführt wird.

Wenn die SC sich die Mühe machen, den Teakholzschriftisch zu untersuchen und ihnen ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 30 gelingt, entdecken sie ein Geheimgeschloß, in dem mehrere Briefe liegen. Diese sind an Titus Scarnetti adressiert und stammen von dem ortsansässigen Verbrecherfürsten Jubrayl Vhiski. In ihnen steht nicht nur, dass Titus Jubrayl angeheuert hat, um mehrere Mühlen in der Umgebung niederzubrennen (womit sichergestellt wurde, dass die Mühle der Scarnettis in der Stadt mehr Umsatz erzielte), sondern auch, dass Jubrayl den Spieß umgedreht hat. Inzwischen erpresst er die Scarnettis, die ihm regelmäßig eine bestimmte Summe zahlen sollen, ansonsten würde er Vogt Schierling verraten, dass die Scarnettis einen seiner Jungs dafür bezahlt haben, diese Feuer zu legen. Sollten die SC Vogt Schierling und Bürgermeisterin Deverin die Briefe als Beweisstücke vorlegen, ist der Ruf der Familie Scarnetti ruiniert. Die dankbaren Sandspitzer zeigen sich dafür erkenntlich und kratzen für die Auflösung dieser beunruhigenden Fälle von Brandstiftung eine Belohnung von 2.000 GM für die SC zusammen. Wenn die SC auf der anderen Seite mit den Beweisen zuerst zu den Scarnettis gehen, zahlen diese bis zu 3.000 GM, damit die SC schweigen.

ENTWICKLUNG: Wenn die SC den Kriegstrupp besiegen, dessen Mitglieder das Haus der Adelligen plündern, bewahren sie die Familie Scarnetti davor, verschleppt zu werden, und unterbinden die Plünderung des Gutshauses. Dies könnte die einzige Möglichkeit sein, jedwede lang anhaltende Fehde zwischen den SC und den mürrischen und streitsüchtigen Adelligen zu beenden.

RUNDE 25: RÜCKZUG!

Aus der Sicht der Riesen ist der Überfall erfolgreich, wenn er 25 Runden lang anhält. Zu diesem Zeitpunkt stößt Teraktinus in sein Horn und gibt damit das Zeichen zum Rückzug. Die überlebenden Riesen ziehen sich fluchtartig in die Hügel zurück und machen sich während der folgenden Tage mitsamt ihren Gefangenen und ihrer Beute auf den Weg nach Jorgenfaust. Selbstverständlich können die SC sie verfolgen und besiegen, bevor die Riesen zurückkehren können.





Wenn es Teraktinus gelingt, den Stein, den er aus dem Alten Leuchtturm geholt hat, zurück nach Jorgenfaust zu bringen, bestätigt sich (mit Connas Hilfe) schon bald Mokmuriens Vermutung, dass der verräterische Schreiberling noch immer in den Kammern unterhalb der Ruine haust. Kurz darauf beginnt er mit der Organisation eines noch größeren Angriffes auf Sandspitze mit dem Ziel, den Ort gänzlich dem Erdboden gleichzumachen. Es dauert jedoch seine Zeit, diesen Angriff vorzubereiten. Wenn die SC also nicht allzu lange zögern (nicht länger als einen Monat) und den Kampf nach Jorgenfaust tragen, können sie Mokmuriens und seine Handlanger in der Festung immer noch erwischen.

Der Überfall misslingt, wenn alle Riesen getötet werden und ihre Moral dermaßen erschüttert wird, dass sie die Flucht antreten. Nicht alle Riesen müssen getötet werden, damit sie flüchten. Sobald zwei der folgenden drei Bedingungen erfüllt sind, lassen die übrigen Riesen alles stehen und liegen, flüchten in die Hügel und beenden den Überfall.

- Teraktinus wird getötet.
- Langzahn wird getötet oder gezwungen, zurück nach Jorgenfaust zu fliehen.
- Mindestens acht Riesen und Schreckensbären (in beliebiger Kombination) werden getötet.

DER GEFANGENE

Die Frage, die nach dem Überfall allen unter den Nägeln brennt, lautet: „Warum haben die Riesen Sandspitze angegriffen?“ Am einfachsten könnte ein gefangener Riese eine Antwort geben; vielleicht einer mit Trefferpunkten im negativen Bereich, der stabilisiert worden ist, bevor er verblutet, oder einer, den die SC bezaubert, kampfunfähig gemacht oder auf andere Weise besiegt haben, ohne ihn zu töten. Ein einsamer, gefangener Steinriese mit nur wenigen verbleibenden Trefferpunkten verliert


rasch seinen stoischen Stolz. Die Schande, von Menschen besiegt worden zu sein, gepaart mit dem Schmerz durch die Wunden, zwingt ihn schnell zum Reden. Die Gefangenen schimpfen und keifen, bis sie genötigt werden, einen freundlicheren Ton anzuschlagen.

Wenn die SC einen oder mehrere Steinriesen gefangen nehmen, könnten sie einige Informationen aus ihnen herausholen. Sie einzuschüchtern bringt nichts, da die Steinriesen aufgrund ihrer angeborenen Arroganz der Meinung sind, dass kleinere Kreaturen bemitleidens- und verachtenswert sind. Mit einer gescheiterten Lüge und einem erfolgreichen Fertigkeitewurf für Bluffen gegen SG 25 kann ein Steinriese dazu gebracht werden, mehr zu verraten, als er wollte. Mit einem Fertigkeitewurf für Diplomatie gegen SG 30 kann man einen Riesen gänzlich für sich einnehmen. Falls einer der Riesen zum Reden gebracht wird, lies folgenden Text vor:



Der verletzte Riese kneift die Augen zusammen, runzelt die Stirn und kichert schließlich vor sich hin. „Besiegt von nervigen, kleinen Menschen“, sagt er. „Hätte nie gedacht, dass das mal dem Plateauvolk passiert. Nun, eins kann ich euch verraten: Mein Herr ist der mächtige Mokmuriens, einer der dunklen Riesen aus grauer Vorzeit, der zurückgekehrt ist. Seine Magie, was er geschaffen hat ... Er hat die Stämme davon überzeugt, dass die wieder über die Tieflande herrschen werden – bis hinunter zum Meer. Er hat die alten Künste gemeistert.“

Er wird euch bestimmt alle töten; er wird mit der Armee, die er zusammengezogen hat, eure winzigen Häuser zermalmen. Die wenigen glücklichen Überlebenden werden seine Sklaven. Heute habt ihr uns gezwungen. Aber ihr werdet uns nicht besiegen, wenn Hunderte oder Tausende des Plateauvolkes gemeinsam marschieren. Dafür wird Fürst Mokmuriens sor-



gen. Seine Zunge ist fast so golden wie deine, Kleiner.“ Er kratzt sich an der Nase. „Teraktinus ... er war der Anführer unseres Spähtrupps. Er hat uns davon überzeugt, dass ihr leichte Beute wärt und wir reich werden würdet. Wie's aussieht, hat er euch unterschätzt und für seinen Fehler bezahlt. Ich habe nicht vor, auch für diesen Fehler zu zahlen. Garantiert mir freies Geleit aus eurem Land, und ich erzähle euch alles, was ihr wissen wollt.“

Die SC werden zweifelsohne viele Fragen an den Gefangenen haben. Mögliche Fragen (und Antworten) stehen in den nachfolgenden Abschnitten.

WER IST MOKMURIAN? „Ich hab's euch doch schon gesagt: Er ist unser Fürst und Anführer. Er hat uns Ruhm und Ehre versprochen, und unser Überfall auf eure Stadt ist nur deshalb gescheitert, weil Teraktinus ein Dummkopf war. Sobald Fürst Mokmurian vom Storvalplateau herunter marschiert, wird er euch alles abnehmen.“

WAS IST MOKMURIAN? „Ich habe ihn nur vom Weiten sprechen hören und auch nur von anderen erfahren, wie mächtig seine Magie ist. Er ist der Seltenste unter uns, ein Kind der Steine, das die Magie der Urherrscher gemeistert hat. Man sagt, er kann die Lebenden in bewegungslose Steine verwandeln und aus seinem Fleisch eine Rüstung aus Granit erschaffen. Ich habe sogar gehört, dass er die Steine in den Tiefen der Welt lebendig machen und dazu bringen kann, die Felsen über ihnen in ein unterirdisches Grab zu zerren. Und ich bin sicher, er kann noch viel mehr.“

WER SIND DIE URHERRSCHER? „Sie sind längst dahin, doch unsere Ältesten erzählen uns, dass sie einst über unsere Vorfahren herrschten, sie versklavten und zwangen, die Monumente zu errichten, die Varisia noch heute zieren. Viele meiner Brüder glauben, dass Mokmurian einer dieser Urherrscher ist – er ist aus der Vergangenheit aufgestiegen, um sein Reich wiederzuerrichten.“

WIE VIELE STEINRIESEN BEFEHLT MOKMURIAN? „Mindestens sieben Stämme stehen unter seinem Befehl, und jeder Stamm hat Dutzende von Mitgliedern. Die Zahl der niedrigen Verwandten, die er eingezogen hat – Oger, Hügelriesen, Ettins, Trolle –, ist unwichtig. Er erhält auch Unterstützung von mehreren Lamien – den entarteten Anhängerinnen der Mutter aller Monster.“

WANN WIRD ER VARISIA ANGREIFEN? „Ich bin nicht sicher. Er hat mehrere Spähtrupps ausgeschildet, von denen meine Gruppe nur einer war, um Informationen über diese Ländereien im Flachland zu sammeln. Er will sich damit auf den kommenden Angriff vorbereiten. Sein Zorn wird bald erwachen. Vielleicht schon am Ende des Monats.“

WO HAT ER SEINEN HAUPTSITZ? „Mokmurian beansprucht einen Ort, der für mein Volk tabu ist: das Tal des Schwarzen Turms in den Eisengipfeln. Er nennt seine Festung Jorgenfaust – nach der Festung, die den Eingang ins Jenseits bewacht. Unsere Ältesten hielten den Namen für ketzerisch, doch Mokmurian ist zu mächtig, als dass er die Ketzerei fürchten müsste.“

WO LIEGT JORGENFAUST? „Jorgenfaust liegt im Tal des Schwarzen Turms in den Eisengipfeln. Die Festung thront über den Wassern des Flusses Muschkal, aber

man kann sie auch über die Storvaltreppe von Osten her erreichen. Fürst Mokmurian selbst haust in den Tiefen unter Jorgenfaust – an geheimen Orten, die wir nicht betreten dürfen.“

WARUM HAT EUER ANFÜHRER VERSUCHT, EIN STÜCK VOM ALTEN LEUCHTTURM ZU STEHLEN? „Das kann ich nicht sagen. Er meinte, er hätte einen besonderen Auftrag von Fürst Mokmurian erhalten, aber er hat nicht gesagt, welchen genau. Hat es keinem von uns verraten. Die Ältesten aus meinem Volk haben die Möglichkeit, den Steinen ihre Geheimnisse zu entreißen. Vielleicht wusste der Stein etwas, das Fürst Mokmurian herausfinden wollte?“

BELOHNUNG: Für jede wichtige Information, die die SC von einem Gefangenen erhalten, bekommen sie 1.200 EP bis zu einem Maximum von 9.600 EP.

ALTERNATIVE INFORMATIONQUELLEN

Von einem gefangen genommenen Steinriesen können die SC alles über Mokmurian, sein Heer und die Lage seiner Festung erfahren, was sie wissen müssen. Haben sie es aber nicht geschafft, einen der Angreifer gefangen zu setzen, müssen sie einen Großteil dieser Informationen auf andere Art und Weise herausbekommen. Zauber wie *Heiliges Gespräch*, *Kontakt zu anderen Ebenen* oder *Weissagung* sind dabei sicherlich hilfreich. Passe deine Antworten den Zaubern an; somit kannst du die SC Stück für Stück mit den oben genannten Informationen versorgen. Sollten auf der anderen Seite einige von Teraktinus' Riesen entkommen sein, könnten sie einen zweiten Überfall auf Sandspitze versuchen. Vielleicht verkriechen sie sich sogar auf dem Teufelstisch oder im Mooswald und überfallen regelmäßig die umliegenden Bauernhöfe. Dann könnten die SC gerufen werden, damit sie die Riesen besiegen, und einer von ihnen könnte auf die Knie fallen und darum betteln, dass sie ihn am Leben lassen. Im Austausch dafür verrät er den SC, was er über Mokmurian weiß.

AUF DEN NEUESTEN STAND BRINGEN

Natürlich könnte eine gewisse Dringlichkeit in der Luft liegen – erst recht, wenn Bürger von Sandspitze von den Riesen als Gefangene gehalten werden! Doch wenn die Möglichkeit besteht, solltest du die SC dazu ermutigen, sich in der Stadt ein oder zwei Tage zu gönnen, bevor sie erneut hinausziehen. Am Anfang des nächsten Kapitels werden sie zwar wieder heimkehren. Aber nachdem sie ein ganzes Abenteuer außerhalb der Stadt und auf dem Großen Haken verbracht haben, werden die SC sich vermutlich erst einmal mit alten Freunden und Verbündeten treffen wollen, um wieder auf dem neuesten Stand zu sein. Insbesondere wenn die SC die Plünderung des Gutes Scarnetti verhindert, dafür aber Nachweise über die Familiengeheimnisse gefunden haben, werden die Städter darauf bestehen, dass die SC bleiben. Zumindest lange genug, damit sichergestellt ist, dass die Scarnettis vor Gericht landen. Bürgermeisterin Deverin möchte, dass die Scarnettis verhaftet werden, und könnte die SC bitten, sie zusammen mit Vogt Schierling hinunter nach Magnimar zu begleiten, damit sie dort den Richtern vorgeführt werden. Wenn dem so ist, kannst du dafür sorgen, dass die SC einer weiteren Gruppe von Steinriesen begegnen, die sich in der Nähe der Küstenstraße herumtreiben.



**DIE FESTUNG
DER STEIN-
RIESEN**

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEIL EINS:
STEINHAGEL ÜBER SANDSPITZE

TEIL ZWEI:
DIE REISE NACH JORGENFAUST

TEIL DREI:
DAS TAL DES
SCHWARZEN TURMS

TEIL VIER:
UNTER JORGENFAUST

TEIL FÜNF:
DIE ALTE BIBLIOTHEK

TEIL ZWEI: DIE REISE NACH JORGENFAUST

JORGENFAUST, DIE FESTUNG DER STEINRIESEN, BEFINDET SICH INMITTEN DER EISENGIPFEL UND BEINAHE IM MITTELPUNKT DER GESAMTEN REGION, DIE VARISIA UND DAS STORVALPLATEAU UMFASST. DORT HAT MOKMURIAN ZAHLREICHE RIESENSTÄMME ZUSAMMENGEZOGEN, DIE ZWAR GRÖSSTENTEILS AUS STEINRIESEN BESTEHEN, DENNOCH FINDEN SICH AUCH HÜGELRIESENSTÄMME UND GRUPPEN VON OGERN UNTER IHNEN (SOGAR EIN STAMM AUS FROSTRIESEN WIRD IN BÄLDE DEN MARSCH ZUR FESTUNG ANTRETEN). UND WÄHREND SICH DIESE STÄMME IM TAL UM DIE EIGENTLICHE FESTUNG SAMMELN, SIND SIE IN GEDANKEN BEREITS BEI DEM VERSPROCHENEN KRIEG ...

Vermutlich können die SC auf exotische Reismöglichkeiten zurückgreifen. Sie können ihre Reise planen, wie sie es für richtig halten. Das Abenteuer ist darauf ausgerichtet, dass die SC die Reise zu Fuß (oder zu Pferde) antreten. Sie beginnt in Sandspitze, führt die Küstenstraße hinauf, über den Aschensee, danach hinauf nach Galduria, über Wolfsroh und Rabenmoor und schließlich zur Storvaltreppe. Sobald die Charaktere die Treppe erklimmen haben, können sie direkt nach Osten in die Eisengipfel und das Tal des Schwarzen Turms vordringen. Bis einschließlich Rabenmoor verläuft die Reise über Straßen, Pfade und Schneisen, hinter Rabenmoor allerdings liegt offenes Gelände. Diese Reise ist ungefähr 480 Kilometer lang: 345 über Straßen und Wege, 90 in offenem Grasland und 45 Kilometer über Hügelkuppen und niedrige Berge. Mit einer Bewegungsrate von 9 m dauert die Reise etwas über 15 Tage. Du kannst die Reise mit umherwandernden Monstern, die du mithilfe der Tabelle auf Seite 404 dieses Buches auswürfelst, interessanter gestalten. In Teil Zwei dieses Kapitels werden optionale Begegnungen angeboten, die du nach Belieben einbauen kannst. Jede Begegnung bietet lediglich eine grobe Übersicht, sodass du die Einzelheiten und Karten an deine Kampagne anpassen kannst.

OGERISCHE VIEHDIEBE (HG II)

Während die meisten Spähtrupps längst auf dem Weg zurück nach Jorgenfaust sind, als die SC ihre Reise antreten, hat es einige Abtrünnige ins Tiefland verschlagen, wo sie ihr Glück machen wollen. Eine solche Gruppe aus Abtrünnigen besteht aus drei Ogerkämpfern, die sich vor einem Monat von ihrem Spähtrupp entfernt haben und für ein paar Wochen untergetaucht sind. Nun da sie sicher sind, dass die Riesen nach Jorgenfaust zurückgekehrt sind, kommen sie aus ihrem Versteck und überfallen kleine, abgelegene Bauernhöfe. Die SC könnten auf ihrem Weg durch einen Ort wie Galduria von diesen ogerischen Viehdieben erfahren. Eventuell haben sie sogar Glück und kommen gerade bei dem Viehbetrieb vorbei, der zum jüngsten Ziel der Oger geworden ist, und beobachten, wie die Oger sich das Nutzvieh fürs Abendessen holen. Sie könnten den drei Ogern sogar nach einem solchen Überfall begegnen. In diesem Fall reicht ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 15 aus, damit die Gruppe den Lärm der heranrückenden Oger und ihres panisch muhenden

Fangs hört. Sobald die Oger die SC bemerken, legen sie die gefangenen Kühe und die Beute ab, ziehen ihre Waffen und greifen an.

OGERISCHE VIEHDIEBE (3)

EP je 4.800	HG 8	TP je 104
----------------	---------	--------------

Oger Kämpfer 5 (siehe S. 149)

TAKTIK

Im Kampf Die Oger stürzen sich ohne nötige Vorsicht in den Kampf, da sie ihre Feinde so schnell wie möglich in einen Nahkampf verwickeln wollen. Sobald es richtig losgeht, machen sie sich daran, einen Gegner nach dem anderen zu vernichten. Sie umringen alle denselben Feind, nehmen ihn in die Zange, um einen Vorteil zu erhalten, und greifen keine anderen Ziele an, es sei denn, sie brauchen Platz.

Moral Wenn zwei der Oger besiegt sind, gerät der dritte in Panik und flüchtet in die Wildnis. Irgendwann kehrt er nach Jorgenfaust zurück und schließt sich wieder Mokmurians Heer an. Gerissene SC können dem flüchtenden Oger bis ins Tal des Schwarzen Turms folgen.

SCHATZ: Abgesehen von dem Vieh, haben die Oger bei ihrem Überfall ein paar hübsche Schätze an sich gerissen: eine Kiste mit 6.000 SM und drei Fässer bestem Branntwein im Wert von je 400 GM (jedes Fass wiegt 300 Pfund).

ENTWICKLUNG: Sollte irgendeiner der Spähtrupps nach Jorgenfaust entkommen, kommen Mokmurian irgendwann die Berichte über die SC zu Ohren, und der scharfsinnige Riese begreift, dass die Helden hinter ihm her sind. Nach dieser Begegnung (1W6 Tage nach der Flucht des Ogers) sind alle Patrouillen und Wächter auf den Eisengipfeln für 2 Wochen vorgewarnt und äußerst gewissenhaft. Sie erhalten in dieser Zeit einen Situationsbonus von +4 auf alle Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, die sie zur Entdeckung von Eindringlingen ablegen.

ANZEICHEN FÜR RIESEN

Auf ihrem Weg zum Storvalplateau kannst du den SC Hinweise auf die Riesen geben, denen sie bald gegenüberstehen. Die Spähtrupps, die während der vergangenen Wochen das varisische Tiefland unsicher gemacht haben, haben überall ihre Spuren hinterlassen. Es folgen einige Beispiele.

GERÜCHTE: Die SC können auf dem Weg in jedem Ort Rast machen und allerlei grausige Erzählungen hören. Jeder Dritte scheint kürzlich einen Riesen gesichtet zu haben oder jemanden zu kennen, der einen gesehen hat, und von denen kann mindestens die Hälfte erzählen, dass ein Freund oder Bekannter verschwunden ist. In



fast jedem Fall sind die Vermissten Kaufleute, Soldaten, Jäger oder Reisende, und man befürchtet, dass die Riesen sie gefangen und getötet haben.

LAGERPLATZ: Sie SC kommen zu einem riesigen Lagerplatz. In der Mitte befindet sich eine Feuerstelle aus Baumstämmen und einem Ring aus Felsen. In der Asche liegen die letzten Reste gebratener, über vier Meter langer Auerochsen.

SCHLACHTFELD: Zwar vermieden die Spährupps den direkten Kontakt mit Siedlungen, doch griffen sie viele Handelszüge und einsame Jäger an, denen sie auf der Straße begegneten. Diese Schlachtfelder zeugen von einem furchtbaren Zorn: Überall liegen zerschmetterte Steine und zermalmt Leichen herum, über die sich die Aassfresser hermachten, nachdem ihnen alle Wertsachen abgenommen worden waren.

TOTE RIESEN: Zwar sind die Riesen stark, doch können ihnen Monster wie Wyvern, Mantikore und Flammendrakas Probleme bereiten. Die SC könnten zu einem Steinhügel gelangen, unter dem die Leiche eines getöteten Steinriesen zur letzten Ruhe gebettet wurde.

DIE STORVALTREPPE (HG 12)

Die Storvalhöhen sind ein einzigartiges und berühmtes Wahrzeichen Varisias. Die Grenze zu den Ländern der Riesen und Barbaren ist unverkennbar, denn das Gelände geht von dem fruchtbaren Boden der Tieflande in das zerklüftete und felsige Buschland des Plateaus über. Die Höhen selbst sind schwindelerregend und teilweise mehr als 300 Meter hoch. Doch an dem Ort, der als Storvaltreppe bekannt ist, erheben sie sich nur etwa 120 Meter in die Höhe. Die Treppe ist ein uraltes thasilonisches Monument, über das einst ganze Heere von versklavten Riesen zwischen den Tieflanden und dem Plateau hin und her reisen konnten.

Die Stufen der Storvaltreppe sind 60 Zentimeter hoch. Zu beiden Seiten der Treppe stehen riesige Statuen des Runenherrschers Karzoug (die Statue im Süden zerfällt jedoch allmählich) sowie die Wände uralter Türme, Gebäude und Behausungen. Bis vor Kurzem lebten noch Harpyien und Trolle in dieser Gegend, doch für Mokmurian ist diese Treppe ein Geschenk der Götter, da er sie als einfache Durchmarschstelle nutzen kann, um sein Heer nach Varisia hinunterzuführen, sobald die Zeit reif ist. Um dies vorzubereiten hat er einen Steinriesenstamm zur Treppe entsandt, der dort „aufzuräumen“ soll. Gegenwärtig ist der Ort so gut wie verlassen. Nur sechs Hügelriesen sind als Wächter zurückgeblieben, die die Harpyien, Trolle und alle anderen unerwünschten Eindringlinge davon abhalten sollen, zurückzukehren und Mokmurians Pläne in Bezug auf die Treppe zu stören.

Für jedes Feld auf der Treppe muss sich eine mittelgroße oder kleinere Kreatur 2 Felder weit bewegen.

KREATUREN: Die sechs Hügelriesen, die hier Wache stehen, sind in eines der Gebäude am oberen Treppenabsatz eingezogen. Die ganze Zeit über steht einer der Sechs auf der Schulter einer Statue von Karzoug Wache. Sollte er bemerken, dass jemand die Treppe erklimmt, warnt er seine Kameraden, indem er einen Felsen auf das Dach ihrer Behausung wirft. Daraufhin nehmen alle sechs Riesen auf dem oberen Absatz Aufstellung, wo große Wurfelfeln aufgehäuft wurden.

Wenn die SC die Treppe erklimmen wollen, werfen die Riesen nicht mit den Felsen, sondern gehen zu einem kontrollierten Erdbeben über und können mit erschreckender Geschwindigkeit die Felsen treten oder stoßen, die daraufhin die Treppe hinunterstürzen. Jeder Charakter auf der Treppe muss in jeder Runde einen erfolgreichen Reflexwurf gegen SG 15 bestehen, ansonsten erleidet er durch die herunterstürzenden Felsen 3W6 Punkte Schaden.



DIE FESTUNG DER STEINRIESEN

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: STEINHAGEL ÜBER SANDSPITZE

TEIL ZWEI: DIE REISE NACH JORGENFAUST

TEIL DREI: DAS TAL DES SCHWARZEN TURMS

TEIL VIER: UNTER JORGENFAUST

TEIL FÜNF: DIE ALTE BIBLIOTHEK



HÜGELRIESEN (6)

EP	HG	TP
je 3.200	7	je 85

(PF MHB, S. 219)

TAKTIK

Im Kampf Sobald ein beliebiger SC sie in den Nahkampf zwingt, geben alle sechs Riesen ihren Lawinenangriff auf. Die Riesen tun ihr Bestes, damit keiner der SC auf das Plateau gelangen kann.

Moral Wenn fünf Riesen getötet werden, versucht der Letzte, nach Jorgenfaust zu entkommen und Mokmurian Bericht zu erstatten. Die Auswirkungen sind die gleichen, wie im Abschnitt „Entwicklung“ nach der Begegnung mit den ogrischen Viehdieben auf S. 195 beschrieben.

SCHATZ: Die Riesen haben einen recht ansehnlichen Schatz angehäuft, der hauptsächlich von den besiegten Harpyien und Trollen der vergangenen Monate stammt. Sie bewahren den Schatz in einem Haufen im hinteren Teil ihres zeitweiligen Heims auf, und wenn sie nicht gerade die Treppe verteidigen, steht ein Riese dort ständig Wache. Der Schatz besteht aus 3.306 SM, der kleinen Figur eines Mammuts aus Mammutknochen im Wert von 700 GM, einer Augenklappe mit einem falschen Augen aus Sternensaphir und Mondstein im Wert von 900 GM, einem Fußring aus Mithral im Wert von 1.000 GM, einer juwelenbesetzten Goldkrone im Wert von 4.000 GM, einem *Klingenschal des Schutzes +2*, einem Lederbeutel mit sieben *Tränken: Mittelschwere Wunden heilen* sowie einem *Trank: Krankheit kurieren*. Ebenfalls befindet sich ein *Effizienter Köcher*, in dem 16 *Pfeile des Verderbens (Untote)* und ein *Mächtiger Todespfeil (Monströse Humanoide)* stecken, in dem Schatz.

Mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Adel) gegen SG 25 erkennen die SC, dass die Krone die Vergessene Krone der Sippe von Dunstgrebe ist, einer der erlauchtsten Familien aus Janderhoff. Für die Rückgabe würden die Zwerge mit Freuden 10.000 GM zahlen.

EISENGIPFEL-PATROUILLEN (HG II)

Sobald die SC die Eisengipfel erreichen, besteht die Wahrscheinlichkeit, dass sie auf Jagdgruppen der Steinriesen treffen. Diese Riesen haben die Aufgabe, Wild für die ständig wachsende Armee Mokmuriens zu jagen. Ein Jagdtrupp besteht aus zwei Steinriesen und drei abgerichteten Schreckensbären, die zum Spuren lesen eingesetzt werden. Es ist ungewöhnlich, auf den Eisengipfeln einer Gruppe von Humanoiden zu begegnen, und die Riesen sind nicht dumm. Sie kommen rasch zu dem Schluss, dass die SC die „Helden“ sind, die sich Mokmurian und seinem Heer stellen wollen – erst recht, wenn den SC nicht sofort in der ersten Kampfrunde der Gar aus gemacht werden kann. Wenn sich ihre Vermutung bewahrheitet, befehlen die Riesen den Schreckensbären, gegen die SC zu kämpfen, und flüchten in der zweiten Kampfrunde zurück nach Jorgenfaust, um Mokmurian Bericht zu erstatten.

STEINRIESEN (2)

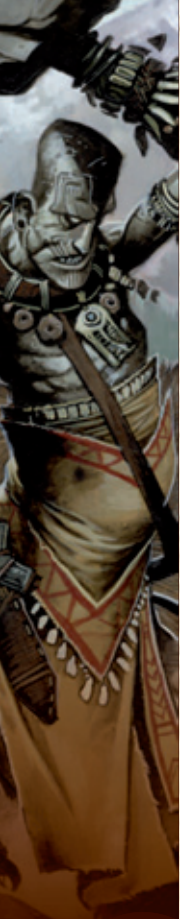
EP	HG	TP
je 4.800	8	je 102

(PF MHB, S. 220)

SCHRECKENSBÄREN (3)

EP	HG	TP
je 3.200	7	je 95

(PF MHB, S. 24)



10~30455

TEIL DREI: DAS TAL DES SCHWARZEN TURMS

DAS TAL DES SCHWARZEN TURMS, BENANNT NACH DEM UNHEILVOLLEN, SPITZ ZULAU- FENDEN BAUWERK, DAS WIE EIN EINSAMER WÄCHTER AN DEN UFERN DES GRENZFLUSSES STEHT, IST SEIT LANGER ZEIT FÜR DIE STEINRIESEN TABU, DIE AUF UND UM DIE EISENGILPFEL HERUM LEBEN. IN IHREN GESCHICHTEN HEISST ES, DIE MAGIE DER URHERRSCHER WÜRDE INNERHALB DES SCHWARZEN TURMS NOCH IMMER WIRKEN, UND DIE UNTERGEBENEN DER URHERRSCHER WÜRDEN NOCH ÜBER DEN TOD HINAUS DARIN „LEBEN“.

5226W3E7=RT0 # 5226W3E7=RT0

Mokmurian ließ sich von den Gerüchten um das Tal des Schwarzen Turms nicht abschrecken und erreichte das Tal kurz nach seiner Verbannung. Dort angekommen erkannte er, dass die alten Überlieferungen wahr waren: Eine uralte Mumie aus thassilonischer Zeit hauste unterhalb des Schwarzen Turms und war sogar zum Schutzherrn einer kleinen Schar besonders ergebener Harpyien geworden. Unter Einsatz seiner magischen Fähigkeiten und seiner Redegewandtheit schaffte es Mokmurian sie zu beeindrucken und schmiedete ein schwaches Bündnis mit ihnen. Die Bande reichte aus, damit sie ihn bei seiner Erforschung der Höhlen unterhalb des Turmfundamentes begleiteten. Dort im Inneren entdeckte Mokmurian eine alte Bibliothek, und das vorhandene gesammelte Wissen ebnete ihm den Weg nach Xin-Schalast.

Als Mokmurian von seiner Reise zurückkehrte, spürten die Harpyien und ihr untoter Herr den Segen Karzougs über ihn, und ihr Bündnis wurde umso stärker. Daraufhin unterstützten sie Mokmurian sogar beim Bau einer Festung, die um den Höhleneingang angelegt wurde, und schlossen den Schwarzen Turm und den umgebenden Schutzwall ein. Kurz darauf füllte das Heer Mokmuriens die Festung. Seine bevorzugten Truppen hat er in den Gebäuden im Inneren untergebracht und die übrigen Stämme angewiesen, bei ihrer Ankunft ihre Lager im Tal jenseits der Mauern aufzuschlagen.

Das Tal des Schwarzen Turms ist recht klein und wird von Jorgenfaust überragt. Wenn die SC das Tal erreichen und es zum ersten Mal sehen, lies den folgenden Text vor oder gib den Inhalt mit deinen eigenen Worten wieder.



An dieser Stelle machen die Berge einem breiten Tal platz, das auf der oberen Kante einer Klippe über dem Muschkal liegt. Westlich vom Taleingang steht auf einem niedrigen Hügel ein einsamer Wachturm. Dieser jedoch wird überschattet von einem größeren Bauwerk, das dräuend inmitten des Tals aufragt. Eine ringförmig angelegte, fünfzehn Meter hohe Steinmauer umgibt eine Reihe von Gebäuden. Das Eindrucksvollste ist ein unheimlicher schwarzer Turm mit klingenartigen Zinnen, der über dem Flussbett aufragt. Innerhalb des Festungsrings steht eine neun- unddreißig Meter hohe Felsnadel, die von drei niedrigen Gebäuden umgeben ist. Abgesehen von dem schwarzen Turm, ragen noch fünf kleinere Türme aus der Schutzmauer hervor. Einer dieser Türme ist breiter als die anderen und augenscheinlich der einzige Weg, um auf den Hof im Inneren zu gelangen.

Die Festung ist nicht das einzige Anzeichen für Leben im Tal: Sie wird von sieben großen Lagern aus hoch aufragenden Zelten, Jurten und Steinhütten gesäumt. Rauch steigt aus den Lagern auf, und grelles Gelächter und das Geräusch von Waffenübungen erfüllt die Luft. Darin mischt sich irgendwo im Festungsinernen das regelmäßige Trompeten eines großen und zornig klingenden Tiers.

Normalerweise sind Steinriesen nicht kriegerisch – dank des beruhigenden und beständigen Einflusses der weisen und geduldigen Älteren, die seit alters her ihre Gesellschaft prägen. Allerdings sind die Steinriesen, die Mokmurian zu sich gerufen hat, jung und ungestüm. In vielen Fällen erwarb er ihre Gunst durch Gewalt, indem er die Ältesten öffentlich zu Duellen herausforderte und sie einen nach dem anderen mit seiner mächtigen Magie erschlug. In anderen Fällen reichten die Zurschaustellung und Versprechungen von Reichtümern aus, um die jüngere Generation vom Pfad der Traditionen abzubringen; Karzoug sorgte dafür, dass Mokmurian mit genügend Kostbarkeiten aus seinen zahlreichen Schatzkammern beladen wurde, bevor er ihn zur Aushebung einer Armee zurück zum Storvalplateau entsandte.

Die sieben Stämme, die im Jorgenfaust herum ihre Lager haben, folgen nun Mokmuriens Befehl. Dem ausgeglichenen Einfluss ihrer Ältesten entzogen und mit kaum mehr als Angst und Ehrfurcht, um sie zu führen, sind diese Riesen grausam und gewalttätig geworden. Nur eine Älteste ist in der Region geblieben: Conna die Weise, einst Mokmuriens Stammesmutter und – ironischerweise – die einzige unter den Ältesten, die sich weigerte, ihn zu verbannen, nachdem sein Mangel an echter Zauberkunst ans Licht gekommen war. Nachdem Mokmurian ihren Gatten erschlagen hatte, wurde Conna in die Sklaverei gezwungen und verlässt inzwischen nur noch selten Jorgenfaust. Im Stillen hofft sie, dass sich jemand Mokmurian widersetzen wird, sodass sie ihre eigensinnigen Kinder auf den Pfad der Traditionen zurückführen und von dem, wie sie glaubt, selbstmörderischen und unbesonnenen Plan abhalten kann, gegen Varisia Krieg zu führen.

Mokmurian bedient sich zahlreicher Mittel, seinen Stamm zu beherrschen. Er hat jeden Riesen mit der Sihedronrunen gebrandmarkt. Zwar glauben die Riesen, es handele sich um Mokmuriens persönliche Rune, die sie mit Stolz tragen, um ihre Treue ihm gegenüber zu zeigen. Doch in Wirklichkeit schließt die Rune das Bindungsritual ab: Wenn irgendeiner der Riesen stirbt, wird jedes Bisschen Gier aus seiner Seele direkt in Karzougs *Runenbrunnen* hoch oben in Xin-Schalast gezogen.



Mokmurian zählt zudem weitere mächtige Kreaturen zu seinen Verbündeten, darunter den roten Drachen Langzahn, mehrere Lamien (von denen nur zwei Pries-terinnen der Lamaschtu in der Region verblieben sind), Trollschläger sowie uralte Schrecken, die er durch Nach- forschungen in der Bibliothek tief unter dem Tal des Schwarzen Turms in die Knechtschaft zwingen konnte. Das stärkste Mittel jedoch, mit dem er den Stamm be- herrscht, ist ein uralter magischer Gegenstand, den er in der Bibliothek entdeckt hat: der *Runensklavenkessel*. Dieses alte thassilonische Artefakt, wurde einst dazu genutzt wurde, Arbeiter zu bestrafen und Treue durch- zusetzen. Mit ihm hat Mokmurian ein mächtiges Werk- zeug an der Hand, jeden Riesen zu überwältigen, den er dabei erwischt, wie er Zweifel über den baldigen Krieg äußert. Der Kessel löst die Riesen auf, die hineingelegt werden, und erweckt sie als Kreaturen wieder zum Le- ben, die Runensklaven genannt werden – beinahe geist- lose Diener der Magie Thassilons. Es handelt sich um eine wirkungsvolle Abschreckung für andere Riesen, die den Gedanken hegen, gegen ihren neuen und graus- amen Fürsten aufzubegehren. Mit dieser Vorgehensweise treibt Mokmurian seine Riesen immer weiter zum Bö- sen – und schon bald wird er all seine Mittel auf die Ver- nichtung von ganz Varisia richten.

A1 WACHPOSTEN (HG 10 ODER 13)



Obwohl dieser steinerne Wachturm gerade einmal zwei Stockwerke aufweist, sind seine Proportionen enorm. Wäre der Bau für Menschen ausgelegt, würde er bis zu fünf Stockwerke umfassen. Allerdings weist die knapp fünf Meter hohe Tür darauf hin, dass die Wesen, die dort ein- und ausgehen, bei Weitem keine Menschen sind.

KREATUREN: Dieser Wachposten wird von einer Taigarie- sin namens Sinterma geführt. Sie wurde vor viele Jah- ren von ihrem Stamm vertrieben, nachdem sie einige Zwerge gefoltert und getötet hatte, die ein Bündnis mit ihrem Stamm schmieden wollten. Danach durchwan- derte Sinterma das Storvalplateau, bevor ihr das Ge- rücht zu Ohren kam, auf den Eisengipfeln würde eine Armee zusammengezogen. Sie stellte sich Mokmurian vor und bewies ihre Fähigkeiten. Er nahm sie mehr als bereitwillig auf und setzte sie in diesem Wachturm ein, nachdem der vorherige Hüter bei dem Versuch getötet wurde, einen jungen blauen Drachen als Opfer für Kar- zoug zu fangen.

Obwohl Mokmurian häufig frische Runensklaven schickt (Riesen, die durch das mächtige Artefakt mit Namen *Runensklavenkessel* bestraft und verwandelt wur- den, der im Bereich C3 steht), zieht Sinterma es vor, die Tagesschicht selbst zu übernehmen. Sie beobachtet vom Turmdach aus den Pfad, der aus dem Tal herausführt. Sobald sie irgendwelche Eindringlinge erspäht, warnt sie die Runensklaven am Boden, die daraufhin feuchtes Holz und Laub in ein Wachfeuer werfen, das in der Nähe des Eingangs zum Turm brennt. Daraufhin steigt eine Rauchsäule auf, die alle innerhalb der Festung auf den Besuch hinweist – sei es Freund oder Feind. Am Abend überlässt Sinterma diese Aufgabe ihren Runensklaven und zecht in einem der Lager im Osten. Erst spät in der Nacht kehrt sie zum Turm zurück, um noch ein paar Stunden Schlaf zu bekommen.

Die meisten späten Besucher sind freundlich gesinnt – lediglich weitere Stämme, die sich Mokmuri- ans Sache anschließen wollen. Daher wird der Signalrauch allein die Festung nicht in Alarmbereitschaft versetzen. Wenn Rauch aufsteigt, jedoch weder Sinterma noch irgendwel- che freundlichen Besucher bei Einbruch der Nacht die Festung erreichen, wird man in der Festung hellhörig, und eine Patrouille aus zwei Steinriesen wird ausge- schickt. Wenn die Riesen auf Anzeichen eines Kampfes stoßen, wird die Festung für 2 Wochen in Alarmberei- tschaft versetzt oder solange, bis die SC gefasst werden.

Sollte dies oder ein anderer Umstand die meisten Streitkräfte in Jorgenfaust auf die Eindringlinge auf- merksam machen, suchen mehr und mehr umherwan- dernde Steinriesen paarweise und aktiv das Gelände nach den SC ab. Der SL kann diese umherstreifenden Wachen überall dort platzieren, wo er es für richtig hält. Darüber hinaus könnten mehrere Kreaturen in der Fest- ung ihren Standort oder ihre Taktik wechseln, wie in den jeweiligen Beschreibungen dargestellt.

SINTERMA	EP 19.200	HG 12	TP 157
-----------------	--------------	----------	-----------

Taigariesin (PF MHB II, S. 210)

HÜGELRIESEN-RUNENSKLAVEN (6)	EP je 4.800	HG 8	TP je 95
-------------------------------------	----------------	---------	-------------

(siehe S. 410)

A2 DAS HEER VON JORGENFAUST

Jorgenfaust ist bei Weitem nicht groß genug, als dass darin die vielen Riesenstämme unterkämen, die Mok- murians Kriegserklärung gefolgt sind. Und selbst wenn, würde das Tabu, das auf der Festung liegt, die meisten Riesen davon abhalten, ihre Lager innerhalb der Schutzmauern aufzuschlagen. Stattdessen verteilen sich diese Riesen auf sieben Lager, die um die Festung herum angelegt wurden und von denen jedes einen der bedeutendsten Riesenstämme vertritt, die sich Mok- murian angeschlossen haben – komme, was da wolle. Die schiere Anzahl von Riesen, die sich in jedem Lager befinden, sollte die SC davon abhalten, überhaupt an einen direkten und offenen Angriff auf Jorgenfaust zu denken. Zum Glück für die SC hat Mokmurian diesen Riesen verboten, den Steinring zu betreten, der die Ver- teidigungsmauern Jorgenfausts darstellt. Er fürchtet, dass seine Streitkräfte desertieren, sollten sie die Wahr- heit über seine Pläne, Verbündeten und Beziehungen herausfinden. Wenn die es SC durch diese Lager hin- durch und ins Innere der Festung gelangen, haben sie von den Riesen außerhalb kaum etwas zu befürchten. Heimlichkeit, Fliegen und selbst das Eindringen in die Festung durch die Todesspinnenhöhle (Bereich A4) sind alles hervorragende Möglichkeiten, einer direkten Konfrontation mit den Riesen in den umgebenden La- gern aus dem Weg zu gehen.

Da die Anzahl der Riesen und ihrer Anführer doch einmal wichtig werden könnte, wird sie unten zusam- mengefasst. Viele Gruppen der Steinriesen haben mit der Herrschaftstradition ihres Volkes gebrochen und nur einen einzigen Anführer. Nur die Anführer dieser Stämme stehen überhaupt in direktem Kontakt zu Mok- murian, daher sollte man nicht vergessen, dass die we- nigsten Riesen verlässliche Informationen darüber ha- ben, was genau innerhalb der Mauern von Jorgenfaust vor sich geht. Sie alle tragen die Sihedronrunen – entweder



DIE FESTUNG DER STEIN- RIESEN

KAPITEL-
HINTERGRUND

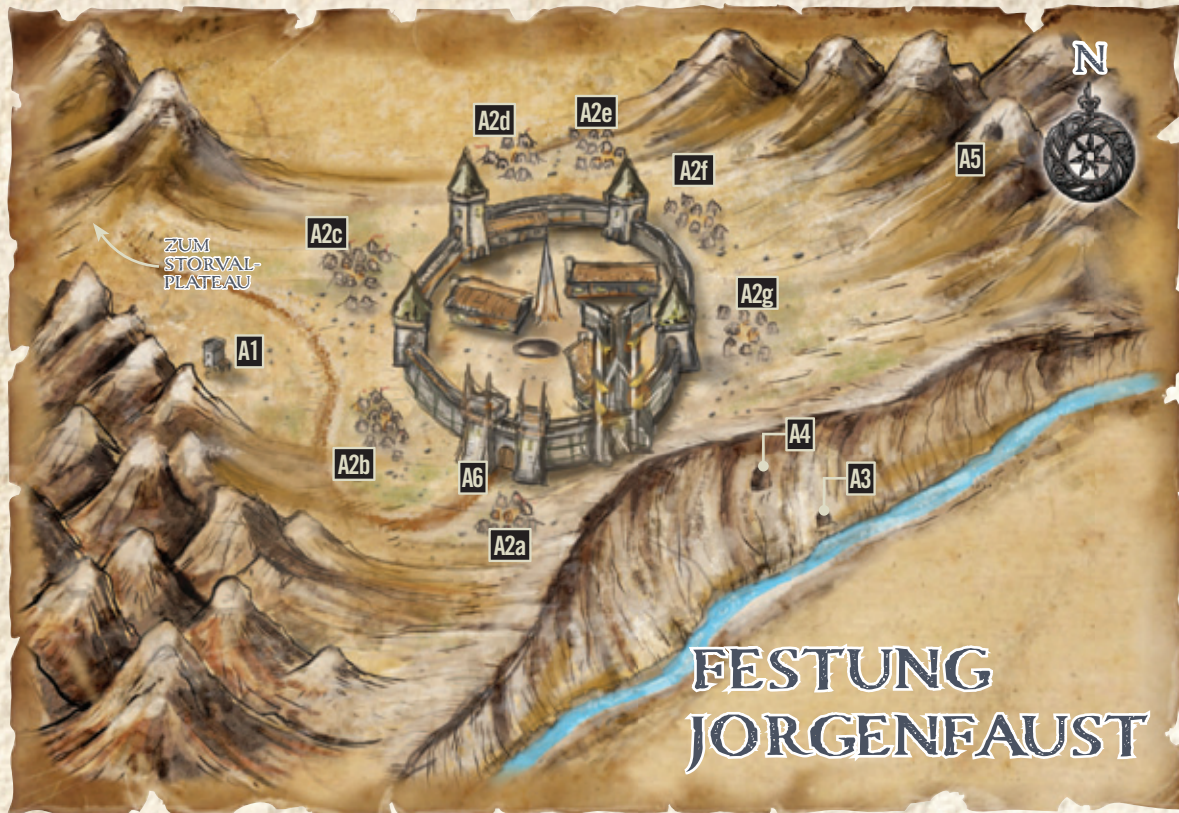
TEIL EINS:
STEINHAGEL ÜBER SANDSPITZE

TEIL ZWEI:
DIE REISE NACH JORGENFAUST

TEIL DREI:
DAS TAL DES
SCHWARZEN TURMS

TEIL VIER:
UNTER JORGENFAUST

TEIL FÜNF:
DIE ALTE BIBLIOTHEK



FESTUNG JORGENFAUST

zwischen den Schulterblättern oder auf dem Rücken –, die ihnen beim Eintritt in Mokmuriens Heer während des Stärkungsrituals von zwei Lamia-Priesterinnen eingebrannt wurde; die meisten Riesen außerhalb kennen diese Priesterinnen als die Löwenschwestern.

A2a SCHWARZFAUST: Dieser Stamm besteht aus 32 Hügelriesen, die von einem scharfäugigen Häuptling Namens **DOACH** (CB Hügelriese Kämpfer 2) angeführt werden. Die Hügelriesen sind Mokmurian treu ergeben. Sie hoffen, im Krieg genug Reichtum und Macht zu erlangen, um in ihr Heimatland an den Ufern des Skothasees zurückkehren zu können, wo sie einem niedergelassenen Clan wesentlich friedlicherer Steinriesen die Herrschaft über die herrliche Lage entreißen wollen.

A2b ROTSCILD UND NACHTSCHATTEN: Die beiden verbündeten Ogersippen haben sich unter **PAPA BESCHK** (CB Oger Barbar 4) zu einem einzigen Stamm zusammengeschlossen. Die Oger streiten und kämpfen ständig untereinander, sodass Mokmurian bereits fünf Mal gezwungen war, seine Riesen in das Lager zu schicken, um Streits zu schlichten und die Kämpfe auf ein Minimum zu reduzieren. Insgesamt lagern dort 46 Oger.

A2c MINDERHALS JUNGFERN: Dieser Steinriesenstamm aus 11 Mitgliedern ist aufgrund seiner Zusammenstellung ungewöhnlich. Dieser Stamm, der in dem Ruf steht, an Grausamkeit und Niedertracht unübertroffen zu sein, besteht ausschließlich aus Frauen. Viele andere Steinriesen haben versucht, einige der Jungfern zu umwerben, und wurden (bestenfalls) zurückgewiesen oder

(schlimmstenfalls) verstümmelt. Diese Gruppe wird von einer außergewöhnlich großen Steinriesin namens **HALVARA** (RB Steinriesin Mystikerin 5) angeführt.

A2d JORMUNSIR: Die Jormunsir sind 20 Steinriesen stark und werden von dem einäugigen, grauhaarigen alten Riesen namens **VLORIAN** (NB Steinriese Waldläufer 3) angeführt. Im Geheimen hoffen sie, mit dem Reichtum und der Macht, die sie bei der Eroberung Varisias erhalten, die Länder nahe Minderhals Amboss für sich beanspruchen zu können.

A2e VALISSGANDER: Dieser Stamm besteht aus 18 Steinriesen. Ihr Anführer ist ein großmäuliger und ausfallender Schläger namens **ZINDERALL** (CB Steinriese Kämpfer 1), dessen Gefolgsleute nicht weit davon entfernt sind, ihn auf schnelle und brutale Weise abzusetzen. Sie haben vor, ihren Häuptling (der überhaupt keine Ahnung davon hat, dass seine Untergebenen seinen Untergang planen) an Langzahn zu verfüttern. Allerdings haben sie sich noch nicht entschieden, wer ihn ersetzen soll – was das Einzige ist, dass Zinderall unwissentlich am Leben hält.

A2f CRANNOCH: Die 22 Steinriesen des Stammes Crannoch sind die besten Jäger der Region – folglich ist das Lager in der Regel bis auf ein paar wenige Riesen leer, da die meisten von ihnen auf der Jagd sind. Zu den Stammesmitgliedern kommt noch ein Dutzend Schreckensbären, und allesamt werden sie von dem wortkargen Riesen **ORIANIAN** (CN Steinriese Waldläufer 4) angeführt.



DIE FESTUNG DER STEINRIESEN

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: STEINHAGEL ÜBER SANDSPITZE

TEIL ZWEI: DIE REISE NACH JORGENFAUST

TEIL DREI: DAS TAL DES SCHWARZEN TURMS

TEIL VIER: UNTER JORGENFAUST

TEIL FÜNF: DIE ALTE BIBLIOTHEK

KARTE ZWEI: FESTUNG JORGENFAUST

A2g KAVARVATTI: Dies ist der Stamm, zu dem auch einst Mokmurian gehörte. Bis zu seiner Rückkehr wurde der Stamm von zwei Ältesten angeführt, dem Paar Vandarrec und Conna. Als Mokmurian aus Xin-Schalast zurückkehrte, forderte er seinen Stammesvater Vandarrec zu Kampf und besiegte ihn (ließ ihn jedoch vorläufig am Leben). Er übernahm die Kontrolle über den Stamm und führte sie nach Jorgenfaust. Daraufhin brachte er den gebrochenen Vandarrec und Conna hinab in den Schrein der Vorfahren im Bereich **B6**, wo er den alten Riesen vor den Augen dessen fassungsloser Frau tötete. Damals wusste Conna, dass es sinnlos wäre, sich Mokmurian offen entgegenzustellen – zum einen hatte er die Stammesherrschaft an sich gerissen, zum anderen war seine Macht um ein Vielfaches größer als ihre. Also schluckte sie ihre Wut und ihren Stolz herunter und schwor, ihm zu dienen, doch insgeheim legte sie den Eid ab, alles in ihre Macht stehende zu tun, um ihre Rache zu erlangen.

Mokmurian überließ die Regelungen der Tagesgeschichte des Stammes Kavarvatti Barl Bruchbein, einem Riesen, der bald darauf zum Schüler Mokmuriens wurde. Nach Barls Niederlage auf dem Großen Haken übernahm einer seiner Leibwächter die Herrschaft über die Kavarvattis, ein stämmiger Wüstling namens **DROGART** (CB Steinrieser Kämpfer 3). Erst vor Kurzem hat Drogart erfahren, was Barl zugestoßen ist, und obwohl er enttäuscht ist, dass sein Stamm nicht durch die Kreeg-Oger vergrößert wird, hat der unerwartete Segen, dass er Häuptling geworden ist, dazu beigetragen, seinen Geist zu besänftigen. Barl war ein grausamer Häuptling, doch Drogart ist vielleicht noch schlimmer. Was ihn an Zauberkraften mangelt, macht er durch grausamen Sadismus mehr als wett. Häufig lässt er seine Riesen das Storalplateau nach Schoanti absuchen, die er foltern kann.

A3 WYVERNHÖHLE (HG 10)



Nahe dem Höhleneingang liegt der Geruch von Mooschus in der Luft – ein schwerer, fast schon reptilienartiger Gestank. Dutzende Skelette – viele davon die riesigen Überreste von Mammuts oder Auerochsen – liegen verstreut auf dem Vorsprung über dem Fluss, der in viereinhalb Metern Tiefe rauscht.

KREATUREN: Diese Höhle liegt 4,50 m über dem Muschkal und birgt seit Langem das Nest besonders hungriger Wyvern. Für den bevorstehenden Angriff hat sich Mokmurian der Unterstützung durch diese drei Wyvern versichert, doch geben sie sich damit zufrieden, die Riesen im Tal oben in Ruhe zu lassen.

VERBESSERTE WYVERN (3)

EP	HG	TP
je 3.200	7	je 87

(PF MHB, S. 281 u. 294)

TAKTIK

Im Kampf Die Wyvern kämpfen als Gruppe. Ein Wyvern lenkt einen Feind ab und nimmt ihn in die Zange, während die anderen Verbessertes Ergreifen einsetzen, um ihre Gegner zu packen und zu stechen.

Moral Ein Wyvern flüchtet in die Berge, sobald seine Trefferpunkte auf 15 oder darunter fallen.

SCHATZ: Die Wyvern besitzen einen Feueropal, der sie unablässig fasziniert. Sie haben den glänzenden Edelstein auf einen niedrigen Sandhaufen in der Mitte der Höhle gelegt, wo sie ihn bei Sonnenaufgang stets betrachten und dabei gemächlich eindösen können. Der Feueropal ist gerade einmal 200 GM wert – eine kümmerliche Summe im Vergleich zu dem Wert des restlichen Schatzes der, fast vergessen, im Südwesten der Höhle auf einem Haufen liegt. Unter einer Ansammlung von Lieblingsschädeln, den Schenkelknochen von Pferden und Rothirschen sowie von Stücken angenagter Hufe liegt eine Kiste mit 1.435 GM und 2.987 SM. Hinter der Kiste liegt ein uralter *Stecken von Himmel und Erde*, den die Wyvern in einer thassilonischen Ruine gefunden haben.

A4 TODESSPINNENHÖHLE (HG 9)



In dieser Höhle krecht und flucht es. Unzählige aufgedunsene Insekten mit zahllosen Beinen trampeln einander nieder, bedecken den Boden wie ein Teppich und krabbeln über die Wände, begleitet vom Wispern Millionen klackender Insektenbeine. Im tiefsten Inneren der Höhle scheint diese besonders dunkel und voller herabgefallener Spinnennetze zu sein.

Der Höhleneingang liegt 75 m über einem schmalen Strand. Die Insekten, die den Boden bedecken, sind widerlich, aber größtenteils harmlos; sie werden von der kühlen Dunkelheit und den Kadavern angezogen, die von den Kreaturen tiefer in der Höhle zurückgelassen worden sind. Das tiefste Innere der Höhle ist mit dicken Netzen bedeckt, die die untoten Bewohner gesponnen haben. Solange die Netze alles bedecken, ist ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 40 nötig, um die Geheimtür in der nördlichen Höhlenwand zu entdecken. Werden die Netze entfernt, liegt der SG für diesen Fertigkeitswurf nur noch bei 20. Hinter der Tür führt ein sich windender Tunnel in ein labyrinthartiges System aus engen Gängen voller Rotkappen. Ein Weg durch dieses Labyrinth führt zu den Höhlen unterhalb von Jorgenfist – eine genaue Beschreibung findest du im Abschnitt **B7B**.

KREATUREN: Vor Jahren nisteten hier mehrere Trichternetzspinnen, doch Mokmurian probierte üble Rituale an ihnen aus, die er aus einer Reihe nekromantischer Bücher aus der Thassilonischen Bibliothek (siehe Bereich **C7**) gelernt hatte, und verwandelte sie in untote Monster, die Todesspinnen genannt werden. Diese Kreaturen ähneln unteretzten, zum Teil verwesenen Spinnen von der Größe von Pferden. Ein genauerer Blick bringt jedoch die schreckliche Wahrheit ans Licht: Es sind belebte Hüllen von Riesenspinnen, die von Schwärmen gleichfalls untoter Arachniden befallen sind.

TODESSPINNEN (3)

EP	HG	TP
je 2.400	6	je 71

(PF MHB III, S. 65)

TAKTIK

Im Kampf Abgesehen von Mokmurian, greifen die Todesspinnen alle Kreaturen an, die sich in ihr Nest wagen, warten jedoch einige Runden ab, bis die Eindringlinge in die Höhle gekommen sind, bevor sie zuschlagen. Wenn hereinkommende Kreaturen die Höhle nicht betreten, setzen die Todesspinnen ihre Fähigkeit Spinnennetz ein, mit der sie Lebewesen aus 15 Metern Entfernung einfangen.

Moral Die Todesspinnen kämpfen, bis sie vernichtet werden.

FLUSSHÖHLEN



SCHATZ: Auch wenn die Todespinnen nicht absichtlich Schätze ansammeln, sind im Laufe der Jahre doch viele dumme Abenteurer ihren Klauen zum Opfer gefallen (ebenso einige Wyvern und Riesen). Daher liegen zwischen alten Spinnweben, vertrockneten Tierhäuten und alten Knochen ein Dutzend Langschwerter (eines davon ein großes *Langschwert +1*), eine *Hellebarde +2*, drei große Kriegshämmer, eine komplette Ritterrüstung und ein Druidenstecken, auf dem ein noch immer die Wirkung von *Zauberstecken* liegt (der Stecken enthält *Rostgriff* mit ZS 12).

A5 LANGZAHNS HÖHLE (HG II)

Diese Höhle ist schwer zu erreichen, außer auf dem Luftweg: Der Eingang befindet sich in 135 m Höhe in einer fast senkrechten Bergwand. Auf dem Boden weit unter dem Eingang liegen die zerschmetterten Skelette von Tieren, Wyvern und sogar einigen Rochs. Im Inneren ist die Höhle schlicht; sie ist 60 m tief und 15 m breit. Die letzten 15 Tiefenmeter sind mit Abertausenden Münzen übersät, die zumeist aus Kupfer bestehen. An dieser Stelle ist es schwierig, Halt zu finden, da die Münzen unter den Füßen mittelgroßer der kleinerer Kreaturen wegrutschen. Für Kreaturen dieser Größenkategorien wird der SG der Fertigkeitwürfe für Akrobatik um 5 erhöht.

KREATUR: Diese Höhle ist der Bau eines von Mokmuriens Verbündeten, dem jugendlichen roten Drachen Langzahn. Auf dem Weg zurück von Xin-Schalast kämpfte der Riese gegen den Drachen, doch statt ihn nach Beendigung der Schlacht zu töten (schließlich hatte Langzahn ein halbes Dutzend Lamien getötet, die den Riesen begleiteten), bot Mokmurian Langzahn eine Anstellung an. Im Austausch für sein Leben stimmte

Langzahn zu, als Streiter in Mokmuriens Armee einzutreten. Die Aussicht gefiel dem Drachen, und nun, Jahre nach der ersten Niederlage, verbindet ihn und Mokmurian eine widerwillige Kameradschaft. Langzahn war über die Jahre für die Entführung dutzender junger Drachen verantwortlich – die Mokmurian Karzoug opferte, da es nur wenige Kreaturen auf Golarion gibt, die mächtigere Seelen in sich tragen.

Sollte Langzahn den Überfall auf Sandspitze überleben und es zurück in seine Höhle geschafft haben, ist er aufgrund seines Versagens verbittert und schlecht gelaunt und hegt einen Hass gegen die SC. Als er Mokmurian um Hilfe bat, war der Steinriese dermaßen erzürnt über Langzahns Flucht aus der Schlacht, dass er den Lamien verbot, dem Drachen irgendeine Art von Heilung zukommen zu lassen. Mürrisch und streitsüchtig kehrte Langzahn in seine Höhle zurück, und musste seine Wunden auf natürlichem Wege auskurieren. Daher verteidigt er Jorgenfaust nicht, wenn Alarm ausgelöst wird. Die Erinnerungen an die frühere Niederlage durch Mokmurian kommen wieder in ihm hoch. Obgleich er seit seinem Eintritt in das Heer viele Schätze angehäuft hat, hat er doch bemerkt, dass Mokmurian im Verlauf der Jahre noch viel mehr für sich in Anspruch genommen hat. Inzwischen ist er mit seiner Rolle als Mokmuriens Untergebener unzufrieden, und dieses letzte Ereignis hat seine Loyalität brechen lassen.

Wenn die SC dem verbitterten Drachen in seinem Bau begegnen, erkennt Langzahn sie zwar, greift sie jedoch nicht an. So kurz nach der Niederlage gegen die SC hat er kein besonderes Interesse daran, sich noch einmal mit ihnen anzulegen. Stattdessen bietet er ihnen einen Waffenstillstand an. Er verrät ihnen alles, was er über Jorgenfaust und Mokmurian weiß, wenn die SC im



DIE FESTUNG DER STEINRIESEN

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: STEINHAGEL ÜBER SANDSPITZE

TEIL ZWEI: DIE REISE NACH JORGENFAUST

TEIL DREI: DAS TAL DES SCHWARZEN TURMS

TEIL VIER: UNTER JORGENFAUST

TEIL FÜNF: DIE ALTE BIBLIOTHEK

KARTE DREI: FLUSSHÖHLEN

Gegenzug versprechen, ihn in Ruhe zu lassen und ihm einen Teil der Schätze überlassen, die sie aus Jorgenfaust mitnehmen. Zu Beginn ist er den SC erst einmal unfreundlich eingestellt. Bringen sie ihn jedoch dazu, hilfreich zu sein, erklärt er sich sogar bereit, sie im Kampf gegen die Steinriesen zu unterstützen; in diesem Falle verlangt er zwei Anteile am Schatz.

Langzahn weiß einiges über Mokmurian. Du kannst sein Wissen an die Gruppe anpassen. Wenn die SC sich bisher gut geschlagen haben, könntest du lediglich grob überschlagen, welche Kreaturen in Jorgenfaust und den darunter liegenden Gewölben hausen. Wenn sie Schwierigkeiten haben, könnte Langzahn ihnen eine Karte der Höhlen zeichnen. Langzahn war niemals auf der Ebene mit der Bibliothek unter den Höhlen, er vermutet jedoch, dass es eine tiefere Ebene gibt.

LANGZAHN	EP	HG	TP
	je 12.800	11	149

Jugendlicher roter Drache (siehe S. 190)

SCHATZ: Das Innere von Langzahns Höhle ist zwar mit Münzen bedeckt, doch handelt es sich bei den meisten um Kupfermünzen. Insgesamt bestehen die Münzen aus 360.055 KM, 23.145 SM, 3.403 GM und 23 PM. Darüber hinaus enthält die Sammlung mehrere Edelsteine: Ein Wasseropal im Wert von 1.000 GM, ein prächtiger blauer Diamant im Wert von 1.600 GM und ein schwarzer Opal im Wert von 8.000 GM sind Langzahns Lieblingsstücke. Darüber hinaus gibt es noch weitere 53 Edelsteine im Gesamtwert von 3.500 GM. Ein Wandteppich aus reinsten Leinen, der Mönche zeigt, die auf einem Hof ihre Kräfte messen, lehnt zusammengerollt an der Wand. Der Teppich wiegt 50 Pfund, hat aber einen Wert von 600 GM. Schließlich steht noch eine Sammlung von Figuren aus schwerem Silber auf einem Sims in der innersten Wand: ein Wyvern, auf dem ein Mensch reitet, ein menschlicher Krieger, der einen Dämonen zerstampft, einen gepanzerten Zentauren sowie einen springenden Fisch mit einem breiten Maul voller Zähne. Eine sechste Figur besteht Platin. Sie stellt Runenherrscher Karzoug dar und ist 5.000 GM wert.

A6 DAS STEINTOR (HG 10)

Die Festung weist ein massives Steintor auf, bestehend aus zwei Torflügeln, die jeweils 6 m hoch und 3 m breit sind. Das Tor ist passgenau in die Mauer zwischen den beiden 21 m hohen Türmen eingefasst und ist dem Anblick nach schwer zu öffnen (Härte 8, TP 300). Ein Stärkewurf gegen SG 22 ist nötig, um das Tor zu öffnen, solange der steinerne Riegel auf der Innenseite nicht unten ist; falls doch, ist ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 50 notwendig, um das Tor zu zertrümmern.

KREATUREN: Die Torwächter sind drei ungewöhnliche Harpyien – Schülerinnen des Schwarzen Mönchs (siehe Bereich A14). Als Mokmurian zum ersten Mal dort ankam, nisteten die Harpyien auf dem Schwarzen Turm und waren von dem Riesen dermaßen fasziniert, dass sie ein Bündnis mit ihm schlossen. Die verboten ihm zwar, den Schwarzen Turm zu betreten, hatten aber nichts dagegen, dass er die Höhlen darunter erkundete.

Diese Harpyien sind Schülerinnen des uralten untenen Mönchs, der in dem Schwarzen Turm haust. Nach Jahrtausenden der Abgeschiedenheit werden selbst die Untoten einsam und sehen sich nach Gesellschaft. Als

vor zwanzig Jahren sechs Harpyien seinen Turm betraten, tötete der Schwarze Mönch nur drei von ihnen und bot dann den Überlebenden an, sie zu unterrichten. Zunächst sahen die Harpyien darin nur eine Möglichkeit, dem Zorn der Mumie zu entgehen, und stimmten zu. Doch schon bald stellten sie fest, dass ihnen das alte Wissen zupasskam. Mittlerweile halten sich die Harpyien für die Wächterinnen des Schwarzen Turms, der Heimstatt ihres untoten Meisters. Aus Gründen, für die sich die Harpyien nicht interessieren, hat der Schwarze Mönch zugelassen, dass Mokmurian an diesem Ort seine Basis errichtet.

Bei Tag und Nacht halten die Harpyien ihren Teil der Abmachung mit den Riesen ein. Sie singen sanft – bis zu einer Reichweite von 23 m –, und die Riesen lassen sie im Austausch für ihre Unterstützung bei der Bewachung des Tors zufrieden. Die Harpyien vertreiben sämtliche Kreaturen von der Festung und über die Klippen. Obwohl die Riesen gelegentlich Bruchstücke des Liedes hören, sind sie größtenteils gegen den Gesang immun (allerdings geschehen manchmal merkwürdige Unfälle, bei denen Oger und junge Riesen über die Klippen hinabstürzen).

MÖNCHS-HARPYIEN	EP	HG	TP
	je 3.200	7	je 91

Harpyien Mönche 6 (PF MHB, S. 147)

RB Mittelgroße monströse Humanoide

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 20, auf dem falschen Fuß 16 (+2 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE, +1 Mönch, +1 natürlich, +2 WE)

TP 91 (13TW; 7W10+6W8+26)

REF +14, **WIL** +12, **ZÄH** +11; +2 gegen Verzauberung

Immunitäten Krankheiten; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m (durchschnittlich)

Nahkampf 2 Krallen +9 (1W4+1), Schlaghagel +14/+9/+4 (1W8+3)

Besondere Angriffe Betäubender Schlag (7/Tag, SG 15), Betörender Gesang, Schlaghagel

TAKTIK

Im Kampf Am liebsten setzen die Harpyien ihren Betörenden Gesang ein, um ihre Opfer anzulocken, über den Fluss hinwegzufliegen und ihre Opfer über den Rand der Klippe zu locken. Sie gehen nur in den Nahkampf über, wenn sie gleichzeitig einen einzigen Gegner einkreisen können.

Moral Wenn ihre Trefferpunkte auf 20 oder darunter fallen, flüchtet eine Harpyie in die Berge.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 18, **KO** 14, **IN** 7, **WE** 14, **CH** 15

GAB +11; **KMB** +16; **KMV** 34

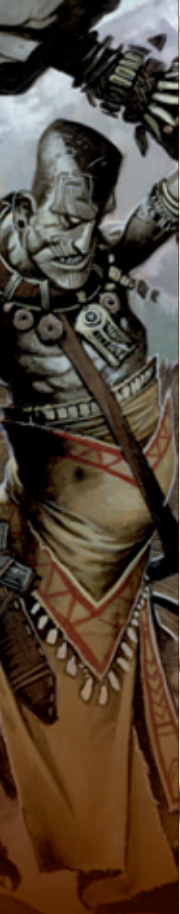
Talente Ausweichen, Betäubender Schlag, Beweglichkeit, Fähigkeitenfokus (Betörender Gesang), Geschosse abwehren, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Schweben, Konzentrierter Schlag, Tänzender Angriff, Verbessertes Waffenloser Schlag

Fertigkeiten Auftreten (Singen) +14, Bluffen +9, Fliegen +14, Sprachenkunde +0, Wahrnehmung +12

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Hochsprung, Ki-Vorrat (5 Punkte, Magie), Manövertraining, Reinheit des Körpers, Ruhiger Geist, Schnelle Bewegung, Sturz abbremsen 9 m

Ausrüstung Schutzring +2



MÖNCHS-
HARPYIE

A7 DIE MAUERN VON JORGENFAUST (HG 8 PRO TURM)

Die Mauern, die die Festung umgeben, bestehen aus riesigen Steinblöcken, die durch den unzähligen Einsatz von *Stein formen* versiegelt wurden. Am Fuß sind die Wälle 9 m dick, jedoch nicht vollkommen senkrecht. Bis zu den Zinnen, die 15 m hoch sind, verjüngen sie sich auf 4,50 m. Da sie nur wenig Halt bieten, ist ein Fertigkeitwurf für Klettern gegen SG 30 notwendig, um die Mauern zu erklimmen.

Die vier Türme haben eine Seitenlänge von 13 m und sind 21 m hoch und weisen auf jeder Seite mindestens eine Scharte auf, durch die Felsen geworfen werden können. Die Spitzen sind kegelförmig, und im Inneren reicht eine Treppe vom Erdgeschoss (das düster ist und als Lagerraum verwendet wird) 12 m hoch zu einer einzigen Dachstube.

KREATUREN: Von jedem der oberen Räume der vier Türme von Jorgenfaust hält je ein Steinriese Wache. Jedem Riesen steht ein Vorrat von 50 Felsen zur Verfügung, die er auf heranrückende Feinde schleudern kann.

STEINRIESE (1 PRO TURM)

EP	HG	TP
je 4.800	8	102

(PF MHB, S. 220)

A8 INNENHOF

VON JORGENFAUST (HG II)

Im Südwesten von Jorgenfaust befindet sich ein Gebiet festgetretenen Bodens – ein Innenhof, der als öffentlicher Treffpunkt für jene Riesen genutzt wird, die sich innerhalb der Anlage aufhalten dürfen.

KREATUREN: Auf dem Innenhof gibt es nur sehr wenig Deckung und stellt somit eine Herausforderung für jeden dar, der sich heimlich durch den Bereich bewegen will. Die Bewegung durch den Bereich wird noch dadurch erschwert, dass ein einziger Steinriese mit einer Wahrscheinlichkeit von 75 % in den letzten Zügen ist, auf dem Hof ein Mammut einzureiten. Das Mammut ist immer noch so wild und wütend, dass es – zum Schrecken des es reitenden Steinriesen – aufgebracht trompetet und losstürmt, sobald es die SC entdeckt!

STEINRIESE

EP	HG	TP
4.800	8	102

(PF MHB, S. 220)

MAMMUT

EP	HG	TP
6.400	9	133

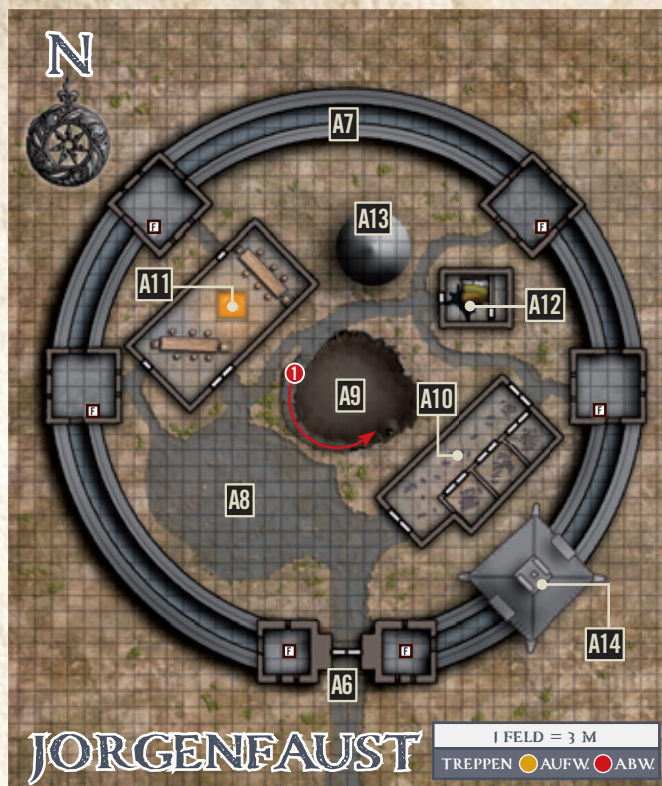
(PF MHB, S. 95)

A9 DIE GRUBE

Die Grube in der Mitte der Festung dient als Haupteingang zu den unterirdischen Bereichen der Festung der Steinriesen. Die Rampe, die in die Grube führt, windet sich hinab zu den unteren Höhlen von Jorgenfaust und bis in den Bereich B1. Charaktere, die sich beim Abstieg in die Grube nicht auf Heimlichkeit verlassen, erregen schnell die Aufmerksamkeit der Schreckensbären im Bereich B1 und der Steinriesen-Streiter im Bereich B3. Eventuell könnten sogar die Riesen über sie herfallen, die in den umgebenden Bereichen innerhalb der Festungsmauern von Jorgenfaust tätig sind.

Die Grube selbst ist 24 m tief. Der Boden ist bedeckt von einem Gewirr aus Knochen und gebrochenen Körpern, einer Mischung aus Humanoiden, Riesen und sogar den Leichen von vier Drachen (allesamt große, drei blaue und ein roter Drache). Schwärme von Krähen, Bussarden und weiteren Aas fressenden Vögeln machen sich über die Leichen her und picken das Fleisch ab, bis nur noch blanke Knochen übrig bleiben. Bei einer Untersuchung der noch nicht angefressenen Kadaver stellt sich heraus, dass den Humanoiden und Drachen eine grobe Sihedronrunen in die Oberkörper geritzt wurde, während sie den Steinriesen ins Kreuz eingebrannt wurde. Die Leichen sind das einzige, was von denen übrig ist, die Mokmurian und seine Lamia-Priesterinnen Karzougs *Runenbrunnen* geopfert haben. Die Opferungen ziehen reichlich Publikum an und sind die einzigen Ereignisse, zu denen auch Riesen zugelassen sind, die nicht von Mokmurian bevorzugt werden und sich innerhalb der Festungsmauern aufhalten.





A14: DER SCHWARZE TURM



1 FELD = 1,50 M

A14: GRUFT DES SCHWARZEN TURMS



1 FELD = 1,50 M

A10 DER MAMMUT-STALL (HG 12)



Die Luft in dem Gebäude ist stickig, warm und erfüllt vom Geruch von Dung. An der Südostwand stehen drei riesige Boxen – und in jeder könnte man etwas enorm Großes unterbringen.

KREATUREN: In diesem Stall sind mehrere Wollmammut untergebracht, die von der Reiterei der Steinriesen eingesetzt werden. In jeder Box im Stall steht ein einziges, schlecht gelauntes Wollmammut.

Mit einem Fertigkeitwurf für Mit Tieren umgehen oder mit einem Wurf auf Tierempathie gegen SG 20 kann man die Mammut davon abhalten, Alarm zu schlagen, auf den innerhalb von 1W4+1 Runden die Riesen reagieren. Werden die Mammut angegriffen, greifen sie mit unerwarteter Raserei an und zerstören problemlos ihre Pferche.

MAMMUTS (3)

EP	HG	TP
je 6.400	9	133

(PF MHB, S. 95)

TAKTIK

Im Kampf Die Mammut kämpfen für sich. Sie trompeten und greifen jeden Charakter mit Ansturm an, der ihnen vor die Stoßzähne kommt, und treiben sie in Richtung Ausgang oder, falls der Kampf im Hof weitergeht, stoßen sie sie in die Grube im Bereich A9. Wenn die SC eines der Mammut töten, setzen die Tiere als Gruppe Trampeln ein.

Moral Die Mammut kämpfen bis zum Tode.

SCHATZ: Die Mammut selbst besitzen keinen Schatz. Sattel und Zaumzeug sind aber 300 GM pro Stück wert.

A11 DER SPEISESAAL (HG 10)



Diese Halle ist reichlich mit Räucherfleisch, Brot, Bierfässern sowie lange Bänken und Tischen für Riesen bestückt. Es ist schwer, in der Düsternis der Halle etwas zu erkennen. Das wenige Licht dringt durch den Türspalt und Rauchabzüge in der Decke. In der Mitte des geräumigen Halle brennt prasselnd ein Feuer.

KREATUR: Diese Halle ist mit Vorräten für den nahenden Krieg bestückt und wurde in den vergangenen Monaten von Jägern und Sammlern gefüllt. Die Halle wird von einem Lieblingshaustier Mokmuriens bewacht, einem grauen Höhlenbären, dessen Schulterhöhe gute 4 m beträgt. Der Bär heißt Glut und weiß, dass jeder, der kleiner ist als 2,40 Meter, hier nichts zu suchen hat. Eine Sekunde, bevor er trampelnd zum Angriff übergeht, brüllt er solche Eindringlinge herausfordernd an. Sollte Jorgenfaust nicht längst in Alarmbereitschaft versetzt worden sein, dann sicherlich jetzt durch das Gebrüll des Bären, das die Riesen dazu treibt, die Festung zu verteidigen.

GLUT

EP	HG	TP
9.600	10	172

Männlicher verbesserter Schreckensbär (PF MHB, S. 24, 294)

N Riesiges Tier

INI +0; **Sinne** Dämmerlicht, Geruchssinn; **Wahrnehmung** +24

VERTEIDIGUNG

RK 19, **Berührung** 8, auf dem falschen Fuß 19 (-2 Größe, +11 natürlich)

TP 172 (15W8+105)

REF +9, **WIL** +8, **ZÄH** +16



ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss +20 (2W6+11), 2 Klauen +21 (1W8+11/19-20 plus Ergreifen)

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

TAKTIK

Im Kampf Glut zieht es vor, kleine statt mittelgroßer Feinde anzugreifen. Bei allen Angriffen setzt er Heftiger Angriff ein und erhält einen Bonus von +6 auf seine Schadenswürfe, erleidet aber gleichzeitig einen Malus von -3 auf seine Angriffswürfe. Der Bär weiß, dass es nicht schlau ist große Humanoide anzugreifen, deshalb stellt er sich diesen nur zur Selbstverteidigung.

Moral Glut kämpft bis zum Tode.

SPIELWERTE

ST 33, **GE** 11, **KO** 25, **IN** 2, **WE** 12, **CH** 10

GAB +11; **KMB** +24 (+28 Ringkampf); **KMV** 34 (38 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Eiserner Wille, Fertigkeitssfokus (Wahrnehmung), Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kritischer Treffer (blutend), Kritischer-Treffer-Fokus, Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen), Waffenfokus (Klauen)

Fertigkeiten Schwimmen +19, Wahrnehmung +24

SCHATZ: Glut besitzt keinen Schatz. Auch mit Schnitten und Narben ist sein Pelz jedoch eine Menge wert (allerdings nicht, wenn er durch Feuer oder Säure versengt oder zerstört wurde). Wenn die Haut vorsichtig mit einem Fertigkeitsswurf für Überlebenskunst gegen SG 15 oder für Handwerk (Leder) gegen SG 12 behandelt wird, ist das Leder 1.200 GM wert.

A12 DIE HALLE DES BÄREN (HG II)



Im Inneren dieses Steingebäudes ist es stockfinster. Es gibt keine Fenster und nur einen einzigen Rauchabzug weit oben an der Decke. Der Blickfang des Raumes ist ein riesiges Bett, auf dem zahlreiche Felle auf einem großen Haufen liegen. Auf großen Regalen liegen Hunderte säuberlich sortierter Bärenschädel sowie die Pelze eines goldenen, eines schwarzen und sogar eines weißen Bären – und alle sind derart angeordnet, als wären sie von religiöser Bedeutung.

In alter Zeit verehrten die Steinriesen und Oger des Storalplateaus Bärenotems, und ihre Berserker und Schamanen nahmen sich den Schreckensbären als Beispiel und schöpften daraus Kraft. Zwar setzen die Stämme immer noch Bären als Wachtiere und Jagdbegleiter ein, doch werden sie seit der Ankunft der Glaubensboten Lamaschtus nicht mehr verehrt. Ursprünglich ließ Mokmurian diese Halle bauen, um den Stammestraktionen zu genügen, doch inzwischen verehren seine Streitkräfte offen Lamaschtu oder sind gänzlich vom Glauben abgefallen.

Da das Interesse an diesem Ort geschwunden ist, verwendet Mokmurian dieses Gebäude als Gastquartier für Riesen, um deren Bündnisse und Stämme er wirbt. Den Hügelriesen, Ogern und selbst den meisten Stämmen der Steinriesen gegenüber macht er sich nicht einmal die Mühe. Normalerweise betritt er das Lager und demonstriert seine Macht, indem er die Ältesten oder



den mächtigsten Streiter des Stammes tötet. Daraufhin nimmt er die Krieger und Unzufriedenen mit und fügt sie in sein Heer ein. In Bezug auf die gefährlicheren Riesenstämme – alle voran die der Frostriesen – schlägt Mokmurian eher einen diplomatischen Ton an.

KREATUREN: Zwei Frostriesen – Abgesandte aus den nördlichen Ausläufern der Kodarberge, die Irrisen überblicken – sind seit vergangener Woche in diesem Gebäude untergebracht, nachdem sie ein Bündnis mit Mokmurian geschmiedet haben. Ihr Stamm, der 30 Mitglieder umfasst, marschiert gerade nach Süden und soll innerhalb einiger Wochen in Jorgenfaust eintreffen. Die Ankunft dieser Frostriesen läutet den Angriff auf Variasia ein. Bis dahin verbringen die Frostriesenbrüder Isvig und Jaansk ihre Zeit mit Warten. Das viel zu warme Wetter macht sie mürrisch und launisch, und sie haben kein Interesse daran, sich mit den anderen Riesen in der Umgebung abzugeben. Die Frostriesen schließen sich der Verteidigung der Festung nicht an. Sollte es aber jemand wagen, ihren Raum zu betreten, greifen sie sofort an – endlich können sie an jemandem ihren Frust ablassen.

ISVIG UND JAANSK

EP	HG	TP
je 6.400	9	je 133

Frostriesen (PF MHB, S. 218)

SCHATZ: Die Brüder bewahren ihre persönlichen Kostbarkeiten in einem großen Ledersack zwischen den Schlafellen auf. In dem Sack befinden sich 998 GM, 1.082 SM, drei braun-grüne Granate im Wert von je 100 GM, ein Wasserkrug aus Platin im Wert von 700 GM sowie ein Mithralgötze eines sich aufbäumenden Bären im Wert von 500 GM.

A13 DIE FELSNADEL (HG 10)



Weißer Flecken wie von dicker Farbe bedecken die Felsnadel und den Boden rundherum. Unter dieser Masse von Vogelkot liegen die zersplitterten Knochen von Hirschen und Reste von Fell. Die Felsnadel reicht bis zu einer Spitze in fünfundvierzig Metern hoch, doch auf einer Höhe von fünfzehn Metern gähnt auf der Nordseite eine Öffnung. Diese führt in eine runde Kammer, in die ein enormes Nest hineingebaut wurde.

KREATUREN: Der große, zugespitzte Monolith in der Mitte der Festung ist nicht das wichtigste Gebilde, doch mit einer Höhe von 45 m überragt er die Mauern und Wachtürme. Die Felsnadel war ein uralter thassilonischer Wachposten und ist nun der bevorzugte Nistplatz für zwei zum Teil gezähmte Rochs. Sie nisten in einer 7,50 m durchmessenden Kammer auf Teilhöhe der Felsnadel. Die Steinriesen setzen die Rochs als Boten, Reittiere und Wächter ein, allerdings sind die Tiere immer noch gewalttätig und übellaunig.

Am Tage entdecken sie vermutlich alle Eindringlinge, die sich der Festung nähern. Bei Nacht schlafen sie in ihrem Nest, krächzen aber, wenn sie Eindringlinge oder Kampflärmhören, und wecken die gesamte Festung auf.

Die beiden Rochs greifen keine Riesen an, doch wenn sie mittelgroße oder kleinere Humanoide (oder große oder kleinere Tiere) entdecken, kreischen sie und schwingen sich aus ihrem Nest in der Felsnadel.

Dann stürzen sie herab, greifen an und machen die umgebenden Bereiche ebenfalls auf die Eindringlinge aufmerksam.

ROCHS (2)

EP	HG	TP
je 6.400	9	120

(PF MHB, S. 223)

TAKTIK

Im Kampf Kreaturen auf dem Boden greifen die Rochs am liebsten im Vorbeifliegen an, wo sie nach ihnen schnappen und außerhalb des Nahkampfbereichs bleiben können. Da ihre Bewegungsrate im Flug 24 m beträgt, funktioniert diese Taktik für sie recht gut.

Moral Wenn ein Roch getötet wird, zieht sich der andere sofort ins Nest zurück, unabhängig von seinem momentanen Trefferpunktstand. Sollten die SC den Vogel anschließend im Nest stellen, kämpft er bis zum Tode.

A14 DER SCHWARZE TURM (HG 13)



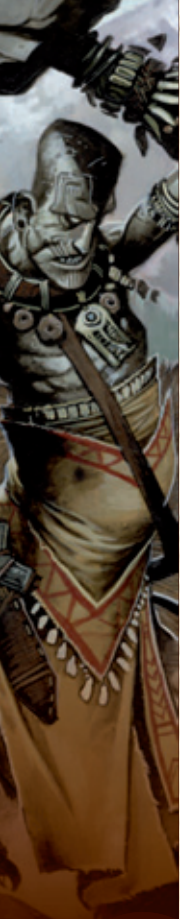
Dieser Turm unterscheidet sich von den anderen Türmen, die die Festung bilden. Die Architektur erscheint weit komplizierter und älter, und der Turm ähnelt vielen der anderen, uralten Monumente, die die varisische Landschaft zieren. Die Mauern des Turms, der aus schwarzem Stein besteht und mit Gargylen geschmückt ist, sind mit dicken Flechten und Moosen überzogen. Er ist doppelt so hoch wie die anderen Türme und fällt als Erstes ins Auge.

Der Schwarze Turm war Teil eines uralten thassilonischen Baus, das einst als Therakloster bekannt war, und einem Orden böser Mönche als Glockenturm und Aussichtspunkt diente. Diese Mönche hatten sich der Anbetung des Pfauengeistes verschrieben – ein geheimnisvoller Glaube, dessen Rituale nur den Eingeweihten zugänglich waren. Die Gargylen auf dem Turm stellen Heilige und Dämonen des thassilonischen Pantheons dar, doch sind sie inzwischen dermaßen verwittert, dass sie nur noch vage als dämonische Gestalten zu erkennen sind.

Der Schwarze Turm hat nur einen Eingang, eine riesige Steintür an der Nordwestseite, die bereits bei der kleinsten Berührung aufschwingt. Selbst so hoch im Gebirge scheint das Innere des Turms weit kälter zu sein, als es sollte. Die Wände und der Boden aus Stein sind mit einer dünnen Schicht Eis überzogen, sodass ein Vorankommen in der größtenteils leeren Kammer gefährlich ist – siehe die Regeln für Eisschichten im *Pathfinder Grundregelwerk* auf S. 431).

Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 erkennt man eine Falltür, die in der Mitte des Raumes in den Boden eingelassen und ebenfalls mit Eis überzogen ist. Ebenso wie die Eingangstür geht die Falltür bereits beim kleinsten Ruck auf und gibt den Blick auf einen 1,50 m durchmessenden Schacht frei, der in die Dunkelheit hinabführt. Dieser Schacht ist 15 m tief und endet in einer Gruft mit einer 6 m hohen Gewölbedecke. Der Boden ist hier ebenfalls vereist, und die Luft ist kalt genug, um als extreme Kälte zu gelten (siehe PF GRW, S. 442).

KREATUR: Der einzige Bewohner dieser Kammer ist ein uralter thassilonischer Mönch, der während der letzten Tage des Reiches von den Mitgliedern seines Ordens fest eingewickelt und als untoter Wächter konserviert



wurde. Im Verlauf der nächsten 10.000 Jahre blieb der Schwarze Mönch (wie er sich später selbst nannte, da sein untotes Fleisch schwarz wurde) an diesem Ort und bewachte den Grund und Boden des Klosters. Während der Zahn der Zeit immer mehr an dem Gebäude nagte, blieb irgendwann nur noch der Schwarze Turm an der Oberfläche bestehen, geschützt von derselben Erhaltungsmagie, die alle großen Monumente Thassilons durchzog. Ironischerweise war der Schwarze Mönch kein Initiierer und ihm war nicht gestattet, die Bibliothek zu betreten, zu dessen Schutz das Therakloster erbaut worden war. Und während der vergangenen Jahrtausende schrumpfte das, was der Mönch beschützen sollte, zu diesem winzigen Raum zusammen – eine mehr als passende Metapher für seinen eingeschränkten Geist und seine beklemmende Persönlichkeit.

Der Schwarze Mönch ist fest in Leinenbinden gewickelt. Da er das uralte Geheimnis perfektioniert hat, seine übernatürliche Flugfähigkeit mittels seines Geistes anzutreiben, benötigt er seine Beine nicht mehr. Obwohl sein Rang zu niedrig war, als dass er das Wissen in der Bibliothek hätte studieren dürfen, ließen ihm seine Brüder doch die große Ehre zuteilwerden, 18 geheiligte Schriftrollen aus der Bibliothek zu bewahren. Diese Schriftrollen bewahrt der Mönch in einem Schriftrollenzylinder auf, den er fest umschlossen hält.

Nach all der Zeit ist der Schwarze Mönch wahnsinnig geworden, und jeder Charakter, der einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 29 ablegt, kann ihn immer wieder auf Thassilonisch murmeln hören: „Das grüne Licht! Das grüne Licht! Das grüne Licht!“ Seine Augen leuchten grünlich, und er sieht nur den Schmerz und die Wut über die Auflösung und den Verfall seines Ordens. Ein oder zwei Mal in einem Jahrhundert erfährt der Schwarze Mönch einen Augenblick der Klarheit. Während eben einer dieser Augenblicke nahm er die Harpyien unter seine Fittiche, und als er fühlte, wie ihn allmählich wieder der Wahnsinn überkam, befahl er ihnen, seine Gruft zu verlassen und niemals wieder zurückzukehren. Inzwischen betrachtet er alle, die sich in sein Grabmal wagen, als Diebe, die nach den Schriftrollen suchen, die er so leidenschaftlich bewacht.

DER SCHWARZE MÖNCH

DER SCHWARZE MÖNCH	EP	HG	TP
Azanti Mumienhegemon Mönch 11	25.600	13	152

RB Mittelgroßer Untoter (verbesserter Mensch)
INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +18
Aura Verzweiflung (9 m, gelähmt für 1W4 Runden, WIL SG 22, keine Wirkung)

VERTEIDIGUNG
RK 29, Berührung 21, auf dem falschen Fuß 24 (+1 Ausweichen, +4 GE, +2 Mönch, +8 natürlich, +4 WE)
TP 152 (11W8+99)
REF +13, **WIL** +11, **ZÄH** +14; +2 gegen Verzauberung

Immunitäten wie Untote, Gift, Kälte, Krankheit; **SR** 5/-; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4, Verbessertes Entrinnen

Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 15 m (perfekt)
Nahkampf Schlaghagel +19/+19/+14/+14/+9/+9 (1W10+10/19-20 plus Mumienfäule)
Besondere Angriffe Betäubender Schlag (11/Tag, SG 19), Mumienfäule, Schlaghagel, Todesodem, Untote befehligen
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11; Konzentration +18)
 Beliebig oft – *Metall erhitzen* (SG 19), *Schwarm herbeizaubern*, *Tierbote*, *Tiere beruhigen* (SG 18), *Untote befehligen* (SG 19)
 2/Tag – *Einswerden mit der Natur*, *Insektenplage*, *Tier beherrschen* (SG 20), *Windkontrolle*
 1/Tag – *Erdbeben*, *Kriechender Tod*, *Sonnenstrahl* (SG 24), *Wetterkontrolle*

TAKTIK

Im Kampf Im Nahkampf setzt der Schwarze Mönch Betäubender Schlag und Verbessertes Zu-Fall-bringen ein, um seine Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen. Gegen Feinde, die außerhalb seiner Nahkampfreichweite bleiben oder sich als zu geschickt herausstellen, um zu Fall gebracht zu werden, setzt er seine zauberähnlichen Fähigkeiten ein. Allerdings wirkt er niemals *Erdbeben* aus Angst, er könnte den Schwarzen Turm beschädigen.

Moral Der Schwarze Mönch kämpft bis zum endgültigen Tod.

SPIELWERTE

ST 30, **GE** 18, **KO** -, **IN** 12, **WE** 18, **CH** 24
GAB +8; **KMB** +21; **KMV** 41
Talente Abhärtung, Ausweichen, Betäubender Schlag, Blitzschnelle Reflexe Kampfreife, Heftiger Angriff, Tänzender Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Waffenloser Schlag), Verbesserter Waffenloser Schlag, Verbessertes Zu-Fall-bringen, Waffenfokus (Waffenloser Schlag)

Fertigkeiten Akrobatik +18, Fliegen +15, Wahrnehmung +18, Wissen (Arkanes) +12, Wissen (Religion) +15, Zauberkunde +12

Sprachen Thassilonisch

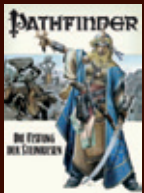
Besondere Eigenschaften Diamantkörper, Hochsprung, Ki-Vorrat (9 Punkte, rechtschaffene Magie), Manövertraining, Reinheit des Körpers, Ruhiger Geist, Schnelle Bewegung, Sturz abbremsen 15 m, Unversehrtheit des Körpers

Ausrüstung Gürtel der Riesenstärke +4, Widderring (45 Ladungen)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Mumienfäule (ÜF) Diese Fähigkeit funktioniert ebenso wie der Fluch und die Krankheit der üblichen Mumienfäule, mit der Ausnahme, dass der Schwarze Mönch seine Feinde über den Schlaghagel damit anstecken kann.

Todesodem (ÜF) Alle 1W4 Runden kann der Schwarze Mönch als Standardaktion einen 9 m durchmessenden Kegel aus Leichengas. Lebende Kreaturen in diesem Bereich müssen einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 22 bestehen; scheitert der Wurf, erleiden sie 1W4 negative Stufen. Eine Kreatur, die durch diese negativen Stufen getötet wird, erhebt sich innerhalb von 1W4 Runden als Juju-Zombie (siehe *PF MHB II*, S. 291). Ein so geschaffener Juju-Zombie



Erlaubnis des Eintritts und des Zugangs

Zur Vorlage an den mechanischen Bibliothekar der Thera-
bibliothek, um vollen Zugang zu allen Archiven zu erhalten.

Hütet Euch vor den glänzenden Wächtern, denn sie bewachen
unbefangen die Bibliothek und betrachten jeden, der einzudringen
wagt, als Diebe und Vandalen, die es zu erschlagen gilt.

Wenn Ihr Eintritt durch die Bronzetüren begehrt, sprecht den
Namen des Meisterarchitekten, Viosanxi, laut aus, um ihrer
blinden Wut zu entgehen.

steht unter der Kontrolle des Schwarzen Mönchs und bleibt es auch,
bis der Mumienhegemon vernichtet ist. Der SG des Rettungswurfes
basiert auf Charisma.

Verzweiflung (ÜF) Diese Fähigkeit funktioniert wie die übliche Ver-
zweiflung einer Mumie mit der Ausnahme, dass eine gelähmte Kre-
atur, die sich von dem Effekt erholt, zusätzlich 1 Runde lang wankt.
Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfes
basiert auf Charisma.

SCHATZ: Die Schriftrollen, die der Schwarze Mönch be-
wacht, sind unglaublich wertvoll. Nicht einmal der
Mönch selbst weiß, was der Zylinder enthält – er weiß
nur, dass man ihm befohlen hat, das Behältnis und
dessen Inhalt sowohl mit seinem Leben als auch sei-
nem Unleben zu bewachen. Der Schriftrollenzylinder
besteht aus Adamant und ist durch einen ausgeklüg-
elten Mechanismus ineinandergreifender Drehscheiben
verschlossen, ähnlich einem Kombinationsschloss. Mit
fünf aufeinanderfolgenden Fertigkeitwürfen für Me-
chanismus ausschalten gegen SG 40 kann das Schloss
geknackt werden. Darüber hinaus ist ein Charakter, der
Thassilonisch lesen kann (oder die Dutzenden Runen
mit einem Fertigkeitwurf für Sprachenkunde gegen SG
30 nachvollziehen kann), in der Lage, mit fünf aufein-
anderfolgenden, erfolgreichen Intelligenzwürfen gegen
SG 20 die Kombination herauszufinden. Natürlich kann
der Zylinder auch aufgebrochen werden (Härte 20, TP
60), doch werden dadurch 1W4+5 der nicht künstlichen
Schriftrollen darin zerstört – in diesem Fall kannst du
zufällig bestimmen, welche beschädigt werden. Die Per-
gamentbruchstücke können mit mindestens 3W6 An-
wendungen von *Ausbessern* oder 1W4 getrennt gewirkten

Zaubern *Reparieren* für jede beschädigte Schriftrolle
wieder zusammengefügt werden. Mithilfe von *Klopfen*
werden zwei der Schlösser geöffnet, sodass der Zauber
dreimal gewirkt werden muss, damit sich der Zylinder
zu öffnet. In unbeschädigtem Zustand ist der Schrift-
rollenzylinder 1.200 GM wert. Wenn er gewaltsam geöff-
net und zerstört wird, hat er als Kuriosität immer noch
einen Wert von 200 GM.

Alle Schriftrollen zusammen waren als Smaragde-
ner Kodex des Theraordens bekannt. Es handelt sich
um eine Sammlung von Zaubern und erleuchteten
Ritualen, die mit der Anbetung des Pfaueingeistes zu-
sammenhängen, einem einst mächtigen Glauben im
Thassilonischen Reich. Der Kodex besteht aus 18 großen
Schriftrollen aus Wyvernhaute. Man muss sehr sorgsam
mit ihnen umgehen, da sie sonst zerfallen. Damit die
Schriftrollen nicht beschädigt werden, ist ein erfolg-
reicher Fertigkeitwurf für Fingerfertigkeit gegen SG
20 notwendig. Ansonsten fallen sie auseinander. Alle 18
Schriftrollen sind auf Thassilonisch verfasst. Die ersten
neun Schriftrollen bilden ein schwaches Artefakt, das
Anathenomikon genannt wird (siehe S. 420; diese Seiten
können nicht durch falsche Handhabung oder Beschä-
digung zerstört werden). Auf jeder der nächsten acht
Schriftrollen befindet sich ein göttlicher Zauber: *Aufer-
stehung*, *Ausspähung*, *Heldenmahl*, *Regeneration*, *Symbol*
der Betäubung, *Vollständige Genesung*, *Wahre Auferstehung* und
Zorn der Ordnung (alle ZS 17).

Auf der letzten Schriftrolle wird der Eingang zur Bi-
bliothek beschrieben (Bereich C7). Zudem steht auf ihr
das Kennwort, das benötigt wird, um an dem Wächter
des Eingangs vorbeizukommen (diese Schriftrolle ist als
Spielerunterlage 4-1 abgedruckt).

TEIL VIER: UNTER JORGENFAUST

DIE KAVERNEN UNTER JORGENFAUST MÖGEN FÜR EINEN LAIEN SO AUSSEHEN, ALS SEIEN SIE AUF NATÜRLICHE ART ENTSTANDEN. IN WIRKLICHKEIT ABER SIND SIE DIE ÜBERRESTE DER OBERSTEN UNTERGRUNDEBENE, DIE EINST UNTER DEM THERAKLOSTER VERBORGEN WAR – NUR EINE KAMMER AUF DIESER EBENE ERINNERT NOCH FLÜCHTIG AN IHRE FRÜHERE FORM (NÄMLICH DIE SIHEDRONKAMMER IM NORDOSTEN DER ANLAGE). DIE WÄNDE DER ANDEREN KAMMERN SIND WEGGEBROCHEN UND BILDETEN DIE NATÜRLICH AUSSEHENDEN HÖHLEN VON HEUTE. NUR DIE WENIGSTEN BEWOHNER DER ANLAGE HABEN EINE AHNUNG VON DER WAHREN GESCHICHTE DES ORTES, DEN SIE IHRE HEIMSTATT NENNEN.

Die Luft in den Höhlen ist ein wenig wärmer als draußen, jedoch sorgen zahlreiche, winzige Belüftungsschächte dafür, dass die Luft in den Höhlen immer frisch bleibt. Die meisten Steinriesen, die Mokmurian aus seinem alten Stamm rekrutiert hat, leben an der Oberfläche im Bereich A2G – diese Höhlen werden hauptsächlich als Werkstätten, Stätten der Andacht und Kasernen für die Befehlshaber des Heeres benutzt.

Die Höhlen weisen allesamt hohe Decken auf; die Tunnel sind im Durchschnitt 6 m hoch, während die gewölbten Decken in den Kavernen allgemein eine Höhe von 12 m erreichen. Die Wände, der Boden und die Decke sind rau und mit Rillen und Luftschächten durchzogen, bleiben jedoch trotz des zerfurchten Eindrucks recht stabil – Steinriesen sind wählerisch in Bezug auf ihre Behausung, und es ist kaum möglich, dass diese Gänge und Räume einstürzen.

Zwar hat Mokmurian den meisten gewöhnlichen Soldatenriesen (auch denen seines alten Stammes) verboten, diese Höhlen zu betreten. Allerdings hat er vier getreue Steinriesen als Wächter auserkoren. Diese „Grubenwächter“ erstatten Galenmir Bericht, dem General von Mokmuriens Heer. Wenn Jorgenfaust nicht in Alarmbereitschaft ist, begegnet man diesen Riesen in der Regel tagsüber in der großen Höhle im Bereich B4, wo sie sich entspannen. Nachts schlafen sie in ihrer Kaserne im Bereich B10. Befinden sich die Höhlen allerdings in Alarmbereitschaft, liegen die Riesen im Bereich B2 auf der Lauer und sind bereit, die Höhlen gegen Eindringlinge zu verteidigen, oder auf den Kampfplärm aus einem anderen Teil der Anlage zu reagieren.

B1 HÖHLE DER SCHRECKENSBÄREN (HG 10)



Der Höhlenboden ist mit einem Wirrwarr aus Knochen übersät. Die Wände im Osten der drei Lagerstätten, die wie Nester aussehen, sind gesäumt mit Stücken aus Stoff und Leder sowie Streifen verfilzter Pelze. Die Luft hier drin ist schwer und stinkt nach Tierdung und verwestem Fleisch.

KREATUREN: In dieser Höhle hausen drei Schreckensbären. Eigentlich wurden sie dazu abgerichtet, den Eingang zu bewachen, doch verbringen sie die meiste Zeit mit Schlafen. Wenn Alarm ausgelöst wird, sorgt ein Steinriese dafür, dass die Bären geweckt werden.

Andernfalls erleiden die schlafenden Tiere einen Malus von -10 auf ihre Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, wenn sie jemanden zu hören versuchen, der in den Eingang eindringt.

SCHRECKENSBÄREN (3)

EP	HG	TP
je 3.200	7	je 95

(PF MHB, S. 24)

TAKTIK

Im Kampf Die Schreckensbären kämpfen nur, um den Höhleneingang zu verteidigen. Zuerst setzen sie ihre Klauen ein und könnten versuchen, wenn es ihre Position gestattet, einen Feind mit Ansturm die Rampe hinunterzutreiben. Wenn die SC aus den Kavernen fliehen und sich an die Oberfläche zurückziehen, lassen die Bären sie entkommen, nachdem sie einige Runden lang brüllend und schnaufend oberhalb der Rampe gestanden haben.

Moral Die Schreckensbären kämpfen bis zum Tode.

ENTWICKLUNG: Sollte sich ein Kampf bis zur Rampe im Bereich A9 hinziehen, begibt sich Galenmir aus seiner Lagerstatt im Bereich B3 zum Grubenboden im Bereich A9 und schleudert Felsen auf jeden, der ihm oben auf der Rampe ins Blickfeld kommt.

B2 DER DURCHGANG ZU DEN ÄLTESTEN (HG 12)



Die Rampe endet hier an einem Höhleneingang, der in den Untergrund führt. Davor erstreckt sich der mit Knochen übersäte Grund der Grube. Rechts vom Eingang steht eine glühende Kohlenpfanne in einer Nische.

KREATUREN: Wenn in der Festung Alarm ausgelöst wurde, befinden sich hier die vier Grubenwächter – zwei Steinriesen im Tunnel im Westen und zwei im Norden. Wenn nicht, wirkt der Eingang auf den ersten Blick leer, doch wartet in Wahrheit die Steinriesenälteste Conna versteckt in der Nische neben dem Kohlebecken darauf, die SC abzufangen.

Conna ist eine alte, hagere Steinriesin. Über der Schulter trägt sie ein schweres Bärenfell, und ein Speer ruht an ihrer Seite. Sobald sie die SC entdeckt, kommt sie mit ausgestreckten Händen aus dem Versteck; ihre Handflächen zeigen nach oben.

Conna ist aufmerksam, und seit sie sich Mokmurian gebeugt hat, hat sie immer darauf geachtet, nur zu reden, wenn sie angesprochen wird, und sich schnell und



effizient und Mokmuriens schwankende Bedürfnisse zu kümmern. Mokmurian hat sich daher an ihre Anwesenheit gewöhnt und achtet nicht mehr so sehr darauf, was er sagt, wenn sie in Hörweite ist. Mittlerweile hat die Steinriesin zweifellos von dem Überfall auf Sandspitze gehört, und wenn bekannt wird, dass die SC auf dem Weg nach Jorgenfaust sind, erwartet sie gespannt ihre Ankunft.

Sobald sie die SC sieht, versucht sie heimlich, sie anzusprechen – zunächst auf Riesisch, dann in der Gemeinsprache. Wenn die SC sie angreifen, seufzt sie schwer und kämpft defensiv, bis sie aus der Grube entkommen und ihre Möglichkeiten überdenken kann. Wenn die SC bereit sind, ihr zuzuhören, kommt sie rasch zum Punkt.



„Ich habe nicht viel Zeit, weiß aber, dass ihr Verbündete seid, die gekommen sind, um Mokmurian zu töten. Kommt, ich bringe euch zu einem Ort, an dem wir in Ruhe reden können, denn ich möchte euch bei eurem Kampf unterstützen. Ohne meine Hilfe wird Jorgenfaust euer Grab werden.“

Wenn die SC sie begleiten, führt sie die Gruppe in den Bereich B6, wo sie ihr Gespräch in Gegenwart ihres geisterhaften Ehemanns zu Ende führt.

CONNA DIE WEISE

EP	HG	TP
19.200	12	171

Steinriesenälteste Hexenmeisterin 6 (PF MHB, S. 220)

N Großer Humanoide (Riese)

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 26 (+2 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE, -1 Größe, +11 natürlich, +4 Rüstung)

TP 171 (18 TW; 12W8+6W6+96)

REF +10, WIL +13, ZÄH +15

Resistenzen Säure 10; **Verteidigungsfähigkeiten** Verbessertes Felsen-werfen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Kurzspeer +1, +19/+14/+9 (1W8+8)

Fernkampf Fels +14 (1W8+10)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Felsen werfen (54 m)

Zauberähnliche Fähigkeiten (Steinriesenälteste) (ZS 10; Konzentration +14)

1/Tag – *Erzählende Steine*, *Fels in Schlamm verwandeln* (SG 19), *Stein formen*

Zauberähnliche Fähigkeiten (Blutlinie) (ZS 6; Konzentration +10)

7/Tag – *Elementarstrahl* (1W6+3 Säure)

Bekanntes Zauber (ZS 6; Konzentration +10)

3. (4/Tag) – *Fliegen*

2. (6/Tag) – *Glitzerstaub* (SG 16), *Sengender Strahl* (Säure), *Ver-schwimmen*

1. (7/Tag) – *Brennende Hände* (SG 15, Säureschaden), *Magierrüstung*, *Person bezaubern* (SG 15), *Schockgriff*, *Verhüllender Nebel*

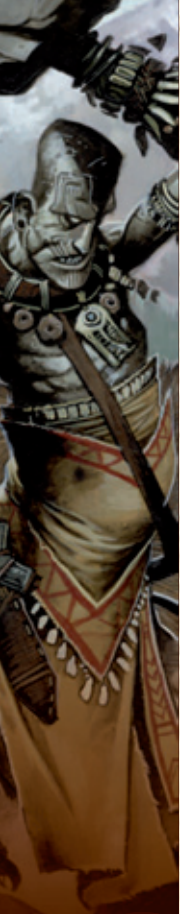
0. (beliebig oft) – *Aufblitzen* (SG 14), *Ausbessern*, *Benommenheit* (SG 14), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Licht*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertricks*

Blutlinie Elementar (Erde)

TAKTIK

Vor dem Kampf Conna wirkt zwei Mal am Tag *Magierrüstung*, sodass der Zauber im Wachzustand immer wirksam ist.

Im Kampf Hauptsächlich besteht Connas Taktik darin, ihre Gegner hinzuhalten. Wenn möglich, setzt sie Defensiv Kampfweise ein, um ihre RK zu erhöhen. Sie wirkt *Fliegen* auf sich selbst, wenn sie Zeit hatte, den Zauber vorzubereiten.



CONNA
DIE WEISE

Moral Conna will nicht gegen die SC kämpfen. Ihre Taktik ist auf Flucht ausgelegt, sodass sie sich erholen und sich eine neue Möglichkeit überlegen kann, an die SC heranzutreten. Dann wird sie erneut versuchen, ihren Fall darzulegen, um die SC für ihre Pläne gegen Mokmurian zu gewinnen.

SPIELWERTE

ST 25, GE 15, KO 21, IN 14, WE 14, CH 18

GAB +12; KMB +20; KMV 35

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Kampfreflexe, Materialkomponentenlos zaubern, Tänzelder Angriff, Verbesserter Eiserner Wille, Zauber ausdehnen

Fertigkeiten Klettern +28, Wahrnehmung +20, Wissen (Arkanes) +23, Zauberkunde +23

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Riesisch, Terral

Besondere Eigenschaften Geheimnis des Blutes (passt Zauber, die Energieschaden verursachen, an Blutlinienenergie an)

Kampfausrüstung *Trank: Rindenhaut +4; Sonstige Ausrüstung* Kurzspeer +1, Schutzring +2 Schwacher Ring der Säureresistenz, Stirnreif des Verführerischen Charismas +2

STEINRIESEN (4)

EP	HG	TP
je 4.800	8	je 102

(PF MHB, S. 220)

**B3 DIE LAGERSTATT DES
GENERALS (HG 12)**



Im Osten geht diese Höhle in das Knochengewirr auf dem Boden der Grube über. Ein Schreckensbärenfell, das über dem Eingang hängt, ist beiseite gezogen, kann aber gegen den Luftzug geschlossen werden. Die übrigen Wände sind ebenfalls mit Fellen behängt, und auch auf dem Boden liegen welche, die besonders hoch gestapelt sind, um eine Art Matratze im Süden zu bilden.

Hinter den Fellen an der Wand befindet sich ein versteckter Ausgang, der tiefer in die Tunnel hineinführt

(„G“ auf der Karte). Ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 15 ist nötig, um diesen Ausgang von innerhalb des Raumes zu erkennen.

KREATUR: Die Kaverne ist die Heimstatt von Galenmir, Mokmuriens General und stellvertretendem Befehlshaber seines Heers. Galenmir ist einer der ältesten Riesen, die sich Mokmurian unterworfen haben, und ihn schert es nicht, wem er folgt, solange er andere in die Schlacht führen und noch mehr Ruhm ernten kann.

Als Mokmurian Galenmir diese Höhle zuwies, nagte es an dem stolzen Riesen, dass er, aus seiner Sicht, die Pflicht eines „Türwächters“ erfüllen sollte. Da aber seine Befehle genauso aussehen, erfüllt Galenmir sie aufs Vortrefflichste und belohnt sich in den Stunden vor dem Schlafengehen, indem er für jede Eventualität und Situation Angriffspläne entwirft, wenn sein Heer erst einmal auf Varisia zumarschiert.

GALENMIR

EP	HG	TP
je 19.200	12	je 160

Steinriese Kämpfer 4 (PF MHB, S. 220)

N Großer Humanoider (Riese)

INI +1; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 30 (+1 GE, -1 Größe, +1 natürlich, +8 Rüstung)

TP 160 (16 TW; 12W8+4W10+84)

REF +8, **WIL** +10, **ZÄH** +19; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1, Verbessertes Felsen fangen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf 2 Hiebe +21 (1W8+19) oder *Schwerer Streithammer* +3, +24/+19/+14 (1W8+24/19-20/x4)

Fernkampf Fels +16/+11/+6 (1W8+16)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Felsen werfen (54 m)

TAKTIK

Vor dem Kampf Galenmir trinkt seinen *Trank: Heldenmut* und schmiert *Öl: Dunkelheit* auf seinen Streithammer (es sei denn, die SC sind nicht auf Licht angewiesen, dann verzichtet er auf diese Taktik).

Im Kampf Galenmir hat neben dem Eingang seines Lagers, der zur Grube führt, mehrere Felsen aufgehäuft, die er gegen Eindringlinge einsetzt. Wenn er in die Ecke gedrängt wird, setzt er Verbesserter Ansturm ein, damit seine Feinde ihn nicht umzingeln können und um sich selbst einen taktischen Vorteil zu verschaffen. Er setzt immer Heftiger Angriff ein (die Boni sind bereits in den oben genannten Werten miteinbezogen).

Moral Galenmir ist zwar kein Feigling, aber er weiß, wann er besiegt worden ist. Wenn seine Trefferpunkte auf 30 oder darunter fallen, trinkt er seinen *Trank: Gasförmige Gestalt* und sickert durch die Risse und Spalten der Höhle. Er macht sich auf den Weg nach oben und aus der Grube heraus, sammelt eine Gruppe von acht Steinriesen um sich und führt diese schließlich in die Grube zurück, um die SC ausfindig zu machen. Zwar weiß er, dass Mokmurian aufgrund dieser Überschreitung vor Wut toben wird, doch Galenmir nimmt an, dass sein Herr noch rasender werden wird, wenn die SC ungehindert die Höhlen untersuchen können.

SPIELWERTE

ST 32, GE 13, KO 21, IN 12, WE 12, CH 14

GAB +13; KMB +25; KMV 36

Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Schwerer Streit-





DIE FESTUNG DER STEINRIESEN

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: STEINHAGEL ÜBER SANDSPITZE

TEIL ZWEI: DIE REISE NACH JORGENFAUST

TEIL DREI: DAS TAL DES SCHWARZEN TURMS

TEIL VIER: UNTER JORGENFAUST

TEIL FÜNF: DIE ALTE BIBLIOTHEK

hammer), Waffenfokus (Schwerer Streithammer), Waffenspezialisierung (Schwerer Streithammer), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Einschüchtern +15, Heimlichkeit +10, Klettern +22, Mit Tieren umgehen +15, Reiten +12, Wahrnehmung +9

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1

Kampfausrüstung Öl: Dunkelheit, Trank: Gasförmige Gestalt, Trank: Heldentum; **Sonstige Ausrüstung** Brustplatte +2, Elfenumhang, Leichter Stahlschild +1, Schwerer Streithammer +3, 19 PM, 18 GM, 13 SM

SCHATZ: Galenmir hat sein Vermögen größtenteils in seine Ausrüstung investiert. Er besitzt jedoch auch eine beachtliche Sammlung von Skalps und Kriegstrophäen, darunter den konservierten Kopf eines Jarl der Frostriesen, die Bärte von 100 Zwergen (alle sorgfältig mit einem Silberring im Wert von 10 GM zusammengebunden), Teile der ekelhaft dehnbaren, aber herrlich tätowierten Haut eines Sumpfriesen sowie zerstörte und verbeulte Brustplatten der Ritterrüstungen verschiedener Krieger (im Wert von je 20 GM).

Galenmirs liebster Teil der Sammlung ist eine sauber angeordnete Reihe von 33 Schilden, von denen jeder mit dem Namen eines menschlichen, elfischen oder zwergischen Helden versehen ist, den Galenmir im Kampf besiegt hat. Er erinnert sich an jeden Einzelnen. Mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Adel) gegen SG 25 erkennt man, dass einer der Schilde einst Anstan Jeggare gehörte, einem verbannten Bastard der wohlhabenden Familie Jeggare aus Korvosa. Nur dieser Schild ist magisch: ein *Geschosse anziehender* schwerer *Stahlschild* +1. Wenn der Schild der Jeggare-Familie zurückgebracht wird, zahlen die Adeligen als Belohnung dessen vollen Preis (statt des üblichen halben Preises auf einem Markt).

B4 DIE GROSSHÖHLE VON JORGENFAUST



In dieser riesigen Kaverne sind vier große Tische um eine Plattform in der Mitte angeordnet, auf der ein beeindruckender Steinthron ruht. Von der Decke hängen gemeißelte Stalaktiten – einige sind wie herunterhängende Speere gestaltet, andere wie Drachenzähne. Hinter einer Reihe Stalagmiten im Süden brennt flackernd ein Feuer.

KREATUREN: Wenn Jorgenfaust nicht in Alarmbereitschaft ist, können die vier Grubenwächter der Kaverne hier angetroffen werden, wo sie sich entspannen, miteinander ringen oder träge Geschichten erzählen. Sie sind nicht sonderlich aufmerksam und erleiden daher einen Malus von -4 auf ihre Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung.

STEINRIESEN (4)

EP	HG	TP
je 4.800	8	je 102

(PF MHB, S. 220)

B7a KÜCHE (HG 8)



Im Osten dieser Höhle brennt und knackt ein Feuer. Ein Eisenkessel hängt von einem Rahmen aus Baumstämmen über den Flammen. An der Südwand stehen Küchenutensilien in Riesengröße, darunter Eimer mit Wasser, Holzteller für Essen und fassgroße Krüge.

KREATUREN: Selbst spät in der Nacht treibt sich die Aufpasserin Grumelda hier herum, eine Steinriesin, die eine besondere Begabung dafür hat, fades Essen zuzubereiten. Sie hält das Feuer rund um die Uhr am Brennen, um für Mokmurian jedwede Mahlzeit zu kochen, nach der es ihm verlangt. Grumelda interessiert sich nur wenig für Kämpfe und Kriege, doch wenn sie mitbekommt, dass es in der Großhöhle im Norden Tumulte gibt, stürmt sie in den Raum und schwingt ihren langen eisernen Kochlöffel wie eine Keule.

GRUMELDA

Steinriesin (PF MHB, S. 220)

EP	HG	TP
4.800	8	102



GALENMIR

B5b SPEISEKAMMER



Dieser Ort ist das Paradies für jeden Fleischfresser: Die Höhle ist vollgepackt mit ganzen Hirschflanken, geräucherten Reh- und Wildschweinkeulen und riesigen Schwarten, die nur von Mammuts stammen können. Überall im Raum liegen Fleischpacken aller Art, kleinere Mengen an Gewürzen und Wurzelgemüsen sowie jede Menge Getreidesäcke.

Eine genauere Untersuchung des Räucherfleisches fördert die grausam geschlachteten Überreste von Menschen, Elfen und Zwerge zutage. Auf einem kleinen Fass steht auf Riesisch „Naschereien“ – in einer dicken, schlammigen Brühe aus Gewürzt riechender Salzlake schwimmen Hunderte Augen von Menschen, Elfen und Zwergen.

B6 SCHREIN DER VORFAHREN (HG 8)



Die Wände dieser Höhle sind mit roten, gelben, braunen und schwarzen Figuren bemalt, die offensichtlich Riesen, Mammuts, Hirsche, Rehe und Wyvern darstellen. Die anderen Gestalten sind schwerer auszumachen – es könnten Oger sein, vielleicht die Kinder von Riesen oder sogar Menschen. Die Zwerge sind sehr deutlich zu erkennen; sie tragen Bärte und winzige Äxte und werden von den enormen Füßen der Riesen zerquetscht. Auf der gegenüberliegenden Seite der Höhle erleuchtet eine einfache Öllampe einen kleinen Altar. Jemand hat bescheidene Opfergabe aus Geweihen, Hufen und Fellresten vor dem Altar abgelegt.

Als Mokmurian zum ersten Mal in die Kavernen kam, errichtete er diesen kleinen Schrein, der den Geistern der Vorfahren seines Volkes gewidmet war. Während seine Besessenheit mit Thassilon immer weiter wuchs, schwand sein Interesse an der Religion, und nach seiner Rückkehr aus Xin-Schalast opferte er in dieser Kammer als Erstes Vandarrec, den Vater seines alten Stammes. Die mittlerweile abgesetzte Stammesmutter, Conna, kümmert sich seit Mokmuriens ketzerischer Opfergabe um den Schrein, und nur sie allein weiß, dass es der Geist ihres Mannes ist, der diese Kammer heimsucht. Aufgrund der Spukerscheinung meiden die anderen Riesen die Höhle inzwischen.

Wenn die SC diese Höhle ohne Conna betreten, tobt sich die Spukerscheinung aus, wie später in der Begegnung beschrieben. Connas Gegenwart beruhigt das wütende Gespenst, und solange sie im Raum ist, manifestiert sich die Spukerscheinung nicht, abgesehen davon, dass sie gelegentlich eine der Höhlenmalereien zum Leben erweckt, sodass es aus dem Augenwinkel so aussieht, als würde sie tanzen.

Conna erklärt den SC, was vor Jahren an diesem Ort mit ihrem Gatten geschehen ist. Dann legt sie dar, dass Mokmuriens Handlanger diese Höhle wegen des Spuks meiden. Da sich Vandarrecs Geist ruhige verhält, wenn Conna in der Nähe ist, ist dies der geeignete Ort, um sich kurz mit den SC zu treffen und über ihr gemeinsames Problem zu diskutieren: Mokmurian.

Auch wenn nur wenige an diesen Ort kommen, ist Conna dennoch nervös und gehetzt. Sie fragt die SC,

warum sie nach Jorgenfaust gekommen sind. Doch wie auch immer ihre Antwort ausfällt, sie tut ihr Bestes, um die Charaktere zu überzeugen, dass die einzige Lösung ihrer Probleme darin liegt, Mokmurian zu töten. Sie kann den SC mitteilen, dass Mokmurian fast seine gesamte Zeit in der Bibliotheksebene unterhalb dieser verbringt, und kann sogar eine grobe Karte der Höhle für sie zeichnen. Sie schlägt vor, dass sie sich dem Bereich B14 von Westen statt von Norden her nähern – der Weg ist zwar länger, aber weniger gefährlich. Sie bittet die SC darum, wenn möglich keine Steinriesen mehr zu töten, wenn sie ihnen begegnen. Conna versteht aber, wenn die SC dieser Bitte nicht nachkommen wollen. Ihrer Meinung nach sind ihre Verwandten selbst schuld an dem Unheil, das sie über sich gebracht haben.

Conna wird die SC nicht begleiten, größtenteils deshalb, weil sie starrköpfig die Traditionen befolgt: Da sie als Älteste der Riesen abgesetzt wurde, darf sie sich dem neuen Herrscher nicht direkt widersetzen. Allerdings macht es ihr nichts aus, Fragen über die umgebenden Kavernen zu beantworten, und sie erklärt sich bereit, Zauber zu wirken, wenn die SC es wünschen.

Bevor sich ihre Wege trennen, erzählt Conna den SC widerwillig noch etwas. Sie fürchtet, dass Mokmurian tatsächlich dem Einfluss eines mächtigen, bösen Geistes erlegen ist – einem der Urherrscher. Sie hat gehört, wie er einen Namen flüsterte, als er sich allein wähnte. Er lautet „Karzoug“, ein Name, den Conna aus den geheimen Mythen kennt, die die Ältesten untereinander erzählen. Karzoug gehörte zu denen, die ihr Volk verklavten, und falls Mokmurian wirklich unter dem Bann dieses Urherrschers steht, ist die Gefahr, der ihr Volk und ganz Varisia ausgesetzt ist, viel größer als jedermann ahnt.

SPUKERSCHENUNG: Dadurch, dass Vandarrec auf solch ketzerische Weise geopfert wurde, wurde er an diese Welt gebunden. Seine Seele kann solange nicht ins Jenseits übergehen, bis derjenige, der diese gotteslästerliche Tat vollbracht hat, selbst erschlagen wird. Bis dahin sucht Vandarrecs gemarterter Geist diese Kammer heim. 1W4 Runden, nachdem irgendeine Kreatur diesen Raum betreten hat, erwachen die Wandbilder plötzlich zum Leben und zeigen Szenen der Gewalt. Einen Herzschlag später scheint sich der größte Riese in dem Mauerbild aus der Wand zu schälen und die Gestalt eines gewaltigen Steinriesen anzunehmen. Mit erschreckender Schnelligkeit durchstoßen unsichtbare Messer die steinerne Haut des Riesen, schneiden tief in den Bauch des Phantoms, sodass die vor schwarzem Blut triefenden Eingeweide herausquellen. Der grausame Schmerz lässt das Gespenst aufheulen; es streckt die Hand aus und versucht jeden im Umkreis von 6 m vom Altar mit seiner blutigen Hand zu erschlagen.

GESCHUNDENER RIESE

EP	HG	TP
4.800	8	16

GN Spukerscheinung (Umkreis von 6 m von der Mitte des Altars)

Zauberstufe 8

Bemerkn Wahrnehmung SG 15 (um zu erkennen, dass die Wandbilder anfangen, sich zu bewegen)

TP 16; Auslöser Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Alle Kreaturen innerhalb von 6 m in der Nähe des Altars müssen einen erfolgreichen Willenswurf gegen SG 18 bestehen, um nicht bei dem furchtbaren Anblick des geschundenen Riesen für 1W8 Runden vor Angst gelähmt zu werden. Diejenigen, die gelähmt werden, müssen daraufhin einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 18

bestehen; ansonsten sinken ihre TP auf 0 und sie erleiden 2W4 Punkte zusätzlichen Schaden dadurch, dass der geisterhafte Riese ihre Körper zu zerquetschen scheint.

BELOHNUNG: Wenn die SC ein Bündnis mit Conna schließen, erhalten sie 24.000 EP (die gleiche Anzahl EP, die sie für den Sieg über Conna und den Geschundenen Riesen erhalten würden).

B7a ENGAS HÖHLE (HG II)



Die Höhle ist mit winzigen Haufen säuberlich sortierten Mülls übersät – Knochen, Rüstungsstücke, zerbrochene Waffen, tote Ratten und Teile von Chitinpanzern von großen Ungeziefern. Im Südwesten, nahe eines ein Meter zwanzig breiten Risses an der Wand, der sich tief nach unten windet, hängt eine geflochtene Hängematte an zwei Stalagmiten.

KREATUR: Nicht lange nach seiner Rückkehr aus Xinschalast begegnete Mokmurian auf seinen Reisen über das Storvalplateau einer merkwürdigen Kreatur – einer Koboldbarbarin namens Enga Keckvia. Zunächst ignorierte Mokmurian die unerschrockene, kleine Koboldin, als sie ihn von ihm verlangte, dass er dafür zahlen sollte, ihr Territorium (ein ausgetrocknetes Flussbett) als Straße zu benutzen. Nachdem sie ihn allerdings in den Fußknöchel gestochen hatten, wurde Mokmurian klar, dass an ihr mehr dran war, als er gedacht hatte. Er war neugierig und bot ihr einen Posten in seinem Heer an, da er annahm, dass er ein waghalsiges, kleines Ding wie Enga für besondere Aufträge gebrauchen könnte. Enga, die aus dem fernen Andoran stammte, hatte während ihrer Reisen eine Menge Mühsal auf sich nehmen müssen und mochte die Vorstellung einer bezahlten Arbeit.

Inzwischen hat Enga zweierlei Aufgaben. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, diesen Durchgang vor Ungeziefer oder Eindringlingen zu schützen. Zwei oder drei Mal in der Woche durchstreift sie die Tunnel, um das Ungeziefer zu jagen und zu töten, das sich dort vermehrt. Ihre andere Aufgabe besteht darin, als Verbindungsoffizier zwischen den Riesen und Rotkappenstämmen zu fungieren, die tief in den Höhlen leben (siehe Bereich B7B). Weder die Riesen noch die Rotkappen genießen nicht gerade die gegenseitige Gesellschaft. Doch obwohl sie in unmittelbarer Nähe zueinander wohnen, überschneiden sich ihre Territorien nicht. Mokmurian verlangt regelmäßig Tribut und Gefallen von den Rotkappen, und bei diesen Gelegenheiten wird Enga zu seiner Abgesandten und Eintreiberin.

Die Ankunft von Menschen und anderen nicht-riesischen Besuchern in der Höhle verwirrt Enga, insbesondere wenn sie ihr Versteck nicht von Südwesten her betreten. Allerdings fängt sie sich schnell genug, um mit Schaum vor dem Mund in Raserei zu verfallen, bevor sie eingreift. Sie macht sich nicht Mühe zu überprüfen, ob die SC überhaupt hier sein sollten. Und selbst wenn die SC sie ablenken oder austricksen und damit an ihr vorbeikommen wollen (beispielsweise indem sie vorgeben, Verbündete Mokmuriens zu sein), greift die kampflustige Barbarin trotzdem an. Sie geht von einer sicheren Belohnung aus, wenn sie Mokmurian die Menschen vorführen kann. Zudem hat sie kein Interesse daran, neue Freundschaften zu schließen.

ENGA KECKVIA

Kobold Barbarin 12 (PF MHB, S. 161)

CB Kleiner Humanoider (Reptil)

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

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 19 (+2 GE, -1 Größe, -2 Kampfrausch, +1 natürlich, +7 Rüstung, +2 Schild)

TP 155 (12W12+72)

REF +6, **WIL** +10, **ZÄH** +14

SR 5/-; **Verteidigungsfähigkeiten** Fallengespur, Verbesserte Reflexbewegung

Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzspeer +3, +22/+17/+12 (1W4+8)

Fernkampf Schleuder +15/+10/+5 (1W3+5)

Besondere Angriffe Kampfrauschkräfte (Erhöhte Schadensreduzierung +3, Erneuerte Lebenskraft [3W8+7 TP], Schnelle Reflexe, Wachsame Kampfhaltung [+3 Ausweichen gegen Nahkampf]), Stärkerer Kampfrausch (27 Runden/Tag)



ENGA KECKVIA



DIE FESTUNG
DER STEIN-
RIESEN

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEIL EINS:
STEINHAGEL ÜBER SANDSPITZE

TEIL ZWEI:
DIE REISE NACH JORGENFAUST

TEIL DREI:
DAS TAL DES
SCHWARZEN TURMS

TEIL VIER:
UNTER JORGENFAUST

TEIL FÜNF:
DIE ALTE BIBLIOTHEK



TAKTIK

Im Kampf Trotz (oder gerade wegen) ihres kleinen Körperbaus ist Enga mutig und furchtlos. In der ersten Kampfrunde setzt sie Kampfrausch ein und konzentriert ihre Wut in erster Linie auf Heilkundige.

Moral Sobald Engas Trefferpunkte auf unter 20 reduziert werden, flüchtet sie nach Südwesten und hofft darauf, ihre Peiniger in dem Gewirr der Gänge abzuschütteln. Wenn sie einige Runden Zeit hat, stellt sie in aller Eile eine tödliche Falle, indem sie ihre *Feuerhalskette* (bis auf eine Perle) abnimmt und auf dem Boden liegen lässt. Sobald sie bemerkt, dass sich jemand der Halskette nähert, wirft sie die Perle und bringt damit die gesamte Halskette auf einmal zur Explosion. Danach kehrt sie über einen anderen Weg in den Bereich **B7a** zurück und bittet eine der Lamien im Bereich **B13** um Hilfe.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 15, **KO** 18, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 8

GAB +12; **KMB** +16; **KMV** 26

Talente Abhärtung, Blind kämpfen, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Waffenfokus (Kurzspeer)

Fertigkeiten Handwerk (Fallenmacher) +17, Heimlichkeit +18, Schwimmen +11, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +18

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Gewieft, Schnelle Bewegung

Kampfausrüstung *Feuerballhalskette* (Typ IV); **Sonstige Ausrüstung** *Brustplatte* +1, *Kurzspeer* +3, *Tartsche* +1, 11 GM, 12 SM, 12 KM

B7b DIE ENGEN TUNNEL (HG II)

Der enge Riss in der Südwestwand führt zu einem Höhlenlabyrinth, das die Riesen die Flusshöhlen nennen. Diese Tunnel bilden einen gewundenen Weg nach Süden, der schließlich an einer Geheimtür zum Bereich **A4** mündet. Dutzende weiterer Tunnel kreuzen währenddessen den Hauptweg und führen immer weiter hinab in ein immer verwirrenderes Labyrinth. Alle Arten von Ungeziefer, Ratten, Schlicke und weitere Kreaturen suchen diese Tunnel heim, doch die gefährlichsten davon ist eine große Sippe gewalttätiger Rotkappen.

Der Weg durch die engen Tunnel ist eine beklemmende Tortur. Die Tunnel sind zwischen 90 cm und 1,50 m breit, sie überschneiden einander und bilden einen verknäuelten, dreidimensionalen Irrgarten voller Sackgassen. Du kannst diese Tunnel zwar nach Gutdünken erweitern, doch abgesehen von dem möglichen Nutzen als alternativer Weg in die Kavernen, haben sie sonst keinen Einfluss auf das Abenteuer.

KREATUREN: Die Rotkappen hausen seit Jahrzehnten in den engen Tunneln. Früher hatten sie die Kavernen für sich, doch als Mokmurian Einzug hielt und die Riesen viele von ihnen töteten, waren die Feenwesen gezwungen, in den Flusshöhlen zu verweilen. Zähneknirschend überlassen sie den Riesen die Kavernen und hoffen, dass Mokmurian irgendwann die Lust an diesem Ort verliert er abzieht. Im Augenblick jedoch müssen sie das Beste aus ihrem jetzigen Los machen. Die Rotkappen sind kleine, gnomähnliche Kreaturen, die mit Dornen besetzte Eisenstiefel und blutgetränkte, spitze Kappen tragen. Sie schwingen dermaßen große Sensen, die viel zu groß für sie scheinen.

Charaktere, die eine Menge Zeit in diesen Höhlengängen zubringen, werden zwangsläufig auf eine Gruppe von fünf mordgierigen Rotkappen stoßen – denn diese nehmen ein Eindringen in ihre Heimstatt sehr persönlich und reagieren äußerst brutal.

ROTKAPPEN (5)

EP	HG	TP
je 2.400	6	je 60

(PF MHB II, S. 214)

B8 GERBEREI (HG II)



In diesem Raum stinkt es nach Essig, verfaulten Haaren und noch Schlimmerem. In der Mitte des Raumes steht ein einziges großes Steinbecken mit einer Kantenlänge von ungefähr drei Metern, das angefüllt ist mit einer übel aussehenden Flüssigkeit, auf deren Oberfläche Fetzen von nassem Fell schwimmen. Ein Dutzend Holzrahmen, auf denen Leder und Häute aufgespannt sind, stehen um das Becken herum. Auf der gegenüberliegenden Seite liegt ein Haufen stinkender Häute und Felle zum Gerben.

Der nasse Pelz gehört zu einem Bärenfell, das gerade gegerbt wird. Auf Rahmen sind zusätzliche Häute aufgespannt, die bald an die Oberfläche gebracht werden, wo man sie einweicht und weiter bearbeitet. Diese Häute und Lederstücke werden irgendwann zu Überwürfen und Flickern, die die Riesen über der Rüstung tragen, damit sie noch stärker Furchteinflößend wirken. Die Flüssigkeit in dem Becken ist ganz besonders übel: Ein Charakter, der in das Zeug hineinfällt, muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 14 bestehen, ansonsten kränkelt er für 1W4 Runden.

KREATUREN: Drei Ogerkämpfer, die mit einer Mischung aus Drohungen und Missbrauch durch die Lamien – und gelegentlich Mokmurian persönlich – fügsam und treu gehalten werden, schuften hier jeden Tag, um die ständig wachsende Armee mit Ledern und Pelzen zu versorgen. Sie nehmen das Eindringen der Charaktere als Ausrede, die Arbeit für ein paar Minuten zu schwänzen und sich mit Gelächter und Gejohle in den Kampf zu stürzen.

OGERKÄMPFER (3)

EP	HG	TP
je 4.800	8	je 104

(siehe S. 149)

TAKTIK

Im Kampf Diese Oger wollen die SC ebenso demütigen wie ihnen schaden und versuchen häufig, die SC mithilfe von Ansturm in das Gerberbecken zu stoßen.

B9 RÜSTKAMMER (HG 10)



Die Wände in diesem Raum wurden mit Meißel bearbeitet und sind fast ebenmäßig. In der Mitte stehen vier Ambosse, während im Süden ein heißes Schmiedefeuer brennt. Immense Blasebälge stehen neben einer Reihe niedriger Eisenkäfige, in denen schmutziges Stroh liegt. Die Griffe der Blasebälge reichen in die Käfige hinein, sodass die Gefangenen sie bedienen können, ohne dass man sie herauslassen muss. Im Norden liegen ein Haufen Stahl sowie Dutzende zerbrochener und verbogener Waffen, die auf ihre Bearbeitung warten.

Die meisten Waffen und Rüstungen, die für den bevorstehenden Krieg geschmiedet werden, werden andernorts hergestellt – entweder in den umgebenden Lagern oder in den Stammeschmieden in den Eisengipfeln (in diesem





DIE FESTUNG DER STEINRIESEN

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: STEINHÄGEL ÜBER SANDSPITZE

TEIL ZWEI: DIE REISE NACH JORGENFAUST

TEIL DREI: DAS TAL DES SCHWARZEN TURMS

TEIL VIER: UNTER JORGENFAUST

TEIL FÜNF: DIE ALTE BIBLIOTHEK

Falle beim Kreeg-Clan). In dieser Schmiede werden größtenteils zerbrochene oder beschädigte Waffen repariert.

KREATUREN: Zwei Steinriesenschmiede arbeiten hier und reparieren die zerbrochenen Waffen fast genauso schnell, wie sie geliefert werden. In den Käfigen neben den Blasebälgen sitzen fünf gefangene Zwerge (alle Krieger der 1. Stufe), die nicht unbedingt sofort als solche zu erkennen sind, weil die Riesen sich einen Spaß daraus gemacht haben, ihnen die Bärte abzurasierern. Sollten die Riesen irgendwelche namenlosen NSC aus Sandspitze verschleppt haben, sind diese Gefangenen zusammen mit den Zwergen in den Käfigen gelandet. Die Gefangenen sind völlig erschöpft, doch wenn sie befreit werden, heben sie die kaputten Waffen auf und stürzen sich wagemutig (wenn auch leichtsinnig) in jeden Kampf gegen die Riesen.

STEINRIESEN (2)	EP je 4.800	HG 8	TP je 102
------------------------	-----------------------	----------------	---------------------

(PF MHB, S. 220)

BELOHNUNG: Für jeden Gefangenen, den die SC retten und sicher nach Hause bringen, erhält die Gruppe 800 EP bis zu einem Maximum von 4.800 EP.

B10 KASERNE DER GRUBENWÄCHTER



Der Tunnel geht an dieser Stelle in einen breiten Korridor über, dessen Wände mit glitzernden Adern aus Katzensgold durchzogen sind. Im Norden sind vier große Haufen aus Fellen aufgestapelt worden, um den jeweils ein Kreis aus Knochen und halb aufgegebenem Essen herumliegt.

KREATUREN: Hier schlafen die vier Grubenwächter. Wenn kein Alarm ausgelöst wurde und es Nacht ist, finden die SC die vier Riesen laut schnarchend in ihren provisorischen Betten vor.

STEINRIESEN (4)	EP je 4.800	HG 8	TP je 102
------------------------	-----------------------	----------------	---------------------

(PF MHB, S. 220)

B11 KAMMER DES SIHEDRON (HG II)

Die Doppeltür, die in diesen Raum führt, besteht aus Stein, in den ein großer, siebenzackiger Stern eingemeißelt wurde – die Sihedronrunne. Die Tür ist nicht verschlossen, aber recht schwer, so dass ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 20 erforderlich ist, um sie öffnen. Die uralten Türangeln aus Stein krächzen lauthals, so dass der Wächter des Raumes das Eindringen der SC bemerkt.



Diese riesige Halle unterscheidet sich völlig von den Kavernen und Gängen mit ihren groben Steinwänden. Die Kammer ist rechteckig, fünfzehn Meter breit und dreißig Meter lang, und rippenähnliche Gebilde erheben sich zu einer gewölbten, fünfzehn Meter hohen Decke. Der Boden besteht aus lockerer Erde, und die Wand auf der gegenüberliegenden Seite der Tür ist mit dem gigantischen Basrelief eines siebenzackigen Sterns geschmückt. An verschiedenen Stellen der Halle wurden sieben viereinhalb Meter hohe Baumstämme wie riesige Pfähle in den Boden gerammt

und mit zahlreichen weiteren Sternen versehen. An jedem Baumstamm befindet sich ein Eisenring, von dem eine Kette herunterhängt, die in Handschellen endet. Neben jedem Pfahl steht eine eiserne Feuer-schale mit glimmenden Kohlen. An jedem dieser Kohlebecken lehnt ein Brandeisens, dessen Ende ebenfalls aus einem siebenzackigen Stern besteht.

Zwar ist der ursprüngliche Zweck dieses Raumes längst in Vergessenheit geraten, doch aufgrund der eingemeißelten Sihedronrunne wurde er zum perfekten Ort für Mokmurian, um seine Untergebenen indoktrinieren zu können. Nach seiner Rückkehr nach Jorgenfaust nahmen er sowie seine untergebenen Lamien und ein besonders bössartiger Riese namens Lokansir sich die Zeit, jeden der neuen Rekruten einem zermürbenden Ritual zu unterziehen. Darin brachen sie den Geist jedes Anwärters, reinigten dessen Körper und brandmarkten sein Fleisch mit der Sihedronrunne. Obwohl diese Riesen glauben, das Ritual versinnbildliche einfach den Eintritt in Mokmuriens Heer, hat es doch eine versteckte Bedeutung: Es ist das gleiche Ritual, das die anderen Gesandten Karzougs anwenden, um Seelen für den *Runenbrunnen* vorzubereiten. Sobald einer dieser Riesen stirbt, treibt seine Seele Karzougs bevorstehende Freilassung ebenso an wie jedes weitere Opfer.

Die Erde auf dem Boden des Raumes wurde von dem Wächter der Kammer hergebracht, damit er sich selbst hier im Untergrund wie zu Hause fühlt.

KREATUR: Unter den Riesen des Storvalplateaus erheben sich gelegentlich diejenigen, die wesentlich mächtiger sind als ihre Anverwandten. Die uralte Magie Thassilons lebt in den Muskeln und dem Blut dieser Riesen weiter: besonders mächtige Mitglieder eines bereits machtvollen Volkes.

Während er die mit ihm frisch verbündeten Lamien aus Xin-Schalast führte, begegnete Mokmurian einem Erben Thassilons, dem umherziehenden Hügelriesen Lokansir. Mokmurian spürte die Größe in Lokansir und bereitete ihm ein Angebot: Wenn er sich seiner Armee anschloss und an der Plünderung Varisias teilnahm, würde Mokmurian ihn reich und mächtig machen. Während der übrigen Reise sprachen die beiden oft miteinander, und als sie Jorgenfaust erreichten, war Lokansir zum engsten und zuverlässigsten Verbündeten Mokmuriens geworden. Lokansir hegt ein besonderes Interesse an Mokmuriens Berichten über Xin-Schalast. Darauf wurde der Hügelriese zu einem der Wenigen, denen Mokmurian sein wahres Ziel offenbarte, nämlich die Erweckung Karzougs durch die Opferung einer unglaublichen Anzahl an gierigen Seelen, die für dieses besondere Ereignis vorbereitet wurden.

Seitdem ist Lokansirs Besessenheit von Thassilon nur noch stärker geworden. Insbesondere interessieren ihn die Geschichten darüber, wie die Altvorderen die Runenriesen benutzten, um andere Riesen zu beherrschen. Lokansir war einige Male in der Thassilonischen Bibliothek (Bereich C7), allerdings ist er zu begriffsstutzig und zu ungeduldig, als dass er etwas aus den Büchern erfahren könnte. Stattdessen hat er seine Schultern und Arme mit thassilonischen Runen geschmückt, um seine Magie zu konzentrieren, doch bisher blieb dieses Experiment ergebnislos. Er wünscht sich derzeit nichts sehnlicher, als selbst eine Reise nach Xin-Schalast zu unternehmen, doch begnügt er sich zunächst mit dem nahenden Krieg. Sobald Varisia erobert ist, wird er genug Zeit haben, die Kodarberge zu besteigen.

Wenn die SC den Raum zum ersten Mal betreten, ist Lokansir vermutlich dort und meditiert. Er ist vollkommen mit der Erde und dem Boden verschmolzen und daher gänzlich verborgen. Wenn er die Eindringlinge bemerkt, wartet er, bis sie sich seinem Versteck in der Erde genähert haben. Dann taucht er mit einem Brüllen auf und schlägt mit seiner zweihändigen Keule nach ihnen. Wenn die Riesen während des Überfalls auf Sandspitze irgendwelche namentlichen NSC entführt haben, befinden sie sich hier – sie sind bewusstlos und hängen mit den Armen an den Handschellen. Alle Gefangenen wurden aufs Furchtbarste gefoltert, ihre TP wurden auf 0 reduziert und ihnen wurde die Sihedronrune in die Brust eingebrannt. Da das Vorbereitungsritual abgeschlossen ist, sollen sie in der Grube geopfert werden – das Ereignis soll nur wenige Tage nach dem ersten Eintreffen der SC in der Region stattfinden.

LOKANSIR

EP	HG	TP
12.800	11	147

Jotunblut-Hügelriese (PF MHB, S. 219)

CB Riesiger Humanöider (Riese)

INI -2; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 6, auf dem falschen Fuß 24 (-2 GE, -2 Größe, +18 natürlich)

TP 147 (14W8+84)

REF +2, WIL +6, ZÄH +15

Verteidigungsfähigkeiten Felsen fangen; ZR 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf *Zweihändige Keule* +3, +22/+17 (3W8+19/19-20)

Fernkampf *Fels* +7 (2W6+16)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe Erdschütterndes Brüllen, Felsen werfen (36 m), Mit Erde verschmelzen

TAKTIK

Im Kampf Lokansir ist nicht gerade der Schlaueste, was sich in seiner Taktik widerspiegelt. Im Kampf bewegt er sich kaum, es sei denn, er will in Reichweite seiner Gegner kommen, um sie mit seiner Lieblingskeule zu zerschmettern. Wenn er sich im Untergrund aufhält, vermeidet er den Einsatz von Erdschütterndes Brüllen. Sollten seine Trefferpunkte allerdings unter 50 fallen und er nicht mehr in der Lage sein, mit der Erde zu verschmelzen, setzt er in seiner Verzweiflung diese Fähigkeit ein.

Moral Wenn seine Trefferpunkte auf unter 50 reduziert werden, verschmilzt Lokansir mit der Erde und wartet darauf, dass er durch seine Schnelle Heilung vollständig genesen ist, bevor er wieder auftaucht. Sollte ihn jemand davon abhalten, diese Taktik anzuwenden, flüchtet der verzweifelte Riese aus der Höhle und nach Jorgenfaust hinaus, wo er nach Erde sucht, in der er sich verbergen kann. Wenn er es schafft, all seine Trefferpunkte zu heilen, jagt er die SC, um Rache an ihnen zu üben.

SPIELWERTE

ST 33, GE 6, KO 23, IN 6, WE 10, CH 7

GAB +10; KMB +23; KMV 31

Talente Doppelschlag, Eiserner Wille, Fertigkeitssfokus (Wahrnehmung), Heftiger Angriff, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (wankend), Verbessertes Ansturm, Verbessertes Eiserner Wille, Verbessertes Kritischer Treffer (Zweihändige Keule)

Fertigkeiten Klettern +21, Wahrnehmung +13

Sprachen Riesisch

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Erdschütterndes Brüllen (ÜF) Alle 1W4 Runden kann Lokansir ein Erdschütterndes Brüllen von sich geben, das wie der Zauber *Erdbewegen* funktioniert und in einem Kegel von 12 Meter Durchmesser wirkt.

Mit Erde verschmelzen (ÜF) Lokansir kann beliebig oft wie mit dem Zauber *Mit Stein verschmelzen* mit der Erde (jedoch nicht mit festem Stein) verschmelzen; allerdings kann er so lange unter der Erde bleiben, wie er will. Durch *Erde bewegen*, das auf diese Stelle gewirkt wird, wird er aus der Erde gedrängt und erleidet 5W6 Punkte Schaden. Während er mit der Erde verschmolzen ist, erhält er Schnelle Heilung 1.

B12 GEFANGENE DRACHEN (HG 12)



Der Durchgang verbreitert sich zu einer zylinderförmigen Höhle, deren Wände vor Ruß und Brandspuren schwarz sind.

Zwei junge, rote Drachen, die irgendwann Karzoug geopfert werden sollen, werden hier gefangen gehalten – beide sind bereits mit der Sihedronrune gezeichnet worden. Da es kaum möglich ist, Kreaturen, die gegen Feuer immun sind, mit einem Brandzeichen zu versehen, hat Mokmurian den Stern in eine große Schuppe auf dem Hinterkopf eingezätzt.

LOKANSIR



Als Mokmurian und Langzahn die beiden jungen Drachen gefangen nehmen wollten, wehrten diese sich heftig. Trotzdem wurden sie überwältigt, in Ketten gelegt und hierher zurück geschleift, wo Lokansir dabei half, die Drachen für das Opfer vorzubereiten. Danach setzten die Lamia-Priesterinnen ihre Fähigkeit *Monster bezaubern* ein, um sich mit den Drachen anzufreunden. Seitdem haben sie diesen Vorgang während der vergangenen Wochen alle paar Tage wiederholt. Inzwischen halten die Drachen die Lamien für ihre Herrinnen und tragen die Sihedronrune mit Stolz. Auf Eindringlinge reagieren sie sofort aggressiv: Sie brüllen ihren Lamia-Herrinnen eine Warnung zu und greifen sofort mit ihren feurigen Odemwaffen an.

Beide Drachen stehen noch immer unter dem Bann der zauberähnlichen Fähigkeit *Monster bezaubern* der Lamien. Wenn einer der Drachen von dem Bezauberungseffekt befreit wird, wird ihm rasch klar, was ihm angetan wurde. Daraufhin bricht er den Kampf ab und fliegt in den Bereich **B13**, wo er rasend jede Lamia angreift, bevor er gänzlich aus den Kavernen zu fliehen versucht. Die Drachen haben kein Interesse daran, die SC für ihre Befreiung zu belohnen – sie sehen es schon als Belohnung genug an, dass sie die SC nicht angreifen. Wollen die SC den befreiten Drachen eine Belohnung abpressen, finden sie sich schnell in einem Kampf mit ihnen wieder.

ECONTREDOR UND SULAMINGA	EP je 9.600	HG 10	TP je 115
---------------------------------	-----------------------	-----------------	---------------------

Junge rote Drachen (PF MHB, S. 66)

TAKTIK

Im Kampf Die beiden Drachen versuchen zunächst, ihre Feinde einzuschüchtern und drohen, sie werden sie mit ihrem Feuerodem rösten. Wenn sie tatsächlich zu einem Kampf gezwungen werden, setz-

ten sie zuerst all ihre Nahkampfangriffe ein und nehmen entweder einen einzigen Kämpfer oder einen anderen gefährlich aussehenden Gegner in die Zange.

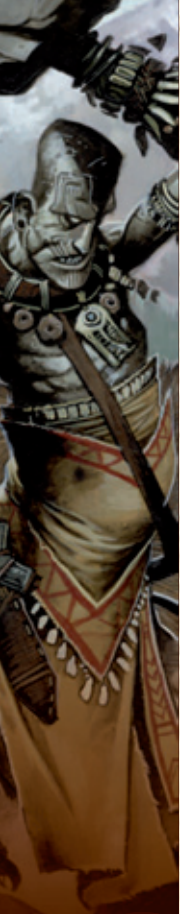
Moral Wenn die Drachen noch bezaubert sind, kämpfen sie bis zum Tode. Wenn sie von der Bezauberung befreit worden sind, versuchen sie in die Wildnis zu entkommen, sollten ihre Trefferpunkte auf 40 oder darunter reduziert werden.

**B13 HÖHLE DER
LAMIA-PRIESTERINNEN (HG 13)**



Die Luft in dieser Höhle ist schwer vom Weihrauch erfüllt. Der Rauch ist so fein, dass die Höhle durchscheinend, ja beinahe traumähnlich wirkt und mit einem irgendwie metallischen Geruch erfüllt ist. Auch erfüllt sanfter Gesang die Luft – dessen prächtiger, modulierter Klang der Stimmen eine seltsam beruhigende Wirkung hat. Die Wände der Höhle sind zu allen Seiten mit spiralförmigen Mustern aus strahlendem Blau und Violett bemalt. Hier und da sticht in sattem Rot das eckige Symbol eines Schakalgesichts mit drei Augen hervor. An anderen Stellen an den Wänden leuchten die Darstellungen keifender Hyänen, in deren Mäulern Knochen stecken, und gehörnte Ratten mit langen Schwänzen. An einer Wandseite steht ein großer Steinblock, dessen Decke und Seiten mit frischem Blut überzogen sind.

Diese Höhle wurde von den Lamien in Anspruch genommen. Obwohl die meisten der mit Mokmurian verbündeten Lamien draußen im Feld sind, um Varisia auf Karzougs Erwachen vorzubereiten, sind zwei Priesterinnen der Lamaschtu zurückgeblieben und dienen



Mokmurian als Beraterinnen und unterstützen ihn, wo sie nur können. Nicht einmal Mokmurian weiß, dass diese Lamien über den Zauber *Verständigung* ohne Unterlass mit ihren finsternen Herren und Herrinnen in Xin-Schalast in Verbindung stehen, wo sie regelmäßige, wenn auch kurze Berichte über Mokmuriens Fortschritte abgeben.

Mittlerweile haben die Lamia-Priesterinnen diese Höhle in ein Heiligtum verwandelt, das der Mutter aller Monster gewidmet ist: Lamaschtu. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wissen (Religion) gegen SG 15 können die SC den dreiäugigen Schakal als das Symbol Lamaschtus erkennen. Die Abbildungen der mit Zähnen bewehrten Fledermäuse und Amphisbaene wiederum können mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wissen (Religion) gegen SG 25 als Zeichen von Daclau-Sar und Murnath identifiziert werden, werdende Dämonenherrscher, die Lamaschtu in ihrem Reich im Abyss dienen.

KREATUREN: Zwei Lamia-Klerikerinnen, Seival und Zaelsar, hausen hier. Auf ein Eindringen in ihr Heiligtum reagieren sie mit kalter Belustigung, als sei es nur ein leidlich komischer Versuch eines Scherzes, dass die SC überhaupt daran denken, diesen geheiligten Boden zu betreten. Mit einem Grinsen auf dem Gesicht fragt Seival die SC, ob sie hier sind, um ihre Seelen Lamaschtu zu weihen, während Zaelsar mit ihren Klauen über den Boden kratzt und dabei ein misstönendes Geräusch entstehen lässt, als ob Fingernägel an einer Tafel kratzen. Keine der Lamien erwartet eine lange Unterhaltung von den SC, was ihnen nur recht ist – schon zu lange haben sie kein Fleisch von Humanoiden mehr gekostet und sind begierig darauf, diese Lücke wieder zu füllen.

SEIVAL UND ZAELSAR

EP je 12.800	HG 11	TP je 161
-----------------	----------	--------------

Lamia-Klerikerinnen der Lamaschtu 8 (PF MHB, S. 166)

CB Große monströse Humanoide

INI +4; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +27

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 22 (+2 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE, -1 Größe, +7 natürlich, +4 Rüstung)

TP je 161 (17TW; 9W10+8W8+76)

REF +14, **WIL** +21, **ZÄH** +13

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Berührung +18 (1W4 Weisheitsentzug) oder 2 Klauen +15 (1W6+3), *Krummschwert* +2, +22/+17/+12 (2W6+11/15-20)

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

Besondere Angriffe Macht der Götter (+8, 8 Runden/Tag), Negative Energie fokussieren 6/Tag (SG 17, 4W6), Sense des Bösen (4 Runden, 1/Tag)

Zauberähnliche Fähigkeiten (Lamia) (ZS 9; Konzentration +12)

Beliebig oft – *Bauchreden* (SG 14), *Selbstverkleidung*

3/Tag – *Einflüsterung* (SG 16), *Mächtiges Trugbild* (SG 16), *Monster bezaubern* (SG 17), *Spiegelbilder*

1/Tag – *Tiefschlaf* (SG 16)

Zauberähnliche Fähigkeiten (Domäne) (ZS 8; Konzentration +15)

10/Tag – *Hauch des Bösen* (4 Runden), *Kraftschub* (+4)

Vorbereitete Zauber (ZS 8; Konzentration +15)

4. – *Bewegungsfreiheit*, *Gift* (SG 21), *Unheilige Plage*^o (SG 21), *Verständigung*

3. – *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 20), *Magie bannen*, *Magisches Schutzgewand*^o, *Schwere Wunden heilen* (2), *Stein formen*

2. – *Bärenstärke*^o, *Mittelschwere Wunden heilen* (3), *Person festhalten* (SG 19), *Totenglocke* (SG 19)

1. – *Befehl* (SG 18), *Göttliche Gunst*, *Heiligtum*, *Leichte Wunden heilen* (3), *Schutz vor Gutem*^o

0. (beliebig oft) – *Ausbessern*, *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*

D Domänenzauber; **Domänen** Böses, Stärke

TAKTIK

Vor dem Kampf Jeden Morgen wirken die Lamien *Magisches Schutzgewand*; sollten die SC diesen Raum nach Sonnenuntergang erreichen, ist der Zauber verfliegen. Wenn die Lamien hören, dass im Norden oder Süden die Drachen oder Trolle kämpfen, nehmen sie sich mehrere Runden Zeit, um vorbereitende Zauber zu wirken (*Bärenstärke*, *Bewegungsfreiheit*, *Spiegelbilder* und schließlich *Schutz vor Gutem*). Danach gehen sie in den Nachbarraum und schließen sich dem Kampf an.

Im Kampf In der ersten Kampfrunde wirkt jede Lamia *Göttliche Gunst* und verwickelt danach den Feind in einen Nahkampf. Sie konzentrieren ihre Angriffe auf ein einziges Ziel: Eine Lamia greift im Nahkampf an, während die andere Zauber auf das Ziel wirkt. In der nächsten Runde wechseln sie sich ab. Diese Lamien sind gnadenlos: sollte eine von ihnen in den negativen Trefferpunkte gelangen, wird die andere nicht zögern, *Totenglocke* auf ihre Schwester zu wirken.

Moral Sollten die Trefferpunkte einer Lamia auf 40 oder darunter fallen, versucht sie, *Heiligtum* zu wirken; daraufhin wirkt sie Heilmagie auf sich selbst, während sie etwas Abstand zwischen sich und die SC zu bringen versucht. Sollten die Trefferpunkte einer Lamia auf 20 fallen, wirkt sie *Verständigung* und warnt damit Mokmurian, bevor sie in einen anderen Raum der Anlage zu fliehen versucht, wo sie einen Verbündeten finden kann.

SPIELWERTE

ST 18, GE 18, KO 18, IN 11, WE 24, CH 16

GAB +15; KMB +22; KMV 39 (43 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Gezieltes Fokussieren, Im Kampf zaubern, Konzentrierter Schlag, Tänzeler Angriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Krummschwert)

Fertigkeiten Bluffen +20, Sprachenkunde +4, Wahrnehmung +27, Wissen (Religion) +12, Zauberkunde +11

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Riesisch

Besondere Eigenschaften Kleinere Waffen

Ausrüstung *Krummschwert* +2, Lederrüstung [Meisterarbeit], *Schutzring* +2, *Stirnreif der Erwachten Weisheit* +2

SCHATZ: Die beiden Räucherschalen auf dem Altar bestehen aus mit Mithralfäden durchzogenem Silber und sind jeweils 400 GM wert.

Ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 25 reicht aus, um zu erkennen, dass der Altar häufig über den Boden gezogen wurde. Mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 20 können die SC den Altar beiseite schieben und eine Öffnung im Boden entdecken. Darin liegen mehrere Schriften voller grausiger Beschreibung darüber, wie man die Mehrheit von Riesen und Humanoiden ausweidet, enthauptet, ertränkt und sonst noch abschlachtet, mit besonderem Augenmerk auf rituelle Tötungen und Opferungen. Eine dieser grausamen Opferungen besteht daraus, einem Opfer den Bauch aufzuschlitzen, eine kleine, aber gefräßige Kreatur wie eine Ratte hineinzulegen und danach die Bauchwunde auf magische Weise zu schließen, sodass die Kreatur sich in der Verhöhnung einer Geburt den Weg nach draußen nagen muss. Der Inhalt der Schriftrollen ist zwar entsetzlich, allerdings sind sie von einem begabten (aber verrückten) Zeichner illustriert worden und haben daher einen Gesamtwert von 500 GM. Jeder, der die Schriftrollen genau durchsieht, erkennt fast ganz hinten eine *Schriftrolle: Fluch brechen*.



B14 TYRANNISCHE TROLLE (HG 12)



Überall an den Wänden dieses Ganges hängen Felle. Im Südosten verengt sich der Tunnel und fällt scharf nach unten ab.

Ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 reicht aus, um zu bemerken, dass sich in den Wänden hinter den herabhängenden Fellen überall 30 cm breite Öffnungen befinden, die zu größeren Höhlen führen. Wenn die Felle beiseite gezogen werden, kann man die Risse kaum übersehen.

KREATUREN: Zwei besonders brutale und dumme Trolle stehen hier Wache. Früher dienten sie dem Steinriesenstamm Kavarvatti. Inzwischen bezahlt Mokmuriar sie schlecht dafür (aber genug, um sie bei der Stange zu halten), den Tunnel zu bewachen, der zur Thassilonischen Bibliothek führt. Sie halten abwechselnd Wache; einer schaut ständig zwischen den herabhängenden Fellen durch die Risse in den Wänden, während der andere schläft. Wenn ein Troll die SC entdeckt, wartet er, bis sich einer aus der Gruppe bis auf 3 m seiner Wand nähert, dann sticht er mit seinem *Ranseur +2* zu und heult dabei vor Begeisterung auf. Der andere Troll wacht daraufhin auf und greift 1 Runde später auf die gleiche Weise an. Die SC, die sich von der ersten Wand entfernt haben, werden damit zu einem leichten Ziel.

HUREK UND DUREK

EP	HG	TP
je 9.600	10	je 136

Trolle Kämpfer 5 (PF MHB, S. 265)

CB Großer Humanoider (Riese)

INI +7; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 9 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 25, **Berührung** 12, auf dem falschen Fuß 22 (+3 GE, -1 Größe, +5 natürlich, +8 Rüstung)

TP je 136 (11 TW; 6W8+5W10+82); **Regeneration** 5 (Feuer oder Säure)

REF +6, WIL +6, ZÄH +16; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +17 (1W8+9), 2 Klauen +18 (1W6+11) oder *Ranseur +2*, +19/+14 (2W6+12/x3)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Waffentraining (natürlich +1), Zerreißen (2 Klauen, 1W6+7)

TAKTIK

Im Kampf Solange sie können, stoßen die Trolle mit ihren *Ranseuren +2* durch die Fenster und erhalten einen Deckungsbonus von +4 für ihre RK und Reflexwürfe gegen Feinde, die sie aus dem Gang dazwischen angreifen. Sobald es einem Gegner gelingt, in eine der Höhlen auf einer Seite zu gelangen, lassen sie ihre Ranseure fallen und setzen den Kampf mit Klauen und Zähnen fort. Die Trolle koordinieren ihre Angriffe nicht und kämpfen einfach solange weiter, wie sie können.

Moral Diese brutalen Trolle verlassen sich uneingeschränkt darauf, dass ihre Regeneration sie am Leben hält. Sogar gegen Feinde, die Feuer oder Säure einsetzen, kämpfen sie bis zum Tode.

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 16, **KO** 25, **IN** 6, **WE** 13, **CH** 6

GAB +9; KMB +18; KMV 31

Talente Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Heftiger Angriff, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Klauen), Waffenfokus (Ranseur), Waffenspezialisierung (Klauen), Waffenspezialisierung (Ranseur)

Fertigkeiten Klettern +14, Wahrnehmung +10

Sprachen Riesisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1

Ausrüstung *Brustplatte +2, Ranseur +2*

SCHATZ: Jeder der ekelhaften Wächter trägt einen Beutel mit dreckigen, von Trolle begrabschten Schätzen am Gürtel – der Lohn, den Mokmuriar für diese Arbeit bezahlt. In Hureks Beutel befindet sich eine große Sammlung farbenfroher, gestreifter, glänzender, aber letztendlich wertloser Steine, die zusammen 100 Pfund wiegen. Ohne einen Fertigkeitwurf für Schätzen gegen SG 15 erkennt man den Unterschied nicht und verwechselt die Steine leicht mit wertvollen Achaten, Onyxen und verschiedensten Mithralerzen. Durek dagegen trägt den eigentlichen Schatz bei sich: allerlei Rüstungsteile und Helme sowie den Schädel eines Schreckensbären. Die Rüstungen bestehen aus einem kleinen Plattenpanzer, einer Brustplatte [Meisterarbeit], sechs Kettenhemden und einem *Panzerhandschuh der Geisterhaften Berührung +1*. Die Trolle wissen es nicht, doch im Innenfutter eines der Kettenhemden ist eine verborgene Tasche eingenäht, die mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 30 entdeckt werden kann – darin ist ein *Luft-elementaredelstein* versteckt.

B15 TUNNEL ZUR BIBLIOTHEK



Die Tunnelwände winden sich immer tiefer in den Boden, doch lassen die groben Konturen augenscheinlich alle paar Schritte nach – je weiter der Gang nach unten führt, desto mehr scheint der Stein behauen worden zu sein.

Von Bereich **B14** windet sich ein 3 m breiter Tunnel wie ein Korkenzieher mehrere Hundert Meter tief durch den Grund, bis die Wände in regelmäßig behauenen Stein übergehen und der Tunnel im Bereich **C1** endet – am Eingang zu einer alten Bibliothek, die seit thassilonischer Zeit hier Bestand hat. Diese Bibliothek liegt 240 m tief unter dem Schwarzen Turm verborgen und konnte in alter Zeit durch den Turm erreicht werden. Inzwischen sind die Verbindungstunnel jedoch alle eingestürzt. Die Furcht vor Mokmuriar und den seltsamen Monstern, die die untere Ebene bewachen, halten die Bewohner der Kavernen und der Grube davon ab, ihre Feinde in diesen Tunnel zu verfolgen.

TEIL FÜNF: DIE ALTE BIBLIOTHEK

DIE MAGIERMÖNCHEN DES THERAORDENS, DIE DIESE BIBLIOTHEK HÜTETEN, STANDEN IN KEINEM DIREKTEM ZUSAMMENHANG MIT RUNENHERRSCHER KARZOUG, WENNGLEICH SIE IHM REGELMÄSSIG DEN ZEHNTEN BEZAHLTEN. TATSÄCHLICH GALT IHRE ERGEBENHEIT DEM PFAUENGEIST, EINEM GOTT DER GELEHRTEN, DESSEN ABSICHTEN SOGAR FÜR VIELE SEINER ANHÄNGER EIN STRENG GEHÜTETES GEHEIMNIS WAR – UND NUR DIE GLÄUBIGSTEN KANNTEN SEINEN WAHREN NAMEN. DIE MÖNCHEN, GELEHRTEN UND MAGIER DES THERAORDENS HATTEN UMGANG MIT TEUFELN, KREATUREN MIT ANORMALEM HUNGER UND ANDEREN SELTSAMEN WESEN, VON DENEN HEUTIGE ZAUBERKUNDIGE NICHTS MEHR WISSEN.

Dieser Teil des Theraordens ist über die Jahrhunderte erhalten geblieben. Er liegt zwischen Mauern verborgen, auf denen dieselbe erhaltende Magie liegt, die auch alle anderen thassilonischen Monumente in Varisia vor Erosion und Verfall schützt. Hin und wieder stoßen Forscher und Grabräuber auf die dort aufbewahrten Werke, doch fallen die meisten Eindringlinge den bedrohlichen Wächtern zum Opfer, die noch immer die Hallen bevölkern. Erst mit Mokmurian kam jemand, der genügend Zauberkraft besaß, um das unbezahlbare Wissen darin für sich zu beanspruchen.

Die handwerkliche Ausführung dieser Tunnel ist gänzlich unterschiedlich zu den Gängen darüber oder zu der von Riesen geschaffenen Festung von Jorgenfaust. Charaktere, die einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wissen (Baukunst) gegen SG 20 bestehen und schon zuvor in einer Ruine aus thassilonischer Zeit (zum Beispiel den Katakomben des Zorns oder den unteren Ebenen von Distelkrone) gewesen sind, erkennen deutlich, dass die Architektur dieser Tunnel thassilonisch ist. Ein weiteres ungewöhnliches Element der Architektur besteht darin, dass alle Ecken abgerundet sind, sodass es keine scharfen Winkel gibt. Dieses Rätsel wird weiter unten (Bereich C1) aufgeklärt.

Die durchschnittliche Deckenhöhe in der Bibliothek beträgt in den Gängen 6 m und reicht in den gewölbten Hallen bis zu 9 m hoch. Wenn nicht anders angegeben, gibt es dort unten kein Licht. An einigen Stellen ist die uralte, erhaltende Magie geschwunden, sodass Teile der Bibliothek zerfallen und eingebrochen sind. Diese Stellen freizuschaukeln sollte ein gefährliches und aufwendiges Unternehmen sein. Du solltest den SC klar machen, dass es für sie vermutlich einfacher ist, den Weg des geringsten Widerstandes zu gehen. Wenn sie allerdings darauf bestehen, die Tunnel freizuräumen, wird der Lärm zweifellos die Wächter und Monster aus anderen Bereichen anlocken.

C1 EINGANG



Nach einem langen, gewundenen Abstieg in die Tiefen der Erde ist der langsame Wechsel von natürlichen Höhlen zu bearbeitetem Stein endlich abgeschlossen. Wo die Wände zusammenlaufen, sind die scharfen Kanten abgeschliffen worden und bilden nun glatte, aber dichte Bögen, die den Übergang von Wand zu Wand, zum Boden oder zur Decke irgend-

wie aufweichen. Da es keine scharfen Kanten gibt, die den Räumen Kontur verleihen, wirkt der Ort auf unterschwellige Art fremdartig.

Die Wände in der Anlage wurden rundgeschliffen, um den Ort vor besonders gefährlichen Externaren zu schützen, mit denen die Thera-Mönche häufig zu tun hatten: Eine geheimnisvolle Spezies, welche die Winkel der Zeit bewohnt, ganz im Gegenteil zu der großen Masse anderer Lebewesen (die in den Krümmungen der Zeit leben). Dies sind die Hunde von Tindalos. Durch das Abrunden selbst der kleinsten Ecken und Winkel schützten sich die Altvorderen vor der Vergeltung durch diese Monster, sollte der Umgang mit ihnen jemals misslingen.

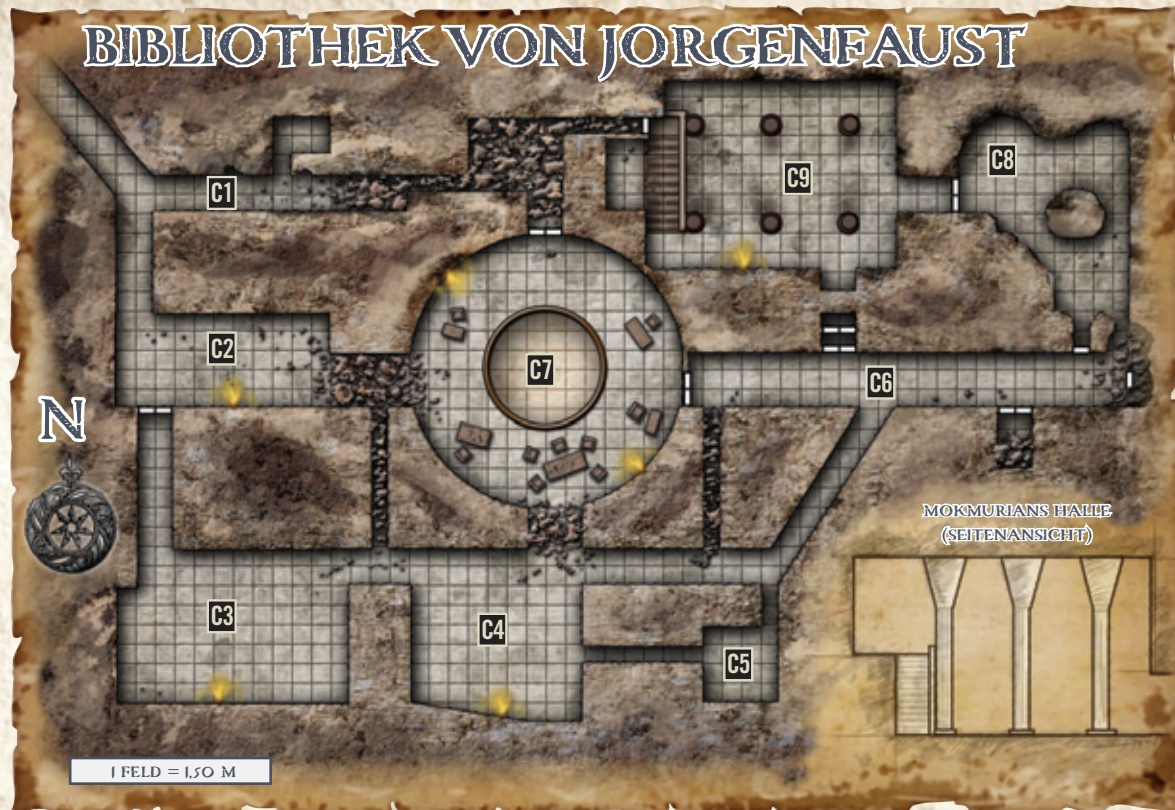
Der Schmiedeunhold, der im Bereich C5 lauert, bewegt sich ständig durch die Steinwände der Bibliothek. Zwar ist die erste Begegnung mit den SC in C5 dargestellt, doch könnte er die SC theoretisch jederzeit angreifen, sobald sie mit der Erforschung der Bibliothek angefangen haben. Du kannst den Schmiedeunhold einsetzen, um sie auf Trab zu halten.

C2 KAMMER DER VERKLEINERUNG (HG II)



In der Südwand dieses Raumes ist eine Doppeltür eingelassen. Der Boden besteht aus glänzendem, poliertem schwarz-grauen Marmor. Der Durchgang, der vielleicht einmal im Osten war, ist längst eingestürzt. Trotzdem ist das nichts im Vergleich zu der merkwürdigen Wirkung, die die Wände haben. Blickt man in den Raum hinein, sind die genauen Abmessungen unmöglich abzuschätzen. Schaut man direkt auf die Wände, bleiben sie fest, doch aus den Augenwinkeln scheinen sie sich bis in die Unendlichkeit zu erstrecken, als wäre der gesamte Raum „losgelöst“ von seinen eigenen physikalischen Gesetzen. Das blasse, flackernde Licht, das über die Wände tanzt, verstärkt die Verwirrung nur noch.

Die merkwürdig glühende Energie an den Wänden ist ein Anzeichen für die machtvolle Falle, die diesen Raum schützt. Zwar gibt die Energie ein schwaches Licht ab, sodass man etwas erkennen kann. Dennoch ist es dermaßen verwirrend, dass in dieser Kammer alle Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung mit einem Malus von -2 belegt werden.



KREATUR: Diese Kammer ist der Wachposten eines einzigen, fettleibigen Riesen, dessen gesamter Körper mit Narben in Form von thassilonischen Runen bedeckt ist. Zunächst war er ein Soldat der Hügelriesen, doch irgendwann hegte er den Verdacht, was eigentlich hinter Mokmurians Motiven stand. Als seine eigenen Brüder ihn als Verräter entlarvten, bestrafte ihn Mokmurian mithilfe des *Runensklavenkessels*, um sich seiner Treue und baldigen Endes zu versichern.

Der Runensklave trägt eine schwere Fellbrustplatte, sein Rücken hat einen leichten Buckel und auf seinem Haupt sitzt bleiches, langes Haar. Seine Arme und Beine sind verbogen, und fürchterlich überproportionierte Muskeln spannen sich unter seiner scheinbar zu engen Haut. Der Riese wird von der Falle nicht beeinflusst. Er verbirgt sich an der Nordwand, von wo aus er aus dem nördlichen Gang nicht zu sehen ist, und greift schnell die erste Person an, die er in seiner Nähe bemerkt. Der Runensklave war bereits dem Effekt der Falle in diesem Raum ausgesetzt und hat sich davon längst erholt. Sollte er diesen Raum jedoch verlassen und wieder betreten, wird er erneut beeinflusst.

HÜGELRIESEN-RUNENSKLAVE	EP 3.200	HG 7	TP 95
--------------------------------	-------------	---------	----------

(siehe S. 410)

FALLE: Der gesamte Raum ist in Wirklichkeit eine geschickt gestellte Falle – die verdrehten Dimensionen stellen lediglich eine Warnung dar, dass irgendetwas nicht mit rechten Dingen zugeht. Jeder Charakter, der den Raum betritt, muss sofort einen Willenswurf gegen SG 23 bestehen; ansonsten verliert er die Orientierung, weil es schwierig ist, Entfernungen abzuschätzen. Ein Scheitern des Wurfs hat deshalb zufolge, dass der Charakter

für 1W4 Runden unter Übelkeit leidet. Schlimmer ist aber, dass alle Humanoiden im Raum zudem einen Zähigkeitswurf gegen SG 23 bestehen müssen, um zu verhindern, dass sie – wie durch *Person verkleinern* – auf die nächstkleinere Größenkategorie verkleinert werden. Dieser Effekt bleibt 24 Stunden lang bestehen, kann aber durch *Person vergrößern* oder den erfolgreichen Einsatz von *Magie bannen* aufgehoben werden.

KAMMER DER VERKLEINERUNG

EP 9.600	HG 10
-------------	----------

Typ magisch; **Wahrnehmung** SG 34; **Mechanismus** ausschalten SG 34

EFFEKT

Auslöser Nähe; **Rücksetzer** automatisch

Effekt Zaubereffekt (*Massen-Person verkleinern* erhöht auf 9. Grad; ZÄH SG 23, keine Wirkung; ZS 20) plus Übelkeit für 1W4 Runden; beeinflusst alle Kreaturen im Raum (bis zu einem Maximum von gleichzeitig 20 Personen).

C3 DER KESSEL DES RIESENVOLKES (HG II)



Unzählige eingemeißelte Runen bedecken die Wände dieser Kammer, die von einem zermürbend roten Glühen erfüllt wird. Dieses stammt von einem langsam brennenden Feuer in einer flachen Feuerstelle in der Mitte des Raumes. Über den Flammen steht ein riesiger Eisenkessel, auf dessen Seite ein siebenzackiger Stern eingätzt wurde. Rauch steigt von dem auf, was ungesehen im Kessel brodelt. Ein Kreis aus menschlichen Knochen und so etwas wie getrocknetem Fleisch liegt am Boden um den dreibeinigen Kessel herum.



Dieser 3,60 m hohe Kessel ist ein mächtiges magisches Artefakt, auf das Mokmurian während seines ersten Besuchs in der Bibliothek gestoßen ist. Erst nach seiner Rückkehr aus Xin-Schalast entschlüsselte er das Geheimnis des Kessels. Es ist ein *Runensklavenkessel*, eine uralte Vorrichtung, die die Magier Thassilons schufen, um widerspenstige Riesen in treue Sklaven verwandeln, aus denen noch bessere Erbauer von Monumenten werden würden. Die Magiermönche hatten diesen Kessel gerade erst fertiggestellt und wollten ihn als Geschenk zu Karzoug schicken, als sich ihre Welt dem Ende neigte.

Nun da Mokmurian weiß, wie er den *Runensklavenkessel* verwenden kann, sucht er nach Möglichkeiten, sein Heer zu stärken. Derzeit plant er, den Kessel mit auf den Marsch zu nehmen und ihn einzusetzen, um gefallene Riesen wiederzubeleben und zurück in den Kampf zu schicken.

Der Kessel ist ein böses Artefakt, und der Rauch, der aus ihm hervorquellt, hat einen schwächenden Effekt auf Charaktere mit guter Gesinnung (für nähere Informationen, siehe S. 426).

KREATUR: Eines der wertvollen Bücher, die Mokmurian in der Bibliothek entdeckte, war ein *Handbuch der Golemerschaffung (Steingolem)* – ein wirklich wertvoller Fund, denn es war schon lange Mokmurians Wunsch, derartige Konstrukte zu erschaffen. Der von ihm geschaffene Steingolem bewacht diese Kammer – ein schwerfälliges Monster mit einem schädelähnlichen Gesicht und blau glühenden Runen auf der Stirn. Der Golem greift jeden Nicht-Riesen an, der den Raum betritt. Nach seinem Verständnis gelten alle Humanoiden, die größer sind als 2,40 m, als Riesen, sodass derart getarnte Kreaturen ungehindert passieren können.

STEINGOLEM

EP	HG	TP
12.800	11	107

(PF MHB, S. 136)

C4 DER GEKÖPFTE FÜRST (HG 12)



Die Kälte in diesem Raum reicht nicht aus, um den Boden und die Wände mit Frost zu überziehen, doch um den Atem in der Luft zu vereisen. Ausgestattet ist der Raum mit mehreren Rüstungen, die von augenscheinlich eingefrorenen oder konservierten Ogern, Trollen und Hügelriesen getragen werden – die alle so ausgestellt sind, als würden sie sich für einen Krieg sammeln.

KREATUREN: Fünf Rüstungen in diesem Raum werden in Wahrheit von untoten Wächtern getragen, die Mokmurian hier abgestellt hat. Der Anführer dieser Untoten ist ein kopfloser Zombiefürst, den Mokmurian aus der Leiche eines mächtigen ogerischen Kriegsherrn erschuf. Diese Gestalt ist über 3 m groß, mit einer Ritterrüstung bekleidet und trägt in jeder gepanzerten Hand ein übel aussehendes Kriegsbeil. Das Erschreckendste an der Gestalt jedoch ist, dass ihr der Kopf fehlt – nur ein blutiger, zerfetzter Stumpf ist zu sehen. Dieser Oger wird der Geköpfte Fürst genannt; seinen Kopf bewahrt Mokmurian im Bereich C9 auf, wo er mit ihm spricht und ihn über alles auf dem Laufenden hält, was sein Körper wahrnimmt. Wenn Mokmurian den Kopf hochhält und in diesen untote Augen blickt, kann er alles so mitverfolgen, als würde er durch die Augen des Geköpften Fürsten sehen, die sich eigentlich mitsamt Haupt auf dessen kopflosem Körper befinden sollten. Die vier Gestalten,

die den Geköpften Fürsten umgeben, waren zu Lebzeiten Hügelriesen, die Mokmurian einen nach dem anderen auf den Fürsten ansetzte, um zu sehen, wie er sich im Kampf anstellte. Nachdem sie durch die Hand des rasenden Fürsten zu Tode gekommen waren, erhoben sie sich als Zombies unter seiner Herrschaft.

Der Geköpfte Fürst bewacht den Durchgang im Westen. Wenn sich ungebetene Gäste nähern, wartet er geduldig, bis sie ihren ersten Zug ausführen, während sein Kopf Mokmurian warnt und ihm eine grobe Beschreibung der Eindringlinge liefert.

DER GEKÖPFTE FÜRST

EP	HG	TP
12.800	11	126

Schneller Ogerzombie-Untotenfürst Kämpfer 6 (PF MHB, S. 287)

NB Großer Untoter

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17

Aura Frevel (Radius 3 m)

VERTEIDIGUNG

RK 28, **Berührung** 11, auf dem falschen Fuß 26 (+2 GE, -1 Größe, +7 natürlich, +10 Rüstung)

TP 126 (12 TW; 6W8+6W10+66)

REF +9, **WIL** +10, **ZÄH** +14; +2 gegen Furcht

Immunitäten wie Untote; **SR** 10/Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4, Tapferkeit +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Runenfrostkriegsbeil* +21/+16 (1W8+15/19-20/x3), *Runenfrostkriegsbeil* +21/+16 (1W8+10/19-20/x3)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Brut erzeugen, Schneller Schlag, Waffentraining (Äxte +1)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +14)

1/Tag - *Dunkelheit*, *Furcht* (SG 18), *Herbeizauberung* (5. Grad, 9 menschliche schnelle Zombies)

TAKTIK

Im Kampf Sobald Feinde den Raum betreten, befiehlt der Geköpfte Fürst seinen vier Hügelriesenzombies anzugreifen, oder wenn er draußen jemanden sieht, der sich auf einen Fernkampfangriff vorbereitet. Der Geköpfte Fürst wirkt *Furcht* auf die SC, sobald er wenigstens drei von ihnen im Wirkungsbereich des Zaubers zusammengetrieben hat. Er zaubert neun Zombies herbei, die Feinde in die Zange nehmen, Sturmangriffe abwehren oder für Deckung sorgen, sodass so viele Gegner wie möglich im Bereich seiner Aura des Frevels bleiben.

Moral Der Geköpfte Fürst kämpft, bis er vernichtet wird.

SPIELWERTE

ST 31, **GE** 15, **KO** -, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 18

GAB +10; **KMB** +21; **KMV** 33

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Untote befehligen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Beil), Verbesserter Ansturm, Waffenfokus (Beil), Waffenspezialisierung (Beil)

Fertigkeiten Einschüchtern +19, Klettern +21

Sprachen Riesisch; Untote Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Geköpft, Waffentraining 1

Ausrüstung *Ritterrüstung* +1, *Runenfrostkriegsbeile* (2)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brut erzeugen (ÜF) Eine Kreatur, die von dem Geköpften Fürsten getötet wurde, erhebt sich 1W4 Minuten später als schneller Zombie unter seiner Kontrolle.

Entweichende Aura (ÜF) Der Geköpfte Fürst wird von einer andauernden Aura mit einem Radius von 3 m umgeben, die wie der Zauber *Ort entweichen* wirkt.

Geköpft (AF) Obwohl dem Geköpften Fürsten sein Haupt fehlt, kann er noch immer hören, sehen und sprechen, als wäre er nicht enthauptet worden.

Untote befehligen (ÜF) Der Geköpfte Fürst kann seine Fähigkeit Untote befehligen 7-mal pro Tag einsetzen, um jede Art von Zombie zu kontrollieren, als wäre er ein Kleriker der 12. Stufe.

Untote Telepathie (ÜF) Der Geköpfte Fürst kann telepathisch mit jeder anderen untoten Kreatur im Umkreis von 30 m kommunizieren. Er kann diese telepathische Verbindung als Freie Aktion anwenden, um geistlosen Untoten Befehle zu erteilen.



**DER GEKÖPFTE
FÜRST**

HÜGELRIESENZOMBIES (4)

EP	HG	TP
je 2.400	6	je 71

Hügelriesen-Zombies

NB Große Untote

INI -2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 10, Berührung 7, auf dem falschen Fuß 10 (-2 GE, -1 Größe, +3 natürlich)

TP je 71 (13W8+13)

REF +3, **WIL** +9, **ZÄH** +5

Immunitäten wie Untote; **SR** 5/Hieb Waffen

ANGRIFF

Bewegungsrates 9 m

Nahkampf Hieb +1, +17 (1W8+13)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

SPIELWERTE

ST 27, **GE** 6, **KO** -, **IN** -, **WE** 10, **CH** 10

GAB +9; **KMB** +18; **KMV** 26

Talente Abhärtung

Besondere Eigenschaften Wankend

SCHATZ: Die sieben Rüstungen, die hier ausgestellt wurden, sind alle große Rüstungen. Vier von ihnen sind Plattenpanzer [Meisterarbeit], die anderen drei dagegen Ritterrüstungen [Meisterarbeit].

C5 UNTERKUNFT DES SCHMIEDEUNHOLDS (HG 10)



Dieser sechsunddreißig Quadratmeter große Raum ist beinahe wie ein Getreidespeicher geformt, dessen gewölbte Decke bis zu dreißig Metern hoch ist.

KREATOR: Einer der ältesten Bewacher dieser Anlage, der noch aus der Zeit des alten Thassilons stammt, wird Schmiedeunhold genannt – auch bekannt als Skanderig. Diese scharfsinnige und verschlagene Kreatur kann durch die Steinwände um die Bibliothek herum gleiten wie ein Fisch durch Wasser, und eine Weile nach Mokmuriens erstem Besuch dort war der Schmiedeunhold dem Steinriesen äußerst lästig. Schließlich konnte Mokmurian den Externaren in einem *Schutzkreis vor Ordnung* einfangen und die Kreatur nach langen Wochen der magischen Folter dazu bringen, ihm ebenso zu dienen, wie einst ihrem uralten thassilonischen Herrn.

Der Schmiedeunhold ist äußerst beweglich, und obwohl diese Kammer seine Unterkunft ist, ist er normalerweise in der gesamten Anlage unterwegs, indem er durch die Wände geht. Normalerweise wartet er ab und führt seinen ersten Angriff gegen die SC in Runden aus, nachdem sie gerade ihre Kämpfe gegen andere Kreaturen beendet haben. Der Externar kämpft nur 1 oder 2 Runden, bevor er sich wieder durch die Wände zurückzieht. Wenn die SC nicht schon aufgegeben haben, bevor sie diese Kammer erreichen, beschließt der Skanderig, sie mit handfesteren Mitteln zu bekämpfen. Lieber kämpft er bis zum Tode, als sich weiterer Folter durch Mokmurian auszusetzen, weil er die SC zu nahe an sich herankommen ließ.

SCHMIEDEUNHOLD

EP	HG	TP
9.600	10	137

(siehe S. 412)

C6 EINGANG ZUR BIBLIOTHEK (HG 12)



In diesem langen Gang ist die Decke zwölf Meter hoch und kaum zu erkennen; sie ist mit einem komplizierten Muster aus steinernen Säulen und Balken geschmückt. In diese Wände sind lange Zeilen dicht beschriebener Runen gemeißelt, besonders der siebenzackige Stern taucht darin sehr häufig auf. Im Osten ist der Gang völlig zusammengebrochen. Eine ramponierte Tür ragt aus dem Geröll hervor, doch der Gang dahinter ist gänzlich mit Schutt versperrt. Im Westen führt der Gang zu einer riesigen, Doppeltür aus Bronze, in die spiegelähnliche Silberintarsien in Form des allgegenwärtigen siebenzackigen Sterns eingelassen sind. Abgesehen von einer winzigen, sternförmigen Einbuchtung, weisen die Türflügel keine offensichtlichen Scharniere, Klinken oder Schlösser auf.

Jeder Charakter, der Thassilonisch lesen kann, ist in der Lage, die Runen an den Wänden zu entziffern. Es handelt sich um meditative Gebete an den Pfauengeist, um den Geist eines jeden zu beruhigen und vorzubereiten, der die Bibliothek nutzen will. Jeder, der eines dieser Gebete liest, steht 10 Minuten lang unter der Wirkung von *Gefühle besänftigen* (ZS 20).

Die Bronzetüren zum Bereich **C7** sind beständig mit *Arkanes Schloss* (ZS 15) gesichert, und selbst wenn der Zauber gebannt wird, manifestiert sich *Arkanes Schloss* erneut 1W4 Runden, nachdem die Türen geschlossen worden sind. Mit dem Schlüssel, den Mokmurian bei sich trägt, kann die Doppeltür sicher geöffnet werden; nachdem der Riese mithilfe von *Klopfen* die Doppeltür umgangen hatte, nahm er dem mechanischen Bibliothekar im Bereich **C7** den Schlüssel ab. Die Türflügel sind magisch verstärkt und schwer zu beschädigen oder niederzureißen (Härte 20, TP 120, Zerschlagen SG 45). Schlimmer noch: Ein todbringender Externar, der kurz nach Fertigstellung der eigentlichen Bibliothek durch die Theramönche hier gebunden wurde, bewacht die Tür. Er wird herbeigerufen und greift jeden an, der die Tür ohne Schlüssel zu öffnen versucht. Mithilfe eines Kennworts („Viosanxi“ aus der letzten Schriftrolle des Smaragdnen Kodex aus Bereich **A14**), das bei jedem Versuch, die Tür aufzubrechen, ausgesprochen werden muss, wird verhindert, dass das Monster herbeigerufen wird.

KREATOR: Bei jedem Versuch, die Doppeltür im Bereich **C7** ohne das Kennwort aufzubekommen, glüht die Tür mattgrau. Das Glühen wird immer heller, bis das Licht fast blendet, und eine seltsame Gestalt sich aus der Tür schält. Sie scheint humanoid zu sein, was jedoch schwer zu erkennen ist, da sie ein grelles, blendendes Licht ausstrahlt. Die Kreatur fängt an zu schreien und holt nicht einmal Atem, während sie vorwärts schwebt und zum Angriff übergeht. Dieses außerweltliche Monster ist ein leuchtendes Kind, eine Kreatur, die aus einem fernen, wahnsinnigen Winkel der Realität beschworen worden ist. Es manifestiert sich 20 Runden lang, bevor es wieder verschwindet, und greift während dieser 2 Minuten alles an, was es sieht. Die Tür kann eine unendliche Zahl leuchtender Kinder herbeirufen, aber nur eines auf einmal.



DIE FESTUNG DER STEINRIESEN

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: STEINHAGEL ÜBER SANDSPITZE

TEIL ZWEI: DIE REISE NACH JORGENFAUST

TEIL DREI: DAS TAL DES SCHWARZEN TURMS

TEIL VIER: UNTER JORGENFAUST

TEIL FÜNF: DIE ALTE BIBLIOTHEK

LEUCHTENDES KIND

EP	HG	TP
19.200	12	152

(PF MHB II, S. 160)

BELOHNUNG: Wenn die SC die Bibliothek betreten, ohne das leuchtende Kind herbeizurufen, erhalten sie die gleichen EP, als hätten sie es im Kampf besiegt.

C7 DIE THASSILONISCHE BIBLIOTHEK (HG 6)



Zahlreiche leuchtende Kristalllaternen hängen an filigranen Ketten von der achtzehn Meter hohen, gewölbten Decke und tauchen den kreisrunden Raum in helles Licht. In die Wände wurden weitere Runen und Siegel eingemeißelt, und dick gepolsterte Sessel aus Holz und Leder sowie polierte Eichentische stehen um einen neun Meter durchmessenden Schacht im Boden herum.

Dieser Raum enthält das gesammelte Wissen der Magiermönche des Theraordens, des größten und angesehensten Ordens von Gelehrten Thassilons. Die Magiermönche scheuten keine Kosten und Mühen, um das Kloster über dieser Kammer und die umgebenden Räume zu schützen, doch gaben sie sich die allergrößte Mühe bei der Erhaltung dieses Raumes. Hierin hat der Lauf der Zeit keinen Einfluss auf unbelebte Gegenstände. Lebende Kreaturen altern noch immer, jedoch bleiben Papier, Leder, Holz, Stein und sogar Leichen erhalten – sie bleiben auf ewig unberührt und neu. Auch wird dadurch die Luft ständig erneuert und gereinigt, und Kreaturen werden ohne das Bedürfnis nach Essen oder Trinken ernährt. Dieser Effekt hält allerdings nur so lange an, wie diese Gegenstände in der Kammer verbleiben; werden sie herausgetragen, holt die Zeit sie sofort ein. Leichen verwesen, und Skelette zerfallen zu Staub. Holz wird spröde und vergammelt. Bücher zerfallen zu Flocken und lösen sich zu Pulver auf. Und selbst Stein verwittert und altert. All das nach wenigen Herzschlägen.

Darüber hinaus funktionieren Reisen in andere Dimensionen in dieser Kammer nicht; sie ist gänzlich durch ein permanentes *Dimensionsschloss* (ZS 20) abgeriegelt.

Der Schacht in der Mitte enthält die Besitztümer der Bibliothek. Die Wände des Schachtes, der 9 m breit und 15 m tief ist, sind über und über mit Regalen bedeckt, in denen Bücher, Schriftrollen, Tafeln und andere Textträger lagern. All diese Bücher sind in Thassilonisch verfasst und, dank des erhaltenden Effektes in dieser Kammer, in ausgezeichnetem Zustand. Die enthaltenen Themen decken jeden Aspekt des Lebens in Thassilon ab – somit stellt diese Kammer womöglich die größte Wissenssammlung über dieses fast vergessene Zeitalter auf ganz Golarion dar. Sollte die Existenz der Bibliothek also jemals an die Öffentlichkeit gelangen, würde sie zu einem Anziehungspunkt für alle Arten von Gelehrten, arkanen Zauberkundigen und Dieben aus der ganzen Welt werden. Es gibt keine Leitern oder Stufe für diejenigen, die die Bücher studieren wollen; die Magiermönche flogen oder schwebten hinab, um ihre Besitztümer zu sortieren, und sahen keinen Sinn darin, die Einsicht ihrer Sammlung für unwürdigere Leute leichter zu machen.

Die SC können die Bibliothek selbstverständlich nutzen, um alle möglichen Themen bezüglich Thassilons nachzuschlagen. Am Ende dieses Kapitels stehen einige Schlüsselinformationen, die sich direkt auf den übrigen Abenteuerpfad „Das Erwachen der Runenherrscher“ beziehen. Wenn die SC mehr über andere Teile des Reiches erfahren wollen, kannst du ihnen nach Gutdünken Informationen zukommen lassen.

KREATUR: Ein thassilonisches Relikt „lebt“ noch immer in dieser Kammer: eine merkwürdige mechanische Kreatur, die von den Magiermönchen konstruiert wurde und als Betreuer, Buchsortierer und Gehilfe der Bibliotheksnutzer dient. Obleich der mechanische Bibliothekar nicht altert, wirkt sich die erhaltende Magie in dieser Kammer nicht auf belebte Kreatur aus. Im Verlauf der 10.000 Jahre, die er hier allein verbrachte, sammelte er deshalb immer mehr Erfahrung darin, sich selbst zu reparieren. Doch mit jedem Versuch, sich selbst in Ordnung zu bringen, wurde er immer verstörter und verwirrter. Inzwischen rauchen Teile von ihm ständig, seine Gliedmaßen quietschen und surren, und die Vorstellung, seinen Aufziehschlüssel zu verlieren, treibt ihn immer weiter in den Wahnsinn.

Der mechanische Bibliothekar erwacht klappernd und rauchend zum Leben, wenn er die Neuankömmlinge bemerkt, die den Raum betreten, und taumelt ungeschickt und ruckartig auf sie zu, um sie zu begrüßen (da eines seiner drei Beine nicht mehr richtig funktioniert). Er spricht die Neuankömmlinge auf Thassilonisch an und fragt: „Welches Werk voller Wissen soll ich für Euch heraufholen? Derzeit sind 24.491 Bände, Schriftrollen, Streitschriften und ungebundene Manuskripte verfügbar. Nennt bitte Autor, Titel, Thema oder Anschaffungsdatum durch das Therakloster des gewünschten Werkes.“ Der Bibliothekar wartet geduldig auf Anfragen. Wenn ihn niemand auf Thassilonisch anspricht, folgt er den Besuchern wortlos durch die Bibliothek, wartet auf Bestellungen und hofft, dass niemand seine Bücher beschädigt. Der Bibliothekar ist zwar kein besonders guter Kämpfer, doch wenn es sein muss, kämpft er bis zum Tode, um die Bibliothek zu verteidigen.

MECHANISCHER BIBLIOTHEKAR

EP	HG	TP
2.400	6	67

Erwachter mechanischer Diener Experte 8 (PF MHB III)

RN Mittelgroßes Konstrukt (Mechanisch)

INI +6; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +13

VERTEIDIGUNG

RK 17, **Berührung** 15, auf dem falschen Fuß 12 (+3 Ausweichen, +2 GE, +2 natürlich)

TP 67 (10 TW; 2W10+8W8+20)

REF +6, **WIL** +6, **ZÄH** +2

Immunitäten wie Konstrukt

Schwächen Empfindlichkeit gegen Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hieb +11 (1W4+4)

Fernkampf Netz +10

TAKTIK

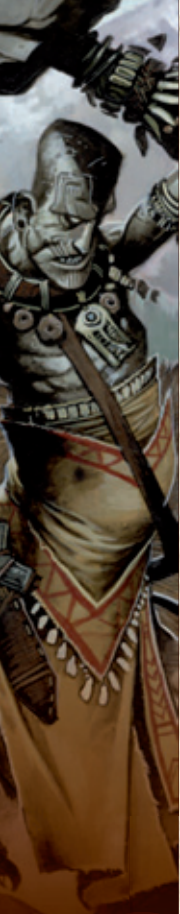
Im Kampf Der mechanische Bibliothekar ist nicht für den Kampf konstruiert und kämpft nur, um sich oder die Bibliothek zu verteidigen.

Moral Auch wenn er ein recht schlechter Kämpfer ist, verteidigt der mechanische Bibliothekar die Bibliothek, bis er vernichtet wird.

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 14, **KO** -, **IN** 12, **WE** 11, **CH** 5

GAB +8; **KMB** +11; **KMV** 26



Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Handwerk (Buchbinder) +14, Schätzen +14, Sprachkunde +14, Wahrnehmung +13, Wissen (Adel) +14, Wissen (Arkane) +14, Wissen (Geographie) +14

Sprachen Abyssisch, Aklo, Aqual, Aural, Azlanti, Drakonisch, Elfish, Ignal, Infernalisch, Riesisch, Terral, Thassilonisch

Ausrüstung Aufziehschlüssel, Netz, *Schwebering* (wie *Schwebestiefel*)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Erwachter Mechanismus (ÜF) Die Methoden, mit denen seine vor langer Zeit verstorbenen Schöpfer dem mechanischen Bibliothekar Intelligenz einhauchten, sind längst in Vergessenheit geraten.

ENTWICKLUNG: Eine unglaubliche Menge an Informationen harrt in dieser Bibliothek ihrer Entdeckung. Weitere Einzelheiten darüber, was die SC beim Studium der Wissensschätze in der Bibliothek entdecken können, findest du auf Seite 232 im Abschnitt „Aus der Vergangenheit lernen“.

BELOHNUNG: Wenn die SC sich der Hilfe durch den mechanischen Bibliothekar versichern, erhalten sie 4.800 EP.



C8 HAGER UND HUNGRIG (HG 10)



Dieser merkwürdige, leere Raum ist noch stärker abgeschliffen worden als alle anderen Kammern in dieser Anlage: Jeder Winkel ist zu einem glatten Bogen abgetragen worden, sodass jeder Ansatz scharfer Linien gänzlich verschwunden ist. Vereinzelte Brandflecken verunzieren die Wände und den Boden – und insbesondere im Süden, wo Teile der Mauer eingestürzt sind.

Mokmurian ist kein Narr und vertraut nicht einmal seinen engsten Verbündeten, von den einfachen Soldaten in seinem Heer aus Riesen ganz zu schweigen. Angeregt durch ein besonders altes Buch, das er in der Bibliothek studiert hat, veränderte er diesen Raum, der als Anker für die Beschwörung dreier gefährlicher Entitäten aus den unermesslichen Tiefen der Zeit dient: Den Hunden von Tindalos.

Mokmurian verwendet viel Mühe darauf, einen stummen *Alarm* an der Tür aufrechtzuerhalten, die in den Bereich **C9** führt.

KREATUREN: Die fremdartigen Externare wurden ursprünglich durch mehrere Anwendungen von *Bindender Ruf* an diese Kammer gebunden. Indem er die Anzahl der Winkel in diesem Raum verringerte, konnte er die drei Kreaturen länger in seinen Diensten zwingen. Da sie anders in der Zeit leben als andere Lebensformen – sie hausen in den Winkeln, anstatt auf den Windungen zu schweben –, wirken die Abrundungen eher wie ein Pferch, der die Hunde für Monate bindet, statt nur für Wochen durch *Bindender Ruf*.

Die Hunde hassen es, dermaßen eingesperrt zu sein, doch *Bindender Ruf* hindert sie daran, gegen Mokmurian vorzugehen. Ihnen ist befohlen worden, diese Kammer zu bewachen und zu Mokmurian zu kommen, wenn er sie ruft. Die Hunde lauern in die diesem Raum und lassen nur zu gern ihre Frustration an allem aus, was sich bewegt. Jedes dieser Monster ist ein hagerer Vierbeiner mit langen Gliedmaßen, großen, seelenlosen Augen und einem zahnbewehrten Maul.

HUNDE VON TINDALOS (3)	EP je 3.200	HG 7	TP je 85
-------------------------------	-----------------------	----------------	--------------------

(PF MHB II, S. 142)

C9 MOKMURIANS ZUFLUCHT (HG 15)



Diese ausladende Kammer war vielleicht einmal ein Vorlesungssaal, doch nun stehen hier keine Möbel mehr. Sechs anderthalb Meter breite Säulen, alle mit spiralförmig angelegten Runenmustern versehen, stützen das dreißig Meter hohe Dach. Allerlei arkane Gegenstände – Kerzen, Bücher, Messer und Flaschen mit Pulvern und Zutaten – liegen in geordneten Stapeln und Haufen überall in der Halle herum. Es sieht aus wie das Laboratorium oder der Lagerraum eines arkanen Zauberkundigen. Im Westen, nördlich eines sechs Meter breiten Emporiums, führt eine breite Treppenflucht zu einer Steintür in der Mauer. Darauf befinden sich ein großer Haufen Felle, ein riesiger Stuhl und ein Tisch, auf dem sich Bücher und Schriftrollen stapeln. Unter dem Tisch an der gegenüberliegenden Wand steht eine eisenbeschlagene Truhe.



DIE FESTUNG DER STEINRIESEN

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: STEINHÄGEL ÜBER SANDSPITZE

TEIL ZWEI: DIE REISE NACH JORGENFAUST

TEIL DREI: DAS TAL DES SCHWARZEN TURMS

TEIL VIER: UNTER JORGENFAUST

TEIL FÜNF: DIE ALTE BIBLIOTHEK

Dieser Raum war früher ein Vorlesungssaal, in dem die Magiermönche des Theraordens ihre Theorien darlegten, über die Feinheiten der Magie diskutierten und Symposien abhielten, um ihre Forschung voranzutreiben. Die gesamten Möbel sind längst zu Staub zerfallen, sodass nur eine weitreichende, leere Kammer zurückbleibt, in der Mokmurians aufgeblasenes Ego Platz hat.

Mokmurian hat den gesamten Raum in eine Mischung aus persönlichem Labor, Arbeitszimmer, Bibliothek und Schlafkammer umgewandelt. Der Durchgang im Westen ist durch Geröll blockiert. Mithilfe von *Steinwand* hat Mokmurian den Eingang im Süden verschlossen und sogar darüber nachgedacht, dasselbe mit dem Durchgang im Osten zu machen. Allerdings hält er es für bequemer, einen tatsächlichen Ausgang zu haben, statt ständig *Dimensionstür*, *Wände passieren* oder *Teleportieren* vorbereitet haben zu müssen.

KREATUR: Auch wenn man es ihm aufgrund seiner Körpergröße nicht sofort ansieht, ist Mokmurian ein mächtiger Riese. Bei 3 m Größe überragt er zwar alle Menschen, doch innerhalb der Gesellschaft der Steinriesen ist er eines der widerwärtigsten Dinge, die ein Riese nur sein kann: ein Kümmerling. In vielerlei Hinsicht waren es seine Größe und der daraus resultierende Spott, der ihn zur Reise in die Kodarberge trieb, wo er zum Sklaven Karzougs wurde.

Seit Kurzem verbringt er einen Großteil seiner Zeit an diesem Ort, und wenn die SC das erste Mal diesen Raum untersuchen wollen, begegnen sie ihm hier. Wenn die SC gezwungen sind, vor dieser Begegnung zu fliehen und später für einen zweiten Versuch zurückkehren, könnte Mokmurian viel bewegungsfreudiger sein. Man könnte ihm in der Bibliothek (Bereich **C7**), im Heiligtum Lamaschtus (Bereich **B13**) oder sogar an der Oberfläche begegnen.

Mokmurian nutzt mehrere umfangreiche Warnvorrichtungen, die ihn vor unbefugten Eindringlingen warnen. Falls die SC dem Geköpften Fürsten im Bereich **C4** begegnet sind und gegen ihn gekämpft haben, berichtet der Kopf des Untoten (der in einem goldenen Vogelkäfig auf Mokmurians Schreibtisch steht) von den Eindringlingen. Mokmurian nutzt daraufhin den Kopf des Ogers, um sich ein Bild von den Fähigkeiten seiner Gegner zu machen. Die Tür, die aus dem Bereich **C8** in diesen Raum führt, ist gleichfalls mit dem Zauber *Alarm* gesichert, der den Riesen vor unbefugten Zutritten warnt, wenn dies nicht durch den Kampflärm der Fall ist.

MOKMURIAN

EP	HG	TP
51.200	15	287

Steinriese Wandler 11 (PF MHB, S. 220)

CB Großer Humanoider (Riese)

INI +7; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 9 m, *Unsichtbares sehen*; Wahrnehmung +25

VERTEIDIGUNG

RK 32, *Berührung* 13, auf dem falschen Fuß 28 (+1 Ausweichen, +3 GE, -1 Größe, +11 natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 287 (23 TW; 12W8+11W6+195)

REF +10, **WIL** +15, **ZÄH** +19

Resistenzen Feuer 30 (oder gegen eine andere Energieart, die von der Gruppe bevorzugt wird); **SR** 10/Adamant (gegen die ersten 110 Schadenspunkte); **Verteidigungsfähigkeiten** Verbessertes Felsen fangen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf 2 Hiebe +20 (1W8+7) oder *Zauberspeichender (Vampirgriff) Knüppel des Schutzes* +2, +22/+17/+12 (1W8+9)

Fernkampf Fels +17/+12/+7 (1W8+10)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Felsen werfen (54 m)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11; Konzentration +16)

Beliebig oft – *Gestalt wechseln (Bestiengestalt II/Elementargestalt I, 11 Runden/Tag)*

8/Tag – *Telekinetische Faust* (1W4+5 Wuchtschaden)

Vorbereitete Zauber (ZS 11; Konzentration +16)

6. – *Auflösung* (SG 21, 2), schneller *Sengender Strahl*

5. – *Energiewand*, schneller *Schild*, *Telekinese* (SG 20, 2), *Todeswolke*

4. – *Dimensionstür*, *Fester Nebel*, *Feuerschild*, *Massen-Personen verkleinern* (SG 19, 2), *Steinhaut*

3. – *Feuerball* (SG 18), *Fliegen*, *Mächtige Magische Waffe*, *Magie banen*, *Stinkende Wolke* (SG 18), *Verlangsamen* (SG 18, 2)

2. – *Energien widerstehen*, *Glitzerstaub* (SG 17), *Nebelwolke*, *Sengender Strahl*, *Unsichtbares sehen*, *Windgeflüster* (2)

1. – *Alarm*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Person vergrößern*, *Person verkleinern* (SG 16, 2) *Schutz vor Gutem*, *Schwächestrahle* (SG 16)

0. (beliebig oft) – *Arkane Siegel*, *Erschöpfende Berührung*, *Licht*, *Magierhand*, *Zaubertricks*

Thassilonische Spezialisierung Verwandlung; **Ausgeschlossene Schulen** Illusion, Verzauberung

TAKTIK

Vor dem Kampf Nachdem er seine Zauber vorbereitet hat, wirkt Mokmurian jeden Morgen *Magierrüstung* und auf seinen Knüppel *Mächtige Magische Waffe*. Sobald er weiß, dass die SC anrücken (vermutlich durch den Kopf des enthaupteten Ogers), wirkt er *Energien widerstehen* (gegen eine Art von Energie, von denen er weiß, dass die SC sie bevorzugen, ansonsten gegen Feuer), *Unsichtbares sehen* und *Steinhaut*. Wenn er ahnt, dass die SC ganz in der Nähe sind, wirkt er *Fliegen* und verwendet seinen *Stab: Ausdauer des Ochsens*. Alle Effekte sind bereits in die oben genannten Werte miteinbezogen. Schließlich wirkt er auf den Eingang zum Raum *Nebelwolke* und lauert den SC auf.

Im Kampf Sobald die SC den Raum betreten, wirkt Mokmurian als erste Aktion *Fester Nebel* und fängt so viele Gegner wie möglich im Wirkungsbereich des Zaubers. Er benutzt seine *Nebelsichtbrille*, um die SC leichter mit Fernkampfaubern eindecken zu können. Sobald jemand aus dem Nebel auftaucht, wirkt er *Todeswolke* auf diesen Bereich, gefolgt von *Stinkende Wolke*. Wenn ein SC zu nahe an ihn herankommt, verwendet er *Telekinese* und schleudert ihn, wie er hofft, in einen Wirkungsbereich der Nebelzauber. Hauptsächlich will er durch den Fernkampf die Oberhand behalten, doch wenn der Nahkampf unausweichlich ist, wirkt er zunächst *Massen-Personen verkleinern*, um seine Gegner zu schrumpfen, und danach sein schnelles *Schild*. Schließlich wirkt er in der ersten Runde des eigentlichen Nahkampfs auf sich selbst *Person vergrößern* und verwendet Nahkampfangriffe. Sollten die Hunde von Tindalos noch leben, wird er sie ebenfalls rufen, damit sie ihn im Kampf unterstützen.

Moral Mokmurian kämpft, bis seine Trefferpunkte auf 40 oder darunter fallen; daraufhin benutzt er *Dimensionstür* und zieht sich in den Bereich **B13** zurück, wo er hofft, von seinen untergebenen Lamien geheilt zu werden. Sollten diese tot sein, flüchtet er an die Oberfläche und sammelt zwölf Steinriesen und alle namentlich genannten und

noch lebenden Riesen um sich und führt einen Angriff auf die Bibliothek, um die SC zu erledigen. Haben die SC ein Bündnis mit Conna geschlossen und sollte sie noch am Leben sein, ist sie unter den Riesen, die Mokmurian um sich schart. Wenn und falls diese Patrouille auf die SC stößt, wechselt Conna die Seiten, um die Charaktere zu unterstützen – ein Zug, der die anderen Steinriesen in Verwirrung stürzt. In der nächsten Runde läuft die Hälfte dieser Riesen dann ebenfalls über; sie verleugnen Mokmurian als wertlosen Kümmerling und schließen sich mit Conna und den SC gegen ihn zusammen. In diesem Falle kämpft Mokmurian solange weiter, bis seine Trefferpunkte auf unter 30 fallen, woraufhin er seine *Schriftrolle: Begrenzter Wunsch* einzusetzen versucht, um sich nach Xin-Schalast zu teleportieren. Unglücklicherweise teilen er und Karzoug eine seelische Verbindung seit Mokmuriens Reise in die Stadt der Gier. Daher hat Karzoug alle Taten des Riesen überwacht und etwas Anderes für ihn vorgesehen (siehe unten, „Entwicklung“).

SPIELWERTE

ST 25, GE 17, KO 27, IN 20, WE 14, CH 14

GAB +14; KMB +22; KMV 36

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Schnell zaubern, Schriftrolle anfertigen, Tänzender Angriff, Verbesserte Initiative, Wirbelwindangriff, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberstab herstellen
Fertigkeiten Fliegen +10, Heimlichkeit +22, Klettern +33, Wahrnehmung +25, Wissen (Arkane) +31, Wissen (Baukunst) +31, Wissen (Geographie) +31, Zauberkunde +31

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Orkisch, Riesisch, Terral, Thassilonisch
Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Keule), Körperliche Verbesserung +3

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Begrenzter Wunsch*, *Stab: Ausdauer des Ochsen* (13 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Diamantenstaub im Wert von 500 GM, *Nebelsichtbrille*, *Nimmervoller Beutel (Typ II)*, *Runenrobe*, Schlüssel zum Bereich **C7**, Zauberbücher, *Zauberspeichernder Knüppel des Schutzes (Vampirgriff)* +1

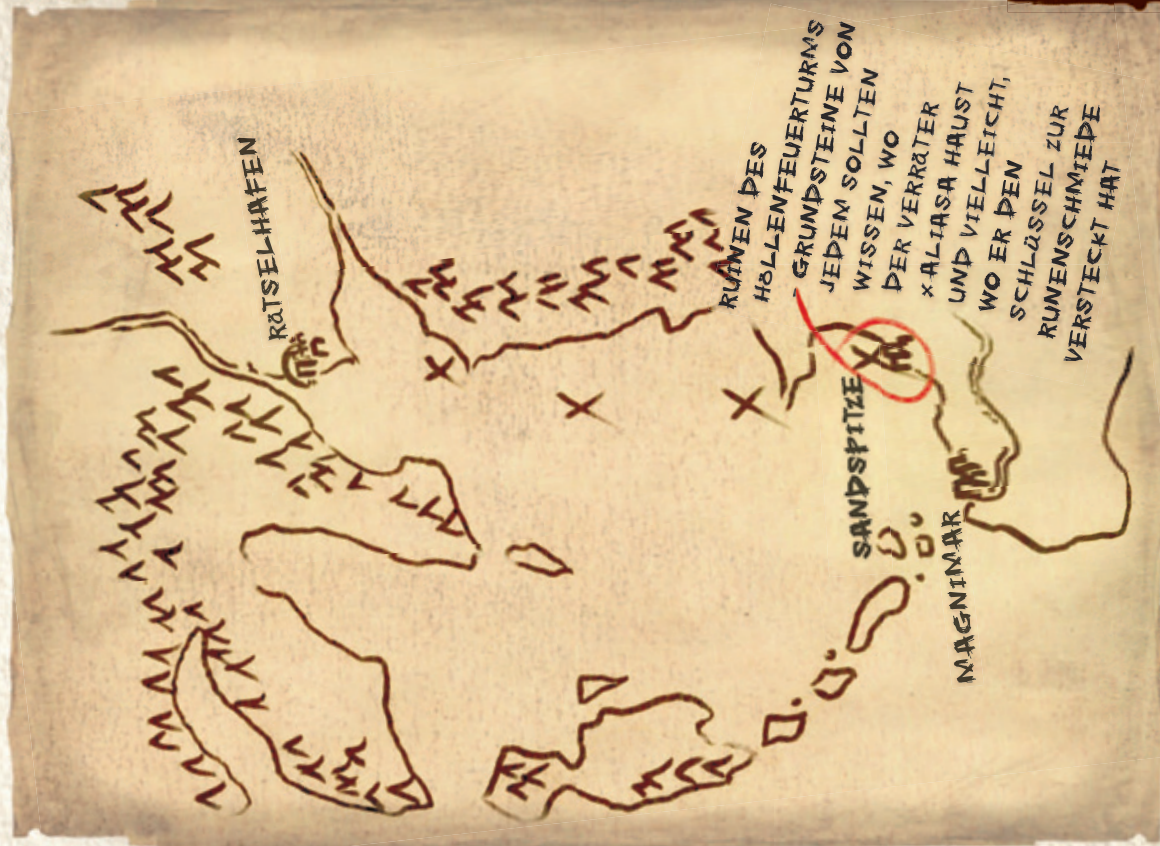
Zauberbücher Mokmurian bewahrt seine Zauberbücher in seinem *Nimmervollen Beutel* auf. Abgesehen von allen Zaubern, die er vorbereitet hat, enthält diese umfangreiche Sammlung zudem die meisten Zauber aus dem *Pathfinder Grundregelwerk* bis zum einschließlich 6. Grad. Du kannst mithilfe der Zauberbücher auch Zauber aus anderen Quellen einführen – und wenn du möchtest, diese Zauber auch im Kampf gegen die SC einsetzen.

SCHATZ: Ein Großteil der Schätze, die er im Verlauf der letzten Jahre angesammelt hat (insbesondere die Reichtümer aus Xin-Schalast), hat Mokmurian bereits als Sold unter seinen Untergebenen und Soldaten verteilt. Allerdings findet sich hier immer noch eine erstaunliche Ansammlung persönlicher Wertgegenstände. Er besitzt eine erstaunliche Sammlung von Büchern über Zauberkunde. Seine Zauberkomponenten und Laborausrüstung liegen überall im Raum verteilt (diese ist insgesamt 1.500 GM wert, wiegt aber mehrere Hundert Pfund). Die Truhe unter seinem Schreibtisch enthält den größten Teil seines verbliebenen Reichtums, darunter 12.000 GM, 1.100 PM, eine Halskette aus Bernstein und Saphiren im Wert von 4.000 GM, mehrere Runensteine aus Elfenbein im Wert von 1.400 GM sowie eine *Schriftrolle: Kontakt zu anderen Ebenen*.

Inmitten der Stapel mit Mokmuriens Invasionsplänen, Schlachtentaktiken und Forschungsnotizen befindet sich darüber hinaus ein einziges Blatt Papier, das eine Umgebungskarte der Verlorenen Küste in Varisia zeigt (siehe Spielerunterlage 4-2). Entlang der Küste sind vier Punkte jeweils mit einem „X“ markiert: drei davon sind in einiger Entfernung der Küste vorgelagert, eines aber liegt genau über Sandspitze. In einer Randnotiz, geschrieben in Riesisch, steht: „Ruinen Höllenfeuerturm – Grundsteine von jedem sollten wissen, wo der Verräter Xaliasa haust und vielleicht, wo er den Schlüssel zur Runenschmiede versteckt hat.“ Die kryptische Notiz ist besonders wichtig für das nächste Kapitel des Abenteuers.

ENTWICKLUNG: Obleich Mokmurian von Karzoug nicht auf magische Weise beherrscht wird und der Riese auch sonst unter keinem magischen Zwang steht, dem Willen des Runenherrschers zu gehorchen, besteht doch zwischen Karzoug und dem Riesen noch immer eine seelische Verbindung, die hergestellt wurde, als Mokmurian Karzoug erweckte. Sobald Mokmurian ihn

MOKMURIAN



enttäuscht, wird Karzoug von Wut und Ungeduld überwältigt. Über die gesamten Strecke, von den Türmen von Xin-Schalast hinunter zum Storvalplateau, schickt Karzoug seinen Geist aus und übernimmt die Kontrolle über Mokmurian. Dies geschieht, kurz bevor Mokmurian die Möglichkeit hat, seine *Schriftrolle: Begrenzter Wunsch* zur Flucht einzusetzen. Sollte Mokmurian im Begriff sein, aufgelöst oder in eine andere Realitätsebene versetzt zu werden, werden diese Effekte durch die starke Bindung aufgehoben.

Sobald Karzoug die Kontrolle übernimmt (sei es, weil Mokmurian stirbt, er auf magischem Wege verbannt wird oder einfach versucht, sich fort zu teleportieren), wird Mokmuriens Körper plötzlich unbeweglich. Er zuckt einige Male, dann dreht er den Kopf und sieht die SC direkt an. Seine Bewegungen sind mechanisch und ungenau, als würde er von riesigen, unsichtbaren Händen mit Gewalt gelenkt. Er spricht mit einer stark gehobenen Stimme – einer fast menschlichen Stimme –, und von seinen Augen geht eine smaragdgrüne Strahlung aus, die die Seelen versengt.



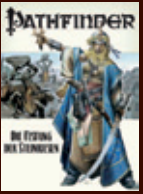
„Dies sind also die Helden dieses Zeitalters. Auf mich wirken sie eher wie keuchende Würmer. Würmer, die in die Erde gestampft werden, sobald meine Armeen in Xin-Schalast wieder auferstehen und man den Namen Karzoug erneut mit Angst und Ehrfurcht ausspricht. Wisset, dass die Toten, die mit der Sihedronrunne gezeichnet waren – jene Riesen, die ihr bequemerweise für mich erschlagen habt –, meine Rückkehr nur beschleunigt haben. Genauso wie euer Tod. Ihr seid allesamt Narren. Ist das alles, was ihr in zehntausend Jahren zustande gebracht habt?“

Daraufhin fängt Karzoug an zu lachen – ein höhnisches Gelächter, das wiederholt und schließlich schwindet. So mächtig Karzoug auch ist, über eine dermaßen lange Entfernung kann er die Kontrolle über Mokmurian nur wenige Augenblicke lang aufrechterhalten. Nach dem Abreißen der Verbindung zwischen ihm und Mokmurian, stirbt der Riese und seine Seele erlischt. Charaktere, die Karzougs Stimme im Bereich **E8** in Distelkronen gehört haben, können einen Weisheitswurf gegen SG 15 ablegen; haben sie Erfolg, erkennen sie, dass es sich um ein und dieselbe Stimme handelt.

ABSCHLUSS DES KAPITELS

Die SC müssen Mokmurian nicht unbedingt töten, um das Heer der Steinriesen zu zerrütten – man darf nicht vergessen, dass die meisten Steinriesen, die nach Jorgenfaust gekommen sind, nicht böse sind. Falls die SC Mokmurian zur Flucht zwingen oder Conna und eine Gruppe von Riesen dazu bringen können, sich gegen ihren grausamen Herrscher zu wenden, ist das bereits genug, um Sandspitze zu retten und das übrige Varisia vor einer Invasion zu bewahren. Die Stämme um Jorgenfaust herum brechen ihre Zelte ab und kehren mit erstaunlicher Geschwindigkeit zum Storvalplateau zurück. Die Riesen wollen schnellstmöglich bei ihren zurückgelassenen Ältesten um Vergebung bitten oder möglichst viel Abstand zu den mächtigen Helden gewinnen, die ihren furchterregenden Anführer getötet haben.

Trotzdem sollten die unheimlichen Worte, die Karzoug gesprochen hat, den SC unzweifelhaft klarmachen, dass Mokmurian bloß eine Figur in einem noch größeren Spiel war, und Varisia, wenn man der Stimme glauben schenken darf, in noch größerer Gefahr schwebt als



Die Festung der Steinriesen

KAPITEL-HINTERGRUND

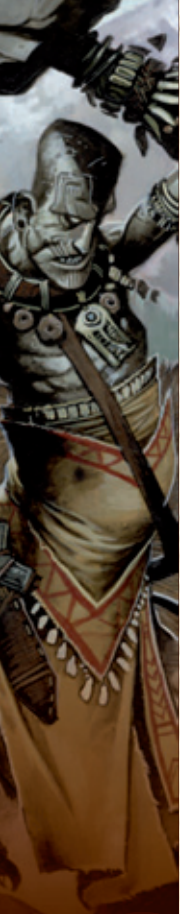
TEIL EINS: STEINHAGEL ÜBER SANDSPITZE

TEIL ZWEI: DIE REISE NACH JORGENFAUST

TEIL DREI: DAS TAL DES SCHWARZEN TURMS

TEIL VIER: UNTER JORGENFAUST

TEIL FÜNF: DIE ALTE BIBLIOTHEK



zuvor. Etwas muss geschehen, und nun, zum ersten Mal, haben die SC Gelegenheit herauszubekommen, was genau zu tun ist. Sie können die Thassilonische Bibliothek ungestört durchsuchen und damit die darin gesammelten uralten Bücher, Schriftrollen, Karten, Tafeln und Folianten, in denen das Geheimnis bewahrt wird, wie Runenherrscher Karzoug zu besiegen ist.

AUS DER VERGANGENHEIT LERNEN

Bis heute wussten nur wenige Varisier viel über Thassilon. Sie wussten nur, dass die geheimnisvollen Monumente, die überall im Land zu finden sind, Teil dieses uralten Reichs waren und die Landesherrscher Despoten und Tyrannen übelster Sorte waren. Durch die Entdeckung der Thassilonischen Bibliothek öffnet sich den SC ein Fenster in die Vergangenheit Thassilons, durch das sie Vieles aus dieser Zeit erfahren können. Nachfolgend sind die Ergebnisse der beiden Fertigkeitswürfe für Wissen (Geschichte) aufgelistet, die ein Charakter ablegen muss, um mehr über Xin-Schalast (das spätere Ziel) oder über Runenherrscher Karzoug (den späteren Feind) zu erfahren. Zwar sind die SG hoch angesetzt, doch durch die Bibliotheksnutzung wird ein Bonus von +20 auf den Fertigkeitswurf gewährt (wodurch sogar SC, die eigentlich keinen Rang in dieser Fertigkeit besitzen, erfolgreiche Würfe ausführen können). Darüber hinaus wird durch die Mithilfe des mechanischen Bibliothekars ein zusätzlicher Bonus von +10 auf die Würfe gewährt.

Mithilfe der Bücher können die SC viel über Thassilon in Erfahrung bringen. Sie sollten schnell alles

aufschnappen, was sie in vorherigen Kapiteln über das vergangene Reich hätten erfahren sollen, aber aus irgendeinem Grund nicht konnten. Sie könnten diese älteren Informationen sogar durch nebensächliche Unterhaltungen mit dem mechanischen Bibliothekar erhalten. Allerdings sollten sie sich aufgrund Mokmurians letzter Worte bei ihren Nachforschungen hauptsächlich auf zwei Themenbereiche konzentrieren: Xin-Schalast und Karzoug.

Sobald die SC bei ihren Nachforschungen auf Karzoug und das Reich von Schalast stoßen, kannst du dir die Zeit nehmen und etwas Würze ins Geschehen bringen. In der folgenden Liste stehen die Titel mehrerer Bücher, in denen die SC deines Erachtens nach Teilinformationen beziehen können. Sie dienen zudem als Inspiration für mögliche weitere Buchtitel.

- *Bilanz der Besitztümer von Groß-Schalast*
- *Almanach der Amüsierviertel von Xin-Schalast für Bildhauer*
- *Herrscher des Reichtums: Karzougs Handel und Eroberungen*
- *Die Tribute Vadans (mit Berichten und Vorhersagen)*
- *Ein Flüstern aus Leng: Almanach des Jenseits*
- *Türme aus Gold – Der Aufstieg Xin-Schalasts*
- *Karzoug: Herr der Herrscher und Meister aller*
- *Das Antlitz über Xin-Schalast – Ein Herrscher festgehalten im Urgestein*
- *Ein Reisender auf der Goldstraße*
- *Die Goldene Legion: Eine Geschichte des Goldfleischformens*
- *Der Preis des Lebens: Spekulationen über den Ebenen übergreifenden Seelenhandel*



DIE FESTUNG DER STEINRIESEN

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: STEINHAGEL ÜBER SANDSPITZE

TEIL ZWEI: DIE REISE NACH JORGENFAUST

TEIL DREI: DAS TAL DES SCHWARZEN TURMS

TEIL VIER: UNTER JORGENFAUST

TEIL FÜNF: DIE ALTE BIBLIOTHEK

XIN-SHALAST

Ergebnisse der Fertigkeitwürfe für Wissen (Geschichte) über Xin-Schalast:

SG	ERGEBNIS
20	Xin-Schalast ist eine legendäre, versunkene Stadt, von der es heißt, sie liege irgendwo verborgen in den Kodarbergen. Gerüchten zufolge sind die Straßen der Stadt aus Gold, die Gebäude aus Edelsteinen und ein sehender Berg würde auf sie herabblicken.
30	Xin-Schalast war die Hauptstadt eines Reiches namens Schalast, eines von sieben Reichen, aus denen das Thassilonische Reich bestand. Der Legende nach liegt Xin-Schalast am Oberlauf des Flusses Avah – der nach varisischem Volksglauben zu einem irdischen Paradies führt, das Desna heilig ist. Unglücklicherweise gibt es keine Aufzeichnungen mehr darüber, wo er einst floss, und die meisten Gelehrten glauben, der Fluss sei während des Erdenfalls vernichtet worden.
35	Während der letzten Jahrhunderte, bevor Thassilon durch den Erdenfall vernichtet wurde, wurde Xin-Schalast von Runenherrscher Karzoug regiert, einem der Fürsten des Thassilonischen Reiches. Diese gigantische Stadt wurde hauptsächlich von Stämmen von Riesen erbaut, die wiederum unter der Herrschaft mächtiger, Runenriesen genannten Wesen standen.
40	Die Türme von Xin-Schalast stehen auf dem mythenumwobenen Berg des Mharmassivs. Die Höhe des Berges ist legendär, sein Gipfel durchstößt die Wolken über den Kodarbergen und es heißt, dies sei der höchste Gipfel in einer ganzen Kette aus äußerst unwirtlichen Bergen.
50	Vom Mharmassiv heißt es, es diene als Brücke zu seltsamen Reichen jenseits von Golarion – besonders zu den albraumhaften Dimensionen von Leng. Aufgrund der Verbindung mit dem albraumhaften Reich von Leng sagt man, die Region um das Mharmassiv sei von unheimlichen und außerweltlichen Energien erfüllt.

KARZOUG

Ergebnisse der Fertigkeitwürfe für Wissen (Geschichte) über Karzoug:

SG	ERGEBNIS
35	Karzoug war der Runenherrscher der Gier. Er war nicht nur ein Azlant, sondern ein wirklich mächtiger Mann: Es heißt, er sei der begabteste Nutzer von Verwandlungsmagie in ganz Thassilon gewesen und habe Jahrhunderte lang gelebt. Vor mehr als 10.000 Jahren herrschte er über das Gebiet, das Schalast genannt wurde, Teil des uralten Thassilonischen Reiches.
40	Karzougs Heere bestanden vornehmlich aus Riesen, die jeden seiner Befehle ausführten. Die Riesen wurden von hoch aufragenden Monstern beherrscht, die als Runenriesen bekannt waren, die wiederum Figuren des Runenherrschers waren. Zu Karzougs Verbündeten zählten noch weitere machtvolle Kreaturen, zum Beispiel blaue Drachen, unheimliche Bewohner des albraumhaften Reiches von Leng, Blut trinkende Externare, die als Blutrote Wanderer bekannt waren, sowie gewaltige Lamia-Harridane, die die meisten Riesen überragten.
45	Karzoug konzentrierte sich mit seiner Magie auf die Schule der Verwandlung, die im Zeitalter Thassilons mit der Tugend des Wohlstand in Verbindung gebracht wurde. Unter seiner Herrschaft aber wurde diese Herrschaftstugend immer mehr mit der Sünde der Gier in Verbindung gebracht. Unter den Runenherrschern beherrschte er die Giermagie unangefochten, doch hatten seine Fähigkeiten in Bezug auf Illusionen und Bezauberungen (die mit den Sünden Hochmut und Wollust verbunden waren) stark nachgelassen. Viele glaubten, dass Waffen, die mit Illusions- und Bezauberungsmagie verstärkt worden waren – sogenannte „Waffen der Herrschaft“ –, besonders mächtig gegenüber Karzoug wären. Allerdings gibt es in der Bibliothek keine Aufzeichnungen darüber, ob jemand den Runenherrscher jemals mit einer solchen Waffe angegriffen hatte.
50	Karzoug führte Krieg gegen seine Nachbarn und besonders gegen Alaznist, die Runenherrscherin des Zornes und Herrin über Bakrakhan. Auf einer Erhöhung, die als der Hobel bekannt ist, erbaute Karzoug zwischen ihren Nationen gigantische Wächterstatuen, um Bakrakhan zu überwachen, während Alaznist Türme bauen ließ, die Höhlenfeuertürme genannt wurden, um Karzougs Heere davon abzuhalten, in ihr Land einzufallen. Die Bürger beider Nationen fürchteten, dass der Krieg zwischen Karzoug und Alaznist dermaßen eskalieren würde, dass er das Ende der Welt heraufbeschwören könnte.
55	Während sich der Krieg zwischen Karzoug und Alaznist weiter ausbreitete und Kämpfe zwischen den anderen Runenherrschern mehr als nur ihre Heere bedrohten, entwickelten die Runenherrscher Möglichkeiten, durch die sie der Welt den Rücken kehren und in einen todesähnlichen Schlaf fallen konnten, um dem Untergang zu entgehen. In der Theorie würden ihre überlebenden Untergebenen sie schließlich wiedererwecken, damit sie nach der Verheerung ihre Reiche erneut für sich beanspruchen könnten.

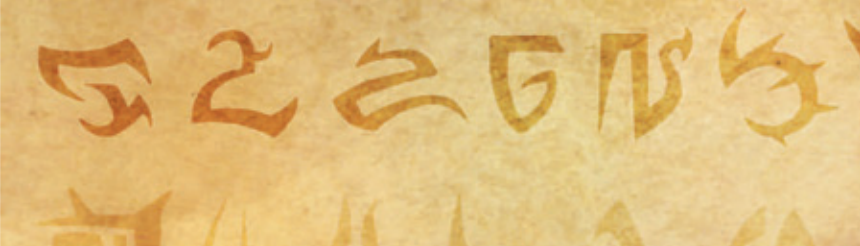


5

DIE SÜNDEN DER BETTER

VON STEPHEN S. GREER





KAPITELHINTERGRUND 236

TEIL EINS 238
Das Gedicht des Schreiberlings

TEIL ZWEI 248
Auf der Suche nach der Runenschmiede

TEIL DREI 253
Die Runenschmiede und die Bannhallen

TEIL VIER 258
Die hungrigen Gräfte

TEIL FÜNF 266
Das Gewölbe der Gier

TEIL SECHS 272
Die Eisenkäfige der Wollust

TEIL SIEBEN 279
Die schimmernden Schleier

TEIL ACHT 284
Der faulige Irrgarten

TEIL NEUN 290
Die Hallen des Zorns

TEIL ZEHN 296
Waffen der Macht

KARTE 1 244
Schrein der Lamaschtu

KARTE 2 249
Im Schädelmaul

KARTE 3 255
Runenschmiede

KARTE 4 259
Die hungrigen Gräfte

KARTE 5 267
Das Gewölbe der Gier

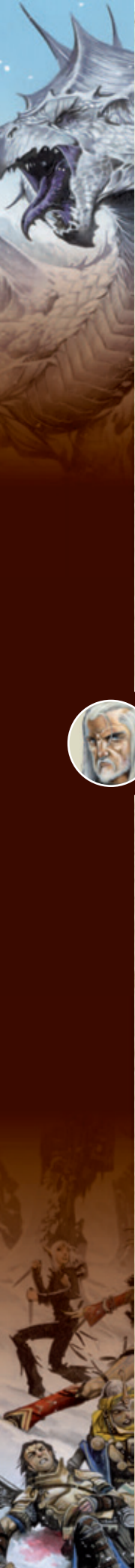
KARTE 6 273
Die Eisenkäfige der Wollust

KARTE 7 280
Die schimmernden Schleier des Hochmuts

KARTE 8 285
Der faulige Irrgarten der Trägheit

KARTE 9 291
Die Hallen des Zorns





10~30455

KAPITELHINTERGRUND

VERBORGEN IN EINEM ENTLEGENEN BERG, DESSEN SCHWELLE GLEICHZEITIG ALS DRACHENBAU DIENT, LIEGT EIN URALTES UND GEHEIMNISVOLLES GEWÖLBE - DIE RUNENSCHMIEDE. WÄHREND DER BLÜTEZEIT THASSILONS WAR DIE RUNENSCHMIEDE EIN ORT, AN DEM DIE KREATIVSTEN UND BEGABTESTEN MAGIER DES REICHES ZUSAMMENKAMEN UND IHR WISSEN MITEINANDER TEILTEN. NACH DEM VERHEERENDEN NIEDERGANG DES REICHES WURDE DIE RUNENSCHMIEDE VOM REST DER WELT ABGESCHNITTEN. ZEHNTAUSEND JAHRE LANG BLIEB SIE IN EINER EIGENEN REALITÄTSBLASE ISOLIERT UND WÄHRENDDESSEN HABEN SICH SELTSAME SOWIE FINSTERE DINGE IN IHREN ARKANEN HALLEN ENTWICKELT. NUN DA KARZOUGS RÜCKKEHR UNMITTELBAR BEVORSTEHT, WERDEN DIE GEHEIMNISSE DER RUNENSCHMIEDE DER WELT SCHON BALD OFFENBART.

5226W3E10R10 # 5226W3E10R10

Dass Thassilon ein Zeitalter der Wunder einläutete, wird heute noch durch die Monumente bewiesen, welche über die Jahrtausende erhalten blieben - auch wenn diese Wahrzeichen lediglich Schöpfungen der Sklaven dieses Reiches sind. Noch mächtiger waren die magischen Werke der Runenherrscher: Die Umwandlung von Fleisch zu Gold, die Anrufung von Wesen, die so groß wie Berge sein konnten, und die Verwandlung der Landschaft Golarions nach ihren Wünschen sind lediglich Beispiele ihrer Macht. Allerdings beherrschten die sieben Runenherrscher allein nicht alle Aspekte der Magie. Durch ihr konzentriertes Studium erhielten sie große Macht in ihren gewählten Spezialisierungsbereichen, dafür mussten sie allerdings auch auf zwei entgegengestellte Schulen der Magie verzichten. Kein einzelner Runenherrscher beherrschte die Magie in ihrer Gesamtheit und daher sind ihre Werke durch ihre eigenen Unzulänglichkeiten eingeschränkt.

Als Reaktion auf diese Schwächen stimmten die Runenherrscher dem Bau einer gemeinsamen Forschungsstätte in einer Region zu, die ihre sieben Nationen als neutral erachteten. Sie taufte diesen Ort Runenschmiede. Dort konnten die Kundigen jeder der sieben Spezialisierungen ohne Sorge um Sabotage, Verhöhnung oder Einmischung in einer Umgebung zusammenarbeiten, die nicht von Rivalitäten und Neid vergiftet war. Die Runenschmiede sollte ein Ort der reinen Magie sein, in der die Meister jeder thassilonischen Spezialisierung gemeinsam arbeiten, diskutieren und schaffen konnten. Die sieben Runenherrscher verpflichteten sich durch einen Erlass, niemals direkt einzugreifen oder die Runenschmiede überhaupt zu betreten aus Angst, ihre bloße Anwesenheit könnte die dort geleistete Arbeit behindern. Alle Runenherrscher wählten aus ihren Dienern diejenigen aus, die am besten ihren Wünschen und Zielen nachkamen und schlossen diese Bediensteten schließlich mithilfe ihrer eigenen Magie in der Runenschmiede ein. Die Einwohner der Runenschmiede wurden mit Essen, Geborgenheit und Unterkunft versorgt - in der Runenschmiede zu dienen, war eine große Ehre und man behielt diese Stellung ein Leben lang. Einmal im Jahr versammelten sich die Bewohner in der Hauptkammer um einen Brunnen der Macht inmitten der Sihedronrunen. Dort erstatteten sie ihren Runenherrschern über ihre Entdeckungen und Fortschritte, die sie im Bereich der Magie erlangten, Bericht. Der Brunnen konnte zudem als Portal genutzt werden, mit

dessen Hilfe die Entdeckungen und Schöpfungen zu ihren Herren in die sieben Hauptstädte Thassilons gesandt werden konnten.

Die Arbeit, die in der Runenschmiede verrichtet wurde, war alles andere als sicher. Oftmals verfielen die Magier im Inneren dem Wahnsinn oder kamen durch Fehleinschätzungen sowie fehlgeschlagene Experimente ums Leben. Auch wenn es keinen Mangel an Nachfolgern gab, wollten die Runenherrscher nicht irgendjemandem Zugang zu der Anlage gewähren. Nur diejenigen mit scharfem Verstand und schneller Auffassungsgabe konnten die Rituale erlernen, die benötigt wurden, um die Runenschmiede zu betreten - eine Einschränkung, mit der sichergestellt wurde, dass nur den begabtesten Magiern diese Ehre zuteilwurde.

Innerhalb weniger Monate nach der Gründung des arkanen Laboratoriums machten sich die Runenherrscher mit Feuereifer auf die Suche nach Möglichkeiten, im Geheimen auf die Runenschmiede einzuwirken, ohne den anderen ihre Pläne zu offenbaren. Leider waren sie zu gründlich beim Einsatz der ursprünglichen Zauber - aus Angst, dass die anderen Runenherrscher genau dasselbe tun würden. Daher erfüllte die Runenschmiede jahrzehntelang ihren Zweck: als neutraler Boden, auf dem die Meister der thassilonischen Magie arbeiten und lernen konnten.

Einige der letzten Arbeiten der Runenschmieden waren unterschiedliche Methoden, sich in einen künstlichen Winterschlaf zu begeben. Die Runenherrscher wussten, dass das Ende bevorstand und beauftragten ihre Parteien damit, Wege zu finden, wie sie selbst die verheerendsten Katastrophen überstehen würden. Jede Gruppe kam auf eine andere Lösung und als Thassilon schließlich fiel, kamen die Entdeckungen aus der Runenschmiede den Runenherrschern zugute. Während sie in Winterschlaf verfielen, ging die Arbeit in der Runenschmiede weiter; ihre Bewohner hatten sich bereits von der Welt abgeschottet, was sogar soweit ging, dass der Niedergang ihres Heimatlandes sie kaum berührte. Als draußen das Chaos regierte, führten sie ihre Arbeit weiter. Jahre wurden zu Jahrhunderten und einige Gruppen in der Runenschmiede vergingen gänzlich, während andere noch mehr Macht erlangten. Die Jahrhunderte weiteten sich zu Jahrtausenden aus und die Bewohner der Anlage erlagen dem Wahnsinn, der Demenz und der Niedergeschlagenheit. Durch den Untergang Thassilons kam kein frisches Blut in die Runenschmiede und nichts drang nach außen.



Mittlerweile sind die verbliebenen Bewohner der Runenschmiede ebenso Gefangene wie Wärter und das einst großartige Laboratorium ist kaum mehr als eine Irrenanstalt. Die wenigen Überlebenden überstehen die Zeit nur dadurch, dass sie sich der finsternen Seite der Magie verschrieben haben, während andere einfach aufgegeben haben und es ihren unvergänglichen Untergebenen überlassen, ihre Arbeit fortzuführen. Wichtige Hinweise, die in den Aufzeichnungen und Arbeiten der Runenschmiede erhalten geblieben sind, zeigen nicht nur, wie jeder der Runenherrscher den Niedergang Thassilons zu überstehen gedachte, sondern auch, wie die Magie gelöst werden kann, die sie zehntausend Jahre lang am Leben hielt.

KAPITELZUSAMMENFASSUNG

Die SC untersuchen ein geheimnisvolles Erdloch, das in Sandspitze entstanden ist, und finden tief unter ihrer Heimatstadt weitere Ruinen aus der Zeit Thassilons. In diesen Ruinen befinden sich Hinweise, die Aufschluss über die Lage der Runenschmiede geben, eine Stätte vieler thassilonischer Entdeckungen und Erfindungen – darunter auch die verschiedenen Methoden, durch die sich die Runenherrscher in einen todesähnlichen Schlaf begaben, bevor ihr Reich unterging. Leider sind die Ruinen darüber hinaus die Heimstatt eines irren und uralten, lamaschun Kultisten, welcher der Schreiberling genannt wird. Indem sie die Hinweise in den hirnrissigen Reimen des Schreiberlings interpretieren, können die SC die Lage des alten Gewölbes herausfinden, das als die Runenschmiede bekannt ist.

Gewappnet mit diesem Wissen, müssen die SC nach Norden reisen und die Runenschmiede betreten. Sobald sie drinnen sind, stellen sie fest, dass der Ort noch immer bewohnt ist und von den thassilonischen Magiern gehegt wird, die seit Jahrtausenden die Traditionen ihrer Herrscher weitertragen. Bei der Erkundung der Runenschmiede können die SC herausfinden, auf welche

Art und Weise Karzoug in die Welt der Lebenden zurückzukehren gedenkt – und auch das Geheimnis, wie er zu besiegen ist.

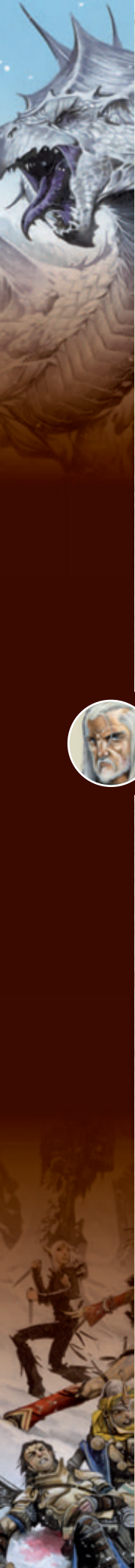
Die Runenschmiede besteht aus sieben unterschiedlichen Flügeln, von denen jeder eigene Bewohner, Fallen, seltsame Magie und Schätze beherbergt. Darüber hinaus können die Charaktere bei der Erkundung dieser Flügel auf Spuren und Hinweise auf das Wesen ihres baldigen Feindes Karzoug stoßen. Das Hauptziel der SC sollte darin bestehen, zwei Komponenten einzusammeln, um mit ihnen in der Hauptkammer des Gewölbes *Waffen der Herrschaft* zu schmieden, mit deren Hilfe sie Karzoug besiegen können. Diese Gegenstände befinden sich in den Eisenkäfigen der Wollust und den Schimmernden Schleieren des Hochmuts, also zwei der gefährlicheren Teilen der Runenschmiede. Kluge Gruppen werden jedoch das gesamte Gewölbe erkunden, denn die Erfahrung und die Schätze, die ihrer harren, werden ihnen im letzten Kapitel von das *Erwachen der Runenherrscher* sicherlich ebenso von Nutzen sein wie die *Waffen der Herrschaft*.

STUFE 13: Zu Anfang dieses Kapitels sollten die SC die 13. Stufe erreicht haben.

STUFE 14: Nach dem Sieg über den weißen Drachen Arkhryst sollten die SC die 14. Stufe erreicht haben.

STUFE 15: Bei der Erkundung des sechsten Flügels der Runenschmiede sollten die SC die 15. Stufe erreicht haben. Da es keine genau festgelegte Reihenfolge gibt, nach der die SC die Gewölbeflügel durchkämmen, könnten sie die 15. Stufe schon früher erreichen, sollten sie es schaffen die gefährlicheren Flügel der Runenschmiede früher als erwartet zu erkunden und zu überleben.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS: Beim Abschluss dieses Abenteuers sollten die SC die 15. Stufe bereits weit überschritten haben.



10~30455

TEIL EINS: DAS GEDICHT DES SCHREIBERLINGS

UNTER BERÜCKSICHTIGUNG DESSEN, WAS GESCHEHEN IST – DAS BLUTVERGIESSEN, DIE AUSGE-
LÖSCHTEN LEBEN UND DIE VIELEN KILOMETER, DIE DIE CHARAKTERE AUF VARISISCHEM BODEN
HINTER SICH GEBRACHT HABEN, UM DIE MACHENSCHAFTEN UND MITTÄTER EINES URALTEN
GEWALTHERRSCHERS AUFZUHALTEN – ERSCHEINT ES FAST IRONISCH, DASS DER SCHLÜSSEL,
UM DEN AUFSTIEG DES RUNENHERRSCHERS KARZOUG ZU VERHINDERN, DIE GANZE ZEIT ÜBER
UNTER SANDSPITZE GESCHLUMMERT HAT. DOCH LEBT IN DEM EHEMALS UNTER SANDSPITZE
VERBORGENEN HEILIGTUM DER LAMASCHTU EIN VERRÜCKTER GEIST, DER DEN WEG ZUR
RUNENSCHMIEDE KENNT, EINER GEHEIMEN FORSCHUNGSSTÄTTE DER MAGIE, DEREN WAFFEN
EINEN UNBEZAHLBAREN VORTEIL IM KAMPF GEGEN KARZOUG DARSTELLEN.

5226783E 1=870 * 5226783E 1=870

Sandspitze hat eine Menge durchgemacht: einen Überfall durch Goblins, ein Gemetzel in der hiesigen Glashütte, mehrere scheußliche Morde und vor Kurzem einen massiven Angriff durch Riesen und einen Drachen. Dass die Einwohner so beherzt weiterleben wie zuvor spricht deutlich für ihre Belastbarkeit. Selbstverständlich hatten sie Beschützer, die sie durch diese schweren Zeiten geleitet haben, und als sich erneut Ärger in der Region ankündigt, wenden sich die guten Leute von Sandspitze an eben diese Beschützer.

Diese neue Entwicklung ist insgesamt subtiler und verstörender als der Angriff durch die Goblins oder die Riesen. Wäre sie vor dem Goblinstag (wie das Ereignis inzwischen genannt wird) eingetreten, wäre sie vermutlich ignoriert worden. Jedoch im Zusammenhang mit den jüngsten Vorfällen fürchten mehrere führende Köpfe in Sandspitze – darunter auch der besorgte Vater Zantus – dass etwas Schreckliches in der Luft liegt.

Alles zeichnete sich nach dem Überfall der Riesen auf Sandspitze ab, der von den SC zurückgeschlagen wurde. Mehrere Tage nachdem die SC das Städtchen verlassen hatten, erschütterte ein Erdstoß die Verlorene Küste. Den Bewohnern von Sandspitze sind Erdbeben nicht fremd – aus diesem Grund überstanden sie diese kleine Erschütterung mit Leichtigkeit. Nachdem das Erdbeben aber seinen Höhepunkt erreicht hatte, klang plötzlich ein Erdloch mitten auf der Turmgasse nördlich der Vogtei. Eine Handvoll Wächter wurde verletzt und ein Teil der Nordwand verschwand in dem Erdloch, doch zum Glück waren die Zellen auf der Nordseite alle unbewohnt. Allerdings war es nicht der Einbruch, der die führenden Köpfe von Sandspitze aufgeschreckt hat. Was ihnen Sorge bereitet, sind die Geräusche, die des Nachts aus den Tiefen der von Geröll verschütteten Grube heraufdringen. Nachdem eine Gruppe von Wächtern in die Tiefen hinabgeschickt worden war und nicht zurückkam, riegelte Vogt Schierling das Gebiet weiltäufig mit einem Seil ab und verbot allen anderen, in das Loch hinabzusteigen. Diese Aufgabe sollte Leuten zufallen, die besser ausgerüstet sind und sich mit Gefahren auseinandersetzen können – eine perfekte Gelegenheit für die SC.

Das Erdloch reißt ungefähr zum selben Zeitpunkt auf, als die SC Mokmurian besiegen. Denn mit diesem entscheidenden Schlag erreicht Karzougs *Runenbrunnen* (der bereits mit den gierigen Seelen aller Riesen überfüllt ist, die die SC auf dem Weg durch Jorgenfaust erschlagen haben) eine neue Machtstufe. Der Brunnen ist

nun dermaßen angefüllt, dass Karzoug die letzte Stufe des Erwachens in die Wege leiten kann. Ebenso wie die erste Aktivierung des *Runenbrunnens* vor vielen Jahren die anderen *Runenbrunnen* zum Erzittern brachte, die überall in Varisia verstreut sind, verursachte dieser Ausbruch einen wesentlich mächtigeren Schub magischer Energie. Selbst der *Schwächere Runenbrunnen* unter Sandspitze (Bereich **B13** der Katakomben des Zorns; siehe S. 35) sprühte vor Macht und es war eben dieser Ausbruch, der zur Zerstörung des darüber liegenden Gesteins und dem darauffolgenden Einbruch in Sandspitze führte.

Der Ausbruch entging auch den Göttern nicht. Als der plötzliche magische Schub durch einen Ort ging, der einst ihr geweiht gewesen war, reagierte Lamaschtu sofort. In ihrer Heimstatt im Abyss konnte sie den Energieschub als Leuchtfeuer für ihre eigenen Kräfte nutzen. Und als sie ihren finsternen Blick über die Region schweifen ließ, entdeckte sie die unruhige Seele eines ihrer mächtigsten (und ältesten) Untergebenen – des thassilonischen Thaumaturgen Xaliasa, der zu Lebzeiten als der Schreiberling bekannt war. Während Lamaschtu den ruhelosen Geist spürte, der die Region heimsuchte, ebte der magische Ausbruch bereits ab. Doch bevor die Verbindung abbrach, erfüllte Lamaschtu den Schreiberling mit ihrer göttlichen Gnade. Sie ließ ihn als göttlichen Beschützer ihres uralten Heiligtums wiederauferstehen und beauftragte den Schreiberling nicht nur mit dem Schutz, sondern auch mit der Wiedereinweihung.

In einem alten Schrein der Lamaschtu, der noch tiefer liegt als die Katakomben des Zorns, tauchte der Schreiberling aus einem Becken mit unheiligem Wasser auf. Zwar wurden ihm durch seine Wiedererweckung als göttlicher Hüter neue Kräfte zuteil, doch konnte er sich nicht weit vom Ort seiner Wiedergeburt entfernen. Seitdem beschäftigt er sich mit allerhand Möglichkeiten, das uralte Heiligtum neu zu weihen, und hat schreckliche Monstren vom Hofe Lamaschtus zu sich gerufen, die den Kern eines neuen Kultes bilden sollen.

Natürlich wissen die Bewohner von Sandspitze bisher nichts davon. Sie wissen nur, dass ein Teil der Stadt in einem Erdloch versunken ist und dass die Geräusche, die aus der Grube heraufdringen, auf etwas Böses in der Tiefe hinweisen. Wenn die SC nicht kurz nach ihrem Triumph aus Jorgenfaust nach Sandspitze zurückkehren, wird ein Vertreter zu ihnen entsandt, der sie bittet, so schnell wie möglich in die Stadt zurückzukommen.



DIE SÜNDEN DER RETTER

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEILEINS:
DAS GEDICHT DES
SCHREIBERLINGS

TEIL ZWEI:
AUF DER SUCHE NACH
DER RUNENSCHMIEDE

TEIL DREI:
DIE RUNENSCHMIEDE
UND DIE BANNHALLEN

TEIL VIER:
DIE HUNGRIGEN GRÜFTE

TEIL FÜNF:
DAS GEWÖLBE DER GIER

TEIL SECHS:
DIE EISENKÄFIGE
DER WOLLUST

TEIL SIEBEN:
DIE SCHIMMERNDEN
SCHLEIER

TEIL ACHT:
DER FAULIGE IRRGARTEN

TEIL NEUN:
DIE HALLEN DES ZORNES

TEIL ZEHN:
WAFFEN DER MACHT

Wenn es sein muss, kratzt Vater Zantus genügend Geld für den Zauber *Verständigung* zusammen, um die SC zurück in die Stadt zu holen.

Es ist jedoch sehr wahrscheinlich, dass die SC schon bald von sich aus nach Sandspitze zurückkehren – insbesondere wenn sie die Aufzeichnungen in Mokmuriens Heimstatt gefunden haben, in denen er seiner Sorge um den „Verräter an Runenherrscher Karzoug“ zum Ausdruck bringt, der sich in den Kammern unterhalb von Sandspitze aufhält. Dieser Verräter ist kein Geringerer als der Schreiberling. Vielleicht hoffen die SC darauf, in ihm einen Verbündeten im Kampf gegen Karzoug zu finden – der Schreiberling besitzt sicherlich Informationen, die die SC gegen den Runenherrscher zum Erfolg führen können. Diesmal aber müssen sie einsehen, dass der Feind ihres Feindes nicht unbedingt ihr Freund ist.

DAS TREFFEN MIT VATER ZANTUS

Unabhängig davon, warum die SC nach Sandspitze zurückzukehren, sie werden von einer Schar aufgeregter Heldenverehrer und dankbarer Einwohner begrüßt. Die Gerüchte in der Stadt drehen sich größtenteils um das Erdloch in der Turmgasse, wenngleich diese ein wenig durch die Rückkehr der SC überschattet werden. Die meisten Bürger gehen ohnehin davon aus, dass die SC zurückgekommen sind, um das Erdloch zu untersuchen. Sobald der erste Trubel um die Begrüßung der Helden abgeklungen ist, nähert sich ein schüchtern aussehender Gefolgsmann Desnas den SC und überbringt ihnen eine Nachricht: Vater Zantus wünscht, sobald wie möglich mit ihnen im Sandspitzer Dom über das Erdloch zu sprechen.

Sowohl Vogt Schierling als auch Bürgermeisterin Deverin warten gemeinsam mit Vater Zantus im Dom auf die SC. Wenn sie nicht bereits davon gehört haben, bitten sie um eine kurze Zusammenfassung der Abenteuer der SC in Jorgenfaust und lauschen mit weit aufgerissenen Augen den Erzählungen von Riesen, Schreckensbären, kopflosen Ogern sowie Schrecken von jenseits der Zeit. Kurz darauf räuspert sich Vater Zantus und kommt auf das eigentliche Thema zu sprechen.



„Natürlich sind wir alle erfreut von Eurem Erfolg zu erfahren. In Sandspitze schuldet man Euch großen Dank dafür, dass Ihr die Stadt erneut vor Schaden bewahrt habt. Und wenn ich auch nichts lieber täte, als Euch ausruhen und eine wohlverdiente Rast von Euren Abenteuern nehmen zu lassen, so habt Ihr zweifellos bereits von unserem jüngsten Problem gehört. Vor ein paar Tagen brach der Boden nördlich der Vogtei genau in der Mitte der Turmgasse ein. Die Nordwand der Vogtei hat einigen Schaden genommen und obwohl damals zum Glück niemand ernsthaft verletzt wurde, als das Erdloch aufbrach, ist dies heute nicht mehr gegeben. Die Wächter, die Vogt Schierling für eine Untersuchung in die Grube geschickt hat, sind nicht zurückgekommen. In eben dieser Nacht hörten wir von dort unten etwas Schreckliches: das Heulen von Hunden, wie ich es noch nie zuvor gehört habe, und markerschütternde Schreie. Der Vogt hat das Erdloch mit einem Seil abgesperrt und bisher ist nichts aus ihm an die Oberfläche gekrochen, doch mit jeder Nacht mehren sich diese Geräusche. Was immer dort unten gefangen ist, es will hinausgelangen. Und den Geräuschen zufolge, hat es nicht vor, uns einen Freundschaftsbesuch abzustatten.“


Voller Hoffnung und Erwartung blicken die Drei die SC an. Sollten sich die SC nicht aus freien Stücke dazu bereit erklären in das Erdloch hinabzusteigen und sich mit dem auseinanderzusetzen, was in den Tiefen erwacht ist, wird Bürgermeisterin Deverin sie ohne Umschweife darum bitten. Falls die SC schon vorher für die Rettung von Sandspitze um eine Bezahlung gebeten haben, bietet Deverin ihnen eine Belohnung in Höhe von 2.000 GM an, wenn sie das Geheul und das Geschrei zum Verstummen bringen können. Für hochstufige Charaktere ist es eine recht dürftige Summe, für Sandspitze jedoch ein Vermögen. Mit einem Fertigkeitwurf für Diplomatie gegen SG 30 können die SC Deverin überreden, ihnen eine Belohnung in Höhe von 5.000 GM zu zahlen. Sollten die SC aber einen höheren Betrag haben wollen, werden sich die Sandspitzer wahrscheinlich nach weniger teuren Abenteurern umsehen, die ihre Stadt beschützen können.

ZURÜCK IN DIE KATAKOMBEN

Das Erdloch ist stabil und weist eine Breite von 9 Metern auf. Es erstreckt sich über die gesamte Breite der Straße und hat einen Teil der Vogteimauer im Süden nach unten gerissen. Aus der schrägen Südwand des Erdlochs ragen mehrere offene Zellen, die vorher im Keller der Vogtei standen. Das Erdloch ist 4,50 Meter tief. Ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 12 ist notwendig, um am tiefsten Punkt an der Nordwestseite einen schmalen Durchgang zu erkennen – augenscheinlich ein Tunnel, der in die Tiefe führt. Ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Klettern gegen SG 15 ist notwendig, um den steilen Abhang des Erdloches hinabzugelangen, es sei denn, die SC nehmen den Weg über die freigelegten Zellen. Dies ist der Weg, den die Gruppe von Wächtern zunächst genommen hatte, und in diesem Falle liegt der SG für den Fertigkeitwurf für Klettern lediglich bei 10.

Eine Erkundung des Tunnels in der Tiefe des Erdlochs fördert eine kurze, nach unten führende Trepplucht und dahinter einen 1,50 Meter breiten Gang zutage. Durch den Einbruch des Erdlochs stürzte ein Großteil des Bereichs **B13** der Katakomben des Zornes ein (siehe S. 35). Was bleibt, ist lediglich ein schmaler Durchgang, der die Nordostwand entlangführt. Die Doppeltür in Bereich **B12** ist zusammengebrochen, so dass man leicht in die übrigen Katakomben vordringen kann. Irgendwann gelangen die SC zur Treppe in Bereich **B10** der Katakomben des Zornes; eine Treppe, die bis vor Kurzem durch Schutt blockiert war, jedoch durch die Anstrengungen des neuen Katakomben-Wächters vom Geröll befreit wurde.

Die merkwürdigen und verstörenden Geräusche, die aus dem Erdloch dringen, fangen in der Regel eine Stunde vor Mitternacht an und sind mehrere Stunden lang zu hören, bevor sie abklingen. Der Lärm besteht größtenteils aus einem unheimlichen, hundeartigen Geheul, das stärker als erwartet widerhallt, doch mischen sich auch regelmäßig Schreie darunter, die mehr nach einem Humanoiden klingen. Das Geheul stammt zumeist von einem Rudel ungewöhnlicher Jethunde, die der Schreiberling (mithilfe von *Verbündeter aus den Ebenen*) in diese Welt geholt hat, damit sie den Schrein bewachen. Das eher humanoide Kreischen stammt von dem Schreiberling. Seine Schreie scheinen wahnsinnig sowie von Zorn und Hass erfüllt zu sein, verstärkt durch seine übernatürliche Wut und verzerrt durch die Entfernung, sodass sie unverständlich sind. Mit einem gelungenen Fertigkeitwurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 25 kann das



Heulen als das von Jethunden erkannt werden. Da das Heulen durch einige gewundene Tunnel dringt, ist der Effekt des Bellens der Jethunde auf einen Umkreis von 6 Metern um den oberen Rand des Erdlochs herum beschränkt. Welchen Effekt dieses übernatürlichen Bellens hat, findest du in den Werten der Hunde von Lamaschtu auf der Seite 246.

XALIASAS GESCHICHTE

Kurz vor dem Niedergang des Thassilonischen Reiches hatte ein Mann namens Xaliasa den Befehl über einen von Alaznists Höllensturmadeln. Jene war nur eine von mehreren Verteidigungsanlagen entlang der Grenze zwischen Alaznists und Karzougs Reich. Xaliasa hatte bei der Verwaltung der Höllensturmadeln freie Hand, solange er weiterhin Methoden zur Herstellung und Perfektionierung von Sündenbruten für Alaznists Heer entwickelte und die Verteidigungslinie gegen Eindringlinge aus Schalast im Osten hielt. Doch diente er noch jemand anderem. Er war der Gier anheimgefallen - Karzoug erkaufte sich im Geheimen seine Treue und machte aus ihm eine Art Doppelagenten. Auf der einen Seite diente er als Verteidiger der Höllensturmadeln und auf der anderen Seite versorgte er Karzoug regelmäßig mit Berichten über Alaznists Truppenbewegungen.

Xaliasas Leben wurde durch die Anbetung einer weiteren Herrin noch schwieriger: Lamaschtu. Da ihm sein Dasein als Doppelagent immer mehr abverlangte, wurde Xaliasa deutlich verzweifelter und irrsinniger. Seine wahre Treue galt zunehmend Lamaschtu und er sah einen Zeitpunkt in der nahen Zukunft voraus, da ihn der Verrat sowohl an Alaznist als auch an Karzoug in große Gefahr bringen würde.

Xaliasa reagierte darauf, indem er im Geheimen seine Kontakte unter den Gefolgsleuten beider Runenherrscher nutzte, um in die Runenschmiede zu gelangen. Dies war der einzig sichere Ort, an den er sich zurückziehen konnte, wenn die beiden Runenherrscher beschloßen, dass er nicht mehr von Nutzen war. Es war keine leichte Aufgabe das Geheimnis zu ergründen, wie man in die Runenschmiede hineingelangte. Doch nur wenige Tage, bevor das Reich untergehen würde, entdeckte Xaliasa es. Als Thassilon fiel und die Welt erzitterte und die Ozeane Alaznists Reich verschlangen, stellten sich Xaliasas Fluchtpläne als unzureichend heraus. Er hatte sich gegen die Wut eines, vielleicht zweier Runenherrscher gewappnet – doch war er gänzlich unvorbereitet für die Raserei einer ganzen Welt. Durch die erhaltende Magie, die sämtliche Monumente und angeschlossenen Anlagen vor Abtrag und Verfall schützte, blieben auch viele der Kammern unterhalb der Höllensturmadeln erhalten – wenn auch nur sehr dürrig. Xaliasa hatte das Pech, sich in einem der zusammenbrechenden Räume zu befinden – und entriss der Welt mit seinem Tod das Geheimnis, wie man in die Runenschmiede hineingelangte.

Zehntausend Jahre später wurde sein irrsinniger Geist durch den Schub magischer Energie aus dem *Schwächeren Runenbrunnen* nahe seines Verstecks erneut geweckt. Und nun, da Lamaschtu ihn vollständig ins Leben zurückgeholt hat, ist der wiederbelebte Thaumaturgist erpicht darauf, seine Herrschaft in einer Welt zu festigen, die scheinbar von den Runenherrschern befreit wurde. Allein die Tatsache, dass sein Leben an den Schrein gebunden ist, hat ihn davon abgehalten, nach Sandspitze hinaufzusteigen und die Stadt für sich zu beanspruchen. Er braucht jedoch nur ein wenig Zeit, um genügend Lakaia zu erschaffen, die das für ihn erledigen.

In seiner neuen Erscheinungsform als göttlicher Hüter ist Xaliasa über das Menschsein hinausgewachsen. Da er nun im Einklang mit Lamaschtu selbst steht, ist sein Geist noch irrsinniger und verdrehter geworden. Er betrachtet sich nicht länger als unabhängiger Vertreter Lamaschtus, sondern als ihre Inkarnation. Aus seinem Mund spricht ihr Wille und seine Hände schreiben ihre Gebote und Wünsche nieder. Doch nach zehntausend Jahren, in denen seine Seele schlief, kann Xaliasa den Wünschen seiner Schutzherrin kaum mehr nachkommen. Inzwischen verbringt er fast seine gesamte Zeit damit, die Weisheit Lamaschtus auf jeder freien Fläche niederzuschreiben. Eingedenk seiner eingeschränkten Bewegungsfreiheit und des Mangels an leeren Blättern hat sich Xaliasa den Wänden des Schreins zugewandt und sie mit unzähligen Schriften und Gebeten sowie Aufrufen an die Mutter aller Monster geschmückt. Er verwandelt ihren Schrein in eine heilige Schrift und sobald er seine Aufgabe vollendet hat, wird er sich der Welt an der Oberfläche zuwenden.

In dieser neuen Verkörperung ist er zum Schreiberling geworden.

DER SCHREIBERLING (HG 14)

Da der Schreiberling seine zauberähnliche Fähigkeit *Dimensionstür* beliebig oft im Heiligtum einsetzen kann, besitzt er eine unglaubliche Bewegungsfreiheit – daher begegnet man ihm nicht nur in einem Raum des Gewölbes, sondern in vielen. Der Schreiberling setzt die gleichen überfallartigen Taktiken gegen die SC ein wie gegen die Wächter, die Vogt Schierling in das Heiligtum entsendet hat. Allerdings begreift er schnell, dass es mehr als ein paar Sekunden dauern wird, die Gruppe zu besiegen.

Ebenso weiß der Schreiberling, dass sich die Welt oben verändert hat. Er versucht verzweifelt, das Versäumte nachzuholen, sodass er besser in der Lage ist, seine Untergebenen in die Welt hinauszuschicken. Er weiß, dass Wissen Macht bedeutet. Daher lässt er keine Gelegenheit aus, um den SC Informationen über die Welt oben zu entlocken, bevor er sie angreift. Sobald sie durch die Geheimtür in Bereich A1 treten, bemerkt er ihr Eindringen in seine Domäne und setzt sich augenblicklich mit ihnen in Verbindung. Der Schreiberling verlässt sich auf *Unauffindbarkeit*, *Unsichtbarkeit* und *Verhüllender Nebel* sowie die natürliche Dunkelheit und die Schatten, um sich zu verbergen, während er mit den SC spricht. Seine beste Verteidigung auf dem eigenen Grund und Boden ist vermutlich *Wächter und Hüter*, ein Zauber, den er täglich zum Schutz des Schreins wirkt.

Die Fragen des Schreiberlings sollten ungefähr wie folgt klingen: „Was ist mit Thassilon geschehen?“, „Welche Nation hat es ersetzt?“, „Wer herrscht jetzt über die Länder an der Oberfläche?“, „Wo ist der Sitz ihrer Macht?“, „Was ist aus den Runenherrschern Karzoug und Alaznist geworden?“, „Wer wirkt heutzutage mächtige Magie?“. Stelle weitere ähnliche Fragen. Wenn die SC keine Antworten geben wollen oder mit Gegenfragen reagieren, zieht der Schreiberling freiwillig mit. Er beantwortet die Fragen so gut er kann und schlägt vor, eine Information preiszugeben, wenn er im Gegenzug eine erhält. Mithilfe des Schreiberlings kannst du den SC eine Menge Hintergrundinformationen über Thassilon zukommen lassen und ihnen verdeutlichen, welche Rolle Karzoug im Reich innehatte und ihnen klarmachen, wie mächtig und böse die Runenherrscher eigentlich waren. Offensichtlich weiß der Schreiberling



äußert wenig darüber, warum Thassilon fiel. Wenn man ihn aber fragt, wie die Runenherrscher besiegt werden können, wird er sehr zurückhaltend. Er erwähnt die Runenschmiede und nennt sie einen „Ort der Gelehrsamkeit, den die Runenherrscher schufen und sich irgendwann ihrer Kontrolle entzog“. Er räumt ein, dass dies der einzige Ort in Thassilon gewesen ist, auf den die Runenherrscher keinen direkten Einfluss hatten. Der einzige Ort, den sie nicht betreten konnten aus Angst, dies könnte die anderen sechs Runenherrscher erzürnen und einen gewaltigen Krieg auslösen. Er nimmt an, dass das Eindringen eines Runenherrschers in die Runenschmiede den Untergang Thassilons herbeigeführt haben könnte. Sollte es im alten Thassilon tatsächlich Geheimnisse gegeben haben, mit deren Hilfe sie zu besiegen sind, dann ruhen diese Geheimnisse innerhalb der Runenschmiede. Der Schreiberling gibt nur zu gerne damit an, wie er den Schlüssel zur Runenschmiede sowie deren Standort entdeckt hat, jedoch wird er diese Auskunft kaum direkt den SC mitteilen. Er wird aber darauf hinweisen, dass er die Karte der Runenschmiede und den Schlüssel zu der Tür in seinen Schriften an der Wand des Heiligtums verborgen hat. Zwar entspricht dies der Wahrheit, doch erzählt Schreiberling es den SC nur, um sie tiefer in den Schrein zu locken. Sobald er nämlich das Gefühl hat, alles Nötige von ihnen erfahren zu haben, wird er im Kampf einen noch größeren Vorteil erhalten.

Sobald der Hunger des Schreiberlings nach Informationen gestillt ist oder sich herausstellt, dass die SC ihm nicht weiterhelfen können, geht er zur zweiten Stufe seines Plans über: Er will sie töten, ihnen ihre Magie und ihre Ausrüstung abnehmen und ihre Leichen in untote Lakaien verwandeln. Diesen Wechsel gibt er durch folgende Worte bekannt: „Die Zeit zum Reden ist vorbei, ihr Säuglinge!“ Er zieht es vor, die SC im Bereich **A6** anzugreifen, wo er und seine Untergebenen die größte Bewegungsfreiheit genießen. Allerdings wird er sich nicht allein auf diesen Raum beschränken. In jeder Beschreibung der folgenden Räume werden Hinweise auf die Kampftaktik des Schreiberlings gegeben (ebenso auf die Effekte seiner Zaubers *Wächter und Hüter*). Da man ihn überall im Gewölbe antreffen kann, werden seine Spielwerte hier angegeben.

DER SCHREIBERLING

EP	HG	TP
38.400	14	150

Azlantischer göttlicher Hüter, menschlicher Kleriker der Lamaschtu 12/ Kämpfer 2

CB Mittelgroßer Humanoider (Böse, Chaotisch, Mensch)

INI +7; **Sinne** Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 27, **Berührung** 18, auf dem falschen Fuß 23 (+4 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, +9 Rüstung)

TP 150 (14 TW; 12W8+2W10+82); **Schnelle Heilung** 5

REF +7, **WIL** +18, **ZÄH** +15; +1 gegen Furcht

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheiten; **SR** 10/Adamant; **Verteidigungsfähigkeiten** Attritbutsheilung, Bewegungsfreiheit, Tapferkeit +1; **ZR** 26

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m (Grundwert 18 m)

Nahkampf *Gezahntes Krummschwert* +19/+14/+9 (2W4+9/15-20)

Fernkampf *Zurückkehrender Dolch aus kaltem Eisen* +1, +15/+10/+5 (1W4+5/19-20)

Besondere Angriffe *Macht der Götter* (+12, 12 Runden/Tag), *Negative Energie fokussieren* 5/Tag (SG 18, 6W6)

Zauberähnliche Fähigkeiten (Domäne) (ZS 12; Konzentration +20)
Beliebig oft – *Meisterhafte Illusion* (12 Runden/Tag)

11/Tag – *Kraftschub* (+6), *Nachahmungstäter* (12 Runden)

Zauberähnliche Fähigkeiten (Göttlicher Hüter) (ZS 14; Konzentration +16)

Beliebig oft – *Dimensionstür* (nur innerhalb Lamaschtus Heiligtum)

3/Tag – *Alarm*, *Klopfen*

1/Tag – *Arkanes Schloss*, *Fortschicken*, *Heiliges Gespräch*, *Hellhören/Hellsehen*, *Pforte zuhalten*, *Vorahnung*, *Wächter und Hüter*, *Zutritt verwehren*

Vorbereitete Zauber (ZS 12; Konzentration +20)

6. – *Heilung*, *Monster herbeizaubern VI*, *Schnelle Waffe des Glaubens*, *Steinhaut*^P

5. – *Ausgedehnte Mächtige Magische Waffe*, *Gerechte Macht*^P, *Schnelle Göttliche Gunst*, *Schneller Schild des Glaubens*, *Zauberresistenz*



**DER
SCHREIBERLING**

4. – *Bewegungsfreiheit*, *Ausgedehntes Magisches Schutzgewand*, *Göttliche Macht*, *Kritische Wunden heilen*, *Vergiften* (SG 22), *Verwirrung*^o (SG 22)

3. – *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 21), *Magie bannen*, *Monster herbeizaubern III*, *Schutz vor Energien*, *Schwere Wunden heilen* (2), *Unauffindbarkeit*^o

2. – *Ausdauer des Ochsen*, *Bärenstärke*, *Mittelschwere Wunden heilen* (2), *Person festhalten* (SG 20), *Sanfte Ruhe*, *Unsichtbarkeit*^o

1. – *Befehl* (SG 19), *Heiligtum*, *Leichte Wunden heilen* (2), *Schutz vor Gutem*, *Selbstverkleidung*^o (SG 19), *Verhüllender Nebel*

0. (beliebig oft) – *Ausbluten* (SG 18), *Göttliche Führung*, *Licht*, *Magie lesen*

D Domänenzauber; **Domänen** Stärke, Tricks

TAKTIK

Vor dem Kampf Jeden Tag sichert der Schreiberling die Anlage mithilfe von *Alarm* sowie *Wächter* und *Hüter* ab. Nach seinem täglichen Gebet an Lamaschtu wirkt er zudem *Unauffindbarkeit*, *ausgedehntes Magisches Schutzgewand* und *ausgedehnte Mächtige Magische Waffe*. Wenn er kurz vor einem Kampf noch Zeit hat, wirkt er *Steinhaut*, *Zauberresistenz*, *Bewegungsfreiheit*, *Bärenstärke* und *Ausdauer des Ochsen*.

Im Kampf Zu Beginn des Kampfes wirkt der Schreiberling *Monster herbeizaubern VI* und zaubert 1W3 *Babaus* herbei. Während diese herbeigezauberten Monster seine Feinde angreifen, wirkt er *Gerechte Macht* und schnelle *Göttliche Gunst*. Danach greift er in den Kampf ein und wirkt schnelle *Waffe des Glaubens* in dieser Runde, um einen Zauberkundigen oder einen Heiler anzugreifen.

Moral Wenn seine Trefferpunkte unter 10 fallen, setzt der Schreiberling *Dimensionstür* ein und flieht in den Gang außerhalb von Bereich **A10**. Danach zieht er sich in sein Versteck zurück und heilt seine Wunden, bevor er erneut den Kampf mit den Eindringlingen aufnimmt. Wenn man ihm in Bereich **A10** stellt, kämpft er bis zum Tode.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 16, **KO** 19, **IN** 12, **WE** 26, **CH** 14

GAB +11; **KMB** +15; **KMV** 33

Talente Abhärtung, Ausweichen, Eiserner Wille, Fertigkeitfokus (Bluffen), Heftiger Angriff, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Schnell zaubern, Verbesserter Kritischer Treffer (Krummschwert), Waffenfokus (Krummschwert), Zauber ausdehnen

Fertigkeiten Auftreten (Redekunst) +9, Bluffen +15, Einschüchtern +12, Motiv erkennen +13, Wahrnehmung +20, Wissen (Arkane) +11, Wissen (Die Ebenen) +11, Wissen (Religion) +11, Zauberkunde +11

Sprachen Abyssisch, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Gesegnetes Leben, Gesegnete Stätte

Ausrüstung *Brustplatte* +1, Diamantenstaub im Wert von 750 GM, *Gezähntes Krummschwert*, *Stirnreif der Erwachten Weisheit* +2, *Zurückkehrender Dolch aus kaltem Eisen* +1

Besondere Fähigkeiten

Attributheilung (AF) In jeder Runde heilt der Schreiberling 1 Punkt Attributsschaden in jedem Attributswert.

Gesegnetes Leben (AF) Der Schreiberling altert und atmet nicht. Des Weiteren benötigt er weder Nahrung noch Schlaf.

Gesegnete Stätte (AF) Der Schreiberling ist an das Heiligtum Lamaschtus (Bereiche **A1-A10**) gebunden und wurde von der Göttin der Alträume selbst damit beauftragt, die Stätte rein sowie Eindringlinge und Ketzer fern zu halten. Sollte der Schreiberling jemals diesen Bereich verlassen, verliert er sowohl die Schablone Göttlicher Hüter als auch seine Zauberkünste, bis er sein Vergehen sühnt und innerhalb 1 Woche den Bereich wieder betritt. Wenn nicht, verliert er die Schablone unwiederbringlich und erleidet 6W6 Punkte Konstitutionsentzug, da sich sein Körper auf den Verlust einstellt.

DER SCHREIN DER LAMASCHTU

Da diese Kammern von ein und demselben Bauherren entworfen und errichtet wurden, weist das Heiligtum die gleiche Bauart auf wie die darüber liegenden Katakomben des Zorns. Im Durchschnitt sind die Gänge 2,40 Meter und die Kammern 4,50 Meter hoch. Das Innere des Heiligtums (mit Ausnahme von Bereich **A6**) ist nicht erleuchtet, da sich der Schreiberling auf Lichtzauber sowie sein Gedächtnis verlässt, wenn er sich durch die Gänge bewegt, und seine Lakaaien allesamt im Dunkeln sehen können. Der Zahn der Zeit hat arg an manchen Räumen genagt und in vielen Bereichen sind Gänge oder Teile von Räumen verschüttet worden. Was jenseits dieser zusammengebrochenen Kammern liegt, ist dem SL überlassen. Weiter im Inneren, tief unter Sandspitze, könnten zusätzliche Kammern auf ihre Entdeckung warten, doch das geht über den Rahmen dieses Buches hinaus.

Die Bereiche **A1**, **A6** und **A9** sichert der Schreiberling ständig mit stummen *Alarmen*. Zudem hat er jede Tür im Heiligtum mit *Arkane Schloss* verriegelt. Die einzige Ausnahme ist die Geheimtür in Bereich **A1** (er erkennt die Ironie darin, dass eine Geheimtür, die mit einer magischen Aura versehen wurde, für einen Eindringling mit der Fähigkeit *Magie entdecken* umso leichter aufzuspüren ist). Er meidet den Einsatz von *Zutritt verwehren* im Heiligtum, da der Zauber seine Fähigkeit einschränkt, sich mithilfe von *Dimensionstür* durch das Gewölbe zu bewegen. Er hat allerdings eine Alarmvorrichtung in Bereich **A10** angebracht, um ihn vor Eindringlingen zu schützen.

Das gesamte Heiligtum wird zu jeder Zeit von *Wächter* und *Hüter* bewacht. Des Weiteren ist die Anlage folgendermaßen gesichert:

EINFLÜSTERUNG: Hinter der Tür, die vom Bereich **A9** nach **A10** führt, hat der Schreiberling eine mächtige *Einflüsterung* hinterlassen. (Für genaue Angaben, siehe Abschnitt **A9**.)

NEBEL: Dicker Nebel erfüllt alle Gänge, sodass die Sicht (inklusive Dunkelsicht) auf 1,50 Meter beschränkt ist und allen Kreaturen Tarnung gewährt.

NETZE: Der Bereich **A1** ist aufgrund des gleichnamigen Zaubers voller *Netze*.

VERBORGENE TÜREN: Alle Türen in der Anlage (mit Ausnahme der Geheimtür in Bereich **A1**) sind durch *Stilles Trugbild* verborgen, sodass sie wie einfache Wände aussehen. Sollte eine Kreatur mit einem der Trugbilder interagieren, so kann sie einen Willenswurf gegen SG 22 ablegen, um die Illusion zu durchschauen.

VERWIRRUNG: Jedes Mal, wenn ein Charakter an eine Kreuzung gelangt, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50 %, dass er einen anderen Weg nimmt als geplant.

Aufgrund von *Wächter* und *Hüter* ist das gesamte Gewölbe mit einer Bannzauber-Aura erfüllt. Mithilfe von *Magie bannen* kann jeweils nur ein bestimmter Effekt gleichzeitig aufgehoben werden.

SCHRIFT AN DER WAND

Beinahe jede freie Fläche (der Boden, die Decke, die Wände) im Heiligtum ist mit thassilonischen Schriftzeichen bedeckt. Die Schriften sind das Ergebnis der Besessenheit des Schreiberlings, und die meisten Worte geben Gebete, heilige Texte und Anrufungen wieder, die mit Lamaschtu in Zusammenhang stehen. Unter dem Geschreibsel befinden sich Strophen eines Gedichts, das der Schreiberling verfasste. In seinem Stolz über die Entdeckung des Standortes der Runenschmieden

WENN ES DIR NACH MAGIE VERLANGT, ZUR RUNENSCHMIEDE MAN GELANGT!
 NUR DORT ERFÄHRT DIE ZAUBERKUNST DIE RECHTE, ANGEMESS'NE GUNST.
 AN DES DUNST'GEN SPIEGELS OSTEN, HIN ZUR DÄMM'UNG STEHN AUF POSTEN,
 SIEBEN GESICHTER, ALLE STUMM IM KREIS UMS RUNENTOR HERUM.
 JEDER STEIN DES HERRSCHERS EHRE, EINEN SCHLÜSSELTEIL GEWÄHRE;
 WÄHL RECHTE ZAUBER, EHRFURCHT DANN, DIE SCHLÜSSEL FÜHR'N DIE TREPP' HINAN.
 AUF EIS'GEM BERGE WARTET XIN, EIN KÖNIGSMAUL ZUM TORE HIN.
 IM STERN DEN SCHLÜSSEL ZWEI MAL DREHST - IN DER ZAUBERSCHMIEDE DU DANN STEHST
 NUN BIST DU HIER, DER SCHMIEDE TEIL, ENTRÜCKTES WISSEN BIETET'S FEIL.
 ENTSAGT DER STERBLICHKEIT DER WELT, DEIN WERK DIE SCHMIEDE EWIG HÄLT.

verewigte der Schreiberling den Weg dorthin und versteckte ihn unter seinen Schriften. Um den Weg zur Runenschmiede und hinein zu bestimmen, müssen die SC alle Strophen finden und in die richtige Reihenfolge bringen. Die fünf Strophen sind als Spielerunterlage 5-1 abgedruckt. Wenn die SC kein Thassilonisch lesen können oder keinen Zugang zu Zaubern wie *Sprachen verstehen* haben, werden sie wohl mit einem Sprachexperten in diese Kammern zurückkehren müssen. Der ortsansässige Experte für Thassilon, Brodert Quink, würde sich da anbieten.

DAS GEDICHT ENTSCHLÜSSELN

Um das Gedicht des Schreiberlings zu verstehen, sollten die Spieler selbst nach einer Lösung suchen. Sollte sich dies als zu schwierig herausstellen, kann mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf gegen SG 25 die richtige Interpretation einer Strophe zutage treten. Dieser Fertigkeitwurf kann mithilfe jeder Fertigkeit abgelegt werden, die mit Poesie zu tun hat, zum Beispiel mit Auftritt (Gedichte, Gesang, Komödie oder Reden), mit Beruf (Dichter) oder mit Handwerk (Gedichte). Durch einen entsprechenden Wurf gegen SG 20 können die Strophen in die richtige Reihenfolge gebracht werden.

Dies ist die richtige Interpretation:

ERSTE STROPHE: In der ersten Strophe wird festgehalten, um was es in dem ganzen Gedicht geht - nämlich um die Vorstellung der Runenschmiede als ein Ort, an dem Magier ihr Handwerk vervollkommen können.

ZWEITE STROPHE: Das Wort „Spiegel“ ist eine Metapher für einen See (ein häufig gebrauchter Begriff in alter thassilonischer Dichtkunst). Ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Wissen (Geografie) gegen SG 20 reicht aus, um zu erkennen, dass der Niedersturmsee in Varisia für seine Fülle an heißen Quellen und Geysire bekannt ist. Die Strophe nennt des Weiteren „sieben Gesichter“, die

„im Kreis“ stehen. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wissen (Geografie) wird klar, dass es sich um einen geheimnisvollen Kreis aus sieben Steinköpfen handelt, die am Ostufer des Niedersturmsees auf dem westlichen Abhang des Reifschädels stehen.

DRITTE STROPHE: Jeder der sieben Steinköpfe stellt eine Schule der thassilonische Magie dar und, im weitesten Sinne, einen der sieben Runenherrscher sowie eines der Reiche Thassilons. Wird ein Zauber der richtigen Schule auf den richtigen Stein gewirkt, manifestiert sich ein Schlüssel im Mund dieses Steins. Mit dieser Strophe werden die Charaktere angewiesen, die Schlüssel der Steinköpfe auf diese Weise zu sammeln und schließlich über eine uralte Treppe den Reifschädel hinaufzusteigen.

VIERTE STROPHE: Nach der Ersteigung des Reifschädels werden die SC angewiesen, eine Höhle zu betreten. Hinter dem Eingang befindet sich eine Kammer, in der sie einen ähnlichen Ring aus sieben Steinköpfen entdecken, die je an den Spitzen eines siebenzackigen Sterns von Sihedron aufgestellt sind. Wenn die Schlüssel in die Steine gesteckt werden, öffnet sich ein Portal zur Runenschmiede, die in einer eigenen Taschendimension existiert.

FÜNFTE STROPHE: Diese Strophe verspricht lediglich, dass diejenigen, die die Runenschmiede erreichen, mit einem Übermaß an Wissen belohnt werden.

A1 EINGANG ZUM HEILIGTUM



Dicke Spinnweben verkleben die Treppe. Hier und da sind zwischen den dicken Netzen tiefe Kratzer an den Wänden und auf dem Boden zu erkennen. Bedenkt man das Fehlen von jeglichem Schimmel oder Moder, kann man davon ausgehen, dass diese Stufen vor Kurzem freigeräumt wurden.



DIE SÜNDEN DER RETTER

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS:
DAS GEDICHT DES
SCHREIBERLINGS

TEIL ZWEI:
AUF DER SUCHE NACH
DER RUNENSCHMIEDE

TEIL DREI:
DIE RUNENSCHMIEDE
UND DIE BANNHALLEN

TEIL VIER:
DIE HUNGRIGEN GRÜFTE

TEIL FÜNF:
DAS GEWÖLBE DER GIER

TEIL SECHS:
DIE EISENKÄFIGE
DER WOLLUST

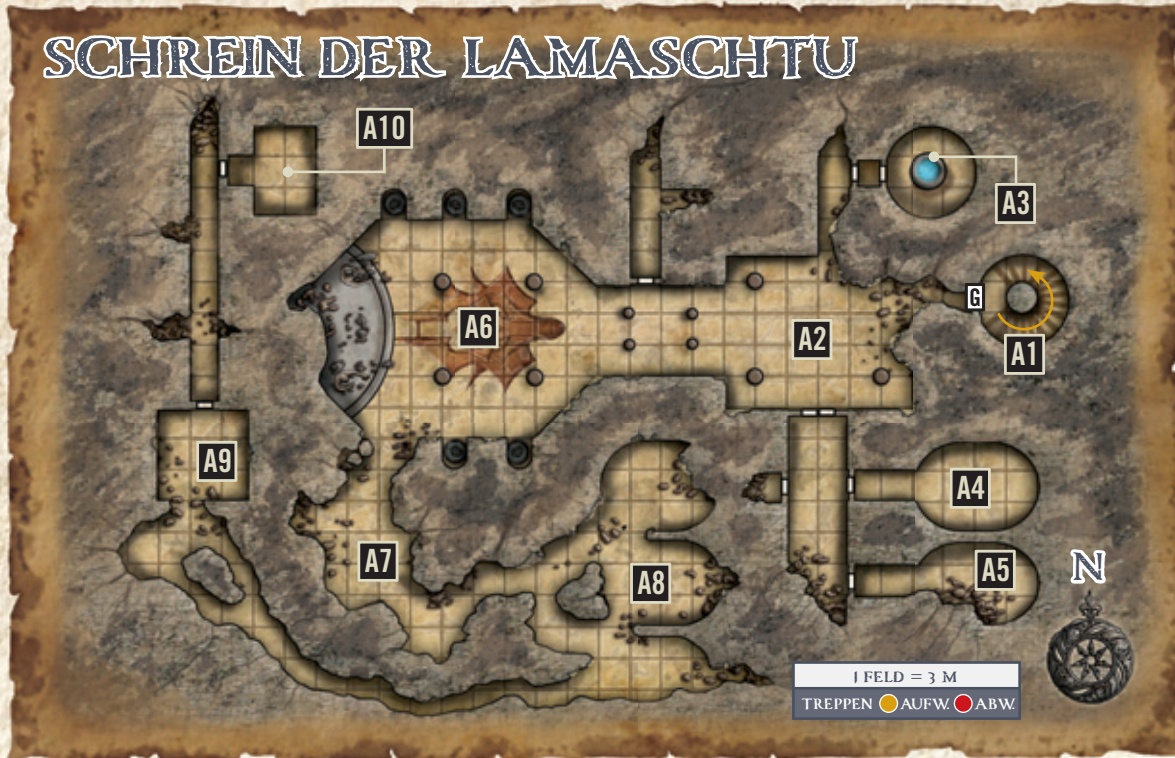
TEIL SIEBEN:
DIE SCHIMMERNDEN
SCHLEIER

TEIL ACHT:
DER FAULIGE IRRGARTEN

TEIL NEUN:
DIE HALLEN DES ZORNS

TEIL ZEHN:
WAFFEN DER MACHT

SCHREIN DER LAMASCHTU



Die Spinnweben auf der Treppe sind durch den Zauber *Wächter und Hüter* des Schreiberlings entstanden. Die Treppe selbst führt 15 Meter tief unter die Katakomben des Zorns. Die Stufen scheinen in eine Sackgasse zu führen, doch kann man mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 an der Westwand eine Geheimtür entdecken. Die Tür ist zudem mit dem Zauber *Alarm* gesichert, den der Schreiberling gewirkt hat und ihn, wenn er ausgelöst wird, im Stillen warnt.

Der Gang hinter dieser Tür ist eingebrochen, allerdings wurde ein schmaler Tunnel freigeräumt, der in den Bereich A2 führt.

im Norden verbirgt. Dann setzt er *Dimensionstür* ein, um in den Bereich A9 zu gelangen, wo er ein wenig über die Antworten der SC nachsinnt, bevor er sie irgendwo anders im Gewölbe erneut aufsucht, um weitere Fragen zu stellen. Jeder, der Thassilonisch lesen kann, wird rasch den Schluss ziehen, dass die Inschriften an den Wänden Gebete an und heilige Schriften über Lamaschtu sind. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 lassen sich vier Zeilen eines augenscheinlich längeren Gedichts herauslesen, das sich nicht mit Lamaschtu beschäftigt. Es handelt sich um die erste Strophe des Gedichts des Schreiberlings.

A2 VORKAMMER



Die Wände, der Boden, selbst die gewölbte Decke sind mit Schriftzeichen übersät und die Worte bilden Spiralen als auch Linien in der alten Sprache Thassilons. Einige der Sätze sind sehr groß geschrieben – die Wörter sind beinahe einen Meter hoch – während andere in winziger, spinnenhaft kleiner Schrift verfasst wurden. Auch wie sie niedergeschrieben wurden, ist unterschiedlich: manchmal mit dunkler Tinte, manchmal mit Blut, manchmal sind sie einfach nur in den Stein geritzt. Im Norden und Osten führen Gänge in Tunnel voller Nebel, während im Süden eine steinerne Doppeltür steht, in deren Flügel das übergroße Abbild eines dreiäugigen Schakalkopfes eingemeißelt ist. In einer Art Kathedrale im Westen flackert Licht.

Es ist wahrscheinlich, dass der Wächter in Bereich A6 jeden bemerkt, der sich in diesem Raum herumtreibt. Allerdings greift diese Kreatur nicht sofort an, wenn sie die Eindringlinge bemerkt, sodass der Schreiberling genügend Zeit hat, den ersten Kontakt mit den SC aufzubauen. Der Schreiberling stellt ihnen ein paar Fragen – während er vermutlich unsichtbar ist oder sich im Nebel

A3 GEBURTSBECKEN



Ein niedriger Steinrand umgibt ein flaches Wasserbecken, das von einem sanften Leuchten erhellt wird. In die runden Wände des Raumes sind Runen eingemeißelt worden und die Decke bildet eine Kuppel.

Das Wasser in dem Becken in der Mitte des Raumes sieht rein aus, schmeckt aber faulig. Diejenigen, die vor 10.000 Jahren die Brut Lamaschtus in sich trugen, wurden hierher gebracht, um ihre missgebildeten, monströsen Kinder zur Welt zu bringen - und aus diesem Becken ließ Lamaschtu den Schreiberling als göttlichen Hüter wiederauferstehen.

A4 MEDITATIONSKAMMER



Kleine Hügel aus Schutt und Staub liegen auf dem Boden, ganz so, als wären sie im Zuge mehrerer eiliger Schritte entstanden. Die Wände als auch die Decke sind mit dichtem Geschreibsel und Markierungen bedeckt. Von der Wand im Westen blickt finster das Abbild eines dreiäugigen Schakals.

Ebenso wie im Bereich **A2** sind auch die Wände hier übersät mit Gebeten an Lamaschtu. In der Mitte der Ostwand, knapp unter dem Symbol Lamaschtus, befindet sich die zweite Strophe des Gedichts des Schreiberlings.

A5 EINGESTÜRZTE MEDITATIONSKAMMER



Diese Kammer ist zum Teil eingestürzt. Risse ziehen sich durch Decke und Wände. An der Ostwand befindet sich das Bild eines dreiäugigen, finster blickenden Schakals, durch dessen Schnauze ein Riss geht.

Der Raum mag alles andere als sicher aussehen, doch ist er bisher nicht weiter eingestürzt. Eine echte Einsturzgefahr besteht erst, wenn jemand versuchen sollte, das Geröll entlang der Südwand wegzuschaffen.

A6 SCHREIN DER MONSTER UND DES WAHNS (HG B)



Auch wenn Teile der Kathedrale eingestürzt sind und sich das Geröll auf dem Boden und an den Wänden häuft, ist diese Kammer noch immer von einer Furcht einflößenden Atmosphäre durchdrungen. Vier Säulen aus schwarzem Stein stützen die zwölf Meter hohe Decke und das Bild eines dreiäugigen Schakals zwischen ihnen scheint aus den Riefen des Steins selbst finster in den Raum zu blicken. Das Abbild leuchtet in einem sanften, rostfarbenen Licht, das den gesamten Raum von unten her erhellt. In den Nischen im Norden und Süden stehen Statuen einer schakalköpfigen, schwangeren Frau. Jede Statue hält zwei Kukris in den vor der Brust gekreuzten Händen und ein Reptilienschwanz windet sich um ihre klauenbewehrten Füße. Im Westen, wo einmal eine steinerne Kanzel gestanden haben muss, wurden weitere Statuen zum Teil unter dem uralten Schutt begraben. Die gesamten Wände sind übersät von Hunderten von Schreibereien und ausladenden Runen.

Der Schrein war einst das Herz des Lamaschkultes des Schreiberlings, doch nun steht er leer und ist augenscheinlich in Vergessenheit geraten. Der Schreiberling hat bei der Schmückung der Wände mit seinen Gebeten und Anrufungen in diesem Raum mehr Zeit verbracht als anderswo im Gewölbe, was sich in der filigraneren und sorgfältigeren Schreibweise seiner Arbeit zeigt. Die dritte Strophe seines Gedichtes steht auf dem Fuß der mittleren Lamaschtustatue an der Nordwand.

Der Schreiberling wird vermutlich in diesen Raum zurückkehren, um den SC einige Fragen zu stellen. Sollten sie ihn nämlich angreifen, kann er *Dimensionstür* für seinen Rückzug einsetzen und die SC dem Glabrezu überlassen.

KREATUR: Nachdem der Schreiberling aus seinem 10.000 Jahre währenden Todesschlaf als göttlicher Hüter von Lamaschtus Schrein erwachte und herausfand, wie schmerzhaft es für ihn war, den Schrein zu verlassen, wurde ihm klar, dass er Wächter und Lakaien brauchen würde, die nicht gleichermaßen eingeschränkt waren. Zunächst versuchte er, solch einen Lakaien mithilfe des Zaubers *Verbündeter aus den Ebenen* herbeizurufen. Zu seiner großen Überraschung und Freude kam Lamaschtu seinem Hilfegesuch nach und schickte ihm einen

Glabrezu namens Yerrin-Ku. Der Schreiberling nahm dies als Zeichen, dass Lamaschtus Pläne für die Umgehung von größter Wichtigkeit waren. Er behielt Recht, doch bis auf Weiteres würde die Mutter aller Monster ihre endgültigen Ziele in Bezug auf die Verlorenen Küste geheimhalten.

YERRIN-KU	EP 25.600	HG 13	TP 186
------------------	---------------------	-----------------	------------------

Männlicher Glabrezu (PF MHB, S. 43)

TAKTIK

Im Kampf Als Erstes versucht Yerrin-Ku im Kampf weitere Glabrezu herbeizurufen. Allerdings versucht er nicht, Vrocks herbeizurufen, da sie enge Verbündete von Lamaschtus Feind Pazuzu sind. In der ersten Kampfrunde wirkt er *Schwerkraft umkehren*, um Charaktere festzusetzen, die nicht fliegen können. Danach greift er einen Charakter mit *Wort der Macht: Betäubung* an, den er für den stärksten Heiler hält. Die übrigen SC verwickelt er in Nahkämpfe und hebt sich *Verwirrung* für Gruppen auf, die allzu gut zusammenarbeiten. Yerrin-Ku verfolgt seine Feinde durch die gesamte Anlage, allerdings nicht aus dem Heiligtum hinaus – sollten sie überhaupt soweit kommen.

Moral Yerrin-Ku ist noch mehrere Tage lang an das Heiligtum gebunden und kann es nicht verlassen. Daher kämpft er bis zum Tode, selbst wenn die Dinge für ihn schlecht stehen und er eigentlich flüchten will.

A7 SCHLACHTFELD



Blut schmückt diese Höhle. Es ist auf die Wände gespritzt und hat sich in kleinen Lachen gesammelt, die auf dem Boden bereits geronnen sind. Überall liegen Fetzen von Fleisch herum. Was immer hier vorgefallen ist, vielen hat es ein schlimmes Ende bereitet.

Als die Wächter, die Vogt Schierling in das Heiligtum entsandt hatte, den Schrein erreichten, hatte der Schreiberling noch nicht angefangen, seine Verteidigung auszuheben. Zudem war er eher überrascht als wütend über die Eindringlinge und beobachtete unsichtbar und vergnügt die zögerlichen Forscher im Heiligtum. Als die Wächter schließlich den Bereich **A6** erreichten, verstanden sie das Ausmaß dessen, was sie entdeckt hatten, und machten sich auf den Rückweg, um Vogt Schierling Bericht zu erstatten. Da schlug der Schreiberling zu. Die Jethunde haben die meisten Leichen gefressen, sodass die wenigen verstreuten Überreste für den Einsatz von *Mit Toten sprechen* oder *Tote erwecken* nicht ausreichen. Sollten die SC aber auf *Auferstehung* oder andere mächtige Magie zurückgreifen, können sie die Wächter wieder zum Leben erwecken. Wenn die SC dies tun, solltest du ihre Güte dadurch belohnen, dass die auferstandenen Wächter ihnen zusätzliche Informationen über die Bewohner des Heiligtums zukommen lassen.

A8 DER ZWINGER DES SCHREIBERLINGS (HG II)



Hier sind drei getrennte Kammern zu einer einzigen geworden, zusammengewachsen durch eingebrochene Wände und das Nagen des Zahns der Zeit. Blutverschmierte Teile von Kettenhemden, Schilden, Schwertern und Kleidung liegen zahllos im Raum verstreut. Die Wände sind mit unzähligen Schriften dekoriert, welche schludrig mit Blut hingeschmiert wurden.



**DIE SÜNDEN
DER RETTER**

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEIL EINS:
DAS GEDICHT DES
SCHREIBERLINGS

TEIL ZWEI:
AUF DER SUCHE NACH
DER RUNENSCHMIEDE

TEIL DREI:
DIE RUNENSCHMIEDE
UND DIE BANNHALLEN

TEIL VIER:
DIE HUNGRIGEN GRÜFTE

TEIL FÜNF:
DAS GEWÖLBE DER GIER

TEIL SECHS:
DIE EISENKÄFIGE
DER WOLLUST

TEIL SIEBEN:
DIE SCHIMMERNDEN
SCHLEIER

TEIL ACHT:
DER FAULIGE IRRGARTEN

TEIL NEUN:
DIE HALLEN DES ZORNS

TEIL ZEHN:
WAFFEN DER MACHT

KARTE EINS:
SCHREIN DER
LAMASCHTU



Die vierte Strophe des Gedichts des Schreiberlings steht auf der Nordwand der Kammer ganz im Süden. Die Bruchstücke der Rüstungen und Waffen sind alles, was von den Sandspitzer Wächtern übrig geblieben ist, nachdem der Schreiberling sie an seine Hunde verfüttert hatte.

KREATUREN: In diesen Höhlen lebt ein Rudel aus sechs machtvollen Jethunden, die als Hunde von Lamaschtu bekannt sind. Im Gegensatz zu einem gewöhnlichen Jethund, ist ein Hund von Lamaschtu schwarz und am Ende seines rattenartigen Schwanzes sitzt ein Giftstachel. Da sie Externare sind, müssen sie nicht fressen. Dass sie die Wächter verschlungen waren, geschah aus reiner Bosheit. Das Bellen und Heulen des Rudels ist in der gesamten Anlage zu hören (siehe oben). Solange die Hunde die Eindringlinge weder sehen noch hören, bleiben sie in diesem Raum. Diese Hunde können im Gegensatz zu den anderen Bewohnern des Heiligtums ihre Opfer bis nach draußen verfolgen.

HUND VON LAMASCHTU (6)

EP	HG	TP
2.400	6	je 76

Jethund-Variante (PF MHB, S. 158)

NB Mittelgroße Externare (Böse, Extraplanar)

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +15

Verteidigung

RK 20, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +4 GE, +5 natürlich)

TP je 76 (8W10+32)

REF +10, WIL +6, ZÄH +10

SR 5/Silber

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Biss +13 (2W6+5 plus Unheilvoller Biss und Zu-Fall-bringen), Stachel +13 (1W6+5 plus Gift)

Besondere Angriffe Bellen (SG 16), Unheilvoller Biss (SG 18)

TAKTIK

Im Kampf Die Hunde von Lamaschtu ziehen es vor, ihre Feinde zu umzingeln und ein und denselben Gegner anzugreifen. Sie greifen mit Vorliebe SC an, die das Zeichen einer Gottheit mit guter Gesinnung tragen, und lassen weniger offensichtlich hingebungsvolle Individuen außer Acht.

Moral Die Hunde sind erbarmungslos und kämpfen bis zum Tode.

SPIELWERTE

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

GAB +8; KMB +13; KMV 28

Talente Ausweichen, Heftiger Angriff, Fertigkeitfokus (Fliegen), Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +12 (beim Springen +16), Fliegen +22, Heillichkeit +15, Motiv erkennen +15, Überlebenskunst +12, Wahrnehmung +15

Sprachen Abyssisch (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Fliegen

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Lamaschtuwahn – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 18; **Frequenz** 1/Runde für 4 Runden; **Effekt** 1W2 WE-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

A9 ÄUSSERE KAMMER (HG 7)



Die Wände, die Decke und der Boden dieses ansonsten leeren Raumes sind mit dicht aneinander gereihten Schriftsätzen versehen. In vielen Fällen überlappen sich die Worte und überschneiden sich dermaßen, dass sie beinahe unleserlich sind. Auffällig sind die vier kurzen Zeilen an der Tür im Norden – da neben ihnen nichts weiter in die Türflügel in den Stein geritzt worden ist.

Die Textzeilen auf der Tür bilden die fünfte Strophe des Gedichts des Schreiberlings. Dieser Raum war früher ein Ankleidezimmer für die Priester, die sich auf die Rituale im eigentlichen Heiligtum vorbereiteten, doch inzwischen deutet nur noch wenig auf den eigentlichen Nutzen hin. Derzeit dient der Raum lediglich als Falle.

FALLE: Jeder Charakter, der durch die Tür im Norden in den vernebelten Gang dahinter tritt, hört ein Flüstern in seinem Kopf, die ihm sagt, der Einfluss Lamaschtus hätte seine Freunde vergiftet und sie wären drauf und dran, ein Opfer zu fangen, um es Lamaschtu zu opfern. Die *Einflüsterung* treibt den Charakter dazu, alles in seiner Macht stehende zu tun, um sich zu wehren (da er denkt, er wäre das Opfer). Er hofft erst einmal ein Versteck zu finden, in dem er sich vor seinen angeblichen Verbündeten verbergen kann. Des Weiteren bekämpft er seine Verbündeten, wenn sie ihn festhalten wollen. Der Schreiberling hat die *Einflüsterung* mithilfe des Zaubers *Wächter und Hüter* in diesem Raum gewirkt und hofft, Misstrauen in der Gruppe von Eindringlingen zu säen. Wenn es jemandem tatsächlich gelingt, sich irgendwo allein im Heiligtum zu verbergen, spürt der Schreiberling ihn sobald wie möglich auf und tötet ihn.

EINFLÜSTERUNG DES SCHREIBERLINGS	EP 3.200	HG 7
Typ magisch; Wahrnehmung SG 31; Mechanismus ausschalten SG 31		
EFFEKT		

Auslöser Nähe; **Rücksetzer** automatisch

Effekt Zaubereffekt (*Einflüsterung*; Willen, SG 22, keine Wirkung)

A10 DAS VERSTECK DES SCHREIBERLINGS

Die gesamte Kammer ist durch den Zauber *Zutritt verwehren* geschützt (Willen, SG 22), den der Schreiberling hier gewirkt hat. *Zutritt verwehren* ist auf eine chaotisch böse Gesinnung eingestimmt worden und es gibt kein Passwort, mit dem man der schädlichen Wirkung entgehen könnte.



Ein Strom aus Schriftzeichen und Runen bedeckt die Wände dieses Raumes. Im Norden liegt der zusammengesackte, blutige Körper eines Menschen, dessen Knochen an Dutzenden von Stellen gebrochen zu sein scheinen. An der Ostwand steht ein niedriger Tisch, der mit Fläschchen vollgestellt wurde, die bunte Flüssigkeiten enthalten, und in einem Tintenfass steht ein Schreibkiel aus einer Pfauenfeder.

Früher diente dieser Raum den Wächtern als Unterkunft und der Schreiberling wählte diesen Ort aus, weil er so gut zu verteidigen ist. Da er ein göttlicher Hüter ist, muss er weder essen noch ruhen; daher nutzt er diesen Raum zur Meditation und als sicheren Rückzugsort.

Das Geschriebene an der Wand enthält nur wenige Anrufungen Lamaschtus. Größtenteils sind es Aufzeichnungen, die der Schreiberling über den Zustand der Welt oben zusammengetragen hat. Diese Informationen hat er von verschiedenen Geistern und Externaren erhalten, die er beschworen hat, sowie durch *Heiliges Gespräch*, *Weissagung* und *Mit Toten sprechen*, den er auf die Leiche anwendete, die er hier aufbewahrt. Die Aufzeichnungen vermitteln das Gefühl, dass jemand, der außerhalb der Zeit steht, alles tut, um Informationen über eine Welt zu sammeln, die sich weitergedreht hat. Mehrere Male wird die Runenschmiede erwähnt. Der Schreiberling

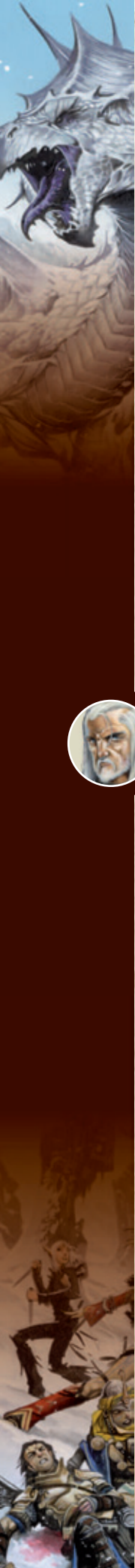
hegt den starken Wunsch, Untergebene in das Gewölbe zu entsenden, damit sie dort Vorräte sammeln und die magischen Gegenstände und Texte ausplündern, da er der Meinung ist, die Anlage sei längst verlassen worden und in Vergessenheit geraten. Insbesondere spricht er in seinen Aufzeichnungen von etwas, das er *runengeschmiedete* Waffen nennt: Gegenstände, von denen der Schreiberling glaubt, sie könnten eine große Hilfe im Kampf gegen die Runenherrscher und ihre Verbündeten sein. Allerdings scheinen die Herstellungsmethoden irgendwo in der Runenschmiede versteckt zu sein.

Der Name des Toten ist Jaren Basvir, der zu Lebzeiten ein Korporal in der Miliz von Sandspitze war und als Anführer der Gruppe von Wächtern diente, die Vogt Schierling in diese Kammern geschickt hatte. Mithilfe von *Sanfte Ruhe* hält er die Leiche frisch und nutzt sie durch *Mit Toten sprechen* als Informationsquelle über die Welt oben.

SCHATZ: Das Tintenfass und die Schreibfeder sind Besitztümer, die der Schreiberling zu Lebzeiten hoch schätzte und die ihm (ebenso wie seine Ausrüstung) von seiner Schutzherrin zurückgegeben wurden als Lohn für seinen Dienst als Hüter des Heiligtums. Insgesamt besitzt er 17 Fläschchen mit Tinte, die jeweils 8 GM wert sind, doch der wahre Schatz ist der wertvollste Besitz des Schreiberlings: eine *Schreibfeder der Offenbarung*.



**HUND DER
LAMASCHTU**



TEIL ZWEI: AUF DER SUCHE NACH DER RUNENSCHMIEDE

SOLLTE AM ENDE VON KAPITEL VIER DER WISSENSDURST DER SC DURCH MOKMURIANS KRYPTISCHE AUFZEICHNUNGEN ÜBER DIE RUNENSCHMIEDE IMMER NOCH NICHT GEWECKT SEIN, SO SOLLTE SPÄTESTENS DAS GEDICHT DES SCHREIBERLINGS IHRE NEUGIERDE ENT-FACHEN. ÜBER DIE RUNENSCHMIEDE SELBST IST WENIG GESCHRIEBEN WORDEN. EIN ER-FOLGREICHER FERTIGKEITSWURF FÜR WISSEN (ARKANES ODER GESCHICHTE) FÖRDERT ZUTAGE, DASS DIE RUNENSCHMIEDE DEREINST EIN LEGENDÄRER ORT DER GELEHRSAMKEIT UND DER ENTDECKUNGEN FÜR SCHÜLER DES ARKANEN WAR. IHRE LAGE ABER BLEIBT EIN RÄTSEL. GELEHRTE, DIE SICH MIT THASSILON BESCHÄFTIGEN, SIND DER ANSICHT, SIE SEI ZUSAMMEN MIT DEM REICH UNTERGEGANGEN.



Weitere Informationen über die Runenschmiede kann man durch Zauber wie *Heiliges Gespräch* oder *Kontakt zu anderen Ebenen* erlangen. Alternativ dazu können Nachforschungen zu dem Thema auch in der Thassilonischen Bibliothek unter Jorgenfaust betrieben werden. Fertigkeitswürfe für Wissen (Arkane oder Geschichte), die mithilfe der Mittel aus der Bibliothek abgelegt werden, führen zu weiteren Informationen, wie am Seitenende beschrieben. In der unten stehenden Tabelle sind alle Informationen zusammengefasst, die man mit erfolgreichen Fertigkeitswürfen für Wissen erlangen kann. Vergiss nicht, dass die SC für alle Fertigkeitswürfe für Wissen in Bezug auf Thassilon durch die Bibliothek einen Bonus von +20 erhalten!



Der einzig fehlende Hinweis ist der auf den Standort der Runenschmiede. Die Lage war das bestgehütete Geheimnis des Thassilonischen Reiches – daher ist das Gedicht des Schreiberlings von so großer Wichtigkeit. Aufgrund der mächtigen Schutzzauber, die vor so langer Zeit von den Runenherrschern in ihre Mauern eingewoben wurden, kann die Runenschmiede nicht durch Weissagungszauber entdeckt werden. Sobald die SC das Meisterwerk des Schreiberlings entdeckt haben, können ebendiese Weissagungszauber äußerst behilflich dabei sein, das Rätsel zu entschlüsseln, die Strophen in die richtige Reihenfolge zu bringen und die Theorien und Interpretationen des Gedichtes zu bestätigen.

Es ist nicht von Bedeutung, wie die SC zum Reifschädel gelangen. Inzwischen sollten die Stufen der SC hoch genug sein, dass sie auf Möglichkeiten wie *Windwandeln* oder *Mächtiges Teleportieren* zurückgreifen können, um zum Niedersturmsee zu gelangen. Sobald sie zum Sihedronkreis gelangen, lies ihnen den folgenden Abschnitt vor.

DER SIHEDRONKREIS (SG 15)



Vom felsigen Ostufer des Niedersturmsees erhebt sich die Landschaft und wird zum schroffen, schneebedeckten Fuß des Reifschädels, der seinen langen Schatten über die Region wirft. Allerdings ist nicht die gesamte Gegend zerklüftet und bergig. Einige Hundert Meter vom Seeufer entfernt flacht das Land plötzlich zu einem kreisrunden Hügel ab. Felsen und hartnäckiges Gestrüch ragen aus den vereinzelt Klumpen Schnee darauf heraus, doch erscheinen sie unbedeutend im Vergleich zu dem Ring aus mehr als zwei Meter hohen Steinköpfen, die den Rand des Hügels umgeben. Die Gesichter sind nach innen gerichtet, sodass sie einander mit weit aufgerissenen Mündern anblicken. Im Osten erhebt sich die blanke, eisige und windumtoste Bergflanke des Reifschädels. Aus sechzig Metern Höhe blickt ein uraltes, einge-meißeltes Gesicht herab, dessen gähnender Rachen einen ausladenden Höhleneingang im Berg bildet. Eine drei Meter breite Steintreppe führt von dem

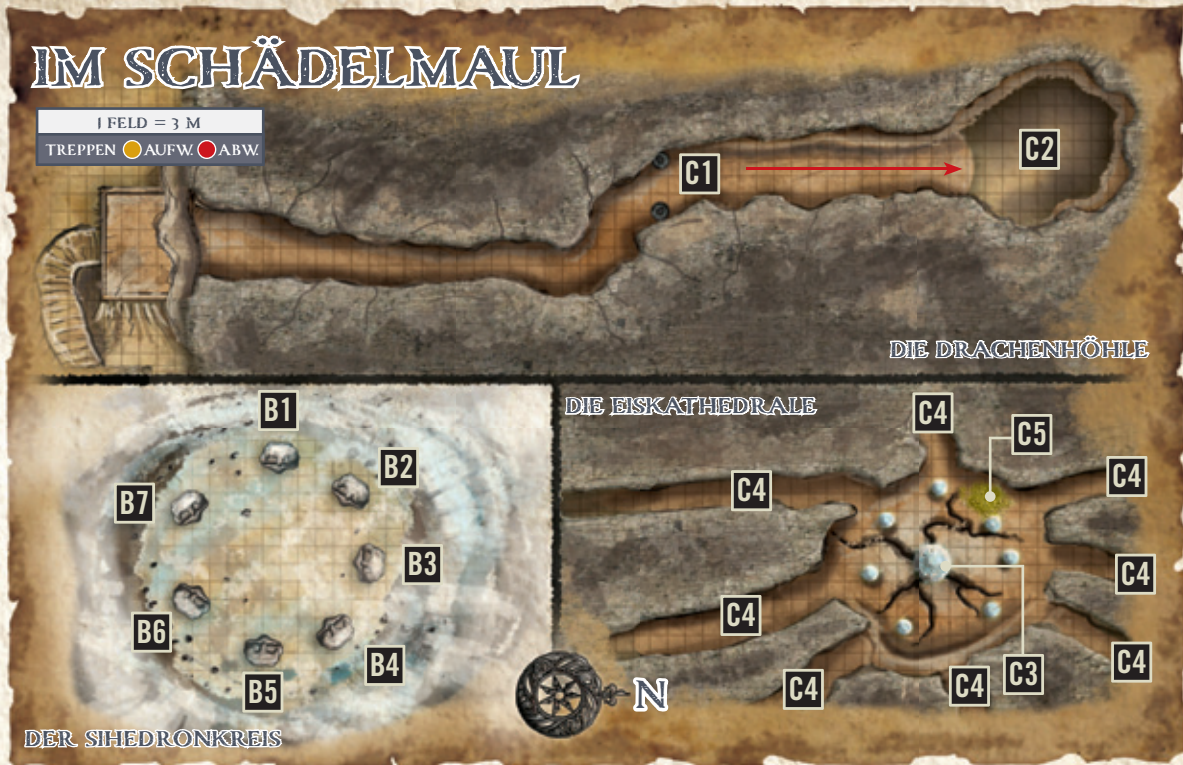
WISSEN ÜBER DIE RUNENSCHMIEDE

SG	ERGEBNIS
33	Die Runenschmiede wurde erbaut, damit sich dort die Vertreter der sieben Runenherrscher zusammenfinden und magische Forschungen betreiben konnten.
37	Um die in der Runenschmiede betriebenen Forschungen vor Sabotage durch Feinde zu schützen, woben die Runenherrscher Schutzzauber um die gesamte Anlage und verwehrten dadurch den anderen Runenherrschern oder ihren direkten Untergebenen den Zugang zur Festung.
40	Durch magische Verbesserungen der Runenschmiede wurden die Bewohner genährt und waren somit nicht mehr auf Essen, Trinken oder Schlaf angewiesen.
50	Das letzte Vorhaben, das in der Runenschmiede verwirklicht werden sollte, war die Entwicklung von Möglichkeiten, wie die Runenherrscher dem bevorstehenden Untergang ihres Reiches entgehen könnten. Ausgehend von den grundlegenden Prinzipien ihrer magischen Traditionen, entwickelten die einzelnen Gruppen für ihre jeweiligen Runenherrscher einzigartige Lösungen.

IM SCHÄDELMAUL

1 FELD = 3 M

TREPPEN ○ AUFW. ● ABW.



Höhleneingang hinab zu einem Vorsprung, gerade einmal fünfzehn Meter östlich des Kreises mit den Steingesichtern.

Der Berg mit Namen Reifschädel an der Westspitze der Kodarberge erhebt sich dräuend 4.800 Meter über dem Niedersturmsee. Seinen fruchteinflößenden Namen hat er von der angedeuteten, schädelähnlichen Formation kurz unterhalb des Gipfels, die an einem klaren Tag kilometerweit zu sehen ist. Nur sehr wenige kennen die wahre Geschichte des Reifschädels und selbst jene Weisen, die Experten für thassilonische Geschichte zu sein behaupten, liegen sehr häufig falsch. Ein Fertigkeitsschritt für Wissen (Geschichte) gegen SG 40 ist notwendig, um zu erkennen, dass die Runenherrscher Thassilons oft ihre Gesichter auf Gebirgsspitzen oder in hohe Statuen einmeißeln ließen, die über ihre Städte wachten. Da nun aber das Gesicht des Reifschädels den Standort der Runenschmiede überblickte und als Symbol dafür, dass alle sieben Runenherrscher dieses Territorium teilten, einigten sie sich darauf, die Anlage mit dem Gesicht ihres ersten Kaisers, Xin, zu kennzeichnen. Doch statt den Herrscher wie zu Lebzeiten darzustellen, verewigten die Runenherrscher, die Xin während eines brutalen Aufstands stürzten, ihn so, wie sie ihn bevorzugt in Erinnerung behielten: als toten Kaiser. Darüber hinaus wurde dieses Monument nicht mit der schützenden Magie versehen wie die meisten thassilonischen Gedenkstätten und während der vergangenen 10.000 Jahre verwitterte das eigentliche Antlitz, sodass wenig mehr als die Andeutung eines Schädels übrig geblieben ist.

IDENTIFIZIERUNG EINES STEINKOPFES: Die sieben Steinköpfe sind allesamt mit schützender Magie versehen worden, sodass sie der Witterung widerstehen, während die Jahrhunderte vorüberziehen. Jeden Abend bei Sonnenuntergang wird die Magie mächtiger, mit der die Steine erfüllt sind, sodass sie mithilfe von *Magie entdecken* oder

Arkaner Blick wahrgenommen werden kann. Damit sich einer der Schlüssel manifestiert, muss ein Charakter den jeweiligen Steinkopf dem Zaubereffekt einer Schule aussetzen, der mit der Aura übereinstimmt, die den Stein umgibt. Mit *Magie entdecken* und *Arkaner Blick* lässt sich am ehesten herausfinden, welche Magieschule auf einen der Steinköpfe gewirkt wurde. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitsschritt für Wissen (Arkane oder Geschichte) gegen SG 35 kann jeder Steinkopf identifiziert und einem der Gesichter der Runenherrscher zugeordnet werden. Zudem kann damit auch geklärt werden, mit welcher Schule der Magie der jeweilige Kopf verbunden ist. Ein Charakter, der mindestens eine Woche lang Nachforschungen in der Bibliothek unter Jorgenfaust verbracht hat, erhält auf diesen Wurf einen Situationsbonus von +15.

EINEN RUNENSCHMIEDESCHLÜSSEL ERHALTEN: Jeder Steinkopf hütet einen der sieben Schlüssel, die benötigt werden, um die Runenschmiede zu betreten. Um einen Schlüssel zu erhalten, muss man eine bestimmte Art von Magie auf die Steinköpfe wirken. Damit ein Kopf die Magie absorbiert, reicht es aus, einen Zauber im Umkreis von 1,50 Metern um den Stein herum zu wirken, ganz gleich, ob der Zauberkundige dies beabsichtigt hat oder nicht. Ein absorbiertes Zauber löst nicht den gewünschten Effekt aus; stattdessen glüht der Kopf, der den Zauber aufgesogen hat, einen Augenblick lang vor Energie auf, während der Boden durch ein schrilles Pfeifen erzittert, das der Kopf von sich gibt. Nach wenigen Sekunden verschwindet sowohl das Glühen als auch das Pfeifen, woraufhin im Mund des Steinkopfes ein goldener Schlüssel erscheint. Alle Schlüssel werden auf der Ätherebene aufbewahrt und einfach wieder in die Materielle Ebene zurückgeholt, sobald einer der Steinköpfe richtig ausgelöst wird. Ein Charakter, der *Wahrer Blick* einsetzt, kann einen geisterhaften Schlüssel sehen, der im Mund eines Steinkopfes liegt, während er sich

noch in der Ätherebene befindet. Eine Kreatur aus der Ätherebene kann den Schlüssel ohne Konsequenzen herausnehmen. Sobald sie in die Materielle Ebene zurückkehrt, hat sie den Schlüssel bei sich.

Es gibt noch andere Wege als das Wirken eines Zaubers der richtigen Schule oder die Reise in die Ätherebene, um die Schlüssel zu erhalten. Mit einem Fertigkeitwurf für Magischen Gegenstand benutzen gegen SG 35 kann man den Stein dahin gehend täuschen, dass der passende Zauber gewirkt worden ist. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 40 kann der Schlüssel ebenfalls aus der Ätherebene gelöst werden, sodass er im Mund der Figur erscheint.

ZERSTÖRUNG EINES STEINKOPFES: Jeder Steinkopf besitzt Härte 16 sowie 1.440 Trefferpunkte. Andererseits kann ein Steinkopf mit einem Stärkewurf gegen SG 68 mit einem einzigen Schlag zerstört werden. Jeder Kopf wiegt mehr als 40 Tonnen und ist 3 Meter hoch. Wenn einer der Steine zerstört wird, verursacht der folgende Ausbruch aus magischer Energie und Licht 20W6 Punkte Elektrizitätsschaden in einer 18 Meter durchmessenden Explosion. Mit einem Reflexwurf gegen SG 20 kann der Schaden halbiert werden; wer jedoch scheitert, erblindet auf Dauer durch den Ausbruch gleißender Magie. Zudem könnte die Explosion benachbarte Steinköpfe ebenfalls zerstören und eine Kettenreaktion auslösen. Sobald einer der Steinköpfe zerstört ist, bricht die Verbindung zur Ätherebene ab und der Schlüssel dieses Kopfes erscheint in einem rauchenden Krater, wo der Stein zuvor gestanden hat.

Dies sind die Köpfe und die mit ihnen verbundene Magieschulen:

- B1:** Karzoug (Verwandlung)
- B2:** Krune (Beschwörung)
- B3:** Belimarius (Bannzauber)
- B4:** Sorschen (Verzauberung)
- B5:** Xanderghul (Illusion)
- B6:** Alaznist (Hervorrufung)
- B7:** Zutha (Nekromantie)

KREATUR: Sobald der erste Steinkopf aktiviert wird und seinen Schallimpuls durch Erde und Luft sendet, reagiert der Herr von Reifschädel darauf. Arkhryst ist ein uralter weißer Drache, der seit 500 Jahren auf dem Reifschädel lebt und von den Schoanti Frostmaul genannt wird. Vor Jahrhunderten war der junge Arkhryst ein mächtiger und verhasster Feind der Schoanti. Seine Angriffe auf das Velaschuhochland und das westliche Storvalplateau waren legendär. Immer noch singen viele der dort lebenden Stammesmitglieder von diesen dunklen Zeiten und den zahllosen Helden, die zum Lager des Drachen auf dem Reifschädel zogen, um ihn zu besiegen. Niemand schaffte es, doch mit zunehmendem Alter ließ in Arkhryst der Wunsch nach Überfällen nach.

Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 25 erinnert sich ein Charakter an die Geschichten über die Überfälle auf die Schoanti und dass der Drache vor 200 Jahren davon abließ. Viele glaubten, der Drache sei erschlagen worden, doch bisher ist kein Bruchstück seines angeblich riesigen Horstes aufgetaucht. Weisere Gelehrte, die sich mit Drachen befassen, glauben, dass Arkhryst einfach viele Jahre lang geschlummert hat.

Nachdem er sich den Schlaf aus den Augen gerieben hat, klettert Arkhryst aus seiner Höhle und beobachtet die SC unter ihm. Gib den SC Gelegenheit, einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung abzulegen, um ihn zu entdecken. Allerdings erhält der Drache zu dem Modifikator für die 60 Meter Entfernung (+20 auf alle Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit) zusätzlich einen Bonus von +8 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit gegen jeden, der ihn von unten beobachtet.

ARKRHYST

EP	HG	TP
51.200	15	283

Männlicher ehrwürdiger weißer Drache (PF MHB, S. 70)

TAKTIK

Vor dem Kampf Sobald Arkhryst sieht, dass sich die SC nähern, wirkt er *Energien widerstehen* (Feuer), *Bärenstärke*, *Standort vortäuschen*, *Unsichtbares sehen* und *Schild*. In der Runde vor Eintritt in den Kampf wirkt er *Unsichtbarkeit*.

Im Kampf Arkhryst fliegt niedrig über die SC (oder einfach über die Steinköpfe) hinweg und setzt seine Odemwaffe ein, während er sich gleichzeitig auf seine Unheimliche Ausstrahlung verlässt, um die Moral seiner Gegner zu erschüttern. Wenn sich seine Feinde zerstreuen, sucht er sich zwischen den Runden, in denen er seine Odemwaffe einsetzen kann, einen einzigen Feind heraus. Entweder setzt er im Vorbeifliegen Schwanzschlag oder Biss ein, um einen Feind zu schnappen; erhebt ihn in die Lüfte, deckt ihn mit seiner Odemwaffe ein und lässt ihn aus mindestens 60 Metern Höhe auf die Felsen hinabstürzen. Wenn er es mit fliegenden Feinden zu tun hat, setzt Arkhryst *Windstoß* ein, damit kleinere Gegner ins Trudeln geraten.

Wenn er das Gefühl hat, dass ihm die grö-

ARKRHYST



DIE SÜNDEN DER RETTER

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: DAS GEDICHT DES SCHREIBERLINGS

TEIL ZWEI: AUF DER SUCHE NACH DER RUNENSCHMIEDE

TEIL DREI: DIE RUNENSCHMIEDE UND DIE BANNHALLEN

TEIL VIER: DIE HUNGRIGEN GRÜFTE

TEIL FÜNF: DAS GEWÖLBE DER GIER

TEIL SECHS: DIE EISENKÄFIGE DER WOLLUST

TEIL SIEBEN: DIE SCHIMMERNDEN SCHLEIER

TEIL ACHT: DER FAULIGE IRRGARTEN

TEIL NEUN: DIE HALLEN DES ZORNS

TEIL ZEHN: WAFFEN DER MACHT

ßere Beweglichkeit der SC Schwierigkeiten bereitet, zieht er sich in seine hochgelegene Höhle zurück.

Moral Wenn Arkrhysts Trefferpunkte auf unter 100 fallen, kehrt er in seine Höhle im Reifschädel zurück. Dort heilt er seine Wunden und überdenkt seine Taktik in Bezug auf die Kampffähigkeiten, die seine Gegner an den Tag gelegt haben.

ENTWICKLUNG: Möglicherweise entkommt Arkrhyst den SC, bevor sie die Runenschmiede betreten. In diesem Falle ist der weiße Drache fasziniert von dem Portal, das die SC in seiner Lagerstatt geöffnet haben, und wird ihnen mit brennendem Hass als auch Rachedurst in die Runenschmiede folgen. Dadurch wird Frostmaul zum Haar in der Suppe. Die meisten Tunnel in der Runenschmiede sind breit genug, dass er sich hindurchquetschen kann, und sollte der Drache die Anlage erkunden, wird er mit hoher Wahrscheinlichkeit vor den SC auf eine Fraktion der Runenschmiede treffen wird. Der Drache könnte sich mit einer dieser Gruppen verbünden, sodass sie einen weiteren machtvollen Mitstreiter hat. Andererseits kannst du dafür sorgen, dass Arkrhyst die SC verfolgt und über sie herfällt, wenn sie sich gerade von einem besonders qualvollen Kampf erholen. Du kannst Arkrhyst sogar für einen Endkampf aufsparen, sobald die SC die Statue von Karzoug in Bereich **D** aktiviert haben (siehe S. 254). Du kannst ihn also nach Belieben einsetzen, um eine zusätzliche Priese drachische Zerstörungswut über die Gruppe zu bringen.

XINS TREPPE (HG 13)



Eine massive Treppe ist aus der Bergwand herausgehauen worden. Dem Anschein nach wurde sie von Riesen geschaffen und es muss sie Jahre, wenn nicht gar Jahrzehnte gekostet haben, sie zu vollenden. Ein sechs Meter breiter und neun Meter hoher Steinbogen rahmt die untersten Stufen ein, während die obersten Stufen direkt zu einem eingemeißelten Gesicht führen, dessen offener Mund einen Höhleneingang bildet. Der bekannte siebenzackige Stern ist an der höchsten Stelle des Bogens und gut sichtbar in den Stein gemeißelt worden. Mit Eis überzogene Knochen liegen auf den sichtbaren Stellen der Treppe.

Jede Stufe ist ungefähr 45 Zentimeter hoch, 90 Zentimeter tief und im Durchschnitt 6 Meter breit. Die Treppe windet sich auf und ab und führt zu einem Höhleneingang (Bereich **C1**), der sich in ungefähr 60 Metern Höhe befindet. Vereiste Knochen liegen überall auf der Treppe verstreut – weggeworfene Überreste der Mahlzeiten, die der weiße Drache, der nahe dem Gipfel haust, in den Jahrhunderten seit seiner Machtübernahme verspeist hat. Die Skelettabfälle sind größtenteils an den Stufen festgefroren – Knochen und unterschiedlichste Ausrüstungsgegenstände von Eindringlingen aus grauer Vorzeit, die durch das Alter, den Frost und den eisigen Wind brüchig geworden sind.

Der Treppenabsatz ist ungefähr 18 Meter breit und von der obersten Stufe bis zum Höhleneingang 15 Meter lang. Durch die starken Winde, die über das Gebirge fegen, werden Fernkampfangriffe sowie Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung mit einem Malus von -2 belegt. Weitere Auswirkungen starker Winde werden auf der Seite 439 des *Grundregelwerks* zusammengefasst. Die Oberfläche des Absatzes ist stellenweise mit einer dünnen

Eissschicht überzogen, die allerdings keine Auswirkungen auf die Bewegung hat.

Auf die Treppe folgt eine kleine Höhle, die nicht nur als Eingang zur Runenschmiede, sondern auch als Zufluchtsort des Drachens dient.

KREATUR: Zwei uralte Wächter bewachen noch immer die Stufen, die zum Höhleneingang hinaufführen. Sie werden sofort auf jeden aufmerksam, der die Treppe erklimmt. Die Wächter sind zwei ältere Erdelementare, die durch vorzeitliche Magie an die Treppe gebunden sind. Die Elementare wissen, dass sie jeden vorbeilassen müssen, der offen die Sihedronrune trägt (sei es als Tätowierung, als *Sihedron-Amulett* oder sonst irgendwie), andernfalls greifen sie die Eindringlinge auf der Stelle an. Beachte auch, dass SC, die fliegen oder es sonst irgendwie vermeiden können, einen Fuß auf die Treppe setzen, von der Wut der Elementare gänzlich verschont bleiben.

ÄLTERE ERDELEMENTARE (2)	EP	HG	TP
	je 12.800	11	je 186

(PF MHB, S. 96)

TAKTIK

Im Kampf Beide Elementare setzen Wuchtiger Schlag und Verbesserter Ansturm ein, um ihre Gegner vom Höhleneingang fortzuschleudern. Waffen, die ihnen größten Schaden zufügen könnten, werden zum Ziel von Angriffen mit Verbessertes Gegenstand zerschmettern. Bei jedem Angriff setzen die Elementare Heftiger Angriff ein (-5 auf Angriffswürfe, Schaden +10). Wenn möglich, stoßen die Elementare ihre Feinde vom Absatz – entweder über das steinerne Geländer (wodurch die SC +2 auf Würfe erhalten, um sich zu wehren) oder die Stufen hinunter. SC, die die Treppe hinuntergestoßen werden, erleiden 1W6 Punkte Schaden, und je nachdem, wie weit sie gestoßen werden, könnten sie über den Rand fallen. Abhängig davon, wie weit oben es auf der Treppe stand, könnte das Opfer bis zu 60 Meter tief stürzen.

Moral Die Erdelementare kämpfen bis zum Tode.

C1 TÖDLICHE RUTSCHPARTIE



Zwei dreieinhalb Meter hohe Statuen stehen auf beiden Seiten des Tunnels. Jede hält eine Hand ausgestreckt, als wolle sie Eindringlinge abhalten, in der anderen hält sie ein schweres Schwert.

Die Statue auf der Westseite des Tunnels ist ein *Dauerhaftes Trugbild* (ZS 20, Willen, SG 19, um es zu durchschauen), das den Anbeginn eines unsichtbaren Vorsprungs markiert, über den man den gefährlich Abhang umgehen und sicher in die Höhle dahinter gelangen kann. Obwohl der Vorsprung unsichtbar ist, wird es doch leichter, ihn mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 25 sehen, da Staub, Schnee und Schutt auf ihm liegen. Das Gefälle ist vereist und um weiter nach Norden zu gelangen, ist ein Fertigkeitwurf für Akrobatik gegen SG 15 notwendig. Scheitert der Wurf um 5 Punkte oder mehr, rutscht das Opfer aus, gleitet mit einer Geschwindigkeit, die seiner Bewegung an Land entspricht, nach Norden hinab und landet schließlich in der offenen Kluft in Bereich **C2**.

ENTWICKLUNG: Sollte Arkrhyst in seine Höhle flüchten, um dem Kampf draußen zu entgehen, wirkt er *Gefrierender Nebel* im Tunnel und anschließend *Alarm* auf den östlichen Rand des Nebels. Danach gelangt er in den Bereich **C3**, wo er die Gruppe erwartet, wie unter „Entwicklung“ in diesem Bereich beschrieben.

C2 DIE VEREISTEN WASSERFÄLLE



Das Gefälle endet am Rande eines klaffenden, dunklen Abgrunds. Riesige Eiszapfen hängen von der Decke und von unten steigt kräuselnder Nebel herauf.

Der verborgene Vorsprung, der seinen Anfang in Bereich **C1** hat, wird zu einer Rampe, die sich um die Wand des Abgrunds windet und einen sicheren Weg nach unten in den Bereich **C3** bietet. Die Kluft selbst ist 90 Meter tief und mündet schließlich in Bereich **C3**. Ein Charakter, der das Gefälle herunterrutscht, kann einen einzigen Reflexwurf gegen SG 20 ablegen, um sich an der Kante der Kluft festzuhalten, damit er nicht abstürzt.

C3 DIE EISKATHEDRALE



Die glänzenden und glitzernden Wände dieser Höhle sind mit Eis überzogen. Sieben Säulen, die jeweils sechs Meter hoch, rundherum mit Eis überzogen und mit uralten Glyphen und Runen geschmückt sind, stehen um eine achte Säule herum, die doppelt so hoch steht. Von der Haupthöhle gehen weitere Tunnel ab und winden sich tiefer in den Berg hinein. Doch am eindrucksvollsten ist wohl der glänzende Haufen aus Münzen, Kunstgegenständen, Edelsteinen, Schmuck, Waffen, Rüstungen und weiteren Gegenständen, die aus der Sammlung herausragen, die im Nordwesten den Großteil der Höhle einnimmt.

Bevor die Hüter das Schlussritual vollzogen und die Anlage sowie einen Großteil des Gesteins in der Umgebung in eine eigene Halbebene verlagerten, war diese Höhle früher der Mittelpunkt der eigentlichen Runenschmiede. Sie ließen nur die Steinsäulen zurück – als Eingang in die Runenschmiede. Darüber hinaus diente diese Kammer während der vergangenen Jahrhunderte Arkrhyst als Hort.

Die sieben Säulen, die die Mittelsäule umgeben, sind jeweils mit Hunderten thassilonischen Runen besetzt - arkane Formeln, die die Grundsätze der sieben Schulen thassilonischer Magie beschreiben. Die sieben Säulen bilden die Spitzen einer ausladenden Sihedronrunen und mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 entdeckt man auf jeder Säule ein Schlüsselloch auf 1,20 Meter Höhe, das zur Mittelsäule hinzeigt. Wenn der richtige Schlüssel aus dem Sihedronkreis draußen in das Schlüsselloch der richtigen Säule gesteckt und zwei Mal ganz herumgedreht wird (die Richtung ist unerheblich), fangen die Säule an zu summen und sanft zu leuchten. Sobald eine Säule zu leuchten anfängt, verschwindet der Schlüssel (er kehrt in die Ätherebene und zugleich in den Mund des jeweils passenden Gesichts im Sihedronkreis draußen zurück). Die Säule leuchtet ungefähr eine Stunde lang, bevor sie wieder ermattet. Danach muss der Schlüssel abermals von einer der Statuen geholt werden, um sie erneut zu aktivieren.

Wenn alle sieben Säulen gleichzeitig aktiv sind (die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle), fängt die Mittelsäule an zu leuchten und wogt in einem Vortex aus Licht, das alle sieben Farben miteinander verbindet. Am Fuß der Säule bildet der Vortex einen aufrecht stehenden Strudel und öffnet sich zu einem 2,10 Meter breiten, runden Portal, durch das man gerade so einen langen

Tunnel ausmachen kann. Jeder, der durch dieses Portal tritt, gelangt in die Runenschmiede und erscheint in Bereich **D**.

ENTWICKLUNG: Sollte sich Arkrhyst nach dem Kampf mit den SC in seine Höhle zurückziehen, weiß er, dass sie ihm womöglich hart auf den Fersen sind. Er verbringt mehrere Runden damit, Tränke aus seinem Hort zu sich zu nehmen, die seine Wunden heilen. Wenn der Alarm in Bereich **C1** ausgelöst wird, lässt er seinen Schatz zurück und verschwindet in einem der Nebentunnel, wo er sich versteckt und Ausschau hält. Wenn er sieht, dass die SC seinen Hort plündern, kann er seine Wut kaum zurückhalten. Allerdings weiß er, dass es für den Augenblick besser ist abzuwarten, sich von seinen Verletzungen zu erholen und die SC später zu überfallen, damit er seinen Hort zurückerhält. Wenn er sieht, dass die SC das Portal zur Runenschmiede öffnen und eintreten, wartet er einige Minuten lang, bevor er ihnen hineinfolgt.

C4 TUNNEL

Die breiten, zahlreichen und miteinander verbundenen Tunnel führten früher zu Dutzenden kleinerer Kammern, die aus dem Gestein herausgehauen wurden, bevor die Runenschmiede in eine eigene, weit entfernte Halbebene verlegt wurde. Die Kammern am Ende der Tunnel sind lediglich ausladende, leere Höhlen, in denen sich einst die einzelnen Teile der Runenschmiede befanden. Arkrhysts Anwesenheit in Bereich **C3** hat andere Kreaturen davon abgehalten, diese leeren Höhlen zu besetzen. Wenn du willst, kannst du einige der weiterführenden Tunnel mit Monstern wie Purpurwürmern oder Schwarzen Blobs bevölkern.

C5 DRACHENHORT

SCHATZ: Dieser riesige Schatzhort besteht aus 39.500 KM, 9.410 SM, 3.500 GM und 250 PM. Zwischen den Münzen liegen Wandteppiche, kleine Möbelstücke aus wertvollem Holz, bester Schmuck und herrliche Kunstgegenstände, Bestecke und Kerzenhalter aus Silber, sechs Ewige Fackeln sowie mehrere Schmuckkästchen, die bis zum Rand mit Schmuckstücken gefüllt sind; alles zusammen hat einen Wert von noch einmal 16.000 GM. Unter den Münzen begraben liegen ein Köcher mit 14 Pfeilen [Meisterarbeit] und zwei mächtigen Todespfeilen (Drachen), ein Gürtel der Riesenstärke +4, ein Teakholzkästchen, in dem ein Fellkissen mit sechs Einbuchtungen liegt (jede hält jeweils einen Donnerstein), ein Satz Schwächere Armschienen des Bogenschützen aus Elfenbein, eine Schwarzholtzartsche +3, auf deren Vorderseite das Symbol von Kyonin eingeschnitzt ist, eine Öffnungsglocke (5 Ladungen), ein Resistenzumhang +3, eine Flammenzunge, eine Ritterrüstung [Meisterarbeit] (die Schulterstücke sehen aus wie zwei Raben und bestehen aus Onyx (jeder Rabe ist 200 GM wert)), ein vollständiger Plattenpanzer +3 mit einem Wolfsmotiv, 6 Fläschchen mit gefrorenem, heiligem Wasser, eine Perle der Macht (Zauber des 1.Grads), 17 Tränke: Leichte Wunden heilen, 6 Tränke: Mittelschwere Wunden heilen, 3 Tränke: Schwere Wunden heilen, 2 Tränke: Energien widerstehen 20 (Kälte), zwei kleine Mithralkettenhemden +1, eine Schriftrolle: Kugel der Unverwundbarkeit, eine Schriftrolle: Heilung, eine Schriftrolle: Blind- oder Taubheit kurieren, ein Stab: Ausdauer des Ochsen (38 Ladungen), ein Stab: Leichte Wunden heilen (46 Ladungen), ein Stab: Magisches Geschoss (ZS 5, 8 Ladungen) sowie ein Adamantkriegshammer +1.



DIE SÜNDEN
DER RETTER

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEILEINS:
DAS GEDICHT DES
SCHREIBERLINGS

TEIL ZWEI:
AUF DER SUCHE NACH
DER RUNENSCHMIEDE

TEIL DREI:
DIE RUNENSCHMIEDE
UND DIE BANNHALLEN

TEIL VIER:
DIE HUNGRIGEN GRÜFTE

TEIL FÜNF:
DAS GEWÖLBE DER GIER

TEIL SECHS:
DIE EISENKÄFIGE
DER WOLLUST

TEIL SIEBEN:
DIE SCHIMMERNDEN
SCHLEIER

TEIL ACHT:
DER FAULIGE IRRGARTEN

TEIL NEUN:
DIE HALLEN DES ZORNS

TEIL ZEHN:
WAFFEN DER MACHT

TEIL DREI: DIE RUNENSCHMIEDE UND DIE BANNHALLEN

DIE RUNENSCHMIEDE BESTEHT AUS EINEM ZENTRALEN KNOTENPUNKT, DER VON SIEBEN TRAKTEN UMGEBEN IST UND JEDER DIESER TRAKTE IST MIT EINER DER SIEBEN MAGIESCHULEN THASSILONS VERBUNDEN. WÄHREND DER 10.000 JAHRE ALLERDINGS, DIE DIE RUNENSCHMIEDE VON DER AUSSENWELT ABGESCHOTTET WAR, SIND DIE HÜTER UND BEWOHNER DIESER TRAKTE IMMER MEHR DEN SÜNDEN VERFALLEN, DIE MIT DEN MAGIESCHULEN EINHERGEHEN. DIE RUNENSCHMIEDE IST LÄNGST KEIN ORT DER GELEHRSAMKEIT MEHR. SIE IST EIN SCHLACHTFELD.

Vom Portal aus gelangt man über einen langen, 3 Meter breiten Tunnel zur Runenschmiede. Sobald sich das Portal schließt, endet der Tunnel an dieser Stelle in einer Sackgasse, ohne dass irgendein Ausgang sichtbar wäre. Das Portal kann von dieser Seite nicht geöffnet werden. Um wieder hinauszugelangen, müssen sich die SC auf ihre eigene Magie verlassen (*Ebenenwechsel* oder *Tor* funktionieren in diesem Fall hervorragend, ebenso die Zauber *Fortschicken* oder *Verbannung*). Oder sie müssen in der Runenschmiede eines der deaktivierten Rückportale finden, es reaktivieren und mit dessen Hilfe nach Varisia zurückkehren.

EIGENSCHAFTEN DER RUNENSCHMIEDE

Die Runenschmiede wurde zwar auf der Materiellen Ebene erschaffen, existiert dort aber schon seit langem nicht mehr – heute ist die Anlage Teil einer in sich geschlossenen Halbebene. Nichtsdestotrotz folgt die Runenschmiede vielen der „Regeln“, denen auch die Materielle Ebene unterworfen ist, als wäre die Anlage noch immer Teil dieser Ebene. Die Schwerkraft bleibt gleich, die Zeit vergeht mit der gleichen Geschwindigkeit und es gibt keine Vorherrschaft irgendeiner Ebeneeigenschaft. Auch wenn die Halbebene kein Teil Golarions ist, so ist in ihr doch ein ungenaues „Echo“ des Weltmagnetismus vorhanden; daher zeigt jeder Kompass noch immer in Richtung eines schemenhaften Nordpols, der in dieser Ebene nicht existiert. Weder kann man die Runenschmiede seitens der Materiellen Ebene mithilfe von Teleportation erreichen noch sie auf diesem Wege verlassen. Es gibt keine Hüter, die jemanden davon abhalten, mithilfe von planarem Reisen in die Runenschmiede hinein und wieder heraus zu gelangen. Allerdings ist die Materialkomponente der Stimmgabel, die hier für den Einsatz von *Ebenenwechsel* notwendig ist, außerhalb dieser Mauern unbekannt.

Will man durch das umgebende Gestein gelangen – sei es durch Magie oder handfestes Graben – stellt sich heraus, dass die Runenschmiede von einer Leere gefährlicher Entropie umgeben ist. Die Steinkugel, in der sich die Runenschmiede befindet, hat (ausgehend vom Mittelpunkt des Bereichs D) einen Radius von anderthalb Kilometern. Dahinter liegt ein Malstrom des Nichts, eine dunkle Leere, die sich in alle Ewigkeit ausbreitet und nichts als Luft enthält. Eine Kreatur, die nicht fliegen kann und in die Leere stürzt, fällt auf ewig hinab. Durch Teleportation kann ein SC diesem Schicksal

entgehen, solange er dabei zurück in die Runenschmiede teleportiert wird.


MAGISCH BEHANDELTES MAUERWERK: Die Wände, der Boden und die Decke der gesamten Runenschmiede bestehen aus Gestein, das mit Magie behandelt wurde (Härte 16, 1.080 TP pro 90 Zentimeter; Zerschlagen-SG 70; Klettern, SG 20).

VERSORGUNG: Die Runenschmiede versorgt ihre Bewohner mit allem, was sie brauchen – sie nährt sie und erfrischt sowohl den Körper als auch den Geist. Keine Kreatur innerhalb der Runenschmiede muss essen, trinken oder schlafen, außer zum Vergnügen (Zauberkundige können jedoch, wie gewohnt, nur einmal pro Tag ihre Zauberkraft wieder auffüllen, auch wenn sie davor keinen Schlaf mehr benötigen) Die Luft in der Runenschmiede (mit Ausnahme des fauligen Irrgartens) wird ständig erneuert. Jeder Zauber oder Effekt, der die Luft verschmutzt (wie *Stinkende Wolke* oder der Gestank eines Gruls), funktioniert normal, allerdings gibt es trotz der Abgeschlossenheit des Gewölbes niemals einen Mangel an Frischluft.

KEIN ENTKOMMEN: Jetzige Besucher der Runenschmiede können die Halbebene verlassen, indem sie Zauber wie *Ebenenwechsel* wirken oder sich sogar Zaubereffekten von *Heiliges Wort* oder der violetten Farbe einer *Regenbogenwand* aussetzen. Allerdings haben alle Bewohner, denen man in der Runenschmiede begegnet, bereits so viel Zeit in diesem merkwürdigen Reich gelebt, dass sie auf diesem Wege nicht herauskommen können; die Runenschmiede hält sie fest und daher sehen sie diese als ihre Heimatebene an (aufgrund dieses Effektes können Externare die Unterkategorie Einheimischer erhalten). Zauber wie *Teleportieren* oder *Ätherischer Ausflug* wirken und selbst *Schattenreise* funktioniert, vorausgesetzt, dass das Ziel bei Beendigung des Zaubers in die Runenschmiede zurückkehrt. Mithilfe von *Astrale Projektion* kann ein Bewohner die Welt jenseits der Grenzen erkunden, doch ansonsten können die Einwohner der Runenschmiede diese nur über den Zauber *Tor* oder ein frei stehendes Portal verlassen (wie das im Bereich K6).

SÜNDER IN DER RUNENSCHMIEDE

Sieht man davon ab, dass einige Sünder Effekte ignorieren oder anfällig gegen andere sind, so fühlen sie sich in Trakten des Gewölbes, die mit ihrer Sünde in Verbindung stehen, eher willkommen und inspiriert. Leider bedeutet das auch, dass sie sich in zwei anderen Trakten unerwünscht und unterdrückt fühlen (siehe Anhang 7,




um die Sünden und entgegengesetzten Sünden der SC zu bestimmen).

In einem sündenverwandten Trakt (wie dem Gewölbe der Gier bei einem gierigen Charakter) erhalten Charaktere einen Bonus von +1 auf alle Fertigkeiten-, Angriffs- und Rettungswürfe. Diese Boni sind bereits in alle NSC-Begegnungen in einem Bereich miteinbezogen. Die Ausnahme bilden geistlose Kreaturen (wie Golems), die überhaupt keine dieser Boni erhalten (noch erleiden sie in entgegengesetzten Trakten Mali, wenn sie einen anderen Bereich der Anlage betreten).

In einem entgegengesetzten Trakt (für einen gierigen Charakter sind es zum Beispiel die Eisenkäfige der Wollust oder die schimmernden Schleier) erleiden die Charaktere einen Malus von -2 auf alle Fertigkeiten-, Angriffs- und Rettungswürfe. Wie bereits erwähnt, begegnet man in diesem Abenteuer keinem NSC innerhalb eines ihm entgegengesetzten Traktes. Sollte sich aber einer von ihnen in einen anderen Teil begeben (wie Delvahn, die ihre Feinde von den Eisenkäfigen der Wollust bis in die hungerrigen Gräfte verfolgt), dann denke daran, den Bonus zu entfernen und die Mali auch dem NSC aufzuerlegen.

ZAUBERBÜCHER PLÜNDERN



In den verschiedenen Abschnitten der Runenschmiede werden die Charaktere mit Sicherheit auf eine Menge Magier treffen, von denen die meisten Spezialisten sind. Das wiederum entspricht einer Menge Zauberbücher. Den Inhalt aller Zauberbücher aufzulisten, die im Verlauf des Abenteuers entdeckt werden können, würde einfach zu viel Platz einnehmen. Daher kannst du alle Zauberbücher in der Runenschmiede nach Belieben anpassen. Dabei kannst du auf zweierlei Art zurückgreifen: Entweder kannst du davon ausgehen, dass die Zauberbücher alle Zauber enthalten, die der Verfasser vorbereitet hat, plus 1W4 zusätzlicher Zauber pro Stufe. Oder du gehst davon aus, dass die Zauberbücher alle Zauber aus dem *Pathfinder Grundregelwerk* enthalten, mit Ausnahme der verbotenen Schulen. Die beste Lösung besteht darin, dass du dir die Zeit nimmst, jedes Zauberbuch einzeln anzupassen; dadurch kannst du deinen Spielern genau die Zauber zugänglich machen, die sie erhalten sollen, und einige neue Zauber aus anderen Quellen hinzufügen.

D DIE RUNENSCHMIEDE



Diese überkuppelte Kammer durchmisst beinahe dreißig Meter. In der Mitte der Kammer steht ein Podium, dessen Zentrum ein Becken mit einer brodelnden, regenbogenfarbenen Flüssigkeit einnimmt. Die spitzen Strahlen der siebenzackigen Sihedronrune sind in den Marmorfußboden gemeißelt. Jede Spitze der riesigen Rune zeigt auf eine siebeneinhalb Meter große Statue. Die Statuen stehen mit dem Rücken zum Becken und in etwa drei Metern Abstand zu einem teilweise verborgenen, bogenförmigen Durchgang in der dahinter stehenden Wand. Jede Statue stellt eine andere Gestalt dar, doch sind alle gebieterisch und bis ins kleinste Detail dargestellt.

Dies ist der Mittelpunkt der Runenschmiede und der Standort ihres Namensgebers - des Runenschmiedebeckens. Die Bewohner der Runenschmiede nutzten das Runenschmiedebecken als Mittel zur Kommunikation mit den Runenherrschern, doch der Hauptverwendungszweck des Beckens lag in der Anlassung neu geschaffener magischer Gegenstände. Mithilfe des Runenschmiedebeckens

konnten die Magier wesentlich schneller und effektiver magische Gegenstände erschaffen.

Die sieben Statuen, welche um das Becken herumstehen, stellen die sieben Runenherrscher dar. Wenn mithilfe des Beckens einer der Runenherrscher kontaktiert wurde, floss das Wasser aus dem Becken zu der jeweiligen Statue und überzog sie, sodass sie belebt wurde und mit den Versammelten sprach. Die Statuen sind aus dem gleichen, magisch verstärkten Stein gehauen wie die Mauern der Runenschmiede; falls sie zerstört werden, baut sie das Runenschmiedebecken 24 Stunden später wieder auf.

Als Mokmurian vor einigen Jahren Karzoug erweckte, reagierte das Wasser im Becken darauf, indem es aufleuchtete, stärker brodelte und die Bewohner der Runenschmiede darauf aufmerksam macht, dass irgendetwas im Gange war. Nachdem sie die vergangenen Jahrtausende in immer stärkerer Trübsal verbracht hatten, wurden die Bewohner erneut belebt. Sie begannen mit der Ausführung Jahrhunderte alter Pläne und Ränke in Erwartung dessen, was sie für das zweite Aufleben der Runenschmiede hielten. Das Ränkeschmieden wurde ernst, als die Herren der Bannhallen des Neids versuchten, die Kontrolle über das Runenschmiedebecken zu erlangen – ein Vorstoß, der einen organisierten Vergeltungsschlag durch die anderen verbliebenen Machtgruppen nach sich zog. Dies führte zu einer vollständigen Ausrottung und dem Einsturz der Bannhallen. Der folgende kurzlebige Waffenstillstand wurde rasch gebrochen und seitdem konzentrieren sich die verbliebenen mächtigen Untergebenen auf den Ausbau ihrer Verteidigung und die Stärkung ihrer Macht.

Das brodelnde, regenbogenfarbene Wasser des Runenschmiedebeckens ist bei Berührung entweder unangenehm heiß oder eisigkalt, richtet jedoch keinen Schaden an. Darüber hinaus überkommt diejenigen, die das Wasser berühren, eine verwirrende Schau von Bildern aus Erinnerungen und zukünftigen Ereignissen. Die magische Macht des Beckens greift alle fünf Sinne an und in jeder Runde, in der eine Person im Kontakt mit dem Wasser bleibt, muss sie einen Willenswurf gegen SG 20 bestehen, da ihr ansonsten für 1W6 Runden übel wird. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Das Wasser im Becken kann auch für andere Zwecke eingesetzt werden, hauptsächlich für die Herstellung magischer Gegenstände (wie genau das vonstatten geht, wird in Teil Zehn dieses Kapitels beschrieben).

Dies sind die sieben Statuen in Bereich D:

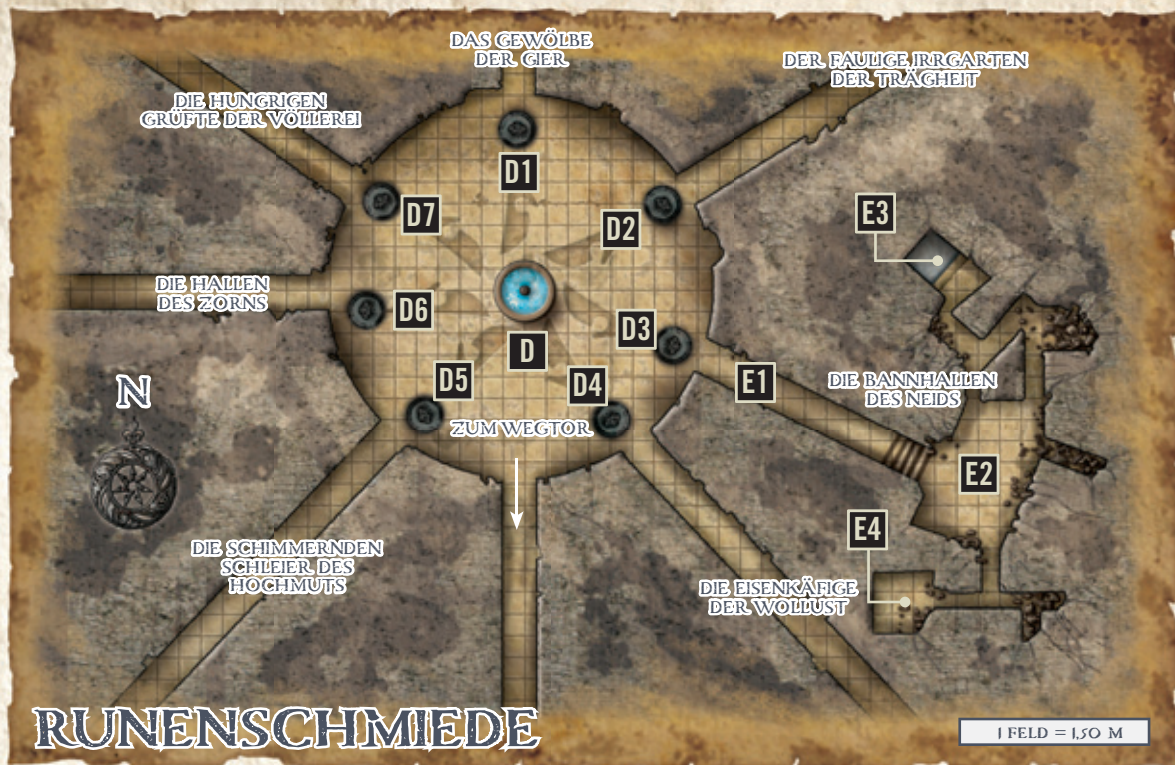
D1 KARZUG: Ein hochgewachsener Mann, in dessen Stirn und Hände Edelsteine eingesetzt wurden. Er trägt Roben und eine brennende Gelfe.

D2 KRUNE: Ein kleiner, lächelnder Mann mit einer Hakenase und Knopfaugen. Er trägt Roben und einen Speer.

D3 BELIMARIUS: Eine untersetzte Frau mit einem höhnischen Gesichtsausdruck und Ehrfurcht gebietender Haltung. Sie trägt ein wallendes Kleid und eine Hellebarde.

D4 SORSCHEN: Eine Frau mit üppiger Figur, einem verführerischen Blick und langem, wallendem Haar. Diese Statue ist nackt und trägt eine zweiköpfige Guisarme.

D5 XANDERGHUL: Ein auffallend gut aussehender Mann, der von einem kurz geschorenen Bart sowie einem charmannten Gesichtsausdruck geziert wird. Seine Darstellung ist in verschwenderische Kleidung gehüllt und trägt einen Luzerner Hammer.



D6 ALAZNIST: Eine unheimliche Schönheit mit ungezähmtem Haar und einem irgendwie wahnsinnigen Gesichtsausdruck. Diese Frau trägt ein langes, wallendes Kleid und einen dornenbesetzten Ranseur.

D7 ZUTHA: Ein fettleibiger Mann, dessen Fleisch stellenweise verfault ist, sodass die Knochen durchscheinen. Er trägt eine zerlumpte Robe und eine Sense.

WIE MAN IN DIE SIEBEN TRAKTE GELANGT

Die sieben Trakte der Runenschmiede sind sternförmig und in der gleichen Anordnung wie die Sihedronrunen um die Mittelkammer angelegt. Ein achter Tunnel führt zurück zu dem Portal, das die Runenschmiede mit der Materiellen Ebene verbindet; sobald das Portal zur Materiellen Ebene aber einmal geschlossen ist, kann es von dieser Seite nicht wieder geöffnet werden. Jeder dieser Tunnel, der am Rande der Mittelkammer beginnt, ist 45 Meter lang, 3 Meter breit und führt in einen Trakt der Runenschmiede. Die einzige Ausnahme bildet der Tunnel, der früher in die Bannhallen des Neides führte. Er ist nur halb so lang wie die übrigen Durchgänge, bevor er in die erste Kammer dieses Runenschmiedetraktes führt. Die Runenherrscherin, die mit diesem Trakt verbunden war, wollte diesen „näher“ an der Mittelkammer anlegen. Die übrigen Runenherrscher ließen es nur zu, da die Runenherrscherin des Neids von alters her die schwächste war. Daher hatten die anderen keine Bedenken, ihrer Forderung nachzukommen.

AUSLÖSER FÜR SÜNDEN

Bevor die Spieler aus dem Zentrum der Runenschmiede in die umgebenden Trakte eindringen, solltest du dir die Zeit nehmen, um dir einige Notizen über die Sünden der Charaktere zu machen. Einige Fallen, Effekte und

Kreaturen in der Runenschmiede besitzen die unheimliche Fähigkeit, die Sünden eines Eindringlings zu erkennen und sie daher in ihnen mögliche Verbündete zu sehen. Ursprünglich wurden diese Hüter dazu entworfen, die Macht eines Charakters in jeder Schule der Magie zu entdecken. Zum Beispiel würde sich jemand, der starke Hervorrufungszauber beherrscht, in dem jeweiligen Bereich willkommen und sicher fühlen, während andere das Gefühl hätten, nur schwer voranzukommen.

Im Verlauf der Kampagne hast du die SC recht gut kennengelernt. Wenn du dir Aufzeichnungen über die Sündenpunkte gemacht hast (siehe Anhang 7), sollte es ein Leichtes sein, die stärkste Sünde eines SC zu bestimmen. Schreibe den Namen jedes SC auf ein Blatt Papier und daneben zeichnest du auf, welche der sieben Todsünden die Persönlichkeit des Charakters am ehesten widerspiegeln. Diese Charaktere erhalten gewisse Boni und Mali, wenn sie sich in bestimmten Trakten der Runenschmiede aufhalten. Darüber hinaus haben einige Fallen keine Wirkung auf SC mit der entsprechenden Sünde und manche Kreaturen in der Anlage reagieren wesentlich freundlicher auf jene, in denen sie mögliche Verbündete sehen.

Es ist gut möglich, dass du es mit Charakteren zu tun hast, die keine Sünder oder geradezu tugendhaft sind. Wenn das zutrifft, lässt du ihre Sünden einfach aus. Zwar gibt es keinen Trakt in der Runenschmiede, in dem sie sich besonders heimisch fühlen, doch erleiden diese Charaktere auch keine Mali, weil sie sich in einem Trakt einer entgegengesetzten Sünde befinden.

DIE BANNHALLEN

Dieser Bereich ist größtenteils zerstört worden und wurde während des jüngsten Krieges in Schutt und Asche gelegt, als die Hüter des Neids versuchten, die Kontrolle über das neu erwachte Runenschmiedebecken zu erlangen. Die Wände des Komplexes, die noch stehen, sind mit

Wandgemälden geschmückt und an den Stellen, an denen sie nicht furchtbar verbrannt und rußverschmiert sind, zeigen sie Szenen mit juwelenbesetzten Magiern in blaugrauen, mit Runen geschmückten Roben. Sie bezwingen magische Energien, wirken den Zaubern rivalisierender Magier entgegen und vereinen ihre Kräfte, um große, schuppenbewehrte Drachen und Riesen zu bezwingen.

Ein SC, der sich die Wandgemälde genau ansieht, kann einen Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 20 ablegen, um zu erkennen, dass die Gesten, die die Magier in den Bildern vollführen, Komponenten mächtiger Bannzauber sind. Sollten die SC die Rune des Neids, die auf den Wandgemälden abgebildet ist, nicht erkennen, können sie einen Fertigkeitswurf für Wissen (Arkane) oder einen Wurf für Bardenwissen gegen SG 25 ablegen, um sie zu identifizieren.

Die erhaltenen Gänge und Kammern wurden aus dem Felsen herausgehauen. Die zusammengebrochenen Teile der Anlage wurden absorbiert und neu in den Stein eingearbeitet, der die Halbebene umgibt. Jeder versuch, die eingestürzten Räume freizulegen, ist von vornherein zum Scheitern verurteilt, da diese Räume nicht mehr existieren.

E1 EINE WARNUNG

Wenn sich ein nicht-neidischer Charakter vom Bereich D aus diesem Feld nähert, ob fliegend oder am Boden, löst er einen permanenten *Magischen Mund* aus. Sobald der Zauber ausgelöst wird, lies den folgenden Text vor oder fasse ihn zusammen:



Eine donnernde Stimme gellt einen Befehl: „Halt!“ Die Quelle des Befehls ist ein körperloser, menschlicher Mund, der sich über die Tunneldecke dieses Abschnitts erstreckt. Weiter sagt er: „Dies sind die Bannhallen des eifrigen Strebens. Wisset, dass Eure Kräfte hier zerschmettert werden und Ihr des Todes seid! Ihr seid nicht würdig!“

Die Bannherrscher des Neids verachteten jeden, der auch nur ein wenig Macht besaß, die eine Gefahr für ihre eigene darstellte. Sie trachteten danach, alle Wesen mit solchen Kräften durch mächtige Bann- und Zerlegungszauber zu vernichten, wenn sie die Kräfte ihren Feinden nicht entreißen konnten. Es überrascht nicht, dass diese Vorgehensweise ihnen den gebündelten Zorn der übrigen Einwohner der Runenschmiede einbrachte.

E2 DIE KAMMER DER RACHSÜCHTIGEN ZERLEGUNG (HG 10)



Eine breite Steintreppe führt in eine teilweise eingestürzte Kammer hinunter. Die Wandbilder und schmückenden Reliefs wurden augenscheinlich durch eine Explosion in einem gigantischen magischen Krieg in Stücke gerissen. Mit Ruß bedeckte Knochen von Humanoiden liegen hier und da verstreut, während gelegentliche Feuer an den Wänden und dem Boden flackern, als sei der Raum noch immer von dem Echo der Macht erfüllt, die hier entfesselt wurde. Aus einem silbernen Stab in der Mitte des Raumes sprühen elektrische Entladungen – es scheint fast so, als sei der Metallstab mit dem steinernen Boden verschmolzen.

FALLE: Der Silberstab gehörte früher zu den Standardwaffen, die die Bannherrscher des Neids trugen: ein *Entzauberungszepter*. Leider ist dieses *Entzauberungszepter*

stark beschädigt und als Folge haben die anderen Bewohner der Runenschmiede gelernt, diesen Raum zu meiden. Durch die mächtige Magie, die in dem Zepter gespeichert ist, und die nachhallende Energie ist diese Kammer instabil und irreparabel beschädigt worden. Alle 5 Minuten gibt das Zepter eine Ladung Bannenergie ab. Diesem Energiestoß gehen 1 Runde lang ein Summen und ein bedrohlich knackendes und krachendes Geräusch voraus. Sobald sich die Energie entlädt, erfüllt eine *Magische Auftrennung* explosionsartig den Raum. Diese Auftrennungsexplosion geht von dem beschädigten Zepter aus und hat keinen Einfluss auf die magischen Eigenschaften der Runenschmiede.

Wenn die SC den Raum zum ersten Mal betreten, sind es nur noch 1W6+4 Runden, bis das Zepter einen weiteren Auftrennungsstoß abgibt. Wird das beschädigte Zepter entschärft, verpufft die Magie der Falle gefahrlos. Sollte der Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten aber um 5 Punkte oder mehr scheitern, wird die Entladung vorzeitig ausgelöst. Das Zepter gibt zudem jedes Mal einen Energiestoß ab, wenn es mit Gewalt bewegt oder zum Ziel eines Zaubers bzw. eines anderen Effektes wird. Mit *Magie bannen* kann das Zepter für 1W4 Runden stillgelegt werden (vorausgesetzt der Wurf ist erfolgreich), ansonsten löst der Versuch einen Auftrennungsstoß aus. Sollte die Falle ausgelöst werden, bevor sie genügend Zeit hatte, um Energie zu speichern, erhalten die SC einen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe, die abgelegt werden, um ihr zu widerstehen.

AUFTRENNUNGSSTOSS

EP	HG	TP
9.600	10	30

Typ magisch; **Wahrnehmung** automatisch; **Mechanismus ausschalten** SG 34

RK 7 (-5 GE, -2 Gegenstand, +4 Größe)

Härte 10; **Zerbrechen** SG 30

EFFEKT

Auslöser Berührung und Zeit; **Rücksetzer** automatisch

Effekt Zaubereffekt (*Magische Auftrennung*, Zauberstufe 17 (Magierzauber), Willen, SG 23, keine Wirkung); mehrere Ziele (alle magischen Gegenstände oder Zaubereffekte in Bereich E2)

E3 DAS ETHILLION-BECKEN



Schmucklampen erhellen den ansonsten kargen Raum und ein gefliester Weg aus Granitplatten führt vom Eingang zu drei Stufen, die in einer spiegelnden Oberfläche enden.

Die kreisrunden Einbuchtungen bilden einen Ring aus Stufen, welche in ein Becken hinunterführen, das so aussieht, als sei es mit Quecksilber gefüllt. Diese metallische Flüssigkeit ist eine Substanz, die von den Bannherren erfunden wurde: Sie nannten sie Ethillion. Wenn es richtig behandelt wird (wozu mehrere ausgebildete Bannwirker und viel Zeit benötigt werden), entzieht das Ethillion jedem Gegenstand Magie, mit der es in Kontakt kommt. Es speichert die magische Energie, die später entnommen und für die Herstellung magischer Gegenstände verwendet werden kann.

Zudem wird Ethillion als Komponente für die Herstellung von *runengeschmiedeten* Waffen im Runenschmiedebecken benötigt. (In Teil Zehn findest du nähere Informationen.)

SCHATZ: Die winzige Menge an Ethillion, die sich in diesem Becken befindet, kann eine machtvolle Hilfe für die SC sein. In dem Becken ist genug Ethillion

vorhanden, um ein Dutzend Flaschen zu füllen. Alles was dazu imstande ist Wasser zu tragen, kann auch genutzt werden, um Ethillion zu transportieren. Trinkt ein Charakter eine Flasche dieser Substanz, wird er von magischer Macht erfüllt und erhält einen Bonus von +2 auf seinen nächsten Fertigkeitswurf, den er für die Herstellung eines magischen Gegenstandes ablegt. Darüber hinaus wird die Zeit, die zur Herstellung des Gegenstandes nötig ist, um 1 Tag reduziert (bis auf ein Minimum von 1 Stunde). Mehrere Dosen Ethillion sind kumulativ; der Effekt bleibt bestehen, bis der Trinkende das erste Mal versucht, einen magischen Gegenstand herzustellen.

Auf der anderen Seite kann ein Charakter eine Flasche Ethillion als zusätzliche Komponente für jeden beliebigen Bannzauber verwenden. Als Folge wird der Zauber auf einer Stufe gewirkt, die um 2 höher ist als die eigentliche Zauberstufe des Anwenders.

Da das verbliebene Ethillion bereits „aufgeladen“ ist, kann es keine weitere Magie aus Gegenständen ziehen, mit denen es in Kontakt kommt. Das Geheimnis der Herstellung von Ethillion haben die Bannherren mit ins Grab genommen. Sollte es jedoch wiederentdeckt werden, so entzieht ungeladenes Ethillion einem Gegenstand innerhalb von 24 Stunden sämtliche magische Energie. Bis dieser Zeitraum vorüber ist, erhält jeder Gegenstand, dem der Kontakt entzogen wird, rasch seine Energie zurück. Ein Gegenstand, der vollständig von Ethillion bedeckt ist, wird nicht-magisch. Für die Herstellung 1 Dosis Ethillion muss daher der Gesamtwert des eingetauchten Gegenstandes 5.000 GM betragen. Gegenstände, die weniger als 5.000 GM wert sind, müssen mit anderen Gegenständen zusammen eingetaucht werden, um die Kosten auf mindestens 5.000 GM zu bringen, bevor sie zur Herstellung einer Dosis Ethillion verwendet werden können.

Eine einzige Dosis Ethillion ist 2.500 GM wert.

E4 BESUDELTE KAMMER (HG 14)



Dicke Schlammputzen zieren den Fußboden dieses Raums und in der Luft hängt ein überwältigender Gestank von Senf und Essig, der einem Tränen in die Augen treibt.

KREATUR: Diese Kammer war früher eine Wachstube und ist inzwischen zur Lagerstatt eines tödlichen und widerwärtigen Schlicks geworden, der sich aus einem der benachbarten Trakte nach oben gewunden hat – dem fauligen Irrgarten der Trägheit. Schlicke, die in andere Bereiche der Runenschmiede kriechen, sind keine Seltenheit; in der Regel aber sind sie vergleichsweise schwach und können rasch erledigt werden. Der Bewohner dieses Raumes jedoch ist nicht nur eine tödliche Senfgallerte (eine viel gefährlichere und tödlichere Variante der Ockergallerte), sondern auch von der abysssischen Energie erfüllt, die in dicken Schichten über dem fauligen Irrgarten liegt. Diese abscheuliche Senfgallerte ist wesentlich intelligenter als die meisten Schlicke, aber nicht sonderlich ehrgeizig. Nichts bereitet ihr mehr Freude, als sich in der Kammer zu suhlen und umher zu schwappen. Der Schlamm und die Brühe in diesem Raum sind die Abfallprodukte der Gallerte, die sie nach ihren regelmäßigen Mahlzeiten ausscheidet. Obwohl die Runenschmiede die Gallerte am Leben erhält, hat sie gelegentlich Spaß daran auf Beutefang zu gehen – erst recht mit einer Art Teilkannibalismus, wenn sie im fauligen Irrgarten der Trägheit andere Schlicke jagt.

INFERNALISCHE SENFGALLERTE

EP	HG	TP
38.400	14	230

Inferralische Senfgallert-Variante (PF MHB, S. 294)

CB Großer Schlick (Extraplanar)

INI +5; **Sinne** Blindsight 18 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +24

Aura Giftgas (3 m, SG 23)

VERTEIDIGUNG

RK 25, **Berührung** 15, auf dem falschen Fuß 19 (+1 Ausweichen, +5 GE, -1 Größe, +10 natürlich)

TP 230 (20W8+140)

REF +14, **WIL** +12, **ZÄH** +14

Immunitäten wie Schlicke; **Resistenzen** Feuer 15, Kälte 15; **SR** 10/ Gutes; **Verteidigungsfähigkeiten** Energieabsorption, Teilung; **ZR** 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf 4 Hiebe +22 (2W6+7 plus Ergreifen und 1W6 Säure)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Gutes niederstrecken 1/Tag (Angriff +3, Schaden +20), Säure, Würgen (2W6+10 plus 1W6 Säure)

TAKTIK

Im Kampf Die Inferralische Senfgallerte wartet, bis jemand mehr als 1,50 Meter weit in den Raum getreten ist, bevor sie angreift.

Moral Die Inferralische Senfgallerte kämpft bis zum Tode.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 20, **KO** 24, **IN** 14, **WE** 17, **CH** 16

GAB +15; **KMB** +23 (+27 Ringkampf); **KMV** 39 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Hieb), Verbesserter Natürlicher Angriff (Hieb), Verbesserter Konzentrierter Schlag, Waffenfokus (Hieb)

Fertigkeiten Heimlichkeit +22, Klettern +28, Schwimmen +36, Wahrnehmung +24

Sprachen Abysssisch (kann nicht sprechen)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Energieabsorption (AF) Eine Senfgallerte ist immun gegen Elektrizität und *Magisches Geschoss*. Wenn sie von einem dieser Effekte getroffen wird, erhält sie temporäre Trefferpunkte in Höhe des Schadens, den der Angriff normalerweise anrichten würde. Diese temporären Trefferpunkte bleiben 1 Stunde lang bestehen.

Giftgas (AF) In einem Radius von 3 Metern verströmt eine Senfgallerte eine Aura giftigen Gases. Eine Kreatur, die sich in dieser Aura aufhält, muss in jeder Runde einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 23 ablegen, ansonsten wird sie verlangsamt (wie durch *Verlangsamten*). Die Verlangsamung dauert solange an, wie sich die Kreatur in der Giftgas-Aura befindet plus 1W4 zusätzliche Runden. Dies ist ein Gifteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Teilung (AF) Als Standard-Aktion kann sich eine Senfgallerte in zwei identische Gallerten mit jeweils der Hälfte der ursprünglichen Trefferpunkte teilen (abrunden). Eine Gallerte mit weniger als 10 Trefferpunkten kann sich nicht teilen. Nach der Teilung liegt die Bewegungsrate jeder Gallerte bei 12 Metern.

SCHATZ: Vor der Zerstörung der Bannhallen diente diese Kammer als Wachraum für einen kleinen Trupp gut ausgebildeter Soldaten. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 entdeckt man eine verborgene Platte in der Nordwand. Dahinter befinden sich ein Hebel und eine kleine Anzahl Tränke. Der Hebel wurde benutzt, um in den gesamten Bannhallen Alarm auszulösen (er funktioniert nicht mehr); die Tränke wiederum wurden dort für den Notfall aufbewahrt. Im Laufe der Zeit wurden bereits viele der Tränke herausgenommen, doch bleiben noch ein *Trank: Hast* und 3 *Tränke: Schwere Wunden heilen*.



DIE SÜNDEN DER RETTER

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: DAS GEDICHT DES SCHREIBERLINGS

TEIL ZWEI: AUF DER SUCHE NACH DER RUNENSCHMIEDE

TEIL DREI: DIE RUNENSCHMIEDE UND DIE BANNHALLEN

TEIL VIER: DIE HUNGRIGEN GRÜFTE

TEIL FÜNF: DAS GEWÖLBE DER GIER

TEIL SECHS: DIE EISENKÄFIGE DER WOLLUST

TEIL SIEBEN: DIE SCHIMMERNDEN SCHLEIER

TEIL ACHT: DER FAULIGE IRRGARTEN

TEIL NEUN: DIE HALLEN DES ZORNS

TEIL ZEHN: WAFFEN DER MACHT

TEIL VIER: DIE HUNGRIGEN GRÜFTE

DIE HUNGRIGEN GRÜFTE DER VÖLLEREI WURDEN AUS ZWEI GRÜNDEN VOM RUNENHERSCHER GASTASCHS ERBAUT. ZUM EINEN WÜRDEN DIE GRÜFTE DIE LETZTE RUHESTÄTTE DER GRÖSSTEN ADELIGEN UND NEKROMANTEN DES LANDES DARSTELLEN. ZUM ANDEREN (ALS WOHL WICHTIGSTER GRUND) WÜRDEN SIE DEN UNTERGEBENEN DES RUNENHERRSCHERS DER VÖLLEREI ALS ORT DIENEN, AN DEM SIE NEUE ARTEN DER NEKROMANTIE ERFORSCHEN UND PERFEKTIONIEREN KONNTEN. ZUR BLÜTEZEIT DES THASSILONISCHEN REICHES WURDEN DIE TOTEN ADELIGEN UND NEKROMANTEN, DIE MAN IN DIE GRÜFTE BRACHTE, DORT TATSÄCHLICH ALS ROHSTOFFE VERWENDET. ALS THASSILON JEDOCH FIEL, WURDE DER NACHSCHUB PLÖTZLICH ABGESCHNITTEN.

Während der Jahrtausende nach dem Niedergang Thassilons bekamen die Nekromanten der hungrigen Gräfte ein Problem – denn ohne einen beständigen Zufluss von frischen Leichen fehlten ihnen innerhalb kürzester Zeit neue Toten, mit denen sie arbeiten konnten. Zunächst wandten sich die Nekromanten den anderen Trakten zu: Sie überfielen sie und versuchten, andere Studierende als Vorräte für ihre nekromantischen Forschungen zu entführen, doch die anderen Trakte stellten sich als zu stark geschützt heraus. Schließlich unterlagen die Nekromanten ihrer eigenen Sünde, der Völlerei, wurden zu Kannibalen und wandten sich gegeneinander, um Rohstoffe zu erhalten. Es dauerte nicht lange und einer der Nekromanten gewann diesen Krieg: der Leichnam Azavens. Jedoch sind im Verlauf der letzten Jahrtausende Azavens Fortschritte in der Nekromantie zum Erliegen gekommen und in den Gräften gibt es längst keine Toten mehr. Nun hausen seine größten nekromantischen Errungenschaften in den Gräften, während Azavens ins Nichts der Selbstbetrachtung fiel.

Dies änderte sich nach dem Erwachen des Runenschmiedebeckens. Nachdem er an der Zerstörung der Bannhallen teilgenommen hatte, konnte Azavens einen frischen Vorrat an Toten ernten und ist inzwischen dabei, seine Experimente neu aufleben zu lassen. Zwar verbringt er seine gesamte Zeit in seinem Laboratorium, doch die Gräfte jenseits seiner Türen sind alles andere als sicher.

Die hungrigen Gräfte sind von erlesener Baukunst. In Bögen sind Muster von erstaunlicher Kunstfertigkeit eingemeißelt. Die Decken in den Gängen sind 3 Meter hoch und allesamt mit schmückenden Einbuchtungen versehen, in die Engel aus Silber eingelassen sind. Die Kammern beherbergen meist Bögen oder Gewölbedecken. In der Regel sind sie 6 Meter hoch und mit herrlichen Fresken und Mosaiken bedeckt, welche schlafende Männer und Frauen zeigen, die von Cherubim umsorgt und von engelhaften Sängern sowie Musikern beruhigt werden. Der Fußboden ist mit glatten, zugeschnittenen Platten versehen, in die Keramikacheln in verschiedenen dekorativen Mustern eingelassen wurden. Sämtliche Türen bestehen aus Eisen.

Die hungrigen Gräfte stehen allesamt unter dem permanenten Effekt von *Ort entweihen* (ZS 20). Jeder Untote in den Gräften wurden hier erschaffen und erhält daher einen unheiligen Bonus von +1 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe sowie 1 zusätzlichen Trefferpunkt pro Trefferwürfel. Diese Boni sind bereits in ihre Werte miteinbezogen worden. Die entweihende

Aura entspringt Hunderten von Todesalben, die an die Wände, die Decke und den Boden der Gräfte gebunden wurden. Daher fühlen sich alle steinernen Oberflächen bei Berührung kalt an. Sollten die Steinwände der Gräfte durch irgendeinen Schadenseffekt oder Durchbruch beschädigt werden (zum Beispiel durch *Fels zu Schlamm verwandeln*, *Mit Stein verschmelzen*, *Wände passieren* oder einfach durch Beschädigungen einer Wand in dem Versuch, sie zu durchbrechen), so werden in diesem Bereich 1W6 Todesalben freigelassen, die sofort alle lebenden Kreaturen angreifen, die sie wahrnehmen. Beachte bitte, dass Schadenszauber, die auf einen Bereich wirken, nicht ausreichen, um die Todesalben freizusetzen; nur Zauber, die direkt auf die Wände gerichtet sind, um sie zu zerstören oder sie zu umgehen, lassen diese untoten Bewacher frei.

TODESALBE (1W6)

EP	HG	TP
je 1.600	5	je 47

(PF MHB, S. 263)

F1 DIE GRUFT DER ERBAUER (HG 12)



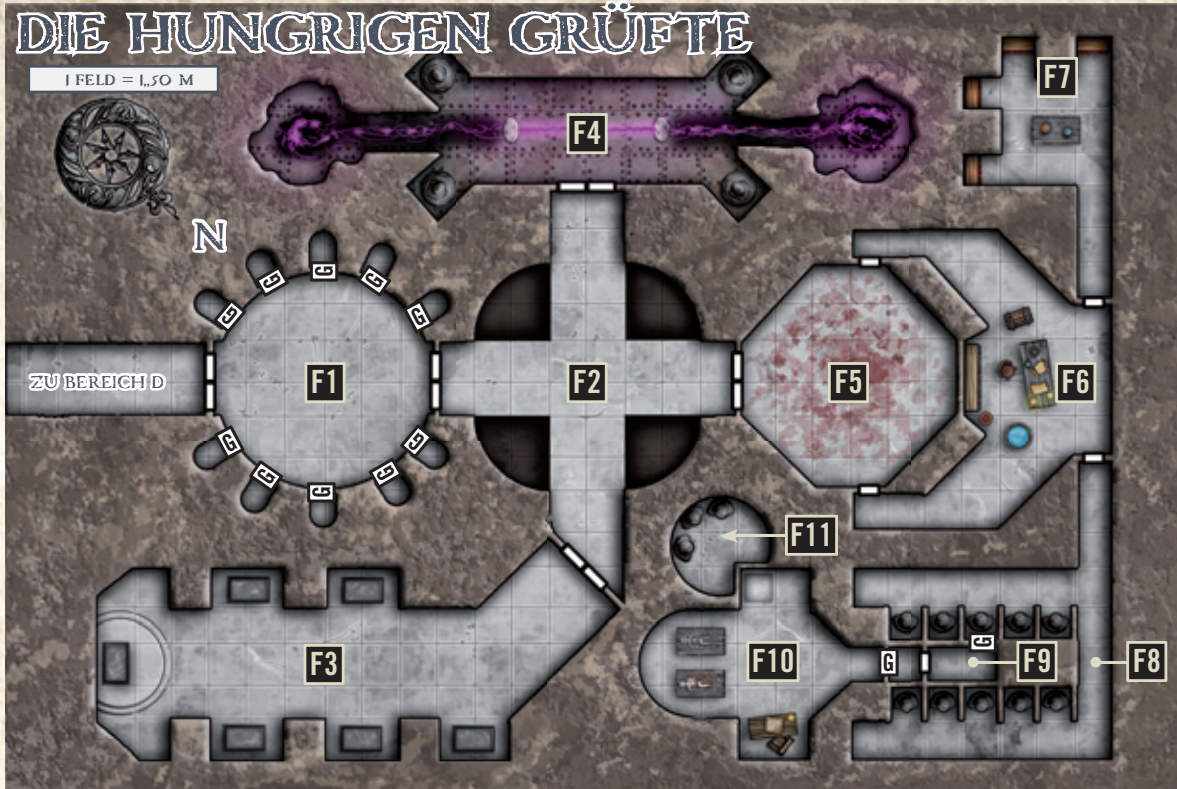
Die Decke dieser kreisrunden überkuppelten Kammer ist neun Meter hoch. Die Wände sind mit zehn grinsenden Schädeln geschmückt, von denen jeder so etwas wie ein Stück Fleisch zwischen den Zähnen hält. In der gegenüberliegenden Wand führt eine Treppenflucht zu einem Gang hinauf.

Jeder dieser Schädel ist in Wahrheit eine Geheimtür, hinter der sich eine schmale Totenkammer befindet. Bis auf einige wenige Totenschleier und duftende Kräuter, die durch die Runenschmiede auf ewig erhalten wurden, beinhalten sie nichts von Wert. Früher wurden hier die Leichen der Arbeiter, die für den Bau der Gräfte verantwortlich waren, in dieser Kammer beigesetzt. Als ihre Arbeit getan war, wurden die Arbeiter lebendig in den Nischen eingeschlossen und versiegelt, während die Architekten als Mumien wiederbelebt und zur Bewachung des Eingangs abgestellt wurden. Noch heute sind die Mumien dort.

KREATUREN: Die sechs thassilonischen Mumien, die auf ewig diesen Raum bewachen, sind ausgetrocknete Monster, die mit Binden aus auszerlumpte Leinen und Seide umwickelt sind. Ihr untotes Fleisch ist schwarz und schimmert glasig, während glänzend schwarze Käfer über sie hinweg krabbeln (und in manchen Fällen durch Löcher in ihnen). Diese Käfer sind lediglich eine

DIE HUNGRIGEN GRÜFTE

1 FELD = 1,50 M



körperliche Manifestation der Aura der Verzweiflung der Mumien. Sie fallen ständig herunter, zerfallen zu Staub und werden in dem verdorrten Fleisch wiedergeboren, sind aber ansonsten harmlos. Die Mumien erheben sich und greifen Eindringlinge sofort an, allerdings lassen sie diejenigen passieren, deren Sünde die Völlerei ist.

Eine der Mumien ist durch ein permanentes *Telepathisches Band* mit Azaven verbunden und unterrichtet den Leichnam auf der Stelle, wenn Eindringlinge den Raum betreten. Die Mumie geht sogar soweit, dem Leichnam in jeder Sekunde über die Taktiken und augenscheinlichen Schwächen der SC Bericht zu erstatten. Daher sollte der Leichnam genug Zeit haben, sich auf die Begegnung mit den SC vorzubereiten.

THASSILONISCHE MUMIEN (6)

EP	HG	TP
je 3.200	7	je 95

Mumien-Variante (PF MHB, S. 191)

RB Mittelgroße Untote

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

Aura Verzweiflung (9 m, Lähmung für 1W4 Runden, Willen, SG 19, keine Wirkung)

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 20 (+2 GE, +10 natürlich)

TP 95 (10W8+50)

REF +9, WIL +13, ZÄH +9

Immunitäten wie Untote; SR 5/-

Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hieb +19 (1W8+14 plus Mumienfäule)

Besondere Angriffe Mumienfäule (SG 19)

TAKTIK

Im Kampf Diese Mumien konzentrieren ihren Zorn auf jeden neidischen oder wollüstigen Charakter in der Gruppe. Fressgierige Cha-

raktere greifen sie nicht an, es sei denn, diese Charaktere greifen zuerst an.

Moral Die Mumien kämpfen, bis sie vernichtet werden, und verfolgen ihre Feinde durch die Gräfte, allerdings nicht bis in die zentrale Kammer der Runenschmiede.

SPIELWERTE

ST 28, GE 14, KO -, IN 10, WE 19, CH 19

GAB +7; KMB +18; KMV 30

Talente Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Hieb)

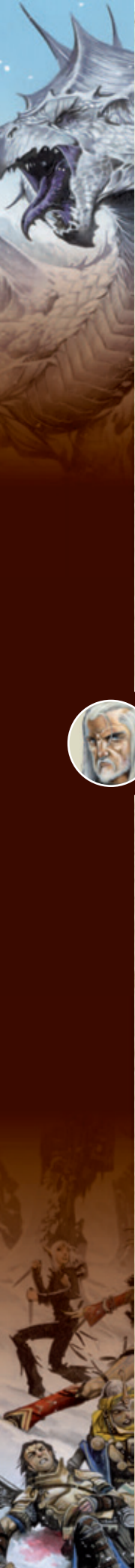
Fertigkeiten Akrobatik +13, Heimlichkeit +16, Motiv erkennen +18, Wahrnehmung +18

Sprachen Thassilonisch

F2 DIE PATRIARCHEN



Die Decke ist gewölbt und neun Meter hoch, im Boden dagegen gähnt ein schwindelerregender Abgrund. Eine kreuzförmige Marmorbrücke führt über den Abgrund und gewährt Zugang zu vier verschiedenen Doppeltüren aus Eisen. Vier erstaunlich detailliert dargestellte Figuren sind in die vier abgerundeten Ecken des Raumes gemeißelt worden und über jeder steht ein Wort aus spitzen Runen. Eine Figur hält einen Zweig mit Weintrauben sowie einen Laib Brot in die Höhe. Eine hält ein Stück Käse und ein großes Stück Hüftfleisch. Eine weitere bietet einen Teller voller Süßigkeiten an. Die letzte Gestalt steht einfach mit verschränkten Armen da; der weit geöffnete, grinsende Mund zeigt eine Reihe spitz gefeilter Zähne. Unter jeder Figur verschwindet die Wand im Dunkeln, doch sind dort unten Nischen sichtbar, in denen Sarkophage aus Stein stehen.



Im alten Gastasch erhoben sich vier Adelshäuser über die anderen Aristokraten. Die vier Reliefe stellen diese Familien dar. Jede Familie spezialisierte sich auf einem anderen Gebiet, wie die Verzierungen und die Haltung der einzelnen Figuren zeigen. Die Namen der Patriarchen sind in Thassilonisch über jeder Figur eingemeißelt worden. Die Namen lauten Inib (Winzer und Bäcker; Osten), Gorryan (Käsemacher und Schlachter; Süden), Aanstrin (Konditoren; Westen) und Xerriock (Kannibalen; Norden). Jeder Patriarch hat die Sünde der Völlerei auf seine Weise für sich eingenommen.

In den Wandnischen entlang der Grube lagen früher die Leichen der Adeligen, die reich genug waren, um sich dort bestatten zu lassen – zumindest war es vor langer Zeit so. Die Sarkophage, die die Wände des 45 Meter tiefen Schachtes zieren, sind mittlerweile alle leer – der Inhalt wurde vor langer Zeit nekromantischen Zwecken zugeführt.

F3 DIE GRUFT VON FÜRST MANKRAI (HG II)



Ein einzelner, goldener Sarkophag ruht auf einem Marmorsockel auf der gegenüberliegenden Westseite der großen Halle. Das Basrelief auf dem Deckel zeigt einen gut aussehenden Mann, dessen Arme über der Brust gekreuzt sind und der eine Weinrebe sowie eine Flasche Wein in Händen hält. Die Augen bestehen aus großen Sternensaphiren und die Weintrauben sehen aus wie einzeln gearbeitete Edelsteine, die man mit dem richtigen Werkzeug herausbrechen könnte. In die fünf breiten Erker des Raumes wurden Dutzende von Nischen hineingehauen, in denen augenscheinlich je eine Flasche Wein liegt.

Eine Untersuchung des Marmorsockels fördert eine Inschrift in thassilonischer Sprache zutage: „Fürst Anklerios Mankrai Inib aus dem Hause Inib – Winzermeister, geliebter Ehemann und Vater. Die Klinge eines Assassinen vollendete, was Hunderte Duelle nicht vermochten.“ Der Sarkophag ist selbstverständlich leer; Anklerios' Leiche wurde längst für nekromantische Zwecke weggeschafft. Anklerios Mankrai war der beste Winzer der Familie Inib und die Flaschen, die in die Wände eingelassen wurden, sind Proben aller Jahrgänge, die unter seiner Führung hergestellt wurden.

KREATUR: Die Inibs wollten ihren großartigsten Patriarchen nicht ungeschützt in den hungrigen Grüften beisetzen und bezahlten eine Sekte verbündeter Kleriker der Runengöttin Lissala dafür, einen Lehmgolem herzustellen und ihn als Hüter einzusetzen. Es war sehr tragisch für den Körper Anklerios', dass der Golem lediglich die Anweisung hatte, die Gruft an sich vor Eindringlingen zu schützen, und daher nichts tat, um zu verhindern, dass Azaven persönlich die Leiche für seine Arbeit mitnahm. Der Golem ist verblieben und beschützt nun auf ewig einen leeren Sarkophag.

Der Golem ähnelt einer Frau, deren Unterkörper der einer Schlange ist und die eine Rune statt eines Kopfes zeigt. Sie kann mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wissen (Religion) gegen SG 30 als Abbild Lissalas, Göttin der Runen, identifiziert werden. Tatsächlich sind zahllose Runen (Gebete an die Göttin) in den roten Lehmkörper eingeritzt worden. Der Golem ist zudem mit Eisenplatten gepanzert. Im Grunde trägt er eine Ritterrüstung, weshalb sein HG um 1 erhöht ist.

GEPANZERTER LEHMGOLEM

EP	HG	TP
12.800	11	101

Lehmgolem-Variante (PF MHB, S. 135)

RK 30, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 30 (-1 GE, -1 Größe, +14 natürlich, +8 Rüstung)

TAKTIK

Im Kampf Fressgierige Charaktere greift der Golem nicht an, nicht einmal zur Selbstverteidigung; alle anderen greift er bei Sichtkontakt an.

Moral Der Golem kämpft, bis er zerstört wird, verfolgt jedoch keine Feinde aus der Kammer hinaus.

SCHATZ: Der Sarkophag ist mit Gold überzogen; ein ehrgeiziger Dieb kann mit 8 Stunden Arbeit Gold im Wert von 800 GM vom Stein kratzen. Von größerem Wert sind die beiden Augen aus Sternsaphiren (je 1.000 GM) und das Dutzend Weintrauben aus Amethysten (je 300 GM). Der Wein in den Erkern, der von der Aura der Runenschmiede erhalten wurde, schmeckt noch immer hervorragend. Insgesamt fasst der Raum 68 Flaschen, von denen jede 100 GM wert ist – und die alle als Komponente für das Herstellen runengeschmiedeter Waffen der Völlerei verwendet werden können.

F4 INFUSIONSKAMMER (HG 14)



Die Wände dieses Raumes sind mit Eisenplatten versehen und jede Platte trägt eine einzige Rune: ein umgedrehtes, hakenförmiges „U“. In der Mitte des Raumes stehen zwei Säulen, die drei Meter hoch sind und aussehen, als bestünden sie aus Kristall. Zwischen den Kristallen schimmert ein wabernder, schwarzer Schleier. Auf der gegenüberliegenden Seite eines jeden Kristalls erstrecken sich merkwürdige Ranken aus schwarzer Energie, die von den Kristallen entströmen und sich in Kugeln aus aufgewühlter Schwärze in Höhlen links und rechts vom Eingang verwandeln. Es handelt sich hierbei um umgekehrte Blitze, die äußerst langsam ausschlagen.

In dieser Kammer öffneten die Hüter der Völlerei ein Portal zur Ebene der Negativen Energie, um die Todesalbe, die sich durch die Wände ziehen, an diesen Trakt der Runenschmiede zu binden. Das Portal manifestiert sich als Schleier aus schwarzer Energie zwischen den beiden Kristallsäulen. Lediglich negative Energie aus dieser Ebene kann das Portal durchdringen; Kreaturen (ob nun lebendig oder untot) können durch dieses Portal nicht in die Ebene der Negativen Energie gelangen. Jeder, der das Portal berührt, erleidet sofort 10W6 Punkte Schaden durch negative Energie sowie 1 negative Stufe. Mit einem erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 20 wird der negative Energieschaden um die Hälfte reduziert und die negative Stufe verhindert. Berührt eine untote Kreatur den Vorhang, heilt sie sich stattdessen um 10W6 Schadenspunkte. Der Effekt, der durch den Kontakt mit diesem Vorhang aus negativer Energie hervorgerufen wird, tritt nicht mehr als einmal pro Runde für jede Kreatur ein. Die negative Energie, die links und rechts der Säulen flackert, ist weniger gefährlich. Diese richtet nur 5W6 Punkte Schaden aus negativer Energie an (oder heilt Untote) und verleiht keine negativen Stufen (Zähigkeit, SG 15, halbiert).

Die Kristallsäulen sind mit mächtiger negativer Energie versehen. Jede lebende Kreatur, die sie berührt, erleidet eine negative Stufe (kein Rettungswurf). Mit einem



DIE SÜNDEN DER RETTER

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: DAS GEDICHT DES SCHREIBERLINGS

TEIL ZWEI: AUF DER SUCHE NACH DER RUNENSCHMIEDE

TEIL DREI: DIE RUNENSCHMIEDE UND DIE BANNHALLEN

TEIL VIER: DIE HUNGRIGEN GRÜFTE

TEIL FÜNF: DAS GEWÖLBE DER GIER

TEIL SECHS: DIE EISENKÄFIGE DER WOLLUST

TEIL SIEBEN: DIE SCHIMMERNDEN SCHLEIER

TEIL ACHT: DER FAULIGE IRRGARTEN

TEIL NEUN: DIE HALLEN DES ZORNS

TEIL ZEHN: WAFFEN DER MACHT

erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 15 kann diese negative Stufe 24 Stunden später entfernt werden.

Das Portal kann zerstört werden, wenn eine der Kristallsäulen zerschlagen wird. Jede Säule besitzt eine Härte von 10 und 100 Trefferpunkte. Zudem reicht ein Stärkewurf gegen SG 32 aus, um eine der Säulen zu zerschmettern. Positive Energie richtet bei den Säulen Schaden an, als wären sie untote Kreaturen. Die Säulen erhalten keine Rettungswürfe, um dem Schaden durch positive Energie zu entgehen oder ihn zu reduzieren, ebenso umgeht dieser Schaden die Härte der Kristalle. Sobald eine Kristallsäule zerstört wird, explodiert sie und richtet bei allen Zielen innerhalb eines 9 Meter umfassenden Explosionsradius 8W6 Punkte Stichschaden an (Reflex, SG 15, halbiert). Denke daran, dass damit genug Schaden an der anderen Säule angerichtet werden kann, sodass diese ebenfalls explodiert, wenn sie vorher anderweitig beschädigt wurde. Sobald einer der Kristalle zerstört worden ist, verschwindet das Portal.

Durch die Zerstörung des Portals wird die negative Energie, die die Wände durchdringt, sofort aufgelöst, was zweierlei Effekte zufolge hat. Erstens werden die Todesalbe, die an die Wände gebunden sind, auf der Stelle vernichtet. Von da an kann man gefahrlos versuchen, die Mauern der hungrigen Grüfte einzureißen. Zweitens wird die Aura durch *Ort entweihen*, die die Grüfte überlagert, aufgelöst. Alle untoten Kreaturen verlieren ihren unheiligen Bonus von +1 für ihre Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe durch die Aura (allerdings behalten sie die zusätzlichen Trefferpunkte).

KREATUR: Falls das Portal zerstört wird, öffnet es sich einen kurzen Augenblick lang zur Ebene der Negativen Energie. Keiner Kreatur im Raum wird dadurch Schaden zugefügt, doch kann sich dadurch ein mächtiges Monster aus dieser todbringenden Ebene in der Runenschmiede manifestieren: eine Nachtschwinge (aus der Art der Nachtschatten). Diese Kreatur ähnelt einer großen Fledermaus aus wirbelnder Dunkelheit mit zwei rot glühenden Augen. Die Nachtschwinge ist erzürnt darüber, dass sie in diese Welt gesogen wurden, und greift sofort jede lebende Kreatur an. Allerdings bietet der hier vorhandene Raum der Nachtschwinge nur wenig Bewegungsfreiheit, was sich die SC zunutze machen können.

NACHTSCHWINGE

EP	HG	TP
38.400	14	195

(PF MHB II, S. 178)

TAKTIK

Im Kampf Die Nachtschwinge hat Schwierigkeiten dabei, sich durch das beengte Gewölbe zu bewegen, weshalb ihre Laune umso schlechter ist. Zunächst richtet sie ihren Zorn gegen alle, die positive Energie ausstrahlen (sei es heilende oder fokussierte Energie), und verlässt sich darauf, dass ihre Verteidigungsfähigkeiten sie gegen Feinde mit Waffen oder andere Arten der Magie schützen.

Moral Die Nachtschwinge kämpft, bis sie vernichtet wird.

SCHATZ: Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 30 kann man im westlichsten Erker dieses Raumes eine verborgene Nische entdecken. In dem kleinen Bereich dahinter befindet sich eine winzige Kammer mit Büchern und magischen Vorräten, die dazu ausgelegt sind, ein Gewölbe mit Todesalben und negativer Energie zu erfüllen. Die Bücher in

diesem Raum ähneln denen, die in Bereich **F6** entdeckt werden können. Darüber hinaus liegen an der Rückseite der Kammer zwei *Schriftrollen: Ebenenwechsel* und eine *Schriftrolle: Magische Bande*, die von einem schmalen Holzkästchen beschwert werden. In dem Kästchen liegt eine Stimmgabel, die auf die Runenschmiede eingestimmt ist – die Materialkomponente, die benötigt wird, um mithilfe von *Ebenenwechsel* in diese Halbebene zu gelangen.

F5 SCHLACHTHAUS



Der Raum bietet einen entsetzlichen Anblick – ein halbes Dutzend brutal abgeschlachteter Leichen in blauen, blutbefleckten Roben liegt überall verstreut. Es sieht so aus, als hätte man einigen von ihnen Glieder und Organe entfernt.

Diese sechs Leichen sind alles, was von den fünfzehn Toten übrig ist, die Azaven nach dem Überfall auf die Bannhallen für seine Forschungen an sich reißen konnte. Die magische Ausrüstung, die diese toten Magier im Besitz hatten, wurde während des Kampfes größtenteils vernichtet. Azaven war entzückt darüber, dass er sich die Leichen unter den Nagel reißen konnte – schließlich haben sie einen viel größeren Wert für ihn. Die Leichen selbst werden durch die Aura der Grüfte vor dem Verfall geschützt und obgleich es Jahre dauert, geht Azaven langsam und vorsichtig zu Werke. Er ist nicht sicher, wann ihm wieder solch ein Leckerbissen in die Hände fällt und hat die Leichen dementsprechend rationiert.

Ein Charakter, der die Leichen untersucht und einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 20 ablegt, erkennt in den Mustern und Methoden, wie die Glieder und Organe entnommen wurden, das Werk eines ausgebildeten Nekromanten.

F6 FORSCHUNGSRaum



Diese Kammer sieht aus wie ein Laboratorium. Auf Tischen aus gestapelten Sarkophagen stehen alchemistische Apparaturen, Bücher, geschnitzte Knochen, Schriftrollen und zahlreiche Körperteile, die sezirt und auf ein Dutzend unterschiedliche Arten konserviert wurden.

Dieser gut ausgestattete Forschungsraum versorgt einen ausgebildeten Nekromanten mit allen Grundrohstoffen, die für die Herstellung magischer Gegenstände, der Erforschung von Zaubern oder der Erschaffung untoter Kreaturen notwendig sind. Da Azaven vorzugsweise in seinem eigenen Laboratorium (Bereich **F10**) arbeitet, wurde die Kammer seit Jahrtausenden nicht mehr benutzt. Doch dank der erhaltenden Aura der Runenschmiede sind die Rohstoffe frisch geblieben.

SCHATZ: Auf einem Tisch liegt eine alchemistische Ausrüstung. Der Inhalt der Bücher, der sich mit den Toten beschäftigt, ist sowohl interessant als auch erschreckend. Darüber hinaus gewährt die Sammlung einen Situationsbonus von +2 auf einen Fertigkeitwurf für Wissen (Religion) in Bezug auf Untote. Die Sammlung ist 400 GM wert und wiegt 100 Pfund.

F7 XYODDINS LABORATORIUM (HG B)



Die Regale, die die Wände dieses Raumes zieren, enthalten eine ausgedehnte Sammlung dicker Bücher mit Eselohren, Fibeln und Schriftrollen sowie Glasgefäße, in denen humanoide Organe und Stücke von Fleisch eingelegt wurden. Auf einem Steintisch liegt der seziierte Oberkörper eines Menschen.

KREATUR: Dieser Raum wird von einem untoten Monster bewohnt, das früher einmal ein Mann namens Xyoddin war, der weithin angesehene Patriarch der Familie Xerriock. Seinen Hunger übertrafen nur wenige, sodass er zum verwerflichsten Bewohner seiner Nation wurde – denn die Xerriocks waren Kannibalen.

Azavens Erfolge verwandelten Xyoddin in ein heißhungriges, untotes Monster, das dem Leichnam nicht nur als Laborassistent diente, sondern auch genügend Charme beibehielt, um mit dem Leichnam Gespräche zu führen. Was Xyoddin an Sinn und Verstand fehlt, macht er durch die Gabe wett, Azaven zu erzählen, was er hören will. Auf vielerlei Art ist der heißhungrige Zombiehegemon der perfekte, nekromantische Speichellecker.

Derzeit ist Xyoddin mit der sorgfältigen Sezierung eines Magiers aus den Bannhallen beschäftigt. Zu Lebzeiten hatte dieser Magier sein eigenes Fleisch mit einer fremdartigen Magie belegt, wodurch es schwierig wurde, ihn als Untoten wieder auferstehen zu lassen. Azaven hat Xyoddin mit der grausigen Aufgabe betraut, jedes kleine Stück der Leiche des Mannes zu katalogisieren; eine Unternehmung, mit der der heißhungrige Zombie seit knapp einem Jahrzehnt beschäftigt ist. Jedes Jahr belohnt Azaven Xyoddin für seine Arbeit damit, dass er ihn einen Teil des seziierten Körpers fressen lässt.

XYODDIN XERRIOCK

EP	HG	TP
25.600	13	218

Azlantischer heißhungriger Zombiehegemon, menschlicher Adelig 4/Schurke 9

CB Mittelgroßer Untoter (Mensch)

INI +8; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +26

Aura Unnatürliche Aura

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 21 (+1 Ausweichen, +4 GE, +4 natürlich, +7 Rüstung)

TP 218 (13 TW; 9W8+4W8+156); Schnelle Heilung 10

REF +14, **WIL** +11, **ZÄH** +17

Immunitäten wie Untote; **SR** 5/-; **Verteidigungsfähigkeiten** Entinnen, Fallengespur +3 Kannibalistische Heilung, Resistenz gegen Fokussieren +2, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch *des Verderbens (Menschen)* +1, +20/+15 (1W4+9/19-20), Biss +18 (1W4+11)

Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +17/+12 (1W4+8/19-20)

Besondere Angriffe Bevorzugte Beute (Menschen), Besondere Hungerangriffe, Hinterhältiger Angriff +5W6, Hirn aussaugen, Sprinten, Zombies befehligen

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn er die Möglichkeit hat, reißt Xyoddin einen Teil der Leber aus dem Oberkörper, der auf dem Steintisch liegt, und frisst sie vor dem Kampf. Dadurch erhält er für das bevorstehende Gerangel Schnelle Heilung 10.

Im Kampf Wenn er es mit Feinden zu tun hat, unter denen sich Menschen befinden, zieht es Xyoddins schrecklicher Hunger in ihre Richtung, wobei er alle nicht-menschlichen Ziele ignoriert. Er kann seinen Heißhunger lange genug (wenn auch nur gerade so) zurückhalten, um nicht über einen getöteten Menschen herzufallen, solange es noch Feinde zu besiegen gilt.

Moral Xyoddin kämpft, bis er vernichtet wird.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 18, **KO** -, **IN** 13, **WE** 12, **CH** 30

GAB +9; **KMB** +18 (+20 Ringkampf); **KMV** 33 (35 gegen Ringkampf)

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Bedrohliche Darbietung, Blind kämpfen, Defensive Kampfweise, Kampreflexe, Mächtige Finte, Verbesserte Finte, Verbesserte Initiative, Verbessertes Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag, Verteidigung zerschlagen, Waffenfokus (Dolch)

Fertigkeiten Akrobatik +28, Auftreten (Saiteninstrument) +20, Bluffen +27, Diplomatie +27, Einschüchtern +31, Entfesselungskunst +24, Heimlichkeit +24, Klettern +15, Motiv erkennen +18, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +26, Wissen (Adel) +18

Sprachen Riesisch, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +4, Tricks (Blutende Wunde +5, Kampfkniß, Überraschungsangriff, Waffentraining)

Ausrüstung Dolch [Meisterarbeit], *Dolch des Verderbens (Menschen)* +1, *Kettenhemd* +3, *Amulett der Natürlichen Rüstung* +2, *Resistenzumhang* +1, 146 GM



XYODDIN
XERRIOCK

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Besondere Hungerangriffe (AF) Gegen Xyoddins besondere Angriffe erleiden Menschen einen Malus von -2 auf ihre Rettungswürfe.

Bevorzugte Beute (AF) Xyoddin erhält einen Bonus von +2 auf Schadenswürfe gegen Humanoide sowie einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen, Motiv erkennen, Überlebenskunst und Wahrnehmung, wenn er diese Fertigkeiten gegen Humanoide einsetzt. Gegen Menschen erhöht sich dieser Bonus auf +4.

Heißhunger (ÜF) Xyoddin muss eigentlich mindestens alle 3 Tage Menschenfleisch zu sich nehmen, um nicht zu verhungern, aber die erhaltende Präsenz, die von der Runenschmiede ausgeht, umgeht dies.

Hirn aussaugen (AF) Wenn Xyoddin einen erfolgreichen Ringkampfwurf ablegt, um mit seinem Biss einem festgehaltenen oder hilflosen Feind Schaden zuzufügen, erleidet das Opfer 2W4 Punkte Intelligenzentzug, da Xyoddin einen Teil des Hirns aussaugt. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf gegen SG 23 halbiert den Intelligenzentzug. Eine Kreatur, deren Intelligenz durch diesen Angriff auf 0 sinkt, wird getötet. Kreaturen, die gegen kritische Treffer immun sind oder mehrere Köpfe haben, werden durch diesen Angriff nicht getötet. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Stärke.

Kannibalistische Heilung (AF) Solange Xyoddin innerhalb der vergangenen 24 Stunden Menschenfleisch verzehrt hat, erhält er Schnelle Heilung 10.

Sprinten (AF) Xyoddin kann sich einmal pro Tag mit einer Bewegungsrate von 90 Metern bewegen, wenn er einen Sturmangriff ausführt.

Telepathisches Band (Speziell) Ein permanentes *Telepathisches Band* verbindet Xyoddin mit Azaven.

Unnatürliche Aura (ÜF) Jedes Tier, das sich Xyoddin auf 9 Meter nähert, muss einen erfolgreichen Willenswurf gegen SG 26 ablegen, sonst gerät es in Panik und bleibt panisch, solange es sich innerhalb dieses Umfeldes aufhält. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt.

Zombies befehligen (ÜF) Als freie Aktion kann Xyoddin im Umkreis von 9 Metern alle gewöhnlichen Zombies befehligen. Gewöhnliche Zombies greifen ihn niemals an, es sei denn, sie werden dazu gezwungen.

SCHATZ: Die unterschiedlichen Linsen und Vergrößerungsgläser, die um den Untersuchungstisch herum an Gestellen befestigt sind, haben je einen Wert von 100 GM. Insgesamt sind es 10 Glaslinsen. Die Forschungsbücher sind allesamt 10.000 GM wert. Darin stehen Einzelheiten zu unterschiedlichsten Experimenten, Beschwörungsritualen, chemischen Gebräuen und den Schritten, die die Untergebenen von Runenherrscher Zutha übernommen haben, um in verschiedene Stadien des Untods zu gelangen. Die Bücher verleihen einen Situationsbonus von +5 auf alle Fertigkeitwürfe für Wissen (Arkanes) und Wissen (Religion) in Bezug auf Nekromantie und untote Kreaturen.

Ein Charakter, der zumindest einige Stunden mit der Durchsicht der Bücher aufwendet, stößt auf einen wichtigen Abschnitt, der Runenherrscher Zuthas allerletzte Anweisung an die hungrigen Grüfte enthält: die Entwicklung einer Möglichkeit, wie er sich aus der Welt und in einen todesähnlichen Schlaf begeben kann, sollte Thassilon ein jähes Ende finden. Zutha trug seinen Stellvertretern auf, eine Möglichkeit zu entwickeln, sein Seelengefäß – ein Buch mit dem Titel *Das Fraßbuch* – dreizuteilen, sodass es weit weg von Thassilon irgendwo auf der Welt versteckt werden könnte. Schließlich, nachdem sich der Staub des Niedergangs von Thassilon gelegt haben würde, könnten diese drei Teile wieder zusammengebracht werden, um ihn aus dem Jenseits

zurückzuholen. Es gibt Aufzeichnungen darüber, dass Azaven und die anderen (inzwischen vernichteten) Nekromanten dieses Ziel erreichten, aber es gibt keinen Hinweis darauf, wo die drei Teile des Seelengefäßes aufgefunden werden könnten. Sollten sich die SC die Mühe machen, mehr über das Seelengefäß herauszufinden, bleibt es dabei, dass sogar der Einsatz solch mächtiger Magie wie *Heiliges Gespräch* oder *Kontakt zu anderen Ebenen* zum Scheitern verurteilt ist – denn nicht einmal die Götter können errahnen, was mit dem Seelengefäß geschehen ist.

ENTWICKLUNG: Sollte Azaven bemerkt haben, dass jemand in die hungrigen Grüfte eingedrungen ist, wird er Xyoddin ausschicken, um die Grüfte nach Eindringlingen zu durchsuchen. Bevor sich Xyoddin auf seinen Rundgang begibt, erlaubt Azaven ihm, etwas Menschenfleisch zu verzehren, wodurch seine Schnelle Heilung in Gang gesetzt wird. Xyoddin hält den Leichnam über ihre telepathische Verbindung ständig auf dem Laufenden. Wenn Xyoddin den SC begegnet, greift er sie sofort an, informiert Azaven jedoch laufend über die Fähigkeiten, die Taktiken und Schwächen der Charaktere.

F8 GRUFTWÄCHTER (HG 12)

Zahlreiche, 1,50 Meter breite Begräbnisnischen schmücken die Innenwände dieser U-förmigen Katakombe. In jeder Nische steht eine steinerne Urne, die groß genug ist, dass ein Mensch kauend in einem dieser uralten Gefäße Platz hat.

KREATUREN: Die Urnen – wie alle anderen in dieser Gruft – sind leer. Die Halle jedoch nicht. Hier halten sechs weitere thassilonische Mumien Wache und sind bereit, jeden Eindringling anzugreifen. Ebenso wie in Bereich F1 ist eine der Mumien durch ein permanentes *Telepathisches Band* mit Azaven verbunden und warnt ihn zu Kampfbeginn vor den Eindringlingen. Aufgrund der Enge dieser Gruft sind die Mumien dazu gezwungen, immer nur einen Feind gleichzeitig bekämpfen zu können, sodass jede Mumie, die kein Ziel vor sich hat, eine andere Mumie in einem benachbarten Feld durch die Aktion „Jemand anderem helfen“ unterstützt und die RK im Kampf erhöht.

THASSILONISCHE MUMIEN (6)

EP	HG	TP
je 3.200	7	95

(siehe S. 259)

F9 GEHEIME GRUFT

Die Rückwand dieser Nische sowie der Eingang in den Bereich F10 ist hinter je einer Geheimtür verborgen. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 30 entdeckt man beide Geheimtüren.

F10 VERSAMMLUNGSRAUM (HG 15)



Über drei Tischen, die in der Kammer verteilt stehen, sind Laternen an Haken angebracht. Auf zwei dieser Tische liegen konservierte Körperteile, die mit starken Fäden zusammengenäht wurden und zum Teil ein Flickwerk aus menschlichen Leichen bilden. Um jeden der großen Tische stehen Hocker und kleine Arbeitstische aus Stahl, auf denen dünne Messer, Klammern, Haken, Sägen, Schrauben, Nadeln und weitere, schwerer erkennbare Werkzeuge liegen.



DIE SÜNDEN DER RETTER

KAPITEL-HINTERGRUND

TEILEINS: DAS GEDICHT DES SCHREIBERLINGS

TEIL ZWEI: AUF DER SUCHE NACH DER RUNENSCHMIEDE

TEIL DREI: DIE RUNENSCHMIEDE UND DIE BANNHALLEN

TEIL VIER: DIE HUNGRIGEN GRÜFTE

TEIL FÜNF: DAS GEWÖLBE DER GIER

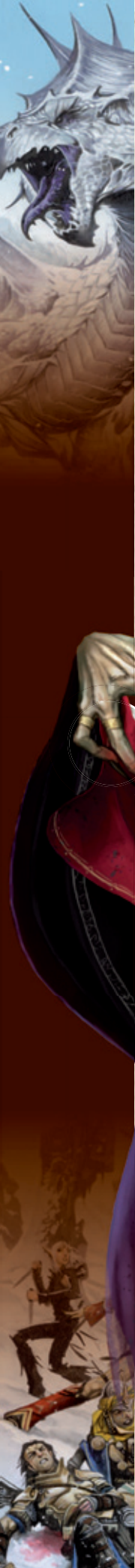
TEIL SECHS: DIE EISENKÄFIGE DER WOLLUST

TEIL SIEBEN: DIE SCHIMMERNDEN SCHLEIER

TEIL ACHT: DER FAULIGE IRRGARTEN

TEIL NEUN: DIE HALLEN DES ZORNS

TEIL ZEHN: WAFFEN DER MACHT



Hier erledigt der Leichnam Azaven einen Großteil seiner Arbeit und Forschung – und wahrscheinlich werden die SC ihm hier begegnen. In den Steinkisten unter den Arbeitstischen lagern weitere abgetrennte Körperteile. Die beiden zusammengenähten Leichen auf den Tischen hat Azaven aus liegen gelassenen Körpern zusammengenäht und sie sind fast vollendet. Er hofft, Untote aus zusammengesetzten Teilen erschaffen zu können, anstatt sich auf vollständige Leichen beschränken zu müssen. Allerdings haben sich seine vorhergehenden Experimente auf ganzer Linie als grauenvoll und unglaublich labil herausgestellt.

In der Nordwestecke des Raumes befindet sich eine Falltür, die mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 30 entdeckt werden kann. Sie führt zum Dach des Bereichs F11, dessen Fußboden 3 Meter darunter liegt.

KREATUR: Azaven sitzt vor einem Arbeitstisch, der sich gegenüber vom Eingang befindet und ist gerade dabei, die letzten Stücke eines seiner zusammengeflackten, untoten Lakaien zusammenzunähen. Obwohl sich Azaven normalerweise die Zeit nimmt, mehrere Verteidigungszauber zu wirken, sobald jemand in die hungrigen Grüfte eingedrungen ist, so ist er vorerst nicht auf einen Kampf aus. Tatsächlich ist Azaven – ebenso wie der Schreiberling weiter vorne im Abenteuer – neugierig,

was aus der Welt draußen geworden ist. Sobald also die SC bei ihm eintreffen, bittet er sie, ähnliche Fragen zu beantworten, wie der Schreiberling sie gestellt hat. Azaven hat allerdings kaum ein Interesse daran, auf die Fragen der SC einzugehen. Sollten sie also Antworten verlangen oder sich ihm widersetzen, entschließt er sich, sie zu töten und das Wissen aus ihren schon bald untoten Körpern herauszuholen.

AZAVEN

EP	HG	TP
51.200	15	179

Azlantischer Leichnam, menschlicher Nekromant 14 (PF MHB, S. 168)

CB Mittelgroßer Untoter (Mensch, Verbesserter Humanoider)

INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Lebenssicht; Wahrnehmung +29

Aura Furcht (18 m Radius, SG 23)

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 22 (+2 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE, +5 natürlich, +5 Rüstung)

TP 179 (14W6+128)

REF +10, **WIL** +14, **ZÄH** +10

Immunitäten wie Untote, Elektrizität, Kälte; **SR** 15/ Magie und Wucht Waffen; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4, Wiederkehr

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Berührung +9 (1W8+8 plus Lähmende Berührung)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren (SG 21, 11/Tag)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 14; Konzentration +22)

11/Tag – Grabeshauch (7 Runden)

Vorbereitete Zauber (ZS 14; Konzentration +22)

7. – Finger des Todes (SG 27), Regenbogenspiel (SG 25),

schnelles Standort vortäuschen, schneller Vampirgriff (2)

6. – Ablenkung (SG 24), Auflösung (SG 24), schnelle

Blind- oder Taubheit verursachen (SG 26) (2), schnelle

Katzenhafte Anmut, Kugelblitz (SG 24)

5. – Energiewand, schnelles Magisches Geschoss, Telekinese

(SG 23), Verarbeitung, Wellen der Erschöpfung (2)

4. – Ansteckung (SG 24), Dimensionstür, Entkräftung (2), Fluch

(SG 24), Furcht (SG 24), Massen-Personen verkleinern (SG 22),

Stein formen

3. – Entkräftender Strahl (2), ausgedehntes Falsches Leben, Fliegen,

Gasförmige Gestalt, Stinkende Wolke (SG 21), Verlangsamung (SG 21),

Zungen

2. – Blind- oder Taubheit verursachen (SG 22) (2), Geisterhand, Ghul-

hand (SG 22), Glitzerstaub (SG 20), Sengender Strahl, Spiegelbilder,

Unsichtbarkeit

1. – Kalte Hand (SG 21) (2), Magisches Geschoss (3), Person verkleinern

(SG 19), Schmierer (SG 19), Verhüllender Nebel

0. (beliebig oft) – Arkanes Siegel, Ausbessern, Licht, Magierhand,

Zaubertrick

Thassilonische Spezialisierung Nekromantie; **Ausgeschlossene**

Schulen Bannzauber, Verzauberung

TAKTIK

Vor dem Kampf Sobald ihm bewusst wird, dass Eindringlinge in den Grüften sind, wirkt Azaven auf sich selbst ausgedehntes Falsches Leben und Zungen.

Danach ruft er mithilfe seines Steckens der Hungrigen Schatten einen Zehrer herbei –

AZAVEN

ein stolzes Wesen namens Vioidzhain, dessen Haut von Symbolen vernarbt ist, deren außerweltliche Bedeutung nur ihm bekannt ist – um ihn zu schützen. Sobald er kann, wirkt er vor dem Kampf schnelle *Katzenhafte Anmut*.

Im Kampf Azaven eröffnet den Kampf, indem er *Finger des Todes* auf einen Zauberkundigen und schnelles *Standort vortauschen* auf sich selbst wirkt. Danach wirkt er *Energiewand* und schirmt sich von den SC ab, wodurch er Zeit hat, *Fliegen*, *Geisterhand* und *Spiegelbilder* zu wirken. Währenddessen hält er die SC mit dem herbeigerufenen Zehrer auf Trab. Wenn die SC die Wand nicht durchdrungen haben, bevor er die vorbereitenden Zauber gewirkt hat, setzt er *Dimensionstür* ein, um sich wieder ins Getümmel zu stürzen und Angriffszauber zu wirken. Falls er weitere Unterstützung benötigt, wirkt Azaven *Stein formen* auf eine Wand in der Nähe und lässt mehrere Todesalbe frei, weil er hofft, seine Gegner damit noch weiter abzulenken.

Moral Azaven schätzt sein unsterbliches Dasein zu sehr, als dass er auf verlorenem Posten bleiben würde. Wenn seine Trefferpunkte auf 30 oder darunter fallen, setzt er *Ablenkung* ein, bevor er mithilfe von *Gasförmige Gestalt* entkommt und sich in den Bereich **F11** zurückzieht. Dort nimmt er sein Seelengefäß auf, bevor er die Falle in diesem Raum auslöst, um den erlittenen Schaden zu heilen. Wenn genügend Zeit verstrichen ist, frischt er seine Zauber wieder auf und will an den SC Rache üben. Falls man ihm dort begegnet, hat Azaven kaum eine andere Wahl, als bis zu seiner Vernichtung zu kämpfen. Allerdings wird er vorher die Falle im Raum auslösen, bevor der Kampf beginnt.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 18, **KO** –, **IN** 26, **WE** 17, **CH** 38

GAB +7; **KMB** +9; **KMV** 26

Talente Abhärtung, Ausweichen, Im Kampf zaubern, Mächtiger Zauberkfokus (Nekromantie), Schnell zaubern, Schriftrolle anfertigen, Untote befehligen, Verbesserte Initiative, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauber ausdehnen, Zauberkfokus (Nekromantie), Zauberstecken herstellen

Fertigkeiten Handwerk (Alchemie) +26, Heimlichkeit +30, Motiv erkennen +29, Wahrnehmung +29, Wissen (Adel) +26, Wissen (Arkane) +26, Wissen (Baukunst) +26, Wissen (Die Ebenen) +26, Wissen (Gewölbekunde) +26, Wissen (Religion) +26, Zauberkunde +26

Sprachen Abyssisch, Aklo, Drakonisch, Elfish, Ignal, Infernalisch, Nekril, Riesisch, Thassilonisch; *Telepathisches Band, Zungen*

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (*Stecken der Hungrigen Schatten*), Lebenssicht (6 m, 14 Runden/Tag)

Kampfausrüstung *Stecken der Hungrigen Schatten* (10 Ladungen);

Sonstige Ausrüstung Figur mit *Notfall* im Wert von 2.000 GM, *Rüstungsarmschienen* +5, *Schutzring* +2, *Stirnreif der Enormen Intelligenz* +4 (gewährt Ränge für Wissen [Adel] und Zauberkunde)

Besondere Fähigkeiten

Notfall (Speziell) Wenn sich Azaven Ringkampf befindet und den Zustand Ringend erhält, wird auf ihn der Zauber *Dimensionstür* gewirkt. Azaven setzt diesen Zauber lediglich dazu ein, um sich neu zu positionieren, sollte der Kampf für ihn gut verlaufen. Sollte er schlecht verlaufen, nutzt er den Zauber, um in den Bereich **F11** zu fliehen.

Telepathisches Band (Speziell) Azaven verbindet ein permanentes *Telepathisches Band* mit seinem Untergebenen Xyoddin und mit jeweils einer der thassilonischen Mumien in den Bereichen **F1** und **F8**.

SCHATZ: Die chirurgischen Instrumente in diesem Raum wurden mithilfe von *Verarbeitung* aus dem silbernen Schmuck und den Dekorationen benachbarter Gräfte hergestellt. Die vollständige Sammlung im Raum hat einen Wert von 1.200 GM.

F11 AZAVENS SEELENGEFÄSS (HG B)



In dieser Gruft stehen drei Sarkophage, von denen jeder mit detailgetreuen eingemeißelten Bildern versehen ist, die Hunderte umhertollender Skelette und tanzender Leichen zeigen.

In diesen drei Sarkophagen liegen drei von Azavens größten Schätzen und sie sind allesamt durch tödliche Fallen geschützt.

FALLE: Falls einer der drei Steinsarkophage geöffnet oder sonst irgendwie gestört wird, erwachen die Skelette und Leichen, die auf den Wänden aller drei Sarkophage abgebildet sind, plötzlich zum Leben und stimmen ein markerschütterndes Geschrei an. Hunderter kleiner, knochiger Arme erstrecken sich in den Raum und aus Hunderten ausgestreckter Finger schießen Strahlen nekromantischer Wut. Sobald sie erst einmal ausgelöst worden ist, feuert die Falle in jeder zweiten Runde eine Salve ab (sie benötigt eine Runde, um ihre Energie aufzuladen, bevor sie erneut schießen kann). Sie stellt das Feuer erst ein, wenn alle Kreaturen den Raum verlassen haben oder automatisch nach einer ganzen Minute, nach der sie eine volle Stunde benötigt, um ihre Energie wieder aufzuladen.

NEKROMANTISCHE TODESFALLE

EP	HG
25.600	14

Typ magisch; **Wahrnehmung** SG 32; **Mechanismus ausschalten** SG 32

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** automatisch, nachdem 1 Runde vergangen ist (sie setzt sich 1 Minute lang immer wieder zurück, danach braucht die Falle 1 Stunde, um sich vollständig aufzuladen)

Effekt Alle Kreaturen im Raum erleiden in jeder zweiten Runde 14W6 Schadenspunkte durch negative Energie (Willen, SG 25, halbiert). Untote Kreaturen erhalten die gleiche Menge an Trefferpunkten zurück (sie erhalten aber keine temporären Trefferpunkte durch überzählige Heilung). In jeder Runde mit einer geraden Zahl ist die Falle inaktiv, während sie ihre Energie wieder auflädt, und feuert in jeder Runde mit ungerader Zahl automatisch weiter, bis der Raum entweder verlassen oder die Falle entschärft worden ist. Falls das Portal im Bereich **F4** zerstört worden ist, kann sich die Falle nicht wieder aufladen und wird nur einmal ausgelöst, bevor sie für immer zum Stillstand kommt.

SCHATZ: In einem der Sarkophage liegen 11 Zauberbücher, die Azaven Feinden und gefallenen Kameraden abgenommen hat. Alle Zauberbücher sind gelegentlich mit Anmerkungen auf Thassilonisch versehen, doch die eigentlichen Zauber darin – eine weite Bandbreite vom 1. bis zum 8. Grad – können problemlos identifiziert werden. Alle Zauber, die Azaven vorbereitet hat, finden sich unter diesen betagten Wälzern, ebenso andere mächtige oder seltene Zauber, die du in deiner Kampagne einsetzen willst. Der zweite Sarkophag enthält 7.000 GM in verschiedenen Schmuckstücken, Edelsteinen und herrlichen Leinen, die Azaven für den Zauber *Verarbeitung* dort lagert, eine *Rauchflasche*, einen *Skarabäus des Golembanns* sowie alle persönlichen Zauberbücher des Leichnams. Der letzte Sarkophag ist Azavens eigentliches Seelengefäß (Härte 20, TP 150, Zerschlagen-SG 50), das an sich ein verstärkter magischer Gegenstand ist. Azaven hat sich für ein härteres, robusteres Seelengefäß statt eines kleinen tragbaren entschieden, da er sowieso an die Runenschmiede gebunden ist und ihre Hallen nicht verlassen kann.



DIE SÜNDEN DER RETTER

KAPITEL-HINTERGRUND

TEILEINS: DAS GEDICHT DES SCHREIBERLINGS

TEIL ZWEI: AUF DER SUCHE NACH DER RUNENSCHMIEDE

TEIL DREI: DIE RUNENSCHMIEDE UND DIE BANNHALLEN

TEIL VIER: DIE HUNGRIGEN GRÜFTE

TEIL FÜNF: DAS GEWÖLBE DER GIER

TEIL SECHS: DIE EISENKÄFIGE DER WOLLUST

TEIL SIEBEN: DIE SCHIMMERNDEN SCHLEIER

TEIL ACHT: DIE FAULIGE IRRGARTEN

TEIL NEUN: DIE HALLEN DES ZORNS

TEIL ZEHN: WAFFEN DER MACHT

TEIL FÜNF: DAS GEWÖLBE DER GIER

DIES WAR DAS FORSCHUNGSZENTRUM UND DIE HEIMAT EINER GRUPPE VON RUNENHERRSCHER KARZOUGS BEGABTESTEN ANHÄNGERN. ÜBER JAHRE HINWEG PERFEKTIONIERTEN SIE FÜR IHREN GEBIETER DIE RUNENMAGIE DER GIER, HÄUFTEN FÜR SICH SELBST SCHÄTZE AN UND STAHLTEN WERTVOLLE GEGENSTÄNDE VON IHREN FEINDEN. DER GRÖSSTE UNTER IHNEN WAR EIN WANDLER NAMENS IZOMANDAKUS – AUF DEM HÖHEPUNKT SEINES RUHMES GEHÖRTE ER ZU DEN MÄCHTIGSTEN MAGIERN DER RUNENSCHMIEDE. ALS DIE HÜTER DES NEIDS VERSUCHTEN, DIE KONTROLLE ÜBER DAS RUNENSCHMIEDEBECKEN ZU ERLANGEN, WAR IZOMANDAKUS UNTER DEN ERSTEN, DIE ZURÜCKSCHLUGEN.

Während des Überfalls auf die Hüter des Neids und dem darauffolgenden kurzen Kampf wurden die meisten Gebieter der Gier erschlagen (darunter auch Izomandakus) – sie hinterließen lediglich ein halbes Dutzend zankender Lehrlinge. Es stellte sich heraus, dass einer dieser Lehrlinge noch ränkesüchtiger und hinterhältiger war als die anderen: ein begabter Magier, der vor langer Zeit sein Fleisch in Mithral verwandelt hatte. Dieser Mann, ein Wandler namens Ordikon, ermordete, verwandelte und besiegte die anderen Lehrlinge, doch sein Amoklauf war ein wenig kurz gegriffen. Inzwischen gebietet er über ein fast leeres Gewölbe und obwohl er über große Reichtümer verfügt, gibt es niemanden, den er damit herumkommandieren, und nichts, was er damit bezahlen könnte. Das Einzige, was ihn bisher davon abhält völlig dem Wahnsinn zu erliegen, ist das Flüstern seines Herrn Karzoug. Ordikon ahnt, dass Karzougs nahendes Erwachen das Runenschmiedebecken neu belebt hat und er weiß, dass sein Meister schon bald wieder an die Macht gelangen wird.

Viele Teile dieses Traktes der Runenschmiede sind zu Gold verwandelt oder mit Edelsteinen verziert worden. Jedoch hat man sie gleichzeitig magisch behandelt, sodass sie sich wieder in Stein und Blei zurückverwandeln, sobald sie aus dem Gewölbe herausgetragen werden. Lediglich die Gegenstände, die im Abschnitt „Schatz“ für jeden einzelnen Bereich aufgezählt werden, können aus diesem Trakt fortgeschafft werden. Wenn es in der Beschreibung eines Raumes nicht anders angegeben ist, sind alle Bereiche durch den Zauber *Dauerhafte Flamme* erhellt, der auf die Edelsteine an den hohen Wänden gewirkt wurde.

G1 LANGFINGERS VERDERBEN (HG 10)



Am anderen Ende des Korridors wurde eine große Eisentür in der Ostwand eingelassen, an der unzählige farbige Edelsteine schimmern. Zwar hat die Tür keine Klinge, doch weist sie in der Mitte eine Einbuchtung mit einem Schlüsselloch auf.

Die Tür ist in Wirklichkeit dazu gedacht, Einbrecher in den Tod zu locken. Der eigentliche Eingang in das Gewölbe der Gier liegt versteckt am Ende des Korridors und links neben der Türfalle. Mit einem erfolgreichen

Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 kann die Geheimtür entdeckt werden.

FALLE: Die Tür besteht lediglich aus einer dicken Eisenplatte, die in die Wand eingelassen ist. Sie hat ein nicht funktionierendes inneres Schloss und keine Klinge. Die Eisenplatte ist mit einem Metallkolben verbunden, der in einen kleinen Bereich hinter der Platte eingelassen ist. Sobald irgendein Teil der falschen Tür berührt wird, schießt der Kolben mit unglaublichem Druck nach vorn und schmettert alles, was sich vor ihm befindet, an die gegenüberliegende Wand. Eine Kammer hinter dem Kolben birgt eine komplexe Maschine aus Gegengewichten und Zahnrädern, die den Kolben einfahren und die Falle zurücksetzen.

QUETSCHTÜR

EP	HG
9.600	10

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 28; **Mechanismus ausschalten** SG 24

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** automatisch

Effekt Zermalmen (1W10 Wuchtschaden, Reflex, SG 24, keine Wirkung); mehrere Ziele (alle Kreaturen, die vor der Tür stehen, wenn sie ausgelöst wird)

SCHATZ: Die Edelsteine, welche die falsche Eisentür zielen, sind insgesamt nur 50 GM wert, sodass sich die Mühe kaum lohnt, sie herauszubringen.

G2 VERWANDLUNGSNEBEL (HG 10)



Ein herrlicher Gang aus poliertem Holz, das mit silbernen und goldenen Runen intarsiert ist, erstreckt sich auf mindestens dreißig Meter, bevor er an einer Wand aus grünlichem Nebel endet, in dem silberne Lichtpartikel funkeln.

Das Holz, mit dem die Wände ausgekleidet sind, ist 30 Zentimeter dick; darunter liegt festes Gestein. Die thasilonischen Runen, die in die Wandverkleidung eingegraben sind, beschreiben die Werke Karzougs und rühmen seine Gaben in der Kunst der Verwandlung. Ein Charakter, der die Runen studiert, könnte eine Menge über Runenherrscher Karzoug lernen. Auf der Seite 233 stehen Informationen, die man mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wissen erhalten kann.

DAS GEWÖLBE DER GIER



GEFAHR: Der Nebel dient als zusätzliche Verteidigungslinie gegen Eindringlinge und erstreckt sich von hier bis zum Eingang von Bereich **G3** im Norden. Gierige Charaktere können den Nebel ohne schädliche Nebenwirkungen durchschreiten. Allerdings müssen andere lebende Kreaturen, die in den Nebel eindringen, einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 22 ablegen, um nicht dem Effekt einer *Böswilligen Verwandlung* ausgesetzt zu werden, die sie in Goldfische verwandelt und in einen der Teiche in Bereich **G4** teleportiert. Hält man den Atem an, erhält man einen Bonus von +4 auf den Rettungswurf gegen den Verwandlungsnebel. Der Nebel kann mit jedem starken Windstoß aufgelöst werden. 1W4 Runden nachdem sich der Wind gelegt hat, erfüllt der Nebel den Bereich jedoch erneut. Der Nebel wurde mit einer Zauberstufe von 13 gewirkt und kann vorübergehend durch Effekte wie von *Magie bannen* unterdrückt werden. Ein Charakter, der den Nebel untersucht, kann seine gefährlichen Eigenschaften mithilfe eines erfolgreichen Fertigkeitwurfs für Zauberkunde gegen SG 28 ermitteln, als würde er die Eigenschaften eines magischen Gegenstandes identifizieren.

Der Nebel kann mithilfe der im Bereich **G4** beschriebenen Vorgehensweise auf Dauer aus dem Gewölbe der Gier entfernt werden. Nach Ermessen des SL kann diese magische Gefahr aber auch durch andere machtvolle Effekte – wie zum Beispiel durch *Magische Auftrennung* – unwiederbringlich vernichtet werden.

BELOHNUMG: Sobald die SC das erste Mal durch den Nebel in das Gewölbe der Gier vorgedrungen sind, erhalten sie 9.600 EP.

G3 ÄRGER MIT MEPHITEN (HG 7)



Die Kammer ist mit Kacheln aus Elfenbein ausgelegt. In jede ist eine silberne Rune eingeritzt, die wie eine Edelstein umfassende Klaue aussieht. Die Wände und

die Decke bestehen aus poliertem Marmor. In einem silbernen Becken in der Mitte des Raumes steht die Eisskulptur eines Wales, der kristallklares Wasser aus seinem Atemloch sprüht. Das Wasser ergießt sich um die Skulptur herum, sodass das Becken immer gefüllt ist, jedoch nie ganz überläuft.

Der Brunnen dient als winziges Portal zur Ebene des Wassers und dient als Ausdruck prahlerischen Reichtums. Das Wasser ist kühl und erfrischend, auch wenn die Bewohner des Gewölbes seiner kaum bedürfen.

KREATUREN: Das Portal zur Ebene des Wassers zieht auf rätselhafte Art und Weise Wassermephiten an – den Grund hierfür kannten nicht einmal die Erschaffer. Wie viele Mephiten die Gebieter der Gier auch getötet oder vertrieben haben, es tauchten stets weitere auf. Normalerweise planschen immer vier Mephiten im Becken herum. Wenn die SC zu einem späteren Zeitpunkt wiederkommen, sind noch mehr Mephiten im Raum. Du kannst die Anzahl der Mephiten nach Belieben anpassen. Obwohl sie klein von Statur und recht schwach sind, erreichen Mephiten oft einen Punkt an dem ihre Tapferkeit beinahe schon an Tollkühnheit grenzt.

Zwar sind sie anfangs feindselig eingestellt, doch greifen sie Eindringlinge nie sofort an. Stattdessen werfen sie mit Beleidigungen um sich („Oh, schaut mal! Schon wieder ein paar Fleischsäcke, die in unser Schwimmbecken sabbern wollen!“). Sollten die Mephiten mithilfe von Diplomatie eine freundliche Haltung den SC gegenüber einnehmen, so können sie sich mit ihnen unterhalten. Die Wassermephiten beschwerten sich darüber, dass ein „böser silberner Mann“ gekommen ist, während sie im Brunnen herumtollten, und sie mit schmerzhaften Zaubern beworfen hat. Glücklicherweise haben sie dadurch einen kleinen Einblick in seine Kampftaktiken erlangt (da jeder Mephit schon mindestens ein Dutzend Artgenossen kennt, die durch Ordikons Hand ums Leben kamen). Wenn die SC also

die richtigen Fragen stellen, können die Mephiten ihnen ein paar Hinweise geben, wie sie gegen den „silbernen Mann“ vorgehen können. Irgendwann verraten die Mephiten, dass sie von vielen weiteren Brunnen im Gewölbe wissen. Ganz besonders wissen sie über die Goldfischteiche Bescheid, die untereinander und mit dem Verwandlungsnebel in Bereich **G2** verbunden sind, und sie wissen, dass das größte Becken (in Bereich **G8**) „aus Magie besteht“.

WASSERMEPHITEN (4)	EP je 800	HG 3	TP je 19
---------------------------	---------------------	----------------	--------------------

(PF MHB, ab S. 183)

TAKTIK

Im Kampf Die Mephiten sind vor Kurzem mit Ordikon aneinandergesert und halten die SC für weitere Feinde. Die Hälfte von ihnen bespuckt die SC mit Säure, während die andere Hälfte versucht, weitere Mephiten zu ihrer Unterstützung herbeizurufen. Statt in den Nahkampf zu gehen, ziehen sie es vor, ihre *Säurepfeile* und Odemwaffen einzusetzen.

Moral Wenn mehr als die Hälfte der Mephiten getötet wird, tauchen die übrigen in das Atemloch des Eiswals und flüchten zurück in die Ebene des Wassers.

BELOHNUNG: Die SC erhalten 3.200 EP, wenn es ihnen gelingt, etwas Nützliches von den Mephiten zu erfahren.

G4 SPRINGBRUNNEN (HG II BIS 15)



Wasser spritzt aus einem Springbrunnen hinauf bis zur neun Meter hohen Decke. In einem Schwall stürzt es wieder hinab in einen Teich, in dem farbenfrohe Goldfische schwimmen. Der Springbrunnen besteht aus einer mehr als zweieinhalb Meter großen Steinstatue eines menschlichen Magiers, der in einer Hand einen Stab hält. Die andere Hand hat er über den Kopf gehoben und das Wasser entspringt seiner Handfläche.

In den Springbrunnen fließt gewöhnliches Wasser. Der Strom wird magisch aufrechterhalten und durch enge Röhren im Untergrund aus dem Becken in Bereich **G3** hierhergeleitet. Die Goldfische in den Teichen sind meistens nur gewöhnliche Goldfische, doch jeder SC, der dem Verwandlungsnebel in Bereich **G2** unterlegen ist, kann in einem dieser – zufällig bestimmten – Springbrunnen aufgefunden werden. Natürlich kann es schwierig werden, die Goldfische richtig zu identifizieren. Nach deinem Gutdünken könnten einige dieser Goldfische NSC sein, die dem Verwandlungsnebel zu Opfer gefallen sind – Abenteurer, die vor Jahren über die Runenschmiede stolperten und seitdem hier festsitzen.

KREATUREN: Die Statuen, die jeden einzelnen Brunnen zieren, sind allesamt Steingolems. Die Golems sind auf magische Weise miteinander verbunden. Was der eine sieht und hört, sehen und hören auch die anderen. Die Golems ignorieren gierige Eindringlinge, doch jede Kreatur, die kein Mephit oder größer als sehr klein (wie die Größenkategorie) ist, lenkt sofort die Aufmerksamkeit eines Golems auf sich, der auch sofort angreift. Sobald ein Golem angreift, erwachen die anderen in den Räumen mit den Springbrunnen ebenfalls und bewegen sich so schnell wie möglich zu dem Raum, in dem der Kampf stattfindet. Die Golems bewegen sich dabei nicht durch den Bereich **G6**, sondern nehmen den langen Weg durch

das Gewölbe. Sollten die SC die Golems schnell besiegen, müssen sie es also nicht mit mehreren gleichzeitig aufnehmen. Sobald die Golems einmal geweckt wurden, verfolgen sie ihre Feinde durch das gesamte Gewölbe (sogar bis in den Bereich **G6**, sollte ihre Beute dorthin fliehen). Sie geben die Verfolgung erst auf und kehren zu ihren Springbrunnen zurück, wenn alle offensichtlichen Ziele aus dem Gewölbe und in die Zentralkammer der Runenschmiede (Bereich **D**) geflüchtet sind.

Mit jedem Golem, der zerstört wird, wird der SG für den Rettungswurf gegen den Verwandlungsnebel um 2 Punkte gesenkt. Wenn alle Golems vernichtet werden, verschwindet der Nebel, und jeder Charakter, der in einen Goldfisch verwandelt wurde, kehrt in dem Teich, in dem er gelandet ist, zu seiner wahren Gestalt zurück.

STEINGOLEMS (4)	EP je 12.800	HG 11	TP je 107
------------------------	------------------------	-----------------	---------------------

(PF MHB, S. 136)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Verbundene Sinne (ÜF) Diese Golems teilen die gleichen Sinne und sobald zwei Golems einander im Blickfeld haben, werden sie so behandelt, als besäßen sie Rundumsicht – d.h. sie können in alle Richtungen gleichzeitig sehen und nicht in die Zange genommen werden.

G5 VERARBEITUNGSRÄUME

All diese Räume dienten Izomandakus und seinen Lehrlingen als Wohnquartiere; auch wenn sie weder schlafen noch essen mussten, konnten die Magier dort ausspannen oder sich unterhalten. Abgesehen von herumliegenden Rohstoffen wie Stoffbahnen, Holzstapeln, Steinblöcken, Metallstangen und Knochen, sind die Räume leer.

Die Räume strahlen mächtige Verwandlungsmagie aus und jeder gierige Charakter, der einen Raum betritt, versteht sofort, wie er einzusetzen ist. Ein Charakter kann diesen Raum nutzen, um nach Belieben *Verarbeitung* wie eine zauberähnliche Fähigkeit zu wirken. In den Räumen gibt es keine Rohstoffe für den Zauber; diese muss der Charakter selbst mitbringen. Es gibt jedoch einen Haken – Gegenstände, die in diesen Räumen hergestellt werden, können jenseits dieser Wände nicht existieren. Wenn ein Gegenstand, der dort hergestellt wurde, nach außen in den Gang gebracht wird, zerfällt er in seine Bestandteile. Ebenso zerfällt ein Gegenstand, der mehr als 24 Stunden hier gelegen hat, was auch die Rohstoffe in jedem Raum erklärt.

G6 FORSCHUNGSZENTRUM (HG 14)



Reihen robuster Holztische nehmen die Mitte dieser langen Kammer ein. In den Regalen entlang der Wände stehen Hunderte Bücher und Schriftrollen. Die Kisten, die neben oder unter die merkwürdigen Ansammlungen nicht-magischer Gegenstände gefüllt zu sein. Darunter sind zum Beispiel Seile, Stöcke, Säcke, Werkzeuge und Kochgeschirr. Auf einem der Tische liegt ein Hund; er ist augenscheinlich tot, doch seine Hinterläufe sehen aus, als bestünden sie aus einer Art Metall. Einige andere Tiere laufen in kleinen Metallkäfigen hin und her: eine Hauskatze, ein paar Ratten, eine Schlange und ein kleiner Affe mit weißem Gesicht.

Hier übten die Gebieter der Gier ihr Handwerk aus. Der Hund wurde für ein Experiment benutzt, mit dem Ordikon versuchte, eine weitere Kreatur aus Mithral zu erschaffen. Sein Experimente töteten das Tier und ein Teil verwandelte sich in Eisen. Die anderen Tiere sind lebende Kreaturen, die Ordikon im fauligen Irrgarten gefangen hat. Er setzt häufig *Böswillige Verwandlung* ein, um Tausendfüßler, Spinnen und anderes Ungeziefer in Kreaturen zu verwandeln, die seinen derzeitigen Anforderungen genügen.

KREATUR: Ordikon befindet sich hier. Er verbringt endlose Stunden mit dem Studium von Büchern über Metallurgie und versucht herauszufinden, wie er seinen größten Triumph noch übertreffen könnte. Leider hat die Verwandlung von Fleisch zu Metall seinen Verstand geschädigt und seit seiner Verwandlung ist er nicht mehr in der Lage, etwas zu lernen und sich weiterzuentwickeln. Ironischerweise wurde er durch die Verwandlung unsterblich. Obwohl er seit 10.000 Jahren existiert, konnte Ordikon sein Wissen seit der triumphalen (und verfluchten) Verwandlung nicht vergrößern. Er hat seine Intelligenz und sein logisches Denkvermögen beibehalten, doch fühlt er nicht länger den Drang zur Kreativität von einst, da sein Geist über die Jahrhunderte immer mehr zu dem eines Konstruktes geworden ist. Ständig liest er dieselben Texte, erfasst die Einzelheiten fragmentarisch, ohne sie mit Informationen aus der Vergangenheit in Verbindung bringen zu können.

Ordikon hat keine Schwierigkeiten damit, seine Zauber auswendig zu lernen und sein Wissen über magischen Traditionen beizubehalten, allerdings kann sich sein Verstand nur schwer an weniger technische Dinge erinnern. Daher hat er nur verschwommene Erinnerungen an die Zeit vor seiner Verwandlung. Gelegentlich erinnert er sich daran, dass andere Magier mit ihm zusammengearbeitet haben und er früher einem Mann namens Izomandakus diente. Inzwischen aber sagen ihm seine Erinnerungen, dass diese anderen wie er waren: Menschen aus Metall, die es verdient hatten, über das niedere Reich des vergänglichen Fleisches zu herrschen. Argumente für das Gegenteil verwirren ihn nur und machen ihn immer wütender. Aufgrund seiner verdrehten Erinnerungen kann man ihm nur schwerlich Informationen über Thassilon entlocken.

9/Tag – Telekinetische Faust (1W4+6 Wuchtschaden)

Vorbereitete Zauber (ZS 13; Konzentration +19)

7. – *Regenbogenspiel* (SG 23), *Schwerkraft umkehren* (2)

6. – *Auflösung* (SG 24) (2), *Fleisch zu Stein* (SG 24), *Mächtige Magie bannen*, *schnelle Spiegelbilder*

5. – *Böswillige Verwandlung* (SG 23) (2), *Energiewand*, *Fortschicken* (SG 21), *Kältekegel* (SG 21), *schneller Schild*

4. – *Dimensionstür* (2), *Furcht* (SG 20), *Massen-Person verkleinern* (SG 22) (2), *Steinhaut*

3. – *Feuerball* (SG 19), *Fliegen*, *ausgedehntes Falsches Leben*, *Magie bannen*, *Schutz vor Energien*, *Verlangsamten* (SG 21) (2)

2. – *Glitzerstaub* (SG 18), *Katzenhafte Anmut* (2), *ausgedehnte Magierüstung*, *Säurepfeil*, *Sengender Strahl* (3)

1. – *Magisches Geschoss* (3), *Person verkleinern* (SG 19) (2), *Rascher Rückzug*, *Schmierer* (SG 17), *Zielsicherer Schlag*

0. (beliebig oft) – *Arkane Siegel*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen*, *Säurespritzer*, *Zaubertrick*

Thassilonische Spezialisierung Verwandlung; **Ausgeschlossene Schulen** Illusion, Verzauberung



**ORDIKON, DER
MITHRALMAGIER**

ORDIKON, DER MITHRALMAGIER	EP 38.400	HG 14	TP 169
-----------------------------------	---------------------	-----------------	------------------

Azlantischer, mithralplattierter, menschlicher Wandler 13

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 31, **Berührung** 15, auf dem falschen Fuß 26 (+1 Ausweichen, +4 GE, +8 natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 169 (13W6+121)

REF +12, **WIL** +12, **ZÄH** +11

Resistenzen Elektrizität 30, Feuer 15; **Verteidigungsfähigkeiten** Mittleres Bollwerk (75 %)

Schwächen Empfindlichkeit gegen Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf *Stecken der Mithralmacht* +11/+6 (1W6+5), Hieb +9 (1W6+3)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13; Konzentration +19)

Beliebig oft – Form verändern (funktioniert wie *Bestiengestalt III/Elementargestalt II*, 13 Runden/Tag)

TAKTIK

Vor dem Kampf Ordikon wirkt zu Beginn jedes Tages ausgedehntes *Falsches Leben* und *Magierhand*. Sollte er in der Nähe Kampfärm vernemen (oder hören, wie die Golems in Bereich **G4** aktiv werden), nimmt er sich die Zeit, folgende Zauber zu wirken, bevor er nach dem Rechten sieht: *Schild*, *Steinhaut*, *Fliegen*, *Schutz vor Energien (Elektrizität)*, *Katzenhafte Anmut* und *Rascher Rückzug*.

Im Kampf Falls er überrascht wird, setzt Ordikon *Dimensionstür* und begibt sich in den Bereich **G8**. Dort wirkt er, wie oben beschrieben, seine kurzfristigen Verteidigungszauber und kehrt dann nach **G6** zurück, um sich den SC zu stellen. Er eröffnet den Kampf immer damit, dass er *Auflösung* auf offensichtliche Kleriker und dazu schnelle *Spiegelbilder* wirkt.

Moral Ordikon kämpft, bis seine Trefferpunkte auf 20 oder darunter sinken. Daraufhin benutzt er *Dimensionstür*, um in den Bereich **G8** zu gelangen. Wenn die SC ihn dort stellen, kämpft er bis zum Tode.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 18, **KO** 21, **IN** 22, **WE** 15, **CH** 14

GAB +6; **KMB** +8; **KMV** 23

Talente Abhärtung, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Mächtiger Zauberkern (Verwandlung), Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Schriftrolle anfertigen, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauber ausdehnen, Zauberkern (Verwandlung), Zauberstecken herstellen, Zauberzepter herstellen

Fertigkeiten Fliegen +15, Handwerk (Metallarbeiten) +23, Motiv erkennen +16, Schätzen +23, Schwimmen -1, Wahrnehmung +16, Wissen (Adel) +23, Wissen (Arkanes) +23, Wissen (Die Ebenen) +23, Wissen (Natur) +23, Zauberkunde +23

Sprachen Aklo, Abyssisch, Drakonisch, Infernalisch, Riesisch, Terral, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Zauberstecken), Körperliche Verbesserung KO +3

Kampfausrüstung *Stecken der Mithralmacht*; **Sonstige Ausrüstung** Diamantenstaub im Wert von 500 GM, *Perle der Macht* (2.Grad), *Resistenzumhang* +1, *Zepter der Erze und Metalle*

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegen Elektrizität (AF) Durch Elektrizitätsangriffe erleidet Ordikon den anderthalbfachen Schaden.

Mittleres Bollwerk (AF) Immer wenn ein Hinterhältiger Angriff oder Kritischer Treffer gegen Ordikon bestätigt wird, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 75 %, dass der zusätzliche Schaden negiert wird.

SCHATZ: Die Forschungsbücher, die im ganzen Raum verteilt sind, haben einen Gesamtwert von 10.000 GM. Sie enthalten Beschreibungen unterschiedlicher Experimente und unvollständige Aufzeichnungen über das Rätsel der Herstellung von Gold aus Blei. Sie verleihen einen Situationsbonus von +5 auf alle Fertigkeitwürfe für Wissen (Arkanes) und Wissen (Religion) im Bezug auf Verwandlungsmagie und Konstrukte. Ein Charakter, der einige Stunden mit dem Lesen dieser Bücher zubringt, entdeckt Lösungsansätze, auf die die Gebieter der Gier gestoßen sind, um Karzoug vor dem Niedergang Thassilons zu bewahren. Indem sie einen *Runenbrunnen* bauten, der größer war, als alle anderen zuvor, konnte sich Karzoug zwischen zwei Realitäten in einen todesähnlichen Schlaf versetzen, schlummernd zwischen Golarion und einer lebensfeindlichen Ebene, die Leng genannt wird. Sobald sich der Staub gelegt hatte, sollte einer von Karzougs Anhängern ihn befreien. Wie genau dies vonstattengehen sollte, ist in den Büchern nicht aufgeführt. Die Magier der Runenschmieden konzentrierten sich lediglich darauf, beim Bau des

Runenbrunnens zu helfen und nicht darauf, was danach geschehen würde.

Zudem finden sich hier Ordikons Zauberbücher. Einem Magier, der sie durchsieht, werden sie ziemlich merkwürdig vorkommen, da viele der in ihnen enthaltenen Aufzeichnungen und Formeln überflüssig sind. In diesen Büchern nehmen die Zauber ungewöhnlicherweise doppelt soviel Platz ein – es hat den Anschein, dass sich der Magier, der sie niedergeschrieben hat, gewohnheitsmäßig und auf verschiedene Art und Weise wiederholte, ohne es zu bemerken.

G7 HALLE DER GOLDENEN RUHE (HG 14)



Diese weitreichende Halle ist mit poliertem Holz ausgelegt und die Wände sind mit farbigen Platten aus Jade bedeckt. Die Decke besteht aus glänzendem Gestein, das das Licht der drei Schmuckklampen zurückwirft. Diese beleuchten zehn goldglänzende Statuen von Männern und Frauen, die entlang der Wand stehen und unterschiedliche Kampfhaltungen annehmen.

Alle 10 Statuen in diesem Raum waren früher Soldaten und Gefährtinnen im Dienste der Gebieter der Gier. Diese Unglücklichen wurden bei lebendigem, aber gelähmtem Leibe, unter Qualen vergoldet. Danach, als das Gold auf ihren Körpern auszuhärten begann, wurden sie in gefällige Haltungen gebracht. Sieht man genauer hin, erkennt man auf ihren Gesichtern Überraschung, Ärger und Furcht. Im Grunde ist jede Statue innen hohl und enthält lediglich eine ledrige, spröde Leiche. Leider kann das Gold – wie die übrige Dekoration – nicht außerhalb dieses Traktes der Runenschmiede existieren.

KREATUR: Aufgrund einer *Magischen Bande*, die ein längst verstorbener Verbündeter Izomandakus' gewirkt hat, bewacht ein Nalfeschnee namens Zuvuzeg den Raum. Der Nalfeschnee weiß, dass Izomandakus inzwischen tot ist und ist der Verzweiflung anheimgefallen. Die Worte dieses Bindungszaubers, der ihn als niederen Bewacher eines mächtigen magischen Beckens im Raum dahinter festhält, waren geschickt formuliert. Zuvuzeg würde den Bestimmungen seiner permanenten Knechtschaft erst entgehen, wenn es ihm gelänge, Izomandakus durch die Macht seiner Erzählkunst zum Lachen, zum Weinen, zum Aufschreien und zum Jubeln zu bringen. Im Verlauf der Jahre konnte Zuvuzeg drei dieser Bedingungen mithilfe von Witzen, Parabeln und Märchen erfüllen. Allerdings musste er den stoischen Wandler noch zum Schreien bringen. Und nun, da Izomandakus tot ist, ist dem Nalfeschnee klar geworden, dass er seiner Knechtschaft niemals entgehen wird, es sei denn, er stirbt oder jemand anderes befreit ihn.

Keiner der Magier in der Anlage ist besonders erpicht darauf den Dämon freizulassen, sodass er in den SC seine neueste (und vielleicht letzte) Chance auf Rettung sieht. Er verspricht ihnen, sie großzügig zu belohnen, wenn sie den Bindungseffekt (ZS 20) lösen, der ihn hier festhält, oder sie es auf andere Art und Weise schaffen ihn zurück in den Abyss zu schicken. Wenn sie es schaffen, kichert der Dämon und teilt ihnen mit, ihre großzügige Belohnung bestünde lediglich darin, dass sie ihm gleich wären. Er wird sie nicht angreifen oder davon abhalten, den Raum hinter ihm zu betreten, von dem er versichert, dort läge tatsächlich ein großer Schatz.



DIE SÜNDEN DER RETTER

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: DAS GEDICHT DES SCHREIBERLINGS

TEIL ZWEI: AUF DER SUCHE NACH DER RUNENSCHMIEDE

TEIL DREI: DIE RUNENSCHMIEDE UND DIE BANNHALLEN

TEIL VIER: DIE HUNGRIGEN GRÜFTE

TEIL FÜNF: DAS GEWÖLBE DER GIER

TEIL SECHS: DIE EISENKÄFIGE DER WOLLUST

TEIL SIEBEN: DIE SCHIMMERNDEN SCHLEIER

TEIL ACHT: DER FAULIGE IRRGARTEN

TEIL NEUN: DIE HALLEN DES ZORN

TEIL ZEHN: WAFFEN DER MACHT

ERGEBNISSE DER WIEDERAUFLADUNG

Bestimme anhand dieser Tabelle mit welchen Folgen die Wiederaufladung von Gegenständen im Becken der Elementararkana verbunden sind.

W%	ERGEBNIS
01-03	Explosion: Der Gegenstand explodiert und wird zerstört. Es handelt sich hierbei um eine Explosion mit einem Radius von 9 Metern, die einen Schub zufällig bestimmter Energie auslöst und bei der Explosion pro Ladung, die der Gegenstand noch in sich barg, 1W6 Punkte Schaden anrichtet (Reflex, SG 15, halbiert).
04-25	Fehlzündung: Das Becken entzieht dem Gegenstand 1W10 Ladungen und richtet für jede entzogene Ladung bei dem Charakter 1W6 Schadenspunkte (der Energietyp wird hierbei zufällig ermittelt) an.
26-50	Keine Wirkung: Der Gegenstand glüht 1W4 Stunden lang wie eine Fackel, wird aber nicht aufgeladen.
51-90	Aufladung: Der Gegenstand leuchtet und erhält 1W10 Ladungen.
91-99	Voll aufgeladen: Der Gegenstand leuchtet doppelt so hell wie eine Fackel und ist voll aufgeladen.
100	Überladung: Der Gegenstand leuchtet nun beständig doppelt so hell wie eine Fackel und erhält alle 7 Tage automatisch und von sich aus 1W10 Ladungen zurück.

Sobald er frei ist, sucht der Dämon auf eigene Faust nach einem Ausweg aus der Runenschmiede. Du kannst ihn nach Belieben als wiederkehrenden (wenn auch nicht gerade vertrauenswürdigen) Verbündeten oder Gegner der SC einsetzen. Wenn die SC den Dämon nicht befreien können, ihn angreifen oder sich über seine sogenannte großzügige Belohnung lustig machen, kämpft er gegen sie bis zum Tode.

ZUVUZEG	EP	HG	TP
	38.400	14	203

Nalfeschnee (Dämon) (PF MHB, S. 47)

BELOHNUNG: Wenn sie Zuvuzeg lediglich befreit haben, erhalten die SC ebenso viele Erfahrungspunkte, als hätten sie ihn besiegt.

68 BECKEN DER ELEMENTARARKANA



Silberne Balken stützen eine gewölbte Decke, die mit Schwarzholz getäfelt ist und in das spitzzulaufende Glyphen eingelassen wurden. Der Großteil des Fußbodens besteht aus einem großen, zwölf Meter durchmessenden Becken, in dem eine blaue Flüssigkeit wogt. Blitze und Flammen tanzen über die Oberfläche, begleitet von Donnerhall, Zischen und misstönendem Kreischen. Unter der Oberfläche zeichnen sich schemenhafte Gestalten ab, die sich in dem Strom winden.

Dies ist das Becken der Elementararkana, ein mächtiges magisches Becken, das von den Gebietern der Gier geschaffen wurde. Es entstand in dem Bestreben, ein zweites Runenschmiedebecken zu bauen, dass nur sie allein nutzen konnte. Es missfiel ihnen nämlich, das Becken in der Mitte der Runenschmiede mit anderen zu teilen. Allerdings konnten sie mit ihren Fähigkeiten nicht an die Schöpfung der Runenherrscher heranreichen, daher ist das Becken der Elementararkana ein missglücktes Gebilde. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wissen (Arkane) gegen SG 30 kann man feststellen, dass die Flüssigkeit im Becken mit roher Magie angefüllt ist und man diese nutzen könnte, um magische Gegenstände zu reparieren oder wieder aufzuladen.

Das Becken ist gerade einmal 60 Zentimeter tief, doch alles andere als sicher. Durch die Nähe zum Becken fühlen sich nicht-gierige Seelen zunehmend verwirrt und orientierungslos. Solche Kreaturen müssen in jeder Runde, in der sie sich innerhalb von 3 Metern in der Nähe des Beckens aufhalten, einen Willenswurf gegen SG 18 ablegen. Scheitern sie, werden ihnen 1W6 Punkte von ihrer Intelligenz, ihrer Weisheit und ihrem Charisma entzogen, da ihre Seelen von dem Becken eingesogen und in rohe Magie umgewandelt werden. Durch physischen Kontakt mit dem Becken wird der Rettungswurf mit einem Malus von -4 belegt. Jede Kreatur, deren Intelligenz, Weisheit und Charisma durch den Entzug auf 0 fallen, wird mitsamt Körper und Geist in das Wasser gezogen und mit Leib und Seele in rohe Magie umgewandelt. Kommt eine Kreatur dadurch zu Tode, bleibt ihre Ausrüstung zurück. Vom Körper des Opfers bleibt aber nichts erhalten, sodass die Möglichkeiten, es wieder ins Leben zurückzuholen, stark begrenzt sind.

SCHATZ: Das Becken der Elementararkana hat die Fähigkeit, magische Gegenstände wieder aufzuladen, allerdings zieht es die Energie dafür aus denen, die in seiner Nähe stehen. Wenn ein magischer Gegenstand ins Wasser getaucht wird, glüht er 1W4 Stunden lang; wenn es sich nicht um einen Gegenstand handelt, der Ladungen verwendet, ist dies ausschließlich die Wirkung des Beckens. Wird ein Gegenstand mit Ladungen ins Becken getaucht, würfle und bestimme mithilfe der oben stehenden Tabelle was geschieht. Wird ein Gegenstand mehr als einmal pro Tag eingetaucht, so wird der Wurf mit dem W% jedes Mal mit einem kumulativen Malus von -5 belegt.

Ein Charakter, der versucht, einen Gegenstand aufzuladen oder Wasser aus dem Becken zu schöpfen, muss einen erfolgreichen Reflexwurf gegen SG 10 ablegen, um das Wasser nicht zu berühren. Sobald das Wasser aus dem Becken abgeschöpft ist, wird es zu reinem Wasser, von dem leichte Verwandlungsmagie ausgeht, ansonsten aber unauffällig ist (sieht man einmal von seinem Wert für die Herstellung von *runengeschmiedeten* Waffen ab; siehe Anhang Acht).

Mit einem erfolgreichen Wurf für *Magie bannen* gegen Zauberstufe 15 kann das Becken für 1W4 Runden stillgelegt werden. Wasser, das aus dem stillgelegten Becken geschöpft wird, kann immer noch als Komponente für eine *runengeschmiedete* Waffe verwendet werden.

TEIL SECHS: DIE EISENKÄFIGE DER WOLLUST

DIESER TRAKT WURDE GEBAUT, UM DEN WILLEN VON SKLAVEN ZU BRECHEN UND UM SIE SPÄTER AUSZUBILDEN. ZUNÄCHST KÜMMERTE SICH EINE SCHWESTERNSCHAFT VON VERZAUBERINNEN UM DEN TRAKT. DOCH WURDEN DIESE MAGIERINNEN AUCH VON RUNENHERRSCHERIN SORSCHEN DAMIT BEAUFTRAGT, IHR BEI DER ENTWICKLUNG EINER METHODE ZU HELFEN, MIT DER SIE UNSTERBLICHKEIT ERLANGEN UND DAMIT LETZTENDLICH DEN NIEDERGANG THASSILONS ÜBERLEBEN WÜRDEN. IM GEGENSATZ ZU DEN ANDEREN TRAKTEN, GIBT ES KEINE INFORMATIONEN MEHR DARÜBER, OB DIESE ZIELE ERREICHT WURDEN. DENN KURZ NACH DEM FALL THASSILONS WURDEN DIE SCHWESTERN VON EINER IHRER DIENERINNEN VERRATEN, EINEM SUKKUBUS NAMENS DELVAHIN.

Nachdem sie an ihren Herrinnen Verrat und Mord geübt hatte, war Delvahn außer sich vor Zorn, als sie herausfand, dass sie die Runenschmiede nicht verlassen und in den Abyss zurückkehren konnte. Sie wütete über Jahrhunderte, bis sie ihr Schicksal schließlich annahm und damit begann, ihr neues Heim ihren Begierden anzupassen. Sie gestaltete den Trakt in einen weitläufigen Raum um und warb Helfer aus anderen Trakten an, indem sie die Bewohner insgeheim beherrschte oder auf andere Weise manipulierte.

Inzwischen werden die Eisenkäfige von Delvahn beherrscht, einer herrschsüchtigen Gebieterin, der ein kleines Heer aus versklavten und demütigen Gefolgsleuten untersteht. Ihre vier liebsten Anhänger sind zugleich ihre Kinder - Alû-Dämoninnen, die ihr entweder als Wächterinnen oder Geliebte dienen. Sie sind die Sprösslinge von Sukkubi und Menschen; in diesem Fall die Nachkommen Delvahins und vier bereits toter Lehrlinge, die sie aus anderen Trakten der Runenschmiede entführt hatte. Delvahn verbindet kaum etwas mit Thassilon oder den Runenherrschern, doch sind die Kammern, die sie bewacht – zusammen mit denen des Hochmuts – entscheidend für den Sieg über Karzoug.

In den Eisenkäfigen geht das Altern ungewöhnlich vonstatten. Kreaturen altern nicht mehr, sobald sie erwachsen geworden sind und solange sie im Dom bleiben, sind sie unsterblich. Außerhalb dieses Traktes besteht diese Unsterblichkeit jedoch nicht und eine Kreatur, die ihn verlässt, wird vom Gewicht der Jahre erdrückt und altert dementsprechend. Alle Bewohner der Eisenkäfige sind Tausende von Jahren alt und würden sofort zu Staub zerfallen, wenn sie jene verließen. Die einzige Ausnahme ist Delvahn. Als Sukkubus ist sie bereits unsterblich und kann kommen und gehen, wie es ihr beliebt – allerdings nur innerhalb der Grenzen der Runenschmiede.

H1 DOM DER VERFÜHRUNG (HG 14)



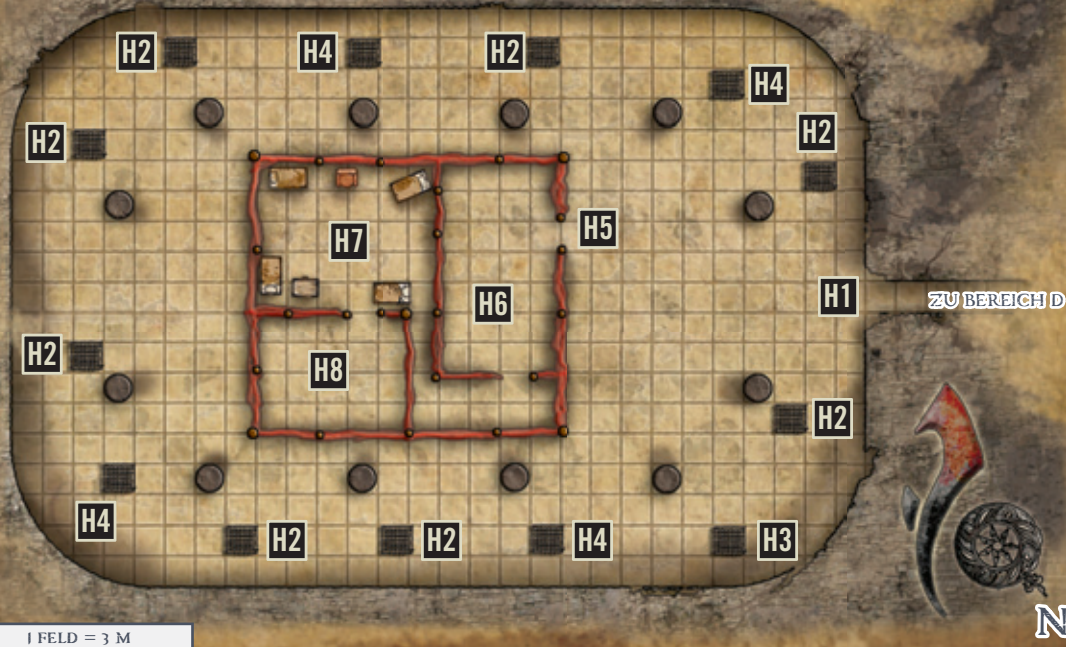
Dieser gigantische Dom verkörpert Opulenz in seiner reinsten Form. Der Fußboden ist von glänzenden, roten und weißen Kacheln bedeckt. Breite Säulen, in die das Bildnis einer wunderschönen und nackten Frau mit wallendem Haar gemeißelt ist, stützen eine gewölbte, siebenundzwanzig Meter hohe Decke. Diese wird von einem gigantischen Wandbild geschmückt,

das Männer und Frauen zeigt, die auf verschiedenste Weise der Fleischeslust frönen. Zahlreiche einfache Würfel mit einer Kantenlänge von drei Metern stehen am äußeren Rand des Doms und in der Mitte steht ein großes Zelt aus blickdichten Seidentüchern. Entlang der Wand stehen unzählige, filigrane Käfige, die eher dekorativ denn praktisch aussehen. In manchen liegen Leichen, die allem Anschein nach lange tot sind. Doch in einem der Käfige in der nördlichen Ecke des Raumes klammert sich noch jemand an sein Leben.

Dieser Trakt besteht aus einem einzigen Raum, einem riesigen Dom, welcher mit Elfenbeinsäulen in der Form von Sorschen geschmückt ist, der Runenherrscherin der Wollust. Die Säulen bestehen aus Eisen mit Elfenbeintarsien und stellen sie in unterschiedlichen anzüglichen Posen dar. Die Käfige sind so etwas wie Schaukästen mit denen Delvahn ihre Eroberungen zur Schau stellt; sie werden in den Bereichen H2-H4 genauer beschrieben.

KREATUREN: Die Alû-Dämoninnen, Delvahins Kinder, sind die Hüter dieser Kammer. Sie dürfen nur mit Erlaubnis oder aufgrund eines schwerwiegenden Notfalls das Zelt ihrer Herrin betreten. Ansonsten verbringen sie etliche Stunden im Bereich außerhalb des Zeltes und halten entweder Wache – wobei sie ihre Gefangenen foltern – oder schlagen die Zeit auf andere Art und Weise tot. Die vier Schwestern heißen Eryalla, Lelyrin, Voivod und Zevashala. Sie gleichen wunderschönen menschlichen Frauen – sieht man von den Hörnern auf der Stirn, den Fängen, den klauenbewehrten Füßen und den fledermausartigen Flügeln ab. Allem Anschein nach tragen sie nur einige magische Schmuckstücke und hauchdünne Gewänder. Bevor sie jedoch losgehen, um Eindringlinge in Augenschein zu nehmen, stellen sie zunächst sicher, dass sie ihre Ranseure zur Hand haben. Auf das Erscheinen der SC reagieren sie mit Erregung. Sobald die SC den Raum betreten, fliegen sie empor, kreisen über ihren Köpfen hinweg und geben anzügliche Einschätzungen über das Aussehen und das mögliche sexuelle Stehvermögen jedes einzelnen SC ab. Die Alû-Dämoninnen halten ihre Herrin über die Situation per Telepathie auf dem Laufenden. Bis die SC angreifen, das Zelt zu betreten versuchen oder sich den Käfigen nähern, halten sich die Alû-Dämoninnen zurück und verhöhnen die Eindringlinge und schäkern mit ihnen auf grausame Weise. Sobald eine der oben genannten Bedingungen aber

DIE EISENKÄFIGE DER WOLLUST



erfüllt ist, greifen die sie im Sturzflug an. Sollten die SC jedoch bereits die schimmernden Schleier des Hochmuts erforscht haben und Vraxis (siehe S. 280) Namen nennen oder andeuten, dass sie Informationen von ihm hätten, die Delvahn interessieren könnten, reagieren die Alû-Dämoninnen anders. In diesem Falle greifen die sie erst einmal nicht an und setzen Delvahn telepathisch nur davon in Kenntnis, dass sie Gäste hat. Der Sukkubus tritt dann mit den SC auf telepathischem Wege in Kontakt und fragt sie nach ihrem Anliegen. In diesem Fall ist ihre Einstellung anfänglich unfreundlich statt feindlich. Sollte sie über die telepathische Kommunikation und mithilfe von Diplomatie zumindest freundlich gestimmt werden, erlaubt sie den SC, ihr Zelt zu betreten und mit ihr zu sprechen. Daraufhin werden die SC von allen vier Alû-Dämoninnen begleitet.

Alle vier Alû-Dämoninnen besitzen Stufen in der Prestigeklasse Devoter - d.h. sie gehören einer Prestigeklasse an, die sich dem fanatischen Schutz und dem Dienst einer auserwählten Herrin verschrieben hat.

ERYALLA, LELYRIN, VOIVOD UND ZEVASCHALA	EP	HG	TP
Alû-Dämonin Devoter 5	je 9.600	10	124

Alû-Dämonin Devoter 5

CB Mittelgroße Externare (Böses, Chaos, Dämon, Extraplanar)

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 36 m; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 19 (+1 Ausweichen, +3 GE, +6 natürlich, +3 Rüstung)

TP je 124 (11 TW; 6W10+5W10+66)

REF +13, **WIL** +10, **ZÄH** +14; +5 gegen Erschöpfung und Schlaf

Immunitäten Elektrizität, Gift; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; **SR** 5/Gutes oder Kaltes Eisen; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Gespielte Gehorsamkeit, Schöner Schmerz, Schönheit des Blutes, Unermülichkeit; **ZR** 16

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (durchschnittlich)

Nahkampf Ranseur [Meisterarbeit] +19/+14/+9 (2W4+9/x3) oder 2

Klauen +19 (1W6+6 plus Vampirklauen)

Besondere Angriffe Schutz der Herrin

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8; Konzentration +12)

3/Tag - *Einflüsterung* (SG 17), *Gedanken wahrnehmen* (SG 16), *Person bezaubern* (SG 15), *Selbstverkleidung* (SG 15)

1/Tag - *Dimensionstür*

TAKTIK

Im Kampf Die Alû-Dämoninnen steigen in den Kampf ein, indem sie *Einflüsterung* auf Feinde mit schwerer Rüstung wirken und ihnen vermitteln, sie sollen doch ihre Rüstungen ablegen, damit die Dämoninnen „einen besseren Blick auf sie werfen können“. Daraufhin versuchen sie, *Person bezaubern* gegen jeden Feind einzusetzen, der dieser ersten *Einflüsterung* widersteht. Sie zögern den Nahkampf solange wie möglich hinaus, schweben knapp außerhalb der Reichweite nicht-flugfähiger Feinde und benutzen ihre Ranseure. Wenn eine Alû-Dämonin in den Nahkampf gezwungen wird, schließen sich die anderen ihrer Schwester an. Eine nimmt den Gegner in die Zange, während die anderen jeweils direkt hinter ihren Schwestern stehen und die Reichweite ihrer Ranseure nutzen, sodass alle vier gleichzeitig ein Ziel angreifen können.

Moral Wenn die Trefferpunkte einer Alû-Dämonin auf weniger als 50 fallen, wirkt sie *Dimensionstür*, setzt sich in den Bereich **H7** ab und nimmt eine schützende Haltung an der Seite ihrer Herrin ein. Hat diese Alû-Dämonin einen SC bezaubert, nimmt sie diesen bei ihrem Rückzug mit. Eventuell bietet Delvahn ihren Kindern und deren neuem Haustier Heilung an.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 16, **KO** 21, **IN** 14, **WE** 13, **CH** 18

GAB +11; **KMB** +18; **KMV** 34

Talente Abhärtung, Ausdauer, Ausweichen, Beweglichkeit, Große Zähigkeit, Tänzeler Angriff

Fertigkeiten Auftreten (Singen) +10, Bluffen +20, Entfesselungskunst +19, Fliegen +19, Heimlichkeit +19, Motiv erkennen +17, Wahrnehmung +17, Wissen (Die Ebenen) +18

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Herrin (Delvahn), Weil die Herrin es sagt
Ausrüstung *Gürtel der Großen Konstitution* +2, Ranseur [Meisterarbeit], *Rüstungsarmschienen* +3, Schmuck im Wert von 8.000 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gespielte Gehorsamkeit (ÜF) Wenn ein Devoter den Auswirkungen eines Bezauberungs- oder Zwangseffektes unterliegt, kann er im Zuge einer augenblicklichen Aktion jederzeit einen zweiten Rettungswurf ablegen, um den Effekt zu brechen.

Herrin (AF) Die vier Alû-Dämoninnen unterstehen als Devote ihrer Herrin - dem Sukkubus Delvahn. Sollte sich eine dieser Dämoninnen jemals willentlich einem Befehl Delvahins widersetzen oder zulassen, dass ihr etwas zustößt, verliert sie alle ihre übernatürlichen Fähigkeiten, davon ausgenommen sind ihre Vampirklaunen, und erleidet einen permanenten Malus von -6 auf alle Rettungswürfe gegenüber Verzauberungseffekten. Diese Mali werden ebenfalls auferlegt, sollte Delvahn sterben.

Schöner Schmerz (AF) Eine Devote erhält Schadensreduzierung 5/- gegen nichttödlichen Schaden.

Schönheit des Blutes (AF) Ein Devote ist immun gegen Angriffe, die Blutungen verursachen, und erleidet durch Hiebangriffe 1 Punkt weniger Schaden.

Schutz der Herrin (AF) Immer wenn Delvahn von einem Fern- oder Nahkampfangriff getroffen werden sollte und ein Devote nicht mehr als 1,50 Meter von ihr entfernt steht, so kann ein Devote einen Reflexwurf gegen SG 20 ablegen, um anstatt seiner Herrin von dem Angriff getroffen zu werden. Falls Delvahn gezwungen ist, einen Reflexwurf gegen einen Effekt abzulegen, dessen Schaden normalerweise durch den Reflexwurf halbiert wird, kann ein Devote einen Reflexwurf gegen diesen Effekt ablegen und erleidet den vollen Schaden dadurch, während er gleichzeitig jeden Schaden von seiner Herrin ablenkt. Entrinnen schützt eine Alû-Dämonin nicht vor derartigem Schaden. Um diese Fähigkeit einsetzen zu können, muss sich ein Devote des Angriffs bewusst sein und darf nicht auf dem falschen Fuß erwischt werden. Er kann versuchen, seine Herrin in jeder Runde vor bis zu 8 Angriffen zu schützen.

Unermüdlichkeit (AF) Ein Devote erhält einen Bonus von +5 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die durch Schlaf oder Erschöpfung hervorgerufen werden.

Vampirklaunen (ÜF) Jedes Mal, wenn eine Alû-Dämonin mit ihren Klauen einem Gegner Schaden zufügt, erhält sie temporäre Trefferpunkte in Höhe des angerichteten Schadens. Sie kann mit einem Schlag nicht mehr Trefferpunkte erhalten als die derzeitigen Trefferpunkte des Ziels + dessen Konstitutionswert (was ausreicht, um das Ziel zu töten). Diese temporären Trefferpunkte verschwinden nach 1 Stunde.

Weil die Herrin es sagt (ÜF) Die Alû-Dämoninnen erhalten einen Moralbonus von +1 auf alle Angriffs-, Rettungs-, Fertigkeit- und Attributwürfe.

H2 LEERE SCHAUKÄSTEN



Auf vier dünnen Standbeinen steht ein Vogelkäfig, der so groß ist, dass ein Mensch hineinpasst. Die Stäbe des Käfigs bestehen aus feinem Silber und sind mit herrlichen goldenen Vögeln und Blumen dekoriert. Es scheint, als habe der Käfig keine Tür.

Die Käfige sind in der Tat stabiler als sie aussehen, denn jeder Einzelne ist ein *Energiekäfig* (ZS 15) mit einer schmückenden Metallumrandung. Die *Energiekäfige* selbst sind würfelförmig und die Luft in ihnen wird ebenso erneuert wie in der übrigen Runenschmiede. Es gibt keinen Weg, in die Käfige hinein- oder aus ihnen

hinauszugelangen. Wenn ein neues Opfer gefangen wird, macht Delvahn es in der Regel bewusstlos. Daraufhin befiehlt sie zweien ihrer Kinder, den erschlafften Körper in den Käfig zu tragen. Sie setzen *Dimensionstür* ein, um in den Käfig hineinzugelangen, legen den Gefangenen ab und wirken erneut *Dimensionstür*, um wieder hinauszugelangen. Sobald eine Trophäe im Käfig sitzt, kann Delvahn sie jederzeit aufsuchen.

SCHATZ: Die Käfige aus Gold und Silber sind jeweils 1.000 GM wert, sollten die SC einen Weg finden, die unbeweglichen *Energiekäfige* darin zu entfernen. Jeder Käfig wiegt 250 Pfund.

H3 KÖTERCHEN



In diesem Vogelkäfig sitzt ein zitternder Mann, dessen Kleidung lediglich aus mehreren Ketten und einem dicken Lederhalsband besteht. In einer Ecke des Käfigs stehen zwei Tonschüsseln, während in einer anderen Ecke ein Haufen Stroh liegt.

KREATUR: Ein junger thassilonischer Soldat namens Nelevetu Voan zog wenige Wochen vor dem Untergang Thassilons den Zorn einer der Hüterinnen des Heiligtums der Wollust auf sich. Zur Strafe wurde er hier eingesperrt und ist seit 10.000 Jahren ein Gefangener. Über die Jahre hinweg haben ihm Delvahn und ihre Töchter unzählige Besuche abgestattet. Inzwischen ist er wenig mehr als ein zitterndes Tier, dem man die Lebenskraft soweit entzogen hat, dass es am Rande des Todes steht. Allerdings kann er nicht sterben, solange das Heiligtum ihn nährt und die Dämoninnen ihn nicht zu sehr peinigen. Die Alû-Dämoninnen nennen ihn Köterchen und betrachten ihn als ihr Haustier.

Nelevetu ist nur noch ein Schatten seiner selbst und derart zerrüttet, dass er inzwischen kaum mehr als ein Spielzeug für die ruchlosen Verführerinnen ist. Wenn die SC ihn befreien, so sollten seine Reaktionen den SC gegenüber erbärmlich und ekelregend, vielleicht sogar schockierend ausfallen. Seine geistige Gesundheit kann mithilfe mächtiger Magie wiederhergestellt werden. Bedenkt man jedoch, wie schwer die Erinnerungen der letzten 10.000 Jahre auf ihm lasten, wäre ein gesunder Verstand ein schlimmeres Schicksal als der Tod. Falls ihn die SC vom Wahnsinn kurieren und seine Ängste mit einem Fertigkeitwurf für Diplomatie gegen SG 50 (oder mithilfe irgendeiner Art Gedankenkontrolle) vertreiben können, können sie eine Menge über Thassilon erfahren. Schließlich war der Mann ein Kommandant in Sorschens Heer. Du kannst Nelevetu einsetzen, um den SC den Ernst der Lage klarzumachen. Seine Erzählungen über die Grausamkeiten der Runenherrscher sollten ausreichen, um die SC davon zu überzeugen, dass bereits die Rückkehr von einem für Varisia katastrophale Folgen haben würde. Zumindest kann Nelevetu den SC einen Großteil der Informationen über Schalast und Karzoug geben, die auf Seite 233 zu finden sind.

Nelevetu lebt nur solange weiter, wie er im Heiligtum der Wollust bleibt. Er wird lediglich durch die Magie des Heiligtums am Leben erhalten; sollte er es verlassen, holen die Jahre ihn schließlich ein und er zerfällt zu Staub. Seine unten genannten Spielwerte stellen Nelevetu in seinem geschwächten, traumatisierten und wahnsinnigen Zustand dar. Wenn er in der Lage sein soll, den SC zu helfen, benötigt er immer noch eine eigene Ausrüstung und selbst dann kann er den Raum nicht verlassen, ohne sofort zu Staub zu zerfallen.

NELEVETU VOAN

EP	HG	TP
1.200	4	81

Azlantischer Kämpfer 11

CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +6; Sinne Wahrnehmung -2

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 10 (+1 Ausweichen, +2 GE)

TP 81 (11W10+16)

REF -3, WIL -6, ZÄH +1; +3 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +3

Schwächen Lebenskraftverlust, Schizophren

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Waffenloser Schlag +5/+0/-5 (1W3+4)

Besondere Angriffe Waffentraining 2 (Nahbereichswaffen +1, Stangenwaffen +2)

TAKTIK

Im Kampf Wenn er angegriffen wird, schreit und heult Nelevetu, tut aber sein Bestes, um sich zu wehren. Unter den derzeitigen Umständen ist es allerdings wahrscheinlicher, dass er durch seine Schizophrenie in Verwirrung gerät. Die Laute, die er von sich gibt, reichen aus, um alle Bewohner der Eisenkäfige aufzuschrecken, die daraufhin sofort nach dem Rechten sehen. Wenn er von seinem Wahnsinn geheilt wird, ist Nelevetu dankbar und willigt ein, seinen Rettern im Kampf gegen seine Unterdrücker zu helfen – insbesondere, wenn sie seine negativen Stufen entfernen und ihm Ausrüstungsgegenstände geben, die er verwenden kann.

Moral Ganz gleich, in welchem Zustand sich Geist und Seele befinden, Nelevetu kämpft bis zum Tode. Er ist nicht selbstmordgefährdet, hat aber so lange gelebt, dass er den Tod nicht länger fürchtet.

SPIELWERTE

ST 17, GE 15, KO 18, IN 10, WE 12, CH 14

GAB +11; KMB +4; KMV 17

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Mächtiger Waffenfokus (Hellebarde), Verbesserter Ansturm, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Hellebarde), Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfokus (Hellebarde), Waffenspezialisierung (Hellebarde)

Fertigkeiten Einschüchtern +2, Motiv erkennen -2, Wahrnehmung -2

Sprachen Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 3

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Energieentzug Dank der Besuche von Delvahn leidet Nelevetu derzeit unter 10 permanenten negativen Stufen. Die Mali auf seine Spielwerte und Trefferpunkte durch diese negativen Stufen sind bereits in seine oben genannten Werte miteinbezogen worden.

Schizophrenie Nelevetu ist wahnsinnig und leidet insbesondere unter einer starken Form der Schizophrenie (PF SLHB, S. 249). Aufgrund dieses kräftezehrenden Zustands erleidet er einen Malus von -4 auf alle Fertigkeitwürfe, die auf Weisheit und Charisma basieren. Darüber hinaus hindert sein Wahnsinn ihn daran, eine 10 oder 20 auf irgendeinen Wurf zu nehmen. Außerdem muss er in jeder Runde, in der er sich in einer stressvollen Situation befindet, einen Willenswurf gegen SG 16 ablegen, um nicht für 1W6 Runden den Auswirkungen des Zustandes Verwirrt zu unterliegen.

BELOHNUNG: Die SC erhalten 9.600 EP, wenn sie Nelevetu zur Vernunft bringen und ihn davon überzeugen, dass er ihnen hilft.

H4 LEICHEN IN WÜRFELN



Die Luft in diesem Würfel ist geschwängert vom Gestank des Todes. In der Mitte der Zelle, umringt von Spuren der Fäulnis und uralter Verwesung, liegt die fast skelettierte Leiche eines Menschen.

Diese Leichen sind allesamt seit Jahrhunderten (manchmal gar seit Jahrtausenden) tot – vergangene Opfer des Sukkubus, die nach ihrem Tod einfach zurückgelassen wurden und verwesten die seltsame Energie, die den Lebenden in diesem Trakt der Runenschmiede Unsterblichkeit verleiht, überschreibt in den Würfeln die alles erhaltende Aura, die über der gesamten Runenschmiede liegt, sodass totes Fleisch ganz normal verwest). Die vier Leichen waren die Väter der Alû-Dämoninnen und diese behandeln die Würfel mit beinahe heiligem Respekt. Sie wenden ihre Augen von den Knochen ab aus Angst, ihre Mutter könnte glauben, es würde den Dämoninnen nach den Toten gelüsten. Es wäre nicht gut, die Herrin zu enttäuschen oder ihre Eifersucht zu wecken.

H5 DELVAHINS ZELT



Dieses ausladende Zelt besteht aus Seidentüchern in verschiedensten Farben, darunter Karmesinrot, Ocker, Kobaltblau und Violett. Die Seitenwände wölben sich leicht, als ob ein sanfter Wind den Stoff lieblosen würde. Der gesamte Aufbau wirkt unverfroren prächtig und deplatziert. Dennoch wird die Schönheit hier und da durch Spritzer von etwas getrübt, das nur Blut sein kann.

Das große Zelt dient Delvahn als Lustsitz. Häufig lädt sie sich einige oder alle ihre Kinder ein, damit diese sie bei ihrem verderbten Treiben unterstützen können, doch genauso oft belässt sie es bei bezauberten und beherrschten Kreaturen, die sie aus anderen Trakten der Runenschmiede entführt hat. Ihr Ruf als gefährliche und unberechenbare Hure ist mehr als berechtigt.

Obwohl es nicht so aussieht, ist das Zelt kein Gestell aus schwachem Stoff. Die Tücher bestehen aus reißfester Seide, die von den Spinnenbehemoths gewonnen werden, die in den Äußeren Klüften des Abyss hausen. Man muss unglaubliche Mühen auf sich nehmen, um durch die Zeltwände hindurchzugelangen oder sie zu zerreißen. Sie sind resistent gegen die meisten physischen und Energieangriffe, Wucht- und Stichangriffe richten überhaupt keinen Schaden an und sie sind immun gegen Angriffe durch Elektrizität und Kälte. Feuer richtet halben Schaden an. Lediglich Säure und Schall richten normalen Schaden an, wobei man die Härte des Gewebes nicht außer Acht lassen darf (Härte 10, 60 TP für jedes Feld von 1,50 m Breite, Zerburchen-SG 32). Beachte, dass zwar ein Quadratmeter dieses exotischen Gewebes bereits Dutzende Goldmünzen wert wäre. Allerdings zerfallen die geraubten Stoffteile innerhalb von 1W6 Runden zu wertlosem Staub, wenn sie die Eisenkäfige und den Einflussbereich der erhaltenden Magie dieses Traktes der Runenschmiede verlassen.



DIE SÜNDEN DER RETTER

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: DAS GEDICHT DES SCHREIBERLINGS

TEIL ZWEI: AUF DER SUCHE NACH DER RUNENSCHMIEDE

TEIL DREI: DIE RUNENSCHMIEDE UND DIE BANNHALLEN

TEIL VIER: DIE HUNGRIGEN GRÜFTE

TEIL FÜNF: DAS GEWÖLBE DER GIER

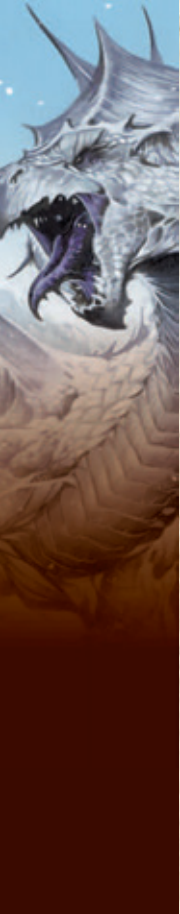
TEIL SECHS: DIE EISENKÄFIGE DER WOLLUST

TEIL SIEBEN: DIE SCHIMMERNDEN SCHLEIER

TEIL ACHT: DER FAULIGE IRRGARTEN

TEIL NEUN: DIE HALLEN DES ZORNS

TEIL ZEHN: WAFFEN DER MACHT



H6 ZELTEINGANG (HG 13)



Zahlreiche dicke Teppiche, Polster und mit Quaddeln versehene Kissen liegen auf dem Boden dieser überladenen Kammer. Fremdartige, exotische Gerüche liegen in der Luft, die zweifellos von den rauchenden Kohlebecken und Räuchergefäßen stammen, die auf eleganten Silberständern in den Ecken des Raumes stehen.

KREATUREN: Eine Gruppe aus Steinriesen, die schon lange der Macht Delvahins unterstehen, bewacht diesen Raum. Delvahn erhielt sie vor Jahrtausenden als Geschenk von Vraxeris, als dieser zum ersten Mal mit Verhandlungsgesprächen an sie herantrat (für weitere Informationen, siehe die schimmernden Schleier.) Die Steinriesen sind bereits solange Delvahins Sklaven, dass sie keine Erinnerungen an ihr früheres Leben haben und sogar der Meinung sind, sie seien die einzigen ihrer Art auf der Welt.

VERSKLAVTE STEINRIESEN

EP	HG	TP
je 4.800	8	102

(PF MHB, S. 220)

TAKTIK

Im Kampf Sobald jemand den Raum betritt, stellen sich die Riesen vor den Eingang, blockieren ihn und rufen ihrer Herrin eine Warnung zu. Sollte sie nicht innerhalb 1 Runde telepathisch antworten, dass die Besucher eintreten dürfen, greifen die Riesen sofort an. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, jeden vor dem Eindringen in das Zelt abzuhalten. Dafür lassen sie nötigenfalls Ziele außer Acht.

Moral Die Riesen kämpfen bis zum Tode.

SCHATZ: Die vier Räuchergefäße sind schwache magische Vorrichtungen, die niemals erlöschen und denen niemals der Brennstoff ausgeht. Man kann ihnen befehlen, jede Art süßer und leicht berauschender Düfte zu verströmen. Jedes Gefäß ist 500 GM wert.

H7 DIE GEMÄCHER DER HERRIN DELVAHIN (HG 15)



Die Luft in diesem Raum ist ungewöhnlich dicht; es scheint fast so, als würde darin ein wohlriechender Nebel schimmern. Polster, Kissen und kleine Teppiche bedecken den Boden und in den Ecken stehen insgesamt vier Betten. Das Gestell jedes Bettes besteht aus Eisen, an das unzählige Seile und Lederriemen befestigt sind. Zwischen zwei Betten an der gegenüberliegenden Wand steht ein gepolsterter Thron. Gegenüber, in einer anderen Ecke, steht ein großes, hauchdünnes Räuchergefäß auf einem niedrigen Holztisch. Der feine Nebel scheint von dort zu kommen.

Diese Kammer ist Delvahins persönlicher Spielplatz – ein Ort, an dem sie all ihre Abartigkeit und all ihre Gelüste ausleben kann. Das Räucherbecken auf dem Schwarzholztisch ist Teil einer Falle, die den Willen aller Eintretenden schwächt. Die Macht dieses ungewöhnlichen, magischen Gegenstandes ist an die Magie dieses Traktes der Runenschmiede gebunden. Sollte er aus diesem Gebiet entfernt werden, funktioniert er nicht mehr, bis er zurückgebracht wird. Die Dämpfe aus dem Räucherbecken erzeugen in einem Umkreis von 18 Metern einen beständigen *Gedankenebel* (ZS 15). Dieser Raum sowie der Bereich H8 sind von diesem Nebel erfüllt. Im Gegensatz zu gewöhnlichem *Gedankenebel* werden Externare durch diesen Rauch nicht beeinträchtigt. Alle anderen Kreaturen, die dieses Gebiet betreten, müssen einen erfolgreichen Willenswurf gegen SG 17 ablegen. Ansonsten erleiden sie einen Kompetenzmalus von -10 auf Weisheits- und Rettungswürfe, während sie sich im Nebel aufhalten und noch 2W6 Runden danach. Ein milder Wind vertreibt den Nebel, jedoch erfüllt der Nebel den Bereich sofort wieder, nachdem der Wind nachgelassen hat.



DIE SÜNDEN DER RETTER

KAPITEL-HINTERGRUND

TEILEINS: DAS GEDICHT DES SCHREIBERLINGS

TEIL ZWEI: AUF DER SUCHE NACH DER RUNENSCHMIEDE

TEIL DREI: DIE RUNENSCHMIEDE UND DIE BANNHALLEN

TEIL VIER: DIE HUNGRIGEN GRÜFTE

TEIL FÜNF: DAS GEWÖLBE DER GIER

TEIL SECHS: DIE EISENKÄFIGE DER WOLLUST

TEIL SIEBEN: DIE SCHIMMERNDEN SCHLEIER

TEIL ACHT: DER FAULIGE IRRGARTEN

TEIL NEUN: DIE HALLEN DES ZORNS

TEIL ZEHN: WAFFEN DER MACHT

KREATUR: Delvahn verbringt viel Zeit damit, sich zu entspannen. Als Ausgleich dazu, verbringt sie aber genauso viel Zeit damit, sich allerlei Ausschweifungen hinzugeben, die sie mit ihren Töchtern, den Riesen, herbeigezauberten Dämonen oder auch allein unternimmt. Auf Störungen reagiert sie äußert ungehalten und sollten die SC nicht bereits mit ihr Kontakt aufgenommen und die Erlaubnis für eine Audienz erhalten haben, ruft sie telepathisch die verbliebenen Riesen oder ihre Töchter zur Hilfe. Danach greift sie sofort an.

Falls die SC eine Audienz bei dem Sukkubus erhalten haben, indem sie Vraxeris erwähnten, ist die Dämonin neugierig, warum er sie seit Jahren nicht kontaktiert oder sie besucht hat. Wenn sie von seinem Tod erfährt, ist ihre heitere Reaktion zum Vorteil der SC. Die Freude darüber, dass der Illusionist trotz seiner Klone nicht überlebt hat, versetzt sie in gute Stimmung. Solange die SC sie nicht beleidigen, erklärt sie sich einverstanden, dem SC mit dem höchsten Charismawert eines ihrer Spielzeuge aus dem Bereich **H8** für die Verwendung im Runenschmiedebecken zu überlassen. Als Gegenleistung verlangt sie lediglich, dass einer der SC ihr in ihren Privatgemächern für ein paar Minuten Gesellschaft leistet allein. Abgesehen davon nimmt sie auch Schmuckstücke oder magischen Gegenstände im Wert von mindestens 5.000 GM als Entschädigung an. Diese Möglichkeit ist vorzuziehen, denn wer auch nur wenige Minuten mit Delvahn allein zubringt, steckt in großen Schwierigkeiten. Solchen Charakteren wird normalerweise ihre Energie entzogen, bis sie tot sind. Wenn sie Glück haben.

DELVAHIN	EP	HG	TP
	51.200	15	249

Sukkubus Barde 6/Domina 5 (PF MHB, S. 50)

CB Mittelgroßer Externar (Böses, Chaos, Dämon, Extraplanar)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, **Gutes entdecken**; **Wahrnehmung** +33

VERTEIDIGUNG

RK 29, **Berührung** 16, auf dem falschen Fuß 23 (+6 GE, +7 natürlich, +6 Rüstung)

TP 249 (19 TW; 8W10+11W8+158)

REF +20, **WIL** +17, **ZÄH** +15; +4 gegen Bardenauftritt, Schall und Sprachabhängig

Immunitäten Elektrizität, Feuer, Gift; **Resistenzen** Kälte 10, Säure 10; **SR** 10/ Gutes oder Kaltes Eisen; **ZR** 18

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (durchschnittlich)

Nahkampf *Knute des Sadisten* +22/+17/+12 (1W3+5/19-20), *Dolch* +1, +21/+16/+11 (1W4+5/19-20) oder 2 Klauen +22 (1W4+4 plus 1W3 nicht-tödlicher Schaden) oder *Leidvolle Berührung* +22 (1W3 nichttödlich)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 27 Runden/Tag (Ablenkung, Bannlied, Einflüsterung, Faszinieren, Lied des Erfolgs +2, Lied des Mutes +2), Durchschlagende Peitsche, Fesselnde Peitsche, Lebenskraftentzug, Leidvolle Berührung, Tödliche Peitsche, Unheilige Gabe **Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 12; Konzentration +25)

Immer – *Gutes entdecken*, *Zungen*

Beliebig oft – *Ätherischer Ausflug* (nur sich selbst und 50 Pfund an Gegenständen), *Einflüsterung* (SG 26), *Gedanken wahrnehmen* (SG 25), *Mächtiges Teleportieren* (nur sich selbst und 50 Pfund an Gegenständen), *Monster bezaubern* (SG 27), *Vampirgriff*

1/Tag – *Herbeizaubern* (Grad 3, 1 Babau, 50 %), *Person beherrschen* (SG 28)

Bekanntes Zauber (ZS 11; Konzentration +24)

4. (5/Tag) – *Bewegungsfreiheit*, *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Person beherrschen* (SG 29)

3. (7/Tag) – *Hast*, *Magie bannen*, *Standort vortäuschen*, *Verwirrung* (SG 27)

2. (7/Tag) – *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 25), *Mittelschwere Wunden heilen*, *Person festhalten* (SG 26), *Pracht des Adlers*, *Spiegelbilder*

1. (9/Tag) – *Alarm*, *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 25), *Leichte Wunden heilen*, *Schmierer* (SG 24), *Seil beleben*, *Unauffälliger Diener*

0. (beliebig oft) – *Ausbessern*, *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 23), *Magierhand*, *Magie lesen*, *Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Da sie in ständigem telepathischen Kontakt zu ihren Töchtern steht, ist es unwahrscheinlich, dass die SC sie völlig unvorbereitet erwischen. Sobald sie weiß, dass sich die SC nähern (ob mit ihrer Erlaubnis oder nicht), wirkt sie *Bewegungsfreiheit*, *Pracht des Adlers* und *Spiegelbilder*.

Im Kampf Delvahn zieht es vor, zusammen mit Verbündeten zu kämpfen, insbesondere mit ihren devoten Töchtern, die dazu ausgebildet wurden, sie zu beschützen. In der ersten Kampfunde setzt sie ihren Bardenauftritt und Lied des Mutes ein, daraufhin wirkt sie *Person beherrschen* und *Verwirrung* gegen ihre Feinde. Wenn sie zum Nahkampf gezwungen wird, kämpft sie mit ihrem Dolch und ihrer *Knute des Sadisten*, zusätzlich dazu setzt sie in jeder Runde Arkaner Schlag ein, um mit jedem Treffer zusätzlich 3 Punkte Schaden zu verursachen.

Moral Fallen ihre Trefferpunkte auf unter 20, teleportiert sich Delvahn in den Bereich **I2** – so sehr es ihr auch zuwider ist, sie hofft, dass Vraxeris sie unterstützen wird. Wenn sie herausfindet, dass er tot ist und nur seine Simulakra zurückgeblieben sind, nimmt sie seine Gestalt an, verbündet sich mit den Simulakra und wartet in diesem Trakt auf die SC, um sich an ihnen zu rächen.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 23, **KO** 26, **IN** 16, **WE** 14, **CH** 36

GAB +15; **KMB** +19; **KMV** 35

Talente Arkaner Schlag, Bedrohliche Darbietung, Doppelschnitt, Kampf mit zwei Waffen, Kampfflexe, Mächtiger Kampf mit zwei Waffen, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Waffenfinesse, Waffenfokus (Peitsche), Zauberfokus (Verzauberung)

Fertigkeiten Akrobatik +36, Auftreten (Redekunst) +36, Auftreten (Tanzen) +36, Bluffen +37, Diplomatie +36, Einschüchtern +36, Entfesselungskunst +29, Fliegen +36, Heilkunde +11, Heimlichkeit +29, Motiv erkennen +36, Wahrnehmung +33, Wissen (Arkanes) +20, Wissen (Die Ebenen) +20

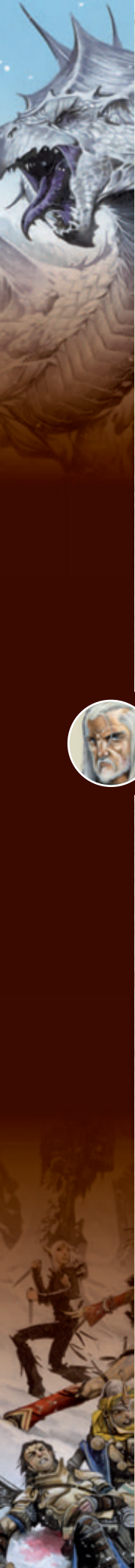
Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Thassilonisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Bardwissen +3, Gestalt wechseln (*Gestalt verändern*; Kleiner oder mittelgroßer Humanoider), Gelehrter 1/Tag, Verzauberungsspezialisierung, Vielseitiger Auftritt (Redekunst, Tanzen) **Ausrüstung** *Dolch* +1, *Gürtel der Körperkraft* +4 (GE, KO), *Knute des Sadisten*, *Mithralkettenhemd der Unscheinbarkeit* +2

Besondere Fähigkeiten

Durchschlagende Peitsche (ÜF) Unabhängig von den Boni durch die Rüstung oder natürliche Rüstung eines Feindes, kann Delvahn jedem Feind mit ihrer Peitsche schaden.

Fesselnde Peitsche (AF) Wenn sie eine Peitsche im Nahkampf einsetzt, provoziert Delvahn keine Gelegenheitsangriffe. Zudem kann sie versuchen, einen Feind der Größenkategorie Groß oder kleiner mit der Peitsche zu verstricken (wie der Zustand); dazu führt sie einen Berührungangriff gegen ein Ziel aus. Trifft sie, ist das Ziel verstrickt. Wenn sie bei einem konkurrierenden Stärkewurf gegen das Ziel gewinnt, kann es sich nicht weiter als 4,50 Meter weit von Delvahn fortbewegen. Eine verstrickte Kreatur kann entkommen, indem sie



(im Zuge einer vollen Aktion) einen Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 20 ablegt, einen Stärkewurf gegen SG 25 ablegt oder die Peitsche durchtrennt. Solange Delvahn einen Gegner mit der Peitsche verstrickt, kann sie die Peitsche für keine weiteren Angriffe einsetzen. Als augenblickliche Aktion kann Delvahn einen Feind von ihrer fesselnden Peitsche befreien.

Leidvolle Berührung (ÜF) Als Standardaktion kann Delvahn mit einem Berührungsangriff beliebig oft 1W3 Punkte nicht-tödlichen Schaden verursachen. Sie richtet mit ihren natürlichen Angriffen zusätzlich 1W3 Punkte nichttödlichen Schaden an.

Tödliche Peitsche (AF) Delvahn kann mit ihrer Peitsche normalen, statt nichttödlichen Schaden anrichten.

Verzauberungsspezialisierung (AF) Delvahn erhält einen Bonus von +1, um die ZR zu überwinden, wenn sie *Person beherrschen* wirkt. Zudem erhöht sich der SG für den Rettungswurf einer Person, auf die *Person beherrschen* gewirkt, um 1.

SCHATZ: Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 fördert etwas Verstecktes unter dem Bett ganz im Süden zutage: einen *Praktischen Rucksack*, der einen *Leitfaden der Einsicht* +1 enthält, sechs *Tränke: Mittelschwere Wunden heilen*, ein *Trank: Krankheit kurieren* und ein *Trank: Lähmung aufheben*.

BELOHNUNG: Wenn die SC von Delvahn eine Komponente für eine *runengeschmiedete* Waffe erhalten, ohne einen der Ihren zu opfern oder einen Kampf anzufangen, erhalten sie die gleiche Anzahl EP, als hätten sie Delvahn im Kampf besiegt.



DELVAHIN

H8 DELVAHINS PRIVATGEMACH (HG 14)



In dieser verrauhten Kammer gibt es keine Möbel. Allerdings liegen Decken, Kissen und Laken aufgehäuft auf dem Boden, die an manchen Stellen Nester bilden.

Diese Kammer ist Delvahins persönliches Zimmer – ihr Privatgemach. Obgleich der Durchgang zwischen diesem Raum Bereich H7 für gewöhnlich offen bleibt, kann Delvahn mit einer einzigen Berührung einen Vorhang herunterlassen, der den Raum gänzlich abschließt. Andere Kreaturen können dies ebenfalls versuchen, doch ist ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 35 nötig, um den winzigen Punkt zu entdecken, der den Vorhang löst. Um den Vorhang zu öffnen, ohne dass der Punkt gefunden worden ist, benötigt man einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 40.

Jeder SC, der dumm genug ist, Delvahn in diesen Raum zu folgen und die Gegenleistung für eines ihrer Spielzeuge zu entrichten (siehe im vorherigen Bereich), setzt sich für 2W4 Minuten dem Lebenskraftentzug und der Leidvollen Berührung des Sukkubus aus. Dies sind mindestens 20 Runden, die vermutlich für jeden tödlich enden. Wenn der SC einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 35 ablegt, gewährt ihm der Sukkubus 1W3 Runden Zeit,

sich mit Zaubern oder sonstiger schützender Magie auf die Bezahlung vorzubereiten. Delvahn könnte enttäuscht sein, dass ihr Geliebter am Ende ihrer gemeinsam verbrachten Zeit nicht stirbt, aber sie ist durchaus bereit, für wortgewandte Gefährten eine Ausnahme zu machen! Sollte der SC sie zu irgendeinem Zeitpunkt angreifen, ruft der Sukkubus sofort seine Töchter, die sich daraufhin hier hinein teleportieren und den Sukkubus beschützen; danach kämpft sie, wie oben bei ihrer Taktik beschrieben. In solch einem Fall wird sie zusätzlich sofort von den zwei Kreaturen unterstützt, die diese Kammer bewachen.

KREATUREN: Delvahins Privatgemach ist alles andere als ungeschützt. Zwei Leuchtende Kinder, die ursprünglich von der vorherigen Herrin dieses Traktes der Runenschmiede herbeigerufen wurden, dienen Delvahn nun als bezauberte Untergebene. Delvahn hat die beiden Kreaturen ins Herz geschlossen, insbesondere wegen ihrer zauberähnlichen Fähigkeit *Arkane Spiegelungen*. Auf ihr Geheiß hin setzen die beiden Leuchtenden Kinder diese Fähigkeit ein, um das Aussehen des Raumes völlig zu verändern. Der Hauptgrund, warum es in der Kammer keine Möbel gibt, liegt darin, dass sich die Decken, Kissen und Laken häufig sehr gut mit den malerischen Schluchten, albraumhaften Höllenszenarien, dekadenten Gemächern oder einschüchternden Folterkammern verbinden, die der Sukkubus als Gestaltung für diesen Raum so schätzt.

Seit Jahren schon hält Delvahn die beiden Leuchtenden Kinder unter dem Effekt von *Monster bezaubern*. Die Wahrheit ist jedoch, würde dieser Effekt aufgehoben, würde es den Monstern nichts ausmachen, dem Sukkubus zu dienen. Sie begehren die Kreatur nicht, betrachten sie jedoch auf ihre verschrobene Art und Weise als eine Art Mutterfigur. Wenn ihre Sukkubus-Herrin also nicht zugegen ist, kämpfen sie bis zum Tode gegen alle Eindringlinge. Ansonsten stehen die Leuchtenden Kinder schweigend und regungslos in der Ecke und warten auf die Befehle des Sukkubus.

LEUCHTENDE KINDER (2)

EP	HG	TP
19.200	12	152

(PF MHB II, S. 160)

SCHATZ: Überall in der Kammer liegen Dutzende exotischer, mit Edelsteine besetzte Spielzeuge, die zweifellos erotischer Natur sind und die Delvahn für ihre Ausschweifungen verwendet. Die Funktionsweisen einiger dieser Instrumente der Wollust sind teilweise unübersehbar; bei anderen ist es nach dem ersten Blick nicht sofort klar. Insgesamt sind sie 2.400 GM wert, allerdings würden nicht viele Kaufleute öffentlich ein Kaufinteresse bekunden. Daher sollten Kaufleute den SC gegenüber bereits eine hilfreiche Einstellung eingenommen haben (siehe Diplomatie) oder die SC müssen ihnen die wahre Natur dieser Gerätschaften verschweigen, bevor sie sie verkaufen können. In jedem Falle stellt eines dieser Spielzeuge eine Komponente für eine *runengeschmiedete* Waffe dar.



DIE SÜNDEN
DER RETTER

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEILEINS:
DAS GEDICHT DES
SCHREIBERLINGS

TEIL ZWEI:
AUF DER SUCHE NACH
DER RUNENSCHMIEDE

TEIL DREI:
DIE RUNENSCHMIEDE
UND DIE BANNHALLEN

TEIL VIER:
DIE HUNGRIGEN GRÜFTE

TEIL FÜNF:
DAS GEWÖLBE DER GIER

TEIL SECHS:
DIE EISENKÄFIGE
DER WOLLUST

TEIL SIEBEN:
DIE SCHIMMERNDEN
SCHLEIER

TEIL ACHT:
DER FAULIGE IRRGARTEN

TEIL NEUN:
DIE HALLEN DES ZORNS

TEIL ZEHN:
WAFFEN DER MACHT

TEIL SIEBEN: DIE SCHIMMERNDEN SCHLEIER

ZWAR IST DAS GEWÖLBE DER GIER DEKADENTER UND DIE EISENKÄFIGER SIND ABARTIGER, DOCH BEHERBERGTEN DIE SCHIMMERNDEN SCHLEIER DER RUNENSCHMIEDE JENE MAGIER, DIE DEN GRÖSSTEN STOLZ AUFGRUND IHRER ROLLE DORT EMPFANDEN. IHR OBERHAUPT VRAXERIS WURDE VON RUNENHERRSCHER XANDERGHUL PERSÖNLICH AUSGEWÄHLT UND SEINE SCHÜLER GEHÖRTEN ZU DEN TREUESTEN IN DER GESAMTEN RUNENSCHMIEDE. OBGLEICH DIE BEWOHNER DER SIEBEN TRAKTE ZUSAMMENARBEITETEN UND – THEORETISCH – GLEICHGESTELLT WAREN, WURDE DOCH NACH UND NACH ERSICHTLICH, DASS VRAXERIS UND SEINE ILLUSIONISTEN AM BESTEN IN DIE ROLLE DER ANFÜHRER UND WEGBEREITER PASSTEN.

Es war nicht verwunderlich, dass Vraxeris der einzige der ursprünglichen Anhänger der Runenherrscher war, der die Jahrtausende nach dem Niedergang Thassilons überlebte. In den übrigen Trakten wurde Schülern wie Ordikon oder Azaven die Macht übertragen oder Lakaïen, die keine Schüler waren, wie Delvahin oder Athroxis, übernahmen die Kontrolle. Während in den schimmernden Schleiern Vraxeris die Vorherrschaft behielt. Selbst nachdem seine Schüler an Altersschwäche gestorben waren, blieb er auch weiterhin, denn er hatte die Kunst der Herstellung von Klonen gemeistert. Vraxeris' Fähigkeiten gingen sogar über die Einschränkungen dieses Zaubers hinaus, denn immer, wenn er alterte und starb, wurde er in einem jungen, gesunden Körper wiedergeboren. Solange er seine Studien und Experimente weiterhin betreiben konnte (jeder Klon erwacht mit zwei permanenten negativen Stufen), war Vraxeris im Grunde unsterblich.

Das Erwachen des Runenschmiedebeckens störte diesen Zyklus. Vraxeris half den anderen dabei die Bewohner der Bannhallen zu besiegen und widmete sich mit seinem beachtlichen Verstand der Frage, warum das Becken erwacht war. Er brauchte nicht lange, um herauszufinden, dass Karzoug der Grund dafür war. Erzürnt darüber, dass es nicht sein Herr, Xanderghul, war, der erwachte, begann Vraxeris mit der Erforschung einer Möglichkeit, aus der Runenschmiede herauszuzugelen und Karzoug zu besiegen, bevor dieser gänzlich in die Welt zurückkehren würde. Mithilfe von Karzougs Macht und Reichtum wäre es für Vraxeris ein Leichtes, seinen eigenen Meister zu erwecken.

Vraxeris stand kurz vor der Lösung dieses Rätsels, als das Schicksal zuschlug. Zuvor war es ihm immer gelungen, genügend Macht anzusammeln, damit er einen neuen Klon erschaffen konnte, bevor sein derzeitiger Körper dahinschied. Bei seinen Anstrengungen aber, ein Portal zu schaffen, das aus der Runenschmiede herausführte, verzögerte sich seine Weiterentwicklung ein wenig. Daher war er nicht darauf vorbereitet, als er plötzlich und unerwartet von derselben, wiederkehrenden Demenz ergriffen wurde, die für den Großteil seiner früheren Tode verantwortlich war. Seine Demenz wuchs, und er konnte nicht mehr zwischen Realität und seinen eigenen Illusionen unterscheiden. Er schloss sich in seiner Meditationskammer ein und verbrachte fast jeden Tag damit, sich mit herrlichen Illusionen zu umgeben und in den Spiegel zu starren. Wie bereits unzählige Male zuvor breitete sich die Demenz in seinem Gehirn immer weiter aus. Und während er, gekleidet

in königliche Gewänder, vor seinem Spiegel saß und glaubte, er sei ein Gott, ging er friedlich dahin, da die lebenserhaltenden Funktionen seines Gehirns versagten. Diesmal jedoch wartete kein Klon darauf, seine Seele ins Leben zurückzuholen.

Dieser Trakt ist ein großes Heiligtum, das geschmückt ist mit Pfauenmotiven sowie riesigen Kronleuchtern, die von der Decke hängen und das Gewölbe mit Hunderten *Dauerhaften Flammen* erhellen.

11 DER FEIND IM SPIEGEL (HG 14)



Dieser hell erleuchtete Gang ist mit deckenhohen Spiegeln ausgekleidet. Die Spiegelungen vermitteln den verwirrenden Eindruck, der Gang wäre zu beiden Seiten offen und würde sich bis in alle Ewigkeit ausdehnen.

Zwar sind die meisten Spiegel in diesem Gang nicht magisch, allerdings sind zwei der Spiegel, die an den jeweiligen Enden der abgehenden Gänge in die Wände eingelassen wurden, *Gegenspiegel*. Jeder Charakter, der zwischen sie tritt und sein Gesicht in einem der Spiegel sieht, sieht die Reflexion auch in dem anderen Spiegel und beschwört zwei genau gleiche Doppelgänger des SC herauf, die ihn angreifen. Das Gleiche kann danach noch bis zu drei Mal geschehen, wenn ein SC sein Spiegelbild sieht. Die *Gegenspiegel* sind leider keine tragbaren magischen Gegenstände; ihre Konstruktion ist, wie jede andere auch, völlig abhängig von den magischen Eigenschaften der Runenschmiede.

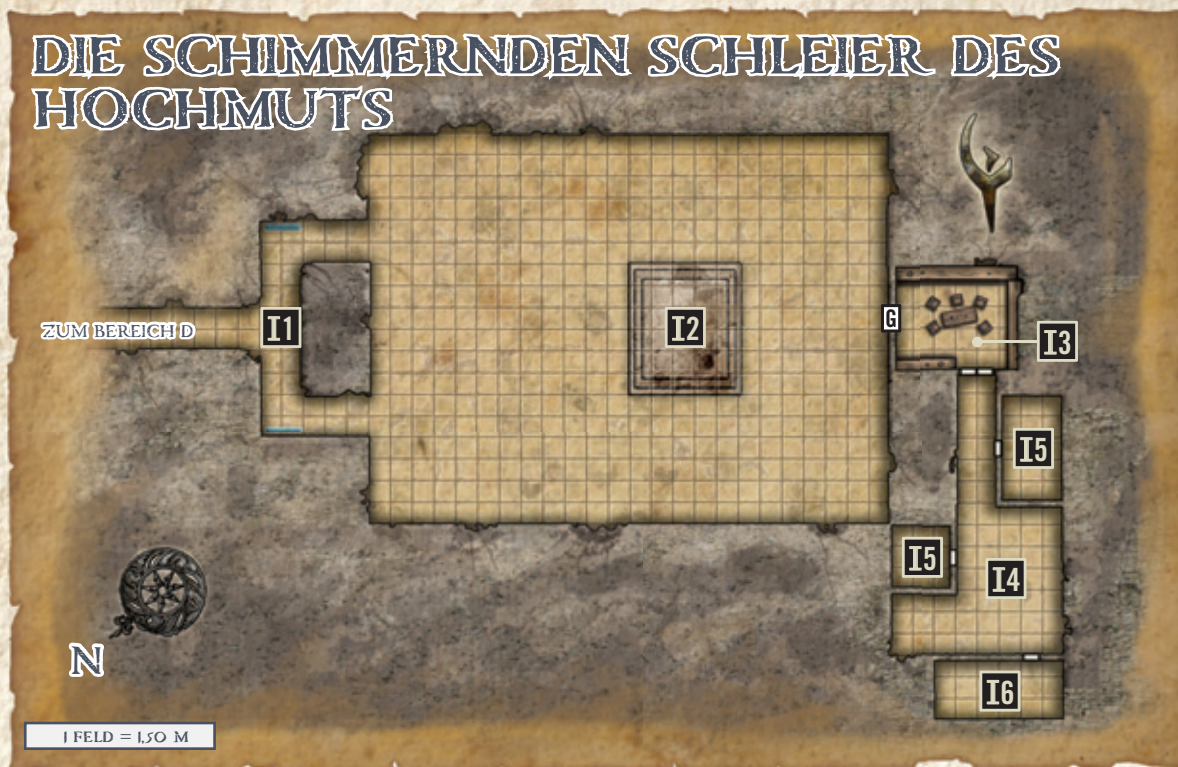
BELOHNUMG: Wenn sie die Begegnung mit ihren Doppelgängern überleben, erhalten die SC 38.400 EP.

12 DER PFAUENSCHREIN (HG 13)



Der Gang mündet in ein weitläufiges Heiligtum, das mit glänzenden Platten aus Elfenbein ausgelegt ist. Die verspiegelten Wände reichen bis in eine Höhe von dreißig Metern und zu einer majestätischen Gewölbedecke hinauf. An goldenen Ketten hängen vier riesige Kronleuchter, die den gesamten Raum hell erleuchten. In der Mitte des Heiligtums steht auf einem dreistufigen Podest aus poliertem Holz ein Pfau von der Größe eines Wyvern, der hoheitsvoll seine Federn spreizt. In den Augen der Kreatur scheint tiefe Weisheit und hohe Intelligenz zu liegen.

DIE SCHIMMERNDEN SCHLEIER DES HOCHMUTS



Der Pfau ist ein erhöhtes *Dauerhaftes Trugbild* (Willen, SG 23, um es anzuzweifeln). Mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 30 kann hinter einem Teil der Spiegel an der gegenüberliegenden Wand eine Geheimtür entdeckt werden. Bruchstücke der Spiegelwände können als Komponenten für *runengeschmiedete* Waffen verwendet werden.

KREATUREN: Bevor er seinen Zauber *Klon* verbesserte und perfektionierte, führte Vraxeris häufig Experimente mit *Simulakrum* an sich selbst durch. Inzwischen gibt es nur noch sechs dieser Simulakra. Da sie nicht die Fähigkeit besitzen, noch mächtiger zu werden, oder den Drang, sich selbst zu verbessern, setzte der echte Vraxeris diese eigentlich unsterblichen Duplikate als Assistenten ein. Nun da Vraxeris tot ist, führen die Simulakra weiterhin seinen letzten Befehl aus: Sie dürfen nicht zulassen, dass irgendjemand ihn bei seinen Forschungen in Bereich I3 stört. Die Simulakra sind alle identisch – makellos gekleidete Männer mit blondem, schulterlangem Haar. Sobald sie Eindringlinge bemerken, sprechen sie mit klangvoller Stimme auf Thassilonisch: „Der Meister ist in seinem Arbeitszimmer. Er darf nicht gestört werden. Schreit bitte so wenig wie möglich, während ihr dafür bestraft werdet, euch derart in die Nähe seiner Herrlichkeit gewagt zu haben.“

FALSCHER VRAXERISE (6)

EP	HG	TP
je 4.800	8	je 93

Männliche, azlantische, menschliche Simulakra Illusionisten 9
NB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 17, **Berührung** 13, auf dem falschen Fuß 15 (+1 Ablenkung, +2 GE, +4 Schild)

TP je 93 (9W6+59)

REF +8, **WIL** +10, **ZÄH** +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +6 (1W4/19-20)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9; Konzentration +13)

Beliebig oft – Unsichtbarkeitsfeld (9 Runden/Tag)

7/Tag – Blendstrahl

Vorbereitete Zauber (ZS 9; Konzentration +13)

5. – *Schattenhervorrufung* (SG 21) (2), *Schwachsinn* (SG 19)

4. – *Mächtige Unsichtbarkeit*, verstärkter *Sengender Strahl*, *Tödliches Phantom* (SG 20) (2), *Verwirrung* (SG 18)

3. – *ausgedehntes Falsches Leben*, *Feuerball* (SG 17), *Mächtiges Trugbild* (SG 19) (2), *Magie bannen*, *Standort vortäuschen*

2. – *Einfaches Trugbild* (SG 18) (2), *Energien widerstehen*, *Sengender Strahl*, *Spiegelbilder*, *Unsichtbarkeit* (2)

1. – *Magisches Geschoss* (2), *Person bezaubern* (SG 15), *Schild*, *Schwächestrahle* (SG 15), *Stilles Trugbild* (SG 17) (2)

0. (beliebig oft) – *Arkane Siegel*, *Ausbessern*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Magierhand*, *Zaubertrick*

Thassilonische Spezialisierung Illusion; **Ausgeschlossene Schulen** Beschwörung, Verwandlung

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn die Simulakra glauben, dass ihnen Ärger bevorsteht (zum Beispiel, wenn sie aus Bereich I1 Kampflärm hören), wirken sie *ausgedehntes Falsches Leben*, *Unsichtbarkeit* und *Schild* auf sich selbst.

Im Kampf Die Simulakra verlassen sich besonders auf ihre Unsichtbarkeit und Fernkampfzauber, damit ihre Feinde sie nicht so leicht zu einem direkten Kampf zwingen können.

Moral Die Simulakra kämpfen bis zu ihrer Vernichtung.

SPIELWERTE

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

GAB +4; **KMB** +5; **KMV** 18

Talente Abhärtung, Im Kampf zaubern, Mächtiger Zauberkfokus (Illusion), Materialkomponentenlos zaubern, Schriftrolle anfertigen, Zauber ausdehnen, Zauberkfokus (Illusion), Zauber verstärken

Fertigkeiten Diplomatie +13, Motiv erkennen +11, Wahrnehmung +11, Wissen (Adel) +17, Wissen (Arkane) +17, Wissen (Religion) +17, Zauberkunde +17

Sprachen Aklo, Drakonisch, Nekril, Riesisch, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Dolch), Ausgedehnte Illusionen +4 Runden

Ausrüstung Dolch [Meisterarbeit], Kleidung eines Adligen im Wert von 200 GM, *Resistenzumhang* +2, *Schutzring* +1, *Stirnreif der Enormen Intelligenz* +2, Zauberbuch (enthält nur vorbereitete Zauber)

13 MEDITATIONSKAMMER



Regale voller Bücher und Schriftrollen säumen die Wände der Kammer und auf einem dicken Teppich in der Mitte stehen ein Lesetisch und mehrere passende Stühle. Auf dem Tisch steht die goldene Figur eines Pfaus, zwischen dessen Schwanzfedern gesteckt ein einzelnes Räucherstäbchen gesteckt wurde. Im Nordwesten führt eine schwere Holztür aus dem Raum. Auf dem Stuhl in der hinteren Ecke sitzt eine zusammengesunkene Gestalt – die Leiche eines Mannes, der prächtige Roben und einen Mantel aus Pfauenfedern trägt. Seine Hand umklammert einen hübschen Spiegel, und auf dem Tisch vor ihm liegen ein Buch und eine Schreibfeder.

Der Raum ist voller Abhandlungen über den Pfauegeist, dessen Glaube während der Blütezeit Thassilons weit verbreitet war. Leider sind die Schriften unerträglich vage gehalten und zurückhaltend, wenn es unmittelbar um den Pfauegeist geht. Der Fakt, dass soviel Lesestoff zur Verfügung steht, trägt auch nicht positiv zur Situation bei. In diesem Raum gibt es nur wenig, was ein wenig Licht auf den unerträglich undurchsichtigen und uralten Kult werfen könnte.

Der Mann in dem Stuhl ist bereits seit 2 Jahren tot, auch wenn er so aussieht, als sei er erst einen Augenblick zuvor gestorben. Dies sind die Überreste von Vraxeris, die durch die Magie der Runenschmiede erhalten geblieben sind. Das Buch vor ihm ist ein umfangreiches Tagebuch in thassilonischer Sprache. Um das Tagebuch zu lesen, muss man es einen Tag lang studieren. Allerdings kann ein Charakter, der das Tagebuch querliest und einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Sprachenkunde gegen SG 25 ablegt, die wichtigsten Einträge herausfiltern, die die Runenschmiede und die vergleichsweise aktuellen Ereignisse betreffen.

Die meisten Aufzeichnungen in dem Tagebuch beziehen sich auf Vraxeris Forschungen und die Entwicklung einer verbesserten Version des Zaubers *Klon*, der ihm faktisch Unsterblichkeit verlieh. Der Nacheil daran war, dass er bei jedem Körperwechsel einen Teil seines Wissens und seiner Erfahrung verlor und mit jeder Inkarnation Vieles neu lernen musste. An mehreren Stellen des Buches spricht er zudem davon, wie sich in jedem neuen Klon die lähmende Demenz, die an seinem Lebensende lauert, immer früher zeigt. Im Grunde sank die Lebenserwartung jedes neuen Körpers. Es ist offensichtlich, dass die Demenz schließlich zu früh zuschlug und er keinen neuen

Klon mehr erschaffen konnte. Zu guter Letzt holte der Tod ihn doch ein. Ein Magier könnte Vraxeris' Version von *Verbesserter Klon* wiederherstellen, doch die Forschung zur Herstellung dieses mächtigen Zaubers des 9. Grades ist besonders beschwerlich und würde ein ganzes Leben lang dauern. Nichtsdestotrotz ist das Tagebuch aufgrund dieser Information bereits 15.000 GM wert und sollte sich die Nachricht darüber verbreiten, würden unzählige skrupellose Magier zweifellos alles daran setzen das Tagebuch mit Gewalt an sich zu reißen.

Von unmittelbarem Interesse für die SC sind die Tagebucheinträge über die jüngsten Ereignisse. Die wichtigsten Abschnitte werden in den Spielerunterlagen 5-2 und 5-3 wiedergegeben. Ersatzweise kann man *Mit Toten sprechen* auf die Überreste wirken und einige Informationen aus dem Tagebuch auf diese Weise erhalten. Versuche, Vraxeris von den Toten auferstehen zu lassen, schlagen jedoch automatisch fehl, da seine Seele bereits von Pharasma verurteilt und ihrer endgültigen Strafe zugeführt worden ist.



VRAXERIS

Das Runenschmiedebecken ist erwacht! Zunächst dachte ich, das Runenherrschers Xanderghul wieder erwacht sei. Als ich zu dem Becken kam, um den Dingen auf den Grund zu gehen, schien es, dass die Anderen zu dem gleichen Schluss gekommen waren. Die dummen Hüter des Neids wollten das Wiederaufflackern stören, doch mit der Unterstützung von Avaxen, Ordikan, Athroxis und dem liebrenden Wesen Delvahn waren wir in der Lage, sie jämlich zu vernichten. Ihre Bannhallen liegen in Trümmern. Unser Waffenstillstand war jedoch nur von kurzer Dauer. Avaxen stahl sich mit den Leichen davon und das verräterische Miststück Athroxis hätte mich beinahe mit ihren Feuerzaubern getötet, bevor ich es hierher zurückschaffte.

Ich lag falsch. Runenherrscher Xanderghul schlummert noch immer. Es ist dieses Monster Karzoug, das sich regt und der Wiedergeburt nahe ist. Verdammni! Er darf auf keinen Fall vor Xanderghul in die Welt zurückkehren, denn er würde Thassilon nach seinen geringwertigen Vorstellungen wiederaufbauen – ein Zeugnis seiner Gier denn des Stolzes auf das eigene Werk. Er muss aufgehalten oder besiegt werden!

Bis zu einem gewissen Grad kann ich diesem Ort entkommen. Durch astrale Projektion kann ich erkunden, was aus der Welt draußen geworden ist. Sie ist verrott, doch freut es mich, dass die Spuren Thassilons durch unsere Monumente erhalten geblieben sind. Dennoch – die Wildheit dieser Welt bekümmert mich. Das Reich, das ich einst kannte, ist dahin. Karzougs Stadt Xin-Schalast liegt nun hoch in den Bergen verborgen und als ich sie schließlich fand, musste ich feststellen, dass die Türme, in denen sein Körper liegt, nicht zugänglich sind. Sie werden durch ein undurchdringbares Feld geschützt, das den Gipfel des Mharmassivs umgibt. Solange sein Runenbrunnen aktiv ist, fürchte ich, dass eine physische Annäherung tödlich ausgehen wird. Ich muss einen Weg finden, diesen Schutz zu durchdringen und einen Vertreter an meiner statt entsenden. Es wäre sinnlos, mein Leben zu riskieren, solange mein Klon nicht fertiggestellt ist.



SCHATZ: Der goldene Pfau ist 800 GM wert. Die Bücher wiegen knapp über 200 Pfund, doch ein Gelehrter, der sich mit Thassilon beschäftigt, würde für die vollständige Sammlung 1.500 GM zahlen. Vraxis' Zauberbuch steht in dem Regal im Norden und hütet zwischen seinen Buchdeckeln eine Fülle von Zaubern, darunter sämtliche Illusionszauber für Magier aus dem Pathfinder Grundregelwerk. Das Buch enthält keine Beschwörungs- oder Verwandlungszauber.

Die Ausrüstung an Vraxis' Leiche ist ein kleines Vermögen wert. Er trägt eine Böse Robe der Erzmagier, einen Stirnreif der Enormen Intelligenz +6, einen Magierring II sowie einen Umhang des Scharlatans.

14 VRAXERIS' BIBLIOTHEK



Die Bücher in dieser ausladenden Kammer, die einst eine herrliche Bibliothek war, wurden zusammen mit den Bücherregalen, in denen sie standen, durch Feuer und Gewalt zerstört. Nichts scheint der Zerstörungswut, die hier geherrscht haben muss, entgangen zu sein. Trotzdem ist es möglich, dass irgendetwas unter all den Trümmern erhalten geblieben ist. Im Norden gibt es einen Erker, der sich in einen Raum erstreckt, der irgendwann einmal ein Lesesaal gewesen sein mochte, doch ebenso in Trümmern liegt.

Dem Ende nahe, erlebte Vraxis einen kurzen Augenblick schrecklicher Klarheit. Es war lediglich eine halbe Stunde, in der ihm klar wurde, dass er die Demenz hatte zu weit fortschreiten lassen und er bald unwiederbringlich tot sein würde. Außer sich vor Wut und Verzweiflung zerstörte er die einst unbezahlbaren Eigentümer in diesem Raum, bevor der Wahnsinn ihn wieder erfasst und er sich in den Bereich 13 zurückzog, wo er starb.

SCHATZ: Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 30 findet man inmitten all der Zerstörung ein einziges, erhaltenes Buch: einen Leitfaden der Führungsstärke und Einflussnahme +2.

15 RESTE VON KLONEN



Dieser Raum ist leer – abgesehen von einem grausigen Haufen gleich aussehender Leichen, die ordentlich gestapelt wurden.

Auf diesem riesigen Leichenberg liegen die Überreste von Vraxis' früheren Klonen, allesamt ältere, durch die Runenschmiede magisch erhaltene Ausgaben der Leiche, die in Bereich 13 liegt. Knapp über 200 tote Klone liegen auf die beiden Räume verteilt. Vraxis war zu stolz und zu dickköpfig, um die Leichen einfach zu entsorgen.

16 VRAXERIS' SCHLAFZIMMER (HG 13)



In diesem Raum stehen lediglich drei einfache Möbelstücke: ein großes Bett, auf dem Seidenstricke liegen, ein Schreibtisch und ein frei stehender Kleiderschrank.

Da Vraxis schon immer sparsam war, stattete er sein Schlafzimmer mit recht nüchternen Möbeln aus, deren Aussehen der Magier häufig mithilfe seiner Illusionen veränderte. Seit seinem Tod sind diese Illusionen verschwunden, sodass die einfache, knauserige Wahrheit für alle sichtbar ist.

Ich habe die ersten Schritte für ein Bündnis mit Delvahn unternommen. Sie könnte von hier fliehen, da sie nicht vom reinem Gebiet ist. Des Weiteren kann sie auf auswärtige Untergebene zurückgreifen und vielleicht können wir sie zu unseren Dienern in der Außenwelt machen. Sie scheint kein Interesse an der Rückkehr Sorschens zu haben; umso besser für Xanderghul.

Das Runenschmiedebecken ist der Schlüssel. Wie ich vermutet habe, weist das Sperrfeld um Karzags Festung in Xin-Schalast eine Schwachstelle auf. Aufgrund seiner Unkenntnis über die Feinheiten der Kräfte Sorschens und meines Herrn Xanderghul hat er eine Lücke offengelassen. Meine Stellvertreter müssen Komponenten verwenden, die mit den Tugenden meines Herrn erfüllt sind, die verborgene Magie aus diesen Komponenten extrahieren und schließlich mit dieser rohen Macht die Waffen ihrer Wahl salben. Das Runenschmiedebecken scheint gerade genug Reserven aufzuweisen, um nicht mehr als ungefähr ein halbes Dutzend runengeschmiedeter Waffen zu verstärken, doch werden diese mit Verzauberungs- und Illusionsmagie verstärkten Waffen am mächtigsten gegen Karzags Verteidigung sein. Sie könnten sogar der Schlüssel zu seiner Niederlage sein. Was mich betrifft, so sollten Bruchstücke irgendeines Spiegels aus der Pfauenhalle als Komponenten genügen. Delvahins - Instrumente - sollten für die Verzauberung ausreichen; allerdings tut man gut daran, sie zu reinigen, bevor man sie benutzt.

Die Suche nach einem Stellvertreter verläuft schlecht. Delvahn scheint sich mehr für ihre eigenen Gebüste zu interessieren, als mich zu unterstützen. Schlimmer noch - die Aussetzer und Fieberschläge werden häufiger. Ich fürchte, dass ich gezwungen bin, persönlich zu Karzags gehen, wozu ich den Hauptkreis verwenden muss, den ich in den Hallen des Zorns errichtet habe, um von hier zu entkommen. Doch zunächst muss ich meine Aufgabe, Karzags Rückkehr zu verhindern, hintanstellen und mich der Fertigstellung meines 205. Klans widmen. Ich hoffe nur, dass ich diese Arbeit vollenden kann, bevor die Demen mich überkommt.

KREATUREN: Obwohl Vraxeris den Sukkubus Delvahn mochte, so galt das nicht für ihre fordernde Art. Sie besuchte ihn kaum in seinem Trakt und erst recht nicht in seinem Schlafzimmer. Deshalb erfuhr sie nie, dass der Magier sechs Simulakra von ihr geschaffen hatte, die er sich zum Vergnügen in seinem Schlafzimmer hielt. Hätte sie von dieser aufwühlenden Tatsache erfahren, wäre sie schnurstracks in diesen Raum gekommen, um die Simulakra zu vernichten.

Die sechs Abbilder von Delvahn weisen kaum eine eigene Persönlichkeit auf, dennoch gab er ihnen einen letzten Befehl. Sie kreischen und heulen, wenn Eindringlinge den Raum betreten, und greifen sie auf der Stelle an, es sei denn, sie werden von der echten Delvahn begleitet. In diesem Falle verfallen die sechs Simulakra dem Wahnsinn und sind verwirrt, solange die echte Delvahn in Sichtweite ist.

FALSCHER DELVAHINS (6)

EP	HG	TP
je 4.800	8	je 103

Sukkubi Simulakra Barden 1 (PF MHB, S. 50)

CB Mitttelgroße Externare (Böses, Chaos, Dämonen, Extraplanar)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, **Gutes entdecken**; **Wahrnehmung** +22

VERTEIDIGUNG

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

TP je 103 (9 TW; 8W10+1W8+55)

REF +12, **WIL** +10, **ZÄH** +8

Immunitäten Elektrizität, Feuer, Gift; **Resistenzen** Kälte 10, Säure 10; **SR** 10/ Gutes oder Kaltes Eisen; **ZR** 18

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (durchschnittlich)

Nahkampf 2 Klauen +12 (1W4+3)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 14 Runden/Tag (Ablenkung, Bannlied, Faszinieren, Lied des Mutes +1), Lebenskraftentzug, Unheilige Gabe

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +22)

Immer - **Gutes entdecken**, **Zungen**

Beliebig oft - **Ätherischer Ausflug** (nur sich selbst und 50 Pfund an Gegenständen), **Einflüsterung** (SG 23), **Gedanken wahrnehmen** (SG 22), **Mächtiges Teleportieren** (nur sich selbst und 50 Pfund an Gegenständen), **Monster bezaubern** (SG 24), **Vampirgriff**

1/Tag - **Herbeizaubern** (Grad 3, 1 Babau, 50 %), **Person beherrschen** (SG 25)

Bekannte Bardenzauber (ZS 1; Konzentration +11)

1. - **Fürchterlicher Lachanfall** (SG 22), **Seil beleben**

0. (beliebig oft) - **Ausbessern**, **Botschaft**, **Magierhand**, **Zaubertrick**

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 19, **KO** 22, **IN** 16, **WE** 14, **CH** 31

GAB +8; **KMB** +11; **KMV** 25

Talente Arkaner Schlag, Bedrohliche Darbietung, Waffenfinesse, Waffenfokus (Peitsche), Zauberfokus (Verzauberung)

Fertigkeiten Akrobatik +35, Auftreten (Redekunst) +22, Auftreten (Tanzen) +22, Bluffen +30, Diplomatie +35, Einschüchtern +22, Entfesselungskunst +16, Fliegen +35, Heimlichkeit +16, Motiv erkennen +35, Wahrnehmung +22, Wissen (Arkane) +16, Wissen (Die Ebenen) +16

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Thassilonisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Bardewissen +1, Gestalt wechseln (Gestalt verändern; Kleiner oder mittelgroßer Humanoider)



DIE SÜNDEN DER RETTER

KAPITEL-HINTERGRUND

TEILEINS: DAS GEDICHT DES SCHREIBERLINGS

TEIL ZWEI: AUF DER SUCHE NACH DER RUNENSCHMIEDE

TEIL DREI: DIE RUNENSCHMIEDE UND DIE BANNHALLEN

TEIL VIER: DIE HUNGRIGEN GRÜFTE

TEIL FÜNF: DAS GEWÖLBE DER GIER

TEIL SECHS: DIE EISENKÄFIGE DER WOLLUST

TEIL SIEBEN: DIE SCHIMMERNDEN SCHLEIER

TEIL ACHT: DER FAULIGE IRRGARTEN

TEIL NEUN: DIE HALLEN DES ZORN

TEIL ZEHN: WAFFEN DER MACHT

TEIL ACHT: DER FAULIGE IRRGARTEN

EINST BESTAND DIESER TRAKT AUS EINER REIHE VON KANÄLEN UND BECKEN – ZUM MEDITIEREN, SELBSTFINDEN, BADEN UND ZUR EINFACHEN ENTSPANNUNG – UND BOT PLATZ FÜR LIEGEN, GEPOLSTERTE BÄNKE UND WEICHE BETTEN, WO DER TUGEND DER RUHE GEFRÖNT WURDE. AN DIESEM ORT WURDEN DIE LIEBLINGE KRUNES, DER RUNENHERRSCHER DER TRÄGHEIT UND GEBIETER ÜBER HARUKA, BELOHNT. ES IST NICHT VERWUNDERLICH, DASS DIE TUGEND DER RUHE WIE ALLE ANDEREN TUGENDEN VERDARB UND ZUR NIEDERTRÄCHTIGSTEN FORM DER TRÄGHEIT VERKAM. WAS EIN HERRLICHER ZUFLUCHTSORT HÄTTE SEIN KÖNNEN, VERWANDELTE SICH STATTDESSEN IN EINE ANSAMMLUNG VON JAUCHEGRUBEN, DIE DURCH IMMER GRÖßER WERDENDE HAUFEN VON UNRAT UND MÜLL UMGEBEN WURDEN.

Nach dem Fall Thassilons waren die Hüter der Trägheit die Ersten, die im Laufe der Jahrhunderte korrumpiert wurden. Keiner der Gebieter des Traktes lebte länger als ein Jahrzehnt und der heutige Herrscher über den fauligen Irrgarten ist der niederste und letzte seiner Lakaien – ein fettleibiger Magier namens Jordimandus, der seinem schändlichen Schutzherrn Jubilex sein Herz und seine Seele für Untersterblichkeit verkaufte. Diese behält er, solange er sich nicht allzu weit von den magischen Säften entfernt, die ihn neu beleben und die Wasser des Irrgartens verschmutzen. Diese Flüssigkeiten sind mit der Energie des Abyss erfüllt und haben den Irrgarten über die Jahrtausende in etwas verwandelt, das mehr einer dämonischen Kloake und weniger dem entspannenden Rückzugsort und der Badeanstalt gleicht, die er ursprünglich sein sollte. Die Mitglieder der anderen Trakte der Runenschmiede nennen den Ort inzwischen den fauligen Irrgarten und verwenden ihn als eine Art Gewächshaus für Kreaturen, an denen sie Experimente durchführen können. Allerdings sorgen der unangenehme Gestank und die widerlichen Bedingungen im Irrgarten dafür, dass diese Abstecher nicht allzu lange dauern.

ÜBLE DÄMPFE: Die Luft im fauligen Irrgarten ist übel und schadstoffbelastet; die Magie, die überall sonst in der Runenschmiede die Luft aufbereitet, sorgt gerade so dafür, dass die Luft in diesem Trakt nicht regelrecht giftig wird. Jeder, der den Irrgarten betritt, muss einmal pro Stunde einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen, solange er sich im Irrgarten aufhält, und zusätzlich eine Stunde später, nachdem er das Gewölbe verlassen hat, um nicht zu kränkeln (der SG hierfür erhöht sich pro Stunde um +1). Dies ist ein Gift-effekt. Kreaturen, die nicht atmen oder sich mindestens eine Woche im Irrgarten aufhalten (wie alle Bewohner des Traktes), sind gegen diesen Effekt immun.

VERUNREINIGTES WASSER: Die schleimige Flüssigkeit, die langsam durch den fauligen Irrgarten fließt, „Wasser“ zu nennen, wäre eine großzügige Beschreibung, um es milde auszudrücken. Dieses Zeug ist schaumig, übel riechend, trüb und krankheitsregend. Jeder, der davon trinkt, erkrankt sofort an der Trüben Sieche, während jeder, der verwundet ist und in das Wasser hineinwätet, an Schmutzfieber erkrankt (Regeln für beide Krankheiten stehen im *Pathfinder Grundregelwerk* auf der Seite 558). Kreaturen, die sich mehr als eine Woche lang im Irrgarten aufhalten, sind immun gegen diese

Effekte, ebenso Kreaturen, die ohnehin immun gegen Krankheiten sind.

11 DIE KLOAKE DER RUNENSCHMIEDE



Die Luft in dieser Kammer ist dick und übel riechend, trotzdem ist der dunstige Gestank hier drinnen nichts im Vergleich zu dem, was andernorts die Sinne angreift. Ein Teppich kränklich braunen und giftig grünen Schleims klebt an den Wänden. Schaumiges Abwasser fließt an dem schlüpfrigen Gang vorbei. Trotz des widerwärtigen Anblicks und Geruchs erweckt die dicke, zitternde Schicht an der Oberfläche der langsam wogenden Flüssigkeit den Eindruck, als würde etwas in der Tiefe lauern.

Auch wenn die Tunnelanlage des fauligen Irrgartens so aussieht und stinkt wie eine Kloake, so wurde sie doch nicht zu diesem Zweck gebaut. Trotzdem bieten diese Kammern mittlerweile soviel Liebreiz wie eine schlecht gewartete Kläranlage. In den Wänden und im Wasser des Irrgartens kreichern und fleuchen recht harmlose, aber nichtsdestoweniger erschreckende Schädlinge: faustgroße Spinnen, missgebildete Ratten, bleiche, 30 Zentimeter lange Tausendfüßler und glänzende Knäuel aus Würmern, die sich in den Ecken aller Räume winden.

In diesem Trakt der Runenschmiede gibt es zwei Arten von Gängen – Laufstege und Wasserwege. Beide sind auf ihre eigene Weise gefährlich. Die Laufstege sind ungewöhnlich glitschig. Um einen beliebigen Laufsteg zu betreten, muss man 2 Bewegungsfelder aufwenden und der SG für Fertigkeitwürfe für Akrobatik steigt um 5. Um über die Laufstege zu rennen oder auf ihnen einen Sturmangriff durchzuführen, ist ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Akrobatik gegen SG 10 notwendig. Gelegentlich führe kleine Brücken über das Wasser; diese sind lediglich 60 Zentimeter breit und um sie zu überqueren, ist ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Akrobatik gegen SG 15 nötig. Scheitert der Wurf um 5 Punkte oder mehr, stürzt man ins faulige Wasser.

Die Wasserwege sind nicht besser. Der Wasserspiegel reicht bis zu 2,5 Zentimeter an die Laufstege heran und die Wassertiefe beträgt 3 Meter. Der Strom führt in den Bereich 14, ist allerdings nicht stark genug, als dass man Schwierigkeiten hätte, in der Brühe zu schwimmen. An



DER FAULIGE IRRGARTEN DER TRÄGHEIT



mehreren Stellen versperren Eisengitter den Weg durch die Tunnel. Omoxi können durch die Gitter schlüpfen, andere Kreaturen aber müssen sie entweder einschlagen oder mit Gewalt öffnen (Härte 10; TP 60; Stärkewurf gegen SG 25, um sie mit Gewalt zu öffnen). Alternativ dazu können alle Gitter geöffnet werden, indem man die passenden Schalter in Bereich J2 umlegt. In einigen Fällen sind die Gitter von vorherigen Besuchern zerstört worden, sodass man mit Leichtigkeit hindurchschlüpfen kann.

KREATUR: Der Gebieter dieses Traktes ist ein fettleibiger Magier namens Jordimandus. Obwohl er seinen Schlupfwinkel in Bereich J5 niemals verlässt, behält er sein Reich mithilfe seines Quasit-Vertrauten Sobloch im Auge. Der Quasit durchstreift unsichtbar den Irrgarten; wenn er die SC entdeckt, läuft er rasch zu seinem Herrn zurück, um Bericht zu erstatten, woraufhin sich Jordimandus auf einen Kampf vorbereitet. Es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 30 %, dass Sobloch in diesem Raum ist, wenn die SC eintreten. Sollte er zu diesem Zeitpunkt nicht dort sein, erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, dass die SC dem Quasit auf seinem ruhelosen Streifzug begegnen, alle 10 Minuten um kumulative 10 %. Die Wahrscheinlichkeit erhöht sich auf 100 %, wenn die SC in einen größeren Kampf verwickelt werden.

SOBLOCH

Quasit-Vertrauter (PF MHB, S. 48)

TP
95

J2 SCHLEUSENSTEUERUNG (HG 14)



Ein glitschiger Laufsteg verbindet vier Plattformen miteinander, die den Raum in der Mitte teilen, und führt zu einer Art Bedienungsstation am anderen

Ende der Kammer, wo drei große und versifft Hebel aus der tropfenden Wand ragen. Im Norden ragen drei Meter über dem Brackwasser vier Metallröhren aus der Wand – in dickflüssigen Strömen ergießt sich neue Fäulnis aus ihnen. Hin und wieder fällt etwas Größeres und grässlich Festeres als bloße Flüssigkeit durch die Stäbe, die die Röhren verschließen, und landet mit einem gurgelnden Platschen in das sich kräuselnde Abwasser.

Das Becken ist 6 Meter tief. Die Röhren in den Wänden führten früher zu Portalen, die direkt zur Ebene des Wassers führten (aber nicht wieder hinaus), ähnlich denen, die in den Brunnen im Gewölbe der Gier münden. Jedoch kurz, nachdem Jordimandus die Herrschaft über den fauligen Irrgarten übernommen hatte, konzentrierte er diese Portale auf einen viel weiter entfernten Punkt im Großen Jenseits. Mittlerweile führe diese Röhren in die verseuchten Wasser des abyssoischen Reiches des Niedersumpfes, der Domäne von Jordimandus 'Schutzpatron Jubilex. Regelmäßig schlüpfen Omoxi durch diese Portale und somit in den Irrgarten, während durch die Flüssigkeiten andere Kreaturen im Irrgarten mutierten (siehe die Wesen in Bereich J4). Allerdings kann man die Runenschmiede auch heute nicht durch die Portale verlassen. Klettert ein Charakter in eine dieser Röhren, gelangt er 30 Meter nördlich der Wand zu einer offensichtlichen Sackgasse, in der sich augenscheinlich fauliges Wasser aus einer glatten Wand ergießt.

Die Hebel, die aus der Westwand ragen, bestehen allesamt aus massiven, 90 Zentimeter langen Eisenstangen angefressenem Metall. Über jedem Hebel ist eine mit Schleim überzogene Tafel angebracht, auf der ein Wort beziehungsweise ein kurzer Satz auf Thassilonisch steht. Bevor die Worte jedoch lesbar sind, muss zuvor der

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: DAS GEDICHT DES SCHREIBERLINGS

TEIL ZWEI: AUF DER SUCHE NACH DER RUNENSCHMIEDE

TEIL DREI: DIE RUNENSCHMIEDE UND DIE BANNHALLEN

TEIL VIER: DIE HUNGRIGEN GRÜFTE

TEIL FÜNF: DAS GEWÖLBE DER GIER

TEIL SECHS: DIE EISENKÄFIGE DER WOLLUST

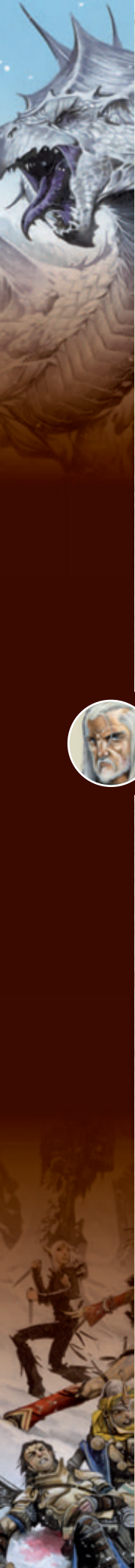
TEIL SIEBEN: DIE SCHIMMERNDEN SCHLEIER

TEIL ACHT: DER FAULIGE IRRGARTEN

TEIL NEUN: DIE HALLEN DES ZORNS

TEIL ZEHN: WAFFEN DER MACHT

KARTE ACHT: DER FAULIGE IRRGARTEN DER TRÄGHEIT



Schleim entfernt werden, der sie verdeckt. Der Schleim ist tatsächlich so dick, dass man die Tafeln gänzlich übersieht, wenn nicht jemand einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 15 ablegt. Der linke und der rechte Hebel stehen oben, der mittlere steht unten. Wenn die Hebel das erste Mal verwendet werden, ist ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 20 nötig, um sie zu bewegen.

Linker Hebel: Auf der Tafel über dem Hebel steht: „Zugang“. Durch das Umlegen dieses Hebels nach unten werden alle Gitter im Irrgarten nach oben gefahren, sodass man sich leichter durch den Irrgarten bewegen kann. Durch das Hochziehen des Hebels werden die Gitter wieder herabgelassen.

Mittlerer Hebel: Auf der Tafel über dem Hebel steht: „Portal“. Durch das Hochziehen des Hebels werden die Portale zum Niedersumpf an den hinteren Enden der Röhren geschlossen. Es fließt keine Flüssigkeit mehr aus den Röhren, und innerhalb einer Stunde läuft das verbliebene Wasser in den Bereich **J4** ab. In diesem Raum bleibt ein Wasserstand von 3 Metern, im Bereich **J3** bleibt das Wasser tiefer und zwischen ihnen führen glitschige, aber begehbare Tunnel durch das Gewölbe. Durch das Herunterdrücken des Hebels werden die Portale wieder geöffnet; wenn mindestens eine Stunde vergangen ist, trägt die aufgestaute Brühe **1W3** Omoxi mit sich, die in diese Kammer schwappen und sofort alle Kreaturen angreifen, die sie dort vorfinden. Achte darauf, dass Jordimandus das Umlegen des Hebels sofort bemerkt und sich auf den Kampf vorbereitet, wie unter Taktik beschrieben.

Rechter Hebel: Auf der Tafel über dem Hebel steht: „Achtung: Reinigungszyklus“. Wenn der rechte Hebel heruntergezogen wird, ergießt sich aus der Decke über der mittleren Plattform ein gigantischer Wasserschwall. Diese Sintflut stößt alle auf dieser Plattform in das umgebende Wasser, wenn ihnen kein Reflexwurf gegen SG 15 gelingt. Dieser Wasserschwall trägt ein einzelnes, älteres Elementar mit sich, das aus der Ebene des Wasser hervorgerufen wurde (siehe unten, „Kreaturen“), bevor sich die Verbindung automatisch **1** Runde später schließt. Dieser Effekt kann nur einmal pro Tag ausgelöst werden.

KREATUREN: Abgesehen von dem Ungeziefer, das den Irrgarten heimsucht, und den gefährlicheren Kreaturen, die in den größeren Räumen hausen, haben sich mehrere und besonders widerliche Dämonen im fauligen Irrgarten eingenistet: Omoxi, auch als Schlickdämonen oder Dämonen der Trägheit bekannt. Diese Dämonen besitzen gallertartige Körper, aus denen sich muskulöse humanoide Arme erstrecken und in welchen schädelähnliche Gesichter schwimmen. Für gewöhnlich toben sie durch die Wasserwege des Irrgartens und sind auf Eindringlinge nicht gut zu sprechen.

Zwei Omoxi lauern im Wasser dieser Kammer. Wenn sie einer Gruppe von Eindringlingen gegenüberstehen, warten sie ab, bis sich die Gruppenmitglieder verteilt haben, bevor sie aus dem dreckigen Wasser emporsteigen und angreifen. Falls das Wasserelementar freigelassen wurde, richtet es seine gesamte Aufmerksamkeit auf alle Omoxi im Raum. Sobald alle Omoxi tot sind, fängt das Wasserelementar an, den Dreck im Trakt wegzuschubben. Ein unmögliches Unterfangen, es sei denn, die SC haben die Portale zum Niedersumpf geschlossen – und selbst dann könnte das Elementar für die Arbeit Wochen benötigen. Wenn es nicht zuerst angegriffen

wird, greift das Elementar die SC nicht an. Einfallsreiche SC jedoch könnten das Elementar zu Begegnungen mit anderen Kreaturen im Trakt lotsen. Die SC müssen das Elementar lediglich dazu bringen, ihnen zu folgen und sein Hass auf den Schmutz erledigt den Rest!

OMOXI (2)

EP	HG	TP
je 19.200	12	je 162

(PF MHB II, S. 52)

ÄLTERES WASSERELEMENTAR

EP	HG	TP
12.800	11	152

(PF MHB, S. 102)

BELOHNUNG: Wenn die SC das Elementar herbeirufen und es schaffen, es gegen die Bewohner dieses Traktes einzusetzen, erhalten sie, sobald es stirbt oder die SC diesen Trakt der Runenschmiede abgeschlossen haben, die gleichen EP, als hätten sie das Elementar im Kampf besiegt.

J3 EIN DRECKIGES GRAB



Der behauene Stein des Tunnels führt zu einer natürlichen Höhle. Ein sechs Meter breiter Riss geht durch den Laufsteg und die groben Steinwände sind mit wuchernden Farben überzogen: Schlicke und Schimmelpilze in allen Farben des Regenbogens wuchern dick und in einer übel riechenden Fülle an Schönheit an den Wänden.

Nach Jahrhunderten der Einwirkungen durch faulige Energien aus dem Niedersumpf ist in einigen Teilen des Irrgartens die erhaltende Magie schlicht weggefressen worden, worauf eine lange Zeit des allmählichen Verfalls folgte, die zu Teileinbrüchen führte. Diese Energien führten außerdem zur Bildung eines tiefen Erdlochs, dessen genaue Ausmaße allerdings durch das Dreckwasser nicht zu erkennen sind. Das Wasser ist an dieser Stelle 45 Meter tief und der Boden ist bedeckt von einem Durcheinander aus Schutt und Knochen.

SCHATZ: Vor vielen Jahren betrat einer von Ordikons Lakaien den fauligen Irrgarten, um mehrere Kreaturen zu Versuchszwecken zu fangen – er starb jedoch am Boden dieser Grube. Die Überreste des Magiers liegen noch immer auf dem Grund des Beckens. Auch wenn das Wasser den Großteil seiner Ausrüstung längst zerfressen hat, sind doch sein *Metamagisches Zauberzepter*, *Zauber ausdehnen* und sein *Nimmervoller Beutel I* erhalten geblieben. In dem Beutel liegen die Zauberbücher des Magiers. Du kannst die Seiten der Zauberbücher nach Belieben füllen, doch finden sich an den Rändern auch Aufzeichnungen darüber, wie der Verwandlungsnebel und die Golems in Bereich **G2** und **G4** funktionieren. Sollten die SC diesen Gefahren noch nicht ausgesetzt gewesen sein, so sind sie durch diese Aufzeichnungen darauf vorbereitet.

J4 VERSEUCHTER SUMPF (HG 14)



Das umgebende Gestein weicht einer großen, gekrümmten Höhle. Hier und da ergießt sich Abwasser aus den sich kreuzenden Tunneln und drei Meter tief in die schäumende Flüssigkeit.



DIE SÜNDEN DER RETTER

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: DAS GEDICHT DES SCHREIBERLINGS

TEIL ZWEI: AUF DER SUCHE NACH DER RUNENSCHMIEDE

TEIL DREI: DIE RUNENSCHMIEDE UND DIE BANNHALLEN

TEIL VIER: DIE HUNGRIGEN GRÜFTE

TEIL FÜNF: DAS GEWÖLBE DER GIER

TEIL SECHS: DIE EISENKÄFIGE DER WOLLUST

TEIL SIEBEN: DIE SCHIMMERNDEN SCHLEIER

TEIL ACHT: DER FAULIGE IRRGARTEN

TEIL NEUN: DIE HALLEN DES ZORNS

TEIL ZEHN: WAFFEN DER MACHT

Ebenso wie Bereich J3 entstand auch diese Höhle dadurch, dass sich das ätzende Wasser durch einen besonders schwachen Teil des Gesteins fraß, woraufhin diese Kammer entstand. Das Wasser aus dem Rest des Irrgartens fließt hierhin ab. Der Wasserstand liegt konstant bei 6 Metern, während der Überlauf durch enge Risse im Gestein rinnt und sich schließlich in die ewige Leere ergießt, die die Runenschmiede umgibt.

KREATUREN: Im Verlauf der Äonen haben bereits zahllose fremdartige und üble Kreaturen den Weg durch die Portale in Bereich J2 in dieses Gewölbe gefunden. Dieser Raum beherbergt zwei solcher Kreaturen – tentakelbewehrte, graue Monster aus den tiefsten Klüften des Abyss: Chernobuen. Diese beiden vage an Kaulquappen erinnernden Monster haben sich diese Höhle als ihr Versteck ausgesucht und suhlen sich hier seit Jahren. Mithilfe ihrer Fähigkeiten *Luftweg* sowie *Ebenenwechsel* können sie nach Belieben kommen und gehen. Da *Ebenenwechsel* für sie eine zauberähnliche Fähigkeit ist, können sie die Runenschmiede jederzeit verlassen und häufig bringen sie Wochen damit zu, in andere Reiche einzudringen und sie zu besudeln. Inzwischen aber ruhen die beiden widerwärtigen Monster hier seit Wochen. Sie reagieren aggressiv auf Eindringlinge und kämpfen bis zum Tode, um ihre Heimstatt zu verteidigen.

CHERNOBUEN (2)

EP	HG	TP
je 19.200	12	je 150

(PF MHB II, S. 200)

J5 JORDIMANDUS' THRON (HG 15)



Dieser Raum riecht nach merkwürdigen Chemikalien. Ein anderthalb Meter breiter Laufsteg führt in einer Höhe von drei Metern über ein Becken mit schäumendem, ekelhaftem Wasser, aus dem fünf Metallröhren nach oben und durch den Steg dringen. Vier der Röhren durchmessen anderthalb Meter; sie stehen in den vier Ecken des Raumes und erstrecken sich bis zu dreißig Zentimeter über der Galerie. Darin blubbern Flüssigkeiten in unterschiedlichen Farben. Die fünfte Röhre ist sechs Meter breit und steht ganz im Norden. Sie ist knapp bis unter den Rand mit zitterndem, leuchtend grünem Matsch gefüllt. Dünne Flüssigkeitsströme schweben aus den vier Eckröhren durch die Luft und vermischen sich in der Haupttröhre. Über dem Schleim schwebt ein steinerner Thron.

Die leuchtende Flüssigkeit in der Röhre erfüllt den Raum mit normalem (und gleichzeitig ungewöhnlichem) Licht. Wie alle anderen Wege im Irrgarten ist auch die Galerie, die den Raum umgibt, äußerst glitschig. Das Dreckwasser im Becken ist 9 Meter tief, während sich die Decke 6 Meter über der Galerie erstreckt.

Zwar unterscheidet sich das Wasser unterhalb kaum von dem in anderen Teilen des Irrgartens, die Flüssigkeit in den Röhren dagegen schon. Jede der kleineren Röhren in den vier Ecken beinhaltet eine von vier magisch angereicherten Körpersäften: magisch-alkemistische Flüssigkeiten, die aus Blut, Schleim, Galle und schwarzer Galle gewonnen werden. Diese vier Säfte steigen in den Röhren auf, schweben durch die Luft, vermischen sich in der Haupttröhre und bilden eine magische Flüssigkeit, die den äußerst gefährlichen Bewohner dieses Raumes nährt und kräftigt. Der Kontakt mit jeder

dieser vier Säfte hat bestimmte Auswirkungen. Ein Charakter, der von einem dieser Säfte trinkt, erleidet einen Malus von -6 auf Rettungswürfe, um der Wirkung dieses Saftes zu entgehen. Alle Flüssigkeiten, außer Galle, rufen geistesbeeinflussende Effekte hervor.

Blut (rot, Röhre im Nordwesten): Diejenigen, die das Blut berühren, werden mit überschwänglicher Freude und Heiterkeit erfüllt (Willen, SG 15, ansonsten für 1W4 Runden von *Fürchterlicher Lachanfall* betroffen).

Schleim (braun, Röhre im Nordosten): Schleim treibt diejenigen, die ihn berühren, zeitweise in den Wahnsinn (Willen, SG 15, ansonsten für 1W4 Runden verwirrt).

Galle (gelb, Röhre im Südwesten): Galle löst Fleisch mit erschreckender Schnelligkeit auf und richtet bei jedem, der sie berührt, 6W6 Punkte Säureschaden an (Reflex, SG 15, halbiertes Schaden).

Schwarze Galle (schwarz, Röhre im Südosten): Schwarze Galle übermannt das Ziel mit lähmender Reue (Willen, SG 15, ansonsten für 1W4 Runden gelähmt).

KREATUREN: Der aufgeblähte Jordimandus, einziger Überlebender der Hüter der Trägheit, herrscht von dieser Kammer aus. Wenngleich „herrschen“ nicht das richtige Wort ist, da er damit zufrieden ist, den Dingen im fauligen Irrgarten ohne seine Einmischung ihren Lauf zu lassen. Einst war er nur ein einfacher Diener der ursprünglichen Hüter der Trägheit. Doch als die Magier kurz nach dem Niedergang Thassilons starben, stellte Jordimandus fest, dass er der einzig verbliebene Magier inmitten einer weitreichenden Sammlung von Forschungsmitteln war. Während der ersten Jahre seines neuen Lebens als Einzelgänger war Jordimandus ungewöhnlich produktiv. Er schaffte es nicht nur, den Fokus der Portale in Bereich J2 zu verändern, sondern sich von seinem Schutzherrn Jubilex zudem eine mächtige, dämonische Stärkung zu sichern: ein magisches Herz aus Schleim. Dieses Herz, das langsam in seiner ewig offenen Brust schlägt, verleiht Jordimandus starke Verteidigungskräfte, doch hat es ihn im Laufe der Jahre zum Inbegriff der Trägheit gemacht. Er ist ein fetter Widerling, der nichts anderes will, als in seinem Thron über der alchemistischen Brühe zu hocken, die das Einzige ist, was ihn noch am Leben hält.

Obwohl Jordimandus durch Jubilex' Gabe Unsterblichkeit verliehen wurde, besteht sie doch nur solange, wie der Magier in diesem Raum und in Reichweite der magischen Körpersäfte bleibt, die sich in der offenen Röhre unter dem schwebenden Thron vermischen. Die Säfte in den Röhren sind lebendig und greifen alles an, was in ihre Reichweite kommt. Jeder Saft ist im Grunde eine unbewegliche, verbesserte Ockergallerte, jedoch mit einer Reichweite von 4,50 Metern. Den Ockergallerten fehlt die Fähigkeit Teilen, allerdings besitzen sie eine nicht zu verachtende Zauberresistenz. Schlimmer noch, die Berührung jeder Ockergallerte erzeugt einen Effekt, der davon abhängig ist, in welcher Röhre die Gallerte sich befindet (eine Beschreibung der Wirkungen aller vier Säfte findest du weiter oben). Wird eine der Ockergallerten getötet, spritzt der Saftstrom auf den Boden und Jordimandus erhält sofort eine negative Stufe. Werden alle Gallerten vernichtet, kann Jordimandus nicht länger als eine Woche überleben – es sei denn, er kann den angerichteten Schaden reparieren (was aufgrund seiner nun beinahe übermächtigen Trägheit unwahrscheinlich ist).

JORDIMANDUS

EP	HG	TP
51.200	15	190

Azlantischer Beschwörer 15

CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +0; **Sinne** *Unsichtbares sehen*; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 26 (+2 Ablenkung, +6 natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 190 (15W6+135)

REF +8, **WIL** +15, **ZÄH** +16

Immunitäten Hinterhältige Angriffe, Kritische Treffer; **SR** 10/Adamant; **Verteidigungsfähigkeiten** Dämonische Fettleibigkeit, Herz aus Schleim

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Waffenloser Schlag +9/+4 (1W3+2)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15; Konzentration +20)

Beliebig oft – Dimensionsschritt (135 m/Tag)

8/Tag – Säuregeschoss (1W6+7 Säureschaden)

Vorbereitete Zauber (ZS 15; Konzentration +20)

8. – schnelle *Dimensionstür*, *Monster herbeizaubern VIII* (2)

7. – schnelles *Magie bannen*, *Monster herbeizaubern VII* (2), *Wort der Macht: Blindheit*

6. – *Auflösung* (SG 21), *Mächtige Magie bannen*, *Monster herbeizaubern VI*, *schneller Säurepfeil* (2)

5. – *Fortschicken* (SG 20), *Monster herbeizaubern V*, *Schwachsinn* (SG 20), *schneller Schild*, *Telekinese* (SG 20), *Todeswolke* (SG 22) (2)

4. – *Ausspähung* (SG 19), *Dimensionstür* (2), *Gedächtniserweiterung*, *Monster herbeizaubern IV*, *Steinhaut*, *Verwirrung* (SG 19)

3. – *Einflüsterung* (SG 18), *Fliegen*, *Magie bannen* (2), *Monster herbeizaubern III*, *Stinkende Wolke* (SG 20) (2)

2. – *Energien widerstehen*, *Falsches Leben*, *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 17), *Glitzerstaub* (SG 19), *Säurepfeil* (2), *Unsichtbares sehen*

1. – *Magierrüstung*, *Monster herbeizaubern I*, *Person bezaubern* (SG 16), *Schmierer* (SG 18) (2), *Schwächestrahler* (SG 16), *Unauffälliger Diener*, *Verhüllender Nebel*

0. (beliebig oft) – *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen*, *Säurespritzer*, *Zaubertricks*

Thassilonische Spezialisierung *Beschwörung*; **Ausgeschlossene Schulen** *Hervorrufung*, *Illusion*

TAKTIK

Vor dem Kampf Jordimandus wirkt jeden Tag *Magierrüstung* und *Unauffälliger Diener*. Sobald ihm klar wird, dass jemand in seinen Irrgarten eingedrungen ist, wirkt er *Steinhaut*, *Unsichtbares sehen*, *Falsches Leben*, *Fliegen* und *schneller Schild*.

Im Kampf Jordimandus beginnt den Kampf, indem er *Monster herbeizaubert* und gleichzeitig *schnelle Säurepfeile* einsetzt. Auf Angriffszauber verlegt er sich erst, wenn er eine hübsche Gruppe von *Monstern herbeigezaubert* hat, die ihn vor *Nahkampf*angriffen schützt. Er bleibt auf seinem Thron, bis er durch *Nahkampf*gegner bedroht wird, woraufhin er *Fliegen*, *Dimensionsschritt* und *Dimensionstür* einsetzt, um außer Reichweite der SC zu bleiben. Jordimandus trägt sein *Auffangzepter* ständig bei sich; ansonsten trägt er überhaupt keine Waffen und verlässt sich im Kampf ausschließlich auf seine Magie.

Moral Jordimandus ist ein kleiner Feigling. Fallen seine Trefferpunkte unter 30, fällt er auf die Knie und fleht um sein Leben. Obwohl er diesen Raum nicht verlassen kann, ohne zu sterben, hat er doch eine Menge über die Runenschmiede und ihre Bewohner erfahren – Informationen, die die SC zu ihrem Vorteil nutzen können. (Siehe unten, „Schatz“.)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 10, **KO** 22, **IN** 20, **WE** 12, **CH** 15

GAB +7; **KMB** +9; **KMV** 21

Talente *Abhärtung*, *Eiserner Wille*, *Große Zähigkeit*, *Im Kampf zaubern*, *Mächtiger Zauberfokus* (*Beschwörung*), *Materialkomponentenlos zaubern*, *Schriftrolle anfertigen*, *Schnell zaubern*, *Verbesserter Eiserner Wille*, *Verbesserter Vertrauter*, *Wundersamen Gegenstand herstellen*, *Zauberfokus* (*Beschwörung*), *Zauberzepter herstellen*

Fertigkeiten *Bluffen* +17, *Einschüchtern* +17, *Fliegen* +30, *Wahrnehmung* +16, *Wissen (Arkanes)* +23, *Wissen (Die Ebenen)* +23, *Wissen (Religion)* +23, *Zauberkunde* +23

Sprachen *Abyssisch*, *Aklo*, *Drakonisch*, *Elfisch*, *Nekril*, *Thassilonisch*

Besondere Eigenschaften *Arkane Verbindung* (*Quasit*), *Charme des Beschwörers* (7 Runden)



JORDIMANDUS



Komponenten für runengeschmiedete Waffen?

- TRÄGHEIT Beigabe der vier Säfte
- GIER Wasser aus dem Becken der Elementararkana
- NEID Flasche mit Ethillion?
- WOLLUST vielleicht eines von Delvahins persönlichen Spielzeugen?
- ZORN ein Bruchstück eines Spiegels, in den Vraxeris geblickt hat
- VÖLLEREI ein wenig von dem herrlichen Inib-Wein

Kampfausrüstung Auffangzepter; **Sonstige Ausrüstung** Praktischer Rucksack, Resistenzumhang +3, Schutzring +2, Diamantenstaub im Wert von 500 GM, Silberspiegel im Wert von 1.000 GM, Elfenbeintafel im Wert von 50 GM, Zauberbücher

Besondere Fähigkeiten

Dämonische Fettleibigkeit (AF) Zwar verleiht Jordimandus 'Fett einen natürlichen Rüstungsbonus von +4, jedoch senkt es seine Grundbewegungsrate auf 3 m.

Herz aus Schleim (ÜF) Jordimandus 'Herz verleiht ihm einen unheiligen Bonus von +6 auf seine Konstitution sowie Immunität gegenüber kritischen Treffern und hinterhältigen Angriffen. Im Grunde macht ihn das Herz dadurch unsterblich, da es seinen Alterungsprozess aufhält und ihn nährt. Aufgrund seines unheiligen Herzens können Schlicke Jordimandus nicht angreifen. Wenn alle vier Ockergallerten-Varianten in den umgebenden Röhren getötet werden, hat Jordimandus keinen Zugriff mehr auf die lebensspendenden Säfte und sein Herz verfäult allmählich. Er verliert sofort alle Vorzüge durch das Herz und erleidet darüber hinaus jeden Tag 1W6 Punkte Konstitutionsentzug, bis er stirbt.

SOBLOCH	TP 95
----------------	-----------------

Quasit-Vertrauter (PF MHB, S. 48)

VERBESSERTE OCKERGALLERTEN (4)	EP je 2.400	HG 6	TP je 75
---------------------------------------	-----------------------	----------------	--------------------

Ockergallerten-Varianten (PF MHB, S. 200 u. 294)
ZR 24
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 4,50 m

SCHATZ: Jordimandus' „schwebender“ Thron schwebt eigentlich gar nicht. Der 6 Tonnen schwere Thron wird eigentlich von zwei Unbeweglichen Zeptern in der Luft gehalten, die in den Boden eingelassen wurden. Werden diese Zepter entfernt, stürzt der Thron in die Flüssigkeit. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für

Wahrnehmung gegen SG 30 entdeckt man in der linken Armlehne einen verborgenen Riegel. Drückt man diesen, öffnet sich auf der rechten Seite ein Geheimfach. Dort bewahrt Jordimandus seine Zauberbücher, einige magischen Schriftrollen (eine Schriftrolle: Stein zu Fleisch, eine Schriftrolle: Teleportation und eine Schriftrolle: Verbündeter aus den Ebenen) sowie ein Handbuch der Körperlichen Ertüchtigung +2 auf. Um Letzteres zu lesen, fehlte Jordimandus immer die Kraft.

Eine Durchsicht von Jordimandus' Zauberbüchern fördert mehr als nur Zauber zutage. Zwar hat er in den mehr als 9.000 Jahren diesen Raum nicht verlassen, allerdings verbrachte er eine Menge Zeit damit, die anderen Bewohner der Runenschmiede auszuspähen. Die meisten von Jordimandus' Randnotizen sind nutzloses Gewäsch. Jeder, der Thassilonisch lesen kann und 2W4 Stunden mit der Lektüre der Aufzeichnungen verbringt, kann (nach Ermessen des SL) die Namen und grundlegenden Rollen der namentlich genannten NSC in der Runenschmiede herausfinden.

Wichtiger noch, Jordimandus hat auf die Innenseite des Umschlags seines dicksten Zauberbuches einen wichtigen Hinweis hingekritzelt – seine Vermutungen darüber, welche Komponenten am besten zur Herstellung runengeschmiedeter Waffen verwendet werden könnten (siehe Spielerunterlage 5-3). Jordimandus hofft, eines Tages eine Reihe runengeschmiedeter Waffen herzustellen, herbeigezauberte Streiter damit auszurüsten und die gesamte Runenschmiede einzunehmen. Einen Großteil der Nachforschungen, die für die Herstellung dieser Waffen nötig sind, hat er bereits abgeschlossen und erwähnt seine Pläne ständig in seinem Zauberbuch. Zum Glück für die anderen Bewohner der Runenschmiede fehlen ihm jedoch die Energie und der Tatendrang, seinen Plan in die Tat umzusetzen.

Flüssigkeit aus der Haupttröhre reicht als Komponente für eine runengeschmiedete Waffe aus.

TEIL NEUN: DIE HALLEN DES ZORNS

RUNENHERRSCHERIN ALAZNIST BEAUFTRAGTE IHRE BESTEN (UND ZERSTÖRERISCHSTEN) MAGIER UND SOLDATEN DAMIT, DIE HALLEN DES ZORNS ZU HÜTEN. UM SIE ZU UNTERSTÜTZEN, VERRIET SIE IHNEN DAS GEHEIMNIS DER ERSCHAFFUNG VON GRAUENVOLLEN TRUPPEN, DIE ALS SÜNDEBRUT BEKANNT SIND, UND MIT DIESEM WISSEN WURDE AUCH DER SCHLÜSSEL DES FLEISCHFORMENS WEITERGEGEBEN. UNGLÜCKLICHERWEISE FUNKTIONIERTE DIE ZUSAMMENARBEIT ZWISCHEN DEN ZORNESMAGIERN NICHT. UND NUN, DA DIE HÜTER DER TRÄGHEIT FAST VOLLSTÄNDIG ENTSCHWUNDEN SIND, WAREN DIE ZORNESMAGIER AN DER REIHE IHNEN ZU FOLGEN. WÄHREND VON DEN HÜTERN DER TRÄGHEIT NUR EINER ÜBRIG BLIEB, DER IHR WERK FORTFÜHRTE, SO BLIEBEN IN DEN HALLEN DES ZORNS MEHRERE SCHÜLER ZURÜCK.



Seitdem sind Jahrhunderte vergangen und das Interesse der Erben für die Entwicklung neuer Magie nahm im Laufe der Zeit stark ab. Heutzutage setzen sie sich mehr für die Erhaltung ihrer eigenen brutalen Gesellschaft der Kriegsführung und des Exerzierens ein. Die Bewohner der Hallen des Zorns haben sich endlos auf das Wiedererwachen der Runenherrscherin Alaznist vorbereitet, jedoch bisher keinen Versuch unternommen, dieses Ereignis zu beschleunigen. Die Sündenbruten werden für die Ausbildung menschlicher Soldaten eingesetzt, die wiederum eine geschlossene, aber äußerst wirkungsvolle Gesellschaft gebildet haben. Hunderte Generationen kamen und gingen, jede angeführt von einem neuen Großmeister oder einer neuen Großmeisterin, die aus ihren eigenen Reihen gewählt wurden. Die jetzige Anführerin dieser Hallen ist eine brutale Frau mit Namen Athroxis und die SC werden ihr das geben, wonach sie sich ihr ganzes Leben lang gesehnt hat – eine Möglichkeit, die Ausbildung ihrer Soldaten gegen echte Invasoren auf die Probe zu stellen.

Die Hallen des Zorns bestehen aus mehreren, isolierten Kammern, die untereinander durch permanente *Kreise der Teleportation* verbunden sind – Geschenke von einem der Hüter der Trägheit noch vor dem Fall Thassilons. Die Bewohner der Hallen des Zorns sind dermaßen auf Hervorrufungsmagie fixiert, dass keiner von ihnen auch nur im Ansatz die Wirkungsweise eines Teleporters begreift oder einen nachzubauen vermag. Trotzdem hüten sie diese *Kreise der Teleportation* wie ihren Augapfel, da sie durch die Vernichtung der Kreise auf ewig isoliert blieben und ihr Heim zu ihrem Grab werden würde.

Kreise der Teleportation: Jeder Kreis durchmisst 3 Meter und besteht aus einer komplexen Rune, die in den Boden gemeißelt und von einer kreisrunden Furche umgeben ist. Gleichzeitig können bis zu vier mittelgroße Kreaturen einen *Kreis der Teleportation* betreten. Wer einen Kreis benutzt, wird sofort zu dem Ziel teleportiert, mit dem er verbunden ist, nämlich zu einem bestimmten Kreis, in dessen Mitte die Rune des Zorns eingeritzt wurde. Die *Kreise der Teleportation* funktionieren nur in eine Richtung.

K1 EISERNER WÄCHTER (HG 13)



Ein breiter Gang aus glänzendem Marmor endet in einer hell erleuchteten und äußerst hohen Kammer.

Der gesamte obere Teil der gegenüberliegenden Mauer ist mit einem Wandbild bedeckt, das eine Frau mit blutrotem Haar zeigt. Sie trägt einen flammenden Ranseur und reitet auf dem Rücken eines roten Drachens. Ein rechteckiges, neunzig Zentimeter hohes Gebilde aus glattem Marmor erhebt sich vor der gegenüberliegenden Wand aus dem Boden. Direkt hinter dem flachen Säulenkopf gibt es in der Wand einen Durchgang, der tiefer in diesen Teil des Gewölbes führt. Auf diesem Sockel steht eine mehr als dreieinhalb Meter große Statue aus Eisen. Sie hält einen riesigen Eisenbogen in ihrer metallenen Faust und auf ihrer Brust prangt eine Rune, die Ähnlichkeit mit zwei Fangzähnen hat.

In diesem weitläufigen Saal wurden früher Besucher der Hallen des Zorns empfangen. Wer abgewiesen wurde und nicht sofort wieder ging, wurde von dem Wächter des Raumes exekutiert. Die Marmoroberflächen in dieser Kammer sind zu glatt, als dass man sie ohne magische Hilfsmittel erklimmen könnte. Wenn einem Besucher eine Audienz gewährt wurde, hatte der Wächter des Raumes den Befehl, den Besucher hinauf in den Bereich K2 zu bringen.

KREATUR: Die SC werden zweifellos annehmen, dass es sich bei der Statue um einen Golem handelt. Eventuell aber erwarten sie nicht, dass dieser Eisengolem eine Variante darstellt, die als Eiserner Bogenschütze bekannt ist und nicht nur verheerende Fernkampfangriffe durchführen kann, sondern auch *Luftweg* beherrscht.

Sobald der Eiserner Bogenschütze die Eindringlinge entdeckt, schlägt er donnernd Alarm, wodurch andere Alarme in allen Hallen des Zorns ausgelöst werden: ein metallisches Klirren, das die Mauern zum Erzittern bringt. Dieser Alarm warnt alle Bewohner der Hallen des Zorns und Hochmeisterin Athroxis nutzt ihren *Stab: Hellhören/Hellsehen*, um den Kampf in diesem Raum zu beobachten.

EISERNER BOGENSCHÜTZE

EP	HG	TP
38.400	14	151

Eisengolem-Variante (PF MHB, S. 131)

N Großes Konstrukt

INI +1; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, *Unsichtbares sehen*; **Wahrnehmung** +0

VERTEIDIGUNG

RK 32, **Berührung** 10, auf dem falschen Fuß 31 (+1 GE, -1 Größe, +2 natürlich)



DIE HALLEN DES ZORNS

TP 151 (22W10+30)

REF +8, WIL +7, ZÄH +7

Immunitäten wie Konstrukte, Magie; SR 15/Adamant

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +34 (2W10+19/19-20)

Fernkampf Pfeile des Zorns +22/+17/+12/+7 Berührung (3W6/x3)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Mächtige Hiebe, Odemwaffe (SG 21), Pfeile des Zorns

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +15)

Immer – Luftweg, Unsichtbares sehen

TAKTIK

Im Kampf Der Eiserne Bogenschütze konzentriert seine Angriffe auf Gegner, die an ihm vorbei und in den Gang gelangen und lässt alle anderen außer Acht, bis das Ziel tot ist oder flüchtet. Wenn kein Gegner an ihm vorbeikommt, konzentriert der Eiserne Bogenschütze seine Angriffe auf fliegende Feinde.

Moral Der Eiserne Bogenschütze kämpft bis zu seiner Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 36, GE 13, KO –, IN –, WE 11, CH 1

GAB +22; KMB +36; KMW 47

Besondere Fähigkeiten

Pfeile des Zorns (ÜF) Wenn der Eiserne Bogenschütze mit seinem Bogen angreift, verschießt er pfeilförmige Energiebolzen, die als Berührungsangriffe im Fernkampf gelten. Diese Geschosse richten bei einem Treffer 3W6 Schadenspunkte an. In der ersten Kampfunde richten sie Feuerschaden, in der zweiten Runde Elektrizitätsschaden und in der dritten Runde Kälteschaden an. In der vierten Runde richten sie erneut Feuerschaden an und der Kreislauf beginnt von Neuem. Sollte der Eiserne Bogenschütze seine Pfeile nicht einsetzen (zum Beispiel weil er Nahkampfangriff ausführt), fängt der Kreislauf beim nächsten Schuss erneut mit Feuer an.

SCHATZ: Die beiden Augen des Golems sind wertvolle Edelsteine; der linke ist ein Diamant im Wert von 5.000 GM, der rechte ist in Wahrheit ein Edelstein des Hellen Scheins (13 Ladungen; der Golem kann diesen Gegenstand nicht verwenden).

K2 TELEPORTATIONSRAUM



Zwei Kreise sind in den Fußboden eingemeißelt, die je eine Rune umgeben. Der Kreis im Osten ist rot, der im Westen dagegen blau.

Dies sind *Kreise der Teleportation*. Der Kreis im Osten ist der Ankunftspunkt aus Bereich K3, der im Westen dagegen führt zu Bereich K2. Man kann sie mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wissen (Arkane) gegen SG 29 als *Kreise der Teleportation* identifizieren; wohin sie allerdings führen, findet man nur heraus, wenn man sie ausprobiert.

K3 KASERNE UND AUSBILDUNGSHALLE (HG 14)



In dieser langen Kammer stehen eine Reihe von Übungspuppen in ramponierten und verbrannten Rüstungen sowie ein paar Vorrichtungen mit spitzen Werkzeugen. In den Wänden links und rechts gibt es mehrere Türen und zwei offene Gänge, die aus der Kammer herausführen. Der Durchgang in der gegenüberliegenden Wand führt augenscheinlich in eine Versammlungshalle.

Mehrere *Dauerhafte Flammen* an den Wänden erhellen diese Kammer, die Hauptübungshalle der Bewohner der Hallen des Zorns. Wie sehr den Übungspuppen auch zugesetzt wird, der Raum repariert sie innerhalb von 24 Stunden, sodass sie für den nächsten Arbeitstag

wieder bereit sind. Obwohl die Krieger, die hier stationiert sind, keine Nahrung und keinen Schlaf benötigen, müssen sie sich aufgrund ihrer Ausbildung doch Zeit für beides nehmen. Dadurch wird verhindert, dass sie Gewohnheiten annehmen, die Probleme bereiten könnten, sobald sie in den Krieg einberufen werden und nach Golarion zurückkehren müssen. In jedem der 36 Quadratmeter großen Räume stehen Pritschen für Menschen im Westen und Sündenbruten im Osten.

KREATUREN: Nachdem die ersten Generationen der Krieger des Zorns nur noch durch Inzucht zur Welt kam, wurden Schritte unternommen, um sicherzustellen, dass nur die besten Eigenschaften an die Kinder dieser abgeschiedenen Gemeinschaft weitergegeben wurden. Mithilfe der Fleischformlaboratorien (Bereich K4) können die Bewohner sowohl Nachkommen von Menschen als auch Sündenbruten formen und den Kreislauf von Geburt und Tod in den Hallen des Zorns regulieren. In jeder Generation wird es den Soldaten gestattet, sich mit 24 Jahren fortzupflanzen. Sobald sie 44 Jahre alt werden, wird ein neuer Hochmeister gewählt und die ältere

Generation wird in die Fleischschmieden geschickt, wo sie in Sündenbruten verwandelt werden. Zum Glück für die SC endete der jüngste Krieg gegen die Bannhallen mit dem Tod vieler Krieger. Da ihre Zahl gering ist und sie noch nicht das Alter erreicht haben, in dem ihnen traditionsgemäß erlaubt wird, sich fortzupflanzen, arbeiten nun mehrere Krieger des Zorns in den Fleischformlaboratorien. Sie suchen nach einer Möglichkeit, die Verwandlung in Sündenbruten umzukehren in der Hoffnung, ihre Reihen wieder aufzufüllen. Daher stellen sich in diesem Raum lediglich sechs Krieger des Zorns und sechs Sündenbruten den SC in den Weg.

Sobald der Kampf beginnt, beobachtet Hochmeisterin Athroxis das Geschehen mithilfe ihres *Stabs: Hellhören/Hellsehen*.

KRIEGER DES ZORNS

EP	HG	TP
je 3.200	7	je 74

Azlantische Kämpfer 1/Thaumaturgen 5/Mystische Ritter 2

RB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +2; Sinne Wahrnehmung +10

Verteidigung

RK 18, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16 (+2 GE, +6 Rüstung)

TP je 74 (8 TW; 3W10+5W6+37)

REF +4, WIL +6, ZÄH +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Zweihänder +1, +11 (2W6+5/19-20)

Besondere Angriffe Starke Zauber (Schaden +2)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6; Konzentration +10)

7/Tag – Energiegeschoss (1W4+2)

Vorbereitete Zauber (ZS 6; Zauberpatzer-Chance 10 %; Konzentration +10)

3. – *Feuerball* (SG 19) (3), *Hast*, *Standort vortäuschen*

2. – *Bärenstärke*, *Sengender Strahl* (3), *Spiegelbilder*, *Zerbersten* (SG 16)

1. – *Brennende Hände* (SG 17), *Magisches Geschoss* (3), *Schockgriff*, *Zielsicherer Schlag*

0. (beliebig oft) – *Aufblitzen* (SG 14), *Kältestrahl*, *Licht*, *Säurespritzer*, *Tanzende Lichter*

Thassilonische Spezialisierung Hervorrufung; **Ausgeschlossene Schulen** Bannzauber, Beschwörungen

TAKTIK

Im Kampf Die Krieger des Zorns schicken zunächst die Sündenbruten gegen die SC in den Kampf, sodass sie selbst Zeit dafür haben, *Bärenstärke*, *Spiegelbilder*, *Hast* und *Standort vortäuschen* zu wirken. Sobald eine Sündenbrut stirbt, ersetzen sie jede gefallene Sündenbrut eins zu eins, indem sie sich in den Nahkampf begeben, und verwenden Zauber wie *Feuerball* und *Sengender Strahl*, um SC zu treffen, die sich aus dem Nahkampf heraushalten.

Moral Die Krieger des Zorns kämpfen bis zum Tode.

SPIELWERTE

ST 16, GE 14, KO 16, IN 18, WE 12, CH 10

GAB +5; KMB +9; KMV 21

Talente Abhärtung, Arkane Schlag, Im Kampf zaubern, Mächtiger Zauberfokus (Hervorrufung), Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Schriftrolle anfertigen, Waffenfokus (Zweihänder), Zauberfokus (Hervorrufung)

Fertigkeiten Akrobatik +11, Einschüchtern +12, Handwerk (Rüstungen oder Waffen) +16, Wahrnehmung +10, Wissen (Arkane) +16, Wissen (Baukunst) +16, Zauberkunde +16

Sprachen Aklo, Drakonisch, Elfisch, Riesisch, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Zweihänder)

Ausrüstung *Mithralkettenhemd* +2, Zauberbuch (enthält nur vorbereitete Zauber), *Zweihänder* +1

KRIEGERIN
DES ZORNS

SÜNDENBRUT-AXTKÄMPFER (6) EP je 3.200 HG 7 TP je 69

Männliche Sündenbrut-Kämpfer 5 (PF MHB II, S. 241)

NB Mittelgroße Aberrationen

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m, Sündengeruchssinn; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 20 (+1 Ausweichen, +1 GE, +2 natürlich, +8 Rüstung)

TP je 69 (8 TW; 3W8+5W10+29)

REF +4, WIL +6, ZÄH +8; +1 gegen Furcht

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte; Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1; ZR 13

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Zweihändige Axt* +1, +13/+8 (1W12+7/x3), Biss +5 (1W6+1 plus Zorniger Biss)

Besondere Angriffe Waffentraining 1 (Äxte +1)

TAKTIK

Im Kampf Die Sündenbruten fangen die Eindringlinge ab und solange sie die Stellung halten können, hindern sie jeden daran, die Krieger des Zorns in einen Kampf zu verwickeln. Im Kampf setzen sie immer Heftiger Angriff ein (sie erleiden einen Malus von -2 auf ihre Angriffswürfe, um dafür +4 Schaden anrichten zu können).

Moral Die Sündenbruten kämpfen bis zum Tode.

SPIELWERTE

ST 14, GE 13, KO 14, IN 10, WE 13, CH 12

GAB +7; KMB +10; KMV 22

Talente Abhärtung, Ausweichen, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Zweihändige Axt), Waffenspezialisierung (Zweihändige Axt)

Fertigkeiten Einschüchtern +13, Heimlichkeit +11, Wahrnehmung +11

Sprachen Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1, Umgang mit Kriegsgerät

Ausrüstung *Brustplatte* +2, *Zweihändige Axt* +1

K4 FLEISCHFORM-LABORATORIEN (HG 13)



In dieser langen Kammer stehen zwei Reihen breiter Arbeitstische. Auf der gegenüberliegenden Seite gibt es drei Nischen. In den Nischen im Norden und Süden stehen allerlei Arten alchemistischer Gerätschaften und große Fässer, während in der mittleren Nische ein einziger großer Bottich steht, in dem etwas schwimmt, das wie zuckendes, fauliges Fleisch aussieht.

In dieser Kammer schmieden die Herrscher des Zorns magische Waffen und Rüstungen. Zudem verwandeln sie hier die Älteren in Sündenbruten und sorgen für das richtige Wachstum ihrer Kinder.

Der Bottich mit dem zuckenden Fleisch in der mittleren Nische enthält eine quasi-lebendige Masse aus Protofleisch. Dies ist der Rohstoff, mit dem Sündenbruten gezüchtet werden und es stellt einen Hauptbestandteil für die Arbeit dar, die hier geleistet wird, damit die zukünftigen Generationen der Hallen des Zorns nicht missgebildet oder wahnsinnig geboren werden. Das Zeug riecht ekelhaft und ist bei Verzehr und sogar schon bei bloßer Berührung gefährlich. Eine lebende Kreatur, die in Kontakt mit dem Protofleisch kommt, muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 13 ablegen (mit einem Malus von -4, wenn das Protofleisch

tatsächlich gegessen oder eingeflößt wird), um keine schmerzhaft und unglücklicherweise permanente Mutation zu erleiden. Es könnten verkümmerte Gliedmaßen, krumme Beine, blinde und hässliche Augen oder irgendetwas ganz anderes sein – sei kreativ bei der Beschreibung. Die Auswirkungen bleiben gleich: ein zufällig bestimmter Attributwert wird um 2 Punkte gesenkt. Dies ist kein Entzug oder Schaden, sondern eine permanente Senkung des Wertes. Die Reduzierung kann rückgängig gemacht werden, indem man die mutierten Körperteile chirurgisch entfernt und dann *Regeneration*, unter Zuhilfenahme von *Vollständige Genesung*, *Wunder* oder *Wunsch*, wirkt. Wenn es aus dem Bottich genommen wird, stirbt das Protofleisch rasch ab und bleibt danach nur noch 1 Runde lang gefährlich.

KREATUREN: In diesem Raum befinden sich derzeit neun Krieger des Zorns, die fleißig an der Lösung eines komplexen Problems arbeiten – sie suchen nach einer Möglichkeit, den Sündenbruten ihre ursprüngliche menschliche Gestalt wiederzugeben. Von einer Lösung sind die immer ungehaltener werdenden Krieger des Zorns noch weit entfernt, doch begrüßen sie jede Unterbrechung mit sadistischer Freude. Um das Laboratorium zu schützen, kämpfen sie bis zum Tode.



SÜNDENBRUT-
AXTKÄMPFER

KRIEGER DES ZORNS (9)

EP	HG	TP
je 3.200	7	je 74

(siehe S. 292)

TAKTIK

Im Kampf Jedes Mal, wenn ein Krieger des Zorns neben dem Fleischformbottich steht und nicht in einen Nahkampf verwickelt ist, versucht er, einen SC mit einem Klumpen des Protofleisches zu bewerfen. Dafür speißt er einen Brocken mit der Waffe auf und schleudert ihn von der Spitze. Dies wird wie ein Berührungsangriff im Fernkampf behandelt (da es sich um eine improvisierte Waffe handelt, unterliegt dieser Angriff natürlich einem Malus von -4). Der Angriff richtet keinen Spritzschaden an und schadet lediglich der armen Kreatur, die getroffen wird.

K5 KAMMER DER KAMPFBEREITEN



Die glänzenden Granitwände in dieser riesigen Kammer sind mit spinnenartigen Glyphen bedeckt. Die Decke ist siebeneinhalb Meter hoch und zeigt ein Gemälde, auf dem eine rothaarige Frau dargestellt ist, die einen feurigen Ranseur hält und auf einem brennenden Steinturm steht. In die flachen Einbuchtungen der Wände sind Schwerter und Ranseure eingelassen worden, die mit sanftem Glühen die Kammer erhellen. Auf der Ostseite des Raumes erhebt sich eine Wand aus dichtem, wogendem schwarzen Rauch.

In diesem Raum bereiten sich wagemutige Anwärter, die zum neuen Hochmeister oder zur neuen Hochmeisterin des Zorns werden wollen, auf einen grausamen Kampf vor, der sie auf der anderen Seite des Vorhangs aus Rauch erwartet. Um aufzusteigen, muss ein Initiierter lediglich den jetzigen Hochmeister beziehungsweise Hochmeisterin besiegen.

Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 20 oder *Magie lesen* kann man erkennen, dass die Glyphen an der Wand verschiedene Formen der Hervorrufungsmagie darstellen. Das betrifft besonders Feuer oder die Herstellung von magischen Waffen.

Die Rauchwand, die diesen Raum und Bereich K6 trennt, ist eine besonders schmückende *Illusionswand* (ZS 15, Willen, SG 17).

SCHATZ: Unter den Waffen, die in die Wand eingelassen sind, befinden sich zwei *Zweihänder +1*, zwei *Ranseure +1* und zwei *Langschwerter +1*. Jede von ihnen glüht ständig und verbreitet ebenso viel Licht wie eine Fackel. Die Waffen können mithilfe von *Steinformen*, durch Aushöhlung oder mit einem Stärkewurf gegen SG 30 herausgelöst werden.

K6 PRÜFUNGSHALLE (HG 16)



Ein breiter Gang aus blutroten Steinsäulen verläuft mittig durch die Kammer. Die Decke, die sich achtzehn Meter darüber wölbt, scheint zu brennen. In den Fußboden in der Mitte des Raumes ist ein riesiger siebenzackiger Stern aus Silber eingelassen, der von einem Kreis aus schwach brennenden Flammen umgeben ist.

Diese riesige Kammer dient dem derzeitigen Hochmeister bzw. der Hochmeisterin des Zorns als Übungsraum sowie als Arena, um neue Anwärter auf die Probe zu stellen. Das Feuer, das an der Decke brennt, ist mehr als echt; behandle sie wie eine permanente *Feuerwand* (ZS 15), die die gesamte Decke umfasst. Wirft man Gegenstände in die Flammen dieser *Feuerwand* (oder in jeden anderen magischen Feuereffekt, der in diesem Raum hervorgerufen wird), kann man die so gewonnene Asche als Komponente für eine *runengeschmiedete Waffe* nutzen.

Die Sihedronrunen in der Mitte des Raumes ist in Wirklichkeit ein riesiges Portal – der „Hauptkreis“, den Vraxeris in seinem Tagebuch erwähnt hat. Der Hauptkreis besitzt zwei Funktionen, doch Hochmeisterin Athroxis kann nur die Erste aktivieren.

Rufen: Einmal pro Tag kann dem Hauptkreis befohlen werden, eine einzige Kreatur zu rufen wie mit *Bindender Ruf* (ZS 15). Durch diesen Effekt kann nur ein gerufener Externar gleichzeitig aktiv sein. Diese Funktion kann durch Hochmeisterin Athroxis genutzt werden.

HOCHMEISTERIN
ATHROXIS



DIE SÜNDEN DER RETTER

KAPITEL-HINTERGRUND

TEILEINS: DAS GEDICHT DES SCHREIBERLINGS

TEIL ZWEI: AUF DER SUCHE NACH DER RUNENSCHMIEDE

TEIL DREI: DIE RUNENSCHMIEDE UND DIE BANNHALLEN

TEIL VIER: DIE HUNGRIGEN GRÜFTE

TEIL FÜNF: DAS GEWÖLBE DER GIER

TEIL SECHS: DIE EISENKÄFIGE DER WOLLUST

TEIL SIEBEN: DIE SCHIMMERNDEN SCHLEIER

TEIL ACHT: DER FAULIGE IRRGARTEN

TEIL NEUN: DIE HALLEN DES ZORNS

TEIL ZEHN: WAFFEN DER MACHT

Reisen: Wenn ein beliebiger Teleportationseffekt gewirkt wird, solange der Zauberwirker in dem Kreis steht, wird die Teleportationsenergie in den Hauptkreis geleitet. Daraufhin öffnet sich ein Tor zur Mitte des Sihadronkreises auf den Hängen unterhalb des Reifschädels. Das Tor führt in beide Richtungen und bleibt 1 Stunde lang offen, bevor es sich wieder schließt.

KREATUREN: Hochmeisterin Athroxis erwartet die SC bereits. Wahrscheinlich hat sie sie mithilfe ihres Zauberstabes mehrere Male beim Kämpfen beobachtet – und mit jedem Sieg, den die SC errungen haben, hat sich ihre Frustration über das Versagen ihrer Untergebenen zu rasender Wut hochgeschaukelt. Sie hat wenig übrig für Höflichkeiten und sobald die SC den Raum betreten, gibt sie einen Kampfschrei in Thassilonisch von sich – so etwas wie „Rache und Höllenfeuer!“ – und greift sofort an. Zum Unglück der SC ist Athroxis nicht allein – an ihrer Seite ist ein Glabrezu, den sie (mithilfe des Hauptkreises im Raum) aus dem Abyss gerufen hat und ihr als Wächter dient.

HOCHMEISTERIN ATHROXIS

EP	HG	TP
51.200	15	193

Weiblicher, azlantischer, menschlicher Kämpfer 1/Thaumaturg 5/
Mystischer Ritter 10

RB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +3; Sinne Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 25 (+2 Ablenkung, +3 GE, +2 natürlich, +10 Rüstung, +1 Verständnis)

TP 193 (16 TW; 1W10+5W6+10W10+116)

REF +11, WIL +13, ZÄH +17

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf *Aufflammender Adamantranseur* +3, +22/+17/+12 (2W4+10/19-20/x3 plus 1W6 Feuer)

Besondere Angriffe Kritischer Zauber, Starke Zauber (Schaden +2)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 14; Konzentration +19)

8/Tag – Energiegeschoss (1W4+2)

Vorbereitete Zauber (ZS 14; Zauberpater-Chance 15 %; Konzentration +19)

7. – *Des Magiers Schwert*, *Projiziertes Ebenbild* (SG 22) *Regenbogen-spiel* (SG 24) (2)

6. – *Fleisch zu Stein* (SG 21), gestenloser *Kältekegel* (SG 22) (2), *Kugelblitz* (SG 23) (2)

5. – *Energiewand*, *Kältekegel* (SG 22) (2), *Schwachsinn* (SG 20), maximierter *Sengender Strahl*, verstärkter *Vampirgriff*

4. – *Brüllen* (SG 21), gestenloser *Feuerball* (SG 20) (2), gestenloses, verstärktes *Magisches Geschoss* (2), verstärkter *Sengender Strahl*, *Verwirrung* (SG 19)

3. – *Blitz* (SG 20) (2), *Fliegen*, *Hast*, *Mächtige Magische Waffe*, verstärktes *Magisches Geschoss*, *Schärfen*

2. – *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 17), *Falsches Leben*, gestenloses *Magisches Geschoss* (2), *Sengender Strahl*, *Spiegelbilder*, *Unsichtbares sehen*

1. – *Brennende Hände* (SG 18), *Magisches Geschoss* (2), *Rascher Rückzug*, *Schockgriff*, *Schwächestrahle* (SG 16), *Zielsicherer Schlag*

0. (beliebig oft) – *Aufblitzen* (SG 17), *Kältestrahle*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*

Thassilonische Spezialisierung Hervorrufung; **Ausgeschlossene Schulen** Bannzauber, Beschwörung

TAKTIK

Vor dem Kampf Athroxis wirkt jeden Tag *Mächtige Magische Waffe* und *Schärfen* auf ihren Ranseur sowie *Falsches Leben* auf sich selbst. Sobald sie sieht, dass die SC den Bereich **K3** betreten, wirkt sie auf sich ebenfalls *Fliegen* und *Spiegelbilder*.

Im Kampf Kurz vor Beginn des Kampfes wirkt Athroxis *Hast* und setzt anschließend ihre *Kältekegel* ein. Sie bevorzugt *Blind- oder Taubheit verursachen* als auch ihre gestenlosen Zauber, da diese Zauber nicht von der Zauberpater-Chance beeinflusst werden können. Im Nahkampf setzt sie Defensive Kampfweise ein; dadurch erleidet sie zwar einen Malus von -4 auf ihre Angriffswürfe, doch sie erhöht ihre RK um +4.

Moral Athroxis kämpft bis zum Tode. Fallen ihre Trefferpunkte auf 15 oder darunter, opfert sie sich aus freien Stücken selbst: sie konzentriert einen *Feuerball* auf sich, wenn sie mit der Explosion noch einige SC mit in den Tod reißen kann.

SPIELWERTE

ST 18, GE 16, KO 20, IN 20, WE 10, CH 12

GAB +13; KMB +18; KMW 35

Talente Abhärtung, Arkaner Schlag, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Gestenlos zaubern, Heftiger Angriff, Mächtiger Zauberkfokus (Hervorrufung), Magische und Waffen und Rüstungen herstellen, Schriftrolle anfertigen, Verbessertes Kritischer Treffer (Ranseur), Wundern Gegenstand herstellen, Zaubereffekt maximieren, Zauberkfokus (Hervorrufung), Zauberstab herstellen, Zauber verstärken

Fertigkeiten Akrobatik +20, Einschüchtern +21, Fliegen +15, Handwerk (Waffen) +25, Klettern +24, Motiv erkennen +17, Wahrnehmung +17, Wissen (Arkane) +25, Zauberkunde +25

Sprachen Abyssisch, Aklo, Drakonisch, Elfisch, Riesisch, Thassilonisch
Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Ranseur), Vielseitige Ausbildung

Kampfausrüstung *Stab: Blitz* (ZS 10, 25 Ladungen), *Stab: Hellhören/Hellsehen* (32 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Natürlichen Rüstung* +2, *Aufflammender Adamantranseur* +1, Beutel für Zauberkomponenten, *Gürtel der Körperkraft* +2, *Mithralbrustplatte* +4, *Resistenzumhang* +3, *Schutzring* +2, *Stirnreif der Enormen Intelligenz* +2, Zauberbuch

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Mal des Zorns (ÜF) Hochmeisterin Athroxis trägt das Zeichen ihrer Herrschaft auf ihrer Stirn, eine schwach glühende Rune ähnlich einer Tätowierung, die von einer Herrschergeneration an die nächste weitergegeben wird. Das Mal des Zorns verleiht ihr einen Verständnisbonus von +1 auf ihre RK sowie auf ihre Angriffs- und Schadenswürfe. Als Schnelle Aktion kann sie einmal pro Tag die Macht des Mals anrufen, sodass es sie mit einem *Feuerschild* (ZS 15) schützt. Wenn sie getötet wird, geht das Mal des Zorns auf denjenigen über, der sie besiegt hat. Das Mal kann erst weitergereicht werden, wenn dieser Charakter durch fremde Hand stirbt. Es kann aber auch durch den erfolgreichen Einsatz von *Verzauberung brechen* gegen ZS 20 entfernt werden. Wenn das Mal auf diese Weise entfernt wird, verschwindet es für immer.

GLABREZU (DÄMON DES VERRATS)

EP	HG	TP
je 25.600	13	186

(PF MHB, S. 43)

TAKTIK

Im Kampf Der Glabrezu folgt allen gegebenen Befehlen der Hochmeisterin Athroxis. Er dient ihr als Leibwächter und verhindert, dass sie von Feinden in die Zange genommen wird. Er kann seine Fähigkeit Herbeizaubern einsetzen, was er in der ersten Kampfunde macht und versucht, Vrocks herbeizuzaubern.

Moral Der Dämon kämpft bis zum Tode.

TEIL ZEHN: WAFFEN DER MACHT

HABEN DIE SC ERST EINMAL DIE RUNENSCHMIEDE ERREICHT, WERDEN SIE INNERHALB DES ABENTEUERS NICHT SOFORT ERKENNEN, WONACH SIE SUCHEN UND WAS SIE ERREICHEN MÜSSEN. IHR EIGENTLICHES ZIEL ABER SOLLTE LETZTENDLICH DARIN LIEGEN, RUNENGESCHMIEDETE WAFFEN IM RUNENSCHMIEDEBECKEN INNERHALB DES ZENTRUMS DER ANLAGE HERZUSTELLEN. AM EHESTEN ERFAHREN SIE VON DIESEN WAFFEN AUS DEN TAGEBÜCHERN VON VRAXERIS ODER JORDIMANDUS. ALLERDINGS KANNST DU EINIGE HINWEISE DARAUFGEBEN, DASS MITHILFE DES BECKENS IM ZENTRUM WAFFEN HERGESTELLT WERDEN KÖNNEN, WENN DIE SC MÄCHTIGE NSC BEZAUBERN ODER ERKENNTNISZAUBER AUF DAS RUNENSCHMIEDEBECKEN WIRKEN.

Um eine Waffe mit der Macht des Beckens zu erfüllen und sie in eine *runengeschmiedete* Waffe zu verwandeln, muss ein Charakter bestimmte Komponenten zusammensuchen, die während der vergangenen Jahrhunderte selbst von Magie durchzogen worden sind. Es können keine beliebigen Komponenten sein. Es muss sich um Gegenstände handeln, die selbst Sinnbilder der Sünde sind. Auf jedem dieser Gegenstände ist schwach die Magie der richtigen Schule zu entdecken und sobald sie auf 3 Meter an das Runenschmiedebecken herangetragen werden, leuchten die Gegenstände hell auf und scheinen vor Energie zu summen. Die vollständigen Regeln für die Erschaffung *runengeschmiedeter* Waffen und eine Aufstellung ihrer Fähigkeiten findest du in Anhang 8.

Bestimmte Hüter und Kreaturen, denen die SC im letzten Kapitel dieser Kampagne begegnen, sind besonders anfällig gegen Waffen mit der Eigenschaft *Herrschaft* (die durch die Magie des Hochmuts und der Wollust verstärkt wurden und somit im Gegensatz zur Gier stehen). Sollte keiner der SC eine Waffe der *Herrschaft* herstellen, wird das nächste Kapitel wesentlich schwieriger, wenn auch nicht ganz unmöglich zu meistern sein. Du kannst einen Vorteil aus den Erkenntniszaubern ziehen, die die SC wirken oder sie vielleicht mit Hinweisen auf diesen Effekt belohnen, wenn sie erfolgreiche Fertigkeitwürfe für Wissen (Arkane) gegen SG 25 ablegen oder auch nicht.

Denke daran, dass in deiner Gruppe Spieler sein könnten, die vielleicht vor der Vorstellung zurückschrecken, ihre Lieblingswaffe mit Sünde zu überziehen. Obgleich die Sünde im Zusammenhang mit der Gesinnung nicht direkt mit dem Bösen assoziiert wird, könnte die Vorstellung, die Sünde anzunehmen, im Widerspruch zum Empfinden der Spielercharaktere stehen. In diesem Fall kannst du einfach die sündigen Namen der *runengeschmiedeten* Waffen auslassen und sie nur bei ihren tugendhaften Namen nennen. Inzwischen weißt du ja schon, welcher SC Schwierigkeiten mit Sünden haben könnte). Der Unterschied zwischen einer Waffe der *Herrschaft* und einer Waffe des *Gebots* liegt einzig und allein in der Wortwahl; beide Waffen sind regeltechnisch gleich und auch darin, welche Wirkung sie auf Karzoug und seine Untergebenen haben. In den übrigen Teilen des Buches gehen wir davon aus, dass die Spieler die *runengeschmiedeten* Waffen mit dem Namen ihrer Sünde beschreiben. Wenn deine Spieler sich aber für den Pfad der Tugend entscheiden, dann vergiss nicht, die Namen dementsprechend anzupassen!

BELOHUNG: Die SC erhalten 51.200 EP, wenn sie das erste Mal erfolgreich eine Waffe der *Herrschaft* herstellen. Für die Herstellung einer anderen Art von *runengeschmiedeter* Waffe erhalten sie überhaupt keine Erfahrungspunkte.

EIN ERZÜRNTER RUNENHERRSCHER (HG 16)

Obwohl er noch nicht ganz erwacht ist, hat Karzoug die Verbindung mit dem Runenschmiedebecken neu aufgebaut. Sobald das Becken also zur Herstellung von *runengeschmiedeten* Waffen verwendet wird, spürt er es. Karzoug weiß, dass gerade Waffen der *Herrschaft* eine besondere Gefahr für ihn darstellen und sobald die Erste von ihnen hergestellt worden ist, handelt er. Aus den Tiefen des des Gipfels hoch über Xin-Schalast dehnt Karzoug seine Macht aus, um selbst das Runenschmiedebecken zu verwenden. Wasser spritzt explosionsartig auf, ein Strahl goldenen Lichtes bricht aus dem Becken hervor und erhellt die Statue von Karzoug. Augenblicke später erwacht die gewaltige Statue zum Leben und verwandelt sich in einen riesigen Steingolem. Er starrt auf die SC hinab und spricht mit derselben Stimme, die sie am Ende des vorherigen Abenteuers aus Mokmuriens Mund gehört haben. „Ihr. Schon wieder. Von eurem Optimismus kann man sich nur beflügeln lassen. Dennoch werden eure Waffen Xin-Schalast niemals erreichen. Euer Schicksal ist der Tod – hier in der Runenschmiede.“

STATUE VON KARZOUG

EP	HG	TP
76.800	16	205

Steingolem-Variante (PF MHB, S. 136)

N Riesiges Konstrukt

INI +0; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 31 (-2 Größe, +23 natürlich)
TP 205 (30W10+40)

REF +10, **WIL** +12, **ZÄH** +10

Immunitäten wie Konstrukte, Magie; **SR** 15/Adamant und Wuchtwaffen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +43 (3W10+15 plus Versteinerung)

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

Besondere Angriffe Verlangsamten (SG 25), Zersplitternder Hieb



TAKTIK

Im Kampf Bei jeder sich bietenden Gelegenheit setzt der Steingolem seine Fähigkeit Verlangsamten gegen die Gruppe ein. Bevor er diese Kraft aktiviert, bringt er sich selbst in eine optimale Position. Der Golem konzentriert seine physischen Angriffen auf den Charakter, der die Waffe der *Herrschaft* hergestellt hat. Zum Glück für diesen Charakter umgeht seine verbesserte Waffe jegliche Schadensreduzierungen des Steingolems.

Moral Karzoug kann die Belegung des Golems nur 4 Runden lang aufrechterhalten. Falls die SC in der fünften Runde noch am Leben sind, verbringt die Statue eine Runde nur mit Reden: „Das ... das war noch nicht das Ende ... kommt also, ihr Helden. Sucht mich auf dem Mharmassiv auf, wenn euch euer Leben so wenig wert ist. Ihr solltet euch geehrt fühlen, denn ihr werdet die Ersten sein, die nach zehntausend Jahren unter dem Banner von Schalast hingerichtet...“ Karzoug kann seine Drohungen allerdings nicht beenden und der Golem wird wieder zu unbelebtem Stein. Er greift nicht erneut an.

SPIELWERTE

ST 40, **GE** 11, **KO** -, **IN** -, **WE** 15, **CH** 5

GAB +30; **KMB** +47; **KMV** 57

Talente Heftiger Angriff^B

BESONDERE ANGRIFFE

Versteinern (ÜF) Eine Kreatur, die von einem Hiebangriff der Statue getroffen wird, muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 25 ablegen, ansonsten erleidet sie 1W10 Punkte Geschicklichkeitsentzug. Eine Kreatur, deren Geschicklichkeit auf 0 fällt, wird versteinert. Der SG für diesen Rettungswurf basiert auf Konstitution.

Zersplitternder Hieb (ÜF) Falls die Statue von Karzoug eine versteinerte Kreatur mit ihrem Hiebangriff trifft, muss diese Kreatur einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 25 ablegen, ansonsten wird sie zertrümmert. Der SC kommt dabei ums Leben; darüber hinaus erleiden alle Kreaturen, die sich im Umkreis von 1,50 Metern um die zertrümmerte Steinfigur herum befinden, 3W10 Punkte Hiebschaden durch die Bruchstücke. Der SG für diesen Rettungswurf basiert auf Konstitution.

ABSCHLUSS DES KAPITELS

Die Kapitel dieses Abenteuers sind so angeordnet, dass sie mit dem Machtanstieg der SC mithalten (zum

Beispiel gibt es in Teil Acht schwierigere Herausforderungen und höhere Belohnungen). Die SC können aber die sieben Trakte der Runenschmiede in beliebiger Reihenfolge angehen. Zudem haben sie genügend Zeit, das Gewölbe zu erforschen und wenn sie durch die Ebenen reisen können, haben sie sogar Gelegenheit, nach Golarion zurückzukehren, damit sie sich ausruhen und erholen können. Das Bild der Runenschmiede hat sich über Jahrtausende hinweg nicht verändert und obwohl das Eindringen einer Gruppe von Helden sicherlich ziemlich viel Staub aufwirbelt, so wird die Runenschmiede auf ihre Rückkehr warten.

Sobald die SC es geschafft haben, zumindest eine Waffe der *Herrschaft* herzustellen, sind sie bereit für die Reise nach Xin-Schalast. Es könnte aber sein, dass sich manchen Gruppen keine Möglichkeit erschließt, die Runenschmiede zu verlassen und nach Golarion zurückzukehren. Wenn es ihnen an Fluchtmöglichkeiten wie *Ebenenwechsel* fehlt, müssen sie entweder herausfinden, wie sie mithilfe der Sihedronrune in Bereich **K6** herauskommen oder die *Schriftrolle: Ebenenwechsel* aus Bereich **F4** verwenden. Eventuell musst du weitere Möglichkeiten ersinnen, wie die Spielercharaktere nach Golarion zurückkehren können; ganz besonders dann, wenn keiner von ihnen die Sihedronrune aktivieren oder die *Schriftrolle: Ebenenwechsel* nutzen kann. Das Ausgangsportal der Sihedronrune kann beispielsweise aktiviert werden, wenn man im Kreis steht und den *Umgang des Scharlatans* aus Bereich **I3** trägt.

Selbst wenn die SC die Runenschmiede ohne Waffen der *Herrschaft* verlassen, können sie sich mithilfe der Erfahrung und der Ausrüstung, die sie in den verschiedenen Gewölben angesammelt haben, auf das vorbereiten, was sie in den Kodarbergen erwartet. Selbst wenn der Höhepunkt des Abenteuers in greifbare Nähe zu rücken scheint und es sich so anfühlt, als stünde Karzougs Rückkehr in diese Welt kurz bevor, solltest du den SC doch etwas Zeit geben, damit sie sich von den Strapazen in der Runenschmiede erholen können.

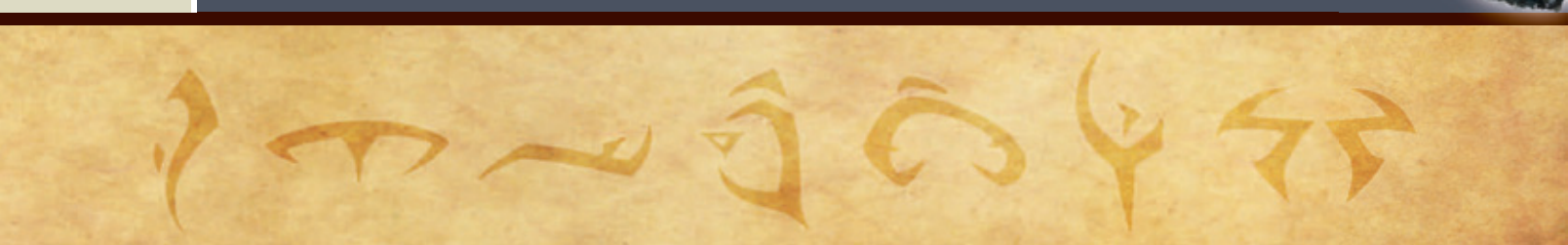
Karzoug hat nämlich noch ein paar letzte Überraschungen für die SC parat, bevor sie ihn in den legendenumwobenen Zinnen von Xin-Schalast stellen können.

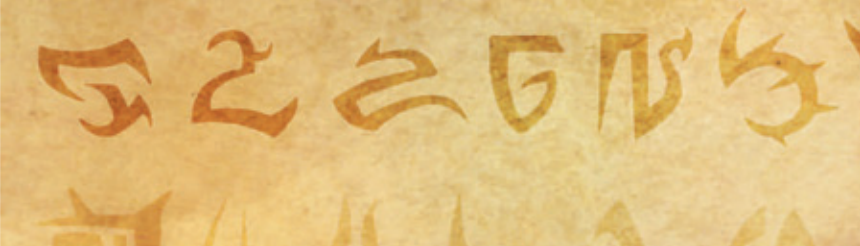


6

DIE ZINNEN VON XIN-SCHALAST

VON GREG A. VAUGHAN





KAPITELHINTERGRUND 300

TEIL EINS 302
Die Suche nach Xin-Schalast

TEIL ZWEI 304
Ein Flüstern im Wind

TEIL DREI 317
Auf dem Weltendach

TEIL VIER 321
Xin-Schalast

TEIL FÜNF 340
Die Besteigung des Mharmassivs

TEIL SECHS 344
Die Gierspitze

TEIL SIEBEN 361
Das Auge der Gier

KARTE 1 305
Vekkerhütte & Umgebung

KARTE 2 318
Der Nordosten Varisias

KARTE 3 323
Xin-Schalast – Niederstadt

KARTE 4 329
Versteck der Verborgenen Bestie

KARTE 5 333
Arena Septemplex

KARTE 6 337
Ghlorofaex' Bau

KARTE 7 343
Die Zinnen von Xin-Schalast

KARTE 8 347
Die Gierspitze

KARTE 9 362
Das Auge der Gier



KAPITELHINTERGRUND

AM OBERLAUF DES GEHEILIGTEN FLUSSES AVAH ERHOB SICH AUF DEN HÄNGEN EINES LEGENDENUMWOBENEN BERGES EINE MÄCHTIGE STADT – EIN ZEUGNIS FÜR DIE GIER DES RUNENHERRSCHERS KARZOUG. DIES IST XIN-SCHALAST, GESCHMÜCKT MIT DER BEUTE AUS EINTAUSEND FELDZÜGEN. JAHRTAUSENDE LANG BLIEB DIE STADT IN EINEM ENGEN TAL IM SCHATTEN DES MHARMASSIVS VERBORGEN, EINEM BERG VON MYTHISCHEM AUSMASS UND MIT EINER FINSTEREN GESCHICHTE. AUF DEM GIPFEL, DER DAS BEUNRUHIGENDE, EINGEMEISSELTE ANTLITZ DES NAMENSGEBERS TRÄGT, STEHEN, HOCH ÜBER DER STADT WIE DIE ZACKEN EINER KRONE, DIE SAGENUMWOBENEN ZINNEN VON XIN-SCHALAST. DIES WAR KARZOUGS BEKUNDUNG SEINER HERRSCHAFT SOWOHL ÜBER DIESE WELT ALS AUCH ÜBER DIE REICHE JENSEITS VON IHR.

Vor mehr als 10.000 Jahren wurde das Reich Thassilon von sieben Tyrannen regiert, die man Runenherrscher nannte: mächtige Magier, deren Magie aus den Kräften stammte, die heute als die sieben Todsünden bekannt sind. Als das Reich zerfiel, waren die Runenherrscher vorbereitet. Sie entgingen dem Tod (oder Schlimmerem) auf unterschiedlichen Wegen und begaben sich in einen todesähnlichen Schlaf, aus dem sie Schüler und treue Anhänger erwecken würden, wenn die Zeit reif wäre. Doch die Vernichtung Thassilons war weitreichender und endgültiger, als selbst die schwarzseherischen Runenherrscher erwartet hatten, und von den Überlebenden konnte sie keiner aus der Finsternis der folgenden Jahrhunderte befreien. Nach und nach wurden sie von der Welt und ihren Erben vergessen.

Runenherrscher Karzoug herrschte über das Land Schalast, und da er der Herrscher der Gier war, war sein Land das dekadenteste. Seine Hauptstadt Xin-Schalast lag eingebettet in einem Tal in den Bergen. Es war ein Ort mit goldenen Straßen und silbernen Dächern, der sich in den Schatten von Vulkanen ausbreitete und über dem sich der höchste Gipfel der Welt erhob: das geheimnisvolle Mharmassiv. Als das Ende nahte, gab Karzoug seinen Untergebenen den Auftrag, ein Verfahren zu entwickeln, mit dessen Hilfe er dem Untergang des Reiches entgegen könnte, und sie reagierten, indem sie die Lage seines Palastes mitberücksichtigten. Denn die Zinnen von Xin-Schalast, wie der Palast genannt wurde, standen auf dem Gipfel des Mharmassivs, an dem die Grenzen zwischen den Welten verschwimmen. Karzougs Untergebene wandelten die Quelle dieser unheimlichen Macht, den *Runenbrunnen*, in eine Art Portal um, das in die Leere zwischen den Welten führte. Als das Ende kam, trat Karzoug durch dieses Portal in eine außerdimensionale Kammer und in einen Zustand des Scheintods ein, gefangen zwischen dem Mharmassiv in dieser Welt und der schrecklichen Dimension von Leng in einer anderen. Und da keiner seiner Schüler überlebt hatte, um ihn wiederzubeleben, verblieb Karzoug über mehrere Jahrtausende in diesem Zustand.

Die Geschichte von Karzougs Erwachen – seiner allmählichen Rückkehr nach Golarion – ist im Verlauf der letzten fünf Kapitel erzählt worden. Karzoug ist inzwischen fast bereit, in diese Welt zurückzukehren und mit wiedergewonnenen Kräften und einer neu belebten Stadt

Thassilon aus der Asche auferstehen zu lassen. Doch noch ist Zeit. Karzoug ist zwar erwacht, doch obgleich sein Geist hart arbeitet, kann sein Körper die Halbebene zwischen dieser Welt und Leng noch nicht verlassen. Diese Halbebene wird das Auge der Gier genannt. Obwohl der Steinriese Mokmurian in Varisia sein Stellvertreter war, wäre derselbe Mokmurian in Xin-Schalast lediglich ein Hauptmann in Karzougs Heer gewesen. Die Bewohner der zerstörten Stadt haben sich unter Karzougs Banner geschart, und auch wenn sie miteinander zanken und kämpfen, sind sie bereit, ihm zu dienen. Unter diesen Lakaien befinden sich Teufel, Drachen, Stämme todbringender Lamien, ausgewählt Kreaturen aus dem Wahnsinnsreich Leng sowie Heere von Riesen, die von mächtigen Runenriesen angeführt werden. Mit den Runenriesen als Untergebenen wird sich Karzougs Einfluss auf die Riesen von Varisia endgültig festigen.

Doch sind sie nicht die einzigen Untergebenen Karzougs in Xin-Schalast; er hat nämlich neue Befehlshaber, neue Streiter und sogar neue Schüler ausgewählt, die ihm dienen. Die Bühne ist bereitet für die Rückkehr des Runenherrschers, und lediglich eine kleine Gruppe von Helden steht zwischen ihm und der Eroberung Varisias.

WIEDERKEHRENDE BÖSEWICHTE

In *Das Erwachen der Runenherrscher* gehen wir davon aus, dass die meisten der bössartigen Anführer, denen die SC begegnet sind, bei ihrer Niederlage den Tod fanden. Doch sollten einige von ihnen es geschafft haben zu fliehen, ist es am besten und am logischsten, sie in diesem Kapitel wiedereinzuführen. Während bei einigen Bösewichten (allen voran Mokmurian) ihr Tod im Text für die Begegnungen mit ihnen festgeschrieben ist, könnten andere möglicherweise überlebt haben und einen lang anhaltenden Groll gegen die SC hegen. (Zum Beispiel die Lamia-Matriarchinnen und Schwestern Xanescha und Lukrezia, einige der Gebieter der Runenschmiede, Barl Bruchbein, Arkrhyst oder sogar Nualia.)

Wenn du die entkommenen Bösewichte erneut einsetzen willst, damit sie Charaktere ein letztes Mal quälen, ist der beste Ort dafür die Gierspitze. Für einige könnte es schlicht und ergreifend die Rückkehr in ihre angestammte Heimat bedeuten. Andere wiederum müssten neue Bündnisse schmieden und ihre Pläne ändern, da sie von dem überwältigenden Verlangen getrieben werden, sich an den SC zu rächen. Nualia könnte



zum Beispiel derart vor Wut kochen, dass sie die Feinde der SC ausfindig macht und ihnen anbietet, ihnen im Kampf gegen sie zu helfen. Schließlich gelangt sie sogar zu den Zinnenn von Xin-Schalast und sichert Karzoug ihre Hilfe zu.

Wie dem auch sei, du solltest dir die Zeit nehmen, diesen Bösewichten einige zusätzliche Stufen zu verleihen, damit sie eine geeignete Herausforderung für hochstufige SC darstellen. Wenn du sie in Einzelkämpfen einsetzt, dann erhöhe ihren HG so, dass er 2 oder 3 Punkte über der durchschnittlichen Gruppenstufe liegt. Wenn sie zusammen mit anderen Begegnungen auftreten, sollte der HG dieser Begegnungen insgesamt 2 oder 3 Punkte über der durchschnittlichen Stufe der Gruppe liegen. Schließlich sollen diese Kämpfe ja aufregend und denkwürdig werden!

KAPITELZUSAMMENFASSUNG

Gewappnet mit der Magie und dem Wissen aus der Runenschmiede sind die SC nun endgültig bereit, sich auf die Suche nach Xin-Schalast zu begeben und sich dem erwachenden Runenherrscher zu stellen. Nach einigen Nachforschungen in der uralten und legendären Stadt und der Erkenntnis, dass Mokmurian absichtlich alle Hinweise darüber, wie er nach Xin-Schalast gelangt ist, aus seinen Aufzeichnungen entfernt hat, besteht die einzige Spur, die die SC haben, in zwei Zwergenbrüdern. Diese behaupten, sie wüssten, wo die Stadt liegt und hätten sich in die Kodarberge aufgemacht, um sich ihre Reichtümer unter den Nagel zu reißen. In deren Hütte in den Kodarbergen finden die SC mehr als nur eine Karte von Xin-Schalast: Sie treffen auf die Geister der Zwerge, die noch immer von der widernatürlichen Kreatur gequält werden, die sie vor so vielen Jahren tötete.

Nachdem sie diese Gefahr gebannt und die Geister besänftigt haben, stoßen die SC endlich auf den verborgenen Weg nach Xin-Schalast und bringen etliche wichtige Geheimnisse in Erfahrung, die ihnen bei ihrer letzten Aufgabe helfen werden.

Die SC erklimmen die Höhen der Kodarberge und stellen sich allerlei natürlicher und gänzlich unnatürlicher Herausforderungen in der Niederstadt, die allmählich von Karzougs wachsendem Heer bevölkert wird. Die Gruppe findet unerwartete Verbündete in der Stadt und erfährt von einer geheimen Möglichkeit, die unbegreiflichen Höhen des Gesichtes des Mharmassivs hinaufzugelangen, auf dessen Gipfel die berühmten Türme von Karzougs Zitadelle stehen. Schließlich begegnen die Charaktere im Auge der Gier Karzoug persönlich, und dort entscheidet sich das Schicksal des uralten Runenherrschers – und die Zukunft Varisias.

STUFE 15: Zu Anfang des Kapitels sollten die SC die 15. Stufe erreicht haben.

STUFE 16: Nachdem sie die Belagerung durch den Wendigo überstanden haben, sollten die SC die 16. Stufe erreichen. Sie sollten nicht versuchen, Xin-Schalast mit einer niedrigeren Stufe zu erforschen.

STUFE 17: Sobald sie mit der Erforschung der Gierspitze begonnen haben, sollten die SC die 17. Stufe erreichen, oder kurz nach der Ankunft dort.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS: Sobald sie zur letzten Begegnung gelangen, sollten die SC kurz vor der 18. Stufe stehen.

TEIL EINS: DIE SUCHE NACH XIN-SCHALAST

XIN-SCHALAST LIEGT HOCH IN DEN KODARBERGEN UND IST VON ZEITLOSER MAGIE UMGEBEN, DIE DIE MEISTEN SUCHENDEN DAVON ABHÄLT, DIE STRASSEN DER LEGENDÄREN STADT ZU BETRETEN. AN DIESEM ORT VERSCHWIMMEN DIE GRENZEN ZWISCHEN DEN WELTEN, EINE EIGENSCHAFT, NACH DER DIE STADTGRÜNDER GENAU DESHALB STREBTEN, DA SIE ES SCHWIERIG MACHT, DIE STADT ZU ERREICHEN, OHNE DEN WEG ZU KENNEN. JEMAND, DER NICHT AKTIV NACH XIN-SCHALAST SUCHT, KÖNNTE AUF EINER SEITE DES MHARMASSIVS HINAUF UND AUF DER ANDEREN SEITE WIEDER HINUNTERKLETTERN, OHNE DIE STADT JEMALS AUSFINDIG ZU MACHEN. UND AUCH JENE, DIE AKTIV NACH DER STADT SUCHEN, KÖNNEN IHR GESAMTES LEBEN DAMIT VERBRINGEN, OHNE JE ERFOLG ZU HABEN.

Mokmurian entdeckte Xin-Schalast mithilfe der Bücher und Karten, die er in der Bibliothek unter Jorgenfaust gefunden hatte, und zerstörte diese Quellen, nachdem er sich die Informationen eingepägt hatte. Es gibt jedoch noch Hinweise. Ein Charakter, der in der Thassilonischen Bibliothek unter Jorgenfaust Nachforschungen über Xin-Schalast betreibt und ein gutes Ergebnis bei einem Fertigkeitswurf für Wissen erzielt, kann eine Menge über die Lage der Stadt herausfinden. Gleichermaßen kann man durch die Befragung der Gefangenen in der Runenschmiede oder durch das Lesen ihrer Aufzeichnungen und Zauberbücher vieles erfahren. Zu Anfang des Kapitels sollten die SC die unten stehenden Informationen über Xin-Schalast bereits gesammelt haben. Wenn nicht, dann Sorge einfach dafür, dass einer der SC beim Lesen eines gefundenen Zauberbuches einen Hinweis findet. Vielleicht sprechen die Charaktere auch mit einem Experten für thassilonische Geschichte, wie zum Beispiel Brodert Quink in Sandspitze.

- Xin-Schalast steht auf dem hoch aufragenden Mharmassiv und in einem Tal am Oberlauf des Flusses Avah.
- Von dem Mharmassiv heißt es, es diene als Brücke zu den fremdartigen Reichen jenseits von Golarion.
- Wer den Avah findet, kann ihm direkt bis nach Xin-Schalast folgen.

Das Problem besteht darin, dass die gesamte Region – vom Avah bis zum Gipfel des Mharmassivs – in einem Reich liegt, in dem der Realitätsteppich an den Rändern ausgefranst ist. Um Xin-Schalast zu erreichen, benötigen die SC eine Art Fremdenführer... oder zumindest genaue Aufzeichnungen von jemandem, der bereits in Xin-Schalast gewesen ist.

BRODERTS RAT

Wahrscheinlich haben die SC bereits mit Brodert Quink, dem Experten für alles, was mit Thassilon zu tun hat, über ihre Entdeckungen gesprochen. In diesem Abenteuer gehen wir davon aus, dass sie ihn erneut um Rat fragen, wenn sie nach Möglichkeiten suchen, die verborgene Stadt Xin-Schalast zu finden. Allerdings könnten sie ebenso gut andere Experten fragen. Diese reichen von Kundschaftern in Magnimar, über extraplanare Mystiker bis hin zu Weisen und Gelehrten in der eigenen Gruppe.

Wenn man davon ausgeht, dass die SC weiterhin mit Brodert in Kontakt stehen, nachdem er sie in „Die

Häuterorde“ unterstützt hat, sieht der alte Weise die SC als seine persönlichen Feldforscher an. Bestimmt ist er ihnen gegenüber sehr aufgeschlossen, wenn sie ihm bestätigen, dass der Alte Leuchtturm von Sandspitze früher eine Waffe war und somit seine eigenen begründeten Vermutungen über den ursprünglichen Zweck der Ruine für gültig erklären.

Leider ist Xin-Schalast für Brodert ebenso eine Legende wie für die anderen Gelehrten, die sich mit Thassilon befassen. Wenn die SC ihn allerdings doch nach Xin-Schalast fragen, grübelt er einen Augenblick lang und schnippt dann mit den Fingern. Er erinnert sich nämlich an einen alten Bericht zweier Zwergenbrüder, die behaupteten, den Weg zu der sagenumwobenen Stadt entdeckt zu haben. Nachdem er ein paar Minuten lang seine Bücher und Schriftrollen durchwühlt hat, taucht er triumphierend mit einem Brief in der Hand wieder auf. Diesen hat er von dem Verfasser der maßgeblichen Enzyklopädie über die Region um Varisia und das Storalplateau erhalten: Cevil „Rotschwinge“ Reizer, dem Autor des viel gelobten (und oft kritisierten) Werkes *Eidolon*. Er lässt die SC den Brief lesen, aber behalten dürfen sie ihn nicht. Rotschwinge ist einer von Broderts Lieblingsautoren, und dieser Brief ist ein persönlicher Schatz. (Der Brief ist als Spielunterlage 6-1 abgedruckt.)

Der Brief beschäftigt sich mit den Unternehmungen zweier Zwergenbrüder, Silas und Karivek Vekker, die in die Kodarberge reisten und angeblich die Straße nach Xin-Schalast entdeckten. Brodert hat selbst einige Nachforschungen betrieben und kann bestätigen, dass Silas und Karivek Vekker sich tatsächlich mit einer großen Summe investierten Kapitals in die Berge abgesetzt haben. Allgemein geht man in Janderhoff davon aus, dass die Zwerge die „Entdeckung von Xin-Schalast“ als Tarnung für einen Betrug benutzten, doch wer die Vekkers persönlich kannte, hatte Hochachtung vor ihnen. Brodert nimmt an, dass sie Xin-Schalast tatsächlich gefunden haben und ihr Schweigen darüber eher einer Notwendigkeit denn Bösartigkeit zuzuschreiben ist. Hätten sie die herrliche Stadt nämlich entdeckt, wäre es weise gewesen, den Fund für sich zu behalten, bis sie mit einem Beweis hätten zurückkehren können. Broderts Theorie ist, dass die Vekkers in den Kodarbergen ein schlechtes Ende genommen haben. Wenn man ihre Ausgangsbasis fände (die, laut Rotschwinges Brief, am Ufer des Kazaron liegt), würde man dort vielleicht auf Hinweise stoßen, wo die Stadt liegt.

Grüße, Meister Gwink!

Nochmals vielen Dank für die zuvorkommenden Worte und den Umtrunk. Es ist immer ein Vergnügen, mit einem meiner Leser zu sprechen, insbesondere wenn er belesen und kultiviert genug ist, auch meine anderen Werke zu kennen, nicht bloß *Eidolon*. Leider war es mir nicht möglich, eine Abschrift meines frühen Entwurfs aus meinen persönlichen Aufzeichnungen zu vermitteln. Es scheint, als sei es größtenteils so behandelt worden wie viele meiner frühen Werke – auf ewig verloren in den Abgründen irgendwelcher geistloser und engstirniger Verleger, die nicht in der Lage sind, den Wert der Arbeit eines jungen Kundschafters zu erkennen.

Zum Glück ist mein Verstand noch immer so scharf wie in der Anfangszeit meiner Erforschung Eures herrlichen Heimatlandes. Ich erinnere mich an den Abend, als ich die Geschichte von Xin-Schalast zum ersten Male hörte. Damals saß ich auf einem Baumstamm inmitten eines Lagers der Varisier und teilte mir mit einer bezaubernden jungen Frau einen Becher rubinroten Honigwein. Ach, nein, diese Geschichte erzähle ich ein anderes Mal.

Die Erzählung machte mich neugierig, obgleich es bei allen Völkern Geschichten von "Städten aus Cold" gibt, doch was Xin-Schalast betrifft, so gab es unter den Varisierern keine Überlieferung, das jemand nach dieser Stadt gesucht hätte. Sie betrachteten jenen Ort als böse, etwas, das man fürchten und meiden sollte. Soweit ich sagen kann, hat keines unserer einheimischen Völker die Ruinen vor dem Aufkeimen der chelischen Herrschaft je gesucht. Doch wenn ich nun darüber nachsinne, wurden einmal die beiden Zwergenbrüder erwähnt, ich glaube, sie hießen Vekker. Sie behaupteten, die Straße nach Xin-Schalast entdeckt zu haben, und überzeugten mehrere Kaufleute in Janderhoff davon, sie mit Geld und Ausrüstungsgegenständen auszustatten, um am Kazaron in den Niederungen der Kodarberge eine Ausgangsbasis zu errichten. Soweit ich gehört habe, sind durch ihr Verschwinden in den Kodarbergen alle Investoren in den Bankrott getrieben worden, und noch heute wird die Erwähnung des Namens Vekker in den hoffischen Schenken von einer Litanei lautstarker Profanitäten begleitet.

Anstatt aber eine Abschrift meines frühen, vollständigen Entwurfs mitzuschicken, liegt diesem Sendschreiben eine signierte Kopie von *Eidolon* bei. Ich nehme an, das Buch wird sich gut in Eurem Regal machen.

Bleibt gesund!
Rotschwinge

ANWENDUNG VON MAGIE

Selbst wenn kein SC in der Gruppe ist, der Erkenntniszauber wirken kann, können sie doch Zauberkundige oder Schriftrollen in Magnimar ausfindig machen, um mithilfe von Magie ihre Suche nach Xin-Schalast fortzusetzen. Leider schränken die realitätsverändernden Eigenschaften der Region im Schatten des Mharmassivs die Wirkung von Erkenntniszaubern ein. Verwende die Ergebnisse, die Zauber wie *Heiliges Gespräch* oder *Kontakt zu anderen Ebenen* einbringen, um die SC in die richtige Richtung zu führen, aber fühle dich nicht verpflichtet, irgendwelche Fragen exakt zu beantworten. Zauber wie *Sagenkunde* offenbaren alle gegebenen Informationen auf der Seite 302 und ebenso die Tatsache, dass vor Kurzem die beiden Zwergenbrüder Vekker behaupteten, den Weg nach Xin-Schalast gefunden zu haben. Allerdings hat man nie wieder etwas von ihnen gehört, nachdem sie ihr Basislager in den Kodarbergen errichteten.

A DAS WELTENDACH

Die Kodarberge gehören zu den beeindruckendsten und gewaltigsten Gebirgszügen Golarions. Nur wenige Orte auf der Welt sind derart lebensfeindlich, und doch gibt es dort Leben. Aufgrund der Extreme sind Monster und Bewohner natürlich gleichermaßen mächtig; nur die Stärksten überleben in dieser Region, die unter den Schoanti als das Weltendach bekannt ist.

In diesem Abenteuer werden die SC auf der Suche nach Xin-Schalast zunächst den Kazaron hinauffahren, um die verschwundenen Brüder Vekker aufzuspüren. Danach geht es wahrscheinlich den Avah hinauf,

von dem es heißt, er weise den Weg nach Xin-Schalast. Wie die SC die Kodarberge erreichen, bleibt ihnen überlassen. *Teleportieren* ist den SC keine große Hilfe, bis sie tatsächlich die Kodarberge erreichen und wissen, wo es hingehet. Aber mit Zaubern wie *Windwandeln* und *Schattenreise* geht die Reise rasch vorüber. Sicherlich erweist sich schnelles Reisen mithilfe von Magie als nützlich für die SC, sobald sie die Hütte oder sogar Xin-Schalast erreicht haben. Doch bei ihrem ersten Ausflug ins unwirtliche Gebirge ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass sie den Weg auf altmodische Weise hinter sich bringen werden.

Wenn man davon ausgeht, dass die SC den Kazaron hinauffreisen, stoßen sie bei Punkt „A“ auf der Karte auf Seite 318 auf einen Übergang von schroffen Gebirgsausläufern zu den wahrlich Furcht einflößenden Bergen. Solange die SC den Weg am Flussufer fortsetzen, wird die Überlandreise für sie ein wenig einfacher. Irgendwann jedoch müssen sie ins Gebirge vorstoßen.

Du solltest mit den Regeln für Abenteuer im Hochgebirge vertraut sein, die auf den Seiten 428-430 des *Pathfinder Grundregelwerks* beschrieben werden. Die physischen Gefahren, die das Bergsteigen und große Höhen mit sich bringen, sind in vielen Fällen ebenso groß wie die Monster, auf die die SC im Verlauf dieses Abenteurers unwiderruflich treffen werden. Und wenn du diese Gefahren ausspielst, kannst du den Helden klarmachen, dass sie sich in einem wirklich lebensfeindlichen Gebirge befinden. Wichtiger noch, wenn die Spieler das Gefühl haben, dass die Kodarberge tatsächlich bedrohlich sind, werden sie besser verstehen, warum Xin-Schalast so lange vor dem Rest der Welt verborgen geblieben ist.



DIE ZINNEN VON XIN-SCHALAST

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEIL EINS:
DIE SUCHE NACH
XIN-SCHALAST

TEIL ZWEI:
EIN FLÜSTERN IM WIND

TEIL DREI:
AUF DEM WELTENDACH

TEIL VIER:
XIN-SCHALAST

TEIL FÜNF:
DIE BESTEIGUNG DES
MHRMASSIVS

TEIL SECHS:
DIE GIERSPITZE

TEIL SIEBEN:
DAS AUGE DER GIER

TEIL ZWEI: EIN FLÜSTERN IM WIND

VOR 70 JAHREN GINGEN DIE ZWERGENBRÜDER SILAS UND KARIVEK VEKKER IN DEN KODARBERGEN EINEM GERÜCHT NACH, DEMZUFOLGE ES IM HOCHGEBIRGE EINE AUSGEDEHNTTE GOLDADER GÄBE. ALS SIE IM NAHEGELEGENEN GLETSCHER GOLD IN EINEM ABLAGERUNGSBODEN FANDEN, ERHOBEN SIE ANSPRUCH AUF DAS GEBIET UND ERRICHTETEN IHRE GOLDSCHÜRFERSTÄTTE. WIE ES OFT BEI ZWERGEN DER FALL IST, WAREN SIE SEHR DARAUF BEDACHT, DIE LAGE IHRER SCHÜRFSTÄTTE GEHEIM ZU HALTEN, UND GINGEN SOGAR SOWEIT, DASS SIE IHRE HÜTTE UND IHR SCHÜRFLAGER MEHRERE KILOMETER ENTFERNT VON IHRER MUTUNG ERRICHTETEN. KEINER VON BEIDEN KONNTE AHNEN, WIE NAHE SIE DEM REICHSTEN ORT IN GANZ VARISIA GEKOMMEN WAREN: XIN-SCHALAST.

Jahrzehntelang schürften Silas und Karivek, doch sie wussten, dass die Goldader schon bald erschöpft sein würde. Daher wagten sie sich tiefer in das umgebende Gebirge und suchten in den Bächen und Felswänden nach Anzeichen für Verfärbungen, um mögliche frische Ablagerungen zu finden, die sie abbauen konnten. Ihre Erfahrung als Bergsteiger und ihre zwergische Dickköpfigkeit zahlten sich aus: Zufällig stießen sie auf den Oberlauf des Avah und dahinter auf Xin-Schalast.

Die Zwerge konnten lediglich den äußeren Rand der Stadt erkunden, bevor eine Gruppe wütender Riesen sie zur Flucht zwang. Dennoch hatte der Anblick des Reichtums in der Stadt ausgereicht, jeglichen Gedanken ans Goldschürfen zu vertreiben. Wozu sich die Mühe machen, Gold aus tiefen Erdlöchern herauszuholen, wenn man es einfach vom Boden aufheben konnte? Allerdings war Xin-Schalast alles andere als sicher, und die Zwerge wussten, wenn sie die Stadt ausbeuten wollten, brauchten sie Unterstützung.

Sie kehrten nach Janderhoff zurück. Dort nahmen sie Kontakt zu mehreren Schürfgennossenschaften auf und konnten sich im Stillen Vorräte und finanzielle Unterstützung sichern, da sie ihre Behauptungen mit merkwürdigen Relikten untermauerten, die sie zurückgebracht hatten. Die Investoren baten die Vekkers, ihre Entdeckung geheim zu halten, und stellten ihnen große Summen Geldes zur Verfügung. Die Brüder kehrten mit einer kleinen Armee aus Schürfern, Forschern und Söldnern nach Norden zurück, die alle begierig darauf waren, mit der Erforschung von Xin-Schalast ein Vermögen zu verdienen.

Doch schaffte es das Heer der Vekkers nie bis in die Stadt der Gier. Nur einen Tag später, nachdem sie den Gletscher erreicht hatten, auf dem der erste Schürfund lag, wurde der Tross von einer Lawine erfasst, die alle Vorräte mit sich riss. Der Versuch, die Vorräte zu bergen, endete mit dem Tod von sieben weiteren Zwergen. Da der Rückweg versperrt war, marschierten die Überlebenden weiter und hofften, in den Kammern der Vekkerhütte Trost, Unterkunft und – vor allem – mehr Essen zu finden. Doch als sie dort ankamen, war die Hütte von den schrecklichen Schneemenschen geplündert worden, die in den Kodarbergen leben. Alle Nahrungsmittel waren fort.

Es dauerte nicht lange, und der Hunger trieb die Zwerge zunächst zur Verzweiflung und dann in den Wahnsinn. Als Karivek schließlich vorschlug, sie sollten sich auf Kannibalismus verlegen, um sich für den Rückweg

aus den Bergen zu stärken, protestierten lediglich sein Bruder Silas und wenige andere Zwerge. Die Abweichler waren in der Unterzahl, und mit einer Raserei, die aus dem Wahnsinn erwuchs, fielen Karivek und die übrigen Zwerge über ihre Begleiter her und speisten so gut wie seit Monaten nicht mehr.

Dann geschah etwas Seltsames. Die Zwerge spürten, dass das Mahl sie merkwürdig belebte. Ihr Verstand wurde klar, ihre Stärke kehrte zurück und mit ihr die Gier. Die Zwerge beschlossen, nicht zurückzukehren, sondern weiter in die Kodarberge vorzudringen und Xin-Schalast zu finden. Diejenigen, die während ihrer Reise zurückblieben, sich beschwerten oder einfach das Pech hatten, die größten unter ihnen zu sein, wurden zur nächsten Mahlzeit, und nach jedem Gelage fühlten die Zwerge, wie ihre Stärke zunahm. Sie achteten nicht auf das eigenartige Flüstern im Wind oder darauf, dass sie seit Tagen ziellos durchs Gebirge gewandert waren. Irgendwann blieb nur noch ein Zwerg übrig: Karivek Vekker. Als er nichts mehr zu essen hatte, setzte er sich auf einen einsamen Vorsprung über dem Kazaron, und als der Hunger wiederkam, vernahm er zum ersten Mal das Flüstern im Wind. Vor seinen Augen löste sich eine Gestalt aus dem Nebel, und als die Quelle seiner kannibalischen Gelüste vor ihm in der Luft auftauchte, sah Karivek den Wendigo, der den Tod über sie alle gebracht hatte. In seiner Verzweiflung wollte der Zwerg sich von dem Felsvorsprung in die Tiefe stürzen. Der Wendigo packte ihn jedoch und riss ihn mit derartiger Geschwindigkeit mit sich durch die Luft, dass die erfrorenen Füße des Zwergs abrissen. Letztendlich ließ der böse Geist ihn aus schwindelerregender Höhe fallen. Karivek verbrachte beinahe eine Minute in Verzweiflung und Reue, bevor er auf dem Boden aufschlug.

DIE VEKKERHÜTTE

Obwohl die eigentliche Schürfstätte vor langer Zeit unter einer Lawine begraben wurde, steht die Hütte der Brüder bis heute. Niemand, der den Kazaron hinauffährt, kann die Hütte übersehen, die aus gespaltenen, mit grobem Mörtel zusammengehaltenen Baumstämmen und Holzschindeln auf dem Dach besteht. Die Baumstämme und Schindeln sind Jahrzehnte alt, und die Masse an Flechten, die die Wände überzieht, verleiht der Hütte ein fremdartig organisches Aussehen. Die Fenster sind 60 Zentimeter hoch und 60 Zentimeter breit und mit zwei Paar Fensterläden versehen, um die



Kälte draußen zu halten. Die Hütte selbst steht in einem niedrigen Tal in den Kodarbergen in einer Höhe von knapp 1.350 Metern.

Den Brüdern war die Gefahr, die von den einheimischen Tieren ausging, nicht fremd (besonders nicht die durch die abscheulichen Schneemenschen, mit denen die Vekkers sich bei zahllosen Gelegenheiten auseinandersetzen mussten). Da sie auch ein wenig paranoid waren, erbauten sie ihre Hütte auf dem Vorsprung einer 18 Meter hohen Felswand. Danach bauten die Zwerge eine Wendeltreppe und richteten ein Flaschenzugsystem ein, die beide vom Fuß der Felswand direkt zur Hütte hinaufführte. Beides ummantelten sie mit den gleichen, durch Mörtel zusammengehaltenen Baumstämmen. Darüber hinaus errichteten sie einen kleinen Lagerstuppen und einen Anbau am unteren Treppenabsatz, wo sie das geschürfte Erz vom wertlosen Abraum trennen konnten, ohne sich die Mühe machen zu müssen, es erst nach oben in die Hütte zu schaffen.

Inzwischen meiden die abscheulichen Schneemenschen und andere einheimische Tiere die Hütte, und zwar aus einem einzigen Grund: Sie wird von den Geistern der Zwerge heimgesucht, die von Ihresgleichen vor Jahrzehnten gegessen wurden. Diese Heimsuchungen sind nicht böseartig, doch genauso wenig wollen sie Besucher in der Hütte. Diese Spukerscheinungen werden von dem Schrecken und dem Schmerz ihres Todes angetrieben und greifen jeden an, der die Hütte betreten will. Lediglich einer der Geister, das Echo von Silas Vekker, ist noch bei Verstand. Doch um zu ihm zu gelangen und zu erfahren, wie die Geister der Hütte besänftigt werden können, müssen die SC sich dem Zorn der anderen stellen.

Die meisten Spukerscheinungen in diesem Abschnitt des Abenteuers stellen keine wirkliche Herausforderung für hochstufige Charaktere dar. Aber das ist auch nicht der Zweck. Die Spukerscheinungen sind dazu da, das Thema und die Stimmung im Abenteuer

VEKKERHÜTTE & UMGEBUNG

zu unterstreichen und klarzustellen, welch schlimmes Ende es nehmen kann, wenn man allzu gierig ist. Zudem stellen die Spukerscheinungen eine hervorragende Möglichkeit im Abenteuer dar, den Spielern die Vorgeschichte zu den Ereignissen in der Umgebung zu erzählen. Sobald die SC ihre erste Erkundung der Hütte hinter sich haben, kennen sie die grausigen Einzelheiten dessen, was geschehen ist. Außerdem haben sie diese Einzelheiten auf interaktive Weise erfahren, die sie – im Idealfall – stärker in das Geschehen einbindet, als das einfache Vorlesen irgendeines Textes.

Für den Augenblick ist es zwar unerheblich, doch die Stärke der Hüttenwände wird im Verlauf des Abenteuers noch an Bedeutung gewinnen (siehe S. 315, „Die Belagerung durch den Wendigo“). Die Hüttenwände besitzen Härte 5, TP 75 und einen Zerschlagen-SG von 25. Die Türen besitzen Härte 5, TP 20 und einen Zerschlagen-SG von 23. (Die meisten Türen sind unverschlossen, jedoch klemmen einige und müssen aufgebrochen werden. Der Zerschlagen-SG stellt die Wurfchwierigkeit dar, die überwunden werden muss, um die Türen nicht nur aufzustemmen, sondern sie vollständig aus den Angeln zu brechen.) Die Werte der Fenster mit den doppelten Fensterläden sind Härte 5, TP 20 mit einem Zerschlagen-SG von 18.

DER WÄCHTER IN DER ÖDNIS

Der Wendigo, der das Schicksal der Vekkers besiegelte und ihre Hoffnungen auf Ruhm zerschlug, weilt noch immer in der Umgebung und duldet keine Eindringlinge in seinem Territorium. Obwohl der Externar mächtig ist, zieht er es doch vor, Eindringlinge auf geschickte und grauenvolle Weise zu bekämpfen, und greift nur im Notfall auf Gewalt zurück. Im Verlauf dieses Abschnitts wird sich der Wendigo immer mehr der Anwesenheit der SC bewusst, was zu der folgenden Reihenfolge kleiner Ereignisse führt.

GEHEIMNISVOLLES HEULEN: Sobald die SC die Vekkerhütte zum ersten Mal sehen, hallt das elende Geheul des Wendigo in der Umgebung wider: ein lang gezogener Schrei, nicht unähnlich dem eines sterbenden Hirsches. Das Monster ist über anderthalb Kilometer entfernt, wenn es dieses erste Heulen von sich gibt, das daher keine Wirkung auf einen SC hat, der es mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 25 wahrnimmt. Die SC, die das Geräusch hören, können einen Fertigkeitwurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 27 ablegen, um zu ermitteln, dass es übernatürlich ist und wahrscheinlich von einem Externar stammt. (Wenn das Ergebnis dieses Fertigkeitwurfs für Wissen (Die Ebenen) den SG um 10 oder mehr übersteigt, wird das Geräusch korrekt als das Heulen eines Wendigo identifiziert.)

AUFKOMMENDER STURM: Sobald die erste Spukerscheinung ausgelöst wurde, spürt der Wendigo die Anwesenheit der SC in der Umgebung und setzt *Wetterkontrolle* ein, um einen Schneesturm zu erzeugen. Während der 20 Minuten nach dem Auslösen der ersten Spukerscheinung wird das Wetter immer schlechter, bis es nach diesen 20 Minuten die Stärke eines Schneesturms erreicht. Der Schneesturm hält 4W12 Stunden an; der Schneesturm wird von dem Wendigo alle 24 Stunden „wieder aufgeladen“, indem er erneut *Wetterkontrolle* wirkt, solange er glaubt, dass die SC sich noch in der Umgebung aufhalten.

ALBTRAUMHAFTE RUHE: Der Wendigo beobachtet die Umgebung um die Vekkerhütte aus der Distanz heraus. Wenn die SC nicht gerade um Heimlichkeit bemüht sind, erfährt das Monster genug über sie, dass es sich kurz darauf tiefer in die Berge zurückzieht und *Albtraum* wirkt, um einen zufällig ausgewählten SC mit seiner Fähigkeit Träume heimzusuchen. Der Schlaf des SC wird dadurch nicht nur mit Albträumen erfüllt, sondern setzt ihn auch der Wendigopsychose aus (PF MHB II, S. 284).

DER WENDIGO NÄHERT SICH: Nachdem die SC den Geist von Karivek Vekker besiegt haben (siehe „Ereignis 3“, S. 313), heult der Wendigo erneut. Dieses Mal ertönt das Geheul aus anderthalb Kilometern, sodass die gesamte Gruppe es hören kann (und eventuell erschüttert ist). Aus dieser Nähe wird das Heulen mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 27 richtig als das eines Wendigo identifiziert.

BLIZZARD: Nach dem zweiten Geheul setzt der Wendigo *Wetterkontrolle* ein und erschafft einen Blizzard. Er hält diesen Blizzard während der nächsten paar Tage solange aufrecht, wie möglich. Dadurch will er die SC zwingen, in der Hütte Unterschlupf zu suchen, woraufhin er die Unterkunft belagert, wie unter „Ereignis 4“ auf Seite 315 dargestellt. Regeln für Blizzards findest du auf Seite 438 des *Grundregelwerks*.

B1 TAILING (HG 14)



Ein Turm aus gespaltenen Baumstämmen erstreckt sich an der Felswand von einer Werkstatt am Boden zu einer größeren Hütte in achtzehn Metern Höhe. Der grobe Holzbau ist dermaßen mit Flechten überwuchert, dass er fast wie ein Teil des Felsen wirkt. Im Boden südlich des unteren Gebäudes befindet sich eine steile Böschung; darüber ragt eine Schütte aus der Südwand des Holzbaus. Am Fuß der Böschung liegt ein großer Haufen feinen, schwarzen Sandes, der sich über einer Lagerstätte ausbreitet, die durch

jahrelange Auswaschung zerfurcht wurde. Auf dem Boden neben dem Haufen wachsen keine Pflanzen, abgesehen von einer einzigen, eingesunkenen Kiefer. Schwache Reste eines Pfades führen zur Tür der Werkstatt; allerdings ist seit Jahren niemand mehr diesen Weg entlanggegangen.

Der Sandhaufen unter der Schütte besteht aus den Überresten, die bei der Nachbearbeitung des Golderzes im Bereich **B5** entstanden sind. Um das Gold aus der Gesteinsmatrix zu lösen, verwendeten die Zwerge eine arsenhaltige Lösung. Im Laufe der Jahre ist der arsenhaltige Abfall in den umgebenden Boden gesickert und hat alles pflanzliche Leben in der Region vernichtet. Die Ausnahme bilden die Flechten und Pilze, die ohne Weiteres auf der Hütte wachsen. Jeder, der mit dem schwarzen Feinstaub in Berührung kommt, riskiert eine Arsenvergiftung (PF GRW, S. 560; wenn die SC das Zeug lediglich berühren und es nicht direkt nehmen, erhalten sie einen Bonus von +6 auf ihre Rettungswürfe, um der Wirkung des Giftes zu widerstehen).

KREATUR: Vor zwei Jahren spürte der Hüter und Beschützer der oberen Baumgrenze die Gegenwart von Gift und Schmutz, nachdem beides in den Kazaron geflossen und flussabwärts getragen wurde. Dieser Hüter, ein uralter Baumhirte, kam in dieses Gebiet und versuchte, das Tailing wegzuschaffen, das die Pflanzen vergiftete. Obwohl es ihm gelang, einen Großteil der Schadstoffe zu entfernen, die an dieser Stelle in den Fluss gelangten, wurde er selbst durch die Verschmutzung geschwächt und schließlich getötet. Obwohl Pflanzen in der Regel immun gegen Gifte sind, tötet diese Art der Verschmutzung auch sie, wenn sie ihr länger ausgesetzt sind (wenn auch nicht ganz so schnell).

Durch den Tod dieser edlen Kreatur erhielten die Geister, die die Hütte heimsuchten, eine geeignete Leiche, auf die sie sich konzentrieren konnten. Dies im Zusammenhang mit der Verderbnis und der Verschmutzung, die sich nun auf diese Region erstreckten, ließ den Baumhirten in der folgenden Nacht als schreckliche untote Kreatur wiederauferstehen. Seine einstige Sanftmut wurde von ewigem Hunger und Zorn verdrängt, und inzwischen findet er Gefallen daran, jede Kreatur zu töten, die ihm in den Weg kommt. Nachdem er sie getötet hat, wirft er ihre Leichen auf den Abraum und wartet auf frische Opfer. Jetzt steht er neben dem Tailing und wirkt lediglich wie eine tote Kiefer, die kurz davor steht umzukippen; der Baumhirte greift nicht eher an, als bis die SC die Böschung hinunterkommen und den Bereich des Tailing in Augenschein nehmen. Später aber, wenn ein einsamer SC oder zwei SC das Untergeschoss der Hütte verlassen, versucht der Baumhirte, sie augenblicklich zu töten, bevor sie flüchten können. Er vergräbt seine Opfer flach unter dem Tailing, wo sie mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 16 entdeckt werden können.

DER GRAUSIGE BAUM

EP	HG	TP
38.400	14	199

Einzigartiger untoter Baumhirte (PF MHB, S. 28)

NB Riesiger Untoter

INI -1; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +27

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 5, auf dem falschen Fuß 28 (-1 GE, -4 Größe, +23 natürlich)

TP 199 (21W8+105)

REF +6, WIL +15, ZÄH +12

Immunitäten wie Untote, Kälte; **SR** 10/Hiebswaffen

Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +27 (4W6+15/19-20 plus Pilz)

Angriffsfläche 12 m; **Reichweite** 12 m

Besondere Angriffe Doppelter Schaden gegen Objekte, Trampeln (4W6+22, SG 35)

TAKTIK

Im Kampf Der grausige Baum hat ein unheimliches Gespür für Druiden, Waldläufer, Gnome und andere naturverbundene Kreaturen. Diese Ziele greift er vornehmlich an. Der grausige Baum verfolgt seine Feinde, solange sie in Sichtweite sind, allerdings nicht bis in die Hütte. (Sollten sich seine Gegner aber noch in Reichweite aufhalten, greift er durch offene Türen und Fenster nach ihnen.)

Moral Der grausige Baum kämpft bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 41, **GE** 9, **KO** –, **IN** 12, **WE** 16, **CH** 21

GAB +15; **KMB** +34; **KMV** 43 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (wankend), Mächtiger Ansturm, Mächtiges Gegenstand zerschmettern, Verbesserter Ansturm, Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Verbesserter Kritischer Treffer (Hiebe), Waffenfokus (Hiebe), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Heimlichkeit +11 (in Wäldern +27), Motiv erkennen +27, Überlebenskunst +24, Wahrnehmung +27, Wissen (Natur) +22

Sprachen Sylvanisch

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Pilz (AF) Die Zweige des grausigen Baumes sind mit einem bösartigen Pilz überzogen, der sich in Kontakt mit Blut rasch verbreitet, im Körper jeder Kreatur, die von den Hieben getroffen wird, ruckartig Fäden bildet und dabei 1W6 Punkte Geschicklichkeitsschaden verursacht. Eine Kreatur stirbt, wenn ihre Geschicklichkeit durch diesen Effekt auf 0 fällt.

SCHATZ: In einer Aushöhlung im Stamm des untoten Baumhirten liegen einige Schätze, die er während der vergangenen Jahre angesammelt hat. Diese können bei der Untersuchung des toten Baumes mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 entdeckt werden und bestehen aus einem großen, schwarzen Opal im Wert von 2.000 GM, einem rissigen Lederrucksack mit einem kaputten Geologenhammer und 43 GM, 12 *Armbrustbolzen der Distanz* +2 sowie einem versiegelten Flachmann mit dem *Gipfelstürmerelixier*.

B2 LAGERRAUM

Dieser Raum hat ein steiles Schrägdach. Die Tür ist mit einem Schloss versehen, doch ist es dermaßen verrostet, dass es mit einem Stärkewurf gegen SG 12 oder mit 5 Punkten angerichteten Schadens (Härte 6) zerbrochen werden kann. Im Inneren liegen die Überreste eines einst florierenden Schürferunternehmens. Die verrotteten Reste von Schubkarren, Schaufeln, Spitzhacken, Tellern fürs Goldwaschen und Waschrinnen zum Auswaschen des

Abraums in einem wirren Haufen. All diese Werkzeuge sind mit einer dicken Reifschicht überzogen und bis zur Nutzlosigkeit verfallen.

B3 UNTERER EINGANG



Der Fußboden besteht aus kahlen Brettern. Im Osten steht eine breite Doppeltür, und daneben hängt ein schäbiger Vorhang vor einem anderen Raum. Die trockenen Bretter hier drinnen scheinen noch immer stabil zu sein, da sie gut vor dem Einfluss der Elemente während der vergangenen Jahre geschützt waren.

Die Außentür zu diesem Raum ist verschlossen. Das Schloss ist verrostet, es bleibt aber stabil. Tatsächlich macht der Rost es noch schwieriger, das Schloss zu knacken (Mechanismus ausschalten SG 33, Härte 8, TP 20, Zerschlagen SG 25).

Dieser Raum diente den Brüdern als sicherer Durchgang, durch den sie die Erze aus dem Tagebau zu Weiterverarbeitung hereintragen konnten. Die Tür im Osten ist ebenfalls verschlossen, allerdings sind die Schlösser nicht verrostet und können mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 geöffnet werden.



DER GRAUSIGE BAUM



DIE ZINNEN VON XIN-SCHALAST

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: DIE SUCHE NACH XIN-SCHALAST

TEIL ZWEI: EIN FLÜSTERN IM WIND

TEIL DREI: AUF DEM WELTENDACH

TEIL VIER: XIN-SCHALAST

TEIL FÜNF: DIE BESTEIGUNG DES MHRMASSIVS

TEIL SECHS: DIE GIERSPITZE

TEIL SIEBEN: DAS AUGE DER GIER

B4 BETTKAMMER



Hinter dem Vorhang liegt eine kleine, karge Kammer. Auf der gegenüberliegenden Seite steht eine Pritsche mit einem Holzrahmen, einer groben, mit Stroh gefüllten Matratze und einer abgewetzten Decke. Unter der Pritsche steht noch immer ein altes Paar Arbeitsstiefel, auf denen die getrockneten Reste alten Matresses kleben.

Wenn die Brüder Vekker eine neue Ladung Erz aus dem Tagebau hereinbrachten, wollten sie ihre Ausbeute nicht unbeaufsichtigt lassen, bis sie sicher in ihrem Tresor untergebracht war. Daher schufteten sie Tag und Nacht in der Erzwäschekammer, doch selbst mir ihrer abgehärteten Zwergenkonstitution mussten sie gelegentlich Ruhepausen einlegen. Wenn dem so war, schlief einer der Brüder in dieser Kammer, um dafür zu sorgen, dass kein Dieb eindringen und sich mit dem Gold davonmachen konnte.

SCHATZ: Im linken Stiefel ist ein *Stoßdolch* +3 versteckt. Das Todesklingengift, mit dem die Klinge früher bestrichen war, ist längst ausgetrocknet und abgeblättert, sodass nur noch eine leichte (und ungefährliche) Verfärbung zurückbleibt.



SPUKERSCHEINUNG: Die Vekkers besaßen genügend Gold, um Lebensmittel für ein ganzes Jahr einzukaufen, doch gab es keinen Ort, in dem sie es hätten kaufen können – eine grausame Ironie, die Silas in den letzten Tagen heimsuchte, bevor sein Bruder ihn ermordete. Sein

Geist, noch immer vom Hunger getrieben, manifestiert sich in diesem Raum, wie er zu Lebzeiten und bei besserer Gesundheit ausgesehen hat: als kahler Zwerg mit einigen Narben im Gesicht und einem Vollbart, dessen unteres Ende durch Goldringe geteilt ist. Wenn die SC den Raum zum ersten Mal betreten, regt sich eine schattenhafte Gestalt in einer Ecke des Raumes. Während die Spukerscheinung immer mehr Gestalt annimmt, verschwinden die Schatten, und die Gestalt von Silas hockt in der Südwestecke des Raumes. Sein Rücken ist der Tür zugewandt, und vom Boden neben der Schütte hebt er Goldstaub auf und stopft ihn sich in den Mund. Silas dreht sich um; der Goldstaub klebt in seinem Bart und rinnt ihm in Sabberfäden aus dem Mund, als er sagt: „Ihr! Das müsst ihr probieren! Es ist so köstlich!“ Mit diesen Worten stopft er eine weitere Handvoll Goldstaub in seinen Mund und schluckt ihn herunter. In Wahrheit ist der „Goldstaub“, den er isst, arsenhaltiger Schutt.

B5 ERZWÄSCHE (HG 8)



Die Luft in dieser lange verschlossenen Kammer riecht faulig. Die Rückwand bildet das feste Gestein der Felswand. Eine Rampe führt von der Tür im Westen anderthalb Meter nach oben, und der übrige Bretterboden bleibt auf dieser Höhe. Haufen aus Staub und Geröll bedecken den Boden, und die Holztische biegen sich unter der Last von rostigen Maschinen, riesigen Kupferbehältern und mehreren Werkzeugen zum Zerkleinern und Absplittern von Gestein. Aus einem Geröllhaufen direkt unterhalb des Durchgangs ragt der Griff einer Schaufel hervor. Zwei Paar ellenbogenlanger, dicker, von langer Verwendung fleckiger Lederhandschuhe hängen an Haken an der Tür im Norden.

Die Brüder Vekker karrten die Seifen in diese Kammer, wo sie das Golderz vom tauben Gestein trennten. Sie verwendeten eine arsenhaltige Lösung, um die Mineralien auf chemischem Wege zu trennen. Das Rohgold wurde in den Nebenraum gekarrt, wo es sicher im Tresor aufbewahrt wurde. Der übrig gebliebene Schutt wurde durch ein Gitter in der Südwand geschaufelt, das zu einer Schütte führte, über die Abfallstoffe in die Nähe des Bereichs B1 gelangten. Das Gitter ist auf dieser Seite mit einem Riegel versehen und kann leicht geöffnet werden (ähnlich einer starken Holztür). Allerdings können die Eisenstäbe nicht aus dem Rahmen entfernt werden, so dass man von außen nicht hineingelangt.

Der gesamte Raum ist erfüllt von Arsenablagerungen, und besonders der Staub und das Geröll sind deswegen hochgiftig. Jeder in dieser Kammer, der mit den Stoffen in Berührung kommt – ob er nun hineinfällt oder einfach eine offene Wunde aufweist –, ist einer Arsenvergiftung in hoher Konzentration ausgesetzt (siehe Bereich B1).

GOLDFRESSENDER ZWERG

EP	HG	TP
4.800	8	16

RN Spukerscheinung (gesamter Bereich B5)

Zauberstufe 8

Bemerkungen Wahrnehmung SG 10 (um die schattenhafte Gestalt von Silas zu entdecken, die in der Ecke hockt)

TP 16; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Minute

Effekt Silas' Worte haben die gleiche Wirkung wie *Masseneinflüsterung*; wer ihn hört, muss einen erfolgreichen Willenswurf gegen SG 19 ablegen, damit er nicht dem Drang erliegt, eine Handvoll arsenhaltigen Staub vom Boden aufzuheben und zu essen. In diesem Falle verstärkt die Spukerscheinung die tödliche Wirkung des Arsens: Jeder, der das Zeug ist, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen, um der Wirkung einer Arsenvergiftung zu entgehen. Silas beobachtet die Anderen beim Essen zu, und während das Opfer spürt, wie das Gift durch seine Adern fließt, sieht der heimgesuchte Charakter, wie Silas plötzlich zusammensinkt, immer abgezehrter aussieht und dann in einer blutigen Explosion mundgerechter Fleischhäppchen auseinander fliegt. Einen Augenblick später ist er verschwunden; allerdings nur eine Minute lang, danach taucht er erneut auf.

B6 ERZSCHACHT (HG 8)

Die Beschreibung dieses Bereichs hängt davon ab, ob die SC von unten oder oben hineingelangen. In der folgenden Beschreibung gehen wir davon aus, dass die Gruppe von unten einsteigt. Ändere die Beschreibung dementsprechend, wenn sie in den Bereich B7 gelangen.



Die Holzwände dieses muffigen Schachtes grenzen an das natürliche Gestein der Felswand im Osten. Eine stabil aussehende Holzterrace mitsamt Geländer win-

det sich vom Boden des Schachtes im Uhrzeigersinn in die Höhe. Die oberen Absätze verschwinden in der Düsternis wie im Inneren eines modrigen Speichers. Eine dicke, lange Kette hängt wie eine Schlaufe im Schacht; ihre Glieder schwingen und klingen sanft im Wind, der gelegentlich durch die Wände zieht. Es gibt keine Fenster in den Holzwänden. Eine hochkantgestellte Schubkarre lehnt an der Wand im Osten.

Die Brüder Vekker bauten diese umschlossene Treppe als sicheren Ausgang zu ihrer Hütte. Im Bereich **B7** hängt ein Erzkübel, den sie mithilfe einer Kette und einem Gewinde herunterlassen konnten, um das Gold einzuladen, das sie in der Erzwäsche herausgefiltert hatten. Mit der Schubkarre transportieren sie das Gold zu dem Erzkübel.

Die Treppe reicht 18 Meter in den Bereich **B7** hinauf; sie ist stabil und trotz ihres Alters in gutem Zustand. Auf 15 Metern ist eine Falle eingebaut. Entweder entschärften die Brüder Vekker diese Falle im Bereich **B11**, oder sie sprangen über die Auslöser in den Stufen hinweg, wenn es sein musste.

KREATUR: Sobald die kippende Treppe ausgelöst wird (oder kurz bevor die SC den Raum verlassen), manifestieren sich die Geister, die die Hütte heimsuchen, indem sie die Kette beleben, die hier von der Decke hängt. Die Kette windet sich wie eine Riesenschlange, als sie belebt wird, rollt sich zusammen, verknäuelst sich und schwingt den metallenen Erzkübel mit tödlicher Wirkung. Obwohl die Kette lediglich ein Feld von 1,50 Metern einnimmt, macht ihre Reichweite ihre Größe wett.

RASSELNDE KETTE

EP	HG	TP
3.200	7	52

Verbesserter belebter Gegenstand (PF MHB, S. 31 u. 294)

N Großes Konstrukt

INI +1; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** -3

VERTEIDIGUNG

RK 20, **Berührung** 10, auf dem falschen Fuß 19 (+1 GE, -1 Größe, +10 natürlich)

TP 52 (4W10+30)

REF +2, **WIL** -2, **ZÄH** +1

Immunitäten wie Konstrukt; **Verteidigungsfähigkeiten** Härte 10

Schwächen Heimgesucht

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf 2 Hiebe +11 (1W8+8 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 18 m

Besondere Angriffe Würgen (1W8+12)

TAKTIK

Im Kampf Die rasselnde Kette zieht jeden, den sie würgt, zum oberen Ende des Schachtes und lässt ihn in der nächsten Runde fallen, nachdem sie (eventuell erfolgreich) versucht hat, eine zweite Runde lang Würgeschaden anzurichten.

Moral Die rasselnde Kette kämpft bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 12, **KO** -, **IN** -, **WE** 5, **CH** 5

GAB +4; **KMB** +13 (+17 Ringkampf); **KMV** 24 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Besondere Eigenschaften Konstruktionspunkte (Ergreifen, Heimgesucht, Metall, Schneller, Würgen, Zusätzlicher Angriff)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Heimgesucht (AF) Die Kette ist heimgesucht und nimmt daher Schaden durch positive Energie wie eine untote Kreatur. Sie kann mit *Böses entdecken* entdeckt werden.

FALLE: Ein Teil der Treppe in 15 Metern Höhe im Bereich **B6** ist mit einer Falle versehen. Sobald Druck auf eine dieser drei Stufen ausgeübt wird, kippt dieser Teil der Treppe zur Seite und schleudert jeden, der auf den Stufen steht, in den Mittelschacht entlang der Treppe. Die gekippte Treppe kann durch einen verborgenen Hebel im Bereich **B11** wieder zurückgesetzt werden.

KIPPENDE TREPPE

EP	HG
1.600	5

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 27; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKT

Auslöser Ort; **Umgehung** (verborgener Hebel im Bereich **B11**); **Rücksetzer** Manuell

Effekt 15 m tiefer Sturz (5W6 Sturzschaden); REF SG 20 keine Wirkung

B7 DACHBODEN DES TURMS



In diesem dunklen, schwindelerregenden Schacht gibt es keine Fenster. An einer schweren Winde, die an einen Überhang geschraubt wurde, hängt eine rostige Kette. Diese verläuft durch einen Flaschenzug, der an der Decke des Schachtes befestigt ist. Ein schwerer Eisenkübel hängt an der Kette. Dicke Holzkeile sind am Rand des Überhangs auf den Boden genagelt worden, und davor steht eine Schubkarre gelehnt.

An dieser Stelle hieften die Vekkers das Gold aus dem Tagebau nach oben, um es sicher zu verstauen. Die Winde ist stark verrostet, funktioniert aber noch. Mit ihr kann man den Erzkübel entweder hinaufziehen oder in den Bereich **B6** herablassen – vorausgesetzt, die rasselnde Kette wurde nicht zerstört. (Durch das Heraufziehen oder Herablassen des Kübels wird die rasselnde Kette nicht aktiviert.) Ein voller Kübel kann mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 15 für je 3 Meter mit einer Geschwindigkeit von 3 Metern pro Bewegungsaktion nach oben gezogen werden. Ist der Kübel leer, wird kein Stärkewurf benötigt. Daneben liegt eine 3 Meter lange Stange mit einem Eisenhaken an einem Ende. Mithilfe der Stange öffneten und schlossen die Zwerge die Fensterläden und zogen den Erzkübel auf den Überhang, wo der Inhalt in die Schubkarre geschüttet wurde. Im Gegensatz zu den übrigen Fenstern in der Hütte befinden sich die Läden innen.

Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für **Wahrnehmung** gegen SG 30 entdeckt man die geschickt verborgene Geheimtür, die zum Bereich **B13** führt.

B8 VERANDA (HG 5)



Vor der Hütte verläuft eine unebene Veranda mit grob gezimmertem Geländer. Am nördlichen Ende führt eine kurze Treppe zum Boden. Die Traufen des überhängenden Daches sind mit den Schädeln dutzender Tiere geschmückt, darunter Bären, Rehe, Auerochsen und zahlreiche andere Tiere. Die Pfosten, die das Dach stützen und die Außenränder des Geländers bilden, sind mit Geweihen versehen. Neben einer Tür steht auf der Veranda ein steinerne Kamin, und zwei Spaltblöcke auf der Erhöhung dienen als Sitzgelegenheiten.



DIE ZINNEN VON XIN-SCHALAST

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: DIE SUCHE NACH XIN-SCHALAST

TEIL ZWEI: EIN FLÜSTERN IM WIND

TEIL DREI: AUF DEM WELTENDACH

TEIL VIER: XIN-SCHALAST

TEIL FÜNF: DIE BESTEIGUNG DES MHARMASSIVS

TEIL SECHS: DIE GIERSPITZE

TEIL SIEBEN: DAS AUGE DER GIER

Die Brüder Vekker ergänzten ihre vernünftig gehorteten Vorräte mit allem Wild, das sie jagen konnten. Unter den vielen Trophäen gibt es nichts von Wert. Auf einem Schild über der Vordertür steht in ausgebleichter, aber immer noch leserlicher zwergischer Schrift: „Vekker Bergbaugesellschaft, Hauptsitz“. Die Vordertür ist nicht verschlossen, klemmt aber im Rahmen fest, sodass ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 18 nötig ist, um sie zu öffnen.

SPUKERSCH EINUNG: Lasse alle SC Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung ablegen, sobald die Gruppe diesen Bereich betritt. Ganz gleich, welche Ergebnisse sie erzielen, du sagst dem Spieler mit dem höchsten Ergebnis, dass er ein merkwürdiges Gefühl hat – als würde ihn jemand oder etwas beobachten. Du kannst dem Spieler sogar sagen, er habe eine in der Ferne und aus dem Augenwinkel eine humanoide Gestalt gesehen, die durch den Schnee nach Osten gestolpert sei. Es handelt sich um eine Manifestation von Silas Vekker, der versuchte, seinen vor Hunger wahnsinnigen Kameraden zu entkommen, indem er hinaus in den Schnee rannte. Eine Runde nach diesem flüchtigen Eindruck manifestiert sich die Spukerscheinung vollständig, da Silas die Charaktere bemerkt.

ANGENAGTER ZWERG

EP	HG	TP
1.600	5	10

RN Spukerscheinung (4,50 m nördlich von Bereich B8)

Zauberstufe 5

Bemerken Wahrnehmung SG 25 (um zu sehen, wie die humanoide Gestalt in der Ferne sich umdreht und die Gruppe ansieht)

TP 10; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Ein Zwerg (der gleiche wie in der Spukerscheinung im Bereich B5) wankt durch den Schnee. Seine Augen sind vor Angst weit aufgerissen, seine Kleidung ist zerfetzt, und Blut tropft aus mehreren Schnittwunden in seinem freiliegenden Fleisch. Sobald er die SC sieht, schreit er lautstark: „*Lauft! Lauft um euer Leben! Sie werden versuchen, euch zu fressen!*“ Alle SC in diesem Bereich müssen einen erfolgreichen Willenswurf gegen SG 20 ablegen, um nicht der Überzeugung zu sein, die anderen Gruppenmitglieder seien Kannibalen und würden sie jederzeit angreifen. Diejenigen, denen der Rettungswurf misslingt, geraten für 1W6 Runden in Panik; sie lassen alle Gegenstände fallen, die sie in der Hand halten, und versuchen, schnellstmöglich vor ihre Kameraden zu fliehen. Bei Charakteren, die blindlings durch den Schnee rennen, besteht in jeder Runde eine Wahrscheinlichkeit von 50 %, dass sie über den Rand des Felsvorsprungs fallen und dann 18 Meter in die Tiefe stürzen.

B9 EINGANGSBEREICH



In dieser einfachen Kammer liegt ein ausgetretener, schmutziger Fellteppich vor der Tür. Daneben steht ein wackliger Stuhl. Im Süden bedeckt eine dicke Decke den Durchgang.

Die Tür hat ein Schloss und Halterungen für einen Riegel, doch gibt es hier keinen.

B10 GARDEROBE



In dieser kleinen, muffigen Kammer gibt es kein Licht. Schwere Decken hängen wie Vorhänge über zwei Durchgängen. An der Wand im Süden steht eine Holzbank, unter der sich eine Sammlung schätzbiger

Beinkleidung reiht. Über der Bank gibt es Haken, an denen zum Teil verstaubte Kleidungsstücke hängen.

Die zwergischen Schürfer zogen hier ihre schmutzige Kleidung aus, um ihre Hütte zumindest ein wenig sauber zu halten. Unter der Sitzbank stehen sechs Paar trockener, rissiger und unterschiedlicher Lederstiefel, allesamt in Zwergengröße. Die Auswahl reicht von dick besohlenen Kletterstiefeln bis hin zu hüfthohen Watstiefeln, um in kalten Gebirgsbächen Gold zu waschen. Unter den verschiedenen Kleidungsstücken gibt es gewachste Regenmäntel aus Leder, fellbesetzte Wintermäntel sowie schlammgespritzte Latzhosen und einteilige Arbeitsanzüge. Diese haben ebenfalls Zwergengröße und sind größtenteils von Motten und getrocknetem Schimmel zerfressen.

SCHATZ: Verborgen hinter dem Regenmantel (Wahrnehmung SG 10) lehnt ein *Erdspalter des Verderbens* (Konstrukte) +2 an der Wand, den die Zwerge vor langer Zeit den Schoanti abkauften.

B11 SCHLAFKAMMER



Ein ausgetretenes Hirschfell liegt auf dem Boden der Schlafkammer. Ein weiteres altes, mottenzerfressenes Fell bedeckt einen kleinen Wandschrank. Das Fenster, durch dessen Glas ein Riss verläuft, geht nach Süden hinaus. Neben der Tür an der Nordwand stehen zwei grob gezimmerte Stockbetten, und an einem der Bettpfosten hängt ein Mantel mit durchgewetzten Ellenbogen. Auf den Betten liegen dünne Strohmattens mit mehreren dicken Decken am Fußende. Auf einem der Betten liegt eine alte Kohlekiste aus Metall, die früher als Fußwärmer diente. An einem Gestell an der Westwand stehen eine Armbrust, zwei Äxte und ein leichter Holzschild. Darunter steht eine große Ledertruhe. Eine erloschene, abdeckbare Laterne hängt von einem Dachsparren.

Die Brüder Vekker schliefen gemeinsam in dieser Kammer. Hier gibt es nichts von Wert, und die Waffen und der Schild sind verborgen und nutzlos. In der Ledertruhe liegen lediglich nichtmagische Dinge wie grobe Kleidung, Körperpflegeartikel und unterschiedliche Kleinigkeiten aus Schoanti-Herstellung. Eine der Stützen auf dem Ständer, die keine Waffe hält, ist der Hebel, mit dem sich die Falle im Bereich B6 entschärfen und zurücksetzen lässt. Man kann ihn mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 entdecken. Das zersprungene Fensterglas besitzt nur noch 2 Trefferpunkte. Der verhangene Wandschrank ist in Wirklichkeit ein Abort mit einer Holzbank und einem alten, verrosteten Eimer. An einem kleinen Haken hängen abgerissene Papierseiten. Bei genauerem Hinsehen stellen sie sich als Zeitungsblätter heraus, die auf eine Zeit vor ungefähr 70 Jahren datiert sind. Die Brüder Vekker waren keine begeisterten Leser, doch hoben sie jeden Fetzen Papier, den sie finden konnten, für andere Zwecke auf.

B12 KÄMMERCHEN



In dieser Kammer stehen größtenteils Regale, und überall liegen Müll und Abfälle herum, die sich über die Jahrzehnte bei den Bewohnern angesammelt haben.



DIE ZINNEN VON XIN-SCHALAST

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: DIE SUCHE NACH XIN-SCHALAST

TEIL ZWEI: EIN FLÜSTERN IM WIND

TEIL DREI: AUF DEM WELTENDACH

TEIL VIER: XIN-SCHALAST

TEIL FÜNF: DIE BESTEIGUNG DES MHARMASSIVS

TEIL SECHS: DIE GIERSPITZE

TEIL SIEBEN: DAS AUGE DER GIER

Unter einer dicken Schicht Staub und Rattenkot liegen allerhand Kleinigkeiten, die man für die Pflege der Hütte und die Instandhaltung des Tagebaugeschäftes benötigt. Hier gibt es nichts, was besonders wertvoll wäre, aber du kannst ruhig so viele nichtmagische Gegenstände einbauen, wie es dir passt – zum Beispiel ein Paar Schneeschuhe oder eine Zunderbox.

B13 TRESOR

Die Wände und die Tür dieser Kammer sind verstärkt und doppelt so dick. Die Geheimtür ist verschlossen und kann nur mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 35 geöffnet werden. Im Übrigen besitzen die Wände, die den Raum umgeben, Härte 5, 150 Trefferpunkte und Zerbrechen-SG 35.



Sieben Jutesäcke liegen an der Nordwand des engen Raumes, während im Westen ein schmaler Schreibtisch und ein Stuhl stehen. Auf dem Schreibtisch liegt ein in Leder gebundenes Bestandsbuch.

Das Bestandsbuch auf dem Schreibtisch enthält mehrere ausführliche Karten der Region, in denen die Brüder geschürft haben, und listet alle Orte auf, an denen sie Erzproben genommen haben, sowie alle Bergwerke. Es stehen auch Aufzeichnungen über die Ausschüttung jedes Bergwerks darin: Augenscheinlich wurden sie rasch ausgebeutet, ohne dass irgendwelche besonders lohnenden Ladungen herausgeholt werden konnten. Am Ende des Buches wurden mehrere Seiten herausgerissen; diese enthielten die Aufzeichnungen der Brüder über Xin-Schalast. Als Silas erkannte, wie wertvoll diese Entdeckung war, riss er sie heraus, merkte sich den Inhalt und verbrannte die Seiten.

SCHATZ: An diesem Ort bewahrten die Vekkers das Gold aus dem Bergbau auf, nachdem sie das Erz in dem unteren Anbau herausgewaschen und über den Schacht nach oben gezogen hatten. Die Tür quietscht laut, wenn sie geöffnet wird. (Mit Absicht, um die Vekkers vor Dieben zu warnen.) Im Raum stehen sieben Jutesäcke. Fünf sind voller Goldstaub und jeweils 1.000 GM wert. Die übrigen beiden Säcke enthalten tatsächlich Goldklumpen und sind jeweils 2.500 GM wert. Jeder Sack wiegt 40 Pfund. Hinter einem der Säcke liegt ein Kästchen verborgen, in dem 14 ungeschliffene Edelsteine liegen, die die Brüder gefunden haben und einzeln je 50 GM wert sind.

B14 WOHNSTUBE (HG 8)



Diese Stube diente den Bewohnern der Hütte offensichtlich als Wohnzimmer wie als Küche. In der Südostecke steht eine Kochstelle aus Stein mit Rauchabzug, und über dem Kaminrost hängt ein Kessel an einem Haken. Der Raum selbst befindet sich in einem schrecklichen Zustand: Feuerholz, Kochgeschirr, Töpfe und Pfannen, ja sogar die Möbel liegen durcheinandergeworfen auf dem Boden. Das Bild zweier mürrisch dreinblickender Zwerge, die vor einem riesigen Hirsch stehen, hängt schief an der Nordwand. Getrocknete Blutflecken verunzieren die Wände, den Fußboden sowie stellenweise die umgekippten Möbel, aber es sind keine Leichen zu finden.

Hier nahmen die Brüder Vekker ihre Mahlzeiten ein und verbrachten in der Stube ihre spärliche Freizeit. Das Bild zeigt zwei Zwerge, deren Familienähnlichkeit kaum zu übersehen ist: Silas und Karivek Vekker. Das Gemälde wurde vor vielen Jahren in Janderhoff angefertigt, wo die Brüder vor einem ausgestopften Hirsch Modell standen, um ihre Jagderfolge in den Kodarbergen zu feiern. Charaktere, die gesehen haben, wie sich Silas verschiedene Male in der Hütte manifestiert hat, erkennen den Zwerg auf Anhieb.

Das Chaos und das Blut sind alles, was an den schrecklichen Kampf erinnert, der im Raum losbrach, als Karivek und die Zwerge auf seiner Seite entschieden, Kannibalismus sei der einzige Ausweg. Der Kampf breitete sich rasch auf die Veranda und den Berghang aus, doch was von den Kämpfenden übrig geblieben war, wurde schon vor langer Zeit von aassfressenden Tieren weggeschafft.

SPUKERSCHENUNG: Während die SC den Raum erkunden, verspüren sie allmählich einen Anflug von Hunger. Diese Anflüge werden ohne große Vorwarnung zu ausgewachsenen Schüben schmerzhaften Hungers und schließlich zu dem heillosen Drang, die eigenen Kameraden zu verspeisen. Die Hungerschübe vergehen zwar schnell, doch der geistige Schaden hält länger an.

KANNIBALISTISCHER DRANG

EP 4.800

HG 8

TP 16

CB Spukerscheinung (gesamter Bereich B14)

Zauberstufe 8

Bemerkn Weisheitswurf SG 18 (um den plötzlichen Anflug unnatürlichen Hungers zu verspüren)

TP 16; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Sobald die Hungerschübe einsetzen, müssen alle Charaktere im Raum Zähigkeitswürfe gegen SG 20 ablegen, um durch den plötzlichen Phantomhunger keine 10W6 Punkte nichttödlichen Schaden durch Verhungern zu erleiden. Dieses unbändige Verlangen geht mit der Überzeugung einher, dass nur das Fleisch der anderen SC diesen Hunger stillen kann. Jeder Charakter, der Schaden durch Verhungern genommen hat, muss einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen. Ansonsten erleidet er 2W6 Punkte Weisheitsentzug, da der kannibalistische Drang den SC überwältigt und an den Rand des Wahnsinns treibt.

B15 SPEISEKAMMER (HG 14)

Die Tür zu diesem Raum ist schwer und sitzt plan im Rahmen, sodass ein Stärkewurf gegen SG 15 nötig ist, um sie zu öffnen.



In diesem Raum mit dem nackten Boden hängen mehrere Eisenhaken von den Dachsparren. Das Fenster auf der gegenüberliegenden Seite gibt den Blick über den Rand des Felsvorsprungs frei und hat, im Gegensatz zu allen anderen Fenstern in der Hütte, keine Scheibe – lediglich ein engmaschiges Eisengitter. An derselben Wand liegt ein über einen Meter hoher Knochenhaufen – Zwergenknochen, wie es aussieht.

Die Zwerge nutzten diesen Raum als Kühlkammer. Abgesehen vom Hochsommer, war es in der Speisekammer immer kühler als in der übrigen Hütte, sodass das Fleisch und die sonstigen Lebensmittel eine Weile hielt, ohne zu verderben. Das engmaschige Gitter in dem Fenster hielt (abgesehen von Fliegen und Moskitos in

den wärmsten Monaten) Ungeziefer ab, und die zähen Zwerge waren nicht pingelig, was den Zustand ihrer Mahlzeiten anging.

Die Knochen sind die Überreste der vier Zwerge, darunter auch Silas Vekker, die vor zehn Jahren getötet und gegessen wurden. Eine Untersuchung der Überreste mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Heilkunde gegen SG 20 ergibt, dass die Knochen sauber abgenagt wurden; sie weisen an vielen Stellen Kratz- und Nagespuren auf, die augenscheinlich von Zwergenzähnen stammen.

SPUKERSCHEINUNG: Der ersten Person, die die Knochen untersucht, steht eine böse Überraschung bevor. An den Gebeinen entdeckt der SC seinen eigenen Schmuck: ein Ring auf einer skelettierten Hand, eine Kette, die über einem Brustkorb hängt, oder einen Gürtel, der von einer elfenbeinfarbenen Hüfte rutscht. Mit dieser Entdeckung geht die Überzeugung einher, dass es sich tatsächlich um die abgenagten Knochen des Charakters handelt. Einen Augenblick später steht der Charakter inmitten eines Wirbelsturms aus schattenhaften Gestalten, währenddessen die Geister der ausgeschlachteten Toten den SC in ihre Reihen aufnehmen wollen.

DIE HUNGRIGEN TOTEN

EP	HG	TP
38.400	14	20

CB Spukerscheinung (gesamter Bereich B15)

Bemerken Wahrnehmung SG 25 (um das lauter werdende Geflüster und sabbernde Grunzen der hungrigen Toten zu hören)

TP 20; **Auslöser** Berührung; **Rücksetzer** 1 Minute

Effekt Von außen betrachtet, fängt der heimgesuchte Charakter plötzlich an, wild um sich zu schlagen, als würden ihn Dutzende unsichtbarer Hände durch den Raum stoßen und zerren. Gleichzeitig tauchen blutende Wunden durch unsichtbare Bisse auf dem ganzen Körper des Opfers auf. Der heimgesuchte Charakter nimmt wahr, dass er plötzlich von einem Dutzend abgemagerter, aber unglaublich starker Zwerge umzingelt ist, die ihn alle bei lebendigem Leibe zu essen versuchen. Die Geister legen 10 Angriffswürfe mit einem Bonus von +15 gegen den SC ab. Jeder Treffer richtet 2W6+7 Punkte Schaden an, und bei einem Wurf von 19-20 droht ein kritischer Treffer. Ein Charakter, dessen Trefferpunkte durch die Bisse auf -10 fallen, wird zerrissen, und es bleibt nichts übrig als ein blutrotes, gut abgenagtes Skelett mit Ausrüstung.

EREIGNIS 1: KANNIBALISTISCHE RASEREI (HG 15)

Sobald die SC die Hütte gänzlich erkundet haben, sollten sie sich zusammenreimen können, was vor mehr als einem Jahrzehnt hier geschehen ist. Allerdings finden sie keine handfesten Hinweise auf die Lage von Xinschalast. Die eigentliche Quelle dieser Information, der Geist von Silas Vekker, muss sich erst noch richtig zeigen; doch zuvor wollen die unruhigen Seelen, die die Hütte heimsuchen, einen letzten, misstönenden Angriff wagen. Bis du diese Spukerscheinung auslöst, sollte sich das Wetter draußen wesentlich verschlechtern haben. Sollten die SC zu irgendeinem Zeitpunkt während ihrer Erkundung der Hütte hinausschauen, sagst du ihnen, dass es leicht zu schneien angefangen hat. Sobald du dieses Ereignis in Gang setzt, kommt es bereits zu starkem Schneefall, wie im *Pathfinder Grundregelwerk* auf Seite 438 beschrieben.

Dieser letzte Spuk ist vielschichtiger als die anderen Spukerscheinungen, die an bestimmte Räume gebunden sind. Es handelt sich um eine mehrstufige

Spukerscheinung, die – bis zu einem gewissen Grad – wie ein Kampf mit festem Ablauf ausgespielt werden sollte. Du kannst den Spuk jederzeit losbrechen lassen und am günstigsten, nachdem die SC den meisten oder allen Spukerscheinungen in der Hütte begegnet sind, allerdings bevor sie der Meinung sind, bereits alle Möglichkeiten ausgeschöpft zu haben. Falls die SC beschließen, die Nacht in der Hütte zu verbringen, geht der Spuk los, nachdem sie sich gerade erst schlafen gelegt haben. Hochstufige SC können allerdings auf Teleportation und andere Effekte zurückgreifen. Damit besteht die Möglichkeit, dass du dieses letzte Ereignis nicht mitten in der Nacht geschehen lassen kannst. In diesem Falle kannst du versuchen, die Spukerscheinung zeitlich so abzustimmen, dass sie mit einem natürlichen Höhepunkt bei der Erkundung der Vekkerhütte zusammenfällt. Vielleicht, nachdem die SC die jüngste Spukerscheinung miterlebt haben oder kurz nach der Entdeckung des geheimen Raumes im Bereich B13.

SPUKERSCHEINUNG: Diese Spukerscheinung fängt recht harmlos an: Merkwürdige Geräusche aus einem anderen Teil der Hütte legen den Verdacht nahe, dass die SC nicht alleine sind. Diese Geräusche werden immer lauter, bis es sich schließlich so anhört, als würde eine ganze Armee unsichtbarer, kreischender Irrer frei herumlaufen. Diese anhaltende Spukerscheinung erstreckt sich über 11 Runden und folgte einer vorgegebenen Reihe von Aktionen. Die SC können in jeder Runde nach Belieben handeln. Die Aktionen der Spukerscheinung geschehen immer mit einer Initiative von 10.

KANNIBALISTISCHE RASEREI

EP	HG	TP
51.200	15	67

CB anhaltende Spukerscheinung (Vekkerhütte und Umgebung in einem Radius von 9 m, ausgehend von den Außenwänden der Hütte)

Zauberstufe 15

Bemerken Wahrnehmung SG 25 (um ein Klopfen irgendwo in der Hütte zu hören)

TP 67; **Auslöser** Zeit; **Rücksetzer** Kein Rücksetzer

Effekt Diese anhaltende Spukerscheinung folgt den unten vorgeschriebenen Runden. Bis die Spukerscheinung in der fünften Runde nicht voll im Gange ist, kann sie nicht gebannt oder geschädigt werden. Die ersten vier Runden sind im Grunde eine längere Vorwarnung vor dem, was noch kommt.

Runden 1-3 Lasse die SC Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung gegen SG 25 ablegen. Wer Erfolg hat, hört ein undeutliches Klopfen – vielleicht von der Außentür im Bereich B3 –, als würde ein verirrter Wanderer Schutz vor dem Sturm suchen. SC, die sich in den unteren Räumen oder dem Treppenhaus aufhalten, müssen lediglich einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 10 ablegen, damit sie das Klopfen hören. Das Klopfen ertönt 3 Runden lang, sodass die SC währenddessen hinuntergehen und nachsehen können, wer da ist. Aufgrund des wirbelnden Schnees macht es keinen Sinn, nach draußen zu schauen, es sei denn, die SC stehen nur 1,50 Meter entfernt. Doch selbst dann können sie nicht erkennen, wer oder was da klopft hat.

Runde 4: Das unheimliche Klopfen hört 1 Runde lang auf.

Runde 5: Ein kräftiges Hämmern ertönt, gefolgt von einem lauten Knacken, das mit einem Mal die Hütte erfüllt, während die Wände zu wackeln und zu knarzen anfangen, als würde das Gebäude den Halt am Klippenrand verlieren und abrutschen. In jeder Runde, in der ein SC sich im Einflussbereich der Spukerscheinung aufhält, muss er einen Fertigkeitwurf für Akrobatik gegen SG 15 ablegen. Scheitert er, kann er sich in dieser Runde nicht bewegen; scheitert der Wurf



DIE ZINNEN VON XIN-SCHALAST

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: DIE SUCHE NACH XIN-SCHALAST

TEIL ZWEI: EIN FLÜSTERN IM WIND

TEIL DREI: AUF DEM WELTENDACH

TEIL VIER: XIN-SCHALAST

TEIL FÜNF: DIE BESTEIGUNG DES MHARMASSIVS

TEIL SECHS: DIE GIERSPITZE

TEIL SIEBEN: DAS AUGE DER GIER

um 5 oder mehr, fällt er hin und bleibt liegen. Sollte ein SC zu diesem Zeitpunkt im Bereich **B6** hinfallen, stürzt er die Treppe hinunter.

Runde 6: Das Hämmern ertönt weiterhin, doch nun sind auch die Umriss ausgehungertes Zwerge aus den Augenwinkeln sichtbar. Jeder Charakter verspürt plötzlich schmerzhaftes Hungerschübe und muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen, ansonsten erleidet er 4W6 Punkte nichttödlichen Schaden und 1W4 Punkte Konstitutionsschaden durch den grauenhaften Hunger.

Runde 7: Stimmen sind zu hören, größtenteils wortlose Schmerzensschreie, doch hier und da sind Bruchstücke von Sätzen zu hören: „essen uns“ oder „lasst sie nicht...“ oder „so hungrig“. Das Hämmern geht weiter, allerdings scheinen die verhungerten Geister die SC zum ersten Mal zu bemerken. Jeder Charakter muss einen Willenswurf gegen SG 18 ablegen. Scheitert er, heißt das, die Spukerscheinung ergreift Besitz von ihm, da die Geister in den Körper des SC zu fließen scheinen. Die Besessenheit verursacht 1W6 Punkte Weisheitsentzug und hat zusätzliche Auswirkungen in den Runden 8-10.

Runden 8-10: Das Hämmern und die Erschütterungen dieser komplexen Spukerscheinung gehen noch 3 Runden lang weiter. Besessene Charaktere müssen keine Fertigkeitswürfe für Akrobatik ablegen, um sich zu bewegen, und können jedwede Aktion unternehmen und alle möglichen Werkzeuge verwenden, die ihnen zur Verfügung stehen, um nicht besessene Charaktere bewusstlos zu schlagen oder hilflos zu machen. Steht ein besessener Charakter neben einem hilflosen, nicht besessenen Charakter und wird nicht von einem anderen nicht besessenen Charakter bedroht, kann er mit der besten Waffe, die ihm zur Verfügung steht, einen Coup de Grace gegen den hilflosen Charakter versuchen. Steht ein besessener Charakter neben einem toten Charakter, frisst er die Leiche und unternimmt keine andere Aktion, bis er von jemand Anderem angegriffen wird.

Runde 11: Mit einem plötzlichen Ruck hört die Spukerscheinung auf. Besessene Charaktere erhalten sofort wieder die Kontrolle über ihre Fähigkeiten. Jeder Charakter, der erfolgreich von einem Verbündeten gegessen hat, muss einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen, damit ihm klar wird, was er getan hat. Scheitert er, erleidet er zusätzlich 2W4 Punkte Weisheitsentzug durch die übernatürliche Erkenntnis. Du kannst auch zulassen, dass ein Charakter, der durch diese Spukerscheinung schwerem Weisheitsentzug ausgesetzt war, verschiedene Geistesstörungen entwickelt (siehe *PF SLHB*, S. 248). Die Hütte selbst zeigt kein Anzeichen von Gewaltanwendung, abgesehen von dem Schaden, den die SC verursacht haben. Einige wenige Runden später manifestiert sich Silas Vekker vor den SC, wie unter „Ereignis 2“ beschrieben (siehe unten).

EREIGNIS 2: DAS FLEHEN EINES GEISTES

Die kannibalistische Raserei endet nicht etwa so abrupt, weil die ruhelosen Seelen sich ausgetobt haben, sondern weil einer von ihnen noch Reste von gesundem Verstand besitzt. Dieser Geist ist Silas Vekker. Und ebenso, wie die wütenden Geister mehrere Runden benötigt haben, um ihre Raserei bis zum Höhepunkt dieser heftigen Spukerscheinung zu steigern, braucht Silas ungefähr eine Minute, um schließlich die Kraft aufzubringen, damit er diese Geister besänftigen kann. Sobald er das getan hat, verschwinden sofort alle Geister, bis auf einen.

Silas Vekker ist derselbe Geist, dem die SC eventuell in einem anderen Raum der Hütte begegnet sind: ein kahler Zwerg mit einem dunkelbraunen Bart. Sein Gesichtsausdruck ist seltsam undeutlich; er hat zum Beispiel keine Augen, und wenn er spricht, bewegt er kaum die Lippen. Es ist sehr anstrengend für ihn, diese

Manifestation aufrechtzuerhalten, und das auch nur über eine begrenzte Zeit. Während er spricht, fallen häppchengroße Brocken von ihm ab und verschwinden, wobei sie ein wachsendes, rotes Flickwerk hinterlassen, bis schließlich nicht mehr genug von ihm übrig ist und die gesamte Erscheinung verblasst.



„Ihr ... ihr seid am Leben? Ihr habt keinen Hunger? Ach ... das ist es, was ich in eurem Blut rieche. Gier. Ihr sucht nach der Stadt der Gier. Ihr solltet euer Unternehmen aufgeben, wenn ihr nicht so enden wollt wie ich. Kalt. Tot. Gefressen. Aber ihr lasst euch vermutlich nicht umstimmen. Dann solltet ihr wissen, dass ich den Weg nach Xin-Schalast kenne. Ich kann euch den Weg zeigen, aber nur, wenn ihr mir meinen Bruder zurückbringt. Er starb auf einem Vorsprung in den Bergen, anderthalb Kilometer nördlich von hier. Ich spüre, dass seine Seele dort draußen ist ... noch immer hungrig, noch immer wahnsinnig. Bringt mir seine Gebeine, damit ich unseren Streit schlichten kann. Sobald er Ruhe findet, werde ich euch den Weg zeigen, sodass auch ich Ruhe finde ...“

Silas' Geist hat nicht genug Kraft, um ein längeres, vernünftiges Gespräch zu führen, und mit Sicherheit nicht genug, um mehr als die oben beschriebene Geschichte zu erzählen. Nachdem er den SC seine Nachricht überbracht hat, verschwindet der Geist des Zwergs – weggefressen, bis nichts mehr von ihm übrig ist. Wenn die SC Kariveks Gebeine nicht nach Ablauf einer bestimmten Zeit zurückgebracht haben, nehmen die Spukerscheinung ihren normalen Rhythmus wieder auf.

EREIGNIS 3: HUNGRIGER GEIST (HG 16)

Kariveks Leiche liegt auf einem hohen Vorsprung über dem letzten Bergwerk, in dem die Brüder gearbeitet hatten, bevor sie Xin-Schalast entdeckten. Den Ort mithilfe von Weissagungszaubern zu finden, ist sicherlich eine Möglichkeit, doch SC, die diese Möglichkeit nicht haben, müssen im Bestandsbuch im Bereich **B13** nachschlagen. Der Standort des letzten Bergwerks der Vekker ist in diesem Buch eingezeichnet: am Fuß einer 600 Meter hohen Felswand im Gebirge, 1,5 Kilometer nördlich von der Hütte. Es gibt noch immer Reste eines gut ausgetretenen Pfades zwischen dem Bergwerk und der Hütte; die SC können dem Pfad mit einem Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 25 folgen. Wenn nicht, führt die Reise zu Kariveks Leiche durch pfadloses, schroffes Gebirge.

Die Felswand selbst ist recht glatt, und bei der Suche nach dem richtigen Vorsprung gibt es zum Glück nur wenige Stellen, die infrage kommen. Unglücklicherweise bedeutet dies auch, dass die glatte Felswand für Charaktere, die nicht fliegen, sich teleportieren oder irgendwie anders einer Kletterpartie ausweichen können, ein schwieriges Hindernis darstellt. Der Wind, der um die Felswand fegt, ist stark, und die Felswand ist vereist, sodass mehrere Fertigkeitswürfe für Klettern gegen SG 30 notwendig wären.

Der fragliche Vorsprung befindet sich nahe beim Gipfel. Er reicht 1,50 weit nach Nordwesten und Südosten und bildet eine Art Scholle, die sich zur Mitte hin vertieft. Der Boden ist an dieser Stelle rau und uneben, voller Geröll und Felsen, und gilt als schwieriges Gelände. Darüber hinaus sorgt die Gegenwart von Kariveks

ruhlosem Geist dafür, dass eine dicke, 30 Zentimeter hohe Nebelschicht den Boden undeutlich macht. Dieser Nebel erstreckt sich über die Felswand und bis zu 9 Metern den Rand hinunter, sodass ein Charakter, der nicht durch den Nebel hindurchsehen kann und sich durch ein Feld bewegt, das sich neben dem Rand befindet, einen erfolgreichen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen muss, um nicht zu stolpern und 600 Meter tief in die Bergwerksgruben zu stürzen.

Nahe des Ostrand des Vorsprungs ragt eine kleine Zahl Grabsteine aus dem Nebel. Während Kariveks Ende näher rückte, schwanden seine Schuldgefühle und seine Reue ob der ruchlosen Morde und des Kannibalismus im Angesicht des Hungertods. Diese Grabsteine, jeder mit dem Namen eines Zwergs versehen (darunter der seines Bruder Silas), ist ein letzter, verzweifelter Versuch, Buße zu tun. Trotz der ungefähr ein Dutzend Grabsteine liegt dort nur ein toter Körper, der nicht einmal begraben wurde.

KREATUREN: Kariveks Leiche liegt neben einer längst erloschenen Feuerstelle im Osten des Vorsprungs. Sie ist steifgefroren und durch die kalte Bergluft erhalten geblieben. Der Tote trägt noch immer seinen Waffenrock, bietet aber sonst einen grausigen Anblick. Nicht nur ist der Körper verdreht und geschunden, als wäre er aus großer Höhe gefallen, sondern die Beine enden in verkohlten Stümpfen, als wären die Füße weggebrannt worden.

Zu Lebzeiten war Karivek ein begnadeter und abenteuerlustiger Schürfer gewesen. Aufgrund ihres Bestrebens, unglaublich gefährliche Orte aufzusuchen, wo sie graben konnten, waren er und sein Bruder so etwas wie Legenden in Janderhoff. Karivek hätte ein bequemes Leben führen können, hätte er sein Fachwissen nahe seiner Heimat angewandt. Doch sein Abenteurergeist ließ ihm keine Ruhe. Und eben dieser Geist verweilt hier und ist durch Hunger und Schuld und Furcht zu einem mächtigen Gespenst geworden.

Unter den verschiedenen Kräften, die Karivek bei seiner Geistwerdung erwarb, besitzt er auch die Fähigkeit, Kreaturen der Unterart Kälte herbeizurufen und zu manipulieren. Derzeit treibt sich ein Frostwurm, der durch Kariveks übernatürliche Herrschaft über die Kälte angezogen wurde, in dieser Gegend herum und dient dem Geist als Beschützer. Die riesige Bestie lauert unter dem dichten Schnee und Eis in der Mitte des Vorsprungs. Sobald der Wurm bemerkt, dass sich irgendwelche Kreaturen dem Vorsprung nähern, schießt er aus seinem Versteck hervor und greift mit seiner Odemwaffe an.

Kariveks Geist bleibt verborgen, bis seine Leiche berührt wird oder der Frostwurm angreift. Daraufhin fliegt er durch den Nebel nach oben und greift an. Im Tode ist Kariveks Mund voller Fangzähne, von denen das Blut in Strömen tropft. Diese Tropfen werden zu Nebel und verschwinden, bevor sie den Boden berühren. Obwohl er körperlos ist, hinterlässt er aufgrund seiner eisigen Temperaturen auf jeder Oberfläche, die er berührt, Rauhreif. Er hinterlässt zum Beispiel frostige Handabdrücke, wenn er durch eine Wand geht.

KARIVEK VEKKER

EP	HG	TP
51.200	15	161

Geist Zwerg Experte 15 (PF MHB, S. 122)

NB Mittelgroßer Untoter (Kälte, Körperlos)

INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +26

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 20 (+5 Ablenkung, +2 GE, +5 Rüstung)

TP 161 (15W8+90); Schnelle Heilung 10

RF +7, WIL +13, ZÄH +12; +2 gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten

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

Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf Heftiger Biss +13 Berührung (3W6+7/18-20 plus 1W8 Blutung plus 1W6 CH und 1W6 KO), Verderbende Berührung +13 Berührung (15W6 plus 2W6 Kälte)

Besondere Angriffe Fleischfresser, Kalte Kreaturen befehligen, Telekinese (SG 22)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15; Konzentration +20)

Beliebig oft – *Monster beherrschen* (SG 24; hat nur Auswirkungen auf Nicht-Externare der Unterart Kälte)

TAKTIK

Im Kampf In der ersten Kampfrunde setzt Karivek sein Unheimliches Stöhnen ein, danach verwendet er Telekinese, um nicht-fliegende Feinde vom Vorsprung zu stoßen. Er konzentriert seine Nahkampfangriffe auf dickere Gegner – Opfer mit viel Fleisch auf den Knochen. Wenn er bemerkt, dass der Frostwurm beinahe tot und von Feinden umringt ist, versucht er mit seiner Verderbenden Berührung den Wurm zu töten, um dessen Todeszuckungen auszulösen. Er weiß, dass er nur durch übernatürlichen Stichschaden verletzt werden kann (und selbst dann nimmt er aufgrund seiner Körperlosigkeit bestenfalls halben Schaden).

Moral Sobald Karivek in einen Kampf verwickelt ist, kämpft er bis zur Vernichtung, da er weiß, dass er innerhalb weniger Tage wiederkehren wird.

SPIELWERTE

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

GAB +11; KMB +13; KMV 28 (32 gegen Ansturm, 32 gegen Zu-Fallbringen)

Talente Abhärtung, Ausdauer, Eiserner Wille, Fertigkeitfokus (Beruf [Minenarbeiter]), Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Beruf (Minenarbeiter) +26, Fliegen +10, Handwerk (Rüstungen) +19, Handwerk (Waffen) +19, Klettern +18, Überlebenskunst +17, Wahrnehmung +26 (ungewöhnliches Gestein +28), Wissen (Geografie) +19, Wissen (Natur) +19

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Eisiger Toter

Ausrüstung Waffenrock der verbesserten Kälteresistenz +4

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Eisiger Toter (ÜF) Da er in einer eisigen Umgebung gestorben ist, erhält Karivek die Unterart Kälte. Solange er sich in einer Umgebung aufhält, deren Temperatur unter dem Gefrierpunkt liegt (wie auf diesem Vorsprung), erhält er Schnelle Heilung 10.

Fleischfresser (ÜF) Als Opfer der schleichenden Krankheit des Wendigo kurz vor seinem Tod, ist ein Teil dieser Krankheit in Kariveks Innerstes übergegangen. Bei einem erfolgreichen kritischen Treffer mit seinem Heftigen Biss reißt der Geist dem Opfer einen Klumpen Fleisch heraus und verschlingt es (das Fleisch wird geisterhaft und verschwindet). Das Opfer erleidet dadurch 1W6 Punkte Konstitutions- und Charismaentzug (Zähigkeit SG 22, keine Wirkung).

Heftiger Biss (ÜF) Bei einer natürlichen 18-20 auf seinem Wurf droht Karivek mit einem kritischen Treffer durch seinen Biss. Seine Zähne werden hart und messerscharf. Sie beißen Fleisch durch, ignorieren aber jegliche Rüstung, wodurch er mit seinem Biss einen Berührungsangriff durchführen kann. Karivek addiert seinen 1,5-fachen

Charismabonus zum Schaden durch seinen Heftigen Biss hinzu. Wunden, die der Heftige Biss verursacht, sind tief und blutig und verursachen 1W8 Punkte Blutungsschaden.

Kalte Kreaturen befehligen (ÜF) Durch seinen Tod durch die Hand eines übernatürlichen, kalten und böswärtigen Wesens (des Wendigo) hat Karivek geisterhafte Macht über nicht-externare Kreaturen der Unterart Kälte. Der Geist kann beliebig oft auf jede nicht-externare Kreatur der Unterart Kälte als zauberähnliche Fähigkeit *Monster beherrschen* wirken, kann damit aber nur eine Kreatur auf einmal befehligen.

Wiederkehr (ÜF) Bis seine Gebeine in die Vekkerhütte zurückgebracht werden, kehrt Kariveks Geist nach seiner Vernichtung 2W4 Tage später wieder.

VERBESSERTER FROSTWURM

(PF MHB II, S. 112, 293)

EP	HG	TP
25.600	13	200

SCHATZ: Kariveks Leiche trägt noch immer seinen *Waffenrock der verbesserten Kälteresistenz +4*; seine übrige Ausrüstung hat er längst verloren.

ENTWICKLUNG: Sobald die SC den Geist besiegt haben, heult der Wendigo und erschafft einen Blizzard, wie unter „Der Wächter in der Ödnis“ beschrieben.

EREIGNIS 4: BELAGERUNG DURCH DEN WENDIGO (HG 17)

Sobald die SC den Geist besiegt und seine Überreste eingesammelt haben, müssen sie sie lediglich zur Vekkerhütte zurückbringen. Leider ist dies wegen der steigenden Wut des Wendigo leichter gesagt als getan. Der grauenhafte Externar ist verärgert darüber, dass die SC seine kannibalischen Pläne durchkreuzen wollen, und geht dazwischen, um die SC zu bestrafen und sie – im Idealfall – in seine widerlichen Gepflogenheiten einzuführen. Die SC haben sein Heulen schon mindestens einmal gehört, als sie sich zum ersten Mal der Hütte näherten, und einer von ihnen könnte sogar schon von den Träumen des Monsters heimgesucht worden sein. Sobald sie sich mit Kariveks Überresten auf den Rückweg zur Hütte machen, heult der Wendigo erneut und erschafft einen Blizzard, um die SC am Fortkommen zu hindern und sie idealerweise in einem offenen Bereich zu erwischen.

Sobald die SC mit Kariveks Gebeinen zur Hütte zurückkommen, legt sich ein merkwürdiges Gefühl der Ruhe über den gesamten Bau. Selbst das Heulen des Blizzards draußen klingt gedämpft und ruhig. Sobald die SC die Gebeine in den Bereich **B14** bringen (oder in einen anderen Bereich, in dem Silas ihnen erschien und sie um diesen Gefallen bat), erscheint Silas Vekker erneut mit einem Ausdruck von Traurigkeit und Vergebung auf dem Gesicht. Doch Karivek ist noch nicht so weit, die Vergebung seines Bruders anzunehmen. Der Geist des Kannibalen manifestiert sich ebenfalls – seine Knochen zerfallen zu Staub, und er zeigt sich in seiner Geistergestalt. Stumm treten die beiden Geister zum Zweikampf an und scheinen in einem Kampf des Willens verstrickt zu sein, denn hauchdünne Fäden aus Ektoplasma und geisterhafte Schwaden peitschen hervor und umschlingen den jeweils anderen.

Silas braucht nur etwas Zeit, um seinen Bruder zu besänftigen; 10 Minuten genügen. Leider kann der Wendigo die Aussöhnung und den bevorstehenden Verlust seines Meisterwerks spüren und geht rasch gegen die Hütte und die SC darin vor.

KREATUR: Der Wendigo greift die SC zunächst nicht direkt an, sondern verlegt sich auf psychologische Kriegsführung durch Angst und Schrecken. Wenn er sie draußen im Blizzard erwischt, folgte er ihnen mithilfe von *Windwandeln*, dreht sich dann und wann und greift im Vorbeifliegen Nachzügler oder jeden anderen an, der von der Gruppe getrennt wird.

Sobald die SC allerdings zur Hütte zurückgekehrt sind, ändert der Wendigo seine Taktik und greift mit physischen Mitteln an. Das Monster belagert die Hütte: Es schlägt mit seinen mächtigen Klauen auf die Wände und das Dach ein in dem Versuch, das Gebäude niederzureißen und an die Opfer darin heranzukommen. Wenn er nicht daran gehindert wird, kann der Wendigo *Träume heimsuchen* gegen die sich aussöhnenden Brüder einsetzen und sie beide erneut mit dem kannibalischen Drang und Wahnsinn überschwemmen. Innerhalb von 10 Minuten wird Silas davon überwältigt und verwandelt sich in einen kannibalischen Geist (verwende Kariveks Werte). Sollte dies geschehen, müssen die SC den Wendigo töten und anschließend die beiden wiedergekehrten Geister, bevor Silas die Kluft zwischen ihm und seinem Bruder schließen kann.



KARIVEK
VEKKER



DIE ZINNEN VON XIN-SCHALAST

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEIL EINS:
DIE SUCHE NACH
XIN-SCHALAST

TEIL ZWEI:
EIN FLÜSTERN IM WIND

TEIL DREI:
AUF DEM WELTENDACH

TEIL VIER:
XIN-SCHALAST

TEIL FÜNF:
DIE BESTEIGUNG DES
MHARMASSIVS

TEIL SECHS:
DIE GIERSPITZE

TEIL SIEBEN:
DAS AUGE DER GIER



WENDIGO

EP	HG	TP
102.400	17	279

(PF MHB II, S. 284)

TAKTIK

Im Kampf Der Wendigo bevorzugt einsame Ziele, schreckt aber auch nicht vor mehreren Gegnern zurück. Er konzentriert seine Angriffe zunächst auf den am schwächsten aussehenden oder am leichtesten gepanzerten Feind. Wenn er eine Kreatur zu packen bekommt, fliegt er mindestens 60 Meter in die Höhe, bevor er seinen Gegner auf den felsigen Boden fallen lässt. Danach kehrt er zu der Hütte zurück, um diejenigen zu erledigen, die sich noch im Inneren befinden. Wenn sich herausstellt, dass die SC starke Nahkämpfer sind, setzt er von da an Bissangriffe im Verbindung mit seinem Talent Angriff im Vorbeifliegen ein, um Nahkampfangriffe gegen sich einzuschränken. Charaktere, die jedoch Feuer einsetzen, bekommen (wenn möglich) die volle Wucht der Wendigoangriffe zu spüren.

Moral Fallen die Trefferpunkte des Wendigo unter 40, setzt er *Windwandeln* ein und flieht ins Gebirge (und packt dabei noch einen SC, wenn er die Möglichkeit bekommt). Er wird nicht sobald zurückkehren, um seinen Herrschaftsanspruch über dieses Gebiet erneut geltend zu machen.

ENTWICKLUNG: Falls der Wendigo besiegt oder vertrieben wird, gewinnt Silas den stillen Kampf mit seinem Bruder nach 10 Minuten, worauf Kariveks Geist sich

plötzlich entspannt und seufzt. Seine Zähne werden wieder normal, und seine Füße wachsen wieder nach, bevor er im Nichts verschwindet. Silas dreht sich zu den SC um: Der Ausdruck auf seinem Gesicht ist friedlich, doch nicht ohne ein wenig Traurigkeit. Die letzten Worte, die er an die SC richtet, bevor er verschwindet, sind eine Warnung.



„Ihr habt meinen Bruder gerettet. Ihr habt mich gerettet. Ich sollte euch belohnen, indem ich das Wissen über den Pfad nach Xin-Schalast mit ins Jenseits nehme. Doch ich spüre, dass es euch immer noch danach verlangt, diese goldenen Ruinen zu sehen. Nun gut. Sucht in den Seiten meines Bestandsbuches nach dem Weg, und möge Torag euch in der bevorstehenden Finsternis beschützen ...“

Nachdem er geendet hat, verschwindet Silas ebenfalls. Währenddessen erscheinen mehrere Pergamentseiten und schweben langsam zu Boden. Dies sind die fehlenden Seiten aus Silas' Bestandsbuch im Bereich **B13**, und auf ihnen ist genau beschrieben, wo die Straße nach Xin-Schalast zu finden ist.

BELOHNUNG: Wenn die Charaktere den Vekkers ihren Frieden geben, bevor der Wendigo Silas verwandeln kann, erhalten sie 51.200 EP.



DIE ZINNEN VON XIN-SCHALAST

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: DIE SUCHE NACH XIN-SCHALAST

TEIL ZWEI: EIN FLÜSTERN IM WIND

TEIL DREI: AUF DEM WELTENDACH

TEIL VIER: XIN-SCHALAST

TEIL FÜNF: DIE BESTEIGUNG DES MHARMASSIVS

TEIL SECHS: DIE GIERSPITZE

TEIL SIEBEN: DAS AUGE DER GIER

TEIL DREI: AUF DEM WELTENDACH

SOBALD DIE SC ALLE VERLORENEN SEITEN DES BUCHES DER BRÜDER VEKKER AN SICH GENOMMEN HABEN, HALTEN SIE EINEN UNGLAUBLICHEN SCHATZ IN HÄNDEN. SELBST OHNE DEN EINFLUSS ÜBERLAGERNDER REALITÄTEN UND DER VERWIRRUNG DURCH DIE NÄHE VON LENG ZU DIESER WELT WÜRDEN DER WEG NACH XIN-SCHALAST DEN KÖRPER AUF EINE HARTE PROBE STELLEN. NIMMT MAN JEDOCH ALLES ZUSAMMEN, SO IST ES NUR DEM PUREN GLÜCK ZU VERDANKEN, DASS MAN ÜBERHAUPT HOFFNUNG HAT, DIE UNTERGANGENE STADT DER GIER ZU FINDEN. EBENSOLCHES GLÜCK HATTEN DIE VEKKERS VOR EINEM JAHRZEHNT, ALS SIE AUF DER SUCHE NACH SCHÜRFGRUND ZUM ERSTEN MAL AUF DIE RUINEN STIESSEN.

Laut den Richtungsanweisungen der Vekkers besteht der erste Schritt für die SC darin, weiterhin dem Kazaron flussaufwärts zu folgen, bis sie auf einen weiteren Nebenfluss stoßen. Im Bestandsbuch wird dieser Fluss der Avah genannt, doch steht dort auch, der Lauf, der sich durch die Kodarberge windet, sei nichts für schwache Nerven. Es gibt kein Ufer, auf dem man entlangwandern könnte, und der Fluss steigt bei den Stromschnellen bis zu 90 Metern an, je tiefer er ins Gebirge vordringt. Das Wasser des Avah ist eiskalt, wenngleich er selbst niemals zufriert. Während die SC dem Fluss stromaufwärts folgen, wird die Luft beständig dünner, und der Himmel wird dunkelblau. Wenn sie den Kazaron verlassen und an einen Punkt knapp südlich der Eisnebelmarschen gelangen (wo die SC sich auf der kleineren Karte „Umgebung von Xin-Schalast“ bewegen), sind sie bereits Tausende Meter geklettert und haben eine Höhe von gut 4.500 Metern über dem Meeresspiegel erreicht. (Regeln und Vorschläge, wie du das Abenteuer in dieser feindlichen Umgebung leiten kannst, findest du auf Seite 430 des *Grundregelwerks* im Abschnitt über Reisen in den Bergen und Höhenlagen.)

Schließlich erreichen die SC die Quelle des Avah: ein gefrorenes Sumpfland, das von glitzernden Wolken aus Eiskristallen eingehüllt ist und Eisnebelmarschen genannt wird. Doch auch dann entdecken sie nichts, was auf die Ruinen der Zinnen von Xin-Schalast hinweist. An dieser Stelle, so das Bestandsbuch, müssen die SC fasten und auf eine Vollmondnacht warten. Daraufhin wird sich ihnen der restliche Weg offenbaren, denn an diesem Ort liegt die Grenze des außerweltlichen Einflusses von Leng auf Golarion. Natürliche Kreaturen werden in dieser Region nervös. Und mit Ausnahme magisch besänftigter Tiere, Tiergefährten und Vertrauter wird kein Tier freiwillig die Region betreten, die auf der Karte „Umgebung von Xin-Schalast“ eingezeichnet ist. Besonders empfindsamen intelligenten Kreaturen spüren die „Falschheit“ dieser Region ebenfalls; jeder Charakter, der einen erfolgreichen Weisheitswurf gegen SG 20 ablegt, fühlt sich deutlich unerwünscht in der Region und leidet unter einem Gefühl unbekannter Angst und Besorgnis. Diese Empfindungen haben keine regeltechnische Auswirkung auf das Spiel, sollten die SC dennoch auf Trab halten.

Jeder Charakter, der einen Fuß in diese Region setzen will, muss einen erfolgreichen Willenswurf gegen SG 25 ablegen. Ansonsten wandert er, ohne es zu wissen und ohne es zu wollen, auf einem gewundenen Pfad zurück in eine Region der Kodarberge, die nicht von Leng

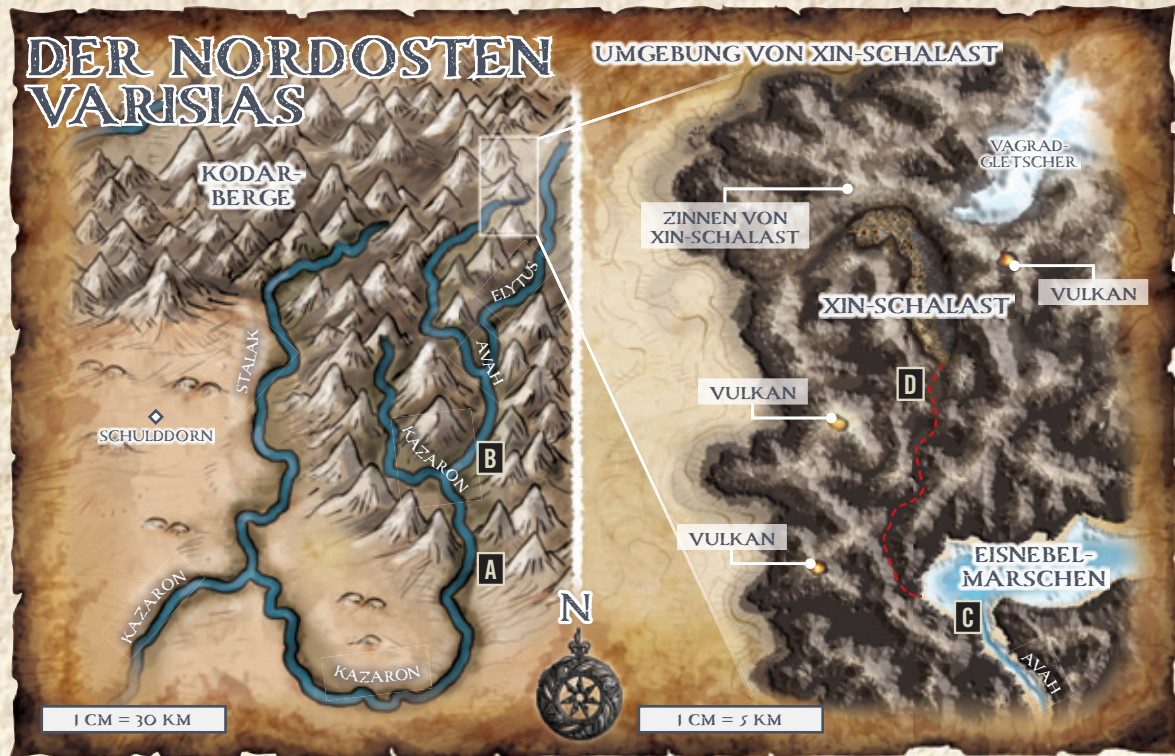
beeinflusst wird. Diese Verzerrung der Realität hat sogar Auswirkung auf die Verwendung von Seilen oder anderen Wegen, den eigenen Fortschritt zu markieren. Die Dinge ändern sich dermaßen unterschwellig, dass ein Forscher, dessen Willenswurf scheitert, die Region einfach auf der anderen Seite wieder verlässt, ohne wirklich dieses Reich durchwandert zu haben. Ein Charakter, dem der Willenswurf gelingt, nachdem er die Region betreten hat, erleidet keinen weiteren Malus, bis er wieder hinausgelangen will. Das Gefühl der Falschheit durch die Nähe zu Leng bleibt die ganze Zeit über bestehen.

Ein Charakter, der unter der Wirkung von *Schutz vor Chaos* steht, erhält einen Bonus von +2 auf seinen Willenswurf. Mithilfe von *Wahrer Blick* kann ein Charakter auch nach Belieben kommen und gehen und den Willenswurf auslassen. Sobald er sich innerhalb des Reiches aufhält, muss er den *Wahren Blick* nicht länger aufrechterhalten, bis er das Gebiet wieder verlassen will. Dazu muss ihm ein Willenswurf gegen SG 25 gelingen, ansonsten muss er feststellen, dass die Verzerrung auch entgegengesetzt wirkt und dass er ständig ins Zentrum der Region zurückkehrt, ganz gleich, welchen Weg er nimmt. Ein Charakter, der mithilfe von *Teleportieren* in die Region hinein (oder aus ihr hinaus) gelangen will, muss einen erfolgreichen Zauberstufenwurf gegen SG 30 ablegen, ansonsten scheitert der Zauber.

Es gibt auch eine nichtmagische Methode, Körper und Geist zu reinigen und die Reise nach Xin-Schalast zu erleichtern. Die Vekkers stießen zufällig darauf, als sie auf der Suche nach einer neuen Schürfstelle an den Grenzen dieser Region und der heutigen Quelle des Avah ihr Lager aufschlugen. Sie hatten ihre Suche nach Erzproben um eine Woche verlängert und waren gezwungen, ihre Nahrungsmittel zu rationieren. Jeder SC, der nichttödlichen Schaden durch Hunger erleidet und an der Quelle des Avah steht, kann bei Vollmond einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 15 ablegen. Daraufhin sieht er das geisterhafte Abbild des Flusses Avah, wie er sich weiter den Berg hinaufwindet und die Quelle erreicht, der er eigentlich entsprang, bevor sie durch geologische Bewegung verschoben wurde. Sobald er diesen Geisterfluss bemerkt hat, kann der Charakter ihm mit Leichtigkeit folgen, solange er weiterhin Hunger leidet. Folgen die SC dem Geisterfluss (der durch eine gepunktete Linie auf der Karte „Umgebung von Xin-Schalast“ eingezeichnet ist), erreichen sie schließlich die Niederstadt von Xin-Schalast. Doch zuvor müssen sie noch einen der gefährlichsten Bereiche dieser Region durchqueren.



DER NORDOSTEN VARISIAS



C DIE KÖNIGIN DES EISNEBELS (HG 16)

Der geisterhafte Avah führt durch ein zum Teil gefrorenes Sumpfgebiet: die Eisnebelmarschen. Dieses Gebiet war einst ein See. Als Thassilon fiel, brachen mehrere Vulkane aus, die Region wurde von Schlack überzogen, und es entstand dieses tückische und einzigartig hochgelegene Marschland. Die Gewässer der Eisnebelmarschen befinden sich im ständigen Wechsel zwischen Gefrieren und Tauen, und aus der Verbindung von großer Höhe und ruhenden Vulkanen ist eine neblige, eiskalte Region aus Wasser und Schneisen gefrorenen Matsches hervorgegangen. In den Eisnebelmarschen wachsen keine Pflanzen, lediglich die Stiele der allgegenwärtigen Pilze und die Klumpen schwimmender Flechten, unter denen sich tiefe Tümpel gefrorenen eisig kalten Wassers verbergen. Auf der gesamten Region liegt die schaurige Aura einer eisigen Bedrohung.

Überall in den Eisnebelmarschen gibt es kleine Hügel aus fester Erde und Felsen, die aus dem Wasser ragen. Umsichtige Abenteurer können das Marschland durchqueren, ohne ins Wasser zu fallen, doch dazu muss ein Gruppenmitglied einmal pro Stunde einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 25 ablegen. Scheitert der Wurf, fällt ein zufällig ausgewähltes Gruppenmitglied durch eine Schicht dünnen Eises in das eiskalte Wasser eines 1W10 x 3 Meter tiefen Tümpels. Eine untergetauchte Kreatur erleidet in jeder Runde 3W6 Punkte Kälteschaden, allerdings friert das Loch, durch das sie hineingefallen ist, nach nur 1W4 Runden wieder zu. Ein Charakter, der jemanden durch das Loch nach oben zu ziehen versucht, muss einen erfolgreichen Wurf für Akrobatik gegen SG 15 ablegen, um nicht selbst einzubrechen. Ein einsames Opfer kann versuchen, mit einem Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 20 aus dem Loch herauszuklettern. Danach muss es einen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 15 ablegen, um nicht

wieder ins Wasser zu fallen, bevor es festen Boden unter den Füßen hat.

Die Marschen sind ungefähr 3 Kilometer breit, doch aufgrund der tückischen Pfade kommen Reisende, die zu Fuß unterwegs sind, mit lediglich 10 % ihrer normalen Bewegungsrate voran.

KREATUR: Abgesehen von den gelegentlichen fliegenden Kreaturen (wie ein Drache oder ein Roch), gibt es nur wenige Lebewesen in den Eisnebelmarschen. Eine wesentliche Ausnahme bildet ein launischer Naturgeist – eine Eisnymphe namens Svevenka. Sie macht sich irgendwann bemerkbar, während die SC die Marschen durchqueren, und erscheint als bildschöne Elfe mit langem schwarzem Haar, blass-violetter Haut und überlangen Ohren und Gliedmaßen. Als Otter getarnt, der im Wasser schwimmt, beobachtet sie die SC sorgsam und greift nur an, wenn sie keinen Respekt vor dem Sumpf zeigen. Ist ein Charakter besonders großmäulig oder widerwärtig, versucht sie, ihn ein wenig zu ärgern, indem sie *Böswillige Verwandlung* auf ihn wirkt. Sie greift die SC nur an, wenn sie wirklich unversehrt sind oder ihren kleinen Scherz mit der *Böswilligen Verwandlung* schlecht vertragen.

Falls aber SC in der Gruppe sind, die dabei geholfen haben, Myrianas ruhelose Seele in „Das Massaker am Großen Haken“ zu besänftigen, erkennt Svevenka sie – und ganz besonders, wenn einer der SC noch immer von Myriana inspiriert ist. Myriana war Svevenkas Cousine, und der Tod ihrer Verwandten bricht ihr das Herz. Svevenka erfuhr über die verschiedenen Kontakte unter den Feenwesen davon, wie die SC Myrianas Geist beruhigten. Sobald sie die Charaktere also in ihrem eigenen Heim erkennt, ist sie derart gerührt, dass sie sich zu erkennen gibt und ihnen von ihrer Verwandtschaft zu Myriana erzählt. Als Dank für ihre Taten warnt sie die SC, dass in der Region nicht alles zum Besten steht, und dass sie gut daran täten, nicht weiter nach Norden zu reisen.



DIE ZINNEN VON XIN-SCHALAST

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: DIE SUCHE NACH XIN-SCHALAST

TEIL ZWEI: EIN FLÜSTERN IM WIND

TEIL DREI: AUF DEM WELTENDACH

TEIL VIER: XIN-SCHALAST

TEIL FÜNF: DIE BESTEIGUNG DES MHARMASSIVS

TEIL SECHS: DIE GIERSPITZE

TEIL SIEBEN: DAS AUGE DER GIER

KARTE ZWEI: DER NORDOSTEN VARISIAS

Wenn die SC von ihren Plänen erzählen, nach Xin-Schalast zu gehen und Karzoug zu bekämpfen, wird sie nachdenklich und vielleicht ein wenig aufgeregt. Zwar möchte sie ihre geliebten Eisnebelmarschen nicht ungeschützt lassen, jedoch bietet sie ihre Unterstützung an und sagt den SC, dass dieser Ort ein sicherer Hafen für sie sein wird, wenn sie es wünschen. Sie stellt ihnen sogar ihre Zauber zur Verfügung. Svevenka weiß ein wenig über die Region Bescheid. Sollten die SC sie um Rat fragen, kann sie die Gruppe vor den Riesen, Lamien und abscheulichen Schneemenschen warnen, die in Xin-Schalast hausen. Zudem warnt sie die Charaktere vor der Nähe der Region zu Leng und dem Sperrfeld, von dem das Mharmassiv umgeben ist. Sie nimmt an, dass die Bewohner von Xin-Schalast das Feld geschaffen haben, um die Stadt zu schützen, und magische Methoden haben müssen, um sich selbst gegen das Feld abzuschirmen, allerdings sind das lediglich ihre eigenen Vermutungen.

Schließlich erzählt sie den SC von den Skulks in Xin-Schalast, den Nachfahren der ursprünglichen Bewohner der Stadt, die noch immer zwischen den Ruinen hausen. Svevenka weiß, dass es in der Stadt zwei Gruppen von Skulks gibt: die recht friedlichen (und weniger machtvollen) „Verschonten“ und die vampirartigen Diener der Verborgenen Bestie, einer Kreatur, gegen die Svevenka bereits gekämpft hat. Sie schlägt den SC vor, dass sie, sobald sie in der Stadt sind, ein Mitglied der Verschonten aufsuchen und nach Informationen fragen, denn vermutlich sind nur wenige andere Gruppen in Xin-Schalast gewillt, ihnen zu helfen.



SVEVENKA

SVEVENKA

EP	HG	TP
76.800	16	256

Eisnymphe Druidin 8 (PF MHB, S. 199)

CG Mittelgroßer Externar (Elementar, Extraplanar, Kälte, Verbessertes Feenwesen, Wasser)

INI +8; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht xx m; Wahrnehmung +25

Aura Aura der Kälte (3 m, SG 28), Blendende Schönheit (9 m, SG 27)

VERTEIDIGUNG

RK 35, Berührung 28, auf dem falschen Fuß 26 (+9 Ablenkung, +1 Ausweichen, +8 GE, +5 natürlich, +2 Schild)

TP 256 (16 TW; 8W8+8W8+184)

REF +25, **WIL** +27, **ZÄH** +27; +4 gegen Effekte gegen Feenwesen und Pflanzen

Immunitäten wie Elementar, Kälte; **Resistenzen** Feuer 20; **SR** 10/ Kaltes Eisen; **Verteidigungsfähigkeiten** Lockruf der Natur widerstehen

Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Klettern 6 m

Nahkampf Dolch +3, +21/+16 (1W4+2/19-20 plus 1W6 Kälte und Lähmung)

Besondere Angriffe Betäubender Blick, Eisdecke, Eiskalte Berührung, Körper aus Eis 15 Runden/Tag, Tiergestalt 3/Tag

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8; Konzentration +14)

1/Tag – Dimensionstür

Vorbereitete Zauber (ZS 15; Konzentration +21)

8. – Finger des Todes (SG 24), Wirbelwind (SG 24)

7. – Frostsphäre (SG 23), Heilung, schnelles Vergiften (SG 20)

6. – Mächtige Magie bannen, Pflanzentor, schnelle Rindenhaut, Schutzhülle gegen Lebendes, Windkontrolle^o

5. – Böswillige Verwandlung (SG 21), Einswerden mit der Natur, Eissturm^o, Gewittersturm herbeirufen (SG 21), Kritische Wunden heilen (2)

4. – Luftweg, Schneesturm^o, Schwere Wunden heilen (3), Wetterkontrolle

3. – Auf Wasser gehen, Blitz herbeirufen^o (SG 19), Feuer löschen, Mittelschwere Wunden heilen (2), Tier beherrschen (SG 19),

2. – Ausdauer des Ochsen, Energien widerstehen, Katzenhafte Anmut, Metall kühlen (SG 18), Nebelwolke^o, Teilweise Genesung, Windstoß

1. – Leichte Wunden heilen (4), Mit Tieren sprechen, Tier bezaubern (SG 17), Verhüllender Nebel^o

0. (beliebig oft) – Aufblitzen (SG 16), Ausbessern, Göttliche Führung, Stabilisieren

D Domänenzauber; **Domäne** Eis

TAKTIK

Vor dem Kampf Svevenka wirkt *Rindenhaut*, *Ausdauer des Ochsen* und *Katzenhafte Anmut* auf sich selbst, bevor sie sich den SC zu erkennen gibt.

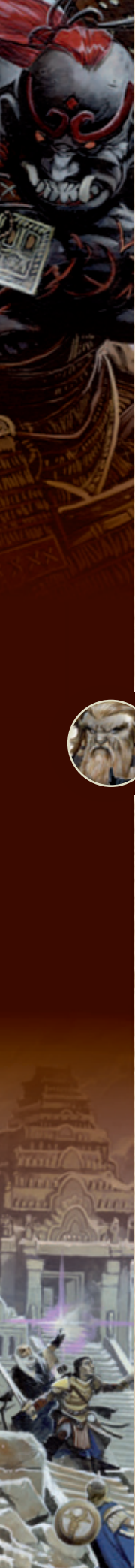
Im Kampf Als erste Kampffaktion wirkt Svevenka *Schutzhülle gegen Lebendes*. Sie verlässt sich auf die Wirkung des Zaubers, damit ihre Feinde sie nicht in einen Nahkampf verwickeln, während sie Kreaturen herbeiruft und Fernkampfzauber gegen ihre Gegner einsetzt. Falls ihre Feinde sie doch in einen Nahkampf verwickeln, setzt sie ihre Tiergestalt ein und verwandelt sich in einen Schreckensbären, bevor sie den Kampf fortsetzt.

Moral Svevenka kämpft, bis ihre Trefferpunkte unter 25 fallen. Daraufhin flüchtet sie mithilfe von *Pflanzentor* auf die andere Seite der Eisnebelmarschen. Auf eine weitere Konfrontation mit den SC lässt sie sich nicht ein.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 26, **KO** 30, **IN** 16, **WE** 23, **CH** 28

GAB +10; **KMB** +9; **KMV** 37



Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Fähigkeitsfokus (Blendende Schönheit), In Tiergestalt zaubern, Schnell wie der Wind, Schnell zaubern, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +32, Entfesselungskunst +27, Heimlichkeit +27, Klettern +12, Mit Tieren umgehen +28, Motiv erkennen +25, Schwimmen +18, Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +25, Wissen (Natur) +24

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Bund mit der Natur, Eisherrschaft, Inspiration, Spurloser Schritt, Tierempathie +31, Tierempathie +21, Überirdische Anmut, Unterholz durchqueren

Ausrüstung Dolch +3, *Energieschildring*, *Starker Ring der Feuerresistenz*, *Stirnreif der Erwachten Weisheit* +2

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura der Kälte (ÜF) Svevenka strahlt in einem Umkreis von 3 Metern eine Aura der Kälte aus. Jede Kreatur innerhalb dieser Reichweite erleidet pro Runde 2W6 Punkte Kälteschaden (Zähigkeit SG 28, halber Schaden). Svevenka kann ihre Aura der Kälte als freie Aktion unterdrücken oder wieder aufnehmen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Eisdecke (ÜF) Als volle Aktion kann Svevenka beliebig oft und ausgehend von ihr einen Kreis aus rutschigem Eis mit einem Durchmesser von 6 Metern erschaffen. Diese Eisdecke bleibt ein betroffener Bereich und schmilzt ganz normal, abhängig von der Umgebungstemperatur. Um ein vereistes Feld zu betreten, muss man zwei Bewegungsfelder aufwenden, und der SG der Fertigkeitwürfe für Akrobatik und Klettern steigt um +5.

Eisherrschaft (AF) Svevenka erhält einen Moralbonus von +1 auf ihre Angriffs- und Schadenswürfe, falls ihr Feind das Eis berührt. Wenn sie es will, rutscht sie niemals auf dem Eis aus oder gleitet auf ihm, und sie kann jede vereiste Oberfläche erklimmen, als stünde sie unter der Wirkung von *Spinnenklettern*.

Eiskalte Berührung (ÜF) Svevenkas Berührung verursacht 1W6 Punkte Kälteschaden. Zudem richten Angriffe mit Metallwaffen +1W6 Punkte Kälteschaden an. Jeder, der diesen zusätzlichen Kälteschaden erleidet, muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 28 ablegen, ansonsten ist er 1W4 Runden lang gelähmt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

BELOHNUNG: Wenn die SC sich mit Svevenka anfreunden, erhalten sie die gleiche Anzahl EP, als hätten sie die Nymphe im Kampf besiegt.

D RIESIGE WÄCHTER (HG 16)

An diesem Punkt der Reise entlang des Geisterflusses fließt das Phantomwasser bis an eine alte Straße, die mit flachen Steinen mit einem leichten Goldschimmer gepflastert ist. Die Straße führt nach Norden und nach Xin-Schalast. Von hier aus können die SC einer festen Straße folgen und müssen sich nicht länger an das geisterhafte Gewässer des Avah halten. Die Straße selbst ist 30 Meter breit; hier und da weist sie vereiste Flächen auf, bietet aber ansonsten einen angenehmen ebenen Grund zum Reisen.

KREATUREN: Einer kleiner Gruppe von neutral-bösen Wolkenriesen, die von einem einäugigen und brutalen Frostriesen namens Björmundal angeführt werden, wurde von ihren Runenriesenherren befohlen, diesen Zugang nach Xin-Schalast zu bewachen. Die Riesen lauern in einer Höhle, von der aus sie die Straße überblicken können. Um zu der Höhle hinaufzugelangen, ist ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Klettern gegen SG 20 nötig. Zwei der vier Riesen bewachen ständig den Höhleneingang und verbergen sich hinter mehreren massiven Felsbrocken.

BJÖRMUNDAL

EP	HG	TP
25.600	13	215

Frostriesen Kämpfer 4 (PF MHB, S. 218)

CB Großer Humanoider (Kälte, Riese)

INI +6; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +22

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 26 (+2 GE, -1 Größe, +9 natürlich, +8 Rüstung)

TP 215 (18 TW; 14W8+4W10+130)

REF +9, **WIL** +8, **ZÄH** +19; +1 gegen Furcht

Immunitäten Kälte; **Verteidigungsfähigkeiten** Felsen fangen, Tapferkeit

Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf *Zweihändige Axt* +3, +28/+23/+18 (3W6+21/19-20/x3)

Fernkampf Felsen +16/+11/+6 (1W8+11)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

TAKTIK

Im Kampf Vielleicht, weil er das Gefühl hat, seine Größe – die im Vergleich zu seinen Lakaien klein ausfällt – kompensieren zu müssen, springt Björmundal hinunter, um sich den SC im Nahkampf zu stellen, sobald er sie sieht, und er überlässt es den Wolkenriesen, aus der Ferne auszugreifen. Björmundal kämpft mit Heftiger Angriff. Steht er einem Feind mit einer mächtigen Waffe gegenüber, versucht er diese mit einem Konzentrierten Schlag zu zertrümmern.

Moral Björmundal flüchtet, wenn seine Trefferpunkte auf unter 30 fallen.

SPIELWERTE

ST 33, **GE** 14, **KO** 22, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 13

GAB +14; **KMB** +26; **KMV** 38

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Eiserner Wille, Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Zweihändige Axt), Waffenfokus (Zweihändige Axt), Waffenspezialisierung (Zweihändige Axt)

Fertigkeiten Einschüchtern +22, Heimlichkeit -4 (im Schnee 0), Wahrnehmung +22

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1

Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen* (3); **Sonstige**

Ausrüstung *Brustplatte* +2, *Federfallring*, *Zweihändige Axt* +3

WOLKENRIESEN (4)

EP	HG	TP
je 12.800	11	168

(PF MHB, S. 222)

TAKTIK

Im Kampf Sobald die ersten beiden Riesen die ungebetenen Gäste entdecken, fangen sie in der Überraschungsrunde an, mit Felsen zu werfen. Das Geräusch der Felsen, die auf die uralte Straße unterhalb krachen, reicht aus, dass die anderen beiden Riesen es hören und nach nur 2 weiteren Runden aus der Tiefe der Höhle kommen. Die vier Riesen suchen vor Angriffen von unten Deckung hinter den Felsbrocken und schmeißen weiterhin mit Steinen, bis ihre Feinde sie in einen Nahkampf verwickeln. Wenn ihre Gegner in nördlicher Richtung nach Xin-Schalast fliehen, schweben die Wolkenriesen zur Straße hinunter und verfolgen sie.

Moral Wenn sie nicht aus der Sklaverei durch die Runenriesen befreit werden, kämpfen die Wolkenriesen bis zum Tode.

SCHATZ: Die Riesen besitzen insgesamt 1.265 GM in Münzen, eine Truhe mit Kupferbarren im Gesamtwert von 500 GM und einen herrlichen Bärenfellmantel im Wert von 2.000 GM.



DIE ZINNEN VON XIN-SCHALAST

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: DIE SUCHE NACH XIN-SCHALAST

TEIL ZWEI: EIN FLÜSTERN IM WIND

TEIL DREI: AUF DEM WELTENDACH

TEIL VIER: XIN-SCHALAST

TEIL FÜNF: DIE BESTEIGUNG DES MHARMASSIVS

TEIL SECHS: DIE GIERSPITZE

TEIL SIEBEN: DAS AUGE DER GIER

TEIL VIER: XIN-SCHALAST

XIN-SCHALAST. DIE SAGENUMWOBENE STADT AM RANDE DER REALITÄT. DER ÜBERGANG VON DIESER WELT IN EINE JENSEITIGE WELT. TOR ZUR EBENE VON LENG. SEIT JAHRTAUSENDEN HAT DIE MIT TÜRMEIN GESÄUMTE STADT XIN-SCHALAST DIE VORSTELLUNGSKRAFT VON DICHTERN UND WAHNSINNIGEN BEFLÜGELT. NICHT SCHLECHT FÜR EINE STADT, DIE – AN DEN ABHÄNGEN EINES DER HÖCHSTEN GEBIRGE GOLARIONS GELEGEN – DEN FORSCHERN IN ALL DER ZEIT ENTGANGEN IST. LEGENDEN ZUFOLGE WAR XIN-SCHALAST DIE WIEGE DES LEBENS, WURDE VOM ERSTEN VOLK ERBAUT, MIT STRASSEN AUS GOLD UND TÜRMEIN AUS RUBINEN UND DIAMANTEN.

Mit der Zeit werden aus verfälschten Legenden Tatsachen, doch Xin-Schalast ist tatsächlich ein Ort voller Wunder, Geheimnisse und Gefahren. Xin-Schalast, einst das Kronjuwel der Nation Thassilon und wohl die großartigste aller thassilonischen Hauptstädte, bleibt seit Jahrtausenden vor neugierigen Blicken verborgen und widersteht dem ständigen Verfall durch die Nähe zu anderen Welten, in denen die Gesetze des Seins verzerrt und falsch sind. Hoch in diesem geheimnisvollen Gebirgstal, wenn der Wind richtig durch die zerklüfteten Gipfel jagt, kann ein Zuhörer noch immer die außerweltlichen, pfeifenden Stimmen der Uralten hören: „Tekeli-li ... Tekeli-li ...“


Trotz des legendären Ansehens, das die Stadt unter Forschern und Gelehrten genießt (von denen Letztere behaupten, sie sei längst untergegangen, wenn sie überhaupt existiert hat), ist Xin-Schalast durchaus real. Die frühere Hauptstadt von Schalast, der Domäne der Gier, und eine der sieben Runenstädte Thassilons besteht eigentlich aus zwei Teilen. Groß-Xin-Schalast, unter den Einwohnern allgemein als Niederstadt bekannt, liegt in einem länglichen Tal am Fuße des großen Gebirges des Mharmassivs ein. Der Stadtkern von Xin-Schalast, auch bekannt als die Zinnen von Xin-Schalast, liegt hoch auf dem südlichen Berghang des Mharmassivs und direkt unter dem von Dämonen heimgesuchten Gipfel. Dies war der Privatpalast und die befestigte Zitadelle der Runenherrscher der Gier, einer Blutlinie aus acht Erzmagiern, die mit der Herrschaft von Karzoug dem Förderer endete. Von diesem Hochsitz aus konnte der damalige Runenherrscher die gesamte Stadt im Tal überblicken.

Die uralte Zitadelle der Zinnen von Xin-Schalast wird in Teil Fünf näher beschrieben; Teil Vier beschäftigt sich mit der Niederstadt. In ihrer Glanzzeit war die Niederstadt eine blühende Metropole, die in einer der lebensfeindlichsten Umgebungen Golarions – hoch in den Kodarbergen – durch den Willen und die magische Macht des Runenherrschers der Gier auf übernatürliche Weise versorgt wurde. Die Stadtbewohner glaubten, dass allein die Magie der Runenherrscher die ständig siedenden Vulkane der benachbarten Gipfel am Ausbruch hinderte. Doch selbst in den Jahren nach dem Niedergang Thassilons kam es nur zu einem einzigen größeren Ausbruch (siehe Bereich I).

Zur Blütezeit Xin-Schalasts setzte sich die Bevölkerung aus verschiedenen Völkern zusammen. Zwar

bestand der Großteil der Einwohner aus Menschen, doch waren sie nicht die „Macher“ innerhalb der Metropole. An der Spitze der städtischen Hierarchie standen die tierhaften Lamiaartigen, Karzougs bevorzugte Diener, die er wegen ihrer Fähigkeit schätzte, den Willen von Abwechtlern zu brechen und ihre Opfer auf magische Weise zu verführen. Genau wie den anderen sechs Runenherrschern, folgten Riesen aller Art dem Ruf des Runenherrschers der Gier. Sie dienten als Schocktruppen und setzten seinen Willen überall in Schalast durch. Die Riesen wurden von einem recht kleinen Stamm aus Runenriesen beherrscht – widernatürliche Kreaturen, deren einziger Daseinszweck es war, die niederen Riesenvölker im Dienste des Runenherrschers zu befehligen. Unter diesen Gruppen standen die unterschiedlichen humanoiden Völker, die den Großteil der Stadtbevölkerung und den Nährstand bildeten sowie als Kunsthandwerker, Unterhalter und Händler dafür sorgten, dass die Wirtschaft und die Infrastruktur des Reiches erhalten blieben. Unter allen befand sich der Sklavenstand, fast ausschließlich Humanoide aus benachbarten Nationen (vornehmlich Bakrakhan im Westen). Diese wurden in einem befestigten Stadtteil ausgegrenzt, wenn sie nicht ihrer täglichen Schwerstarbeit nachgingen. Auf ihren Schultern ruhte die Aufrechterhaltung des Reiches, und ihr Los war tatsächlich sehr hart, denn die meisten erreichten kaum das mittlere Lebensalter. Außerhalb dieser Gruppen innerhalb der Stadt standen viele Drachen, die Karzoug die Treue geschworen hatten. Die großen Bestien bauten ihre Nester zumeist in der Bergfestung von Karzougs Zähnen oder in den Höhlen in den Gebirgshängen. Manche von ihnen entschieden sich sogar, in der Niederstadt zu leben. Die Drachen waren niemandem Rechenschaft schuldig, außer Karzoug, den Harridanen des Berges sowie gelegentlich einem Runenriesen, der den Auftrag hatte, eine Rotte (gewöhnlich junger) Drachen zu leiten. Schließlich gab es da noch die fremdartigen Monster und außerweltlichen Wesenheiten, die die Herrscher von Xin-Schalast zu sich riefen, damit sie außergewöhnliche Aufgaben für sie erledigten: Bewohner von Leng, die unheimlichen Leuchtenden Kinder, die grässlichen Blutroten Wanderer und andere Monstren, die ihnen als Wächter, Berater oder beides dienten – abhängig von ihren einzigartigen und schrecklichen Besonderheiten.

Mittlerweile leben nur noch wenige Menschen in Xin-Schalast. Die Stadt ist größtenteils unbewohnt, nur



die Riesen und Lamien hatten während der vergangenen 10.000 Jahre dort noch bestand. Nun, da Karzoug wieder erwacht, sind sie begierig darauf zu wissen, ob die uralten Geschichten, die von ihren Vorfahren an sie weitergereicht wurden, erneut wahr werden.

ÜBERBLICK

Was einst eine lebendige, kosmopolitische Stadt war, die auf wundersame Weise in einer Höhe von mehr als 4.500 Metern errichtet wurde, ist heute nur noch eine verfallene Ruine von zyklischen Ausmaßen. Auf den ersten Blick scheinen die Größe und die Erhabenheit schwindelerregend. Sieht man jedoch genauer hin, sind es bloß noch Schatten der einstigen Herrlichkeit – eine fruchtlose, verlassene Hülle. Nur aufgrund der jüngsten Ereignisse füllen sich die Ruinen von Xin-Schalast allmählich wieder mit Leben. Seit sich der frühere Herrscher in den Türmen hoch oben im Gebirge regt, zieht dieser Zufluchtsort des Bösen die Nachkommen derjenigen an, die ihm die Lehnstreue geschworen hatten. Obwohl große Teile der Stadt immer noch unbewohnt und weitestgehend verlassen sind, durchstreifen neue Bedrohungen die hallenden Straßen und vergessenen Bogengänge und gesellen sich zu den natürlich vorkommenden Gefahren an diesem trostlosen Schauplatz am Ende der Welt.

Noch heute ist das hervorstechendste Merkmal der Niederstadt ihre epische Größe. Alle Gebäude in Xin-Schalast sind gigantisch: Sie wurden errichtet, um Hunderttausende von Bewohnern auf kleinstem Raum unterzubringen, von denen nicht wenige Riesen waren. Die Häuser erheben sich in den Himmel. Die Seitenwege sind breit und von massiven Säulen gesäumt. Die Türen kommen Höhleneingängen gleich, und das Innere der Gebäude besteht aus riesigen, luftigen Kammern, ähnlich den Hauptschiffen uralter Kathedralen. Beim ersten Anblick vom Pass ins Tal sieht die Stadt kleiner aus, als sie eigentlich ist. Erst wenn der Betrachter sich der Distanz und des Maßstabs klar wird, kann er das wahre Ausmaß dieses ungeheuerlichen Ortes erfassen. Wenn die SC die Niederstadt zum ersten Mal vom südlichen Zugang sehen, lies folgenden Text vor oder fasse ihn zusammen:



Die Szene ist unbegreiflich. Ein enger Gebirgspass mündet in einem reifüberzogenen Tal, das sich zunächst nach Norden und dann nach Westen erstreckt und auf der anderen Seite zum Fuß eines massiven Berges führt. Eine eisbedeckte Stadt gigantischen Ausmaßes füllt das Tal aus. Eine Festung aus schwarzem, glattem Stein verschließt den nahegelegenen Taleingang fast vollständig, und mehrere Türme ragen über ihre Mauern empor. Eine breite, goldene Hauptstraße zieht sich durch die gesamte Stadt und führt vom inneren Mauerring der Festung bis zur Mitte des Tals. Mächtige Türme und Helmdächer aus mehrfarbigem Gestein, die beide Seiten der Hauptdurchgangsstraße säumen, schwingen sich zu erstaunlichen Höhen auflassen die Straße selbst wie ein Tal erscheinen. Ein Teil des östlichen Talhangs wurde vor Urzeiten unter einem Lavastrom begraben, und ein gutes Viertel der Stadt ist scheinbar gleichermaßen versenkt worden. Dieser Abschnitt ist nicht mehr als eine ausladende Eismasse, mit schartigen Ecken und den Spitzen zerstörter Bauten, die hier und da

aus der obersten Schicht herausragen. Dort, wo sich das Tal leicht nach Westen krümmt, werden die Gebäude noch größer – falls das überhaupt möglich ist. Sie nehmen wahrlich gigantische Ausmaße an und wachsen bis zu einem Felsvorsprung und darüber hinaus. Am hinteren Ende des Tales stößt die Stadt an die unteren Hänge eines wirklich gewaltigen Gipfels. Die Stadtbauer scheinen dieser Wegsteigerung keine besondere Aufmerksamkeit geschenkt zu haben, denn die breite Hauptverkehrsstraße führt in einem steilen Winkel fast geradlinig weiterhin den Hang hinauf, bis sie in eine kolossale Treppe übergeht. Neben der Hauptstraße stehen weitere Gebäude unsicher auf dem Berghang, und je höher man kommt, desto größer scheinen sie zu werden. Nach einigen Hundert Metern ist die Häusergrenze erreicht, doch die mächtige Straße gleitet den trügerischen Weg weiter, bis sie kurz unter dem Berggipfel endet. Dort steht dräuend eine mit Türmen gespickte Zitadelle, deren Größe und Ausmaße wahrlich atemberaubend sind und alles übertreffen, was man je gesehen hat. Auch sie reicht nicht an den Gipfel des Berges heran. Die obersten Turmspitzen reichen nur bis unter das ernste Gesicht eines Mannes, das in den Gipfel eingemeißelt wurde und auf die Stadt herabblickt. Die außerweltliche Beschaffenheit dieses fremdartigen Anblicks wird noch durch das Brausen des Windes verstärkt, der zwischen den hohen Gipfeln hindurchrast und die dünne Gebirgsluft mit unheimlichem Schreien und Kreischen erfüllt.

Wie bereits erwähnt, weisen alle Gebäude gigantische Maße auf. Es sind mehrstöckige Türme verschiedenster Bauweise, die zumeist mit einer dünnen Reifschicht überzogen sind. Starke Winde und die unheimliche Nähe der Ebene von Leng sorgen dafür, dass es in Xin-Schalast kaum schneit, wenngleich hier und da einige Schneewehen vor Gebäuden und Gesteinshügeln liegen. Die Häuser sehen aus, als seien sie von Riesen erbaut worden. Aufgrund ihrer dicken Mauern und Dächer sind sie unglaublich beständig und daher über die Jahrtausende größtenteils erhalten geblieben. Viele Gebäude weisen Löcher in den Dächern oder eingestürzte Teile auf, doch ist die Bausubstanz im Großen und Ganzen heil geblieben. Nur sehr wenigen Bauten außerhalb bestimmter Bereiche der Stadt, die weiter unten beschrieben werden, sind tatsächlich zerfallen. Die Bauten in der Niederstadt erinnern an die uralte, groß angelegte Bauweise, die sich noch immer in Teilen Varisias finden lässt – beispielsweise die Storvaltreppe oder der Zornspann in Magnimar. Abgesehen von diesen Ähnlichkeiten und dem Hang zum Bau von Türmen mit mehreren Balkonen, sind die eigentlichen Häuser in Xin-Schalast äußerst unterschiedlich. Sie wurden in einer großen Bandbreite exotischer Stile errichtet, die die Einstellung der unterschiedlichen Riesenstämme, die Kulturen der bezwungenen Völker sowie das wunderbare Baugeschick und die Magie widerspiegeln, über die das Thassilonische Reich einst verfügte.

Die Niederstadt von Xin-Schalast besteht aus sieben Stadtteilen. Verwaltet wurden sie von jeweils einem Konsul, den die Harridane des Berges (die herrschende Klasse der Lamien) ernannten. Die Konsuln regierten ihre Stadtteile und stellten sicher, dass sie im Einklang mit den Prinzipien der Gier und den Vorgaben der Rutenherrscher verwaltet wurden. Sechs der Stadtteile



DIE ZINNEN VON XIN-SCHALAST

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: DIE SUCHE NACH XIN-SCHALAST

TEIL ZWEI: EIN FLÜSTERN IM WIND

TEIL DREI: AUF DEM WELTENDACH

TEIL VIER: XIN-SCHALAST

TEIL FÜNF: DIE BESTEIGUNG DES MHARMASSIVS

TEIL SECHS: DIE GIERSPITZE

TEIL SIEBEN: DAS AUGE DER GIER

KARTE DREI: XIN-SCHALAST - NIEDERSTADT

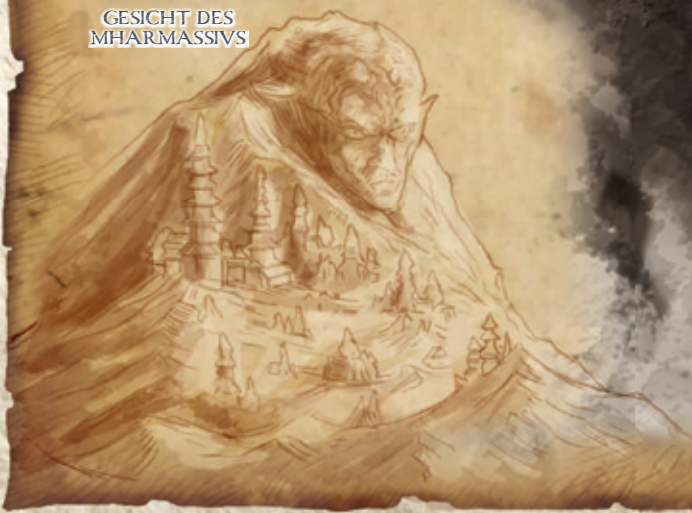



XIN-SCHALAST - NIEDERSTADT

1 FELD = 225 M



GESICHT DES MHARMASSIVS





sind das Handwerksviertel, das Sklavenviertel, das Vergnügungsviertel, die Tempelstraße, Jötunburg und das Erhabenenviertel. Der siebte Stadtteil war eigentlich ein verworrenes Labyrinth aus Tunneln und Gewölben unterhalb der Stadt und wurde das Hypogäum genannt.

Die Baustoffe bestehen aus unterschiedlichen Gesteinsarten, die aus Felswänden des Kodargebirges herausgeschlagen wurden, darunter auch ein grüner Marmor, der ein ähnliches Grün aufweist wie Smaragde. Die Wände – insbesondere die Außenwände – sind zumeist äußerst dick, häufig bis zu 6 Metern. Außerdem wurden immer wieder Bögen und gewölbte Decken verwendet, um das Gewicht der massiven Gebäude zu halten. Um das Gewicht der Baustoffe zu mindern, sind viele Räume breit und offen, mit mehreren Säulen und hohen Decken. Ein Großteil der Holztüren und des Beiwerks innerhalb ist bis heute erhalten geblieben, da sie im Grunde gefrieretrocknet wurden und sowohl eine silberne Oberflächenstruktur als auch eine steinerne Härte angenommen haben.

Die Talwände sind äußerst steil; Klippen aus glattem, grauem Gestein ragen zwischen 30 und 100 Metern hoch über den Gebäuden, bevor sie zu den Gipfeln hin abknicken. Wenn nicht anders angegeben, wächst auf ihnen kein pflanzliches Leben. Lediglich einfache Flechten sowie hier und da Hochgebirgsnachtschatten und Wasserblattgewächse, die sich mühsam in Rissen oder Klüften durchsetzen.

HÖHENGEFAHREN: Die gesamte Niederstadt von Xin-Schalast liegt auf über 4.500 Höhenmetern. Daher sind Kreaturen Höhenerschöpfung und Höhenkrankheit ausgesetzt, wie sie im *Pathfinder Grundregelwerk* auf Seite 430 beschrieben werden. Alle Kreaturen, die man in Xin-Schalast antrifft, haben sich an diese Bedingungen gewöhnt und brauchen sich keine Gedanken um die Auswirkungen zu machen.

ERKUNDUNG VON XIN-SCHALAST

Obwohl der Schatten Karzougs praktisch direkt über den SC hängt, ist die Erkundung von Xin-Schalast nicht an einen Zeitplan gebunden. Die SC müssen sich nicht beeilen, um diesen Teil des Abenteuers abzuschließen; gib ihnen ruhig Zeit, die Ruinen nach Belieben zu erforschen. Es ist ohnehin ein gewisses Maß an Erkundung nötig, bevor die SC sich überhaupt den Zinnen von Xin-Schalast in der Höhe nähern können, da Karzougs *Runenbrunnen* ein ausgedehntes Sperrfeld erzeugt, durch das kaum jemand eindringen kann, der kein zuverlässiger Untergebener ist. Um innerhalb dieses bedrohlichen Bereiches zu überleben, benötigen die SC nicht nur mächtige Magie, sondern *Sihedronringe*, magische Gegenstände, die verhindern, dass die Träger durch das Sperrfeld starker Verwandlungsmagie ausgesetzt werden. Mehrere Kreaturen, die in Xin-Schalast hausen, tragen *Sihedronringe*. Man kann sie an drei Orten finden (den Bereichen I, K und Q), während in der Gierspitze viele weitere entdeckt werden können. Die Anzahl der Ringe ist mit Absicht kleiner gehalten als die Zahl der SC, was sie dazu zwingt, beim ersten Eintritt in das Sperrfeld kreativ zu werden. Du kannst auch gerne mehr Ringe verteilen, sodass die SC nicht gezwungen sind, auf andere Formen von Magie zurückzugreifen, damit sie vor den Auswirkungen durch das Sperrfeld geschützt sind. Es ist möglich, dass die SC die Türme und die Gierspitze erkunden wollen, bevor sie die passende Ausrüstung

erhalten haben. Wenn sie es versuchen wollen, solltest du sie nicht davon abhalten. Wenn man davon ausgeht, dass sie überleben, ergibt sich daraus für sie kein wirklicher Nachteil, wenn sie nach Xin-Schalast zurückkehren, um weitere Ringe zu holen – abgesehen davon, dass sie ihre Mittel verschwenden. Es läuft darauf hinaus, dass die SC, die sich die Zeit für die Erkundung von Xin-Schalast nehmen, nicht nur besser auf das vorbereitet sind, was sie auf der Gierspitze erwartet, sondern auch mehr über Karzoug, die Geschichte der Stadt und darüber erfahren können, wie der Runenherrscher zu besiegen ist. Nicht jeder Bewohner von Xin-Schalast ist ein Feind.

TRAGEN DER SIHEDRONRUNE

Im Verlauf des gesamten Abenteuerpfades haben die SC ihren besiegten Feinden wahrscheinlich einige *Sihedron-Amulette* abgenommen. Sobald sie Xin-Schalast betreten, nimmt das Spiel eine weitere taktische Dimension an, denn Karzoug kann die Umwelt durch die Sinne des Trägers wahrnehmen und durch seine Stimme sprechen. Solange wenigstens ein SC ein *Sihedron-Amulett* trägt, kennt Karzoug den Aufenthaltsort dieses SC. Die Wahrscheinlichkeit für Begegnungen mit wandernden Monstern verdoppelt sich, und du solltest doppelt so viele Begegnungswürfe ablegen. Karzoug könnte bei Gelegenheit die SC verhöhnen, indem er durch den Träger spricht. Er könnte sogar versuchen, Zauber mit verbalen Komponenten zu unterbrechen, oder Monster warnen, wenn die SC ihnen eine Falle gestellt haben. Ein SC kann versuchen, mit einem Willenswurf gegen SG 25 diesem Effekt zu widerstehen.

Ein *Sihedron-Amulett* kann einen Träger ebenso vor der Wirkung des Sperrfeldes schützen wie ein *Sihedronring*. Wenn die SC also nicht genügend Ringe auftreiben können, so sind die Amulette ein weniger begehrter und wesentlich gefährlicherer Ersatz.

EREIGNIS 5: DAS ERSCHEINEN DER VERSCHONTEN

Dieses Ereignis kann jederzeit auftreten, nachdem die SC in die Ruinen von Xin-Schalast gekommen sind; im Idealfall kurz nach dem ersten Zusammenstoß mit einigen der feindlichen Einwohner und dem Auffinden eines sicheren Ortes, an dem sie ausruhen können. Danach sollte das Krachen herabfallender Steine die Aufmerksamkeit der SC auf eine Öffnung in einem nahestehenden Gebäude richten.

KREATUR: Der Auslöser des Geräusches ist eine fremdartige humanoide Gestalt, die als Skulk bekannt ist. Nach dem Zusammenbruch des Thassilonischen Reiches und den Vulkanausbrüchen, die beinahe ein Viertel der Stadt zerstörten, waren viele der Sklaven in Xin-Schalast plötzlich frei, hatten jedoch nicht die Mittel oder die Erfahrung, aus der Stadt zu entkommen. Stattdessen zogen sie sich in die Höhlen tief unterhalb von Xin-Schalast zurück, wo sie Sicherheit in blasenartigen Höhlen fanden, die sich zwischen den Ruinen gebildet hatten. Angeführt wurden sie von Mesmina, einer mächtigen Klerikerin der Lissala, die nach dem Niedergang des Reiches Karzoug abschwor, und verbargen sich dort unten vor den verbliebenen Einwohnern der Stadt. Nach Hunderten von Generationen entwickelten sie sich zu etwas Übermenschlichem: Sie wurden ein Volk aus chamäleonartigen Humanoiden, sogenannten Skulke.



DIE ZINNEN VON XIN-SCHALAST

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: DIE SUCHE NACH XIN-SCHALAST

TEIL ZWEI: EIN FLÜSTERN IM WIND

TEIL DREI: AUF DEM WELTENDACH

TEIL VIER: XIN-SCHALAST

TEIL FÜNF: DIE BESTEIGUNG DES MHARMASSIVS

TEIL SECHS: DIE GIERSPITZE

TEIL SIEBEN: DAS AUGE DER GIER

Diese Überlebenden, die sich selbst die Verschonten nannten, glaubten an einen göttlichen Auftrag, den sie durch Mesmina erhalten hatten und der besagte, sie sollten um jeden Preis überleben und Freiheit finden in einer Stadt, in der sie früher unterdrückt wurden. Über die Jahre trieben die Verschonten eine Reihe von Tunnel durch den Untergrund und kannten das Gewirr aus Höhlengängen bald auswendig, die die verschiedenen Lavablasenhöhlen und zum Teil erhaltenen Gebäude, die unter dem Lavastrom begraben worden waren, miteinander verbanden. Sie jagen Ungeziefer, ernten die wenigen Pflanzen und Pilze ab, die in den feuchten Tunneln wachsen, und machen nur selten Gebrauch von dem verborgenen Eingang im Bereich I.

Nach Jahrhunderten der Ungestörtheit und Isolation hielt schließlich doch Ärger Einzug in den Tunneln der Verschonten. Bei den jüngsten Grabungen, um ihr Netzwerk aus Höhlen zu erweitern, durchbrachen sie einen Gang des Hypogäums. Obwohl der Durchbruch rasch geschlossen und abgedeckt wurde, damit die wilden Stämme dieses unterirdischen Stadtviertels ihn nicht entdeckten, waren die Verschonten doch nicht schnell genug, sodass irgendetwas unbemerkt in ihre Gänge schlüpfen konnte. Diese Kreatur, ein grässliches, abartiges Wesen, das die Verborgene Bestie genannt wird, hat die Verschonten erneut zu Sklaven gemacht. Es verbirgt sich in den inneren Kammern dieser Tunnel, umringt von beherrschten Skulken, die tun, was es verlangt.

Die uralten Prophezeiungen Mesminas besagen, sollten die Verschonten jemals wieder Leibeigene werden, würden Fremde, wie sie ihre Vorfahren auf den Bildern auf den Tunnelwänden verewigten, in die Stadt kommen und sie befreien. Diese Fremden sind die SC, und auch wenn ihr Erscheinen in Xin-Schalast kaum mehr als Zufall ist, ist ein Skulk ganz besonders davon überzeugt, dass die SC die Retter seines Volkes sind, sobald er sie im Kampf gegen ein anderes Monster in Xin-Schalast sieht. (Wären die SC tatsächlich die prophezeiten Retter, wären sie sicherlich schon vor 30 Jahren aufgetaucht, als die Verborgene Bestie ihre Herrschaft über den Stamm geltend machte.)

Dieser Skulk, eine ruhige und wachsame Kreatur mit Namen Morgiv, hofft, dass die SC die Herrschaft der Verborgenen Bestie über seinen Stamm zerschlagen können. Auch wenn die Skulke käsig und aufgedunsen erscheinen (das Ergebnis der evolutionären Entwicklung in einer kalten und harten Umgebung), sind sie schnelle und bewegliche Läufer. Skulken können problemlos die Farbe ihrer Haut wechseln, um sich ihrer Umgebung anzupassen, was vielleicht der einzige Grund ist, warum ihr Stamm so lange in einer Stadt überleben konnte, die von streitenden Gruppen aus Lamiaartigen und Riesen bevölkert wird.

Morgiv ist zum Reden hergekommen, nicht zum Kämpfen. Er spricht nur Thassilonisch, also müssen die SC eine Möglichkeit finden, mit ihm zukommunizieren, oder sich auf Handzeichen verlegen. Falls eine Unterhaltung zustande kommt, fasst Morgiv die Geschichte seines Stammes kurz zusammen und endet mit

dem jüngsten Ereignis, wie sein Volk in die Fänge des unsichtbaren Monster geraten ist, das sie die Verborgene Bestie nennen. Viele Skulke sind verschwunden, und andere dienen zweifellos dem unbekanntem Wesen. Diejenigen, die nicht versklavt wurden, nennen das Wesen die Verborgene Bestie, weil niemand es je gesehen hat. All diejenigen, die es gesucht haben, sind entweder verschwunden oder zu blutsaugenden Sklaven geworden.

Morgiv erwähnt, dass sein Stamm einst von den Herrschern dieser Stadt versklavt worden war und dass ihre Anführerin, ihre geliebte Mesmina, sie aus der Knechtschaft herausführte. Sie prophezeite, dass Fremde ihrem Volk zu Hilfe kommen würden, sollte der Stamm jemals wieder in Unfreiheit geraten. An diesem Punkt sagt Morgiv ganz aufgeregt zu den SC, sie seien diese Fremden, ihr Aussehen und ihre Kleidung ähneln den Wandbildern seiner Heimat, die Mesmina selbst gemalt habe.

Wenn die SC einverstanden sind, Morgiv zu unterstützen und die Verborgene Bestie zu töten, führt er sie voller Aufregung in den Bereich I und von dort aus hinab und durch ein Netzwerk aus Tunneln, die direkt zum unterirdischen Bau der Verborgenen Bestie führen. Dabei umgeht er problemlos alle Wächter, die das Monster an der Oberfläche abgestellt hat. (Für genauere Informationen, siehe „Bereich I“.)



MORGIV

MORGIV	EP 400	HG 1	TP 1
---------------	------------------	----------------	----------------

CN männlicher Skulk (PF MHB, S. 236)

TP 16

TAKTIK

Im Kampf Wie die meisten Skulke überlebt Morgiv dadurch, dass er Kämpfe meidet. Er kämpft nur, wenn er in die Enge getrieben wird, und dann auch nur weinend und um Gnade flehend.

Moral Sobald ein Kampf beginnt, flüchtet Morgiv.

BELOHNUNG: Wenn die SC sich mit Morgiv anfreunden und herausfinden, was er über die Geschichte seines Stammes und Xin-Schalast weiß, erhalten sie 12.800 EP.

E KRAK NARATHA (HG 15)



An dieser Stelle zweigt ein schmalerer Weg von der Straße nach Westen ab, während die Hauptstraße weiter in dieselbe Richtung und durch einen hoch aufragenden Steinwall führt, an dessen Durchgang links und rechts glänzende schwarze Türme stehen. Es sieht aus wie der Eingang zum eigentlichen Stadtkern. Eine dunkle Masse aus grobem, felsartigem Eis drückt sich gegen die Nordwand der Festung: Offensichtlich wurde der Lavastrom vor Urzeiten von der Steinmauer aufgehalten (wenn auch nur knapp).

Dies ist Krak Naratha, eine riesige Festung, die den Eingang zum Tal von Xin-Schalast bewacht. Ihre Mauern sind 15 Meter dick und 22,5 Meter hoch. Die rechteckigen Türme erreichen eine Höhe von 60 Metern. Krak Naratha besteht aus Vulkanglas, das aus einem Einsturzkrater östlich des Tales gewonnen wurde. Früher waren die Dächer und Kanten mit Golf überzogen, doch nun sind nur noch einige Farbspitzer zu sehen. Die Fugen sind sehr dünn und auf dem dunklen Gestein kaum zu erkennen. Um die Mauern zu erklimmen, ist ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Klettern gegen SG 40 notwendig.

Das Tor von Krak Naratha ist schon vor langer Zeit herausgefallen, sodass nur ein leeres Wachhaus zurückbleibt, durch das man in den Innenhof gelangt. Das ehemalige Blockhaus der Garnison ist teilweise zusammengebrochen, ebenso ein Großteil der Mauer im Nordosten. Der Vulkanausbruch, der vor Jahrtausenden stattfand, richtete erheblichen Schaden an den Bauwerken an, allerdings nicht genug, um sie gänzlich zu zerstören. Ein kleineres Tor im Osten des zerstörten Blockhauses führte früher ins Sklavenviertel, doch versperrt inzwischen eine massive Eiswand den Weg. Wer die Turmtreppe zur hinteren Mauer der Festung hinaufsteigt, gelangt problemlos auf den oberen Rand des erkalteten Lavastroms (der 2,40 Meter unter der Brustwehr liegt).

KREATUREN: Derzeit dient Krak Naratha einer besonders unternehmungslustigen Gruppe aus harpyienähnlichen Lamien, sogenannten Kuchrimas, als Heimstatt. Diese haben den Innenhof von Krak Naratha in eine weitläufige Koppel umgewandelt, in der sie eine große Herde von Hochgebirgschsen als Nahrungsquelle halten. Obwohl viele Bewohner Xin-Schalasts in der Stadt ihr Futter erjagen, machen nicht wenige Gebrauch von der Viehzucht in Krak Naratha und zahlen den Kuchrimas großzügige Summen, um Zugang zu deren Herde zu bekommen. Da Karzoug dabei ist, zu erwachen, haben die aufstrebenden Lamien verfügt, dass die Kuchrimas nicht länger für den Zugang zu den Auerochsen bezahl werden sollen: Jeder Soldat im wachsenden Heer von Xin-Schalast kann dorthin gehen und sich nach Belieben bedienen. Schlimmer noch: Die befehlshabenden Lamien haben die Schatzkammer von Krak Naratha in Besitz genommen. Die Kuchrimas sind über die jüngste Wendung der Ereignisse nicht gerade erfreut, doch nachdem drei Aufstände kurz und schmerzhaft von den Lamien und ihre verbündeten Runenriesen niedergeschlagen wurden, haben die Kuchrimas ihren Stolz herunterschluckt und sich der neuen Vorschrift gebeugt.

Solange die SC nicht sonderlich verstoßen vorgehen, wird einer der Soldaten in Krak Naratha, die ständig auf den Festungsmauern Wache halten, sie entdecken und mit einem Donnerstein Alarm schlagen. Wenige Augenblicke später fliegen drei Soldaten hinunter und stellen sich den SC in den Weg. Wenn die Charaktere ein Sihedronzeichen vorzeigen und die Kuchrimas damit täuschen können, können sie die Lamiaartigen vielleicht davon überzeugen, dass sie neue Rekruten sind, die sich dem wachsenden Heer Karzougs anschließen wollen, und somit durchgelassen werden. Wenn nicht, kreischen die Lamiaartigen zornig, lassen einen weiteren Donnerstein explodieren, womit sie Alarm geben, und greifen an.

Falls die SC Krak Naratha betreten wollen, setzen mehrere Soldaten Donnersteine ein und versetzen die Auerochsen in Panik. Insgesamt stürmen 24 Auerochsen

mit vollem Bewegungswert (48 Meter) durch den Eingang zur Festung.

Es gibt nur etwa ein Dutzend Kuchrimas in Krak Naratha: Ein Schatten ihrer früheren Stärke und ein Zeugnis für die brutale Bestrafung, der sie nach den früheren Aufständen gegen die neuen Befehlshaber in Xin-Schalast ausgesetzt waren.

SOLDATEN VON KRAK NARATHA (12)

EP	HG	TP
je 4.800	8	je 104

Kuchrimas (siehe S. 409)

TAKTIK

Im Kampf Die Kuchrimas vermeiden den Nahkampf und fliegen 9 Meter hoch, um den Kernschuss einzusetzen und Schadensboni erhalten zu können. Kreaturen, die erfolgreich die Festungsmauern erklimmen oder sich trennen, werden ausgesondert, damit die Lamiaartigen sie schnappen, hoch in die Luft tragen und fallen lassen können.

Moral Die Kuchrimas kämpfen bis zum Tode, da sie ihren Befehlshabern keinen Grund liefern wollen, sie zu bestrafen.

GEBIRGSOCHSEN (24)

EP	HG	TP
je 1.200	4	je 34

Verbesserter riesenhafter Auerochse (PF MHB, S. 148, 295)

TP je 34

F DIE GOLDSTRASSE

Diese erhöht liegende Straße aus Stein ist 22,5 Meter breit und ist streckenweise bis zu 30 Metern hoch. Diese Hochlage ist jedoch nicht sofort ersichtlich, da die riesigen Gebäude und turmartigen Bauten den Eindruck erwecken, die Dammstraße würde zu ebener Erde liegen. Der Eindruck wird durch „Zulieferwege“ gebrochen, die von der Hauptstraße abgehen und hinunter in die verschiedenen Stadtteile führen. Obwohl die Bausteine der Straße aus Basalt bestehen, sind sie an vielen Stellen tatsächlich noch immer mit Gold überzogen, das dem Anschein nach früher die gesamte Länge der Straße geschmückt hat.

Die Goldstraße ist insgesamt in gutem Zustand, wenn sie auch an manchen Stellen von bis zu 60 Metern Länge zusammengebrochen ist. In den Gebieten, die an das Sklavenviertel grenzen, reicht der erkaltete Lavastrom bis an sie heran und hat sie stellenweise zerstört oder ist über sie hinweggeflossen. Andere Teile führen tatsächlich in die Tiefen des Hypogäums und die Nester der Kreaturen, die dort hausen.

Die Goldstraße hat ihren Namen von dem Kurs, der durch die Stadtmitte, den Gebirgshang hinauf und vermutlich direkt bis zum Fuß des Mharmmassivs nimmt. In der Blütezeit von Xin-Schalast war sie tatsächlich von einer dünnen Goldschicht bedeckt, doch nagte der Zahn der Zeit allzu sehr an diesem Überzug. Noch heute ist die Hauptstraße der am häufigsten genutzte Weg durch Xin-Schalast. Lege am Tage und bei Nacht, für wandernde Monster, je zwei Mal Begegnungswürfe ab; die Wahrscheinlichkeit einer Begegnung liegt bei 20 % der Zeit.

G DAS RIESENLAGER



Dieser Teil der zerstörten Stadt ist frei von Geröll, sodass ein annähernd runder Hof von knapp vierhundert Metern Durchmesser frei ist. Viele übergroße Zelte und grobe Hütten stehen auf der Lichtung und verwandeln sie in etwas, das wie ein Flüchtlingslager für Riesen aussieht.



DIE ZINNEN VON XIN-SCHALAST

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: DIE SUCHE NACH XIN-SCHALAST

TEIL ZWEI: EIN FLÜSTERN IM WIND

TEIL DREI: AUF DEM WELTENDACH

TEIL VIER: XIN-SCHALAST

TEIL FÜNF: DIE BESTEIGUNG DES MHARMASSIVS

TEIL SECHS: DIE GIERSPITZE

TEIL SIEBEN: DAS AUGE DER GIER

Obwohl es Karzoug gefiel, dass noch immer Riesen in Xin-Schalast lebten, als er vor fünf Jahren erwachte, so lag ihre Gesamtzahl doch nur bei einem Bruchteil der Menge, die er für den Wiederaufbau der Stadt benötigt. Nachdem, er die Runenriesen erneut ins Leben gerufen hatte, konnten sie die Wolken-, Frost- und Sturmriesen unterwerfen, die zwischen den Ruinen lebten, wonach sich die Kundschafter der Runenriesen langsam in den umgebenden Bergen ausbreiteten. Wenn sie auf einen Stamm treffen, unterwerfen sie deren Anführer und ziehen weiter, weil sie darauf vertrauen, dass ihre Untergebenen die Schwerstarbeit machen und den Stamm nach Xin-Schalast verlegen werden.

Neuankömmlinge in Xin-Schalast treffen sich in der Regel hier, auf einer weitreichenden Lichtung, die vom Geröll befreit wurde. Hunderte Riesen wohnen in den Jurten, Zelten und umgebenden Ruinen und warten auf Anweisung seitens der Riesen der Schahlaria (Bereich R). Die Riesen, die im Lager leben, verbringen lange Stunden mit dem Wiederaufbau des nördlichen Stadtteils von Xin-Schalast und kehren nur zurück, um etwas zu essen und ein paar Stunden Schlaf zu bekommen.

In diesem Bereich sind derzeit mehr als 500 Hügelriesen, Frostriesen und Steinriesen untergebracht. Die meisten stammen aus niedrigeren Höhenlagen und müssen sich erst noch an die dünne Luft in Xin-Schalast gewöhnen. Sobald sie aber bereit sind, werden sie auf die Arbeit im Norden angesetzt. Abgesehen von einem Kampf, gibt es für die SC dort nichts Interessantes. Zum Glück sind die Riesen im Lager nicht allzu aggressiv (weil sie sich an die Höhenluft gewöhnen müssen oder sich von einem schweren Arbeitstag erholen) und greifen nur jene an, die übermäßig aggressiv sind oder offen versuchen, sich unter das große Volk zu mischen. Die Riesen fürchten die Runenriesen, erst recht, wenn man die Größe dieser Riesen und ihre rasche Reaktion bedenkt, wenn es um die Austeilung von Strafen geht, sollte dies nötig sein. Daher haben die Lagerriesen wenig Interesse daran, mit Leuten zu reden (oder mit ihnen gesehen zu werden), die offenkundig Eindringlinge sind.

KREATUR: Nicht alle Lagerbewohner haben sich von ihren neuen Herren einschüchtern lassen. Ein Steinriesensöldner, der über und über mit Tätowierungen geschmückt ist und auf den Namen Gyukak hört, führt heimliche Gespräche mit anderen Riesen, um einen Aufstand anzuzetteln und aus dieser Stadt zu fliehen, die er für verflucht hält. Die Riesen, die ihm folgen, halten ihre wahren Absichten geheim, jedoch sind sie Gyukak allesamt treu ergeben.

Gyukaks Ziele sind nicht ganz uneigennützig. In Wahrheit ist er ein Oger-Magus, der die Maske eines Steinriesen aufrechterhält. Gyukak hofft, ein eigenes Heer aufstellen zu können, das groß genug ist, um es aus Xin-Schalast herauszuführen und mit dessen Hilfe mehrere, inzwischen verlassene Heimatländer der Riesen auf dem Storvalplateau für sich zu beanspruchen.



GYUKAK

Trotz der Tatsache, dass seine Absichten in Bezug auf die Riesen denen Karzougs ähneln, laufen seine Pläne für eine Rebellion denen des Runenherrschers zuwider. Sobald sich genügend Riesen völlig in den Dienst des Runenherrschers gestellt haben, werden sie vermutlich jene Hügelriesen, die treu zu Gyukak stehen, vollständig auslöschen. Die SC könnten sich auf der einen oder anderen Seite des Konfliktes wiederfinden, oder als Sündenbocke genau in der Mitte stehen.

Gyukak achtet auf alles, was im Lager geschieht, und sollte man die SC bemerken, wird er versuchen, an sie heranzutreten.

Dabei stellt er sich als Rebell und Anführer einer Gruppe von Riesen vor, die aus Xin-Schalast fliehen wollen. Gyukak hofft, die SC zu überzeugen, dass sie im Norden für ein groß angelegtes Ablenkungsmanöver sorgen – indem sie zum Beispiel den blauen Drachen Ghorlofaex angreifen oder sogar versuchen, das Mharmassiv zu erklimmen –, sodass er seine Riesen nach Süden und aus Xin-Schalast herausführen kann, ohne die Aufmerksamkeit der Runenriesen auf sich zu ziehen.

Über Gyukak kannst du den SC Fragen über Xin-Schalast beantworten. (Der Oger-Magus hat einige Zeit mit der Erkundung der Stadt zugebracht und kennt die meisten Gefahren dort.) Er kann die SC in jedem Fall vor dem Sperrfeld nahe des Gipfels des Mharmassivs warnen. Zudem vermutet er, das bestimmte Anführer unter den Riesen Gegenstände besitzen, mit denen sie ungehindert das Feld betreten können. Gyukak ermutigt die SC, diese Anführer zu ermorden, da dies sicher zu der Ablenkung führen würde, die er benötigt.

GYUKAK

EP	HG	TP
4.800	8	92

Oger-Magus (PF MHB, S. 202)

TP 92

TAKTIK

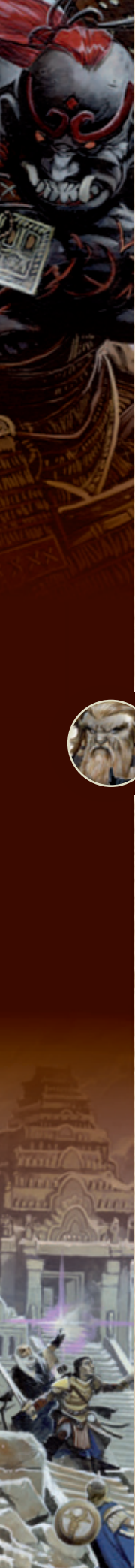
Moral Gyukak kann Leute gut einschätzen und weiß, dass er den SC nicht gewachsen ist. Wenn er das Gefühl hat, dass sie ihn vielleicht angreifen, begrenzt er den Schaden und macht sich unsichtbar, um besser flüchten zu können.

BELOHNUNG: Wenn die SC von Gyukak wertvolle Informationen über Xin-Schalast erfahren, erhalten sie 12.800 EP.

KUPPEL DER ABSCHUEULICHEN SCHNEEMENSCHEN (HG 15)



Eine riesige Steinkuppel erhebt sich am Ende einer hochgelegenen Straße. Das Gebäude ist beinahe einhundertfünfzig Meter hoch und wird von einer kleineren Kuppel gekrönt, wodurch es eine Gesamthöhe von fast zweihundertzehn Metern erreicht. Zahlreiche Torbögen und Eingänge schmücken die Seitenwände, die alle ins höhlenartige Innere führen.



Das Innere des Kuppelbaus besteht größtenteils aus einer offenen Fläche und bildet einen wahrlich beeindruckenden umschlossenen Bereich, in dem die begabtesten Steinriesen zur Zeit des alten Xin-Schalast die Kunst der Erbauung von Monumenten übten. Alles, was von ihrem letzten Bauvorhaben übrig blieb, ist ein Haufen Schutt, der 30 Meter hoch in der Mitte des Bereichs liegt. Die Baumeister unter den Steinriesen wohnten in Kammern, die sie in die Wände der Kuppel eingebaut hatten. Diese konnten durch spiralförmige Aufgänge erreicht werden, sodass jeder Riese seinen eigenen Zugang zur Stadt hatte.

KREATUREN: Auch wenn hier seit Jahrtausenden keine Riesen mehr leben, sind ihre heutigen Mieter nicht weniger groß. Ein Stamm besonders gewaltbereiter und widerlicher Yetis machte die Kuppel vor sechzig Jahren zu seinem Wohnsitz und war mehr als fähig, sich gegen die Riesen und Lamien in der Stadt durchzusetzen. Bis vor wenigen Wochen wurde der Stamm von einem ungeheuer großen Häuptling namens Vurgur angeführt, einem Monster, der mit Grausamkeit und Zwang herrschte. Als Karzoug erwachte und seine Runenriesen nach Xin-Schalast zurückkehrten, wussten sie, dass die abscheulichen Schneemenschen eine enorme Bereicherung für ihr Heer darstellen würden. Da sie jedoch keine Riesen waren, konnten sie sich eher der traditionellen Herrschaft durch die Runenriesen widersetzen. Viele Monate lang ließen die Riesen die Yetis zufrieden. Doch vor Kurzem, da Karzougs Befreiung näher rückte, eronnen die Riesen einen Plan, die Yetis innerlich zu zerrütten. Die Riesen richteten eine offenerherzige und öffentliche Einladung an Vurgur, in der sie seine Stärke und seine Macht vor den anderen Yetis unter seiner Gewalt anerkannten, und luden den Koloss ein, sich ihnen als weiterer Herrscher Xin-Schalasts anzuschließen. Die verbliebenen abscheulichen Schneemenschen in der Kuppel glauben, dass Vurgur in der Stadt geblieben ist, da ihr Anführer dem Stamm jede Woche einen Besuch abstattet, um nach dem Rechten zu sehen und diejenigen zu bestrafen, die sich ihm allzu sehr widersetzen. Dennoch gibt es niemanden, der den Stamm im Alltag anleitet.

Tatsächlich wurde Vurgur getötet und dem Drachen Ghlorofaex zum Fraß vorgeworfen, und seine regelmäßigen „Besuche“ in der Kuppel stattet kein Geringerer ab als Khalib (Karzougs jetziger Schüler), der mithilfe des Zaubers *Monstergestalt II* (ABR *Magie*, S. 228) die Gestalt von Vurgur angenommen hat. Auf diese Weise werden die abscheulichen Schneemenschen mit minimalem Aufwand und ohne Aufhebens unter Kontrolle gehalten und sind bereit, wenn die Zeit kommt, da ihre Wildheit benötigt wird.

Die Stammesmitglieder hausen in Höhlen und Kammern innerhalb des Geröllhaufens, der in der Mitte liegt. Früher lebte Vurgur in einer Höhle nahe der Spitze des Haufens, doch nun steht sie leer. Auf dem Gipfel des Geröllhaufens haben die Schneemenschen einen 9 Meter hohen Altar für Vurgur errichtet: Hunderte von Knochen, die mit Sehnen zusammengebunden wurden und eine vage humanoide Gestalt bilden. Insgesamt zählt der Stamm 26 Mitglieder, doch gleichzeitig halten sich nur sechs von ihnen in der Kuppel auf; die übrigen 20 durchstreifen Xin-Schalast oder das umgebende Gebirge auf der Suche nach kleineren Wesen, die sie foltern und danach fressen können.

ABSCHUEULICHE SCHNEEMENSCHEN

EP	HG	TP
je 9.600	10	je 156

Yetis Barbaren 2/Kämpfer 4 (PF *MHB*, S. 284)

CB Große monströse Humanoide (Kälte)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 21 (+1 Ausweichen, +2 GE, -1 Größe, +14 natürlich, -2 Reichweite)

TP 156 (12 TW; 10W10+2W12+88)

REF +8, **WIL** +10, **ZÄH** +18; +10 gegen Furcht

Immunitäten Kälte; **SR** 10/Stichwaffen; **Verteidigungsfähigkeiten** Reflexbewegung, Tapferkeit +1

Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Klettern 9 m

Nahkampf Biss +14 (1W6+4), 2 Klauen +20 (1W8+10/19-20 plus 1W6 Kälte)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Kälte, Kampfrauschkräfte (Animalische Wut), Unheimlicher Blick (SG 13), Wut (11 Runden/Tag), Zerreißen (2 Klauen, 1W6+6 plus 1W6 Kälte)

TAKTIK

Im Kampf Den abscheulichen Schneemenschen gehen die Feinheiten eines Kampfes ab; ihr Gebrüll und ihre Schreie, während sie angreifen, sind das, was einer organisierten Kampfstrategie am nächsten kommt. Jeder Schneemensch sucht sich ein eigenes Ziel, das er angreift, und verbündet sich nur mit einem anderen, wenn nicht mehr genügend Opfer da sind.

Moral Die Schneemenschen kämpfen bis zum Tode, um ihre Behausung zu verteidigen, verfolgen ihre Feinde jedoch nicht weiter als 150 Meter vom Rand ihres Heims entfernt.

SPIELWERTE

ST 27, **GE** 14, **KO** 24, **IN** 7, **WE** 14, **CH** 10

GAB +12; **KMB** +21; **KMV** 32

Talente Ausweichen, Doppelschlag, Fertigkeitssfokus (Klettern), Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen), Verbesserter Natürlicher Angriff (Klauen), Waffenfokus (Klauen), Waffenspezialisierung (Klauen)

Fertigkeiten Heimlichkeit +13 (im Schnee +21), Klettern +28, Wahrnehmung +11

Sprachen Aklo

Besondere Eigenschaften Dickes Fell, Rüstungstraining 1, Schnelle Bewegung

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Dickes Fell (AF) Die abscheulichen Schneemenschen der Kodarberge besitzen ein dickeres Fell und eine festere Haut als die meisten Yetis; daher liegt ihr natürlicher Grundrüstungsbonus bei +14, und sie besitzen Schadensreduzierung 10/Stichwaffen.

SCHATZ: Die abscheulichen Schneemenschen haben alle möglichen Schätze in ihrem Bau verteilt – das ist alles, was von jenen übrig geblieben ist, die das Pech hatten, von den Schneemenschen erwischt und gefressen zu werden. Jeder der folgenden Gegenstände kann mit einem erfolgreichen Fertigkeitsswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 und 10 Minuten Arbeit entdeckt werden, die daraus besteht, sich durch den Müll und den Schutt im Bau zu wühlen: eine Mithralbrustplatte, ein Platinarmband in Form einer Kobra mit Rubinaugen im Wert von 2.000 GM, ein *Widderring* mit nur noch 5 Ladungen, ein *Kukri des Rückschlags* +2, in dessen Klinge das unheilige Symbols Lamaschutt eingetätzt wurde, und eine *Zauberstatuette* (Bronzegreif).



VERSTECK DER VERBORGENEN BESTIE (HG 16)

Ein Großteil der Gebäude des Sklavenviertels liegt unter erkalteter Lava und sind gänzlich aus dem Blickfeld verschwunden. Die meisten wurden beim Ausbruch eines nahegelegenen Vulkans zerstört, und ein pyroklastischer Strom floss in die Stadt. Die stabilen Gebäude blieben erhalten; das Innere ist frei und durch natürliche Gänge im Eis zugänglich. Daher ist dieses Gelände ein Gewirr aus verschlungenen Höhlen und Kammern. Forscher könnten diese Tunnel wochen-, ja gar monatelang durchwandern und immer noch nicht alle erkundet haben. Seit Jahrtausenden waren diese Gänge die eigentliche Heimstatt der Verschonten.

Als ihre Bevölkerungszahl stieg, weiteten die Verschonten ihre Tunnel aus. An einem schicksalhaften Tag vor fünfzig Jahren aber durchbrachen die Tunnelgräber die Wand einer uralten Gruft tief unter der Oberfläche dieses Ortes und ließen versehentlich ein unsterbliches Monstrum frei, das dort seit dem Niedergang Thassilons eingekerkert gewesen war. Diese Kreatur war die Verborgene Bestie, und nach weniger als einem Monat beherrschte sie die Verschonten bereits. Seitdem besteht der gesamte Lebenszweck der Skulken nur noch darin, den Launen der Verborgenen Bestie nachzukommen, und nur eine Handvoll ist mutig genug gewesen, in die Randbezirke von Xin-Schalast zu flüchten.

Auch wenn die SC ihren Weg in das Versteck der Verborgenen Bestie zufällig finden könnten, ist es wahrscheinlicher, dass Morgiv sie dort hinführt. Er ist ein tapferer, aber argloser Skulk, dessen Wunsch es ist, dass sein Volk von der Tyrranei der Verborgenen Bestie befreit wird, die in den Verschonten lediglich Vieh sieht, mit dem sie ihren maßlosen Hunger stillen kann. Morgiv kennt die Tunnelwege unter dem Sklavenviertel sehr gut und kann die SC problemlos an den nachlässigen Sicherheitsmaßnahmen vorbei und bis zur Türschwelle

des Verstecks der Verborgenen Bestie bringen. Die Verteidigungsmaßnahmen im Versteck selbst kann man leider nicht so leicht überwinden.

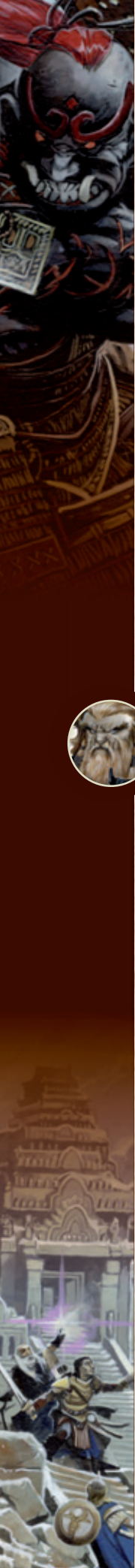
Sobald die SC das Versteck der Verborgenen Bestie erreichen, lies folgenden Text vor oder fasse ihn zusammen:



Der Gang mündet in einem weitläufigen Raum, eine Höhle im Untergrund, auf der das Gewicht der begrabenen Stadt liegt und durch eine unterirdische Säulenhalle gebildet wurde. Zwei Treppen im Nordwesten führen zu einer Galerie mit einem steinernen Geländer hinauf. Die Säulen am Rand des Raumes stützen eine gewölbte Decke, und in der Mitte des Raumes steht ein Podest mit einem verzierten Thron. Darauf sitzt eine skelettartige Gestalt, die modrige Roben mit arkanen Symbolen darauf trägt.

Jeder der drei Tunnel, die in die Kammer hineinführen, ist mit einem stummen geistigen *Alarm* gesichert, den die Verborgene Bestie selbst dort angebracht hat. Das Podest mit dem Thron in der Mitte des Raumes steht über einem großen Hohlraum, der der Bestie als „Sarg“ dient. Kreaturen mit Gasförmiger Gestalt können diesen Bereich problemlos erreichen. Wollen Kreaturen ohne diese Fähigkeit hineingelangen, müssen sie den 9,5 Tonen schweren Basaltstein entweder verschieben oder zerstören (Härte 9, TP 540, Zerbrechen SG 50).

KREATUREN: Die Altvorderen von Xin-Schalast erkundeten häufig andere Reiche und Realitäten und waren ständig darauf erpicht, neue magische Entdeckungen zu machen und Reichtümer zu finden, mit denen sie sich Karzougs Gunst sichern wollten. Eine solche Sekte stieß auf eine merkwürdige, ledrige Kugel, die unbeweglich im Nichts schwebte, und die Astralreisenden brachten sie hierher zurück, um sie zu untersuchen. Zu ihrem Unglück handelt es sich bei der Kugel um ein



schlummerndes Monster – einen untoten, tentakelbewehrten Hexenmeister, der von seinen Feinden in die Astralebene verbannt worden war. Als die Reisenden mit der Kugel in die Materielle Ebene zurückkehrten, erwachte das Monster und tötete alle, bis auf einen. Dieser überlebende Thassilone konnte nur dadurch entkommen, dass er die Kammer mit einer *Energiewand* versiegelte und darauf den Tunnel zur Kammer zum Einsturz brachte. Als der Kreatur, die schon immer geduldig und mächtig gewesen war, klar wurde, dass sie nicht entkommen konnte, schlief sie erneut ein. Das Monster verschlief den Niedergang Thassilons und die darauffolgenden Jahrtausende und wurde erst von den Verschonten erneut aus seinem Schlaf gerissen.

Die Verschonten nennen diese Kreatur inzwischen die Verborgene Bestie, doch eigentlich ist das Monster ein vampirartiger Dekapus: eine untote, krakenähnliche Kreatur mit 10 Tentakeln, die aus ihrem Körper ragen, und einem Maul voller langer, gelber Fangzähne. Die grausamen roten Augen und die schleimige Haut des Monsters verstärken den grässlichen Eindruck, und seine Stimme ist ein schauriges Flüstern. Die Verborgene Bestie hat keine besonderen Ziele oder Wünsche, als sich am Blut der Lebenden zu laben; ihr Verstand ist den meisten Lebensformen auf der Materiellen Ebene absolut fremdartig. Sie hält die Verschonten unter Kontrolle, indem sie sie beherrscht oder ihre Anführer in geknechtete Vampire verwandelt, die wiederum die Lebenden auf Befehl ihres Meister beherrschen. Die Verborgene Bestie hegt nicht den Wunsch, diesen Bereich zu verlassen (während der vergangenen Jahrzehnte gab es gutes Futter), noch interessiert es sie, dass einige aus ihrer Herde sich dann und wann ihrer Macht entziehen. Kurz nach Mokmuriens Besuch entdeckten Karzougs Untergebene die Verborgene Bestie. Sie schafften es, einen friedvollen Kontakt zu dem Monster aufzunehmen, doch konnten sie es bisher nicht dazu bringen, Karzoug als seinen Herrn anzuerkennen. Nachdem er sich aus dem Auge der Gier erhoben hat, plant Karzoug, der Verborgenen Bestie persönlich einen Besuch abzustatten und ihr ein Angebot zu machen, dem sie nicht widerstehen kann. Bis dahin aber darf die Verborgene Bestie ihr kleines Reich unter dem Sklavenviertel behalten.

Die Verborgene Bestie bleibt die meiste Zeit unsichtbar. Das Skelett auf dem Thron in der Mitte des Raums ist in Wirklichkeit das „Gesicht in der Öffentlichkeit“ des Monsters, eine Illusion, die es aufrechterhält. Wenn die Verborgene Bestie mit Besuchern reden muss, spricht sie mithilfe eines stummen *Bauchredens* und der Illusion. Sobald sie die SC bemerkt, tut sie genau das. Sie lässt das ausgetrocknete und tote Skelett sich aufsetzen und die SC ansehen, bevor sie sie anspricht: „Wer von euch will mir ein Blutopfer bringen? Tritt vor und empfangen den Kuss deines neuen Herren!“

Die Verborgene Bestie interessiert sich nur für das Blut ihrer Besucher. Wenn kein SC vortritt und sein Blut der Illusion anbietet, greift sie an, wie unten beschrieben. Falls sich ein SC opfert, gleitet die Bestie zu dem Charakter hinauf, um ihn im Ringkampf zu packen und seine Fähigkeit Blut saugen einzusetzen.

Die Verborgene Bestie ist nicht allein in der Kammer: vier Vampir-Skulke lauern in den Schatten am Rand des Raumes. Sie sind ihrem Herren absolut treu ergeben und warten, bis der Kampf beginnt, bevor sie sich einmischen. Sie greifen nur zuerst an, wenn sie vorher nicht entdeckt wurden.

DIE VERBORGENE BESTIE

EP	HG	TP
51.200	15	267

Männlicher Dekapuskapuzenmeister 10 (PF MHB, S. 267; PF MHB II, S. 68)

CB Großer Untoter (verbesserte Aberration)

INI +9; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +45

VERTEIDIGUNG

RK 33, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 27 (+3 Ablenkung, +1 Ausweichen, +5 GE, -1 Größe, +11 natürlich, +4 Schild)

TP 267 (24 TW; 14W8+10W6+169); Schnelle Heilung 5

REF +17, WIL +23, ZÄH +17

Immunitäten wie Untote; Resistenzen Elektrizität 10, Kälte 10; SR 10/Magie und Silber; Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +4

Schwächen Schwächen eines Vampirs

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Klettern 9 m

Nahkampf Biss +22 (1W8+8), Hieb +22 (1W6+8 plus Lebenskraftentzug), Tentakel +22 (3W6+8/19-20 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Beherrschen (SG 27), Blut saugen (1W4 KO), Brut erzeugen, Kinder der Nacht, Lebenskraftentzug (2 Stufen, SG 22), Würgen

Zauberähnliche Fähigkeiten (Dekapus) (ZS 6; Konzentration +11)

Beliebig oft – Einfaches Trugbild (SG 16)

Zauberähnliche Fähigkeiten (Blutlinie) (ZS 10; Konzentration +15)

8/Tag – Grabeshauch (5 Runden)

1/Tag – Griff des Todes (10W6 Hiebschaden, SG 20)

Bekannte Zauber (ZS 10; Konzentration +15)

5. (4/Tag) – Telekinese (SG 20)

4. (6/Tag) – Dimensionstür, Tödliches Phantom (SG 21), Tote beleben

3. (7/Tag) – Blitz (SG 18), Magie bannen, Standort vortäuschen, Vampirgriff

2. (7/Tag) – Blind- oder Taubheit verursachen (SG 17), Einfaches Trugbild (SG 19), Falsches Leben, Sengender Strahl, Spiegelbilder

1. (8/Tag) – Alarm, Bauchreden, Kalte Hand (SG 16), Magisches Geschoss, Schild, Schwächestrahle (SG 16)

0. (beliebig oft) – Botschaft, Geisterhaftes Geräusch (SG 17), Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Öffnen/Schließen, Säurespritzer, Tanzende Lichte, Zaubertricks

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Verborgene Bestie wirkt jeden Tag *Falsches Leben* auf sich selbst und bringt an jedem Eingang zum Raum einen stummen *Alarm* an. Sie verwendet ihren *Unsichtbarkeitsring*, um immer unsichtbar zu bleiben.

Im Kampf Die Verborgene Bestie konzentriert sich darauf, die Illusion des untoten Sprechers aufrecht zu erhalten, und hofft, dass die SC mindestens eine Kampfrunde verschwenden, während die Vampirsklaven um sie herum in Stellung gehen. Die Kreatur wirkt *Bauchreden*, um ihren tatsächlichen Standort zu verbergen, und nutzt die ersten Kampfrunden, um *Standort vortäuschen*, *Spiegelbilder* und *Schild* zu wirken. Die Verborgene Bestie hat Spaß daran, ihre Feinde mithilfe von *Telekinese* zu entwaffnen, doch in der Regel beginnt sie ihren Angriff mit *Tödliches Phantom* oder *Blitz*. Sie vermeidet den Nahkampf, es sei denn, sie steht einem Gegner Auge in Auge gegenüber.

Moral Wenn die Trefferpunkte der Verborgenen Bestie auf 0 fallen, nimmt sie automatisch gasförmige Gestalt an und versucht, durch die Ritzen in und um das Podest in der Mitte des Raumes zu entkommen. Diese engen Risse führen 9 Meter tief in eine runde, 6 Meter durchmessende Höhle, die der Verborgenen Bestie als „Sarg“ dient. Sobald sie dort zur Ruhe kommt, rematerialisiert sie sich und ist hilflos. Nach



1 Stunde erhält sie 1 Trefferpunkt zurück, ist nicht länger hilflos und erhält durch ihre Schnelle Heilung 5 Trefferpunkte pro Runde zurück. Sobald sie vollständig geheilt ist, macht die Bestie Jagd auf die SC, um schnelle und blutige Rache zu nehmen, und verliert dabei alles andere aus den Augen, bis sie die SC zur Strecke gebracht hat.

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 21, **KO** –, **IN** 12, **WE** 15, **CH** 20

GAB +15; **KMB** +24 (+28 Ringkampf); **KMV** 43 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Abhärtung, Ausweichen, Arkaner Schlag, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Gestenlos zaubern, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kritischer Treffer (blutend), Kritischer-Treffer-Fokus, Lautlos zaubern, Mächtiger Zauberkfokus (Illusion), Materialkomponentenlos zaubern, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Tentakel), Verbesserter Natürlicher Angriff (Tentakel), Wachsamkeit, Zauber ausdehnen, Zauberkfokus (Illusion),

Fertigkeiten Bluffen +40, Heimlichkeit +36, Klettern +33, Motiv erkennen +28, Wahrnehmung +45

Sprachen Aklo

Besondere Eigenschaften Gasförmige Gestalt, Geheimnis des Blutes (körperlicher Untoter, der von Humanoide beeinflussenden Zaubern beeinflusst wird), Geräusche nachahmen (Stimmen), Gestalt wechseln (Schreckensfledermaus oder Schreckenswolf, *Bestiengestalt II*), Schattenlos, Spinnenklettern, Tentakel

Ausrüstung Unsichtbarkeitsring, *Sihedronring*

VAMPIR-SKULKE (4)	EP je 6.400	HG 9	TP je 82
--------------------------	-----------------------	----------------	--------------------

Skulkvampir Schurken 6 (PF MHB, S. 267; PF MHB II, S. 236)

CB Mittelgroße Untote (verbesserte Humanoide, Skulke)

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

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 19 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +6 GE, +x Größe, +6 natürlich, +1 Rüstung, +1 Schild)

TP je 82 (9W8+42); Schnelle Heilung 5

REF +16, **WIL** +6, **ZÄH** +8

Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 10/Magie und Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallenspur +2, Reflexbewegung, Resistenz gegen Fokussieren +4

Schwächen Schwächen eines Vampirs

ANGRIFF

Bewegungsrate 10,5 m

Nahkampf *Dolch des Rückschlags* +1, +14/+9 (1W4+5/19-20 plus 2W6), Hieb +7 (1W4+2 plus Lebenskraftentzug)

Fernkampf *Kompositbogen (kurz)* +1, +19/+8 (1W6+5/x3)

Besondere Angriffe Beherrschen (SG 17), Blut saugen (1W4 KO), Brut erzeugen, Hinterhältiger Angriff +4W6, Kinder der Nacht, Lebenskraftentzug (2 Stufen, SG 17)

TAKTIK

Im Kampf Sobald der Kampf anfängt, bewegen sich die versteckten Skulke an der Wand des Raumes entlang und nehmen Positionen ein, von wo aus sie paarweise ihre Feinde in die Zange nehmen können. Um ihre Hinterhältigen Angriffe voll ausnutzen zu können, kämpfen sie solange wie möglich zwei gegen einen. Sie ziehen es vor, Gegner anzugreifen, die keine Silberwaffen besitzen; sie brechen den Kampf mit denen ab, die solche Waffen tragen, und suchen sich leichtere Opfer.

Moral Die Vampir-Skulke kämpfen, bis ihre Trefferpunkte auf 0 fallen. Daraufhin werden sie gasförmig und schweben in Richtung der Galerie im Nordwesten. Wenn sie dort anlangen, schlüpfen sie durch die Risse in der Wand und in einen Hohlraum unter der Galerie, in der ihre Särge (eigentlich nur einige enge Nischen im Boden) auf sie warten und in denen sie sich ausruhen und heilen können.

SPIELWERTE

ST 19, GE 22, KO –, IN 14, WE 16, CH 16

GAB +6; KMB +10; KMV 28

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Große Zähigkeit, Höhenaffinität, Kampfreflexe, Leichtfüßigkeit, Schnell wie der Wind, Tänzelder Angriff, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit, Waffenfinesse, Waffenfokus (Dolch)

Fertigkeiten Akrobatik +18, Bluffen +23, Fingerfertigkeit +18, Heimlichkeit +34, Klettern +16, Motiv erkennen +25, Überlebenskunst +15, Wahrnehmung +25

Sprachen Aklo, Finsterländisch, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Chamäleonhaut, Fallen finden +3, Gasförmige Gestalt, Gestalt wechseln, (Schreckensfledermaus oder Schreckenswolf, *Bestiengestalt II*), Getarnter Schritt, Schattenlos, Spinnklettern, Tricks (Blutende Wunde +4, Kampfkniif, Schurkenfinesse)

Ausrüstung Dolch des Rückschlags +1, Kompositbogen (kurz) +1 mit 20 Pfeilen, Schutzring +1

ENTWICKLUNG: Falls die SC die Verborgene Bestie vollständig vernichten, erhalten die übrigen Vampir-Skulke, die die Gegend unsicher machen, ihren freien Willen zurück und flüchten tief in die Gewölbe unterhalb des Stadtviertels. Die überlebenden Verschonten werden sich alsbald zusammenschließen und sie zur Strecke bringen, doch bis dahin ziehen es die Verschonten vor, sich ebenfalls verborgen zu halten. Trotzdem bleibt ihre Dankbarkeit dafür, dass die SC sie von diesem jüngsten Gewaltherrscher befreit haben, nicht ohne Lohn. Falls Morgiv in der Nähe ist, verspricht er den SC eine Belohnung, sobald er und einige andere Verschonte eine auftreiben können. In der Zwischenzeit folgen die Skulke den SC und beobachten ihren Fortschritt in der Niederstadt aus sicherer Entfernung. Sobald dieser unsichtbare, aber ständig anwesende Geleitschutz eine Gefahr bemerkt, schreien die Skulke mehrere Male und geben warnendes Heulen von sich. Dadurch können die SC viel schneller auf Gefahren reagieren und erhalten einen Bonus von +4 auf alle Initiativwürfe, solange sie in der Niederstadt sind. In jedem Falle bieten die Skulke den SC das Lager der Verborgenen Bestie als sicheren Ort an, an dem sie sich ausruhen können, wenn sie wollen.

Einen Tag nach dem Sieg über die Verborgene Bestie sucht Morgiv die SC auf, um ihnen eine gute Nachricht zu überbringen: Seine Verwandten haben inzwischen einen ihrer alten Schreine zurückerobert, und beschlossen, dass die Schätze, die darin liegen (und durch mächtige Magie geschützt waren, um die Vampire davon abzuhalten, sie zu plündern), den SC zu überlassen. Der Skulk überreicht den SC einen *Nimmervollen Beutel II* aus Leder, doch der wahre Schatz befindet sich im Beutel selbst: ein *Stecken der Heilung*, eine *Schriftrolle: Vollständige Genesung*, zwei *Schriftrollen: Heilung*, eine *Schriftrolle: Wahre Auferstehung* und einen Seidenbeutel mit acht *Gipfelstürmerelixieren*.

DAS GEWIRR

Der Südteil des Vergnügungsviertels war früher das Zentrum für Bordelle, Spielhöhlen, kleine Arenen und Kampfgruben sowie weniger schmackhaftere Örtlichkeiten wie Folterkammern zur Erholung und Drogenhäuser. Dieser Stadtteil wurde, nach Runenherrscherin Sorschens Reich im Süden, im Volksmund häufig das Erythische Viertel genannt (wenn auch nie, wenn Karzogs Agenten in Hörweite waren) und während des

Niedergangs von Thassilon und durch den damit einhergehenden Vulkanausbruch zerstört. Zwar erreichte der pyroklastische Strom, der das Sklavenviertel unter sich begrub, diesen Stadtteil nicht, sehr wohl aber die vulkanischen Bomben und eine verheerende Schlamm-lawine, die alles in der Umgebung in ein Gewirr aus Schutt verwandelten. Der nährstoffreiche Schlamm ergoss sich über die Ränder des Stadtviertels und überschwemmte ein Dutzend öffentlicher Bäder, die um heiße Quellen herum errichtet worden waren. Die Mischung aus Nährstoffen, mineralhaltigem Wasser und einer günstigen Umgebung, die auf die Wärme und die Luftfeuchtigkeit der heißen Quellen zurückging, führte zu einem plötzlichen Wachstum seltsamer Pflanzen und Pilze. Dieses Ökosystem gedieh: Es breitete sich über den gesamten Bereich aus und überzog ihn mit einem Gewirr aus fahlen Schlingpflanzen und Teppichen aus Flechten. Diese Überwucherung zerrieb die Gebäude unter sich zu Geröll und schließlich zu Erde. Dadurch wurde das Wachstum noch weiter begünstigt, und in großer Höhe bildete sich ein Pilzwald mit untergegangenen Ruinen und einer unerwarteten Flora und Fauna. Weil es an der nötigen Feuchtigkeit und Wärme mangelte, die die nahen heißen Quellen erzeugen, konnten sich die Pflanzen nicht weiter nach Süden über das Schlammfeld ausbreiten.

Obwohl die Mischung aus nährstoffreichem Boden, reichlich Wasser und künstlichem warmen Klima die Ausbreitung des Gewirrs zunächst förderte, ist es längst darüber hinausgewachsen und hat diese natürlichen Vorkommen aufgebraucht. Nicht nur sind die Pflanzen unglaublich gesund, sie sind zudem übernatürlich groß und haben zu mutieren angefangen, sodass in manchen Fällen bereits ganz andere, übernatürliche Spezies aus ihnen hervorgegangen sind. Seltsame Tiere tauchen manchmal aus dem verworrenen Dickicht dieses Stadtteils auf, und des Nachts hört man erschreckende und schmerzgefüllte Schreie, die aus den Tiefen hervordringen. Ob es sich um Kreaturen handelt, die irgendwie dort hineingeraten sind, oder monströse Pflanzen, die aus der ständigen Mutation hervorgehen, wissen die Riesen und Lamien nicht. Sie sind tunlichst bemüht, diesen Teil der Stadt zu meiden, da einige Riesen zu nahe herangingen und verschwanden. Ein von Lamien geführter Suchtrupp aus Riesen, der erst vor Kurzem in das Gewirr geschickt wurde, um die Quelle dieses unheimlichen Wachstums auszumachen, ist bisher noch nicht zurückgekommen.

Eine ausführliche Beschreibung der Tiefen des Gewirrs würde den Rahmen dieses Abenteuers sprengen. Sollten die SC aber beschließen, diesen äußerst gefährlichen Teil von Xin-Schalast zu erforschen, stoßen sie im Gewirr schon bald auf eine bösartige Intelligenz. Wer dieses Gebiet erforscht, wird von fremdartigen und schrecklichen fühlenden Pflanzen und Kreaturen angegriffen, die mit ihnen in Symbiose leben. Das tiefe Gewirr wird hauptsächlich von modernden Schlurfern, riesigen Tentakuli, Gelbstaubzombieriesen und Pflanzenpygmäen bewohnt. Lebendige gefangene Forscher werden zu den ursprünglichen heißen Quellen unter einem grünen Heiligtum gebracht, in dem die bösartige Wurzel des Gewirrs haust. Die Gefangenen werden lebendig über das Wasser gehängt; anschließend werden ihnen nach und nach die Nährstoffe entzogen, die die Pflanzen benötigen. In Wahrheit ist die Wurzel des Gewirrs ein riesiger und überaus intelligenter



Gelbstaubkriecher. Diese Pflanze besitzt Intelligenz 20, 26 Trefferwürfel und ist von kolossaler Größe. Das endgültige und hochtrabende Ziel des Kriechers ist es, ganz Golarion zu überwuchern, doch im Verlauf der Jahrtausende, die er bereits gewachsen ist, konnte er nur diesen Teil von Xin-Schalast erobern. Der Kriecher ist jedoch geduldig und unsterblich – eine gute Kombination für jene, die die Weltherrschaft im Sinne haben.

K ARENA SEPTEMPLEX (HG 17)

Die größte architektonische Meisterleistung der Niederstadt war (und ist immer noch) der herrliche Arena Septemplex, eine gigantische abgedeckte Arena mit Amphitheater von unübertroffener Erhabenheit, die auf einem Fundament in Form einer riesigen Sihedronrunen ruht und damit die Macht und den Glanz Thassilons widerspiegelt. Für den Durchschnittsbürger war dieses Kolosseum das Herz der gesamten Nation Schalast. Dieses prächtige Bauwerk ist mehr als 150 Meter hoch und mit einer aufwendigen, siebenteiligen Kuppel aus Kristall bedeckt, aus der sich eine weitere Nadel 60 Meter in die Höhe erstreckt. Die Kuppel ist von sieben Türmen umgeben, die jeweils einer der thassilonischen Magieschulen gewidmet sind. (Der Turm der Gier zeigt direkt auf die Zinnen von Xin-Schalast.) Obgleich das Gebäude Zeichen des Alterns zeigt – ein Teil der Fassade ist abgebröckelt und ein paar der kleineren Kuppeln sind eingestürzt –, sind die große, zentrale Kuppel sowie die Turmnadel erhalten geblieben, ebenso die vielen permanenten *Tageslichter*, die das Innere umfassen und ein Leuchtfeuer bilden, das bis in den Himmel reicht. Das Innere des Arena Septemplex ist ein ringförmiges Labyrinth aus Zugangstunneln und Toren, die um eine riesige Arena herumführen. Die Tribüne, die das siebeneckige Schlachtfeld umgibt, kann bis zu 150.000 Zuschauer

aufnehmen. Darunter liegen noch weitere Räume: Gladiatorenzellen, Übungsräume und Lager, die notwendig sind, um die Spektakel zu bieten, für die die Arena mit Recht berühmt war.

Trotz des ausgezeichneten Zustands des Gebäudes haben Karzougs Untergebene bisher nicht versucht, es zurückzuerobern und zu nutzen. Sie haben noch keine Gründe dafür genannt, als die Riesen und niederen Lamien, die das großartige Bauwerk wieder in ihrem alten Glanz sehen wollen, das Thema angesprochen haben, und es stattdessen zugunsten wichtigerer Angelegenheiten beiseitegeschoben. Die Wahrheit ist, dass die Lamiaartigen die Arena insgeheim fürchten. Die Abertausende blutrünstiger Spektakel, die hinter den Mauern stattfanden, um den Blutdurst der Zuschauer zu stillen, haben ihre Spuren auf dem Schlachtfeld hinterlassen. Tatsächlich schuf der emotionale Nachhall, der auf den Untergang des Reiches vor so langer Zeit folgte, nicht einen Mittelpunkt der Herrlichkeit Thassilons, wie es gedacht war, sondern einen Ort des Todes, der auf wunderbare Weise den Geschmack eines besonders grausamen Gelugon namens Gamigin und einem kleinen Haufen grässlicher, außerdimensionaler Bluttrinker traf, die Blutrote Wanderer genannt werden.

KREATUREN: Gamigin, lange ein gebundener Wächter und Berater eines von Karzougs vielen Schülern, entkam seinem Gefängnis, als Thassilon fiel. Der mächtige Eisteufel landete auf der mittleren Kuppel des Arena Septemplex und sah zu, wie Xin-Schalast zerstört wurde. Von außen wurde die Stadt durch Vulkanausbrüche und innen durch aufständische Riesen und Magier zerrissen, die vor Angst wahnsinnig geworden waren. Schließlich verdunkelte sich sogar der Himmel, und nach dem Niedergang Thassilons blieb es ein ganzes Zeitalter lang finster. Während dieser Zeit bereiste Gamigin Golarion,



und wo er auch hinkam, verbreitete er noch mehr Leid und Verzweiflung. Als die Große Finsternis schließlich endete, kehrte Gamigin nach Xin-Schalast zurück und nahm den Arena Septemplex in Besitz.

Seitdem hat der Eisteufel auf der Suche nach „Unterhaltung“ Xin-Schalast öfter verlassen, um Golarion zu bereisen, wo er manchmal über Jahrhunderte in den unterschiedlichsten Rollen auftrat: als Massenmörder, Söldner, Kriegsherr, graue Eminenz und sogar als Gott, der von vielen humanoiden Stämmen verehrt wurde. Normalerweise verbarg Gamigin sein wahres Äußeres mithilfe von *Selbstverkleidung* hinter der Maske eines hochgewachsenen Tieflings oder eines anderen Externars, manchmal aber spielte er diese Rollen ohne Verkleidung. Jedes Mal erhoben sich zornige und rechtschaffene Abenteurer gegen den Teufel, doch entkam er immer durch Teleportation und kehrte hierher zurück, wo er sich ausruhte, entspannte und seinen nächsten Zug plante. Seine Präsenz in der Arena hält er durch geschickte Illusionen und die Blutroten Wanderer aufrecht, mit denen er sich angefreundet hat. Auch wenn er in jedem Jahrhundert nur wenige Jahrzehnte in Xin-Schalast bleibt, sind seine Anstrengungen stark genug, dass der Ort ständig von seiner Persönlichkeit überschattet ist.

Die SC könnten beschließen, den Arena Septemplex auf eigene Faust zu erkunden. Bei einer solchen Erkundung sollte es zu Begegnungen mit herbeigezauberten Knochenteufeln, mit uralten Fallen und gelegentlich mit den Blutroten Wanderern kommen, die den Ort heimsuchen. Diese Monster werden von dem ständigen psychischen Schmerz angezogen, der die Arena erfüllt, sowie von dem Vermächtnis des Blutvergießens, das sich unwiderrufflich in den Boden eingebrannt hat. Normalerweise sind sie zufrieden damit, von diesen verbleibenden Gefühlen zu zehren, doch genießen sie die Tage, an denen Gamigin ihnen lebendige Appetithappen vorsetzt, die sie quälen können.

Wie im Falle der Verborgenen Bestie, spürte Karzoug auch Gamigins Anwesenheit. Er entsandte seine Untergebenen, damit sie mit ihm Kontakt aufnahmen und ihn baten, sich mit dem Runenherrscher zu verbünden, wenn dieser erst wieder seine volle Stärke zurückerhalten hatte. Da er neugierig darauf war, was geschehen würde, wenn Thassilon sich wieder erhob, stimmte er zu, und zum Zeichen von Karzougs Dankbarkeit gab man ihm einen Sihedronring. Wenn die SC die Aufmerksamkeit von Karzougs Untergebenen auf sich ziehen (vielleicht nachdem sie bereits mehrere Tage in Xin-Schalast verbracht und viele Lamien und Riesen getötet haben, vielleicht aber auch nach ihrem ersten Versuch, das Mharmassiv zu erklimmen), setzt sich Khalib mit Gamigin in Verbindung und befiehlt dem Teufel, die SC zu ermorden. Nachdem dieser Befehl gegeben wurde, kann Gamigin die SC jederzeit angreifen. Der Teufel zieht es vor, die SC ausfindig zu machen, während sie ruhen, oder darauf zu warten, dass sie zwischen den Ruinen gegen andere Monster kämpfen, bevor er seinen Angriff startet.

Auf der Karte ist ein Teil des Arena Septemplex hervorgehoben: Die Loge dient Gamigin als hauptsächliches Versteck. Sollte er also die SC angreifen und sich zurückziehen, dann flüchtet er dorthin. Die Kammer wird ständig von zwei Blutroten Wanderern bewacht, die mit Gamigin verbündet sind. Du kannst diesen Abschnitt des Arena Septemplex als Vorlage für weitere Karten von Räumen innerhalb dieses riesigen Bauwerks nutzen.

GAMIGIN

EP	HG	TP
76.800	16	243

Männlicher Eisteufel Hexenmeister 3 (PF MHB, S. 251)

RB Großer Externar (Böse, Extraplanar, Rechtschaffen, Teufel)

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +27

VERTEIDIGUNG

RK 34, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 30 (+3 Ablenkung, +x Ausweichen, +4 GE, -1 Größe, +18 natürlich)

TP 243 (17 TW; 14W10+3W6+156); Regeneration 5 (gute Waffen oder gute Zauber)

REF +17, **WIL** +17, **ZÄH** +21

Immunitäten Feuer, Gift, Kälte; **Resistenzen** Säure 10; **SR** 10/ Gutes; **ZR** 24

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Biss +15 (2W6+3), Schwanz +15 (3W6+3 plus Verlangsamern), *Zurückkehrender Speer des Eises* +1, +22/+17/+12 (2W6+10/19-20/x3 plus 1W6 Kälte und Verlangsamern)

Fernkampf *Zurückkehrender Speer des Eises* +1, +20 (2W6+10/19-20/x3 plus 1W6 Kälte und Verlangsamern)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Zauberähnliche Fähigkeiten (Eisteufel) (ZS 13; Konzentration +20) Immer – *Fliegen*

Beliebig oft – *Eigenständiges Trugbild* (SG 22), *Eissturm*, *Eiswand* (SG 21), *Kältekegel* (SG 22), *Mächtiges Teleportieren* (nur selbst plus Gegenstände von 50 Pfd.)

1/Tag – Herbeizaubern (Stufe 4, 2 Knochenteufel 50 %)

Zauberähnliche Fähigkeiten (Blutlinie) (ZS 3; Konzentration +10) 10/Tag – *Verderbende Berührung* (1 Runde)

Bekannte Zauber (Hexenmeister) (ZS 3; Konzentration +10)

1. (7/Tag) – *Person bezaubern* (SG 20), *Schutz vor Gutem*, *Selbstverkleidung* (SG 18), *Verhüllender Nebel*

0. – (beliebig oft) – *Ausbluten* (SG 17), *Botschaft*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Zaubertricks*

Blutlinie infernalisch

TAKTIK

Vor dem Kampf Kurz bevor er einen Kampf beginnt, versucht Gamigin, 2 Knochenteufel herbeizuzaubern, die ihn unterstützen sollen.

Im Kampf Gamigin lässt die herbeigezauberten Teufel seine Feinde in Nahkämpfe verwickeln, während er mithilfe von Beweglichkeit verheerenden Schaden anrichtet und *Eiswand* einsetzt, um die Taktik seiner Gegner zu zerrütten. Im Fernkampf setzt er am liebsten *Kältekegel*, *Eissturm* und *Person bezaubern* ein, doch wenn er in den Nahkampf gezwungen wird, verzichtet er auf seine zauberähnlichen Fähigkeiten und konzentriert seine Wut auf offensichtliche Heiler, bevor er über andere Feinde herfällt.

Moral Gamigin hätte nicht jahrtausendlang überlebt, ohne zu wissen, wenn man ihm über ist, doch wurde er noch nie zuvor in Xin-Schalast angegriffen. Daher kämpft er bis an den Rand der Erschöpfung und flüchtet mithilfe von *Mächtiges Teleportieren* zu einem weit entfernten Versteck, wenn seine Trefferpunkte unter 20 fallen. Wenn er auf diese Weise flieht, kehrt er nicht sobald nach Xin-Schalast zurück.

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 19, **KO** 26, **IN** 27, **WE** 24, **CH** 24

GAB +15; **KMB** +22; **KMV** 39

Talente Abhärtung, Konzentrierter Schlag, Heftiger Angriff, Kampfflexe, Materialkomponentenlos zaubern, Verbesserter Kritischer Treffer (Speer), Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Waffenfokus (Speer), Zauberähnliche Fähigkeit verstärken (*Eissturm*)

Fertigkeiten Akrobatik +24 (im Sprung +28), Bluffen +27, Diplomatie +27, Einschüchtern +27, Fliegen +20, Heimlichkeit +20, Magischen Gegenstand benutzen +27, Motiv erkennen +27, Verkleiden +24, Wahrnehmung +27, Wissen (Geschichte) +28, Wissen (Lokales) +28

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Geheimnis des Blutes (SG +2 auf Bezau-berungen)

Ausrüstung *Sihedronring*, *Zurückkehrender Speer des Eises* +1

BLUTROTE WANDERER (2)

EP	HG	TP
je 19.200	12	je 168

(siehe S. 407)

TAKTIK

Im Kampf Obwohl sich insgesamt zwölf Blutrote Wanderer im Arena Septemplex herumtreiben, sind doch nur zwei in diesem Bereich, wenn die SC dort eintreffen. Sie betrachten Gamigin als Verbündeten, wenn nicht gar als Freund, und konzentrieren ihre Angriffe daher auf Feinde, die den Eisteufel angreifen. Wenn diese beiden Blutroten Wanderer getötet werden, kannst du weitere in den Kampf einsteigen lassen.

Moral Ein Blutroter Wanderer flüchtet, wenn seine Trefferpunkte unter 20 fallen.

SCHATZ: Abgesehen von der Ausrüstung, die er bei sich trägt, hat Gamigin seinen Schatz auf mehrere Dutzend Verstecke überall auf Golarion verteilt: Notgroschen, um neue Projekte anzufangen, wenn ihn der Drang dazu packt. Eines dieser Verstecke befindet sich in der Loge, die ihm als Heimstatt dient, und besteht aus drei Schwarzholztruhen (die selbst 300 GM pro Stück wert sind), die 4.500 GM, 220 PM und eine Sammlung von Schmuck und Edelsteinen im Gesamtwert von 8.000 GM enthalten.

VOMARKS RONDELL

Für Veranstaltungen, die sogar für den Arena Septemplex zu groß waren, musste in alter Zeit Vormarks Rondell erhalten. An diesem Schauplatz, der nach dem Steinriesenstreiter benannt ist, der das erste Mastodonwagenrennen gewann, um nur Augenblicke nach seinem Sieg von Hörnern seiner eigenen blutrünstigen Mastodons aufgespießt zu werden, fanden alle möglichen Veranstaltungen statt: von den bereits erwähnten Wagenrennen, über Magierduelle und Vorführungen von Belagerungswaffen und sogar bis hin zu einfachen Pferden und Pferdewagenrennen. Um welche Veranstaltung es sich auch handelte, die meisten Wettstreiter endeten tödlich. Überall in Schalast sprach man über die Ereignisse, und in den Sitzen fanden bis zu einer Viertelmillion Zuschauer platz. Der südliche Abschnitt des Rondells ist vom Gewirr umschlungen und zerstört worden, das sich jedes Jahr weiter ausbreitet. Unter dieser Pflanzenschicht ist der Steinkoloss kaum zu sehen, der den uralten Helden Vomark darstellt – mitsamt Mastodons, die gerade dabei sind, ihn mit ihren Hörnern aufzuspießen. Beim ersten Blick wirkt das Abbild wie irgendein abscheuliches, mehrköpfiges Biest, das aus dem Bewuchs herausragt.

SPOLIARIUM

Diese lange Reihe aus niedrigen Gebäuden ist strategisch nahe dem Arena Septemplex und Vomarks Rondell angelegt worden. Zunächst wurden die Wettkämpfer, die in diesen beiden Veranstaltungsorten starben, dorthin gebracht, doch schon bald wurde aus dem Spoliarium das Leichenhaus und das Krematorium der Stadt. Den dorthin verbrachten toten Kämpfern wurden die Besitztümer und die Ausrüstung abgenommen, die dann wiederverwendet oder ins Handwerksviertel geschickt wurden, wo sie repariert und neu angepasst wurden. Die morbiden Bediensteten hatten keine Bedenken, sich mit Schmuckstücken, persönlicher Habe, Goldzähnen und sogar schmückenden Tätowierungen auf abgezogenen Hautfetzen davonzumachen. Die großen Öfen,



DIE ZINNEN VON XIN-SCHALAST

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: DIE SUCHE NACH XIN-SCHALAST

TEIL ZWEI: EIN FLÜSTERN IM WIND

TEIL DREI: AUF DEM WELTENDACH

TEIL VIER: XIN-SCHALAST

TEIL FÜNF: DIE BESTEIGUNG DES MARMASSIVS

TEIL SECHS: DIE GIERSPITZE

TEIL SIEBEN: DAS AUGE DER GIER

in denen die sterblichen Überreste verbrannt wurden, befinden sich im hinteren Teil des Gebäudes und sind noch immer funktionsfähig – falls sich jemand die Zeit nimmt, Brennstoff nachzugießen und sie neu zu befeuern. Allerdings muss man eine recht dicke Schicht aus Ruß und verkohlten humanoiden Überresten abtragen, bevor man an die Öfen herankommt.

Unerschrockene Abenteurer könnten diese Kammern durchsuchen und eines von vielen Verstecken mit Wertgegenständen finden, die von den Bestattern gesammelt und insgeheim gehortet wurden, damit neugierige Verwandte oder Sklavenhalter keine Beweise fänden, dass die Leichen ausgeraubt worden waren. Mehrere solcher Horte liegen noch immer unter Fußbodenplatten, in ausgehöhlten Säulen und sogar in mindestens einem Verbrennungsofen. Leider stellen spontan entstandene Untote ein Problem an diesem Ort dar, sodass sich die Suchenden beim Plündern mit Schreckgespenstern, Schreckensalben, Geistern und Schlimmerem herumschlagen müssen. Zusätzlich zu den üblichen Arten von Untoten suchen fremdartige untote Wesen aus verbrannten Leichen diese Räumlichkeiten heim, und Verbrennungsofen, die seit mehr als einem Jahrhundert nicht mehr benutzt wurden, spucken ganz plötzlich Flammen, während ein furchtloser Plünderer das Innere nach verstecktem Gold absucht.

N VERBORGENER PFAD (HG 15)

Auch wenn dieser vergleichsweise kleine Turm auf den ersten Blick uninteressant erscheint – ganz besonders aufgrund der dräuenden Präsenz des Arena Septemplex und Vomarks Rondell –, so gibt es im Keller einen langen, gewundenen Tunnel, der zu einem sanft ansteigenden Abhang innerhalb des Mharmassivs führt. Auf diesem Pfad meidet man einen Großteil des unteren Weges, und es besteht keine Möglichkeit, dass die Charaktere von Wächtern in der Niederstadt bemerkt werden. Der Gang führt auf einen hohen Vorsprung im Gebirge hinaus, der im oberen Abschnitt des Erhabenenviertels in 6.600 Metern Höhe liegt.

KREATUR: Unglücklicherweise ist der Tunnel trotz des weit offenen, oberen Eingangs deshalb frei von Monstern, weil sich dort ein 8,40 Meter großer Räuber auf dem Vorsprung herumtreibt und den Abhang überblickt. Es ist ein riesiger Bergseiler, eine Kreatur, die sich an die Bedingungen im Hochgebirge angepasst hat.

BERGSEILER	EP	HG	TP
	51.200	15	232

Seiler-Variante (PF MHB, S. 237)

CB Riesige Aberration (Kälte)

INI +4; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +27

VERTEIDIGUNG

RK 28, **Berührung** 8, auf dem falschen Fuß 28 (-2 Größe, +20 natürlich)

TP 232 (15W8+165)

REF +5, **WIL** +14, **ZÄH** +16

Immunitäten Elektrizität, Kälte; **ZR** 30

Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf Biss +25 (6W8+24/19-20)

Fernkampf Stränge +10 (1W6 Stärke)

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

Besondere Angriffe Stränge, Ziehen (Stränge, 1,50 m)

TAKTIK

Im Kampf Der Bergseiler schlägt nach dem nächststehenden Feind, ist aber nicht ohne Intelligenz. Er weiß, dass er seine Angriffe auf schwer gepanzerte Gegner konzentrieren muss.

Moral Der Bergseiler ist immer hungrig, aber nicht dumm – er kämpft nicht bis zum Tode, wenn er es vermeiden kann. Wenn seine Trefferpunkte auf unter 50 fallen, versucht das Monster, den Kampf abbrechen, und fängt an, um sein Leben zu feilschen. Falls die SC ihn verstehen und mit einem Waffenstillstand einverstanden sind, so wird der Bergseiler zu einer ungeahnten Quelle für Informationen. Er weiß viel über die Region, sodass du ihn dazu einsetzen kannst, die SC zu Kreaturen mit *Sihedronringen* zu führen oder auf andere Erkundungswege zu schicken, die dir vorschweben.

SPIELWERTE

ST 42, **GE** 11, **KO** 33, **IN** 13, **WE** 16, **CH** 12

GAB +11; **KMB** +29; **KMV** 39 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Eiserner Wille, Fertigungsfokus (Heimlichkeit), Kritischer Treffer (blutend), Kritischer-Treffer-Fokus, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Waffenfokus (Stränge)

Fertigkeiten Heimlichkeit +16 (im Gebirge +24), Klettern +34, Wahrnehmung +27, Wissen (Gewölbekunde) +16, Wissen (Religion) +16

Sprachen Aklo, Thassilonisch

0 HAUS DES GOTTESGENUSSES

Eine Reihe abgestufter Türme, deren Spitzen in Gesisen und Zwiebelkuppeln auslaufen, trennen dieses gewaltige Bauwerk von der Straße ab. Von mehreren Balkonen kann man von den Türmen auf das zerstörte Gelände darunter blicken. Hinter den Toren aus gehämmelter Bronze erhebt sich ein gewaltiger Tempel, der auf einer erhöhten Plattform errichtet wurde und fast das gesamte Gelände einnimmt. Thassilonische Runen und das siebenzackige Symbol von Sihedron sind die vorherrschenden Motive, die in den Stein der Tempelmauern gemeißelt wurden. Zwei Pagoden, die beide hohl sind und zum Hauptgang des Tempels darunter offen sind, stehen auf dem Dach des Tempels. In der einen Pagode steht eine gewaltige Statue von Karzoug, deren Füße auf dem Boden des Tempels stehen und deren Kopf bis an die Decke der Pagode reicht. Die andere Pagode ist leer, und in den Boden ist eine goldene Gravur eingelassen, die die ständig präsente, klauenartige Hand zeigt, die einen Edelstein festhält: die Rune der Gier.

Das Haus des Gottesgenusses war der Mittelpunkt der offiziellen Religion von Schalast und geht auf Kaladurnae zurück, dem ersten Runenherrscher der Gier, dessen philosophische und esoterische Lehren über die Gier im Tempel verehrt wurden. Traditionsgemäß war die Hohepriesterin immer eine gigantische Kreatur, die als Harridan-Lamia bekannt ist (siehe Seite 404) und den Titel Erhabenste trägt. Diese Priesterin hatte zudem die absolute Befehlsgewalt in der Niederstadt und war nur den Beamten Rechenschaft schuldig, die tatsächlich das Recht hatten, in den Zinnen von Xin-Schalast zu wohnen. Erlasse aus dem Munde der Erhabensten waren Gesetz, es sei denn, sie wurden durch Karzoug oder einen seinen Stellvertreter aus der Zitadelle auf dem Berg widerrufen.

Die derzeitige Hohepriesterin ist die Erhabenste Keoptra, eine mächtige Harridan-Lamia, die Karzoug treu dient, indem sie daran arbeitet, die Niederstadt in die Hauptstadt seines neuen Reiches umzubauen. Seit Jahren hat sie keinen Fuß mehr in den weitläufigen Tempel



DIE ZINNEN VON XIN-SCHALAST

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: DIE SUCHE NACH XIN-SCHALAST

TEIL ZWEI: EIN FLÜSTERN IM WIND

TEIL DREI: AUF DEM WELTENDACH

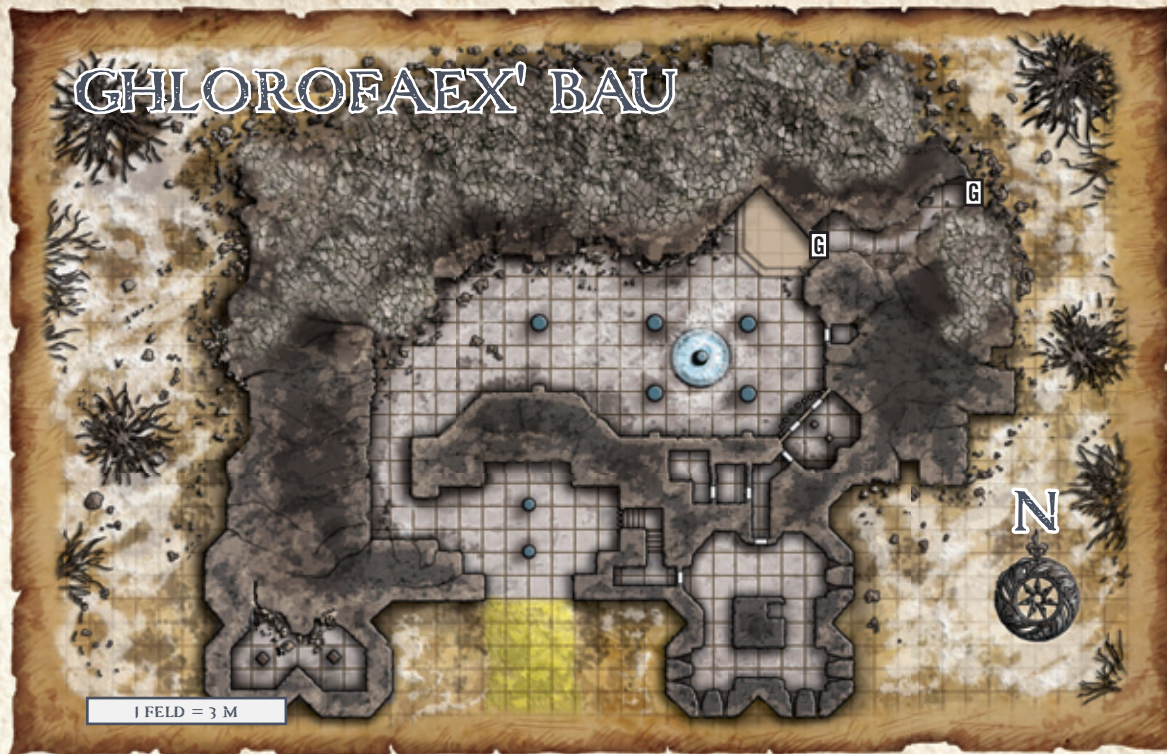
TEIL VIER: XIN-SCHALAST

TEIL FÜNF: DIE BESTEIGUNG DES MHARMASSIVS

TEIL SECHS: DIE GIERSPITZE

TEIL SIEBEN: DAS AUGE DER GIER

KARTE SECHS: GHLOROFAEX' BAU



gesetzt und lebt inzwischen in der Gierspitze, sodass sie in Karzougs Nähe sein kann, sollte ein Gespräch mit ihm notwendig sein. Viele der Lamien in Xin-Schalast – Harridane, Hungernde, Matriarchinnen wie gewöhnliche Lamien – hausen in diesem Gebäude und den umgebenden Ruinen, daher bestehen 50 % der Begegnungen im Umkreis von 300 Metern um diesen Bereich herum aus verschiedenen Arten von Lamien.

P TEMPEL DES SIHEDRON

Das riesenhafte Bauwerk hat die Zeiten nicht gut überstanden. Was einst ein klobiger, abgestufter Tempelbau mit vielen Türmen war, ist nun unter dem eigenen Gewicht eingesunken und zum Teil zusammengebrochen. Wegen der Gefahr weiterer Zusammenbrüche ist die Erkundung des Tempelinneren ein riskantes Unterfangen. Diejenigen, die dennoch hineingehen, erkennen schnell, dass dieser Tempel Lissala geweiht war, der thassilonischen Göttin der Runen und des Schicksals. Sie verlangte ihren Anhängern einiges ab. Diesen Rückschluss kann man dank der Bilder erkennen, auf denen Priester, die sich geißeln, die Kasteiung des Fleisches und andere Rituale der Selbstbestrafung überall auf den Tempelwänden dargestellt sind. Niemand hat je versucht, das Gebäude wieder in Besitz zu nehmen, doch die wenigen, die es erkundet haben und lebendig wieder herausgekommen sind, sprechen von bestienhaften Schatten, die sich knapp außerhalb des Blickfelds in den Ecken herumdrücken, von widerhallendem donnerndem Knurren und dem sehr realen Gefühl, verfolgt worden zu sein. Die Forscher, die nicht zurückgekommen sind, fand man später als blutige Schlieren zerfetzten Fleisches; sie konnten nur anhand ihrer Ausrüstung wiedererkannt werden.

Q GHLOROFAEX' BAU (HG 17)

Dieses Gebäude war einmal ein massives Blockhaus aus Stein und Stahl mit einem gut bewachten Tor als einzigem erkennbaren Eingang. In einer Stadt der Gier war es am wichtigsten, dass die Herrscher ihren Anteil bekamen. Daher beherbergte die Festung die Amtssitze eines ganzen Heeres aus Steuereintreibern. Die Beamten waren in den oberen Stockwerken und die brutalen Vollstrecker im tiefsten Inneren des Gebäudes untergebracht. Darüber hinaus standen hier die Präganstalt und das Schatzamt der Stadt und ebenso das Amt des Stadtkommissars, der diese Ämter leitete.

Als Thassilon unterging, gehörten die Steuereintreiber und der Kommissar zu den Ersten, die aus der Stadt flohen. Diejenigen, die einfach flüchteten, überlebten größtenteils. Doch die Anderen, die das Schatzamt auszuplündern versuchten, bevor sie Xin-Schalast verließen, wurden während ihrer Flucht derart behindert, dass sie ihrem Schicksal nicht entgehen konnten, als nach dem Vulkanausbruch ein pyroklastischer Strom diesen Teil der Stadt überschwemmte. Die gestohlenen Schätze wurden verstreut und verfielen im Verlauf der Jahre oder wurden von anderen Überlebenden geborgen. Die Festung selbst stand leer. Aber nicht für immer.

Zwar ist das Gebäude mittlerweile größtenteils zusammengebrochen, doch einige Räume bleiben frei. Der zentral gelegene Audienzsaal ist teilweise eingestürzt, bietet aber immer noch genügend Platz, um dem derzeitigen Bewohner als weitläufiger Bau zu dienen. Ein einsamer Turm steht noch im Süden des Raumes, doch sind dessen Gänge leer. Ein einziger Geheimgang führt von Osten her in die zentrale Kammer. Die Tür, die hineinführt, kann man mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 entdecken, allerdings ist sie

(ebenso wie der Haupteingang zum Gebäude im Süden) mit einem *Alarm* gesichert, den der Bewohner der Ruine gewirkt hat.

KREATUR: Ein machtvoller Drache namens Ghlorofaex, einer der stärksten Drachen in der Region der Kodarberge, entdeckte Xin-Schalast vor 150 Jahren und war damals schon von der Pracht und Verschwendungssucht der Stadt beeindruckt. Da er selbst eine gierige Kreatur und zudem bewandert in Bezug auf thassilonische Ruinen ist, machte er die Festung zu seinem Bau, nachdem er deren eigentlichen Zweck in Erfahrung gebracht hatte. Ghlorofaex hat die vergangenen einhundert Jahre damit zugebracht, Xin-Schalast zu erforschen und seinen Schatzhort aufzubauen. Die meisten Gegenstände hat er den Flachlandbewohnern gestohlen, da er der Meinung ist, dass die meisten Schätze Xin-Schalasts an dieser Stelle besser aufgehoben sind als in seiner eigenen Schatzkammer.

Nachdem Karzoug erwacht war, war einer der ersten Befehle, die er an seine neu erwachten Runenriesen erteilte, dass sie alle einheimischen Drachen aufsuchen und sie unter Karzougs Banner scharen sollten. In alter Zeit zählte Karzoug Dutzende von Drachen zu seinen Verbündeten (noch bis heute hält er sich einen Drachensklaven im Auge der Gier), und er ist erpicht darauf, diese Bande neu zu knüpfen. Die meisten Drachen, die bisher rekrutiert wurden, leben noch immer in den Bergen der Umgebung (sodass man ihnen als wandernde Monster begegnen kann), während nur Ghlorofaex in der Stadt haust. Von allen Drachen war dieser blaue Vertreter derart gefährlich, dass sich die Runenriesen – wie im Falle der Verborgenen Bestie und Gamigin – auf Diplomatie verlegten. Zum Glück für alle Beteiligten betrachtete Ghlorofaex es als Ehre, von Karzoug erwählt worden zu sein. Da er die Architektur Thassilons studiert hat, ist der blaue Drache erpicht darauf, sich mit dem erwachenden Runenherrscher zu verbünden, da er durch seine Studien der Wandbilder in der Stadt ganz genau weiß, dass begünstigte Drachenverbündete von den früheren Herrschern von Xin-Schalast reich belohnt wurden.

In der Zwischenzeit wartet Ghlorofaex geduldig in seinem Bau und begibt sich dann und wann zu einem symbolischen Flug über die Stadt, um ihre Lage zu bewundern. Auf Eindringlinge ist er nicht gut zu sprechen, wenn sie ihn nicht gerade davon überzeugen können, dass sie ebenfalls zu Karzougs Untergebenen gehören. In diesem Falle verlangt Ghlorofaex zu wissen, wann Karzoug gänzlich wieder in die Welt zurückkehren wird, damit er von Bündnis mit dem Runenherrscher profitieren kann. Der Drache hat allerdings nur wenig Geduld mit Besuchern, ob Riesen, Lamiartige oder den SC, und wenn sie zu lange bleiben (5 Minuten ist die Obergrenze), wird er von seiner Ungeduld übermannt und greift an.

GHLOOROFAEX

EP	HG	TP
102.400	17	275

Sehr alter blauer Drache (PF MHB, S. 62)

RB Gigantischer Drache (Erde)

INI +3; **Sinne** Blindsight 18 m, Dunkelsicht 36 m, Drachensinne; Wahrnehmung +29

Aura Aura der Elektrizität (3 m, 1W6 Elektrizität), Unheimliche Ausstrahlung (81 m, SG 25)

VERTEIDIGUNG

RK 37, Berührung 6, auf dem falschen Fuß 37 (+3 Ablenkung, -1 GE, -4 Größe, +29 natürlich)

TP 275 (22W12+132)

REF +12, **WIL** +17, **ZÄH** +19

Immunitäten wie Drache, Elektrizität, magische Lähmung und Schlaf; **Resistenzen** Kälte 30; **SR** 15/Magie; **Verteidigungsfähigkeiten**; **ZR** 28

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 75 m (unbeholfen), Graben 6 m

Nahkampf Biss +29 (6W6+11/19-20), 2 Klauen +29 (2W8+11), Schwanzschlag +24 (2W8+5), 2 Schwingen +24 (2W6+5)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 4,50 m (mit Biss 6 m)

Besondere Angriffe Erdrücken (4W6+16, Reflex SG 27, halber Schaden), Odemwaffe (36 m Linie, 18W8 Elektrizität, Reflex SG 27, halber Schaden, alle 1W4 Runden einsetzbar), Schwanzstreich (2W6+16, Reflex SG 27, halber Schaden), Spiegelung, Wüstendurst (SG 25)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 22; Konzentration +26)

Beliebig oft – *Bauchreden* (SG 15), *Einfaches Trugbild* (SG 16), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Scheingelände* (SG 18)

Bekannte Zauber (ZS 11; Konzentration +15)

5. (4/Tag) – *Böswillige Verwandlung* (SG 19), *Energiewand*

4. (7/Tag) – *Arkane Auge*, *Dimensionstür*, *Monster bezaubern* (SG 18)

3. (7/Tag) – *Hast*, *Magie bannen*, *Standort vortäuschen*, *Verlangsamten* (SG 17)

2. (7/Tag) – *Energien widerstehen*, *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 16), *Säurepfeil*, *Sengender Strahl*, *Unsichtbarkeit*

1. (7/Tag) – *Alarm*, *Magisches Geschoss*, *Person bezaubern* (SG 15), *Person verkleinern* (SG 15), *Schmierer* (SG 15)

0. (beliebig oft) – *Ausbessern*, *Botschaft*, *Gift entdecken*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Magie lesen*, *Säurespritzer*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertricks*

TAKTIK

Im Kampf Wenn zwei oder mehr Gegner in einer Linie stehen, versucht Ghlorofaex zunächst, sie mit seiner Odemwaffe anzugreifen. Daraufhin wirkt er *Standort vortäuschen* und *Hast*, bevor er versucht, so viele Feinde wie möglich zu erdrücken. Er geht in den Nahkampf, bis seine Trefferpunkte auf unter 150 fallen, woraufhin er sich wieder in die Lüfte schwingt und seine Odemwaffe sowie Fernkampfzauber einsetzt.

Moral Falls seine Trefferpunkte auf unter 100 fallen, flüchtet Ghlorofaex aus dem Gebiet. (Wenn du willst, kannst du ihn später zurückkehren und die SC erneut angreifen lassen.)

SPIELWERTE

ST 33, **GE** 8, **KO** 23, **IN** 18, **WE** 19, **CH** 18

GAB +22; **KMB** +37; **KMV** 46 (50 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Ausdauer, Heftiger Angriff, Höhenaffinität, Konzentrierter Schlag, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (wankend), Schnell zaubern, Schweben, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss)

Fertigkeiten Bluffen +29, Einschüchtern +29, Fliegen +10, Magischen Gegenstand benutzen +29, Motiv erkennen +29, Überlebenskunst +29, Wahrnehmung +29, Wissen (Arkane) +29, Wissen (Baukunst) +29, Zauberkunde +29

Sprachen Aural, Drakonisch, Gemeinsprache, Riesisch, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Geräusche imitieren

Ausrüstung *Mächtiger Ring der Kälteresistenz*, *Sihedronring*



SCHATZ: Ghlorofaex Schatz befindet sich wohl geordnet hinter einer großen Steintür im Osten des Bereichs: Dahinter liegt eine 9 Quadratmeter große Kammer, deren hintere Wand zusammengebrochen ist. Allerdings reicht der Platz problemlos aus, dass der Drache seinen Schatz dort unterbringen kann. Dieser besteht aus 64.000 SM, 21.000 GM, 520 PM, einem Goldkästchen im Wert von 1.400 GM, in dem 35 sortierte Edelsteine im Gesamtwert von 12.200 GM liegen, einem Silberarmreif im Wert von 25 GM, einem Jadedamm im Wert von 300 GM, einem Paar roter und goldbestickter Seidenhandschuhe im Wert von 800 GM (der Glaskasten, in dem sie liegen, ist noch einmal 100 GM wert), einem Mithralplattenpanzer [Meisterarbeit], einer Brustplatte [Meisterarbeit], einem Bänderpanzer +2, einem *Stab: Blitz* (ZS 6, 23 Ladungen), einem Lederbeutel mit 4 gefrorenen *Tränken: Leichte Wunden heilen*, einem gefrorenen *Trank: Weisheit der Eule*, einer Flasche *Öl: Magisches Schutzgewand +4*, einem juwelenbesetzten Schriftrollenbehälter im Wert von 300 GM, der eine *Schriftrolle: Sechster Sinn* sowie eine *Schriftrolle: Massenheilung* enthält, einem *Ring des Entrinnens* und einem *metamagischen Zauberzepter (Zauber ausdehnen)*.

R SCHAHLARIA

Auf einer niedrigen Anhöhe, die den Nordrand von Jötunburg überblickt, steht eine massive Festung, die der ganze Stolz des schalastischen Heers war. Dies ist die Schahlaria, die Militärakademie und das

Indoktrinationszentrum, dem die Horden treu ergebener Riesen entsprangen, die Karzougs Streitkräften an vorderster Front als Soldaten dienten. Unter der direkten Anleitung des Großpolemarchos, des obersten Heeresführers von Schalast, der nur dem Runenherrscher selbst Rechenschaft ablegte, bildete der Kommandant der Akademie die eingezogenen und freiwilligen Riesen in den hauptsächlichen und besten Kampftechniken und Taktiken des damaligen Zeitalters (und aller Zeitalter danach) aus. Hier waren die Runenriesen von Xin-Schalast in riesigen Höhlen untergebracht, die man unter der Festung aus dem Felsen geschlagen hatte.

Die Mehrheit der Wolken- und Sturmriesen wohnen in der Schahlaria. Sie werden von mächtigen Einzelpersonen angeführt – verbesserten Vertretern ihres Volkes, die als Wächter bekannt sind. Die Wolkenriesen werden von den Windwächtern angeführt, während die Sturmriesen den Donnerwächtern unterstehen. Viele dieser Anführer sind in die Gierspitze abberufen worden, sodass nicht klar ist, wer in der Festung das Kommando führt. Dennoch herrscht in der Schahlaria kein Chaos, denn die Wolken- und Sturmriesen, die dort leben, fürchten sich vor ihren Oberherren, den Runenriesen.

Eine Unternehmung, dieses riesige Bauwerk zu erkunden, könnte bereits ein Abenteuer für sich sein. Abgesehen von einigen Schätzen und Erfahrungspunkten, die man nebenbei erhalten kann, gibt es dort nur wenig, was den SC bei ihrem derzeitigen Konflikt mit dem Runenherrscher Karzoug helfen könnte.

TEIL FÜNF: DIE BESTEIGUNG DES MHARMASSIVS

DAS MHARMASSIV IST DAS RÜCKGRAT, AUF DER DAS WELTENDACH UND EINER DER HÖCHSTEN GIPFEL GOLARIONS RUHEN. DER GIPFEL ERREICHT EINE HÖHE VON SCHWINDELERREGENDEN 9470 METERN UND TEILT SEINEN NAMEN MIT DEM GESAMTEN MASSIV, DER VON DEM GIGANTISCHEN ABBILD VON KARZOUGS GESICHT HERRÜHRT, DAS DEN BERGHANG IM SÜDEN ZIERT. DAS GESICHT SELBST IST 450 METER HOCH UND REICHT HINAUF BIS ZUR SPITZE DES BERGES. DIREKT UNTER DER SKULPTUR ERHEBEN SICH DIE MÄCHTIGEN BAUWERKE DER ZINNEN VON XIN-SHALAST, AUCH WENN KEINER VON IHNEN HOCH GENUG IST, AUCH NUR IM ANSATZ AN DEN HOHEN STAND DES GESICHTES HERANZUREICHEN.

Der Name Mhar ist selbst Teil einer Legende, an die man sich mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wissen (Die Ebenen, Geschichte oder Religion) erinnern kann. Diese Legende erzählt von einem mächtigen Wesen mit Namen Mhar, das aus irgendeinem fremdartigen Reich stammte und nach Golarion zu gelangen versuchte, jedoch auf halbem Wege durch den Berg stecken blieb und versteinerte. Was Mhar gewesen sein mochte und welche Kräfte stark genug waren, um es aufzuhalten, ist nicht bekannt. Allerdings wagt es niemand, über die Folgen nachzudenken, wäre Mhars Durchquerung erfolgreich gewesen. Das Gesicht war alles, was von dem Wesen übrig blieb – auf ewig festgehalten im Gestein des Gebirges. Runenherrscher Kaladurnae (der erste Runenherrscher der Gier) wählte diese Stelle für die Erbauung seiner Stadt zum Teil aufgrund dieser Legende aus, und noch heute, Jahrtausende seit dem Niedergang Thassilons, kann man die Erzählungen über Mhar in modrigen Büchern nachlesen. Immer wenn ein neuer Runenherrscher an die Macht kam, veränderten und verfälschten arkane Bildhauer das Gesicht, damit es dem neuen Herrscher glich. Doch selbst die Runenherrscher konnten sich nicht gänzlich des Gefühls erwehren, dass etwas Anderes – etwas, das weit älter war als Thassilon – durch diese kalten, steinernen Augen auf dem Weltendach blickte.

Mhars gescheiterter Versuch, nach Golarion zu gelangen, schlug auf andere Weise Wunden in der Region, insbesondere durch die Ausdünnung der Grenzen zwischen dieser Welt und dem alpträumhaften Reich Leng. Je höher man die Abhänge des Mharmassivs erklimmt, desto stärker wird der Einfluss Lengs. Es ist beinahe so, als würde der Berg durch seine schiere Höhe das Firmament durchstoßen, sodass diese andere Welt um seine Spitze herum hindurchsickern könnte. Das Gesicht von Mhar zu erklimmen, ist äußerst riskant, und selbst der direkteste Weg (über die Goldstraße) ist mit zahlreichen Hindernissen gespickt.

Der einfachste Aufstieg auf den Berg erfolgt über die Goldstraße. Insgesamt müssen die SC lediglich ein Dutzend erfolgreiche Fertigkeitwürfe für Klettern gegen SG 15 ablegen, und zwar an den Stellen des Hanges, an denen die Straße besonders steil verläuft oder über kurze Strecken weggebrochen ist. Will man den Berg über irgendeinen anderen Weg erklimmen, sind dazu Fertigkeitwürfe für Klettern gegen SG 25 nötig, die Runde für Runde abgelegt werden. Dazu kommen noch ein

Dutzend Bereiche, an denen Fertigkeitwürfe für Klettern gegen SG 30 abgelegt werden müssen, um besonders schwierige Hindernisse zu überwinden. Flugmagie ist eine wesentlich sichere Möglichkeit, ebenso Teleportation. Trotzdem stellen die Winde, die dünne Luft und die Kälte tödliche Gefahren dar.

Während die SC von der Niederstadt aus hinaufsteigen, besteht jede Stunde eine Wahrscheinlichkeit von 15 %, dass sie bemerkt und angegriffen werden – vermutlich von Drachen, fliegenden Spähtrupps von Lamien oder Frostriesen. Am wahrscheinlichsten ist, dass die SC von Lengspinnen bemerkt werden, die die Region unsicher machen (siehe Seite 341). Sobald die SC eine Höhe von über 7.800 Metern erreichen und in die Todeszone gelangen (siehe unten), sind diese Lengspinnen die einzigen Kreaturen, denen sie begegnen, bevor sie die Gierspitze erreichen.

DIE TODESZONE

Zwischen der Niederstadt, die knapp über 5.000 Metern liegt, und den oberen Abhängen des Mharmassivs, müssen die SC die Auswirkungen der Höhenlage hoher Gipfel ertragen, wie auf Seite 430 im *Pathfinder Grundregelwerk* beschrieben. Sobald die SC sich aber den Türmen nähern, überschreiten sie 7.800 Meter und erreichen die sogenannte „Todeszone“, denn von da an ist die Luft zu dünn zum Atmen. Zu thassilonischer Zeit wurde in allen Gebäuden der Stadt eine Atmosphäre mit angenehmer Luft erzeugt, und in bestimmten Außenbereichen (vornehmlich Höfe und Wege zwischen den Häusern) gab es Abschnitte mit Portalen zur Ebene der Luft, wo wogende Elementare daran arbeiteten, Ströme angenehmer Luft aufrechtzuerhalten. Mittlerweile werden die Effekte lediglich in den höchsten Ausläufern der Gierspitze aufrechterhalten. Kreaturen, die heutzutage die Region betreten und verlassen (zumeist Riesen, Keoptra und Khalib), verlassen sich in der Regel auf Magie oder Geschwindigkeit (oder auf eine Kombination aus beiden), um sich so wenig wie möglich den Effekten der Todeszone auszusetzen. Die folgenden Regeln ergänzen jene für große Höhen im *Pathfinder Grundregelwerk*.

TODESZONE (HÖHER ALS 7.800 METER): Diese Höhenlage ist absolut lebensfeindlich; es besteht einfach nicht genügend Luftdruck, um atmende Kreaturen mit genügend Sauerstoff zu versorgen. Nach Erreichen dieser Höhenlage setzt sofort die Höhenkrankheit ein. Nach jeweils 10 Minuten, die ein Charakter in der Todeszone verbringt,

muss er einen erfolgreichen Zähigkeitswurf ablegen (SG 15, +1 für jeden vorherigen Wurf), ansonsten erleidet er 1 Punkt Schaden an allen Attributen. Eine Akklimatisierung an große Höhen (wie durch das Talent Höhenaffinität oder bei Kreaturen, die an solche Regionen gewöhnt sind) bietet keinerlei Schutz. Am wahrscheinlichsten ist die Gefahr, dass jede Kreatur, die drei Mal hintereinander bei einem Rettungswurf gegen diesen Effekt scheitert, langsam anfängt zu ersticken. Bis diese Kreatur in eine lebensfreundliche Umgebung zurückkehrt, leidet sie unter den Auswirkungen langsamen Erstickens, wie im *Pathfinder Grundregelwerk* auf Seite 445 beschrieben. Die Temperaturen in der Todeszone sind immer extrem kalt.

EINDRINGLINGE AUS LENG (HG 18)

KREATUREN: Die Runenherrscher der Gier machten sich die Nähe zu Leng häufig zunutze, doch erst mit Karzougs Aufstieg zur Macht schmiedeten die Herrscher von Schalast eine Art formales Bündnis mit den Bewohnern dieses Reiches. Mithilfe der Bewohner von Leng errichtete Karzoug den Turm, der als Schulddorn bekannt ist, und das riesige Enigma-Tor, das über der Stadt Rätselhaften aufragt. Sein letztes Bauvorhaben in Zusammenarbeit mit diesen außerweltlichen Wesen ist lediglich als die *Lengmaschine* bekannt, eine Vorrichtung, mit der man die Zeit krümmen kann (siehe Bereich X12).

Doch hausen noch viele weitere Monster in Leng als die namensgebenden Bewohner, und nur wenige dieser Monster sind miteinander verbündet. Die riesigen Lengspinnen sind die bedeutendsten Erzfeinde der nicht ganz humanoiden Bewohner, und nach dem Untergang Thassilons konnten mehrere Lengspinnen die Grenzen zwischen den Welten durchstoßen, als die Abwehrmaßnahmen des Mharmassivs bröckelten.

Nachdem Karzoug nun erwacht war, rief er eine neue Gruppe von Bewohnern von Leng zusammen, die ihm bei der Reparatur und Aktivierung der *Lengmaschine* helfen sollten – und die Spinnen bemerkten es. Drei besonders mächtige Spinnen sind vor Kurzem in dieser Region eingetroffen. Aufgrund ihrer Nähe zu Leng sind sie vor den Effekten des Sperrfeldes geschützt, und ihre *Ionensteine* geben ihnen in der dünnen Luft Kraft, doch hatten sie bisher keinen Erfolg damit, in den Bereich einzudringen, den das Sperrfeld umgibt.

Da sie mehr darüber erfahren wollen, was ihre Feinde vorhaben, betrachten die Lengspinnen die SC zunächst nicht als Feinde, sondern als Werkzeuge. Die drei Spinnen von der Größe von Mastodons (und mit einer ungeraden Zahl von Beinen – sieben, neun oder elf, aber niemals acht, wie man es bei Spinnen erwarten würde) nähern sich den SC vorsichtig, sobald sie sie entdeckt haben. Die Spinnen sind sowohl machtvoll als auch recht intelligent: Sie verstehen, dass Humanoide, die in der Lage sind, diese Ecke der Welt zu erreichen, kaum Schwächlinge sein können. Die Leitspinne, eine aufgedunsene Kreatur, die immer Netzbolas bereithält, spricht die Charaktere mithilfe ihrer Fähigkeit Zungen an und setzt sie darüber in Kenntnis, dass

sie den Spinnen einen Dienst erweisen sollen, statt ihre Bäuche zu füllen.

Wenn man davon ausgeht, dass die SC die Monster nicht sofort angreifen, bleiben die Spinnen während der gesamten Unterhaltung auf Distanz (und kommen nicht mehr als 12 Meter heran). Mit rasch zunehmender Ungeduld erklären sie: „Unsere Feinde, jene aus Leng, die so gerne eure ärgerlich symmetrische Gestalt nachäffen, sind in Anerkennung eines uralten Bündnisses mit dem wieder erstehenden Herrscher in diese Welt zurückgekehrt.“ Zum einen bitten die Spinnen die Charaktere darum, ihre Scharfrichter zu sein, zu anderen befahlen sie es ihnen: Sie sollen in die Bergspitze eindringen und alle Bewohner von Leng vernichten, die sie dort oben vorfinden. Wenn möglich, sollen sie auch die *Lengmaschine* zerstören. Die Spinnen wissen wenig darüber, was die Maschine eigentlich ist. Sie wissen nur, dass Karzoug die Bewohner von Leng vor 10.000 Jahren zu sich rief, um die Maschine zu erschaffen, und dass ihre Zerstörung ihren Feinden in einer Weise schadet, die den Spinnen im höchsten Maße angenehm sein wird.

Falls die SC daran denken, nach einer Belohnung zu fragen, sind die Spinnen belustigt, und das Klopfen ihrer Pedipalpen und ihrer albraumhaften Mäuler könnte als Gelächter verstanden werden. Falls die SC auf einer Belohnung bestehen, verlieren die Spinnen die Geduld, greifen die SC an und tun sich hinterher an ihnen gütlich.



LENGSPINNE



DIE ZINNEN VON XIN-SCHALAST

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: DIE SUCHE NACH XIN-SCHALAST

TEIL ZWEI: EIN FLÜSTERN IM WIND

TEIL DREI: AUF DEM WELTENDACH

TEIL VIER: XIN-SCHALAST

TEIL FÜNF: DIE BESTEIGUNG DES MHARMASSIVS

TEIL SECHS: DIE GIERSPITZE

TEIL SIEBEN: DAS AUGE DER GIER

VERBESSERTER LENGSPINNEN (3)

EP	HG	TP
je 51.200	15	je 232

(PF MHB II, S. 158 u. 292)

SCHATZ: Die Lengspinnen sind auf die lebensfeindliche Umgebung vorbereitet. Zwar hilft es ihnen ein wenig, dass sie gegen Kälte immun sind und in der Luft laufen können, allerdings verwendet jede von ihnen einen *Ionenstein (bunt schillernde Spindel)*, um die dünne Luft zu ertragen.

ENTWICKLUNG: Obwohl die SC und die Lengspinnen einige gemeinsame Feinde haben, sind die Spinnen doch keine sicheren Verbündeten. Sobald die SC die Bewohner von Leng vernichtet haben, sind sie für die Spinnen nicht mehr von Nutzen. Die Spinnen können jedoch nicht sofort nach Leng zurückkehren, und bleiben daher in der Region, auch wenn die SC ihren Auftrag abgeschlossen haben. Das Sperrfeld hindert sie weiterhin daran, den Bereich um die Türme herum zu betreten, doch falls die SC nach Erfüllung ihrer Aufgabe zu den Spinnen zurückkehren, danken sie ihnen nicht einmal, sondern greifen einfach an. Und selbst wenn die SC nicht mit der Absicht zurückkommen, sich mit diesen verräterischen Arachniden auseinanderzusetzen, kannst du sie irgendwann als zusätzliche Begegnungen einsetzen. Die Kreaturen sind nicht an diesen Bereich gebunden und könnten irgendwann den Berg hinunterklettern, um sich in der Niederstadt umzusehen.

BELOHNUNG: Falls die SC einen Waffenstillstand mit den Lengspinnen heraushandeln oder auf andere Weise etwas über die Situation auf der Gierspitze erfahren (zum Beispiel durch Geistesbeherrschung), erhalten die SC die gleiche Anzahl EP, als hätten sie die Lengspinnen im Kampf besiegt.

DAS SPERRFELD

Um die Zinnen von Xin-Schalast über die Jahrtausende geheim zu halten, wurde um den gesamten Bereich ein weitreichendes Wirkungsfeld gelegt, ein sogenanntes Sperrfeld, das von der Gierspitze ausgeht (Bereich W). Aufgrund des Sperrfeldes ist es in der gesamten Umgebung, die auf der Karte von Xin-Schalast auf Seite 343 abgedruckt ist, unmöglich, irgendeine Art von Weissagung oder Ausspähung einzusetzen. (Allerdings ist das Ausspähen der äußeren Welt vom Auge der Gier aus nicht dermaßen eingeschränkt.)

Darüber hinaus bewirkt das Sperrfeld, dass diejenigen, die nicht mit dieser Region im Einklang stehen, abgewehrt und fortgestoßen werden. Das Feld fühlt sich wie eine unsichtbare Kraft an – ähnlich der Schwerkraft –, die Eindringlinge augenscheinlich abstoßt. Teleportationen funktionieren in diesem Bereich schlicht und ergreifend nicht (die einzige Ausnahme bildet das Portal im Bereich X14), und das Feld erschafft eine undurchdringliche Barriere gegen Kreaturen, die Astralprojektion einsetzen oder die Region zu betreten versuchen, indem sie durch den Äther oder die Schatten wandern. Es verursacht zudem ein Gefühl extremen Schwindels – ganz so, als befände sich die Anziehungskraft hinter den Charakteren, die zu den Zinnenn von Xin-Schalast vordringen wollen. Schlimmer noch: Jede Minute stößt das Feld einen Impuls unsichtbarer Energie ab, der nervenzerfetzenden, blendenden Schmerz verursacht. Wird ein solcher Impuls ausgelöst, müssen alle Kreaturen, die nicht mit dem Sperrfeld im Einklang sind, einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen, um keine

8W6 Punkte Schaden zu nehmen (der alle Arten der Schadensreduzierung und Energieresistenz umgeht). Zudem müssen sie einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen, ansonsten erleiden sie 1W4 Punkte Weisheitsentzug, da Bilder von fremden Welten durch ihren Geist zucken und Wahnsinn und Furcht zurücklassen. (Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.) Ein Charakter, der in derselben Runde bei beiden Rettungswürfen scheitert, wird durch den Schmerz permanent geblendet.

Ein Charakter, der ein *Sihedron-Amulett* oder einen *Sihedronring* trägt, kann die Wirkung des Sperrfeldes ignorieren. (Nach deinem Ermessen können andere magische Gegenstände mit Verbindungen zu Thassilon oder Schalast ebenfalls wirksam sein.) Geistlose Kreaturen wie Konstrukte und Ungeziefer sind gegen diese Effekte ebenfalls immun, ebenso alle angepassten Kreaturen. (Darunter fallen alle Bewohner von Leng im Bereich X12 sowie alle Externare, die durch Zauber wie *Mächtiger Bindender Ruf* oder mithilfe des *Animafokus* im Bereich X17 direkt in das Feld gebracht wurden.) Charaktere, die *Waffen der Herrschsucht* tragen (siehe S. 425), erhalten einen Bonus von +4 auf ihre Rettungswürfe, um den Effekten zu widerstehen, und werden nicht geblendet, sollten sie bei beiden Rettungswürfen scheitern.

Auch wenn die SC noch nichts von der Hilfe durch die *Sihedronringe* wissen, sobald sie der Macht des Sperrfeldes ausgesetzt sind, können sie den Wert dieser Gegenstände in jedem Falle mit Zaubern wie *Heiliges Gespräch* oder *Weissagung* in Erfahrung bringen.

DIE ZINNEN

Die Zinnen von Xin-Schalast, die sagenumwobene Zitadelle auf dem Weltendach, bezeichnen das Ende der Suche der Gruppe. Diese fantastischen Türme, die auf dem steilen Berghang tief in der Todeszone stehen, waren einst das administrative Zentrum der Satrapie der Gier und der Machtsitz Karzougs sowie seiner Vorgänger unter den Runenherrschern. Diese gewaltige Zitadelle, die aus mehreren Türmen besteht, die sich an den Berghang schmiegen und die Gierspitze in der Mitte umgeben, war früher selbst eine Stadt: Jeder Turm erhob sich Hunderte von Metern in die Höhe und beherbergte unzählige Gänge, Kammern und Befestigungen. Trotz der Größe der Festung ist sie fast vollständig verlassen. Lediglich die oberste Ebene der Gierspitze ist bewohnt. Dort befinden sich die Kammern, in denen Karzoug die letzten Augenblicke des Höhepunktes von Thassilon verbrachte, und wo er wieder in die Welt zurückkehren wird. Die Bewohner sind Karzougs Elite – seine Streiter, Schüler und Befehlshaber –, und um den Runenherrscher zu besiegen und seine Rückkehr zu verhindern, müssen die SC zunächst diese mächtigen Untergebenen schlagen.

Die umliegenden Bereiche der Türme sind hier nur in aller Kürze beschrieben. Du kannst sie aber nach Belieben für deine Kampagne erweitern.

S DIE ZÄHNE

Diese Bauwerke aus geschliffenem Alabaster stehen auf niedrigen Sockeln sind 120 Meter hoch und mit einer Pyramide geschmückt. Das Innere ist größtenteils hohl und besteht aus einigen wenigen höhlenartigen Kammern. Vor langer Zeit dienten diese Türme als bewachte Eingänge ins Domizil der Runenherrscher der Gier. Blaue Drachen, die *Anpassungshalsketten* trugen, hausten einst in ihnen und bewachten den Zugang zu den Zinnenn von Xin-Schalast. Irgendwann, so hofft Karzoug,



DIE ZINNEN VON XIN-SCHALAST

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEIL EINS:
DIE SUCHE NACH
XIN-SCHALAST

TEIL ZWEI:
EIN FLÜSTERN IM WIND

TEIL DREI:
AUF DEM WELTENDACH

TEIL VIER:
XIN-SCHALAST

TEIL FÜNF:
DIE BESTEIGUNG DES
MHARMASSIVS

TEIL SECHS:
DIE GIERSPITZE

TEIL SIEBEN:
DAS AUGE DER GIER

KARTE SIEBEN:
DIE ZINNEN VON
XIN-SCHALAST



wird er die Drachenwächter erneut einsetzen, angefangen bei Ghlorofaex. Doch bis dahin stehen diese stummen, elfenbeinfarbenen Zähne leer.

T GRUNDSTÜCK DER HARRIDANE

Die geschmückten Fassaden dieser drei Türme sind mit Hunderten von Bögen und Balkonen bestückt. Alle Türme sind 390 Meter hoch und von einem ummauerten Grundstück umgeben. Die Harridan-Lamien, die die höchsten Ränge unter dem Runenherrscher innehatten und sich größtenteils um die Verwaltung des Reiches kümmerten – sodass der Herrscher ungehindert seinen magischen Forschungen nachkommen und den Niedergang seiner Rivalen planen konnte –, wurden unter der Bezeichnung Harridane des Berges bekannt, nach der bekannten Lage am Fuße des Wohnsitzes des Runenherrschers. Auf dem Grundstück stehen drei Türme: der Gesandtenturm, in dem Abgesandte zum Hof des Runenherrschers der Gier empfangen und untergebracht wurden; der Runenturm, in dem die Riesen, die in Xin-Schalast dienten, den Talenten der Lamien ausgesetzt waren, die ihren Willen brachen und ihren Geist beherrschten, um sie zu absolut treuen Sklaven zu machen; und der Harridanenturm, in dem die Harridane des Berges lebten und mit ihrem eigenen geheimen Rat Hof hielten. Die Nachfahren dieser Lamiaartigen sind in ganz Xin-Schalast verstreut und warten auf den Tag, da ihre Anführerinnen zu diesen Türmen zurückkehren. Derzeit lebt nur eine Harridan-Lamia in Xin-Schalast:

die gefährliche und tödliche Mystikerin, die als Erhabenste Keoptra bekannt ist (siehe Bereich X17). Bis dahin lebt keine Seele auf dem Grundstück.

U SCHÄNDLICHER AUFSTIEG

Dieser gewundene Pfad führt vom Grundstück der Harridane zur Zitadelle des Runenherrschers hinauf. In seinem Verlauf erreicht er eine Höhe von 300 Metern und bietet den einzigen direkten Landzugang von der Stadt aus, der nichts mit Bergsteigen zu tun hat.

V FLUCHTTÜRME

Diese dreieckige Festung besteht aus drei schlanken Türmen, die 240 Meter hoch und durch dicke Mauern miteinander verbunden sind, wodurch in der Mitte ein grubenartiger Hof entsteht. Eine Wendeltreppe im Südturm verbindet alle Ebenen, in denen ein Gang nach dem anderen voller Gefängniszellen liegt, die in dicken Festungsmauern eingebaut wurden. An diesem öden Abhang verbrachten Gefangene, die zu wertvoll waren, um sie zu töten, ihre Zeit in Schmutz und Einsamkeit. Inzwischen sind die Zellen leer, abgesehen von den Seelen der ruhelosen Toten, die man hatte verrotten lassen. Lediglich die Gänge werden immer noch von starken Golems bewacht.

W DIE GIERSPITZE

Dieser gigantische Turm ist Karzougs persönliche Heimstatt. Er wird in Teil Sechs ausführlich beschrieben.

TEIL SECHS: DIE GIERSPITZE

DIESER GEWALTIGE, EISBEDECKTE TURM AUS WEISSEM GRANIT IST DAS WAHRE ZENTRUM DES REICHES VON SCHALAST UND DIENTE JEDEM RUNENHERRSCHER BIS HIN ZU KARZOUG ALS MACHTSITZ. DIE SPITZE DES 660 METER HOHEN TURMS ENDET AUS RESPEKT KNAPP UNTER DEM GEMEISSELTEN GESICHT AUF DEM GIPFEL UND IST INNEN GRÖSSTENTEILS HOHL. DAS INNERE DES KOLOSSALEN BAUWERKS ERWECKT DEN EINDRUCK EINES HOHEN, HÖHLENARTIGEN KORNSPEICHERS, DER DURCH EIN KOMPLIZIERTES, INNERES ARCHITEKTONISCHES WUNDER AUS DUTZENDEN VON STEINEREN STREBEN UND BÖGEN GESTÜTZT WIRD.

Durch Hunderte von 15 Meter hohen Torbögen, die Rund um den Fuß der Gierspitze angelegt sind, gelangt man ins Erdgeschoss der Gierspitze: einen riesigen, kreisrunden Raum, in dessen Mitte einst der *Runenbrunnen* stand. Der *Runenbrunnen* wurde in eine kleine Dimension zwischen der Materiellen Ebene und Leng versetzt, die das Auge der Gier genannt wird, und hat auf dem Boden einen 60 Meter durchmessenden, glänzenden Steinkreis hinterlassen, der von 16 riesigen Säulen umgeben ist. Wie die Beine einer Spinne stützen die Säulen einen Pfeiler in der Mitte, der mehr als 600 Meter hoch bis in die persönlichen Gemächer Karzougs reicht. Ein Ausgang führt spiralförmig um die 16 Säulen bis hinauf zu dem Stützpfiler und noch weiter, sodass der Eindruck entsteht, der Mittelpfeiler sei eine gigantische Schraube. Der Ausgang führt in den Bereich XI der Gierspitze.

Die gesamte Architektur des Bauwerks erscheint unmöglich: Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wissen (Baukunst) gegen SG 15 kann man erkennen, dass der Turm allein wegen der ungeheuren Größe hätte einstürzen müssen, doch steht er noch. Das Gestein, aus dem die Gierspitze besteht, ist von mächtiger Magie durchzogen, die den Turm während der vergangenen 10.000 Jahre vor den Elementen und dem Einsturz bewahrt hat.

In diesem höhlenartigen Gewölbe kommt es zu keiner Begegnung. Karzoug und seine letzten Untergebenen erwarten die SC in dem einzig bewohnten Stockwerk der Gierspitze – in 600 Metern Höhe.

KARZOUGS GESCHICHTE

Karzoug kam während der Herrschaft des Runenherrschers Haphrama in einer Sklavenhütte in der Stadt Malistok zur Welt. Welche Schrecken er während seiner Kindheit in den Fleischgruben der Stadt ertragen musste, weiß man nicht, denn auf sein Geheiß hin wurden sie später aus der Geschichte verbannt. Eines allerdings steht fest: Als Karzoug 27 Jahre später durch die dunklen Stadttore hinausging, war sein Weg mit Blut getränkt, und seine Seele war so schwarz wie die Nacht.

Mit den Goldzähnen, die er aus dem Schädel seines letzten Herrn herausgerissen hatte, erkaufte Karzoug sich eine Lehrstelle bei einem reisenden Dämonenfesler namens Thurbel. Sieben Jahre lang folgte er Thurbel und diente sowohl als Köder für die herbeigezauberten Scheusale als auch als Sklave des Magiers. Während seiner Lehrjahre starb er mehr als einmal durch die

übereifrigen Klauen und Fänge der Dämonen, doch jedes Mal hielt es sein Meister – der durch den Verkauf dämonischer Diener reich geworden war – für angebracht, Karzoug wiederzubeleben. Zu jener Zeit litt Karzoug ebenso sehr wie in Malistok, doch über die Jahre stiegen seine magischen Kräfte, und durch unmoralische dämonische Lehrer lernte er die Feinheiten der Herrschaft und die Ausübung von Macht.

Als Karzoug danach hörte, dass Runenherrscher Haphrama nach neuen Schülern Ausschau hielt, zerrieb er während einer von Thurbels Anrufungen einen Herbeizauberungskreis und plünderte müßig die Besitztümer seines Meisters, während der befreite Daimon die Leiche des Magiers verschlang. Mit reichlichen und mächtigen magischen Gegenständen und genügend Gold im Gepäck, um sogar einen Runenherrscher der Gier zu beeindrucken, wurde Karzoug mit Leichtigkeit als einer von Hephramas neuen Günstlingen erwählt.

Zu Füßen des Runenherrschers lernte Karzoug vieles über die Kunst der Verwandlung und die Magie der Gier. Er war wie gebannt von der Ausdünnung der Realität, die sich nahe den Abhängen des Mharmassivs vollzog. Nachdem er heimlich Bündnisse mit den Bewohnern von Leng geschmiedet hatte, meisterte Karzoug in aller Heimlichkeit fremdartige, unheimliche Kräfte. Die Pakte, die er geschlossen hatte, versprachen eine Verzerrung der Realität, sodass seine unergründlichen Lehrmeister häufiger in die Welt der Menschen gelangen konnten. Als Haphrama in seinem 206. Herrschaftsjahr schließlich Wind von den Ränken Karzougs bekam, war es bereits zu spät, seinen Emporkömmling von Schüler aufzuhalten. Ein bösariger Zauber, den Karzoug von seinen neuen Verbündeten aus Leng erhalten hatte, vernichtete sowohl Haphrama als auch einen weiteren seiner Schüler, Vhage: Er riss ihnen die Seelen aus dem Leib und schleuderte sie in die Leere zwischen den Ebenen.

Im Alter von 77 Jahren nahm Karzoug die brennende Glefle in die Hand – das Symbol der Herrschaft des Runenherrschers der Gier –, und so begann seine Regentschaft als Runenherrscher der Gier. Unter seiner Herrschaft gelangte Schalast zu neuer Blüte, da er aufgrund seines durchtriebenen und manipulativen Wesens zahllose Wege zur Macht kannte. Obgleich ihn sein Volk fürchtete, wurde Karzougs Hauptstadt Xin-Schalast immer berühmter und wurde zur atemberaubendsten Stadt jener Ära – und gleichzeitig diente ihre Erhabenheit lediglich dem Vergnügen des Runenherrschers und



DIE ZINNEN VON XIN-SCHALAST

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEIL EINS:
DIE SUCHE NACH
XIN-SCHALAST

TEIL ZWEI:
EIN FLÜSTERN IM WIND

TEIL DREI:
AUF DEM WELTENDACH

TEIL VIER:
XIN-SCHALAST

TEIL FÜNF:
DIE BESTEIGUNG DES
MHARMASSIVS

TEIL SECHS:
DIE GIERSPITZE

TEIL SIEBEN:
DAS AUGE DER GIER

der Adligen und der Sklaven, die er um sich scharte. Im Laufe seiner 466 Jahre dauernden Herrschaft übertraf Karzoug alle vorherigen Runenherrscher an Macht und, worüber sich streiten lässt, sogar die anderen Runenherrscher. Allerdings war er ebenso wie seine Zeitgenossen gezwungen, sich auf dem Höhepunkt seiner Überlegenheit aus der Welt zurückzuziehen, um der Verheerung zu entgehen, die sie befahl. In sein selbst auferlegtes Exil nahm er 35 Runenriesen und seinen Lieblingsschüler Khalib mit. Der Plan sah vor, dass die Stasis für einige Zeit nach dem Erdenfall anhalte würde. Karzoug würde sicher in einer von ihm selbst konstruierten Halbebene zwischen den Welten verborgen sein – dem Auge der Gier –, in der er solange sicher sein würde, bis der Weltuntergang seinen Verlauf genommen hatte. Karzoug wollte keinerlei Risiko eingehen und beschloss, derart starke Schutzmaßnahmen im Auge der Gier aufzubauen, dass nichts ihm schaden könnte. Das jedoch setzte diese eine, wie er es plante, zeitlich begrenzte Einschränkung seiner Fähigkeiten voraus. Der Plan sah vor, dass die Auswirkungen des Winterschlafs auf seinen Schüler Khalib übergehen und nach 100 Jahren automatisch enden würde. (Sollte dies nicht funktionieren, würde einer der 35 Runenriesen herhalten. Sollte dies ebenfalls schiefgehen, wäre ein Eingreifen durch einen der vielen anderen Untergebenen und Schüler notwendig, die es irgendwo in Schalast geschafft hatten, dem Weltuntergang zu entgehen.) Danach würden Karzougs Lakaien ihn erwecken und sich daran machen, den *Runenbrunnen* mit Energie zu versorgen, damit er vollständig wiederbelebt würde.

Jedoch hatte Karzoug – wie auch die anderen sechs Runenherrscher – die Natur des Niedergangs von Thasilon stark unterschätzt. Durch den Verrat derjenigen, die die sieben Runenherrscher zu ihren Verbündeten gezählt hatten, und das heillose und unerwartete Maß der Zerstörung, die durch den Erdenfall hervorgerufen wurde, scheiterten nicht nur Karzougs komplexe und mehrschichtige Pläne für seine Wiedererweckung, sondern auch die aller anderen Runenherrscher. Und so verstrich die Zeit, und Karzoug verblieb tief im Auge der Gier in Starre. Karzougs Geist durchwanderte die jenseitigen Reiche, und er wartete Jahrtausende lang und hoffte auf eine Zeit, in der sich die Runenherrscher wieder über Golarion erheben würden.

Endlich, so scheint es, ist diese Zeit gekommen.

AUFBAU DER GIERSPITZE

Die Gierspitze besteht aus schweren Steinblöcken, die aus dem Berg herausgeschlagen wurden. Bis auf die schmalen, mit Mörtel gefüllten Fugen zwischen den Steinblöcken, ist die Außenfassade glatt. Das gesamte Bauwerk kommt einem magisch verstärkten Gemäuer gleich, dessen Dicke, abhängig vom Standort, zwischen wenigen Metern und Hunderten von Metern dick sein kann. Die Räume und Gänge sind mindestens 15 Meter hoch und erreichen häufig eine Deckenhöhe von 30 Metern, um die riesenhaften Bewohner unterzubringen. Die Räume weisen allerhand detaillierte, eingemeißelte Wandbilder auf, die den Alltag in Xin-Schalast darstellen und noch immer lebendige Farben tragen. Der Fußboden besteht aus einem Schachbrettmuster aus poliertem Gold und Onyx. Die Türen bestehen aus festem Stein; sie sind mit Gold und Silber überzogen und mit Edelsteinen gespickt. Wenn nicht anders angegeben, sind sie unverschlossen, und trotz ihrer immensen

Größe gehen sie bei der leichtesten Berührung auf: Eine Tür in der Gierspitze zu öffnen, ist eine freie Aktion. Uralte *Ewige Fackeln* erhellen noch immer in unregelmäßigen Abständen die Gänge und Räume und sorgen überall für eine schemenhafte Beleuchtung. Diese Fackeln bestehen aus Elfenbein; sie sind mit Rubinen besetzt und geben ein kräftiges Licht ab. Sogar die Befestigungen, in denen die Fackeln sitzen, bestehen aus Silber mit Jadeeinschlüssen.

Früher waren diese Kammern gleichermaßen ausladend geschmückt, und die Temperaturen und die Luft wurden für Kreaturen angepasst, die an das Leben in der Unterstadt gewöhnt waren. Zwar funktioniert die Magie noch, die die Luft angenehm macht und die Temperatur bei eisigen, aber nicht tödlichen 5 °C hält, doch sind im Laufe der Jahrhunderte die meisten Dekorationen und Möbelstücke verfallen, sodass nur blanke Steinwände zurückbleiben. Die neuen Bewohner dieser Kammern haben ihre eigenen Möbel mitgebracht, um es sich so angenehm wie möglich zu machen, während sie darauf warten, dass Karzoug endgültig aus dem Auge der Gier zurückkehrt. Dennoch kann ein hingebungsvoller Plünderer innerhalb von 2W4 Stunden Arbeit Gold, Edelsteine und andere Kinkerlitzchen im Wert von 2W6 x 100 GM ergattern, und zwar aus beliebigen Schatzlisten der 23 Begegnungsbereiche der Gierspitze zusätzlich zu den Schätzen, die für einen bestimmten Bereich aufgelistet sind. Sobald das zufällig gefundene Gold aus einem Bereich entfernt wurde, kann es jedoch nicht erneut eingesammelt werden.

Vergiss nicht, dass alle Bewohner der Gierspitze wissen, wer die SC sind, und dass sie mit ihren grundsätzlichen Stärken und Schwächen vertraut sind. Karzoug hat mit den Seelen gesprochen, die die SC zum *Runenbrunnen* geschickt haben, und von ihnen ebenso viel erfahren wie durch seine zahlreichen Vertreter in der Außenwelt. Daher ist es eher unwahrscheinlich, dass sich die Begegnungen innerhalb der Gierspitze durch Diplomatie und ohne Gewalt lösen lassen – es sei denn, die Charaktere sind hervorragend verkleidet und haben wirklich gute Ausreden parat.

Auch wenn es für die Gierspitze keine Tabelle für wandernde Monster gibt, zieht Kampfplärm schnell die Aufmerksamkeit der Bewohner auf sich. Wie schnell die Kreaturen in den angrenzenden Räumen auf einen Kampf reagieren, hängt größtenteils von ihrem Bewegungswert ab. Daher sollten die Kämpfe an diesem Ort dazu neigen, schnell aus dem Ruder zu geraten, da immer mehr Verstärkung nachkommt. Es ist wahrscheinlich, dass die SC mehrere Vorstöße unternehmen müssen, um den Weg ins Auge der Gier freizuräumen, wo Karzoug wartet. Alles in allem sollte sich die Erkundung des Bauwerkes nicht wie das Durchwandern eines Gewölbes anfühlen, sondern eher wie ein langer und langwieriger Kampf, der mehrere Räume und Gegner umfasst. Nichtsdestotrotz gibt es beinahe zwei Dutzend Begegnungsbereiche in der Gierspitze, und wenn die SC sich die Zeit nehmen, jeden Einzelnen anzugehen und zu erforschen, bevor sie sich in den Kampf mit Karzoug stürzen, könnten ihre Funde und Errungenschaften ihnen vielleicht das Leben retten. Wenn die SC auf der anderen Seite etwa die Gelegenheit auslassen, Karzougs wichtigste Untergebenen zu besiegen, die *Lengmaschine* (siehe Bereich X12) zu zerstören, Vorian zu retten (siehe Bereich X3) oder auf anderem Wege Karzougs Verteidigung zu untergraben, könnte es geschehen, dass sie sich

beim Endkampf nicht nur dem Runenherrscher und dessen Hausdrachen, sondern einer kleinen Armee aus Riesen und hochstufigen Lakaien gegenübersehen!

TÜREN UND WÄNDE: Alle Türen und Wände in der Gierspitze bestehen aus magisch behandeltem Stein; sie besitzen daher Härte 16 und die doppelte Anzahl von Trefferpunkten. Der Zerbrechen-SG liegt um +20 höher als üblich (siehe *PF GRW*, S. 411). Jeder Versuch, eine Wand oder eine Tür durch Effekte von *Wände passieren* oder *Fels zu Schlamm verwandeln* physisch zu umgehen, ohne dass Schaden angerichtet wird, ist zum Scheitern verurteilt. Solange ein Zauberkundiger, der solche Zauber wirkt, keinen erfolgreichen Wurf für die Zauberstufe ablegt (SG = 30 + die doppelte Zauberstufe des Zaubers), schlagen diese Zauber automatisch fehl.

DIE RESERVE DER GIERSPITZE

Zwar haben die SC freie Hand, die Begegnungsbereiche in der Gierspitze in beliebiger Reihenfolge anzugehen, doch sobald ein Kampf ausbricht, verbreitet sich die Nachricht wie ein Lauffeuer. Sollten die SC ihre Kämpfe nicht schnell und eindeutig beenden, werden sie schon bald von Lamien, Riesen und schlimmeren Monstern überrannt. Der Einfachheit halber wird die Gesamtzahl der Gegner in der Gierspitze in den folgenden Abschnitten angegeben, damit du einen besseren Überblick über die Verstärkung in diesen Bereichen hast.

NIEDERE WÄCHTER: Zahlreiche Wolken- und Sturmriesen, die von Runenriesen beherrscht werden, durchstreifen Gänge oder bewachen wichtige Bereiche. Insgesamt sind es zehn Windwächter (verbesserte Wolkenriesen) und drei Donnerwächter (verbesserte Sturmriesen). Solange mindestens ein Runenriese weiterhin in der Gierspitze tätig ist, werden getötete Wächter pro Tag durch zwei Windwächter und einen Donnerwächter ersetzt.

BEWOHNER VON LENG: Die 12 Bewohner von Leng bleiben im Bereich X12 und verlassen ihn unter keinen Umständen.

LAMIEN: Die gefährlichste Lamia in der Gierspitze ist die letzte Harridan, die Erhabenste Keoptra. Sie verbleibt als Wächterin des *Animafokus* im Bereich X7. Allerdings können die Hungernden, die sich im Bereich X7 aufhalten, rasch herbeieilen und die Gierspitze verteidigen, wenn es nötig ist. Solange Keoptra lebt, können neue Hungernde nach Xin-Schalast gebracht werden, die mit einer Geschwindigkeit von einem Monster pro Tag die getöteten ersetzen.

RUNENRIESEN: Insgesamt befinden sich zwei Runenriesen in der Gierspitze – der eine im Bereich X4 und der andere im Bereich X13. Der Riese im Bereich X13 reagiert sofort, wenn Alarm ausgelöst wird, wohingegen der Riese im Bereich X4 sich erst in Bewegung setzt, wenn mindestens 5 Runden lang Alarm geschlagen wurde. Wenn ein Runenriese besiegt ist, werden ein Donnerwächter und zwei Windwächter (die zufällig ausgewählt werden) aus der Beherrschung befreit und versuchen, aus Xin-Schalast zu entkommen.

KHALIB: Khalib, Karzougs letzter noch lebender Schüler, hält sich im Bereich X15 auf. Auf Alarme reagiert er, nachdem er seine vorbereitenden Zauber gewirkt hat, wie im Abschnitt dieses Bereichs beschrieben. Solange Khalib am Leben ist, kann er mithilfe von *Mächtiger Bindender Ruf* einen beschworenen Wächter pro Tag ersetzen.

VIORIAN: Viorian, Karzougs derzeitige Streiterin und Trägerin des Schwertes der Gier, ist Karzougs Gesetzgeberin, bis der Runenherrscher gänzlich aus dem *Runenbrunnen* auftaucht. Die meiste Zeit verbringt sie im Bereich X3, wo sie geduldig die Befehle ihres Meisters abwartet. Sie und ihre drei Wächterriesen bleiben hier, es sei den, ein Alarm dauert länger als 5 Runden, woraufhin sie loseilen, um sich dem Kampf anzuschließen.

BESCHWORENE WÄCHTER: Es gibt noch weitere Monster in der Gierspitze, wenngleich diese Kreaturen – wie der Schemhazian im Bereich X16 – sich nicht sehr weit von den Bereichen entfernen, zu deren Schutz sie abgestellt sind.

X1 AUFGANG (HG 16)



Die scheinbar nicht enden wollende Steinrampe endet schließlich. Im Norden befindet sich eine massive Doppeltür aus Gold, während eine kleinere Goldtür einen weiteren Weg freigibt. Komplizierte, in die Wände gemeißelte Bilder, die hier und da mit lebendigen Farben und Intarsien aus Edelsteinen hervorgehoben sind, beschwören die Erinnerungen an die Blütezeit Xin-Schalasts herauf. Der auf Hochglanz polierte Boden besteht aus einem Schachbrettmuster aus goldenen und schwarzen Kacheln, und das gesamte Innere wird von juwelenbesetzten Ewigen Fackeln in ebenso verschwenderischen Haltern erleuchtet.

Die größere Tür, die in den Bereich X2 führt, kann auf der anderen Seite mithilfe eines Hebels verriegelt werden. Wenn allerdings kein Alarm ausgelöst wird, lassen die Bewohner der Gierspitze die Türen aus Bequemlichkeit offen. Sobald sie einmal verriegelt sind, können sie auf dieser Seite mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten gewaltsam geöffnet werden. Die kleinere Tür führt in ein ehemaliges Arbeitszimmer, das aber inzwischen leer steht.

KREATUREN: Eine Gruppe aus vier Windwächtern bewacht diesen Gang. Diese Wolkenriesen, die von den Runenriesen beherrscht werden, sind aufmerksam, wachsam, geduldig und still. All diese tragen an nicht zu übersehender Stelle auf der Stirn ein Brandzeichen: das Zeichen von Sihedron.

WINDWÄCHTER (4)

EP	HG	TP
je 19.200	12	je 200

Verbesserte Wolkenriesen (*PF MHB*, S. 222 u. 294)

RK 35, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 34 (+3 Ablenkung, +1 GE, -2 Größe, +12 natürlich, +11 Rüstung)

TP je 200

REF +11, **WIL** +15, **ZÄH** +21

TAKTIK

Im Kampf Das Hauptziel der Wolkenriesen besteht darin, die SC am Betreten der Gierspitze durch diesen Bereich zu hindern; dazu nehmen sie vor den Türen eine Abwehrhaltung ein. Jedem Riesen stehen sechs Felsen zur Verfügung, die er auf Feinde schleudern kann, die aus der Ferne angreifen.

Moral Die Riesen kämpfen bis zum Tode.

SPIELWERTE

Ausrüstung Rittersrüstung +2, Sihedronring



DIE ZINNEN VON XIN-SCHALAST

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: DIE SUCHE NACH XIN-SCHALAST

TEIL ZWEI: EIN FLÜSTERN IM WIND

TEIL DREI: AUF DEM WELTENDACH

TEIL VIER: XIN-SCHALAST

TEIL FÜNF: DIE BESTEIGUNG DES MHARMASSIVS

TEIL SECHS: DIE GIERSPITZE

TEIL SIEBEN: DAS AUGE DER GIER

KARTE ACHT: DIE GIERSPITZE

DIE GIERSPITZE



1 FELD = 3 M
 TREPPEN ● AUFW. ● ABW.
 * ABBILD VON KARZOUG



X2 ABBILD VON KARZOUG (HG 15)



Die Decke dieses runden Ganges ist bogenförmig und erreicht eine Höhe von rund fünfzehn Metern. Der Gang biegt sich in westlicher Richtung und endet an einer riesigen Doppeltür, die anscheinend aus Gold besteht.

Innerhalb der Gierspitze ist das Gefüge zwischen Golarion und Leng besonders dünn; dort kann Karzoug nahestehende Ziele direkt beobachten und – bis zu einem bestimmten Grad – mit ihnen interagieren. In der Gierspitze gibt es sechs dieser Punkte, wie zum Beispiel in diesem Gang. Die Stellen sind mit einer Sihedronrune auf der Karte markiert. Immer wenn die SC in Sichtweite eines dieser Punkte kommen, bemerkt Karzoug sie, als stünde er persönlich dort, und sofort erscheint ein leicht durchsichtiges Abbild von ihm an der markierten Stelle.

Der Effekt ist ähnlich, als würde Karzoug *Projiziertes Ebenbild* wirken: Er kann das projizierte Ebenbild nicht vom Fleck bewegen (jedoch drehen), allerdings kann er den Bereich um ihn herum so wahrnehmen, als befände er sich selbst dort. Ebenso kann er das Ebenbild nutzen, um Zauber auf Ziele innerhalb der Reichweite des Ebenbildes zu wirken. Es besteht jedes Mal eine Wahrscheinlichkeit von kumulativen 20 %, dass das Abbild verschwindet, wenn Karzoug durch es einen Zauber wirkt, da Magie die schwache Verbindung stört. Ein Ebenbild kann wie üblich gebannt werden (ZS 20).

Ein Charakter, der eine *Waffe der Herrschaft* besitzt (auch wenn er sie in diesem Augenblick nicht in der Hand hat), verspürt automatisch eine Abneigung gegen jedes dieser Ebenbilder, und er weiß, dass er den Effekt automatisch aufheben kann, wenn er die Waffe in das projizierte Ebenbild hineinstößt (ganz so, als würde der SC einen Berührungsangriff gegen Karzougs Berührungs-RK von 22 führen). Wird ein Abbild von Karzoug auf diese Weise gebannt, rast ein machtvoller Rückschlag durch diese Verbindung zurück zum Auge der Gier, sodass der Runenherrscher gezwungen ist, einen Zähigkeitswurf gegen SG 28 abzulegen, ansonsten erleidet er 1 negative Stufe.

Insgesamt gibt es innerhalb der Gierspitze sechs Bereiche, in denen Karzoug auftauchen kann, doch sobald eines der Ebenbilder verschwindet oder gebannt wird, schließt sich der Riss zwischen dieser Welt und dem Auge der Gier für immer. Nach und nach könnten sich neue Stellen in dem Bereich bilden. Bis dahin hat Karzoug in diesen sechs Bereichen zwar die Möglichkeit, die SC zu erledigen, bevor sie in seine Domäne vordringen, allerdings können die SC den Runenherrscher auch angreifen: entweder direkt durch die Androhung negativer Stufen oder indirekt, indem sie ihn zwingen, seine magischen Mittel aufzubrauchen, bevor die SC ihn stellen. Je mehr Zeit die SC allerdings zwischen den Manifestationen und den Angriffen auf Karzoug verstreichen lassen, desto weniger Wirkung haben diese vorübergehenden Rückschläge auf den Runenherrscher.

Wenn Karzoug zum ersten Mal so vor den SC auftaucht, ist seine Einstellung gegenüber den SC herablassend und höhnisch. Eine bezeichnende Begrüßung könnte folgendermaßen lauten:



„Die Narren haben mich also gefunden. Ich verneige mich vor eurer Beharrlichkeit. Ihr seid aufdringlicher als das Geschmeiß, für das ich euch gehalten habe. Ihr seid mehr wie hungrige Maden, ihr dreht und windet euch endlos, um dem Tod zu begegnen, der euer Schicksal bestimmt. Ich bin dieses Schicksal, ihr Maden. Ich bin euer Tod!“

Karzoug hebt sich die wirklich mächtigen Zauber für den unausweichlich letzten Kampf auf und zieht es vor, die SC durch dieses Ebenbild mit Zaubern des Grads 6 und niedriger einzudecken.

Bei zukünftigen Begegnungen mit den SC an diesen Rissen wird Karzoug immer mehr bewusst, wie machtvoll seine Feinde eigentlich sind, und verhöhnt sie immer weniger. Sobald die SC fünf seiner Manifestationen begegnet sind und sie überlebt haben, wird Karzoug allmählich nervös, auch wenn er sich nichts anmerken lässt. Falls er jemals bei einer dieser Begegnungen mehr als drei negative Stufen aufgrund eines Rückschlags durch eine *Waffe der Herrschaft* erleidet, sieht er sogar davon ab, diese dünnen Stellen zu nutzen. Doch selbst dann kann derjenige, der im Besitz einer *Waffe der Herrschaft* ist, mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 35, mithilfe von *Magie entdecken* oder ähnlichen Effekten, durch die die starke Beschwörungsmagie der dünnen Stellen ersichtlich wird, die fast nicht zu erkennenden Risse bemerken. Sogar wenn Karzoug keine der Stellen nutzt, um eine Verbindung aufzubauen, wird der Riss durch eine *Waffe der Herrschaft*, die hineingestoßen wird, geschlossen, und der Runenherrscher erleidet negative Stufen.

Karzougs Spielwerte sowie die Zauber, die er mit diesen Ebenbildern einsetzen kann, stehen auf Seite 363.

BELOHUNG: Besiegen die Charaktere jede einzelne dieser Projektionen des Runenherrschers der Gier, erhalten sie 51.200 EP.

X3 THRONSAAL (HG 19)



Das Innere dieser schwindelerregenden Kammer ist in goldenes Licht getaucht: Es leuchtet aus jedem Edelmetall, jedem Streifen Gold und jedem Wandbild mit seinen Silberintarsien und erschafft ein Kaleidoskop aus Farben und Reichtümern. Das Schachbrettmuster des Fußbodens wird durch einen sechs Meter breiten Weg unterbrochen, der von der Tür im Nordosten zu einem Thron auf einem Onyxsockel führt und augenscheinlich aus roten Rubinen besteht, die eine Art „roten Teppich“ bilden. Es scheint fast unmöglich, doch der Thron lässt die Verschwendungssucht der übrigen Kammer blass und armselig wirken, denn er besteht aus glänzendem Gold, Diamanten, Rubinen und Saphiren und ist mit schimmernden und leuchtenden Fellen unbekannter Tiere bedeckt.

Dies war Karzougs Thronsaal. An diesem Ort hörte er sich die Nöte der Adligen an und sprach das Urteil über Verbrechen gegen seine Nation. Allerdings hielt er nur selten Hof und verbrachte seine Zeit lieber mit anderen Unternehmungen (für gewöhnlich in einem seiner vielen Laboratorien für Verwandlungsmagie, die versteckt in anderen Ecken Schalasts lagen). Wenn er nicht Hof

hielt, bewachte in der Regel einer seiner Streiter den Thronsaal: ein Soldat, den Karzoug persönlich ausgewählt hatte und der eines der *Alara'hai* trug, eines der legendären Schwerter der Gier.

KREATUR: Nachdem Thassilon gefallen war und die Runenherrscher sich verborgen hatten, ruhten die sieben Waffen, die gemeinsam als *Alara'hai* bekannt waren, und überließen die Streiter ihrem Schicksal. Jahrtausendlang tauchten diese Waffen in Schatzhorten, Sammlungen und bei verschiedenen Besitzern auf, und obwohl ihre Magie geringfügig war, so doch nicht ihre Legende. Man nannte sie die *Sieben Sündenschwerter*, und bis vor Kurzem waren sie wenig mehr als undeutlich Erinnerungen an die Macht, die die Runenherrscher einst in Händen hielten. Das Schwert der Gier ist ein goldener Krummsäbel mit Namen *Chellan* (siehe Seite 420) und war bis vor Kurzem im Besitz einer besonders habgierigen Rätselhafener Gildemeisterin namens Viorian Dekanti. Als Mokmurian Karzoug vor fünf Jahren erweckte, erwachte auch *Chellan* goldleuchtend zum Leben. Durch eine sonderbare Totenklage aus dem Schlaf gerissen, durchsuchte Viorian ihre Sammlung und entdeckte, dass das Schwert in seiner Vitrine leuchtete. Als sie das Schwert herausnahm, um es zu untersuchen, übernahm die mächtige Waffe die Kontrolle über sie. Sie ermordete jeden in ihrem Gutshaus – Diener und Söldner gleichermaßen – und machte sich danach auf den Weg nach Xin-Schalast. Das Schwert hielt sie auf ihrer Reise am Leben, und als sie ankam, wurde sie von den Bewohnern mit offenen Armen empfangen. Sie wurde im *Runenbrunnen* getauft und verbrachte die letzten fünf Jahre unter der Herrschaft *Chellans* mit der Schulung und der Verbesserung ihrer Fertigkeiten – mittlerweile ist sie kaum mehr als ein Gefäß für die Macht des Schwertes.

Viorian ist eine wunderschöne Frau, doch während der Jahre unter der Herrschaft *Chellans* ist jeder Rest von Seele und Persönlichkeit ausgelöscht worden. Übrig geblieben ist lediglich eine geistlose Hülle, die vom *Schwert der Gier* beherrscht wird und sich kaum für irgendetwas anderes interessiert, als im Glanz des Thronsaals zu baden. Sie ist zu einem weiteren Schatz Karzougs geworden – und zu einem der Tödlichsten, denn sie greift ohne zu zögern jeden an, der es wagt, diese geheiligten Hallen zu betreten. Sie wird von drei Donnerwächtern begleitet, die ihr (theoretisch) als Leibwächter dienen. Allerdings haben die Riesen eine derartige Angst vor dem, was sie geworden ist, dass sie sich nicht auf weniger als 3 Meter an sie heranwagen, wenn es nicht unbedingt notwendig ist.

VIORIAN DEKANTI

EP	HG	TP
153.00	18	283

Mensch Kämpferin 18

NB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

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

VERTEIDIGUNG

RK 37, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 34 (+3 Ablenkung, +3 GE, +14 Rüstung, +7 Schild)

TP 283 (18W10+180)

REF +14, **WIL** +18, **ZÄH** +22; +5 gegen Furcht

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte;

Verteidigungsfähigkeiten Streiterin des Runenherrschers, Tapferkeit +5; **ZR** 20 (32 nur gegen Verwandlung)

Schwächen Empfindlichkeit gegen *Waffen der Herrschaft*

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Chellan* +34/+29/+24/+19 (1W8+22/15-20), schwerer Schild +31 (1W4+12 plus Ansturm)

Fernkampf *Kompositbogen (lang)* +1, +21/+16/+11/+6 (1W8+11/x3)

Besondere Angriffe Waffentraining (Schwere Klingenwaffen +4, Nahbereichswaffen +3, Leichte Klingenwaffen +2, Bögen +1)

TAKTIK

Im Kampf In der ersten Kampfrunde trinkt Viorian ihren *Trank: Hast*. Danach folgt sie einer einfachen Taktik: Sie sucht sich den Gegner aus, der am stärksten wirkt, und konzentriert ihre gesamte Wut auf ihn; sie geht nur zu anderen Feinden über, wenn ihr derzeitiges Ziel besiegt ist. Wenn sie keinen vollen Angriff ausführt, setzt sie Heftiger Angriff und Konzentrierter Schlag ein, ändert jedoch ihre Taktik gänzlich, wenn sie eine vollen Angriff mit *Chellan* und mithilfe eines Schildstoßes ausführt.

Moral Viorian kämpft bis zum Tode.



DIE ZINNEN VON XIN-SCHALAST

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: DIE SUCHE NACH XIN-SCHALAST

TEIL ZWEI: EIN FLÜSTERN IM WIND

TEIL DREI: AUF DEM WELTENDACH

TEIL VIER: XIN-SCHALAST

TEIL FÜNF: DIE BESTEIGUNG DES MHARMASSIVS

TEIL SECHS: DIE GIERSPITZE

TEIL SIEBEN: DAS AUGE DER GIER

SPIELWERTE

ST 29, GE 17, KO 26, IN 10, WE 24, CH 8

GAB +18; KMB +28; KMV 44

Talente Abhärtung, Ausdauer, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Höhenaffinität, Kampf mit zwei Waffen, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (wankend), Mächtiger Waffenfokus (Krummsäbel), Mächtige Waffenspezialisierung (Krummsäbel), Schildhieb, Schildmeister, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserte Initiative, Verbesserter Schildstoß, Waffenfokus (Krummsäbel), Waffenspezialisierung (Krummsäbel)

Fertigkeiten Akrobatik +19, Einschüchtern +20, Reiten +22

Sprachen Gemeinsprache, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Außergewöhnlicher Besitz, Dauerhafte Zauber, Innewohnende Boni, Rüstungstraining 4

Kampfausrüstung *Trank: Hast, Tränke: Schwere Wunden heilen (5); Sonstige Ausrüstung Chellan, Kompositbogen (lang) +1 mit 20 Pfeilen, Ritterrüstung +5, Schwere Stahlschild +5, Gürtel der Körperkraft (ST, KO), Leicht violette Prisma (Ionenstein) (beinhaltet Fliegen), Ring der Bewegungsfreiheit, Schutzskarabäus (10 Ladungen), Schwacher Täuschungstrahng, Sihedronring, Stirnreif der Erwachten Weisheit +6, Teleportationsstiefel*

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Außergewöhnlicher Besitz Viorian besitzt die Ausrüstung eines SC der Stufe 17, daher ist der HG um +1 höher als gewöhnlich.

Dauerhafte Zauber Als dauerhaften Zauber besitzt Viorian *Telepathisches Band* mit ZS 20 (durch Karzoug).

Innewohnende Boni Damit seine Streiterin so mächtig wie möglich ist, hat Karzoug mehrere Male *Wunsch* gewirkt, sodass Viorian einen innewohnenden Bonus von +5 auf Stärke und Geschicklichkeit sowie einen innewohnenden Bonus von +4 auf Konstitution und Weisheit erhält.

Streiterin des Runenherrschers (AF) Viorian trägt die Rune der Gier auf ihrer linken Schulter, das physische Zeichen ihrer Rolle als Karzougs Streiterin. Sie hat sich ihm mit Leib und Seele verschrieben, und solange Karzoug lebt (selbst wenn dieses Leben auf der anderen Seite des *Runenbrunnens* eingeschlossen ist), ist sie völlig immun gegen geistesbeeinflussende Effekte. Darüber hinaus besitzt sie ZR 32 gegen Zauber aus der Schule der Verwandlung. Dadurch, dass sie eine Streiterin der Gier ist, besitzt sie unglücklicherweise eine Schwäche gegenüber *runengeschmiedeten* Waffen der Herrschsucht: In Bezug auf den Verderbniseffekt solcher Waffen gilt sie als Wandler, und kritische Treffer, die gegen sie erzielt werden, werden automatisch bestätigt.

DONNERWÄCHTER (3)

EP	HG	TP
je 28.400	14	je 237

Verbesserte Sturmriesen (PF MHB, S. 221 u. 294)

VERTEIDIGUNG

RK 37, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 36 (+3 Ablenkung, +1 GE, -2 Größe, +12 natürlich, +13 Rüstung)

TP je 237

REF +13, **WIL** +18, **ZÄH** +22

TAKTIK

Im Kampf In den ersten beiden Kampfunden setzen die Donnerwächter *Kugelblitz* und *Blitze herbeirufen* ein; danach nimmt einer mithilfe von Viorian die Gegner in die Zange, während die übrigen beiden Riesen mit ihren Langbögen auf Heiler schießen.

Moral Die Riesen kämpfen bis zum Tode.

Ausrüstung *Ritterrüstung +4, Sihedronring*

SCHATZ: Abgesehen von der beachtlichen Menge an Schätzen, die Viorian bei sich trägt, ist der Wert der

Edelsteine und Edelmetalle in diesem Raum äußerst hoch. Ein einziger entschlossener Plünderer kann in jeder Stunde, die er mit dem Herausbrechen von Edelsteinen, dem Abkratzen des Goldüberzugs und sonst irgendwie mit dem Sammeln von Schätzen verbringt, einen Gegenwert von 1W6 x 1.000 GM pro Arbeitsstunde sammeln, bis zu einem Maximalwert von 60.000 GM für die Beute.

ENTWICKLUNG: Auch wenn Viorians Persönlichkeit durch den Einfluss Karzougs und *Chellans* neu erschaffen und ihre Erinnerungen ausgelöscht wurden (bis zu dem Punkt, dass sie sich immer noch wie eine zielstrebige Streiterin des Runenherrschers benimmt, wenn sie das Schwert verliert), ist es doch möglich, ihre frühere Persönlichkeit wiederherzustellen. Dazu muss Viorian für mindestens 24 Stunden von *Chellan* getrennt werden. Danach fallen Viorians Werte für Intelligenz, Weisheit und Charisma allesamt auf 1, bis sie *Chellan* zurückerhält (woraufhin diese Attribute wieder auf ihre normalen Werte ansteigen und sie wieder ihre Rolle als Karzougs Streiterin einnimmt), oder *Vollständige Genesung* auf sie gewirkt wird, woraufhin ihre Attributwerte sowie ihre Persönlichkeit (als neutral böse Anführerin einer Bande aus Rätselhaften, die sich inzwischen aufgelöst hat und als deren Anführerin sie in jedem Falle überqualifiziert ist) wiederhergestellt werden. Trotz ihrer bösen Gesinnung, erinnert sie sich an die Zeit als Karzougs Sklavin, und die Güte, die die SC ihr haben zukommen lassen, kann sie rasch auf den Pfad der Tugend zurückführen. Wie auch immer ihre Bestimmung aussehen mag, sie behält alle Fertigkeiten und alle Erfahrung bei, die sie während der vergangenen Jahre als Karzougs Streiterin gesammelt hat. Wenn sie auf sich allein gestellt ist, fixiert sie sich darauf, mehr über die anderen sechs Runenherrscher herauszufinden, um zu verhindern, dass Andere dasselbe Schicksal erleiden wie sie unter Karzoug. Bis dahin unterstützt sie die SC im Kampf gegen Karzoug im Auge der Gier, mit allen ihr zur Verfügung stehenden Mitteln, wodurch sie zu einer mächtigen Verbündeten in der bevorstehenden Schlacht wird.

BELOHNUNG: Falls die SC Viorian retten und für sich gewinnen können, erhalten sie die gleiche Anzahl EP, als hätten sie sie im Kampf besiegt, und zusätzlich 51.200 EP.

X4 SCHLAFSTÄTTE DER RUNENRIESEN (HG 17)



Zwei unerhört große Betten von jeweils zwölf Metern Länge stehen an der gegenüberliegenden Wand dieser gewaltigen Kammer. In der Mitte des Raums steht ein hoch aufragender Steintisch, an dem ebenso übermäßig große Stühle stehen.

KREATUR: Obwohl in jeder der Schlafzellen im Bereich X13 einst ein Runenriese schlief, wurden die meisten dieser übergroßen Monster nach Xin-Schalast geschickt, um die Stadt im Namen Karzougs zurückzuerobern. Nur eine Handvoll Riesen verblieb in der Gierspitze, und sie schlafen für gewöhnlich in Schichten. Wenn die SC diesen Raum das erste Mal betreten, macht ein einziger Runenriese genau das: Er schläft in einem der riesigen Betten. (Er wacht aber selbstverständlich auf, wenn er in einem Nebenraum Kampfärm hört!)



DIE ZINNEN VON XIN-SCHALAST

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: DIE SUCHE NACH XIN-SCHALAST

TEIL ZWEI: EIN FLÜSTERN IM WIND

TEIL DREI: AUF DEM WELTENDACH

TEIL VIER: XIN-SCHALAST

TEIL FÜNF: DIE BESTEIGUNG DES MHARMASSIVS

TEIL SECHS: DIE GIERSPITZE

TEIL SIEBEN: DAS AUGE DER GIER

RUNENWÄCHTER

EP	HG	TP
102.400	17	270

Runenriese (PF MHB II, S. 208)

RK 38, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 38 (+3 Ablenkung, -4 Größe, +15 natürlich, +14 Rüstung)

TP 270

Ausrüstung Riterrüstung +5, Sihedronring

X5 UNTERKÜNFTE DER LAMIAARTIGEN



Der Fußboden dieser geschmackvoll dekorierten Kammer ist mit dicken Teppichen ausgelegt, ein Feuer knistert in dem Kamin an der Wand im Norden, und es gibt mehrere große Nester aus herrlichen Fellen und Kissen.

Genauso wie bei den Runenherrschern und Khalib, sah Karzoug während der Anfangszeit seines Erwachens die Notwendigkeit einer kleinen Armee von Lamien. Daher ließ er diesen Abschnitt der Gierspitze so herrichten, das alle Bedürfnisse der untergebenen Lamien gedeckt werden, die von der Harridan-Lamia Keoptra angeführt werden. Alle Lamien in diesem Abschnitt haben die vergangenen Jahrtausende im Tiefschlaf verbracht und erwachten erst, als Karzoug nicht mehr schlief. Die Matriarchinnen Xanescha und Lukrezia gehörten zu den Bewohnerinnen dieses Komplexes. Zwar sind die Schwestern auf Geheiß ihres Herren weit von Xin-Schalast entfernt, doch befinden sich bis heute noch zahlreiche Lamien in diesem Bereich. Die zentrale Kammer dient als kleiner Gemeinschaftsraum, in dem die Matriarchinnen sich entspannen können. Der Kamin ist echt, das Feuer jedoch magisch (die rauchlosen Flammen erzeugen Wärme, doch verbrennt in ihnen kein Gegenstand, der hineingelegt wird).

SCHATZ: Viele der Felle auf dem Fußboden sind herrliche Exemplare exotischer Pelze und reichen von Schneeleoparden bis hin zu Yetis. Insgesamt liegen hier 20 Felle im Wert von je 250 GM. Unter einem der Felle liegt ein vergessener *Schutzanhänger gegen Gift* an einer kurzen Haarnadel, die eine Lamia-Matriarchin vor ihrem Auszug aus der Gierspitze verloren hat. Während die SC den Raum nach Schätzen durchsuchen, können sie dieses verborgene Kleinod mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf auf Wahrnehmung gegen SG 30 entdecken. Ansonsten bleibt es unentdeckt in den Fasern einer Decke aus Yetifell stecken.

X6 DIE ZELLEN DER PRIESTERINNEN (HG 15)



Die Ausstattung dieses großen Raumes ist gemütlich: Dicke Teppiche bedecken den Fußboden, während erlesene Kerzenhalter von der Decke hängen. Überall liegen ausladende Nester aus Pelzen und Kissen.

KREATUREN: Obgleich einige der Lamia-Priesterinnen, die Keoptra dienen, an andere Orte versetzt wurden (zum Beispiel nach Jorgenfaust), sind vier von ihnen hiergeblieben und harren der möglichen Befehle ihrer Herrin. Die Priesterin haben die vergangenen Monate einigermaßen müßig verbracht, und nur ihre Ausflüge ins Gebirge, die sie dreimal die Woche unternehmen,

um Futter für die Hungernden im Bereich X7 zu beschaffen, sind ihre einzig wirkliche Ablenkung. Die Ankunft der SC betrachten sie nicht nur als Möglichkeit, sich in den Augen Keoptras hervorzutun, sondern auch als dringend benötigte Unterbrechung ihrer Langeweile. Denke daran, dass Keoptra eigentlich eine Mystikerin des Hauses des Gottesgenusses ist, während diese Lamien Klerikerinnen der Lamaschtu sind. Bisher erträgt Keoptra die Anbetung der Dämonenkönigin durch diese Klerikerinnen, doch für die Zukunft plant die Harridane, diese Lamien zu zwingen, dass sie sich zur offiziellen Religion in Xin-Schalast bekennen. Da eine solche Bekehrung den Verlust der klerikalen Kräfte und Zauberkünste der Lamien nach sich ziehen würde, ist Keoptra gezwungen, ihre Pläne hintanzustellen, bis Karzoug zurückgekehrt ist und sie Zeit hat, die Klerikerinnen zu bekehren.

LAMIA-PRIESTERINNEN (4)

EP	HG	TP
je 12.800	11	je 161

TP je 161 (siehe Seite 220)

Ausrüstung Wie auf Seite 220 beschrieben, jedoch werden die *Schutzringe +2* durch *Sihedronringe* ersetzt.

X7 LAGER DER HUNGERNDEN (HG 17)



Dieser Raum stinkt wie ein Abort und weist keinerlei Möbelstücke auf. Was immer hier auch haust, es zieht anscheinend die halb aufgefressenen Kadaver seiner vorherigen Mahlzeiten als Bettstatt vor.

KREATUREN: Während die meisten Lamiaartigen bevorzugt im Luxus schwelgen und sich mit Schönheit umgeben, haben die aufgedunsenen Monstren, die als Hungernde bezeichnet werden, kein Interesse an solchen Dingen. Alles, was als Ablenkung von ihrer Fresssucht angesehen werden könnte, interessiert die Hungernden wenig. Viele der fettleibigen Lamiaartigen leben in Xin-Schalast, und diese beiden hier sind Keoptras Schoßtiere. Beide Hungernde waren früher Lamia-Matriarchinnen, bis sie Keoptra verärgerten. Ihre Untergebenen unter den Lamiaartigen werden das nicht so schnell vergessen, denn die Verwandlung in eine Hungernde ist eine der schwersten Strafen, die eine durchschnittlich eitle Lamia auf sich ziehen kann.

HUNGERNDE (2)

EP	HG	TP
je 51.200	15	je 220

TP je 220 (siehe S. 408)

Ausrüstung Sihedronring

X8 GEFÄNGNIS (HG 16)



Die Wände dieser Kammer sind nackt und unverziert; selbst der Steinboden scheint rein zweckmäßig. Im Westen, auf der anderen Seite des Raumes, stehen zwei einander zugewandte Eisentüren.

Diese kahle Kammer ist lediglich ein Wachraum, von dem aus man die beiden Gefängniszellen im Norden und Süden (Bereiche X8A und X8B) im Auge behalten kann. Die Zellen sind für die wichtigsten und verhasstesten Gefangenen Karzougs reserviert, derzeit aber stehen sie leer. Falls im Verlauf des Abenteuers ein wichtiger NSC den SC entgeht (wie Barl Bruchbein oder sogar ein

Verbündeter, der irgendwann verschwunden ist), kannst du diesen Charakter in eine der beiden Zellen stecken.

Eine der Zellen ist doppelt so groß wie die andere (in der Zelle **X8B** werden normalerweise größere Gefangene wie Riesen oder Drachen untergebracht), doch beide sind gleichermaßen gut gesichert: Die Schlösser sind unglaublich schwer zu knacken (um eine der Türen zu öffnen, ist ein Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 40 notwendig, und die Schlüssel bewahrt Keoptra in ihrem Schrein im Bereich **X9A** auf), während das Innere jeder Zelle in ein dauerhaftes *Antimagisches Feld* (ZS 20) getaucht ist.

KREATUR: Zwar erwartet man von den Lamien, die die äußeren Räume dieses Teils der Gierspitze bewohnen, dass sie die Zellen ebenfalls bewachen, doch fällt diese Aufgabe größtenteils einem Astradaimonen zu, den Khalib mithilfe von *Mächtiger bindender Ruf* „rekrutiert“ hat. Auch wenn wahrscheinlich keine Gefangenen hier sind, bleibt der Astradaimon auf seinem Posten; er hat Befehl, alle zu töten, die er nicht kennt und die es wagen, die Kammer ohne Begleitung eines Verbündeten zu betreten.

ASTRADAIMON

EP	HG	TP
je 76.880	16	212

TP 212 (PF MHB II, S. 56)

X9 KEOPTRAS GEMÄCHER



Auf dem mit einem Teppich ausgelegten Boden dieser weitreichenden Kammer liegen überall teuer aussehende, kleine Teppiche und exotische Felle. Ein Nest aus beidem liegt in der Mitte des Raumes und unter einer Art Rundbau, dessen Spitze von einem Baldachin aus hauchdünnen Seidenschleiern bedeckt ist, der noch weiter zu dem Zauber der Kammer beiträgt.

Die Anführerin der Lamien und Xin-Schalast und oberste Pristerin des Kultes der Lissala in der Region ist die Harridan-Lamia namens Erhabenste Keoptra. Dieser Raum und die umliegenden Kammern bilden ihre persönlichen Gemächer in der Gierspitze, wengleich sie inzwischen den Großteil ihrer Zeit im Bereich **X17** verbringt, um den *Animafokus* zu bewachen. Eine Untersuchung des Raums ergibt, dass die Kreatur, die hier haust, so groß sein muss wie ein Elefant, aber äußert anspruchsvoll ist, denn die Seidentücher und Felle sind makellos sauber.

Der Bereich **X9A** birgt einen persönlichen Schrein, der den Geheimlehren und Philosophien der Gier gewidmet ist: Die Nordwand ist mit einem riesigen, goldenen Sihedronzeichen geschmückt, vor der ein Altar mit eingeschnittenen Runen steht. Die Bereiche **X9B** und **X9C** sind kleinere Kammern, in denen früher die beiden liebsten Dienerinnen von Keoptra wohnten, die Lamia-Matriarchinnen und Schwestern Xanesche und Lukrezia. Beide ebenfalls hübsch ausgestatteten Schlafgemächer sind leer, es sei denn, eine der beiden Lamia-Matriarchinnen ist den SC entkommen und hierher zurückgekehrt.

SCHATZ: Ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 30 fördert bei der Untersuchung des Altars ein Geheimfach zutage, in dem drei *Schriftrollen: Auferstehung*, eine *Schriftrolle: Heiliges Gespräch* und ein einziger, gewaltiger Platinschlüssel im Wert von 2.500 GM liegen. Dieser Schlüssel öffnet die Zellentüren im Bereich **X8**. Das Gold der Sihedronrunen an der Wand

kann mit einer Stunde Arbeit abgeschabt werden und ergibt eine Ausbeute im Wert von 1.250 GM.

X10 MOKMURIANS ZUGANG (HG 16)

Durch diesen kleinen Raum, eine ehemalige Abstellkammer, trat Mokmurian ein, als er das erste Mal in die Region kam. Damals waren die magischen Vorrichtungen um das gesamte Bauwerk der Gierspitze dicht; sogar die Rampe, die in den Bereich **X1** führt, war ebenfalls absolut unzugänglich. Der Steinriese betrachtete die Außenwände der Gierspitze sehr genau und war erfreut, als er eine kleine Schwachstelle in der Magie sah, der von einer noch kleineren Schwachstelle im Mauerwerk darunter herrührte. Obgleich die Schwachstelle sehr klein war, so war sie doch groß genug, dass Mokmurian mithilfe des Zaubers *Auflösung* ins Innere gelangen konnte.

KREATUR: Das Loch, das er in die Wand geschlagen hat, besteht noch heute. Da es nur so wenige Besucher in der Gierspitze gibt, haben die Kreaturen darin sich bisher nicht mit der recht unwichtigen Reparatur des Schadens befasst. Bis dahin hat Khalib als kurzfristige Lösung einen Planetar, den er durch *Mächtigen bindenden Ruf* herholte, dort als Wächter eingesetzt. Der Entschluss, einen Planetar einzusetzen, spricht Khalibs Sinn für Ironie an, denn es ist eine kluge List, gutgesinnte Eindringlinge dahin gehend zu täuschen, dass das, was sich in diesen Kammern verbirgt, tatsächlich gemieden werden sollte. Zumindest wird Khalib sich an dem möglichen psychischen Trauma ergötzen, das er den gutherzigen Helden zufügen wird, wenn sie gezwungen sind, gegen einen Engel zu kämpfen.

Der Planetar mit Namen Ayruzi ist ein androgynes Wesen mit blassgrüner Haut und tränenüberströmten Augen. Khalib hat Ayruzi durch *Mächtiger bindender Ruf* dazu gezwungen, diesen Zugang 16 Tage lang zu bewachen, ein Zeitraum der Knechtschaft, die mit dem Tag begann, als die SC das erste Mal in Xin-Schalast eintrafen. Während das Wesen so gebunden ist, muss Ayruzi diesen Raum stumm vor Eindringlingen verteidigen und jeden bis zum Tode bekämpfen, der eintreten will.

AYRUZI

EP	HG	TP
76.800	16	229

Planetar (PF MHB, S. 111)

TP 229

TAKTIK

Im Kampf Khalibs Befehl an Ayruzi, stumm zu kämpfen, hindert sie am Sprechen und am Wirken von Zaubern; allerdings kann sie nach Belieben ihre zauberähnlichen Fähigkeiten einsetzen. Obwohl Khalibs Zauber *Mächtiger bindender Ruf* sie zum Kampf zwingt, versucht Ayruzi verzweifelt, mit den SC zu kommunizieren. Sollten die SC aber keine telepathische Verbindung mit dem Engel herstellen können, so hat sie keine große Wahl, als mit aller Macht zu kämpfen. Sie greift ihre Gegner auch weiterhin aus diesem Raum aus der Entfernung an, darf den Bereich aber nicht verlassen, um sie zu verfolgen.

Moral Khalib hat Ayruzi befohlen, bis zum Tode zu kämpfen, doch sein Befehl hat einen fatalen Fehler: Falls die SC genügend Schaden anrichten, um Ayruzi zu töten und sie stirbt, wird durch seine Wortwahl der Effekt des Zaubers *Mächtiger bindender Ruf* aufgelöst – sogar wenn sie sich regeneriert. Wenn sie mithilfe von Regeneration geheilt wird und das Bewusstsein wiedererlangt, steht der Engel nicht länger unter dem Einfluss von *Mächtiger bindender Ruf*. Daraufhin bietet sie den SC ihre Hilfe an, wie im Abschnitt „Entwicklung“ unten beschrieben.

ENTWICKLUNG: Falls die SC eine wortlose Kommunikation mit dem Engel aufbauen können (zum Beispiel durch Telepathie oder einfach, indem sie Fragen stellen, die sie mit einem Kopfnicken oder anderen einfachen Gesten beantworten kann), versucht sie die SC dazu zu bringen, dass sie verbannt wird. Sobald sie wieder im Nirvana ist, lösen sich die Einschränkungen durch *Mächtiger bindender Ruf*, sodass sie ihre Rückkehr zur Materiellen Ebene vorbereiten und an Khalib Rache üben kann. Leider ist Ayruzi unfähig, *Ebenenwechsel* oder *Teleportieren* einzusetzen, sodass es mehrere Tage dauern kann, bis sie nach Xin-Schalast zurückkehrt, um die SC zu unterstützen. In diesem Falle kannst du sie nach Belieben wieder einsetzen. Wenn die SC es allerdings schaffen, sie von der Wirkung des Zaubers *Mächtiger bindender Ruf* zu befreien, ohne sie zu verbannen (zum Beispiel, indem sie zeitweilig stirbt, wie oben unter „Moral“ beschrieben), schließt sich Ayruzi sofort den SC an und schwört, dass sie sie im Kampf gegen Karzoug unterstützt. Als Gegenleistung bittet sie lediglich darum, für die Verletzung ihres Stolzes den entscheidenden Schlag gegen Khalib führen zu dürfen.

X11 DIE AKLO-TÜREN (HG 16)



Eine große Doppeltür, deren Flügel drei Meter breit sind, befindet sich in der Südwand dieser kahlen Kammer. In die Oberfläche beider Türflügel sind Tausende winziger Runen in unheimlicher, spindeldürrer Schrift eingeritzt. Wenn man sie nicht direkt ansieht, scheinen die Runen sich zu krümmen und zu winden.

Die Doppeltür führt in ein unheimliches Laboratorium, in dem Karzougs Lakaïen, die Bewohner von Leng, hart an der Konstruktion der *Lengmaschine* arbeiteten. Aus diesem Grunde wollte er dafür sorgen, dass nur Wenige den Raum durch die Tür sicher betreten und wieder verlassen konnten. Beide Türflügel sind mit magischen Runen in Aklo beschrieben, die bis ins kleinste Detail den Schrecken von Leng darstellen. Im Grunde sind die Runen eine Warnung an diejenigen, die durch die Türen treten und in das Land Leng eindringen. Ein SC, der Aklo lesen kann, die Runen eine Stunde lang studiert und anschließend einen Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) oder Sprachkunde gegen SG 30 ablegt, kann das Wesen dieser Warnung erfassen. Unglücklicherweise löst jeder, der die Runen auch nur eine einzige Runde lang liest (oder es sogar wagt, die Tür zu öffnen) eine tödliche magische Falle aus.

FALLE: Die Runen auf der Aklo-Tür enthalten mehr als nur eine Warnung vor den unheimlichen Schrecken in Leng. Diejenigen, die Runen lesen oder die Türen zu öffnen versuchen, setzen ihren Verstand dem Labyrinth aus Tunneln aus, die sich durch die Unterwelt von Leng winden – ein alpträumhaftes Gewirr aus Schrecken und Dingen, die man niemals sehen sollte. Diese Visionen sind derart real, dass die Opfer physisch in das Hirn gespinnt hineinversetzt werden und solange der Wirklichkeit entzogen werden, wie es dauert, den Rückweg zu finden. Kreaturen, die in Leng beheimatet sind, Karzoug und jeder beliebige chaotisch böse Externar mit HG 10 oder höher sind immun gegen die Effekte der Aklo-Tür. Um die Falle auszulösen, reicht es bereits aus, die Runen zu lesen, sowie jeder Versuch, die Tür zu öffnen. Sobald die Falle ausgelöst worden ist, werden alle Ziele – ausgenommen diejenigen, die oben als immun

beschrieben wurden –, die sich näher als 9 Meter bei der Tür befinden, in das außerdimensionale, alpträumhafte Labyrinth hineingezogen.

DIE AKLO-TÜR

EP	HG
je 76.800	16

Typ magisch; **Wahrnehmung** SG 35; **Mechanismus ausschalten** SG 35

EFFEKT

Auslöser Berührung oder Nähe; **Rücksetzer** automatisch

Effekt Zaubereffekt (*Labyrinth*; jede Runde, werden alle Kreaturen, die im *Labyrinth* gefangen sind, dem Effekt von *Tödliches Phantom* ausgesetzt [Retungswurf, SG 16], wenn allerdings irgendeine gefangene Kreatur einen erfolgreichen Intelligenzwurf gegen SG 20 ablegt, um aus dem Labyrinth zu entkommen, werden alle gefangenen Kreaturen sofort befreit und tauchen auf der Nordseite der nun wieder verschlossenen Aklo-Tür auf); mehrere Ziele (alle geltenden Ziele innerhalb von 9 m)

X12 DIE LENGMASCHINE (HG 17)



Die kahlen Steinwände dieses langen Raumes sind gesäumt von einer Vielzahl von Tischen, Kästen und Zylindern. Manche bestehen aus Stein, andere anscheinend aus Metall. Aus einigen Behältern ragen gewundene Kabel hervor, die sie mit anderen verbinden. Der gesamte Wust scheint auf ein großes Metallgerüst zuzulaufen, das am Südende des Raumes errichtet wurde – seltsame Energieströme tanzen und flackern dort in einem sonderbaren Steinring. Hin und wieder vereinigen sich die Ströme zu Gestalten – erschreckend bekannte und dennoch völlig fremdartige Bilder. Das Bild, das sich darbietet, ist das einer riesigen Stadt aus Türmen und gigantischen Monumenten in einem Tal am Fuße eines massiven Berggipfels: Xin-Schalast, wie es vom höchsten Berg betrachtet aussieht. Doch sieht die Stadt auf der anderen Seite des Energievorhangs völlig anders aus: Die Türme und Häuser erstrahlen in magischem und weltlichem Licht, und auf der großen Straße, die in der Mitte hindurchführt, sowie den kleineren Straßen ringsum wimmelt es von Zehntausenden Riesen und Humanoiden aller Art. Die Geräusche und sogar die Gerüche dieser fremdartigen Metropole dringen durch das Abbild hindurch – ein Abbild, das möglicherweise ein offenes Fenster sein soll.

In dieser Kammer befindet ein uraltes Experiment, das Karzoug und seine Verbündeten aus Leng begonnen hatten – eines, das er unabgeschlossen ließ und versiegelte, kurz bevor er in Starre fiel. Der merkwürdige Apparat, der den gesamten Raum einnimmt und dessen Herzstück das Energiefeld am anderen Ende des Raumes darstellt, ist ein außerweltliches Experiment, das *Lengmaschine* genannt wird. Mithilfe der verzerrten Technologien aus den äußeren Reichen versuchten Karzoug und seine Mitarbeiter, ein festes Zeitportal zu schaffen – ein Portal, das Reisen von einem beliebigen Punkt in der Zukunft zu einem bestimmten Tag zulässt. Dieser Tag liegt in der Blütezeit Xin-Schalasts. Karzoug wusste, dass er nach seinem Erwachen ein Heer benötigen würde, und er hoffte, mit dieser Maschine, die uralte Armee, die sich bereits gesammelt hatte, um die Welt erneut mit Schrecken zu überziehen, gänzlich aus der Vergangenheit in die Zukunft zu holen. Auch wenn die Maschine bei Weitem noch nicht fertiggestellt war,



DIE ZINNEN VON XIN-SCHALAST

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: DIE SUCHE NACH XIN-SCHALAST

TEIL ZWEI: EIN FLÜSTERN IM WIND


TEIL DREI: AUF DEM WELTENDACH

TEIL VIER: XIN-SCHALAST

TEIL FÜNF: DIE BESTEIGUNG DES MHARMASSIVS

TEIL SECHS: DIE GIERSPITZE

TEIL SIEBEN: DAS AUGE DER GIER



als Thassilon unterging, könnte Karzoug, nachdem er völlig erwacht ist, alles vorbereiten lassen, um die Heere von Xin-Schalast aus uralter Vergangenheit in die Moderne zu transportieren – wahrscheinlich seine größte magische Errungenschaft.

Es gibt jedoch noch andere, die sich für die Maschine interessieren. Derselbe namenlose Gönner aus Leng, der Karzoug damals beim Bau der Maschine half, hat es jüngst geschafft, einige Untergebene nach Golarion zu entsenden. Diese Bewohner von Leng haben die verbliebenen Bewohner der Gierspitze genarrt und sie glauben gemacht, sie würden lediglich die *Lengmaschine* für Karzougs Rückkehr vorbereiten wollen. Der wahre Zweck – der eigentlich Grund, warum die Wesen aus dem jenseitigen Reich von Leng überhaupt zustimmten, mit Karzoug zusammenzuarbeiten – besteht darin, Mhar, den Großen Alten, zu erwecken, der unter dem Gebirge haust, das den Namen dieser Wesenheit trägt.

Inzwischen leben Dutzende Bewohner von Leng in Xin-Schalast und im umgebenden Gebirge. Sie wurden ausgeschiedt, um die Region auszukundschaften, zu beobachten und topografische Daten zu sammeln. Diese geben sie dann an die Bewohner von Leng weiter, die sich hier drinnen abmühen, um die richtigen Einstellungen vorzunehmen. Die Arbeit ist lang und mühselig – erst recht aufgrund der Notwendigkeit, die Arbeitsergebnisse vor Karzoug geheim zu halten, sodass er nicht erfährt, was die außerweltlichen Techniker tatsächlich vorhaben. Wenn man das Herumfuhrwerken der Bewohner von Leng aus der Entfernung heraus betrachtet (zum Beispiel durch den *Runenbrunnen*), scheinen sie tatsächlich nur an einer Feineinstellung der Maschine zu arbeiten und sie für das Portal zum alten Xin-Schalast vorzubereiten. Sobald aber Karzougs *Runenbrunnen* aktiviert wird und ihn zurück in diese Welt holt, sind die Bewohner von Leng darauf vorbereitet, diese Energie in die *Lengmaschine* zu leiten und Mhar aus seinem äonenlangen Schlaf zu erwecken. Kein anderes Wesen in der Region weiß, welche Ziele die Bewohner von Leng wirklich verfolgen; nicht einmal ihre Erzfeinde, die Lengspinnen (siehe Seite 341). Die Spinnen wissen nur, dass sie sehen wollen, wie ihre Feinde bei ganz gleich welchen Unternehmungen scheitern.

Physische Reisen oder gar Kommunikation sind mit dem Portal der *Lengmaschine* bisher noch nicht möglich – zu diesem Zeitpunkt existiert das Portal im Altertum noch nicht. Ein Betrachter in der Kammer kann die Stadt Xin-Schalast aber während ihrer Blütezeit vor 10.000 Jahren und nur wenige Jahre vor dem Untergang des Reiches sehen. Abgesehen von einem leichten Kribbeln, hat der Kontakt mit dem Energiefeld keinerlei Wirkung, und es können keine Zauber durch das Feld gewirkt werden.

Wenn sich jemand die Armaturen oder Steuerpulte der Maschine ansieht, muss er einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 45 ablegen, um den grundsätzlichen Zweck der *Lengmaschine* zu erkennen. Es ist ein erfolgreicher Wurf gegen SG 55 nötig, um zu bemerken, dass die Maschine allmählich auf einen Zeitpunkt ausgerichtet wird, der Äonen vor der Blüte Thassilons liegt. Ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Wissen (Geografie oder Lokales) fördert zahlreiche Ähnlichkeiten zwischen dem Steinring der *Lengmaschine* und einem viel größeren Steinring in der varisischen Stadt Rätselhafen zutage – als wären beide von gleicher Hand erbaut worden. Sollte jemand versuchen, die *Lengmaschine* zu beschädigen oder zu bedienen, besteht

eine Wahrscheinlichkeit von 30 %, dass er eine kleine Explosion auslöst, die auf jeden im Umkreis von 1,50 Metern wirkt und 6W6 Punkte Schaden anrichtet (kein Rettungswurf). Die Explosion richtet keinen nennenswerten Schaden an der Maschine an und hat keine Auswirkungen auf das Portal; die Maschine ist ein mächtiges Artefakt und kann nicht zerstört werden, ohne dass man eine Reise nach Leng unternimmt, wo ihre unerkennbaren Fundamente verschleiert in geheimen Klöstern liegen.

KREATUREN: Die 12 Bewohner von Leng, die hier arbeiten, sind dabei, die Feinabstimmungen an der Maschine vorzunehmen. Diese annähernd humanoiden Monster scheinen zuckende gelbe Roben, Turbane und Schleier zu tragen. Wenn sie angreifen, klaffen die Roben auseinander und enthüllen gehörnte Schädel, gehufte Füße und monströse, zahnbewehrte Mäuler. Die Bewohner von Leng interagieren nicht mit den anderen Wesen innerhalb der Gierspitze, sind aber darauf vorbereitet, falls nötig ihre Arbeit zu verteidigen.

Die SC wissen es nicht, doch die Bewohner von Leng sind untrennbar mit der Maschine verbunden. Jedes Mal, wenn ein Bewohner von Leng getötet wird, leuchtet die *Lengmaschine* blitzartig auf und gibt ein seltsames, schrilles Heulen von sich. Mit jedem Tod verändert sich das Bild in dem Fenster, es wird verdreht und verzerrt. Sobald der letzte Bewohner von Leng getötet worden ist, verschwindet das Bild gänzlich und verwandelt sich in einen Strudel aus wirbelnden Lichtern und Energieflächen, das es einem die Eingeweide umdreht. Zum Unglück der SC zieht der Riss im Zeitgefüge rasch die Aufmerksamkeit eines uralten und mächtigen Monsters auf sich, das seit dem Anbeginn der Zeit existiert: eines verbesserten Hundes von Tindalos. Der Hund manifestiert sich nur 2W6 Runden, nachdem der letzte Bewohner von Leng getötet worden ist, und taucht in einer Explosion aus giftigem Nebel und mit einem Heulen, das das Blut in den Adern gefrieren lässt, aus der Ecke im Südosten des Raumes auf. Nur wenn die SC mindestens einen Bewohner von Leng besiegen, ohne ihn zu töten, können sie die Ankunft des Hundes verhindern. (Wenn sie die Bewohner von Leng in eine andere Ebene verbannen, hat es die gleichen Auswirkungen, als wären sie getötet worden.)

Falls der Hund erscheint, nachdem die SC den Raum verlassen haben, kann sein Heulen noch immer in der gesamten Gierspitze gehört werden. Er verlässt den Raum, durchstreift das Gewölbe und tötet alles (SC, Riesen und Lamien gleichermaßen), was ihm in die Quere kommt. Besonders gerissene SC können diesen Schrecken von jenseits der Zeit als gefährlichen Verbündeten nutzen, da die Bestie sich in seinem Zorn auf größere und weniger auf kleinere Feinde konzentriert.

Ein Gutes hat das Auftauchen des Hundes jedenfalls: Die *Lengmaschine* wird überlastet. Zwar wird die Maschine nicht zerstört, doch die Energie, die in den Röhren aufgebaut wurde, löst sich auf, sodass die Maschine außer Betrieb gesetzt wird. Eines Tages könnten andere Bewohner von Leng hierher zurückkehren, um den Jahrzehnte dauernden Vorgang der Aktivierung erneut zu beginnen, doch bis dahin ist die Gefahr gebannt, die von der Maschine ausgegangen ist. Der Schrecken von jenseits der Zeit ist 4,20 Meter lang und kann sich in die Realität hinein und hinaus versetzen. Die Kreatur besitzt nur im Ansatz die Gestalt eines Hundes: Ihre Füße enden in rasiermesserscharfen Krallen, und das riesige Maul unter den hervorstehenden schwarzen Augen ist nicht nur mit unheimlich durchsichtigen Zähnen



DIE ZINNEN VON XIN-SCHALAST

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: DIE SUCHE NACH XIN-SCHALAST

TEIL ZWEI: EIN FLÜSTERN IM WIND

TEIL DREI: AUF DEM WELTENDACH

TEIL VIER: XIN-SCHALAST

TEIL FÜNF: DIE BESTEIGUNG DES MHARMASSIVS

TEIL SECHS: DIE GIERSPITZE

TEIL SIEBEN: DAS AUGE DER GIER



versehen, sondern birgt auch eine lange, klingenartige Zunge, mit der sie den Verstand derjenigen, die sie schneidet, begierig auflecken kann.

VERBESSERTER BEWOHNER VON LENG (12)	EP	HG	TP
	je 6.400	9	je 115

TP je 115 (PF MHB II, S. 38, 293)

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Bewohner von Leng ignorieren die SC, bis diese feindselig werden oder versuchen, die Maschine zu beschädigen.

Im Kampf Die Bewohner von Leng versuchen, die SC in die Zange zu nehmen, und setzen Hinterhältige Angriffe mit ihren Klauen und Zähnen ein.

Moral Die Bewohner von Leng kämpfen bis zum Tode, um ihr Vorhaben geheim zu halten.

DER SCHRECKEN VON JENSEITS DER ZEIT	EP	HG	TP
	76.800	16	256

Einzigartiger Hund von Tindalos (PF MHB II, S. 142, 292)

NB Großer Externar (Böse, Extraplanar)

INI +11; Sinne Dunkelsicht 36 m; Wahrnehmung +29

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 23 (+1 Ausweichen, +7 GE, -1 Größe, +14 natürlich)

TP 256 (19W10+152)

REF +20, WIL +13, ZÄH +18

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Gift; SR 10/Magie und Stichwaffen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss +28 (4W6+10/19-20), 2 Klauen +28 (2W6+10/19-20), Zunge +23 (2W8+5 plus 1W4 Weisheitsentzug)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Zerfetzender Blick (SG 24)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +15)

Immer – Luftweg

Beliebig oft – Kreatur aufspüren, Nebelwolke, Unsichtbarkeit

3/Tag – Aufspüren, Dimensionsanker, Hast, Mächtige Ausspähung (SG 22), Verlangsamen (SG 18)

TAKTIK

Im Kampf Der Schrecken von jenseits der Zeit ist nicht immun gegen die Effekte des Sperrfeldes – tatsächlich bereitet es dem Monster starkes Unbehagen und Schmerz. Nach dem ersten Auftauchen im Raum (einzig durch die Energiefluktuation der *Lengmaschine*) kann dieser Hund von Tindalos seine Fähigkeit Noneuklidisches Tor überhaupt nicht einsetzen. Das Gefühl, hier gefangen und von den Winkeln der Zeit abgeschnitten zu sein, erzürnt das Monster und treibt es zu blindwütiger Raserei.

Moral Falls das Sperrfeld abgeschaltet wird, flieht der Hund sofort mithilfe von *Ebenenwechsel* und kehrt nie wieder zurück. Ansonsten kämpft er bis zu Tode.

SPIELWERTE

ST 30, GE 24, KO 24, IN 20, WE 25, CH 20

GAB +19; KMB +30; KMV 48 (52 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Defensive Kampfweise, Fähigkeitsfokus (Zerfetzender Blick), Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen), Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss)

Fertigkeiten Akrobatik +29 (im Sprung +33), Einschüchtern +24, Entfesselungskunst +26, Heimlichkeit +25, Motiv erkennen +29, Überlebenskunst +26, Wahrnehmung +29, Wissen (Arkane) +24, Wissen (Baukunst) +24, Wissen (Die Ebenen) +27, Wissen (Geografie) +24, Wissen (Geschichte) +24

Sprachen Aklo

Besondere Eigenschaften Außerweltlicher Verstand, Noneuklidisches Tor

X13 ZELLEN DER RUNENRIESEN (HG 18)

Jede dieser Kammern strahlt verbliebene Verwandlungsmagie ab. Ein Charakter, der sich genauer mit diesen Auren befasst und einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Zauberkunde gegen SG 38 ablegt, kann erkennen, dass diese Räume einst als Stasiskammern dienten und dazu ein Effekt genutzt wurde, der dem durch *Temporäre Stasis* ähnelt. Tatsächlich ruhte in jeder Kammer früher ein einzelner Runenriese, der während der letzten Tage Thassilons von Karzoug dort in Stasis versetzt wurde, damit dem Runenherrscher nach seinem Erwachen eine kleine Armee zur Verfügung stehe. Karzoug konnte diese Riesen aus der Stasis lösen und setzt sie nun als Hauptmacht bei der Wiederherstellung seiner Macht ein.

KREATUREN: Die meisten der Runenriesen, die ihre Zeit hier in Stasis verbrachten, sind nun in ganz Xin-Schalast verteilt. Zwei sind aber in der Gierspitze geblieben: einer im Bereich X4 und einer in diesem großen Raum, wo er drei Windwächter als Reserve befehligt, die bereit sind, in jeder beliebigen Stelle des Gewölbes zu Hilfe zu eilen, wenn ein Alarm ausgelöst wird.

RUNENWÄCHTER

EP	HG	TP
102.400	17	270

Runenriese (PF MHB II, S. 208)

RK 38, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 38 (+3 Ablenkung, -4 Größe, +15 natürlich, +14 Rüstung)

TP 270

Ausrüstung Ritterrüstung +5, Sihedronring

WINDWÄCHTER (3)

EP	HG	TP
je 19.200	12	je 200

Verbesserte Wolkenriesen (PF MHB, S. 222 u. 294)

RK 35, Berührung 12, auf dem falschen Fuß (+3 Ablenkung, +1 GE, -2 Größe, +12 natürlich, +11 Rüstung)

TP je 200

REF +11, **WIL** +15, **ZÄH** +21

Ausrüstung Ritterrüstung +2, Sihedronring

X14 PORTALRAUM



Die Südwand der ansonsten leeren Kammer schimmert und glüht: Die Wand besteht aus einem wirbelnden, goldfarbenen Nebel statt des polierten Gesteins, das in den anderen Teilen des Gewölbes zu sehen ist. Hin und wieder kann man durch den Nebel verschwommene Gestalten erkennen.

Der wirbelnde Goldnebel an dieser Wand ist ein feststehendes Portal, das nur in eine Richtung führt und jeden, der in den Nebel hineintritt, hinunter nach Xin-Schalast transportiert. Wer durch dieses Portal tritt, landet nach einer Bö aus goldenem Nebel vor der Festung der Schahlaria (Bereich R). Es gibt keine Möglichkeit, von der Schahlaria aus in die Gierspitze zurückzukehren. Mithilfe des Portals verstreuten sich die Runenriesen in der unten liegenden Stadt. Es dient hauptsächlich als Fluchtweg.

X15 KHALIBS GEMÄCHER (HG 15)



Abgesehen von einem goldenen Bett, auf dem exotische Felle und Seidendecken liegen, ist der dreieckige Raum leer. In einem Regal über dem Bett stehen beinahe zwei Dutzend in Leder gebundene Bücher.

Dieser Raum ist der einzige unter den Zellen der Runenriesen, der für einen Menschen gebaut wurde, schließlich diente er einst als Stasiskammer für einen Mann namens Khalib, einem von Karzougs machtvollsten Schülern und – theoretisch – derjenige, der einige Jahre nach dem Niedergang Thassilons erwachen sollte, um Karzoug zu erwecken. Dummerweise wollten einige von Karzougs anderen Schülern nicht unbedingt, dass der Runenherrscher zurückkehrte – im Geheimen nagte die Eifersucht an ihnen und sie beneideten Karzoug um dessen Macht. Sie glaubten also, indem sie Khalibs Erwachen verhinderten, könnten sie die Rückkehr Karzougs vereiteln und einer von ihnen könnte den Umhang der Gier tragen. Ihr Plan ging zur Hälfte auf: Nachdem Karzoug und Khalib in Stasis gefallen waren, schafften es die Schüler, den „Zeitschalter“ von Khalibs Stasiskammer zu verändern, sodass er niemals erwachen würde (jedenfalls ohne Einmischung von außen). Als das erledigt war, gingen die verbliebenen Schüler aufeinander los, da sie nun aufeinander neidisch waren. In weniger als einem Monat hatten sie sich gegenseitig umgebracht. Es sollte 10.000 Jahre dauern, bis Mokmurian schließlich die Gierspitze erreichte und die Aufgabe erfüllte, die Khalib nie zu Ende bringen konnte.

KREATUR: Als Karzoug seine Runenriesen weckte, dachte er daran, Khalib im Tiefschlaf zu lassen, da er vom Versagen seines Schülers enttäuscht war. Erst jüngst hat der Runenherrscher diese kleingeistige Entscheidung rückgängig gemacht und Khalib vor wenigen Monaten geweckt, da Karzoug klar geworden ist, dass er jede nur erdenkliche Hilfe im Kampf gegen die SC benötigt. Seitdem sucht Khalib in den Tiefen seiner Seele nach einer Möglichkeit, sein Versagen, dass er Karzoug nicht aufweckte, wieder gutzumachen. Die Rekrutierung neuer Verbündeter (wie durch die Unterwerfung der Yetis im Bereich H) ist ein Schritt in die richtige Richtung, doch Khalib weiß, dass er noch viel mehr tun muss. Die Vernichtung der SC erscheint ihm als die perfekte Lösung: Sobald er erfährt, dass die SC sich in der Gierspitze aufhalten, macht er sie sofort ausfindig und bekämpft sie. Nur wenn die SC beim Eindringen in das Gewölbe besondere Vorsicht walten lassen, finden sie Khalib tief in seine Studien und in Meditation versunken. An Macht und magischen Fertigkeiten seiner Schule stand Khalib ganz oben und war daher für Karzoug die erste Wahl als aufstrebender Schüler, der dann auch aufgrund seiner rohen Stärke und seines Ehrgeizes die Konkurrenz aus dem Feld schlug. Da er alle anderen Schüler als Wesen von geringerer Macht betrachtete, ging Khalib irgendwann dazu über, sich am Hofe Karzougs und in Gegenwart anderer Oberster Lehrsohn zu nennen. Khalib sah es als natürlich gegeben an, dass er zum nächsten Runenherrscher der Gier aufsteigen würde, und wartete geduldig, dass Karzougs Macht schwinden würde, so dass er die Runenriesen davon überzeugen konnte, ihm

bei der Machtergreifung zu helfen. Zumindest dachte er so vor seiner Zeit in Stasis. Inzwischen fürchtet er, Karzoug werde ihn beseitigen, bevor er die Möglichkeit bekommt, die Herrschaft an sich zu reißen. Khalib hat noch nicht ganz verstanden, dass 10.000 Jahre vergangen sind und Thassilon nicht mehr existiert. Auf intellektueller Ebene ist ihm bewusst, dass Zeit vergangen ist, aber auf emotionaler Ebene hat er sich noch nicht einmal im Ansatz damit abgefunden, dass die Welt, die er einst kannte, untergegangen ist.

KHALIB	EP 51.200	HG 15	TP 185
---------------	---------------------	-----------------	------------------

Azlantischer menschlicher Wandler 16
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +5; **Sinne** *Arkaner Blick*, *Dunkelsicht 18 m*, *Unsichtbares sehen*; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 29, *Berührung 18*, auf dem falschen Fuß 24 (+3 Ablenkung, +5 GE, +2 natürlich, +5 Rüstung, +4 Schild)

TP 185 (16W6+127)

REF +13, **WIL** +15, **ZÄH** +13

SR 10/Adamant

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m (gut)

Nahkampf Dolch +4, +12/+7 (1W4+4/19-20)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 16; Konzentration +23)

Beliebig oft – *Form verändern (Bestiengestalt III/Elementargestalt II*, 16 Runden/Tag)

10/Tag – *Telekinetische Faust* (1W8 Wuchtschaden)

Vorbereitete Zauber (ZS 16; Konzentration +23)

8. – *Mächtiger bindender Ruf*, schnelles maximiertes *Magisches Geschoss*, *Temporäre Stasis* (SG 27, 2)

7. – *Ätherischer Ausflug*, *Monster herbeizaubern VII Schwere Kraft umkehren* (2), *Spätzündender Feuerball* (SG 24), *Statue*

6. – *Auflösung* (SG 25, 2), schnelles *Energien widerstehen*, *Fleisch zu Stein* (SG 25), *Mächtige Magie bannen*, *Monster herbeizaubern VI*

5. – *Energiewand*, *Fortschicken* (SG 22), *Monster herbeizaubern V*, schneller *Schild*, *Telekinese*, *Überlandflug* (2)

4. – *Arkanes Auge*, *Dimensionstür*, *Eiswand Gedächtniserweiterung* (2), maximiertes *Magisches Geschoss*, *Steinhaut*

3. – *Blitz* (SG 20), *Hast*, *Mächtige Magische Waffe*, *Magie bannen* (2), *Unauffindbarkeit*, *Verlangsamen* (SG 22, 2)

2. – *Blind- oder Taubheit hervorrufen* (SG 20, 3), *Falsches Leben*, *Glitzerstaub* (SG 20, 2), *Katzenhafte Anmut* (2),

1. – *Alarm*, *Federfall*, *Magisches Geschoss* (2), *Rascher Rückzug* (2), *Schwächestrahle* (SG 19), *Verhüllender Nebel*

0. (beliebig oft) – *Botschaft*, *Licht*, *Magierhand*, *Säurespritzer*, *Zaubertricks*

Thassilonische Spezialisierung Verwandlung; **Ausgeschlossene Schulen** Illusion, Verzauberung

TAKTIK

Vor dem Kampf Jeden Tag wirkt Khalib *Falsches Leben*, *Überlandflug* und *Unauffindbarkeit* auf sich selbst. Sobald Alarm ausgelöst wird, wirkt er zudem *Steinhaut*, schneller *Schild* und *Katzenhafte Anmut* auf sich selbst, bevor er in den Kampf zieht. Zudem wirkt er *Mächtige Magische Waffe* auf seinen Dolch [Meisterarbeit], wenngleich er schon lange der Überzeugung ist, dass etwas furchtbar schiefgegangen sein muss, wenn er gezwungen ist, den Dolch im Kampf einzusetzen.

Im Kampf Khalib steigt mit den Zaubern *Monster herbeizaubern* in den Kampf ein und verstärkt sie gegebenenfalls durch gleichzeitige schnelle Zauber. Er macht sich keine allzu großen Sorgen darum, dass die herbeigezauberten Monster nicht an das Sperrfeld angepasst sind; da sie durch die schädlichen Impulse innerhalb der Zone sowieso früh niedergemacht werden, kann er immer neue Monster herbeizaubern. *Temporäre Stasis* hebt er sich für besonders lästige feindliche Zauberkundige auf. Er zieht es vor, an der Seite von Riesen und Lamien zu kämpfen; sollte er die SC aufspüren, bevor sie bereits in einen Kampf verwickelt sind, versucht er, die nächstbeste Gruppe von Monsterverbündeten zu mobilisieren, bevor er sich ihnen stellt.

Moral Khalib kämpft bis zum Tode.



KHALIB



DIE ZINNEN VON XIN-SCHALAST

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: DIE SUCHE NACH XIN-SCHALAST

TEIL ZWEI: EIN FLÜSTERN IM WIND

TEIL DREI: AUF DEM WELTENDACH

TEIL VIER: XIN-SCHALAST

TEIL FÜNF: DIE BESTEIGUNG DES MHARMASSIVS

TEIL SECHS: DIE GIERSPITZE

TEIL SIEBEN: DAS AUGE DER GIER

SPIELWERTE

ST 10, GE 20, KO 20, IN 24, WE 14, CH 12

GAB +8; KMB +8; KMV 26

Talente Abhärtung, Ausdauer, Höhenaffinität, Mächtiger Zauberkfokus (Verwandlung), Schnell zaubern, Schriftrolle anfertigen, Verstärkte Herbeizauberung, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zaubereffekt maximieren, Zauberkfokus (Beschwörung, Nekromantie, Verwandlung), Zauberstecken herstellen

Fertigkeiten Diplomatie +17, Fliegen +17, Handwerk (Alchemie) +26, Magischen Gegenstand benutzen +17, Motiv erkennen +18, Wahrnehmung +18, Wissen (Adel) +26, Wissen (Arkanes) +26, Wissen (Baukunst) +26, Wissen (Die Ebenen) +26, Zauberkunde +26

Sprachen Abyssisch, Aklo, Azlanti, Drakonisch, Elfisch, Infernalisch, Riesisch, Thassilonisch; *Zungen*

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (*Sihedronring*), Dauerhafte Zauber, Körperlicher Verbesserung +4 KO, Notfall

Kampfausrüstung *Stecken der Relativen Größe*; **Sonstige Ausrüstung** Dolch [Meisterarbeit], *Amulett der Natürlichen Rüstung* +2, *Böse Robe der Erzmagier* (Variante, +4 auf Rettungswürfe für Widerstehen ersetzt durch Verbesserung INT +4), *Sihedronring*, Notfallstatuette aus Gold und Elfenbein im Wert von 2.000 GM, Zauberbücher (enthält alle Zauber aus dem *Grundregelwerk* plus die *Monstergestalt*-Zauber aus den *Expertenregeln*, außer Illusionen und Verzauberungen), Edelsteinstaub im Wert von 15.000 GM (für *Temporäre Stasis*)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Dauerhafte Zauber Khalib hat folgende Zauber dauerhaft auf sich gewirkt: *Arkaner Blick*, *Dunkelsicht*, *Unsichtbares sehen* und *Zungen*.

Notfall Wenn Khalib mit den Fingern schnippt (eine freie Aktion), wird *Steinhaut* auf ihn gewirkt.

X16 RELIQUIENSCHREIN (HG 16)



Eine sechs Meter große Statue von Karzoug, dem Runenherrscher der Gier, steht im Süden dieser Kammer. Seine Hände sind ausgestreckt, als hätte er zuvor einen Gegenstand getragen. Ein Kohlebecken steht vor der Statue, in der ein rauchloses Feuer flackert. Nördlich der Statue steht ein pagodenartiger Aufbau aus Stein, durch dessen einzigen Eingang im Süden man zwei kleinere Statuen Karzougs im Inneren erkennen kann. Sie flankieren einen sechs Meter langen Sarkophag, dessen goldener Deckel das Abbild des Runenherrschers zeigt. Im Westen steht eine massive goldene Doppeltür, die hinter einem diffusen Vorhang aus goldfarbener Energie glänzt.

Innerhalb des Aufbaus bereitete sich Karzoug auf den Eintritt in die Halbwelt des Auges der Gier zwischen Golarion und Leng vor. Das Versteck war dazu gedacht, ihn lange genug vor seinen Feinden und vor dem Untergang seines Reiches zu schützen, dass seine Anhänger ihn wieder befreien könnten. Doch wurde diese Zwischenwelt 10.000 Jahre lang sein Grab. Die Ausstattung der Pagode ist zumeist symbolisch: Wird der Sarkophag geöffnet, findet man ihn leer vor. Eine Untersuchung der Statue bestätigt, dass sie früher einen großen Gegenstand in ihren Händen hielt; vielleicht etwas, das direkt auf den Sarkophag zeigte. Dort wurde die *Seelenlinse* aufbewahrt, bevor sie ins Auge der Gier geschafft wurde (siehe Teil Sieben).

Die Tür im Westen führt in die Kammer des *Animafokus*, dem einzigen Weg in das Auge der Gier und wieder heraus. Das goldene Feld, das die Tür bedeckt, ist

eine dauerhafte *Energiewand* (Härte 30, TP 400, ZS 20), die den eigenen Schaden mit einer Geschwindigkeit von 10 Trefferpunkten pro Runde repariert. Jedes Mal, wenn der Wand durch einen Effekt Schaden zugefügt wird oder jemand sie zu zerstören versucht, schießt ein goldfarbener Energieblitz heraus und auf die Quelle des Schadens (und die verantwortliche Kreatur) und richtet 10W6 Punkte Energieschaden an (REF SG 20, halber Schaden). Wird der Wand durch *Waffen der Herrschaft* Schaden zugefügt, wird nicht nur die Härte ignoriert, die Wand kann den Schaden auch nicht selbst reparieren. Zudem lösen Angriffe mit solchen Waffen auch keine magischen Energieausstöße aus. Es scheint, als würde diese *Energiewand* lediglich vor der Tür schimmern, doch bedeckt sie in Wahrheit die Wände, die Decke und den Fußboden des Bereichs X17. Jeder Versuch, den Raum physisch zu betreten, ist durch den Zaubereffekt zum Scheitern verurteilt.

KREATUR: Obgleich der *Animafokus* gut geschützt ist (siehe Bereich X17), hat Khalib einen schwerfälligen Dämon als Wächter eingesetzt. Er hat ihn mithilfe von *Mächtiger bindender Ruf* herbeigezaubert und ihm befohlen, alle Eindringlinge entweder davon abzuhalten, die Kammer des *Animafokus* zu betreten, und dafür zu sorgen, dass niemand den Reliquienschrein lebendig wieder verlässt. Dieser Schemhazian (ein mehräugiges, bärenartiges Monster mit einem gezahnten Schwanz und zusätzlichen insektenähnlichen Klauen, die wie stachelartige Schwingen aus seinem Rücken ragen) ist begierig darauf, seinen Wert zu bekunden, indem er Eindringlinge wie die SC angreift. Der Dämon hält Keoptra im Bereich X17 mithilfe von Telepathie ständig über den Kampf auf dem Laufenden und warnt sie nicht nur vor der Ankunft der SC, sondern rät ihr auch, welche Taktik sie am besten gegen die Gruppe einsetzen sollte.

SCHEMHAZAI

EP	HG	TP
76.800	16	246

TP 246 (PF MHB II, 53)

X17 KAMMER DES ANIMAFOKUS (HG 19)



Goldene Säulen stützen die gewölbte Decke dieses Raumes. Im Norden befindet sich ein besonders detailgetreues Wandbild, das Xin-Schalast in der Blütezeit zeigt, während das Gesicht auf dem Mharmassiv zu den Bürgern zu sprechen scheint, da magische Runen und Energiespiralen aus dem offenen Mund kommen. Doch selbst dieses beeindruckende Kunstwerk wird von dem überschattet, was sich in der Mitte des Raumes befindet: eine sich langsam drehende, neun Meter durchmessende goldene Kugel, auf deren Oberfläche seltsam langsame Flammen zucken. Ein steinerner Laufweg mit einer Treppe führt auf eine Seite der Kugel. Von dort aus führt eine anderthalb Meter breite Rampe zu einer drei Meter breiten Plattform, die gefährlich nahe über der Kugel steht und von der eine glänzende Säule aus goldenem Licht bis hinauf zur Decke reicht.

Diese riesige, goldene Kugel ist ein mächtiges magisches Artefakt, das als *Animafokus* bekannt ist: die magische Verbindung zwischen dieser Welt und dem *Runenbrunnen*, der verborgen im Auge der Gier liegt. Solange sich die *Seelenlinse* im Auge der Gier befindet, kann der



DIE ZINNEN VON XIN-SCHALAST

KAPITEL-
HINTERGRUND

TEIL EINS:
DIE SUCHE NACH
XIN-SCHALAST

TEIL ZWEI:
EIN FLÜSTERN IM WIND

TEIL DREI:
AUF DEM WELTENDACH

TEIL VIER:
XIN-SCHALAST

TEIL FÜNF:
DIE BESTEIGUNG DES
MHRMASSIVS

TEIL SECHS:
DIE GIERSPITZE

TEIL SIEBEN:
DAS AUGE DER GIER

Animafokus weder beschädigt noch von diesem Ort entfernt werden. Für die *Seelenlinse* ist der Fokus der Anker und das Fenster in die Materielle Ebene, und durch ihn wurden im Verlauf des Abenteuerpfades die gierigen Seelen in den *Runenbrunnen* gesogen. Wann immer eine solche Seele stirbt, glüht der Lichtstrahl, der von der Oberseite des *Animafokus* ausgeht, grün auf und saugt einen Teil der Gier dieser Seele in die *Seelenlinse* im Auge der Gier und von da aus in den *Runenbrunnen*. Dieser verstärkt wiederum das eingesaugte Bruchstück der Seele, sodass der *Runenbrunnen* Karzoug mit Energie für seine Rückkehr nach Golarion ausstatten kann.

Darüber hinaus ist der *Animafokus* der einzige Weg ins Auge der Gier. Einem Charakter, der die leuchtende Plattform über dem *Animafokus* betritt, wird plötzlich schwindelig, und er sieht doppelt, da das Auge der Gier sein derzeitiges Sichtfeld augenscheinlich überlagert. Der Charakter kann keine Gestalten im Auge der Gier ausmachen, jedoch kann er mit Sicherheit die Anwesenheit sowohl Karzougs als auch der *Seelenlinse* darin spüren. Der Orientierungsverlust hält solange an, wie der Charakter auf dem *Animafokus* bleibt, und 1 Minute über das Verlassen des Bereiches hinaus. Währenddessen sieht der Charakter alles verschwommen und undeutlich (und sorgt zudem bei allen Kreaturen, die der Charakter angreift, für eine Tarnung und eine Fehlschlagchance von 50 %). Lediglich Feuer (wie die Flammen, die die goldene Kugel unter ihm umgeben) erscheinen deutlich und scharf vor den Augen des beeinflussten Charakters (aufgrund dieses Orientierungsverlustes sind Kreaturen der Unterart Feuer nicht wirklich getarnt) – der einzig klare Hinweis darauf, wie man gänzlich ins Auge der Gier hineingelangt.

Sollte der Charakter, der unter dem Verwirrungseffekt durch das Auge steht, die Flammen selbst berühren oder die Hand nach den Flammen ausstrecken, die über die goldene Kugel flackern, verschlingt ihn das Feuer auf der Stelle, selbst wenn er unter normalen Umständen resistent oder immun gegen Feuer ist. Von außen betrachtet, sieht es so aus, als sei der Charakter augenblicklich völlig verbrannt, wenngleich er eigentlich nur ins Auge der Gier transportiert wurde. Diese Reise ist nicht ganz schmerzfrei: Der Reisende muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen, um durch diese Art des Transports nicht betäubt zu werden. Zwar verhindert Immunität oder Resistenz gegen Feuer diesen Transport zwischen den Ebenen nicht, doch schützen beide vor der Möglichkeit der Betäubung.

Ein Charakter, der mit einer *Waffe der Herrschaft* auf den *Animafokus* einschlägt, kann dadurch ebenfalls einen Durchgang zum Auge der Gier schaffen, denn der verheerende Hieb entgegengesetzter Magie reißt ein Loch in die Realität vor der Statue. Diese Öffnung ist wie ein Tor ins Auge der Gier, jedoch mit herrschaftlicher Magie durchdrungen, sodass Karzoug dadurch nicht entfliehen kann. (Allerdings kann er durchaus Zauber hindurch und auf diesen Bereich wirken.) Das Tor schließt sich nach 10 Minuten wieder.

Abgesehen vom allgemeinen Ausprobieren, kann man mit Zaubern wie *Sagenkunde* und *Vision* die Funktionsweise des *Animafokus* herausfinden. Auf diesem Wege erfuhr auch Mokmurian, wie er das Auge der Gier betreten konnte, was dann letztendlich sein Schicksal besiegelte.

Der *Animafokus* weist zwei weitere Eigenschaften auf, die die Bewohner der Gierspitze für sich nutzen. Erstens ist er die Quelle der *Energiewand*, die den gesamten

Bereich X17 umgibt: Eine Kreatur kann die Wand aktivieren und deaktivieren, indem sie den *Animafokus* berührt und sich mit einer Standardaktion konzentriert. Zweitens passt der *Animafokus* jede Kreatur, die über einen Ruffeffekt in den Bereich X17 gebracht wurde, automatisch an das Sperrfeld an, sodass sie problemlos in der Region existieren kann, als würde sie ein Sihedronzeichen tragen.

KREATUREN: Bevor die SC sich die Zeit nehmen können, an dem *Animafokus* herumzufuhrwerken, müssen sie sich erst den letzten Bewachern stellen: Mehreren Windwächtern, die sich um ihre Herrin, die Erhabenste Keoptra, kümmern. Diese Lamia, wie auch ihre Vorfahren aus einer langen Blutlinie, die bis in die Hochzeit Xin-Schalasts zurückreicht, dient unterwürdig der Vorstellung der Gier und den schalastischen Traditionen. Eine bestimmte Gottheit betet sie nicht an. Karzoug ist vielleicht der Einzige, der einer Gottheit nahekommt, doch bezieht sie ihre Zauber aus dem blinden Glauben an die Gier und nicht vom Runenherrscher direkt. Aufgrund ihrer sklavischen Hingabe war sie für den Runenherrscher die offensichtlichste Wahl, als er beschloss, eine Wächterin abzustellen, die den einzigen Zugang zu seinem Gefängnis hütete. Keoptra nimmt ihre Aufgabe sehr ernst und verlässt niemals ihren Posten. Wenn sie Geschäfte außerhalb zu erledigen hat, schickt sie einen ihrer Riesendiener als Stellvertreter aus.

ERHABENSTE KEOPTRA	EP	HG	TP
	153.600	18	287

Harridan-Lamia Mystikerin 14 (PF MHB, S. 166; PF EXP, S. 43; siehe auch S. 404)

CB Riesige monströse Humanoide

INI +11; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +29

VERTEIDIGUNG

RK 37, Berührung 19, auf dem falschen Fuß 29 (+3 Ablenkung, +1 Ausweichen, +7 GE, -2 Größe, +10 natürlich, +6 Rüstung, +2 Schild)

TP 287 (23 TW; 9W10+14W8+175)

REF +20, **WIL** +21, **ZÄH** +16

SR 10/Magie; **ZR** 29

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m

Nahkampf Berührung +21 (1W8 WE), 2 Klauen +26 (1W6+4), *Unheiliger Dolch* +3, +29/+24/+19/+14 (1W6+12/17-20)

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

Besondere Angriffe 1W8 Weisheitsentzug, Anspringen, Krallen (2 Klauen +26, 1W6+4)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 14; Konzentration +21)

Beliebig oft – *Bauchreden, Selbstverkleidung*

3/Tag – *Einflüsterung* (SG 21), *Mächtiges Trugbild* (SG 20), *Monster bezaubern* (SG 21), *Trugbild*

1/Tag – *Tiefschlaf* (SG 20)

Bekanntes Zauber (ZS 14; Konzentration +21)

7. (4/Tag) – *Ätherischer Ausflug, Massen-Schwere Wunden heilen, Zerstörung* (SG 24)

6. (6/Tag) – *Großer Heldenmut, Heilung, Klingenbarriere* (SG 23), *Massen-Mittelschwere Wunden heilen*

5. (7/Tag) – *Flammenschlag, Mächtiger Befehl* (SG 22), *Massen-Leichte Wunden heilen, Steinwand, Telekinese*

4. (7/Tag) – *Kritische Wunden heilen, Luftweg, Mächtige Magische Waffe, Todesschutz, Verbündeter des Glaubens*, Verständigung*

3. (8/Tag) – *Ansteckung* (SG 20), *Blind- oder Taubheit hervorrufen* (SG 20), *Gleißendes Licht, Heldenmut, Magie bannen, Schwere Wunden heilen*

2. (8/Tag) – Einfaches Trugbild (SG 19), Energien widerstehen, Geräuschexplosion (SG 19), Mittelschwere Wunden heilen, Person festhalten (SG 19), Schweben, Stille (SG 19), Waffe des Glaubens, Zerbersten (SG 19)

1. (8/Tag) – Elementen trotzen, Göttliche Gunst, Heiligtum (SG 18), Leichte Wunden heilen, Schutz vor Gutem, Verhüllender Nebel

0. (beliebig oft) – Ausbessern, Ausbluten (SG 17), Geisterhaftes Geräusch, Göttliche Führung, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Resistenz, Stabilisieren, Wasser erschaffen

Mysterium Ahnen*

*Siehe PF ABR Magie

TAKTIK

Vor dem Kampf Keoptra aktiviert ihren Geisterschild und wirkt *Mächtige Magische Waffe* auf ihren Dolch. Zudem wirkt sie jeden Morgen *Elementen trotzen* auf sich selbst. Sobald sie bemerkt, dass die SC in der Gierspitze sind, wirkt sie *Luftweg* und *Todesschutz* auf sich. Falls möglich, wirkt sie kurz vor dem Kampf *Verständigung*, um Karzoug zu warnen, dass seine Feinde in der Nähe sind.

Im Kampf Keoptra zieht es vor, dass ihre Riesen die SC zuerst angreifen, während sie zurückbleibt und aus der Ferne ihre Kampfzauber einsetzt. Sobald einer der Windwächter stirbt, ändert sie ihre Taktik und geht ebenfalls in den Nahkampf über. Am liebsten setzt

sie Schnell Zaubern ein, um ihre Nahkampfangriffe zu stärken, und fügt schnelles *Blind- oder Taubheit hervorrufen*, *Ansteckung*, *Person festhalten* und *Geräuschexplosion* zu ihren vollen Angriffen hinzu. In jeder Runde, in der ihre Trefferpunkte auf unter 150 fallen, wirkt sie schnelle Heilzauber auf sich selbst. Denke daran, dass schnelle Zauber keine Gelegenheitsangriffe provozieren, sodass sie nicht defensiv zaubern muss, wenn sie diese Taktik im Kampf anwendet.

Moral Keoptra kämpft bis zum Tode.

SPIELWERTE

ST 28, **GE** 24, **KO** 22, **IN** 13, **WE** 17, **CH** 24

GAB +19; **KMB** +30; **KMV** 51 (55 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Im Kampf zaubern, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Ring schmieden, Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (Einflüsterung), Schnell zaubern, Tänzender Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Dolch), Wundersamen Gegenstand herstellen

Fertigkeiten Bluffen +34, Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +29, Wissen (Arkanes) +27, Wissen (Religion) +27, Zauberkunde +27

Besondere Eigenschaften Mystikerfluch (Heimgesucht), Offenbarungen (Geisterschild [RK +6, 50 % Fehlschlagchance im Fernkampf, 14 Stunden/Tag], Kleinere Waffen, Seelensturm [7W8, Zähigkeit SG 24, halber Schaden, 2/Tag], Stimme des Grabes [14 Runden/Tag, Malus von -4 auf Rettungswürfe], Weisheit der Ahnen [*Heiliges Gespräch*, 1/Tag])

Ausrüstung *Unheiliger Dolch* +1, *Anpassungshalskette*, *Energieschildring*, *Sihedronring*, *Stirnreif des Verführerischen Charismas* +4, 4 goldene Knöchelbänder im Wert von je 2.000 GM, Halsreif aus Gold und Saphiren im Wert von 6.000 GM

WINDWÄCHTER (3)	EP je 19.200	HG 12	TP je 200
------------------------	------------------------	-----------------	---------------------

Verbesserte Wolkenriesen (PF MHB, S. 222 u. 294)

RK 35, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 34 (+3 Ablenkung, +1 GE, -2 Größe, +12 natürlich, +11 Rüstung)

TP je 200

REF +11, **WIL** +15, **ZÄH** +21

Ausrüstung *Ritterrüstung* +2, *Sihedronring*



**ERHABENSTE
KEOPTRA**



DIE ZINNEN VON XIN-SCHALAST

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: DIE SUCHE NACH XIN-SCHALAST

TEIL ZWEI: EIN FLÜSTERN IM WIND

TEIL DREI: AUF DEM WELTENDACH

TEIL VIER: XIN-SCHALAST

TEIL FÜNF: DIE BESTEIGUNG DES MHARMASSIVS

TEIL SECHS: DIE GIERSPITZE

TEIL SIEBEN: DAS AUGE DER GIER

TEIL SIEBEN: DAS AUGE DER GIER

GESCHÜTZT VOR DEM APOKALYPTISCHEN ERDENFALL, DEM UNTERGANG DES THASSILONISCHEN REICHES UND SOGAR VOR DEM FORTSCHREITEN DER ZEIT, SCHWEBT DIE TASCHENDIMENSION, DIE MAN DAS AUGE DER GIER NENNT, IN EINER REALITÄTSBLASE ZWISCHEN DER MATERIELLEN EBENE UND DEM ALBTRAUMHAFTEN REICH LENG. IN DIESER HALBEBENE WÜTET EIN STURM AUS WIRBELNDEM FEUER, UND IM ZENTRUM BEFINDET SICH EINE KLEINE, VERGLEICHSWEISE SICHERE KUGEL: DAS AUGE SELBST. DORT HAT KARZOUG 10.000 JAHRE IN STASIS VERBRACHT UND AUF SEINE WIEDERERWECKUNG GEWARTET.

Im Auge der Gier ist die Schwerkraft normal, ebenso der Zeitverlauf. Auf der kleinen Steininsel im Mittelpunkt dieses Reiches gibt es auf der Flanke ein höhlenartiges Gewölbe, das in vollem Umfang auf der Karte dargestellt wird. Die Luft innerhalb dieses Bereiches lässt sich atmen und ist angenehm, außerhalb allerdings herrschen die gleichen Bedingungen wie auf der Ebene des Feuers. (Wenn die SC dumm genug sind, sich in den Feuersturm zu wagen, siehe Seite 180 des *Pathfinder Spielleiterhandbuchs*.) Die wichtigen Bereiche des Auges der Gier werden in den folgenden Abschnitten zusammengefasst.

Y1 ZUGANGSPLATTFORM: Wenn die SC zum ersten Mal im Auge der Gier auftauchen, dann materialisieren sie sich im Bereich Y1 und treten zwischen zwei massiven Säulen hervor, zwischen denen etwas wabert, das wie ein Fenster mit Blick auf die Stadt Xin-Schalast aussieht. Sehen die SC einen Augenblick genauer hin, erkennen sie, dass dieser Ausblick demjenigen sehr ähnelt, den man vermutlich vom Gesicht auf dem Mharmassiv hätte. Dieses Portal führt nicht in beide Richtungen, und sobald ein Charakter den *Animafokus* aktiviert hat (entweder auf die Art, wie er entworfen wurde, oder mithilfe einer *Waffe der Herrschaft*; siehe Bereich X17), gibt es keinen Weg zurück zur Materiellen Ebene – ausgenommen über *Ebenenwechsel*, *Tor* oder die Möglichkeiten, die im Abschnitt „Abschluss der Kampagne“ auf der Seite 365 beschrieben werden.

Zahlreiche und glühend heiße Säulen aus Gold ragen aus den Feuern unterhalb des Auge der Gier hervor. Ein Charakter, der seinen Zug in einem Feld neben einer der Säulen beendet, erleidet 1W6 Punkte Feuerschaden; bei Berührung erleidet man 3W6 Punkte Feuerschaden. Die Säulen können nicht durch die Kraft Sterblicher beschädigt werden.

Die steinerne Plattform, auf der die SC und die Bewohner des Auges der Gier stehen, erstreckt sich 30 Meter tief bis ins Feuer. Will man auf den glasähnlichen Flanken dieser blanken Gänge hinauf- oder hinunterklettern, ist ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Klettern gegen SG 40 notwendig. Bei einem Sturz in das Feuer wird ebenso viel Schaden verursacht, wie bei einem Sturz aus dieser Höhe ins Wasser. Sobald die SC vom Feuer umgeben sind, befinden sie sich im Grunde

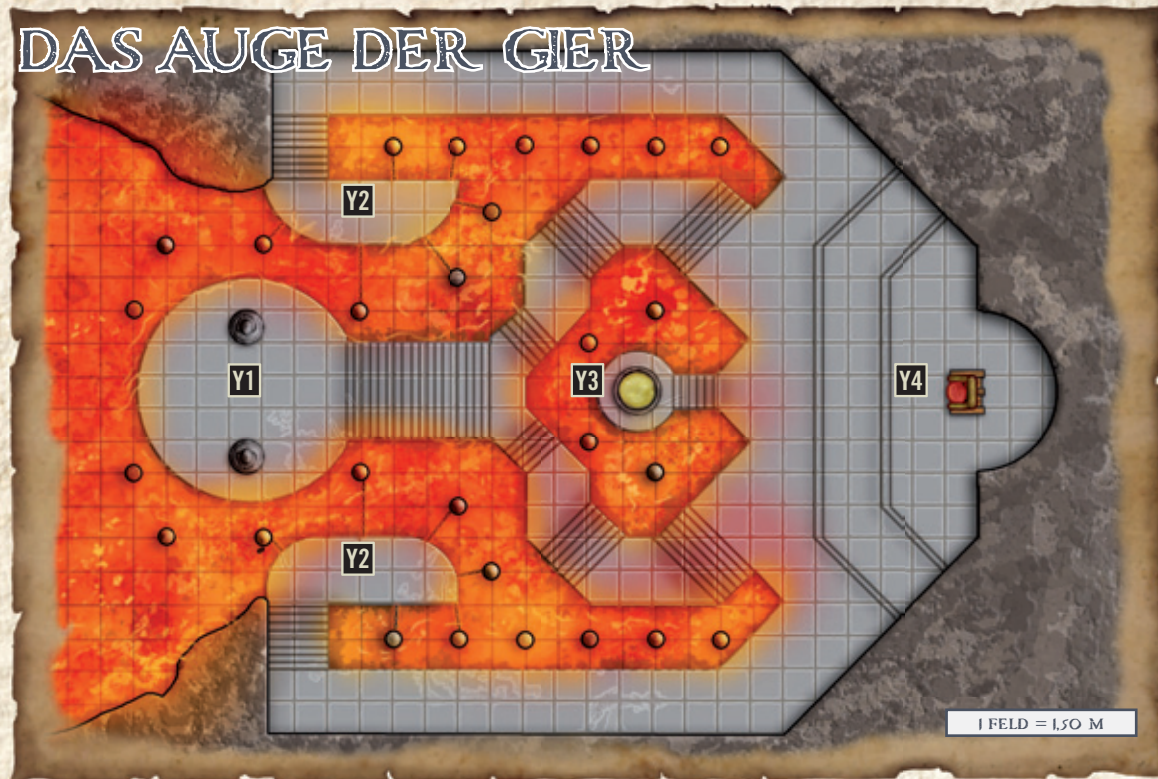
in einem Meer aus Lava und nehmen dementsprechend Schaden (PF GRW, S. 444), bis sie herauskommen.

Y2 AUSSICHTSTERRASSEN: Diese Terrassen werden von Ketten gehalten, die an den Säulen befestigt sind – es gibt keine Wände, die von den Terrassen bis hinunter in das Flammenmeer reichen würden. Obwohl sie unsicher aussehen, können sie doch jedes beliebige Gewicht tragen. Jede Terrasse befindet sich 45 Meter über dem Feuer.

Y3 DER RUNENBRUNNEN: Das Becken, dessen Inhalt aus geschmolzenem Gold zu bestehen scheint, ist in Wahrheit Karzougs *Runenbrunnen*. (Die Regeln für dieses mächtige Artefakt findest du auf der Seite 424.) Die *Seelenlinse* ist auf einem Gerüst aus Adamant über dem Brunnen angebracht und so ausgerichtet, dass sie die Seelenfragmente all jener, die in den vergangenen Monaten als Vorbereitung für Karzougs Freilassung getötet wurde, konzentriert und verstärkt. Wenn die SC eintreffen, sollte Karzougs *Runenbrunnen* beinahe vollständig aufgeladen sein. Sobald er gänzlich aufgeladen ist (zu einem Zeitpunkt, den du bestimmen kannst, da die SC Karzoug nach ihrem ersten Eintritt ins Auge der Gier vielleicht nicht sofort besiegen), kann Karzoug in den *Runenbrunnen* steigen und erscheint daraufhin im Bereich X16 der Gierspitze – und kann erneut ungehindert seine Sünden in der Welt verbreiten. Die umgebende Plattform führt 42 Meter tief in die Flammen darunter.

Y4 KARZOUGS THRON: Die Wände, die diesen aufwendig gestalteten Thron umgeben, sind mit zahllosen Büchern und Arbeitsbereichen bestückt. Zwar verbrachte Karzoug den Großteil der vergangenen 10.000 Jahre in Stasis, doch seit Mokmurian ihn aus seinem Schlummer erweckt hat, konnte er sich die Zeit zum Lesen und Studieren der Folianten nehmen. Eine Untersuchung der Bücher fördert eine ausgedehnte Sammlung von Werken über allerlei Themenbereiche – sie alle erhalten Informationen über die Weltgeschichte seit dem Erdenfall. Karzoug hat sich hauptsächlich mithilfe dieser Bücher darauf vorbereitet, in die neue Welt einzutreten, von der er derart lange abgeschnitten war. Diese Ebene befindet sich 39 Meter über dem Feuer.

DAS AUGEN DER GIER



DIE LETZTE SCHLACHT (HG 22)

KREATUREN: Über die vergangenen 10.000 Jahre saß Karzoug zumeist auf seinem Thron in einer einzigartigen Form der temporären Stasis, die den Magier ohne einen Körper im *Runenbrunnen* festhielt. Als Mokmurian diesen Ort erreichte, konnte Karzoug mit dem Geist nach ihm greifen und durch schiere Willenskraft, verstärkt durch Jahrtausende angestauter Magie, den Steinriesenmagier zu seiner Marionette machen. Seitdem erfüllen die Seelen derjenigen, die mit dem Zeichen von Sihedron gesalbt und mit Gier getauft wurden, den *Runenbrunnen* im Herzen dieses Reiches, und mit jeder Seele manifestierte sich Karzougs physischer Körper mehr und mehr. Zunächst tauchte nur ein geisterhafter Schatten auf – und auch nur für wenige Augenblicke –, doch nun, da der *Runnenbrunnen* gefüllt ist, ist Karzoug erneut zu einem Wesen aus Fleisch und Blut geworden. Zumindest solange, wie er im Auge der Gier bleibt.

Dass Karzoug in der Lage ist, Ebenbilder von sich an Orte wie der Gierspitze zu projizieren, zeigt, wie nahe er daran ist, in die Materielle Ebene zurückzukehren. Ihm stehen genügend Seelen zur Verfügung (erst recht, nachdem die SC all die Runenriesen in der Festung Jorgengfaust niedergemacht haben). Allerdings brauchen sie Zeit für die Aufbereitung und die vollständige „Verdauung“ durch den *Runenbrunnen*. Bis die letzte Seele verzehrt worden und der *Runenbrunnen* vollständig aufgeladen ist, kann Karzoug dieses Reich nicht physisch verlassen. Wie lange der Vorgang dauert, ist dir überlassen. Wenn du dieses Abenteuer nach einem Zeitplan leiten willst, kannst du Karzougs Befreiung auf einen bestimmten Zeitpunkt legen. (Damit die Wirkung am größten ist, solltest du die SC allerdings irgendwie darauf hinweisen, wann die Zeit abgelaufen ist.) Eine bessere Möglichkeit wäre, seine Freisetzung mit dem Zeitpunkt zu verbinden, an dem die SC das erste Mal sein Reich betreten.

Falls die SC fliehen müssen (am wahrscheinlichsten mit *Ebenenwechsel* oder *Tor*), wird es nicht lange dauern, bis der Runenherrscher aus dem Auge der Gier austritt. Wir schlagen 2 Tage vor, aber du kannst den Zeitraum selbstverständlich nach Belieben anpassen.

Karzoug ist ein mächtiger Feind, und die SC sollten voll auf der Höhe sein, wenn sie ihn stellen. Außerdem ist er im Auge der Gier nicht allein: Mit der Hilfe eines blauen Drachen, zweier Donnerwächter und eines Runenriesen sollte diese letzte Schlacht den Mut der SC auf jede erdenkliche Weise auf die Probe stellen. Denke daran, dass der Runenriese und der Drache Karzoug gegenüber zwar loyal sind, die Windwächter aber nicht; sie stehen unter der Wirkung von *Person beherrschen* durch den Runenriesen. Sollten die SC den Effekt aufheben, wechseln die Donnerwächter sofort die Seiten und unterstützen die SC im Kampf gegen Karzoug.

Wenn die SC ihren Angriff zeitlich richtig abpassen, können sie zuschlagen, nachdem Karzoug einen Teil seiner Magie aufgebraucht hat und eventuell negative Stufen durch den Sieg der SC über seine Ebenbilder in der Gierspitze erlitten hat. Durch den Einsatz einer *Waffe der Herrschaft* erhalten die SC ebenfalls einen Vorteil. Ihr größter Vorteil ist aber die Tatsache, dass es für Karzoug derzeit keinen Ausweg gibt. Die SC haben Gelegenheit, sich auf ihren Angriff vorzubereiten, und müssen den Kampf erst zu ihm tragen, wenn sie sich dazu bereit fühlen. Karzoug kann besiegte Gegner auch nicht einfach ersetzen; Reserven können lediglich mit einer Geschwindigkeit von einem NSC pro Tag hereingebracht werden.

Der beste Weg, den Runenherrscher zu besiegen, besteht darin, ihn zu töten. Eine zauberähnliche *Einkerkung* oder *Temporäre Stasis* würde das Unvermeidliche vermutlich nur hinauszögern, doch soweit es die Kampagne betrifft, würde dies als Sieg gelten. Es gibt allerdings noch einen anderen Weg, um Karzoug zu besiegen:

die Zerstörung der *Runenlinse* über dem *Runenbrunnen*. Wird das Artefakt vernichtet, wird der Runenherrscher auf ewig in diesem Reich eingesperrt und kann nie wieder in die Materielle Ebene zurückkehren. Die *Seelenlinse* jedoch zu zerstören, ist nicht viel einfacher, als Karzoug zu töten. Da es sich um ein normales Artefakt handelt, kann es eventuell durch *Magische Auftrennung* vernichtet werden; andernfalls kann es lediglich durch eine *Waffe der Herrschaft* beschädigt werden. Die *Seelenlinse* ignoriert den Schaden durch andere Quellen, und selbst gegenüber einer *Waffe der Herrschaft* behält sie Härte 20 bei. Selbstverständlich wird Karzoug jeden SC vernichten wollen, der versucht, die *Seelenlinse* zu beschädigen. Falls die *Seelenlinse* zerstört wird, schreit Karzoug voller Frust und Zorn auf. Wenn dies geschieht, ist er für immer im Auge der Gier gefangen, doch solange die SC sich ebenfalls noch im Auge befinden, wird er alles in seiner Macht stehende tun, um sie zu vernichten.

KARZOUG DER FORDERER

EP	HG	TP
409.600	21	382

Azlantischer Mensch Wandler 20

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +7; **Sinne** *Arkaner Blick*, *Dunkelsicht* 18 m, *Unsichtbares sehen*; *Wahrnehmung* +22

VERTEIDIGUNG

RK 37, *Berührung* 22, auf dem falschen Fuß 30 (+5 Ablenkung, +7 GE, +5 natürlich, +6 Rüstung, +4 Schild)

TP 382 (20W6+310); *Schnelle Heilung* 10

REF +18, **WIL** +19, **ZÄH** +20; +8 gegen geistesbeeinflussende Effekte

Immunitäten *Krankheit*, *Schwachsinn*, *Verwirrung*; **Verteidigungsfähigkeiten** *Bewegungsfreiheit*; **ZR** 24

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, *Fliegen* 18 m (perfekt)

Nahkampf *Karzougs brennende Gefe* +22/+17 (1W10+15/x3 plus 1W6 Feuer) oder *Lengkrallen* +20/+15 (1W4+13/x3)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; *Konzentration* +33)

Beliebig oft – *Form verändern (Bestiengestalt III/Elementargestalt II)*, 20 Runden/Tag)

16/Tag – *Telekinetische Faust* (1W4+10 Wuchtschaden)

Vorbereitete Zauber (ZS 20; *Konzentration* +33)

9. – *schnelle Böswillige Verwandlung* (SG 30), *Meteoritenschwarm* (SG 32), *Wehgeschrei der Todesfee* (SG 33), *Wunsch* (2), *Zeitstopp* (2), *Zerdrückende Hand*

8. – *Beliebiges verwandeln* (SG 33), *schnelle Dimensionstür* (2), *Gedankenleere*, *Irrgarten*, *Regenbogenwand*, *Temporäre Stasis* (SG 33, 2), *Verdorren* (SG 32)

7. – *Begrenzter Wunsch* (2), *schneller Blitz* (SG 26), *Energiekäfing* (SG 30), *Finger des Todes* (SG 31), *schnelle Hast*, *Schwerkraft umkehren* (2), *Zauber zurückwerfen*

6. – *Abstoßung* (SG 29), *Auflösung* (SG 31, 2), *schnelles Energien widerstehen*, *Fleisch zu Stein* (SG 31), *Kugel der Unverwundbarkeit*, *Mächtige Magie bannen*, *Wahrer Blick*, *Zeichen des Zorns* (SG 29)

5. – *Böswillige Verwandlung* (SG 30), *Energiewand*, *Kältekegel* (SG 28), *schnelles Magisches Geschoss* (2), *schneller Schild*, *Telekinese* (SG 30, 2), *Todeswolke*,

4. – *Ausspähung*, *Eissturm* (2), *Entkräftung* (2), *Fester Nebel*, *Fluch* (SG 28), *Massen-Personen verkleinern* (SG 29, 2), *Schwarze Tentakel*

3. – *Feuerball* (SG 26), *Flimmern*, *Mächtige Magische Waffe*, *Magie bannen*, *Schärfen*, *Schutz vor Energie*, *Stinkende Wolke* (SG 27), *Vampirgriff*, *Verlangsamen* (SG 28, 2)

2. – *Blind- oder Taubheit hervorrufen* (SG 26), *Energien widerstehen*, *Falsches Leben*, *Feuerwerk* (SG 27, 2), *Glitzerstaub* (SG 26), *Schutz vor Pfeilen*, *Sengender Strahl* (2), *Zerbersten* (SG 25)

1. – *Alarm*, *Person vergrößern*, *Person verkleinern* (SG 26, 2), *Rascher Rückzug*, *Schmierer* (SG 25), *Schwächestrahler* (SG 25, 4)

0. (beliebig oft) – *Aufblitzen* (SG 23), *Erschöpfende Berührung* (SG 24), *Magierhand*, *Säurespritzer*, *Zaubertricks*

Thassilonische Spezialisierung *Verwandlung*; **Ausgeschlossene Schulen** *Illusion*, *Verzauberung*

TAKTIK

Vor dem Kampf Zu Anfang jeden Tages wirkt Karzoug *Gedankenleere* und *Falsches Leben*.

Im Kampf Zu Beginn des Kampfes sitzt Karzoug auf seinem riesigen Thron und bemüht sich, einem Nahkampf solange wie möglich zu entgehen. In der ersten Kampfrunde wirkt er *Meteoritenschwarm* auf die Gruppe, anschließend verwendet er sein *Mächtiges schnelles Zauberzepter*, um *Hast* als schnellen Zauber zu wirken. Während der



KARZOUG



DIE ZINNEN VON XIN-SCHALAST

KAPITEL-HINTERGRUND

TEIL EINS: DIE SUCHE NACH XIN-SCHALAST

TEIL ZWEI: EIN FLÜSTERN IM WIND

TEIL DREI: AUF DEM WELTENDACH

TEIL VIER: XIN-SCHALAST

TEIL FÜNF: DIE BESTEIGUNG DES MHARMASSIVS

TEIL SECHS: DIE GIERSPITZE

TEIL SIEBEN: DAS AUGE DER GIER

KARTE NEUN: DAS AUGE DER GIER

TAKTIKEN NACH RUNDE

Die letzte Schlacht gegen Karzoug und seine Lakaien ist einer der aufwendigsten Kämpfe in der gesamten Kampagne. Die folgende Tabelle mit den einzelnen Runden kann dir dabei helfen, den Überblick über die Aktionen und Taktiken der Bewohner des Auges der Gier zu behalten. Selbstverständlich können die Aktionen der SC diese Taktiken schnell zunichtemachen, sodass du sie nach Bedarf anpassen musst, solange der Kampf dauert!

Runde 1:	Karzoug wirkt <i>Meteoritenschwarm</i> und schnellen <i>Zeitstopp</i> . Der blaue Drache beginnt den Kampf neben Karzougs Thron und fliegt auf die SC zu, um Blitze auf sie zu speien. Der Runenriese steigt zwischen dem <i>Runenbrunnen</i> und dem Thron in den Kampf ein; er verkürzt den Abstand zwischen sich und den SC und wirkt <i>Wahrer Blick</i> . Je ein Donnerwächter steht auf einer der Terrassen; beide wirken <i>Kugelblitz</i> .
Runde 2:	Karzoug wirkt verwelken und ein zweites Mal schneller <i>Zeitstopp</i> . Der blaue Drache kehrt fliegend an Karzougs Seite zurück und wirkt <i>Magierrüstung</i> . Der Runenriese versucht, <i>Person beherrschen</i> auf den am besten gepanzerten Charakter oder die Schurken der Gruppe zu wirken, und befiehlt einen erfolgreich beherrschten SC, sich gegen seine Verbündeten zu wenden und sie zu bekämpfen.
Runde 3:	Karzoug wirkt schnelle <i>Hast</i> und <i>Finger des Todes</i> . Der Runenriese setzt Funkenregen gegen den möglichst größten Zusammenschluss von SC ein. Der blaue Drache wirkt <i>Schild</i> .
Übriger Kampf:	Karzoug wirkt weiterhin Kampfzauber und verwendet seine Glefe sowie seine Klauen erst als letzten Ausweg. Der Runenriese geht zum Nahkampf über. Der blaue Drache verlegt sich auf physische Angriffe und speit wenn möglich Blitze.

1W4+1 Runden, die er dadurch erhält, wirkt er *Regenbogenwand*, *Energiewand* und *Todeswolke*, um die Taktiken der SC zu zerrütten, und wirkt auf sich Verteidigungszauber wie *Zauber zurückwerfen*, *Wahrer Blick* und *Kugel der Unverwundbarkeit*. Zudem verwendet er währenddessen seinen *Stab: Steinhaut* auf sich selbst. In der zweiten Runde wiederholt er diese Taktik (diesmal kombiniert er schnellen *Zeitstopp* mit *Verwelken*) und wirkt die Zauber, für deren Wirken er beim ersten Mal keine Gelegenheit hatte. Während der folgenden Runden bekämpft Karzoug die SC mit flächenwirksamen Zaubern wie *Wehgeschrei der Todesfee* und *Finger des Todes* und hebt sich solche Zauber wie *Temporäre Stasis* und *Irrgarten* für Gegner auf, die ihm besonders gefährlich erscheinen. Karzougs Glefe führt darüber hinaus eigene Aktionen durch: Sie deckt Nicht-Zauberkundige mit *Feuerbällen* ein und heilt Karzougs Wunden, wenn seine Trefferpunkte unter 220 fallen. Falls es zum Nahkampf kommt, lässt Karzoug seine Glefe sobald wie möglich frei tanzen; er selbst kämpft mit seinen Krallen und nutzt schnelle Zauber wie *Blitz* und *Magisches Geschoss*, um seine Angriffe zu verstärken. Immer wenn seine Trefferpunkte unter 200 fallen (oder unter einem anderen schwächenden Effekt steht), wirkt er *Wunsch*, um sich und seine überlebenden Verbündeten vollständig zu heilen.

Moral Für Karzoug gibt es keinen Ausweg – er kämpft bis zum Tode.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 24, **KO** 28, **IN** 36, **WE** 15, **CH** 22

GAB +10; **KMB** +17; **KMV** 39

Talente Abhärtung, Arkaner Schlag, Defensive Kampfweise, Fertigkeitfokus (Zauberkunde), Mächtiger Zauberfokus (Verwandlung), Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Materialkomponentenlos zaubern, Rune stechen, Schnell zaubern, Schriftrolle anfertigen, Umgang mit Kriegswaffen, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberfokus (Beschwörung, Nekromantie, Verwandlung), Zauberstab herstellen

Fertigkeiten Bluffen +26, Diplomatie +26, Einschüchtern +26, Fliegen +38, Handwerk (Alchemie) +36, Magischen Gegenstand benutzen +26, Motiv erkennen +22, Wahrnehmung +22, Wissen (Adel) +36, Wissen (Arkanes) +36, Wissen (Baukunst) +36, Wissen (Die Ebenen) +36, Wissen (Geschichte) +36, Wissen (Natur) +36, Wissen (Religion) +36, Zauberkunde +42

Sprachen Abyssisch, Aklo, Aqual, Aural, Azlanti, Drakonisch, Elfish, Iglal, Infernalisch, Nekril, Riesisch, Sylvanisch, Terral, Thassilonisch; *Zungen*

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Glefe), Außergewöhnliche Werte, Dauerhafte Zauber, Innewohnende Boni, Körperliche Verbesserung +5 KO, Notfall, Unsterblich

Kampfausrüstung Mächtiges metamagisches Zauberzepter, *Schnell zaubern*, *Stab: Blutgeld* (33 Ladungen), *Stab: Magie bannen* (ZS 10, 40 Ladungen), *Stab: Magisches Geschoss* (ZS 9, 24 Ladungen), *Stab: Steinhaut* (ZS 10, 17 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Karzougs brennende Glefe, *Lengkrallen*, *Gürtel der Körperkraft +6* (ST, GE), implantierte *Ionensteine* (5 Bernsteinfarbene Spindeln, 3 Blutrote Kugeln, 3 Onyxschwarze Rhomboiden, 12 Smaragdfarbene Ellipsoiden), *Ring der Bewegungsfreiheit*, *Roben von Xin-Schalast*, *Runenbrunnenamulett*, *Schutzring +5*, *Sihedronfoliant*, Augensalbe im Wert von 500 GM (für *Wahrer Blick*), Diamanten im Wert von 75.000 GM (für *Wunsch* und *Begrenzter Wunsch*), Phiole mit zerstoßenen Edelsteinen im Wert von 10.000 GM (für *Temporäre Stasis*), Rubin mit eingeschiffener Rune des Zorns im Wert für 1.000 GM (Fokus für das *Zeichen des Zorns*), Rubinstaub im Wert von 1.500 GM (für *Energiekäfig*)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Außergewöhnliche Werte (AF) Schon von Geburt an war Karzoug dazu bestimmt, der mächtigste Magier seiner Zeit zu werden. Daher wurden seine Attributswerte mit 25 statt der üblichen 15 Punkte bei der Erschaffung der meisten NSC gekauft. Darüber hinaus besitzt Karzoug weit mehr Ausrüstungsgegenstände als ein gewöhnlicher NSC seiner Stufe. Diese Modifikationen erhöhen seinen gesamten HG um +2.

Dauerhafte Zauber (Speziell) Karzoug hat die folgenden Zauber dauerhaft auf sich gewirkt: *Arkaner Blick*, *Dunkelsicht*, *Unsichtbares sehen* und *Zungen*.

Innewohnende Boni (AF) Karzoug hat mehrere *Wünsche* gewirkt, die seine Werte erhöhen. Er erhält einen innewohnenden Bonus von +5 auf seine Intelligenz und je einen innewohnenden Bonus von +4 auf die anderen fünf Attributswerte.

Notfall (Speziell) Falls Karzoug jemals von einem feindlichen Zaubereffekt erfasst wird, der ihn daran hindert, selbstständig zu handeln, wird dieser Zaubereffekt zum Ziel von *Mächtige Magie bannen*.



Unsterblich (AF) Mithilfe von uralten Geheimnissen aus Thassilon sowie dem Reich Leng kann Karzoug ewig leben. Solange er nicht gewaltsam zu Tode kommt, ist er unsterblich. Er erhält den Bonus von +3 auf seine Intelligenz, Weisheit und Charisma, da er das ehrwürdige Alter bereits überschritten hat, doch da er ein junger Mann bleibt, unterliegt er nicht den Mali für Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution. Aufgrund dieser Unsterblichkeit ist Karzoug zudem gänzlich immun gegen Krankheiten und alle Arten des Wahnsinns (darunter auch Verwirrungseffekte und *Schwachsinn*).

ERWACHSENER BLAUER DRACHE	EP 25.600	HG 17	TP 184
----------------------------------	--------------	----------	-----------

TP 184 (PF MHB, S. 62)

RUNENWÄCHTER	EP 102.400	HG 17	TP 270
---------------------	---------------	----------	-----------

Runenriese (PF MHB II, S. 208)

RK 38, **Berührung** 9, auf dem falschen Fuß 38 (+3 Ablenkung, -4 Größe, +15 natürlich, +14 Rüstung)

TP 270

SPIELWERTE

Ausrüstung Rittersrüstung +5, Sihedronring

DONNERWÄCHTER (2)	EP je 38.400	HG 14	TP je 237
--------------------------	-----------------	----------	--------------

Verbesserte Sturmriesen (PF MHB, S. 221 u. 295)

RK 37, **Berührung** 12, auf dem falschen Fuß 36 (+3 Ablenkung, +1 GE, -2 Größe, +12 natürlich, +13 Rüstung)

TP je 237

REF +13, **WIL** +18, **ZÄH** +22

SPIELWERTE

Ausrüstung Rittersrüstung +4, Sihedronring

ABSCHLUSS DER KAMPAGNE

Sobald die *Seelenlinse* zerstört oder Karzoug tödlich getroffen worden ist, wird die Energie der gierigen Seelen, durch die die sterbliche Hülle des Runenherrschers zurückgekehrt ist, in einem gleißenden Lichtblitz freigesetzt. Alle Kreaturen im Auge der Gier müssen einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 25 ablegen, um nicht dauerhaft geblendet zu werden. Diese Explosion aus Seelenenergie ist jedoch nicht völlig zerstörerisch: Durch die Energie wird sofort sämtlicher Schaden geheilt und jedweder schwächende Zustand kuriert (auch der Tod), unter denen die Kreaturen im *Runenbrunnen* gelitten haben. Lediglich die mögliche Bindtheit ist von dieser ausbrechenden Welle positiver Energie nicht betroffen (ebensowenig Karzougs Tod, versteht sich). Obgleich dieser Effekt die Riesen und den Drachen ebenfalls heilt, ergeben sich die übrigen Kreaturen im Auge der Gier augenblicklich, wenn sie sehen, dass ihr uralter Herrscher von den SC besiegt worden ist.

Sobald das gleißende Licht nachlässt, wird die Luft spürbar dünner und kälter, und die rauchenden Wände rundherum lösen sich auf. Der *Runenbrunnen* ist an seinen angestammten Platz am Fuße der Gierspitze zurückgekehrt, und das goldene Wasser darin gefriert rasch – welche Art der Magie es auch war, die der *Runenbrunnen* enthielt, sie ist durch diesen letzten fatalen Schlag ausgebrannt worden. Zudem bricht dadurch das Sperrfeld zusammen, das die Gierspitze umgibt, und die natürliche Ordnung wird wieder hergestellt.

Die Folgen des Sieges über Karzougs gehen weit über die Vernichtung des Sperrfeldes und der Rückkehr des *Runenbrunnens* in die Realität hinaus. In Anhang I im Abschnitt „Fortsetzung der Kampagne“ findest du Informationen darüber, wie die Geschichte von hier aus weitergehen kann!

Handwritten script in a stylized, golden font, likely representing a title or chapter heading in a fantasy language.



A

ANHÄNGE

Handwritten script in a stylized, golden font, likely representing a title or chapter heading in a fantasy language.



ANHANG EINS 368
Fortsetzung der Kampagne

ANHANG ZWEI 370
Sandspitze

ANHANG DREI 388
Magnimar

ANHANG VIER 392
Schildkrötenfähre

ANHANG FÜNF 398
Xin-Schalast

ANHANG SECHS 404
Bestiarium

ANHANG SIEBEN 416
Neue Regeln

ANHANG ACHT 420
Magische Gegenstände

KARTE 1 374
Sandspitze

KARTE 2 386
Umgebung von Sandspitze

KARTE 3 389
Magnimar

KARTE 4 394
Schildkrötenfähre

KARTE 5 396
Region des Großen Hakens

KARTE 6 400
Xin-Schalast



ANHANG I: FORTSETZUNG DER KAMPAGNE

WENN SICH DER STAUB NACH DER LETZTEN, EPISCHEN SCHLACHT ZWISCHEN KARZOUG UND DEN SC IM AUGEN DER GIER GELEGT HAT, KANN ES NUR EINEN SIEGER GEBEN. UM VARISIAS WILLEN, SOLLTEN WIR HOFFEN, DASS DIE SOGENANNTE HELDEN VON SANDSPITZE (DIE EINMAL EINE KLEINE KÜSTENSTADT VOR EINEM BUNT ZUSAMMENGEWÜRFELTEN HAUFEN GEIFERNDER GOBLINS RETTETEN UND SICH VIELLEICHT BEI EINEM MISSVERSTÄNDNIS, DAS DIE TOCHTER EINES ANSÄSSIGEN LADENBESITZERS BETRAF, DIE FINGER VERBRANNTEN) WIRKLICH ZU DEN LEGENDÄREN GESTALTEN GEWORDEN SIND, DIE SIE WERDEN MUSSTEN, UM VARISIA VOR DEM AUFSTREBENDEN RUNENHERRSCHER ZU RETTEN.

Owohl die SC eine schreckliche Gefahr von Varisia abgewendet haben, ist es möglich, dass die meisten Einwohner der Region es nicht einmal bemerkt haben. In den Augen der meisten Einheimischen sind die SC schon deshalb Helden, weil sie die sichtbare Bedrohung einer Invasion durch die Riesen verhindert haben. Trotzdem wissen einige, was die SC tatsächlich geleistet haben: vom armen Brodert Quink (dessen Behauptung, die SC hätten Varisia vor dem Ende der Welt bewahrt, lediglich als die jüngste in einer langen Reihe ungläublicher Geschichten abgetan wird) bis hin zur Gesellschaft der Kundschafter. Die Kundschafter treten einige Woche nach der Rückkehr der SC aus Xin-Schalast an sie heran und fragen sie nach ihrer Geschichte. Das macht es notwendig, dass sie mehrere Mitglieder der Gesellschaft nach Xin-Schalast begleiten; für die Entdeckung der Stadt und das Auffinden des Weges dorthin sind die Kundschafter bereit, jedem SC die überwältigende Summe von 30.000 GM zu zahlen.

Sobald sich die Nachricht von der genauen Lage Xin-Schalasts erst einmal verbreitet (sei es, weil die SC sie den Kundschaftern verraten haben, oder einfach, weil sie inzwischen goldene Dachplatten oder diamantene Türklinken verkaufen, die sie aus den Ruinen mitgenommen haben), ist das Interesse an der weit entfernten Stadt plötzlich gigantisch. Hunderte Abenteurer versuchen, mit der gefährlichen Reise dorthin ihr Glück zu machen. Xin-Schalast ist jedoch dermaßen abgelegen, dass der Großteil des Reichtums bleibt, wo er ist – es sei denn, die SC nehmen es auf sich, die Stadt mithilfe von *Teleportieren* „abzuernten“. Xin-Schalast ist eine unglaubliche, kaum versiegende Quelle des Reichtums, den jene, die von der Lage der Stadt wissen, nutzen und ganze Reiche aufbauen können. Die SC könnten die Zukunft Varisias bestimmen, abhängig davon, wo und wie sie ihren Reichtum einsetzen.

Doch selbst ohne die dräuende Gefahr durch Karzoug bleibt Xin-Schalast ein gefährlicher Ort. Riesen, Vampirskulke, abscheuliche Schneemenschen, Lamien, Drachen, Blutrote Wanderer, Bergseiler und noch schlimmere Kreaturen durchstreifen die Straßen aus Gold. Und man darf auch die Tatsache nicht vergessen, dass Leng „gleich um die Ecke“ von Xin-Schalast liegt. Die Nähe zu Leng könnte in der Zukunft unvorhergesehene Probleme bereiten, da man nie wissen kann, welches Übel aus diesem uralten, bösen Reich seine Augen auf die Region richten könnte.

Wichtiger noch: Trotz des Sieges, den die SC über Karzoug errungen haben, war er doch nur einer von sieben. Die übrigen sechs Runenherrscher zogen sich ungefähr zur selben Zeit von der Welt zurück wie Karzoug, und als der Runenherrscher der Gier zurückzukehren versuchte, schlug dieser Versuch Wellen in den unterschiedlichen *Runenbrunnen*, die in der ganzen Welt verteilt sind. Einer, zwei, vielleicht sogar noch mehr der anderen sechs Runenherrscher könnten sich in ihren Grüften regen und sich auf ihre eigene Rückkehr nach Golarion vorbereiten. Es könnte Jahre, vielleicht Jahrzehnte dauern, doch eines ist gewiss:

Die Rückkehr der Runenherrscher naht.

WAS GESCHIEHT, WENN KARZOUG GEWINNT?

Falls Karzoug die SC besiegt oder sie gezwungen sind, zu fliehen und nicht rechtzeitig zurückkehren, um ihn zu schlagen, wirkt sich die Ankunft des Runenherrschers in Xin-Schalast auf zweierlei Arten aus; je nachdem, wie der Zustand der *Lengmaschine* aussieht. Beide Möglichkeiten haben bittere Auswirkungen auf Varisia.

DIE LENGMASCHINE IST ABGESCHALTET: Nachdem Karzoug aus seinem Gefängnis hervortritt, benötigt er nur wenige Wochen, um die Bewohner von Xin-Schalast unter sein Banner zu scharen. Runenriesen, Harridan-Lamien und weitere Untergebene kommen in Scharen aus den Kodarbergen hinab und beginnen mit der Unterjochung der Riesenstämme auf dem Storvalplateau. Nach nur wenigen Wochen sieht Mokmuriens Heer dagegen wie ein Trupp abgehalfterter Söldner aus. Es dauert nicht lange, und Karzoug mobilisiert mithilfe der *Lengmaschine* auch seine Armee aus dem alten Xin-Schalast, wodurch er zu einer der mächtigsten Persönlichkeiten Golarions wird. Die Eroberung Varisias ist ein Kinderspiel, und binnen eines Jahres nach seinem Erwachen ist Thassilon wiederauferstanden. Von da an sollte es außerordentlich schwierig sein, Karzoug zu besiegen.

DIE LENGMASCHINE IST BETRIEBSBEREIT: Sobald Karzoug aus dem Auge der Gier heraustritt, saugt die *Lengmaschine*, die im Geheimen von den Bewohnern von Leng modifiziert worden ist, die gesamte Seelenenergie aus dem *Runenbrunnen* und erweckt Mhar, den Großen Alten. Das Wesen, das unzählige Äonen im Gestein des Gebirges gefangen war, erhebt sich mit einem gewaltigen Erdbeben, das man sogar in Magnimar spürt. Mhars



Auferstehung legt das Mharmassiv, Xin-Schalast und andere, nahe gelegende Gebirge in Schutt und Asche und erschafft ein unvorstellbar weites Ödland voller Risse und Steilhänge, indem es kurz darauf nur so von niederen Kreaturen wimmelt, die Mhar in diese Welt gefolgt sind. Mhars durchdringendes Heulen ist in ganz Varisia zu hören, und der Nachthimmel im Nordosten glüht in einem unheimlichen Rot von Feuer. Was Mhar ist und was sein Auftauchen in Golarion bedeutet, sprengt den Rahmen dieses Abenteuers, doch sollte es katastrophale Folgen Lovecraftschen Ausmaßes haben. Karzoug übersteht die Katastrophe, sein Heer und seine Stadt dagegen nicht. Der Erzmagier ist gezwungen zu fliehen und an anderer Stelle in den Kodarbergen Zuflucht zu suchen, wahrscheinlich in der Runenschmiede. Sollte es dazu kommen, benötigen die SC alle Hilfe, die sie kriegen können, um sich Mhar, dieser Abscheulichkeit aus einer anderen Welt, zu stellen. Ironischerweise könnte Karzoug ihre letzte Hoffnung sein.

ÜBER „DAS ERWACHEN DER RUNENHERRSCHER“ HINAUS

Wenn die SC Karzoug besiegen, haben sie zwei Möglichkeiten: Sie können in den Ruhestand gehen, die Früchte ihrer harten Arbeit genießen und sich in ihrem steigenden Ruhm sonnen, oder aber sie können sich auf die Suche nach noch größeren Abenteuern machen. Sollten die SC in den Ruhestand gehen, könntest du für deine Gruppe als Nächstes den Abenteurpfad „Der zerbrochene Stern“ leiten, den geistigen Nachfolger zu „Das Erwachen der Runenherrscher“.

Wenn du auf der anderen Seite die Kampagne zu weiteren Höhen treiben willst, dann lasse dich von einem der beiden folgenden Aufhänger zu einer neuen

Kampagne inspirieren, die deinen Spielern noch viel größere Macht einbringt!

DER ZORN VON JANDELAY: Der Olifant von Jandelay war eine dermaßen machtvolle und schwer zu beherrschende Kreatur, dass er nur einmal im thassilonischen Zeitalter beschworen wurde, um eine Invasionsarmee aus Azlant zu vernichten. Und selbst danach wurde bei der Verbannung des Monstrums ein Viertel der Legion unter dem Befehl von Runenherrscher Xanderghul vernichtet. Als Thassilon in den letzten Zügen lag, versuchte Alaznist in ihrer Verzweiflung, Karzoug besiegen zu wollen (der zu diesem Zeitpunkt bereit war, ihre Nation von der Weltkarte zu fegen), als Zweite der Runenherrscher die Bestie zu beschwören. Lediglich der Erdenfall hinderte sie daran. Doch als Karzoug getötet wird, könnte das Beben, das durch die miteinander verbundenen *Runenbrunnen* geht, die letzte Stufe dessen einleiten, was Alaznist vor 10.000 Jahren in Gang setzte. Wo sich der Olifant erhebt, bleibt dir überlassen, doch ein Abenteurer, in dem der schwerfällige Koloss gebannt werden soll, sollte nur von den besten Helden bestritten werden, die Varisia zu bieten hat!

DIE EROBERUNG VON XIN-SCHALAST: In den tiefsten Winkeln von Xin-Schalast lauern größere Gefahren als Runenriesen. Als sich die Nachricht über die nicht länger untergegangene Stadt verbreitet, will man überall in Korvosa, Rätselhafen, Magnimar, Kaer Maga, Urglin und Janderhoff seinen Anteil daran, und es beginnt das Rennen um die Reichtümer der Stadt! Da sie die größten Helden des Landes sind, treten alsbald Vertreter aller sechs Städte an die SC heran. Werden sie sich mit einer Partei verbünden oder versuchen, Xin-Schalast für sich selbst zu erobern? Im *Almanach der Ruinen Golarions* findest du eingehende Informationen über Xin-Schalast, mit denen du deine SC in diesem Szenario triezeln kannst.

ANHANG 2: SANDSPITZE

REIST MAN VON MAGNIMAR AUS IN NÖRDLICHER RICHTUNG DIE KÜSTE ENTLANG, ERREICHT MAN RASCH EINEN BEFREMDLICHEN LANDSTRICH. NEBEL HÜLLT DIE HÜGELIGE LANDSCHAFT EIN UND SCHWEBT GEISTERHAFT ÜBER FEUCHTKALTEN UND EINSAMEN MOOREN. KLEINE WÄLDER ZIEREN DIE REGION, DEREN WIRREN TIEFEN NACH NESSELN UND LORBEER UND KIEFERNHARZ DUFTEN, WÄHREND WEITER IM LANDESINNEREN MAJESTÄTISCHE ROTHÖLZER DIE FLUSSTÄLER SÄUMEN, DIE SICH ZWISCHEN ZERKLÜFTETEN HÜGELN UND KALKSTEINBÖSCHUNGEN HINDURCHWINDEN. DIE UNGEHEURE WEITE UND DAS GEFÜHL VON ABGESCHIEDENHEIT HABEN DER REGION IHREN NAMEN GEGEBEN: DIE VERLORENE KÜSTE.



Es gibt zivilisierte Flecken Erde entlang der Verlorenen Küste. In beinahe jeder Schlucht und Tal-senke entlang der von Berghängen gesäumten Hochlagen stößt man auf traditionelle varisische Lager und auf Uferklippen gelegen das eine oder andere Haus – die Heimstätten der Exzentrischen und Reichen, die sich weit von dem Gewimmel in Magnimars Straßen nach ein wenig Ruhe und Frieden sehnen. Entlang der Küstenstraße findet man Gasthäuser im Abstand von gut 36 Kilometern, was ungefähr der Entfernung entspricht, die ein Wanderer an einem Tag zurücklegen kann. Niedrige Steinschreine der Desna, der Göttin der Wanderer und Schutzherrin der Varisier, bieten ebenfalls Unterschlupf, sollte einer der allzu häufig auftretenden, plötzlichen Regenschauer die Reisenden überraschen. Mit der Zeit könnten all diese Samen der Zivilisation zu ausgewachsenen Kleinstädten oder sogar zu Großstädten erblühen. Einmal ist es bereits geschehen; entlang der Küste eines natürlichen Hafens und an einem Hang 75 Kilometer von Magnimar entfernt. Was einst ein überdurchschnittliche großes Lager der Varisier im Schatten einer uralten Turmruine war, ist zur größten Stadt der Verlorenen Küste geworden: Sandspitze, das Licht der Verlorenen Küste.

DAS LICHT DER VERLORENEN KÜSTE

Nähert man sich der Stadt Sandspitze, so werden die Spuren der Zivilisation entlang der Verlorenen Küste immer deutlicher. In den äußeren Heiden und Flusstälern findet man immer mehr Ackerland vor, und auf dem blaugrünen Wassern des Varisischen Golfes treiben mehr und mehr Fischerboote. Man gelangt häufiger mithilfe von Holzbrücken denn über Furten über Flüsse und Bäche, und die Küstenstraße selbst wird breiter und ist besser gepflegt. Von welcher Seite man sich auch nähert (ob von Süden oder Osten), Sandspitze liegt versteckt hinter einem Bergplateau aus Kalkstein, das als Teufelstisch bekannt ist, und hinter einem Bogen aus felsigen Auswüchsen östlich der Stadt. Nachdem man aber die letzte Straßenbiegung passiert hat, werden Reisende von den rauchenden Schornsteinen und lebendigen Straßen Sandspitzes mit offenen Armen und der Aussicht auf ein warmes Bett empfangen; ein wahrlich willkommener Anblick nachdem man die letzten Tage allein auf der Straße verbracht hat.

Von Süden her gelangt man über eine Holzbrücke nach Sandspitze hinein, während eine Steinmauer im Norden der Stadt etwas Schutz bietet. Dort führt die Küstenstraße an einem steinernen Torhaus vorbei, das für gewöhnlich von ein oder zwei Wächtern im Auge behalten wird. Die Brücke im Süden bleibt in der Regel unbewacht. Abgesehen von gelegentlichen Übergriffen durch Goblins, müssen sich die Bürger von Sandspitze kaum Sorgen um Invasoren oder Banditen machen – die Region ist einfach nicht stark genug besiedelt, als dass Diebstahl ein gewinnbringendes Geschäft wäre. An einem krummen Nagel sowohl am Torhaus als auch an der Brücke im Süden hängen eine Tafel und ein Spiegel, und auf beiden Tafeln steht: „Willkommen in Sandspitze! Haltet bitte inne und seht Euch so, wie wir Euch sehen!“

DIE GESCHICHTE VON SANDSPITZE

Vor Jahrtausenden, noch vor dem Untergang Thassilons, war die Region, die heute als Verlorene Küste bekannt ist, noch überhaupt keine Küste. Es handelte sich um eine Reihe von Felsvorsprüngen und Klippen inmitten weitreichenden Sumpflandes, das sich von den Ausläufern der Nebelnarbberge südlich bis zur Moddermarsch erstreckte. Diese Kette aus Steinhügeln und Steilhängen wurde der Hobel genannt und bildete die Grenze zwischen den Nationen Schalast und Bakrakhan. Als Thassilon unterging, brach die Nation Bakrakhan auseinander und versank im Meer. Daraus entstand der heutige Varisische Golf, und der Hobel entwickelte sich zur neuen Küstenlinie der Region.

Vor der Katastrophe patrouillierten schwer bewaffnete Soldaten aus Schalast und Bakrakhan entlang des Hobels, und gewalttätige Auseinandersetzungen zwischen beiden Heeren waren an der Tagesordnung. Mithilfe seiner beträchtlichen magischen Macht und seinen Riesensklaven errichtete Karzoug entlang des Hobels riesige Statuen, die nach seinem Bilde gefertigt waren: Wächter aus Granit, die Hunderte von Metern in den Himmel ragten und durch deren Steinaugen er die Nation Bakrakhan aus der sicheren Entfernung seines Thronsaals in Xin-Schalast beobachten konnte. Als Reaktion darauf ließ Runenherrscherin Alaznist entlang des Hobels mehrere zerstörerische Wachtürme errichten, die man Höllensturmadeln nannte. Jeder dieser Türme war mit einem Trupp ihrer Soldaten besetzt, die von Hexenmeistern und Dämonen anbetenden Klerikern angeführt





wurden, die wiederum aus handverlesenen Mitgliedern ihrer Leibwache stammten. Auf der Spitze jeder Nadel brannte ein wirbelndes, arkanes Feuer, das der Befehlshaber auf eindringende Armeen richten und sie aus mehreren Kilometern Entfernung zu Asche verbrennen konnte. Die Nadeln funktionierten ausgezeichnet und hinderten Karzougs Streitkräfte im Grunde daran, in Bakrakhan einzufallen, während seine Wächterstatuen dafür sorgten, dass Alaznist keinen überraschenden Einmarsch durchführen konnte. Und daher existierten beide Reiche in einem wackligen Gleichgewicht, bis die Welt in einer verheerenden Katastrophe unterging.

Nach dem Niedergang Thassilons und dem Einsetzen des Zeitalters der Finsternis wurde der Hobel zur neuen Westküste der Region. Karzougs Wächterstatuen brachen zusammen, wenn auch hier und da noch Bruchstücke dieser einst gigantischen Bewacher noch stehen. Den Höllensturmnadeln Bakrahkans erging es nicht besser: Die meisten dieser Wachtürme stürzten während der Katastrophe im Meer. Nur einer dieser Türme blieb über der Wasseroberfläche, doch war er auf weniger als ein Viertel seiner eigentlichen Größe zusammengefallen. Unter herumreisenden Variisern ist mündlich überliefert, dass es einst Türme gab, die Feuer auf die umgebenden Länder spien, doch im Verlauf mehrerer Generationen haben sich diese Erzählungen weiterentwickelt worden. Der Standort der Ruine am Rand der See lässt darauf schließen, dass es sich früher um einen Leuchtturm handelte, und nach und nach wurden Geschichten über Feuerstrahlen zu Geschichten über Lichtstrahlen. Die heutigen Varisier sehen in der verbliebenen Höllensturmnadel nicht mehr als einen alten, zusammengebrochenen Leuchtturm, ein Wahrzeichen, das sie den Alten Leuchtturm nennen. Niemand erinnerte sich heutzutage noch an den zerstörerischen Zweck des Turmes, doch gibt es in den Katakomben, die einst mit dem Gewölbe des Turms verbunden waren, verborgene Hinweise auf dessen gewalttätiges Vermächtnis.

SANDSPITZE, LICHT DER VERLORENEN KÜSTE

NG Kleinstadt

Gesellschaft +0; **Gesetz** +0; **Korruption** +0; **Verbrechen** +0; **Wirtschaft** +1; **Wissen** +2

Eigenschaften Gerüchteküche, Wohlhabend

Gefahr +0

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Autokratie (Bürgermeisterin)

Einwohner 1.240 (1.116 Menschen, 37 Halblinge, 25 Elfen, 24 Zwerge, 13 Gnome, 13 Halb-Elfen, 12 Halb-Orks)

Wichtige Persönlichkeiten

Kendra Deverin, Bürgermeisterin (NG Mensch Adelige 4/Expertin 3)

Belor Schierling, Vogt (CG Mensch Kämpfer 4)

Abstalar Zantus, städtischer Priester (CG Mensch Kleriker der Desna 4)

Titus Scarnetti, Edelmann (RN Mensch Adelige 6)

Ethram Valdemar, Edelmann (NG Mensch Adelige 5/Experte 2)

Ameiko Kajitsu, Inhaberin des Rostigen Drachen (CG Mensch Adelige 1/Bardin 3/Schurkin 1)

Schalelu Andosana, ansässige Waldläuferin (CG Elfe Kämpferin 2/Waldläuferin 4)

Brodert Quink, Experte für Thassilonisches (NG Mensch Experte 7)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 1.300 GM; **Kaufkraft** 7.500 GM; **Zauberei** 4. Grad

Gegenstände, **Schwache** 3W4*; **Durchschnittliche** 1W6*; **Mächtige** – * Zusätzliche besondere magische Gegenstände, die in Sandspitze verkauft werden, werden auf den folgenden Seiten beschrieben. Würfle für jeden Monat 3W4, um festzustellen, wie viele schwache Gegenstände angeboten werden, und 1W6, um festzustellen, wie viele durchschnittliche Gegenstände zum Verkauf stehen. Heilungsgegenstände, die vielleicht im Sandspitzer Dom oder von Einzelpersonen angeboten werden, sind von diesen Einschränkungen nicht betroffen.

In der jüngsten Geschichte kamen Siedler aus der südlich gelegenen Nation Cheliox nach Varisia. Die Stadt Magnimar wurde von Siedlern gegründet, die es satt hatten, dass Ost-Varisia dermaßen auf chelische Hilfe angewiesen war, und es dauerte nicht lange, bis eine starke Nachfrage nach Ackerland entstand. Die nassen Flächen des Moddermarsches im Süden machten den Anbau schwierig, so dass die Siedler ihren Blick nach Norden und der Verlorenen Küste zu wandten. Auf ihrer gesamten Länge bot die Küste nur wenig Schutz, mit einer Ausnahme: eine perfekte Bucht, ungefähr 75 Kilometer von Magnimar entfernt. Eine Bucht, an der eine merkwürdige Steinruine aufragte.

Die Gründung einer neuen Stadt kann man nicht auf die leichte Schulter nehmen, noch ist sie durch einen einzigen Geldgeber finanzierbar. Vier einflussreiche Familien aus Magnimar hatten es auf die Region abgesehen, und statt gegeneinander zu arbeiten, strengten sie sich gemeinsam an und gründeten die Sandspitzer Handelsliga. Diese vier Familien – Kajitsu (Glaserhersteller), Valdemar (Schiffsbauer), Scarnetti (Holzfäller) und Deverin (Bauern und Brauer) – sicherten sich in Magnimar die Rechte auf das Land und segelten dann gen Norden. Als jedoch im Frühjahr 4666 AK ankamen, mussten sie feststellen, dass das Land bereits durch einen großen Stamm Varisier besiedelt worden war.

Da die Mitglieder der Sandspitzer Handelsliga diesen Rückschlag nicht hinnehmen wollten, traten sie mit den Varisiern in mehrere Verhandlungsrunden ein und versprachen ihnen einen wichtigen Platz in der neuen Gemeinde. Nach mehreren Wochen voller Verhandlungen, die augenscheinlich ins Nichts führten, nahm ein ungeduldiger Mann namens Alamon Scarnetti unglücklicherweise die Dinge selbst in die Hand. Er scharte einige seiner Brüder und Vettern um sich, und die Scarnettis machten sich zu einem mörderischen Überfall auf das Lager der Varisier auf, mit der Absicht, sie alle zu töten und Beweise zu hinterlassen, damit die ortsansässigen Goblins die Schuld dafür bekämen. Allerdings waren die Scarnettis zu betrunken und zu vermessen, so dass sie gerade einmal fünf Varisier töten konnten, bevor sie fliehen mussten und drei ihrer Leute zurückließen.

Die Sandspitzer Handelsliga floh zurück nach Magnimar und bekam während der folgenden Monate die Konsequenzen von Alamons Angriff zu spüren. In Magnimar verlangte der Rat der Varisier, dass alle vier Familien bestraft würden, doch das Oberste Gericht handelte einen Frieden zwischen den Parteien aus, was nicht zuletzt dem erstaunlichen diplomatischen Geschick einer jungen Bardin zu verdanken war, die selbst einer der angeklagten Familien angehörte: Almah Deverin. Nicht nur konnte sie den Durst der Varisier nach blutiger Vergeltung stillen, sie rettete sogar die Pläne für Sandspitze, indem sie versprach, den Glauben an Desna in den Bau des neuen städtischen Doms einfließen zu lassen. Zudem versprach sie dem Rat der Varisier einen großzügigen Anteil an allen Gewinnen zukommen zu lassen, die in den Geschäften von Sandspitze im Verlauf der kommenden vierzig Jahre erzielt werden würden. Ein Jahr später begann die Sandspitzer Handelsliga unter Mithilfe der Varisier mit der Errichtung mehrerer Gebäude. In den Jahren nach der Gründung von

Sandspitze ist die Siedlung stetig gewachsen. Obgleich die ursprünglichen Bedingungen des Abkommens mit dem Rat der Varisier längst verjährt sind, hat die Regierung von Sandspitze beschlossen, den Vertrag um weitere zwanzig Jahre zu verlängern – sehr zum Missfallen einiger weniger Einwohner.

Inzwischen ist Sandspitze eine aufstrebende Gemeinde. Viele Geschäftszweige (darunter Fischerei, Holzverarbeitung, Ackerbau, Jagd, Brauerei, Schiffsbau, Gerberei und Glaserherstellung) florieren, so dass ausgebildete Arbeitskräfte aus weit entfernten Städten wie Korvosa und Rätselhafen hier ansässig werden. Allerdings hat Sandspitze in jüngster Zeit auch Siedler anderen Schlags angezogen. Da Forscher und Abenteurer allmählich die Bruchstücke des alten Reiches Thassilon zusammenfügen, das vor so langer Zeit über die Region geherrscht hat, ziehen die thassilonischen Ruinen in Varisia die Wissenshungrigen an wie ein Magnet. Der Alte Leuchtturm ist da keine Ausnahme, und eine Handvoll der Neuankömmlinge in Sandspitze interessieren sich fast ausschließlich für die Ruine.

Im Verlauf ihrer Geschichte ist die Stadt Sandspitze zum Glück vor größeren Katastrophen verschont geblieben. Jeden Winter kommen starke Stürme auf, doch der natürliche Hafen, die Sandbänke und die Klippen dämpfen

die Wucht von Wind und Wetter erstaunlich gut, so dass die Stadt vergleichsweise unversehrt bleibt. Die älteren Einwohner spinnen Seemannsgarn von wirklich großen Stürmen, doch abgesehen von dem etwas holprigen Anfang mit den Varisiern, gab es nur zwei Ereignisse, die man tatsächlich als Verhängnisse bezeichnen kann: der Hackebeilmörder und der Brand von Sandspitze. Diese beiden Ereignisse, die in jüngster Zeit und kurz nacheinander eintraten, werden als „jüngster Schrecken“ zusammengefasst, wenngleich die beiden Vorfälle in keinerlei Zusammenhang miteinander standen. Die Einwohner von Sandspitze reden ungenügend über das eine oder andere Ereignis und ziehen es stattdessen vor, in eine heiterere Zukunft zu blicken.

DER JÜNGSTE SCHRECKEN

Als Jervis Stoot seine Absicht bekundete, sein Heim auf einer bis dahin namenlosen Gezeiteninsel nördlich des Alten Leuchtturms zu errichten, fürchteten viele, er würde sich beim Erklimmen der Inselklippen das Genick brechen. Jervis hatte sich bereits einen gewissen Ruf als Exzentriker erworben, als er auf seinen einsamen Kreuzzug aufbrach, in jedes Haus der Stadt das Bild eines Vogels zu schnitzen. Stoot schnitzte niemals etwas, ohne vorher um Erlaubnis gefragt zu haben, doch war er ein derart begabter Holzschnitzer, dass man die Gelegenheit beim Schopfe packte, wenn Stoot sich ein Gebäude als Standort seiner nächsten Arbeit auswählte. „Mit einem Stoot verziert“ wurde schon bald etwas, womit man angeben konnte, und irgendwann weitete Jervis sein Können auf Schiffe und Kutschen aus. Wer ihn um ein Kunstwerk bat oder ihn für eines bezahlen wollte, wurde zurückgewiesen. Stoot sagte zu ihnen: „Es gibt keine Vögel im Wald, die ich freilassen will.“ Sprach's und ging seines Weges. Häufig wanderte er tagelang durch die Straßen, bevor er einen Vogel auf



KENDRA
DEVERIN



einem Zaunpfahl, einem Türsturz, einem Turmdach oder einem Türrahmen entdeckte, für den er dann die Erlaubnis einholte, ihn mithilfe seiner zuverlässigen Handbeile und Schnitzmesser „freizulassen“.

Stoots Erklärung dafür, warum er auf die Insel ziehen sollte, erschien harmlos. Sie war ein Zufluchtsort für die einheimischen Vogelarten, und seine Behauptung „bei den Vögelchen sein zu wollen“ schien Sinn zu machen. Sie machte sogar so viel Sinn, dass die Schreinerzunft (mit deren Mitgliedern sich Stoot über die Jahre einen freundschaftlichen Wettbewerb geliefert hatte) sich bereit erklärte, unentgeltlich eine Treppe an der Klippe an der Südseite zu bauen, damit Stoot ohne Gefahr für Leib und Leben sein neues Heim betreten und wieder verlassen könnte. Stoot lebte fünfzehn Jahre lang auf der Insel. Seine Ausflüge in die Stadt wurden immer unregelmäßiger, so dass es schon ein kleines Ereignis für sich war, wenn er ein Gebäude als Träger für einen neuen Stoot auswählte.

Den Sandspitzern waren Verbrechen nicht fremd, ebenso wenig Morde. Ein oder zwei Mal im Jahr brach die Leidenschaft durch, Einbrüche gingen schief, Eifersüchteleien wurden unerträglich oder der letzte Schluck war einer zu viel, und am Ende starb jemand. Doch als sich gegen Ende des Jahres 4702 AK die Leichen allmählich stapelten, wussten die Städter zunächst nicht, wie sie reagieren sollten. Der damalige Vogt von Sandspitze war ein sachlicher Mann namens Casp Avertin, Offizier der Stadtwache von Magnimar im Ruhestand. Aber selbst er war schlecht auf den Mörder vorbereitet, der als Hackebeilmörder bekannt werden würde. Im Verlauf eines langen Monats schien jeden Tag ein neues Opfer aufzutauchen. Jede Leiche wurde im gleichen grauenhaften Zustand aufgefunden: Tiefe Schnitte klafften in Hals und Oberkörper, Hände und Füße waren abgetrennt und neben die Leiche gelegt worden, und die Augen und die Zunge, die brutal aus dem Schädel gerissen worden waren, fehlten gänzlich.

Innerhalb dieses einen grausigen Monats tötete der Hackebeilmörder fünfundzwanzig Opfer. Sein verblüffendes Talent, Fallen rasch auszuweichen und einer Verfolgung zu entgehen, machte der Stadtwache und besonders Vogt Avertin zu schaffen, der sich allmählich dem Suff ergab. Jedenfalls wurde Vogt Avertin selbst zum letzten Opfer des Hackebeilmörders, als er den Mörder in einer schmalen Gasse (die inzwischen Hackebeilgasse genannt wird) stellte, der gerade dabei war, sein jüngstes Opfer zu verstümmeln. In dem anschließenden Kampf verpasste Avertin dem Mörder einen empfindlichen Schlag. Als Belor Schierling, damals lediglich ein Wachmann, einige Minuten später beide Leichen entdeckte (die Avertins und des vorletzten Opfers), trommelte er die Wächter zusammen, und sie folgten der Blutspur, die der Mörder hinterlassen hatte.

Die Spur führte geradewegs zu den Stufen des Stootfelsens.

Die Stadtwächter wollten zunächst nicht glauben, was daraus folgte, und fürchteten, der arme Jervis Stoot würde zum sechszwanzigsten Opfer des Hackebeilmörders werden. Doch was die Wächter in dem bescheidenen Haus auf der Insel und in dem großen Gewirr aus Räumen vorfanden, das in das Fundament geschlagen worden war, räumte jeglichen Zweifel aus. Jervis Stoot und der Hackebeilmörder waren ein und dieselbe Person, und man fand die Augen und Zungen aller fünfundzwanzig Opfer auf einem grässlichen Altar eines abscheulichen Dämonenfürsten der geflügelten Kreaturen und der Versuchung, dessen Namen niemand laut

DIE WACHEN RUFEN

Wenn die SC Hilfe benötigen oder sie ihre Grenzen überschreiten und Ärger bekommen, könnte es sein, dass die Sandspitzer Stadtwache eingreifen muss. Du kannst die folgenden Werte für einen Sandspitzer Wächter verwenden.

SANDSPITZER WÄCHTER			
EP	HG	TP	
200	½	21	
Mensch Krieger 2			
NG Mittelgroßer Humanoider			
INI +0; Sinne Wahrnehmung +3			
VERTEIDIGUNG			
RK 14, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 14 (+4 Rüstung)			
TP 21 (2W10+6)			
REF +0, WIL -1, ZÄH +5			
ANGRIFF			
Bewegungsrate 9 m			
Nahkampf Langschwert +4 (1W8+1/19-20)			
Fernkampf Langbogen +2 (1W8/x3)			
SPIELWERTE			
ST 13, GE 11, KO 14, IN 10, WE 9, CH 8			
GAB +2; KMB +3; KMV 13			
Talente Wachsamkeit, Waffenfokus (Langschwert)			
Fertigkeiten Einschüchtern +4, Motiv erkennen +3, Reiten +3, Wahrnehmung +3			
Sprachen Gemeinsprache, Varisisch			
Ausrüstung Kettenhemd, Langbogen mit 20 Pfeilen, Langschwert			

auszusprechen wagte. Stoot selbst wurde tot am Fuße des Altars aufgefunden; als letztes Opfer hatte er sich selbst die Augen und die Zunge herausgerissen. Die Wächter brachten den Eingang zu den unteren Kammern zum Einsturz, brannten Stoots Haus nieder, rissen die Treppe ein und taten ihr Bestes, um alles zu vergessen. Stoots Leiche wurde am Strand auf einem Scheiterhaufen verbrannt, seine Asche wurde gesegnet und dann verstreut, um seiner unheiligen Rückkehr als böser Geist vorzubeugen.

Doch wie es das Schicksal wollte, mussten die Bewohner von Sandspitze schon bald darauf eine neue Tragödie ertragen, die den Amoklauf des Hackebeilmörders beinahe in den Schatten stellte. Einen Monat nach dem Tod des Mörders gab es einen furchtbaren Brand in Sandspitze. Das Feuer ging von der Sandspitzer Kapelle aus und verbreitete sich rasch. Während die Bürger gemeinsam versuchten, die Kirche zu retten, weitete sich die Feuersbrunst aus und verbrannte die Nordküstenstallungen, das Gasthaus zum Weißen Hirsch und drei Wohnhäuser. Schließlich brannte die Kirche bis auf die Grundmauern nieder, und der bei den Städtern beliebte Priester Ezekiel Tobyn und seine (das glaubten die Bewohner wenigstens) schöne Adoptivtochter Nualia waren tot.

Alles, was von den einst so beliebten Stoot-Schnitzereien übrig geblieben ist, sind gezackte Kerben an Häusern und Aushängeschildern, denen die Eigentümer mit Äxten beigegeben sind, um die schmerzliche Erinnerung an den Wolf im Schafspelz zu tilgen. Die Häuser und Läden, die das Feuer niedergebrannt hatte, wurden neu aufgebaut, und die Sandspitzer Kapelle ist letztendlich ebenfalls wiedererrichtet worden. Durch die Weihung des neuen Doms hoffen die Sandspitzer, die dunklen Tage des Jüngsten Schreckens endlich hinter sich lassen zu können.



ANHÄNGE

ANHANG EINS:
FORTSETZUNG
DER KAMPAGNE

ANHANG ZWEI:
SANDSPITZE

ANHANG DREI:
MAGNIMAR

ANHANG VIER:
SCHILDKRÖTENFÄHRE

ANHANG FÜNF:
XIN-SCHALAST

ANHANG SECHS:
BESTIARIUM

ANHANG SIEBEN:
NEUE REGELN

ANHANG ACHT:
MAGISCHE
GEGENSTÄNDE

SANDSPITZE





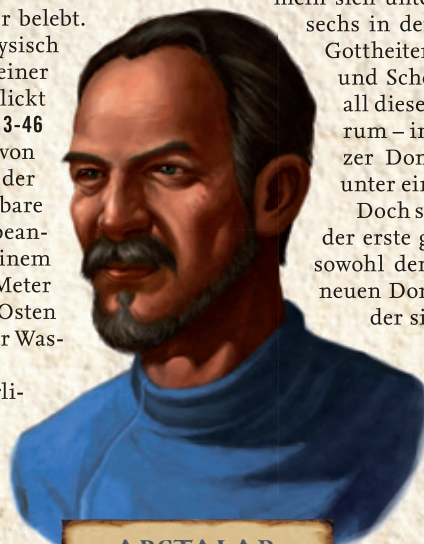
SANDSPITZE AUF EINEN BLICK

Die meisten Gebäude in Sandspitze bestehen aus Holz, haben ein Steinfundament und sind mit Holzschindeln bedeckt. Sie sind häufig einstöckig, wenngleich es bekannte Ausnahmen gibt. Die Einwohner trennen die Stadt in zwei Teile auf. Die Oberstadt nimmt die Bereiche 1-12 ein. Die meisten Gebäude dort sind recht neu, die Gassen sind breit und weniger belebt. Dieser Stadtteil erhebt sich auch physisch über dem Rest der Siedlung, da er auf einer flachen Böschung steht. Diese überblickt die Unterstadt, welche die Bereiche 13-46 abdeckt. Ein Großteil aller Gebäude von Sandspitze steht in der Unterstadt, in der es immer beengter wird, da der verfügbare Lebensraum von Neuankömmlingen beansprucht wird. Die Unterstadt steht auf einem seichten Hang; im Westen liegt er 18 Meter über dem Meeresspiegel und fällt im Osten und Süden bis auf wenige Meter über der Wasserlinie ab.

Der Sandspitzer Hafen ist ein natürlicher Hafen von bescheidener Größe, der an den meisten Stellen 9 Meter tief ist und dessen Abhänge nahe dem Ufer steil nach oben gehen. Das träge Gewässer des Turandarok schlängelt sich in Windungen durch das Umland, verläuft um den Teufelstisch herum und ergießt sich in den Hafen. Häufig werden Nutzhölzer, die flussaufwärts geschlagen werden, über den Fluss bis zum hiesigen Sägewerk transportiert. Im Süden der Stadt erhebt sich eine weitere Klippe, welche die wohlhabendsten Landbesitzer von Sandspitze für sich beanspruchen.

Nur knappe 100 Meter nördlich der Stadt gibt es einen hügelartigen, felsigen Ausläufer mit wenigen Bäumen darauf. Diese Gezeiteninsel kennt man inzwischen als Hackebeilinsel und war früher das Heim des berüchtigtsten Verbrechers von Sandspitze. Die abgelegene Felszunge ist nur erreichbar, wenn man fliegen oder gut klettern kann, und die Einwohner glauben mittlerweile, die Insel werde vom Geist des Hackebeilmörders heimgesucht. Als Mutprobe waten die Kinder bei Ebbe zum Fuß der Insel und berühren die nackte Klippenwand, die sie umgibt, doch schon seit Jahren ist niemand nach oben geklettert.

Was einem beim ersten Besuch ins Sandspitze sofort ins Auge fällt, ist die Ruine des Alten Leuchtturms. Man weiß nicht, wie hoch der Turm ursprünglich war, aber diejenigen, welche die abbröckelnden Überreste dieses uralten Bauwerks untersucht haben, schätzen, dass er mehr als 210 Meter hoch gewesen sein muss. Inzwischen ist nicht mehr als ein Viertel davon übrig. Der Alte Leuchtturm erhebt sich aus dem Meer und steht auf einer 36 Meter hohen Klippe. Der Turm selbst erhebt sich weitere 15 Meter darüber und gipfelt in einer bröckeligen Ruine. Die leeren Überreste sind ein weiteres Zeugnis dafür, dass weder die Chelaxianer noch die Varisier als Erste das Land besiedelten, und abgesehen von einigen verwitterten eingemeißelten Bildern, die anzeigen, dass von der Spitze des Turms einst ein grelles Licht ausging, weiß man nur noch wenig über seinen ursprünglichen Zweck.



ABSTALAR
ZANTUS

1 SANDSPITZER DOM

Der imposante Dom ist zweifellos das größte Gebäude in Sandspitze und zudem das neueste Bauwerk der Stadt. Der Sandspitzer Dom wurde auf den Grundmauern der vorherigen Kapelle errichtet und ist nicht nur einer einzigen Gottheit geweiht. Stattdessen versammeln sich unter seinem Dach die Gläubigen der sechs in der Region am häufigsten verehrten Gottheiten: Abadar, Desna, Gozreh, Sarenrae und Schelyn. Im Dom gibt es Kapellen für all diese Götter in einem gemeinsamen Forum – im Grunde beherbergt der Sandspitzer Dom sechs unterschiedliche Kirchen unter einem eindrucksvollen Dach.

Doch selbst die vorherige Kirche war nicht der erste geheiligte Ort dort. Das Herzstück sowohl der eigentlichen Kirche als auch des neuen Doms besteht aus einem offenen Hof, der sieben Menhire umgibt, die wiederum einen kreisförmigen Steinalter umringen. Jahrhundertlang diente dieser Steinkreis den Varisier als Andachtsstätte. Zwar verehrten sie in der Regel Desna und verschiedene Himmlische Herrscher, aber die Steine selbst stammen aus einer wesentlich älteren Tradition. Inzwischen ist das Wissen darüber verloren gegangen, doch die Menhire stellten einst die sieben Schulen thassilonischer Magie dar

und dienten den Magiern als Fokus, mit dem sie die zerstörerische Macht der Höllensturmadeln entfesseln konnten. Die Bewohner von Sandspitze haben keine Ahnung, dass die Menhire mehr sind als bloß eine uralte religiöse Stätte. In den mündlichen Überlieferungen der Varisier heißt es, die sieben Steine stellten die sieben Türme von Desnas außerweltlichem Palast dar. Allerdings ist dies bloß eine Geschichte, die von früheren varisischen Sehern eingebracht wurde, um ein weiteres Kapitel der gewalttätigen Geschichte ihres Heimatlandes zu verschleiern.

Die ursprüngliche Kirche bestand aus sechs unterschiedlichen Schreinen mit eigenen Gebäuden, die durch offene Gehwege miteinander verbunden waren. Als Teil des Friedensabkommens mit den ansässigen Varisier wurde ein Schrein zu Ehren Desnas eingefügt. Die damaligen Baumeister errichteten aber auch Schreine für fünf andere Gottheiten. Vier von ihnen (Abadar, Gozreh, Sarenrae und Schelyn) waren die Schutzgötter der ursprünglichen Gründer der Sandspitzer Handelsliga, während die fünfte Gottheit, Erastil, unter den ersten Siedlern am beliebtesten war.

Nachdem diese Kapelle vor ein paar Jahren niederbrannte, fasste Bürgermeisterin Deverin einen kühnen Entschluss. Die Kirche würde nicht nur neu aufgebaut werden, sondern auch in viel größerem Maßstab. An dem Ort, an dem vorher die Kapelle stand, würde ein Dom errichtet werden, und er würde aus Stein und Glas bestehen. Das Geld für dieses Unternehmen stammte sowohl von den Gründerfamilien, den Sandspitzer Geschäftsleuten (die sich der Gunst der Götter versichern wollten) als auch von den Vertretern der jeweiligen Kirchen. Es dauerte Jahre, bis der Dom fertiggestellt war, doch das Endergebnis ist wahrlich beeindruckend. Im Süden, auf das Zentrum von Sandspitze gerichtet, stehen die

ANHANG EINS:
FORTSETZUNG
DER KAMPAGNE

ANHANG ZWEI:
SANDSPITZE

ANHANG DREI:
MAGNIMAR

ANHANG VIER:
SCHILDKRÖTENFÄHRE

ANHANG FÜNF:
XIN-SHALAST

ANHANG SECHS:
BESTIARIUM

ANHANG SIEBEN:
NEUE REGELN

ANHANG ACHT:
MAGISCHE
GEGENSTÄNDE

KARTE EINS:
SANDSPITZE

Schreine der Zivilisation: Erastil und Abadar. Im Westen, von wo aus man den Alten Leuchtturm und das Meer dahinter sehen kann, befinden sich die Schreine Schelyns und Gozrehs. Und im Osten, wo man den Beinacker von Sandspitze und die aufgehende Sonne betrachten kann, stehen die Schreine Sarenraes und Desnas.

Die vorherige Kapelle beherbergte weniger als ein Dutzend Akolythen, deren Vorstand der sehr beliebte Kleriker Ezakiel Tobyn war, der bedauerlicherweise beim Brand der Kirche ums Leben kam. Der neue Hohepriester von Sandspitze ist sein fähigster Schüler, ein angenehmer Zeitgenosse namens **ABSTALAR ZANTUS** (CG Mensch Kleriker der Desna 4). Abstalar, selbst ein Anhänger Desnas, geht sehr offen mit Glaubensfragen um und ist mit Leichtigkeit in die Rolle als Berater für die Gläubigen der anderen Götter in Sandspitze geschlüpft.

2 DER BEINACKER VON SANDSPITZE

Dieser weitreichende Friedhof überblickt den Turandarok. Er wurde im Schatten des Sandspitzer Doms angelegt und kann entweder durch ein Tor im Norden oder mehrere Türen im Dom erreicht werden. Nahe des Randes oder des Zentrums des Friedhofs stehen die Steingründe der wohlhabendsten Bürger der Stadt, während die bescheidenen Grabstellen, die allesamt mit einfachen Grabsteinen versehen sind, inmitten von Bäumen und Sträuchern liegen. Der Beinacker wird von **NEFFER WOSK** (NG Mensch Schurke/Kleriker der Sarenrae 2) gehütet und gepflegt, einem missgebildeten Schmuggler, dem sich Vater Tobyn erbarmte, nachdem Wosk vor zehn Jahren im Norden der Stadt Schiffbruch erlitt. Neffer hat in Sarenrae seine Erlöserin gefunden, und trotz seines angeborenen verdrehten Rückgrats, aufgrund dessen er einen unheilvoll taumelnden Gang hat, gehört er zu den gläubigsten Bürgern der Stadt. Er hält den Beinacker peinlich sauber, und zu seinen Aufgaben gehört auch das tägliche Läuten der Kirchenglocken bei Tagesanbruch, zur Mittagszeit und zur Abenddämmerung.

3 ZUM WEISSEN HIRSCH

Zwei lebensgroße Hirsche, die mit besonderer Sorgfalt aus dem Holz einer Graubirke geschnitzt wurden, stehen mit gespreizten Beinen neben dem Eingang dieses ansehnlichen Wirts- und Gasthauses, von dem aus man einen herrlichen Blick über den Varisischen Golf im Norden hat. Es ist ein Neubau und wurde erst vor Kurzem errichtet, nachdem das Gasthaus, das an dieser Stelle stand, dem gleichen Feuer wie die Sandspitzer Kapelle zum Opfer fiel. Der neue Weiße Hirsch ist groß angelegt: Das Haus ist drei Stockwerke hoch, das Erdgeschoss besteht aus Stein, die oberen Stockwerke sind aus Holz gebaut, und in jedem der zwölf Räume haben jeweils zwei bis drei Gäste Platz.

Der nüchterne und ruhige Schoanti **GARRIDAN WISKALAI** (RN Mensch Experte 4) ist der Inhaber des Weißen Hirschs und leitet das Gasthaus gemeinsam mit seiner Familie und einige Ortsansässigen. Obwohl seine Eltern Mitglieder des Schriikirri-Quah waren, lösten sie ihre Bindungen zu dem Clan und ließen sich in Sandspitze nieder. Garridan reut ihr Entschluss, doch die Liebe zu seiner Frau und seiner Familie hält ihn in der Stadt.

Garridan ist darauf bedacht, dass möglichst viele Gäste in seinem Gasthaus bleiben, so dass er die Preise für Kost und Logis tief hält und dem Rostigen Drachen (Bereich 37) Konkurrenz macht, auch wenn seine

Unterkünfte sauberer und ausladender sind. Aufgrund seines rauen Auftretens ist sein Geschäft weniger beliebt als der Drache. Garridan ist der Bruder des Vogtes von Sandspitze, Belor Schierling; allerdings besteht schon seit Langem eine Fehde zwischen den beiden, die daher rührt, dass Garridan glaubt, sein Bruder hätte sich völlig von den Traditionen der Schoanti abgewandt.

4 DAS NORDENHAUS

So wie mehrere andere Gebäude in der Nachbarschaft wurde dieses einstöckige Haus nach dem Brand von Sandspitze jüngst wieder aufgebaut. Was ursprünglich ein Stall gewesen war, wurde von dem Besitzer, einem alternden, aber agilen Gnom namens **VEZNUSS PARUH** (NG Gnom Magier 2/Experte 4), in eine beengte und überfüllte Bibliothek umgestaltet, in der er seine ungeheure Sammlung von Land- und Seekarten aufbewahrt. Er verkauft Umgebungskarten (von der nächsten Nachbarschaft bis zu Karten von ganz Varisia und dem Storvalplateau) für Preise zwischen 5 und 100 GM, abhängig von der Größe und Detailtiefe. Wenn er nicht im Haus ist und Kopien alter Karten herstellt, kann man Veznuss für gewöhnlich in der Turandarok-Akademie (Bereich 27) vorfinden, wo er mit seinem besten Freund Ilsoari über Geschichte diskutiert.

5 JUWELIER

Sehr zur Erleichterung des kraushaarigen Besitzers mit Namen **MAVER KESK** (RG Mensch Experte 3) blieb das niedrige Steingebäude von dem Feuer verschont, das den Nordteil Sandspitzes verwüstete. Maver unterhält ein halbe Dutzend ansässiger Gauner (RN Menschen Krieger 3) als Wächter, hat aber die Angewohnheit, Türen und Tresorräume offen zu lassen – eine Charaktereigenschaft, für die ihn seine Frau **PENNAE KESK** (RN Mensch Bürgerliche 2) häufig in aller Öffentlichkeit scheltet.

6 LUMPENKLIPPE

Der Müll, den Gorvis Jungs (Bereich 7) regelmäßig einsammeln, wird über den Rand dieser Klippe geworfen und landet auf dem darunterliegenden Strand. Viele Anhänger Grozrehs in der Stadt (und ganz besonders Hannah Velerin; siehe Bereich 45) wurmt diese Vorgehensweise, doch bis sich eine gleichermaßen kostengünstige und praktischere Möglichkeit auftut, ist der Stadtrat abgeneigt, etwas daran zu ändern. In jedem Falle macht das Meer kurzen Prozess mit dem Abfall, so dass er sich niemals zu hoch stapelt.

Die Bürger von Sandspitze wissen allerdings nicht, dass einer der Gründe, warum der Abfall nie zu hoch steht, der ist, dass die Goblins des Siebenzahnstammes regelmäßig heimlich das Ufer entlangkommen und den Strand nach Metallstücken, Essensresten, reparaturbedürftigen Werkzeugen und sonstiger „wertvoller“ Beute absuchen. Die Siebenzahngoblins haben sich daher unter den ansässigen Goblinstämmen einen Namen als beste Händler gemacht.

7 GORVIS HÜTTE

Diese heruntergekommene Hütte ist die Heimstatt eines der wenigen Halb-Orks von Sandspitze, eines fetten, über und über tätowierten Dummkopfes namens **GORVI** (CN Halb-Ork Krieger 3). So heruntergekommen sein Heim auch aussehen mag, hat Gorvi doch ein hübsches Sümmchen als Dungkehrer verdient. Es reicht aus, um



ANHÄNGE

ANHANG EINS:
FORTSETZUNG
DER KAMPAGNE

ANHANG ZWEI:
SANDSPITZE

ANHANG DREI:
MAGNIMAR

ANHANG VIER:
SCHILDKRÖTENFÄHRE

ANHANG FÜNF:
XIN-SCHALAST

ANHANG SECHS:
BESTIARIUM

ANHANG SIEBEN:
NEUE REGELN

ANHANG ACHT:
MAGISCHE
GEGENSTÄNDE

zwei Dutzend Landstreicher und Hundesöhne zu beschäftigen, die ansonsten nur Ärger auf dem Uferweg verursacht hätten. Er bezahlt ihnen regelmäßig einige Kupfermünzen dafür, dass sie seinen unverwechselbaren, roten Schubkarren durch die Straßen schieben und Unrat und Abfälle einsammeln. Die Sandspitzer entlohnen ihn großzügig für diese Arbeit, die keiner machen, aber sehen will, dass sie gemacht wird. In jüngster Zeit ist Gorvi mehr als üblich zu einer Plage geworden: Er verbringt seine Abende unten an der Uferstraße, belästigt Frauen und lässt den Gästen im Schleimaal (Bereich 33) die Haare zu Berge stehen. Bürgermeisterin Kendra hat ihn in letzter Zeit häufiger gebeten, sich mit dem Trinken und dem Glücksspiel zurückzuhalten, doch Gorvi ist inzwischen dermaßen selbstgefällig, dass er glaubt, man würde ihn schon nicht aus der Stadt jagen, solange er die Straßen sauber hält.

8 WEISER

Der einzige Bewohner dieses historischen Gebäudes ist ein alter Mann namens **BRODERT QUINK** (NG Mensch Experte 7), ein kahl werdender Gelehrter der varisischen Geschichte und Baukunst. Brodert behauptet, er habe zwanzig Jahre seiner Jugend bei den Zwergen von Janderhoff die Baukunst studiert und dreißig Jahre lang als Titelaufnehmer im Gründerarchiv zu Magnimar gearbeitet. Daher ist er ständig überrascht und erzürnt darüber, dass ihm seine Gelehrsamkeit und seine offensichtliche Intelligenz nicht mehr Ruhm eingebracht haben. Seit einigen Jahren untersucht Brodert alte thasilonische Ruinen und ist inzwischen ganz besessen von dem Alten Leuchtturm. Niemand glaubt seiner Theorie, der Turm sei einst eine Kriegsmaschine gewesen, die in der Lage war, über mehr als anderthalb Kilometer hinweg Feuer zu speien.

9 SCHLOSSER

Seit der Stadtgründung ist der extravagante Zwerg **VOLIOKER BRISKALBERD** (RG Zwerg Schurke 2/Experte 3) Inhaber und Betreiber der Schlosserei von Sandspitze. Die meisten Schlösser in der Stadt hat Volioker gefertigt. Seit Langem steht er mit den hiesigen Sczarni (siehe Bereich 41) auf Kriegsfuß, die sowohl durch Diplomatie als auch durch Zwang versucht haben, ihn auf ihre Seite zu ziehen. Voliokers Abneigung gegenüber Diebstahl und Gaunern könnte ihre Wurzeln in seiner Kindheit als Straßenkind in Magnimar haben, auch wenn er sich in der Regel über seine Vergangenheit ausschweigt. Er hat eine besondere Vorliebe für die Kunst und verpasst niemals eine neue Darbietung im Theater.

10 SANDSPITZER VOGTEI

Diese Steinfestung ist sowohl die Kaserne als auch das Gefängnis von Sandspitze. Das Gefängnis befindet sich unter der Erde, während der oberirdische Teil die Stadtwache beherbergt. Die Stadtwache von Sandspitze besteht aus einem Dutzend Vollzeitwächtern (die Werte findest du auf Seite 373), und es leben ungefähr doppelt so viele Bedienstete und weitere Experten (Schmiede, Köche, Buchhalter, Boten und dergleichen) ebenfalls dort. Die Wächter gehen in der Stadt allein auf Streife; in der Regel gibt es kaum mehr Ärger, als irgendein Besoffener macht und mit dem sie nicht umgehen könnten, so dass normalerweise nur drei oder vier von ihnen gleichzeitig im Dienst sind.

Darüber hinaus unterhält Sandspitze eine Miliz aus 62 wehrtüchtigen Männern und Frauen (Menschen Krieger 1), von denen erwartet wird, dass sie mindestens einmal die Woche in der Vogtei erscheinen und an Übungen und Manövern teilnehmen. Die Miliz kann innerhalb von 1W3 Stunden mobilisiert werden.

Die Vogtei unterliegt derzeit dem wachsamen Auge von Vogt **BELOR SCHIERLING** (CG Mensch Kämpfer 4), ein Schoanti, der den Posten als Vogt erhielt, nachdem sein Vorgänger, Casp Avertin, vom Hackebeilmörder getötet worden war. Belor begleitete die Städter durch diese letzte schreckliche Nacht und wird allgemein für denjenigen gehalten, der dem Amoklauf des Hackebeilmörders ein Ende setzte. In einer Notwahl eine Woche später verliehen die Bürger von Sandspitze ihm den Titel offiziell, und Belor wurde zum ersten Schoanti, der als Vogt in Sandspitze diente. Belor fühlte sich geehrt, und da er versessen darauf war, die Erwartungen von Casps Vermächtnis zu erfüllen, änderte er seinen Nachnamen Wiskalai



BRODERT
QUINK

in die chelische Übersetzung Schierling; ein Entschluss, der ihn bei der überwiegend chelischen Bevölkerung von Sandspitze beliebt machte, ihn aber von seinem Bruder Garridan entfremdete (siehe Bereich 3). Belors romantische Beziehung zu Kaye Tesarani (siehe Bereich 43), die nicht ganz so geheim ist, wie er es gerne hätte, erschwert die Beziehung zu seiner Familie noch weiter.

Das Gefängnis unterhalb der Vogtei ist in Regel leer, sieht man einmal von einigen Betrunknen oder Sczarni ab, die wegen eines kleinen Vergehens einsitzen. Mörder und andere Schwerverbrecher bleiben normalerweise nur ein paar Tage dort, bevor sie eine Eskorte aus Magnimar abholt und für die Gerichtsverhandlung in die große Stadt bringt. Der Gefängniswärter der Vogtei ist ein vernarbter Rohling namens **VACHEDI** (CG Mensch Barbar 3), ein Angehöriger eines Schoantistammes, dessen Hoffnung es ist, eines Tages genug Geld zusammenzubringen, damit er seine Söhne aus der Sklaverei in Kaer Maga freikaufen kann.

11 SANDSPITZER RATHAUS

Den Großteil des Erdgeschosses dieses zweistöckigen Gebäudes nimmt eine ausladende Versammlungshalle ein, die groß genug ist, dass fast alle erwachsenen Bürger von Sandspitze dort Platz finden, wenngleich kaum die Hälfte an den Stadtversammlungen teilnimmt. Im Obergeschoss befinden sich Büros und Lagerräume, während das Kellergewölbe bereits seit Jahrzehnten als städtische Bank dient. Seit der Stadtgründung wurden aus mehreren Gründen die Pläne zum Bau einer eigenständigen Bank immer wieder abgelehnt. Die Bürgermeisterin von Sandspitze, **KENDRA DEVERIN** (NG Mensch Adelige 4/Expertin 3), ist oft im Rathaus anzutreffen, wo sie sich den Bedürfnissen der Stadt widmet.

12 SAVAHS RÜSTKAMMER

Die Nordostecke des Gebäudes ist vom Brand von Sandspitze gezeichnet, doch zum Glück für die Besitzerin **SAVAH BEVANIKI** (NG Mensch Kämpferin 2/Schurkin 1) hat es keine schweren Schäden davongetragen. In ihrem Laden verkauft Savah alle möglichen Waffen und Rüstungen, darunter mehrere Meisterarbeiten und exotische Waffen wie Stachelketten, ein Dutzend Schuriken [Meisterarbeit] und eine *Repetierarmbrust +1*, deren Säule aus Schwarzholz und Elfenbein besteht und die den Namen „Vansaya“ trägt. Savah weiß nicht genau, welche Bedeutung der Name hat; sie hat die Armbrust vor einem Jahr auf dem Weg nach Rätselhafen von einem Abenteurer gekauft, und der hohe Preis und der komplizierte Aufbau sorgen dafür, dass die Waffe zu einer Art Ladenhüter geworden ist.

13 BEI RISA

RISA MAGRAVI (NG Mensch Hexenmeisterin 4) war während der ersten dreißig Jahre der Geschichte von Sandspitze die Betreiberin dieses Wirtshauses, und selbst jetzt, da sie im Alter fast blind geworden ist und die Tagesgeschäfte ihren drei Kindern **BESK**, **LANALEE** und **VODGER** überlässt (NG Menschen Bürgerliche 2), so gehört die geheimnisvolle varisische Hexenmeisterin praktisch zum Inventar der Schenke. Die Trinkstube ist ebenso berühmt für Risas Nacherzählungen alter Legenden

und Mythen wie für ihre scharf gewürzten Kartoffeln und den Apfelwein und bei den Einwohnern äußerst beliebt – und sei es auch nur, weil sie abseits vom Schuss liegt und Fremde sich nur selten dorthin verirren.

14 GERBEREI ROWANKI

LARS ROWANKI (RG Mensch Experte 3) leitet die Gerberei von Sandspitze am Rande der Stadt mit schonungsloser Tüchtigkeit. Von seinen Arbeitern wie seinen Produkten erwartet er Perfektion, und daher schuftet er oft selbst stundenlang in den Zeiten, wenn er wieder einmal die Hilfskräfte gefeuert hat. Seine Leder- und Pelzwaren sind von bester Qualität, so dass die Einwohner die langen Wartezeiten für die Maßanfertigungen nicht stören, während Lars ein Aufhebens darum macht, dass alles perfekt sitzen muss.

15 ROTHUND-SCHMIEDE

Die Rothundschmiede hat ihren Namen von der Vorliebe des Besitzers für rote Mastiffs (von denen zwei oder drei immer in der Nähe faulenzten) und wird von einem kahlen und äußerst muskulösen Mann betrieben, der **DAAS KORVUT** (RN Mensch Kämpfer 1/Experte 3) heißt. Der eigentliche Grund für Daas' Ruhm ist vermutlich sein Temperament: Er hat nur wenig Geduld mit Kunden und noch weniger mit allen anderen. Die Sandspitzer ertragen seine unflätige Art und ständigen, von Alkohol durchtränkten Schimpftiraden deshalb, weil er weiß, was er tut, und solange er damit beschäftigt ist, Metall zu bearbeiten, bleibt er recht ruhig und zufrieden in seiner Schmiede. Die Kinder der Stadt haben sich inzwischen ein recht fieses Gedicht ausgedacht, das sie beim Hinkeln singen, ein Knittelvers, den sie nie wieder aufsagen werden, sobald der Schmied ihn hört.

„Hier kommt der böse Korvut Daas, wütend wie eine Schlage im Gras. Seht ihr, wie er seine Zähne fletscht? Wie viele hat er schon heute zerquetscht? Eins! Zwei! Drei! Vier! ...“

16 PILLENDREHERS KRÄUTERKÜCHE

Außer dem Bild eines Pillendreherkäfers, der auf einem Pilz sitzt, unterscheidet sich das Haus, das sich an eine Klippe schmiegt und zwischen mehreren alten Wohnhäusern steht, kaum von den anderen Heimen. Der Inhaber dieses Ladens ist ein kleiner, rundlicher Mann namens **ALIVER „PILLENDEREHER“ PODIKER** (RB Mensch Alchemist 5), ein vollendeter Kräuterkundler, Gärtner und geheimer Giftmischer. Obwohl chelisches wie auch varisisches Blut in seinen Adern fließt, betrachten ihn die Sczarni (Bereich 42) als einen reinblütigen Varisier. Zwar verdient er sein Geld auf legale Weise durch den Verkauf von Heilmitteln und Tränken, jedoch unterhält er nebenbei ein florierendes Geschäft mit dem Verkauf von Giften an Sczarni und einige Einwohner. Bevor er allerdings zugibt, dass er überhaupt Gifte verkauft, muss ein möglicher Kunde zunächst fragen: „Sind in letzter Zeit einige fröhliche Pillendreher aufgetaucht?“





ANHÄNGE

ANHANG EINS:
FORTSETZUNG
DER KAMPAGNEANHANG ZWEI:
SANDSPITZEANHANG DREI:
MAGNIMARANHANG VIER:
SCHILDKRÖTENFÄHREANHANG FÜNF:
XIN-SCHALASTANHANG SECHS:
BESTIARIUMANHANG SIEBEN:
NEUE REGELNANHANG ACHT:
MAGISCHE
GEGENSTÄNDE

17 LÖSUNGEN IN FLASCHEN

Dieser Laden ist voll von Regalen mit Flaschen, Beuteln und anderen alchemistischen Behältnissen, von denen einige mit Staub bedeckt und andere wiederum so neu sind, dass der ätzende Gestank ihrer Herstellung noch immer die Luft verpestet. **NISK TANDER** (NG Halb-Elf Alchemist 1/Experte 2) sieht sich selbst als besseren Giftmischer, als er eigentlich ist. Bei Gegenständen, die in seinem Laden gekauft werden, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 5 %, dass sie nicht so funktionieren, wie sie sollten. Ihre tatsächliche Wirkung ist entweder schwach, träge oder höchst unberechenbar. (Zum Beispiel ein Fläschchen mit Alchemistenfeuer, das mit einem Lichtblitz explodiert und in einem Radius von 1,50 Meter wie der Zauber *Benommenheit* wirkt, oder eine Phiole mit einem Gegengift, das stattdessen wie Säure wirkt.) Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 25 kann man feststellen, ob etwas, das bei Lösungen in Flaschen gekauft wurde, funktionieren wird oder nicht. Allerdings hat Nisk nicht viel übrig für Leute, die seine Waren erst begutachten, bevor sie diese kaufen.

18 BEI RISSZAHN

Bei Risszahn ist besonders bei den Besuchern des Theaters von Sandspitze beliebt und ist fast immer voll, nachdem dem die Spätvorstellung im Schauspielhaus vorbei ist. Auf einer großen Bühne können Schauspieler, Sänger und andere Darsteller zeigen, was sie können. Jeden Abend treiben sich massenhaft Mächtegernunterhalter im Schankraum herum, in der Hoffnung, entdeckt zu werden. Der Besitzer, **JESK „RISSZAHN“ BERINNI** (NG Mensch Experte 3), mag wie ein Schläger aussehen, doch ist er in Wahrheit sehr belesen und besitzt einen messerscharfen Verstand. Wenn er abends die Bühne betritt und seine Beobachtungen über die politische Situation in Magnimar zum Besten gibt, dann tobt die Menge.

19 DAS BLAUSTEINHAUS

Dieses Steinhaus besteht hauptsächlich aus einer einzigen großen Kammer, deren Fußboden mit polierten blauen Steinen geschmückt ist, die in einen gewundenen Pfad aus Schilfmatten eingesetzt sind. Das Gebäude wurde zehn Jahre nach der Gründung von Sandspitze von einem Wandermönch namens Enderaki Sorn erbaut. Mittlerweile wird das Kloster von Enderakis Tochter, **SABYL SORN** (RN Mensch Mönch 4), geleitet, da ihr Vater vor sieben Jahren verstarb. Sabyl ist eine Anhängerin Iroris, des Gottes der Selbstverwirklichung und des Wissens, und sie bewahrt in den Kellerräumen eine reichhaltige Sammlung alter Bücher und Schriftrollen auf. Sie heißt andere Glaubensgeschwister im Meditationsraum und in der Bibliothek zwar willkommen, Andersgläubige jedoch müssen sie erst mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 25 von ihren ehrlichen Absichten überzeugen, bevor Sabyl sie hereinlässt. Nutzt man Sabyls Bibliothek, erhält man einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Die Ebenen) und Wissen (Geschichte).

20 SANDSPITZER GLASHÜTTE

Die Sandspitzer Glashütte ist eines der ältesten Geschäfte der Stadt und ist seit der Stadtgründung im Besitz der Familie Kajitsu. Seit Generationen stellt die Familie Glaswaren her, und mithilfe verschiedenster Techniken (die sie im fernen Minkai vervollkommen haben)

stellen sie unglaubliche und eindrucksvolle Arbeiten her, die unter den Adligen von Magnimar, Korvosa und weiteren Städten Höchstpreise erzielen. Die Sandspitzer Glashütte wird in Kapitel Eins ausführlich beschrieben.

21 SANDSPITZER DELIKATESSEN

Der Geruch, der aus der Bäckerei hinausweht, kämpft jeden Morgen (außer Sonntags) gegen den salzigen Hauch des Meeres an. Die Familie Avertin besitzt und betreibt das Geschäft bereits seit zwei Jahrzehnten. **ALMA AVERTIN** (RG Mensch Experte 7) hat sich noch immer nicht so ganz von dem grausamen Tod ihres Sohnes Casp erholt, der vor Jahren der Klinge des Hackebeilmörders zum Opfer fiel, und im Grunde führen ihre Zwillingsstöchter **ARIKA** und **ANEKA** (RG Menschen Expertinnen 2) das Geschäft mittlerweile allein. Aneka macht es nichts aus, doch Arika wird bei er Arbeit immer rastloser.

22 NEUGIERIGER GOBLIN

Das Schild vor dem Laden zeigt einen Goblin, der mit weit aufgerissenen Augen ein Buch verkehrt herum liest, das beinahe so groß ist wie er selbst. Das Innere des Buchladens legt Zeugnis über die Liebe eines Mannes zum gedruckten Wort ab. **CHASK HALADAN** (CG Mensch Barde 3/Experte 3) hält seine über siebzig Jahren andauernde Liebesaffäre mit den Büchern aufrecht und macht keine Anstalten, sie in naher Zukunft aufzugeben. Die Werke in seinem Laden sind überraschenderweise vollständig, und obgleich beinahe alle viel zu kostspielig sind, so dass die Einheimischen hier nur selten irgendetwas kaufen, so ist das Geschäft ein finanzielles Polster, das Chask als abenteuerlustiger Jugendlicher zusammengespart hat und das in Verbindung mit einem sparsamen Lebenswandel eher seinem eigenen Vergnügen dient und weniger ein gewinnbringendes Geschäft darstellt. Man kann hier häufig mehrere Bewohner antreffen, darunter Brodert Quink (Bereich 8), Sabyl Sorn (Bereich 19) und Ilsorai Gandethus (Bereich 27), die sich entweder mit Chask unterhalten oder in einem der großen Sessel sitzen und lesen.

23 DAS THEATER VON SANDSPITZE

Der brandneue Dom und die uralten Ruinen sind nicht die einzigen übermäßig großen Bauten, mit denen Sandspitze protzt. Das riesige Schauspielhaus, das gänzlich von seinem legendären Besitzer **CYRDAK DROK-KUS** (CN Mensch Barde 6) finanziert wurde, bietet eines der eindrucksvollsten Theater in diesem Teil Varisias. Auf jeden Fall konkurriert es mit den Schauspielhäusern in Magnimar, worauf Cyrdak sehr stolz ist, seit er gezwungen war, die Stadt aus unbekanntem Gründen zu verlassen, auf die er zwar immer wieder gerne anspielt, vor einer genauen Darlegung jedoch zurückscheut. (Allerdings haben sie bestimmt etwas mit einem anderen bedeutenden Sandspitzer zu tun: Jasper Korvaski.) Im Theater von Sandspitze treten oft ortsansässige Talente auf, doch sind es die drei Wochenenddarbietungen, auf die sich die Einheimischen besonders freuen. Cyrdak reizt seine Verbindungen in Magnimar vollkommen aus, um sicherzustellen, dass die meisten neuen und aufregenden Stücke aus der großen Stadt auch in seinem Haus aufgeführt werden. Auch wenn Cyrdak gerne mit allen jungen Frauen in Sandspitze schäkert, so ist seine romantische Beziehung zu Jasper (Bereich 40) eines der am schlechtesten gehüteten Geheimnisse der Stadt.

ANHÄNGE

379

24 DIE SCHREINERZUNFT

Der größte Teil der Gebäude in Sandspitze wurde von den Mitgliedern der großen und ständig beschäftigten Schreinerzunft errichtet. Die Schreinerzunft wird derzeit von Gildenmeister **AESRICK SCHLACHTENHORN** (RG Zwerg Experte 5) geleitet, einem Zwerg, der seine Heimat aufgrund der fast schon ketzerischen Vorliebe für Holz statt für Steinmetzarbeiten verlassen musste. In letzter Zeit hat er eine wachsende Zahl von Aufträgen in den umliegenden Bauernhöfen sowie innerhalb der Stadt angenommen. Die Zunft liegt seit Jahren im Streit mit der Sandspitzer Werft (Bereich 46), der meist deshalb wieder aufflammt, wenn es darum geht, welche Zunft Anspruch auf das beste Bauholz aus dem Sägewerk hat.

25 DAS SANDSPITZER SÄGEWERK

Dieses längliche Gebäude gehörte zu den Ersten, die bei der Gründung von Sandspitze errichtet wurden. Das Sägewerk ist im Besitz der tüchtigen Familie Scarnetti, doch die Tagesgeschäfte werden immer mehr dem knauserigen Geschäftsmann **BANNI HORCHER** (NG Mensch Experte 3) und seinem Kollegen **IBOR DORN** (NG Mensch Experte 2) überlassen. Ständig beschweren sich die Nachbarn, dass die beiden ihre furchtbar lauten Holzspalter bis in die frühen Morgenstunden betreiben und versuchen, die ständig wachsende Nachfrage nach Nutzholz für Magnimar zu befriedigen. Durch seinen Einfluss über die Scarnettis hat Horcher jedoch bisher dafür gesorgt, dass alle Verbote, die Holzspalter bis tief in die Nacht zu betreiben, im Sande verlaufen sind.

26 GEMISCHTWARENLADEN

Der älteste und am besten bestückte Gemischtwarenladen von Sandspitze ist im Besitz von **VEN VINDER** (RN Mensch Bürgerlicher 7) und seiner Familie, und man kann praktisch alles dort finden: Sattel und Zaumzeug, Waffen, Reißnägeln, Werkzeuge, Möbel, Nahrungsmittel und sogar hausgemachte Pasteten, die Vens Frau **SOLSTA** (RG Mensch Bürgerliche 4) backt. Ven unterhält sogar einen erschreckend großen Vorrat an alkoholischen Getränken, allerdings muss ein Kunde zunächst darum bitten, den „Weinkeller“ sehen zu dürfen, bevor Ven zugibt, dass er diese besonderen Vorräte besitzt. Ven hat eine besondere Vorliebe für bitteren Grog und Rachenputzer, die sogar aus so weit entfernten Orten wie der Orkstadt Urglin stammen. Seine ganze Stolz aber sind seine Töchter, an denen er einen wahren Narren gefressen hat. In jüngster Zeit ist er immer stärker abgelenkt von einer, wie er glaubt, aufkeimenden Romanze zwischen seiner Tochter **KATRIN** (NG Mensch Bürgerliche 1) und dem Nichtsnutz Horcher aus dem Sägewerk. Dummerweise hat Vens Besessenheit darüber, was Katrin des Nachts treibt, ihn blind gemacht für die schamlosen Aktivitäten seiner zweiten Tochter **SCHAILIS** (CN Mensch Bürgerliche 1), deren Ruf mit jedem Monat wächst.

27 DIE TURANDAROK- AKADEMIE

Als immer mehr Familien nach Sandspitze drängten, mussten die Stadtgründer schnell einsehen, dass sie einen Ort brauchten, um dort Kinder zu unterrichten, glücklose Waisen unterzubringen und Jugendliche zu beschäftigen, damit sie nicht straffällig würden. Die Lösung war die Turandarok-Akademie. Diese Akademie (teils Schule, teils Waisenhaus) wird von dem Abenteurer im Ruhestand **ILSORAI GANDETHUS** (RN Mensch Magier 4/Schurke 2) geleitet. Unter der Bedingung, den Keller des zweistöckigen Gebäudes für sich beanspruchen zu dürfen, meldete er sich freiwillig als Rektor der Akademie. Die Stadtverwaltung war einverstanden, und inzwischen ähneln die Räume unterhalb der Akademie einem Museum mit seltsamen Gegenständen und Trophäen, die IlSORAI über die Jahre gesammelt hat. Er hält diese Räume verschlossen, doch die Kinder, die im Erdgeschoss unterrichtet werden, und die Waisen, die im Obergeschoss wohnen, kennen zahllose Gerüchte, was da unten ist. Diese reichen von einer Goblinsucht über ein Nest aus Phantomspinnen und sogar bis zum Teufel von Sandspitze. Wenn gleich das Inventar weit weniger grauenvoll ist (IlSORAI ist gerne bereit, seine Sammlung aus exotischen Waffen, Karten fremder Gegenden und Monstertrophäen herzuzeigen, wenn man nur höflich fragt), tut der alte Magier nichts, um die Geschichten der Kinder zu widerlegen.



28 MADAME MVASCHTIS HAUS

Obwohl es von außen wie ein altes, heruntergekommenes Gutshaus mit zahlreichen Zimmern aussieht, lebt doch nur eine einzige Person in diesem alten Gemäuer: die uralte und geheimnisvolle **NISKA MVASCHTI** (N Mensch ehrwürdigen Alters Druidin 3/ Hexenmeisterin 4/Mystische Theurgin 1). Madame Mvaschti (wie sie genannt werden möchte) war schon alt, als Sandspitze vor Jahrzehnten gegründet wurde; sie ist eine varisische Historikerin und Seherin und Teil einer langen Reihe von Orakeln in ihrer Familie. Wie bei Sehern üblich, ist auch sie durch das unerwartete Abrücken des heutigen Zeitalters von den alteingesessenen Prophezeiungen in einen Zustand bedrückender Sorge gefallen. Die meisten ihrer Sitzungen vollführt sie mit Turmkarten oder geschnitzten Knochen, doch scheint sie immer seltener Freude daran zu haben, Voraussagen zu treffen.

Madame Mvaschti hatte sich schon lange beschwert, dass ihr von den alljährlichen Reisen ihrer weitreichenden Familie die Knochen wehtaten, und als Sandspitze gegründet wurde, verlangten die ansässigen Varisier als Teil der Abmachung mit der Sandspitzer Handelsliga, dass ein großes Gutshaus für ihre angesehene Älteste gebaut werden sollte. Sobald sie stürbe, würde das Haus in den Besitz der Stadt übergehen, allerdings hat sich



Madame Mvaschti als überaus beharrlich und langlebig herausgestellt. Sie lebt hauptsächlich von der Unterstützung und freiwilligen Hilfe durch ortsansässige Varisier und ihrer einzigen Tochter **KOYA MVASCHTI** (CG Mensch Klerikerin der Desna 4), wengleich sie auf diejenigen spuckt und die verflucht, von denen sie weiß, dass sie zu den Sczarni gehören. Druiden aus dem Umland besuchen sie jede Woche in ihrem Heim und stützten sie bei den langen Spaziergängen durch die ländliche Gegend, die sie noch immer genießt.

29 KRÄMERHALLE

Die Vorderseite dieses Gebäudes ist zum Marktplatz hin offen. Am Tage sind die Stände voll mit Obst und Gemüse, das am frühen Morgen von den umliegenden Bauernhöfen geliefert wurde. Im hinteren Teil des Ladens findet man Werkzeuge, Saatgut, Futtermittel, Zaumzeug und andere nützliche Gerätschaften für Ackerbau und Viehzucht. Die andere Hälfte des Gebäudes besteht aus Wohnräumen, Besprechungsräumen, Aktenzimmern und Lagerräumen. **OLMUR DANVAKUS** (RG Halbling Experte 4) übernahm dem Posten als Gildemeister der Halle, nachdem sein Vorgänger von dem Hackebeilmörder umgebracht wurde.



SCHALLISS
VINDER

30 VERNAHS FEINE MODEN

RYNSCHINN POVALLI (NG Halb-Elfe Expertin 5) besitzt und betreut das Bekleidungsgeschäft seit einigen Jahren. Rynschinn ist die einzige Tochter einer freundlichen Frau namens Vernah und hat niemals ihren Vater Iremiel kennengelernt, da er nur eine Woche nach ihrer Geburt von Goblins getötet wurde. Damals wurde viel über die stürmische Liebesaffäre zwischen Vernah und dem geheimnisvollen Elfenbarden getratscht. Jedes Jahr an Rynschinns Geburtstag tauchten irgendwo im Obergeschoss des Hauses ein Päckchen mit elfischen Münzen, Heilmitteln und Spielzeugen auf. Vernah behauptete immer, dass Iremiels Geist die Geschenke hinterlassen hätte, doch die Ansässigen glauben weitestgehend, dass sie von seinen lebenden Verwandten stammten. Rynschinn ihrerseits hält an der unwirklichen Hoffnung fest, dass ihr Vater irgendwie überlebt hat und er es selbst ist und nicht sein Geist, der diese geheimnisvollen Geburtstagsgeschenke hinterlegt.

Seitdem ihre Mutter bei der Mordserie durch den Hackebeilmörder vor mehreren Jahren ums Leben kam, verwendet Rynschinn einen Großteil des geschenkten Geldes für die Erweiterung des Modegeschäftes ihrer Mutter und hat sogar eine Zunft gegründet, in der Dutzende von Webern, Handwerkern, Nähern und Schneidern zusammenkommen und ihre Waren im Laden verkaufen können. Sie denkt sogar darüber nach, einen Laden in Magnimar zu eröffnen, muss aber erst noch einen Geschäftspartner finden, dem sie vertrauen kann. Eine Reihe von jungen Männern aus Sandspitze machen Rynschinn fleißig den Hof, und viele halten sie für die schönste Bewohnerin der Stadt. Doch bis heute hat sie alle möglichen Bewerber höflich abgewiesen, aus Gründen, die sie nicht verraten will.

31 WIHNS WAGEN

Der schlacksige **BILIVAR WIHN** (N Mensch Experte 3) ist der Besitzer dieser Werkstatt. Bilivar ist ein glückloser Stellmacher, der sich in letzter Zeit mehr in verschiedenen Kneipen herumtreibt (insbesondere im Schleimaal, Bereich 33) als hier bei der Arbeit. Und seit seine Tochter Tanethia vor einem Jahr im Mühlteich ertrank, hat sich seine Frau **VORAH** (RN Mensch Bürgerliche 1) immer mehr in den wahnsinnigen Gedanken hineingesteigert, dass die Tage ihrer beiden verbliebenen Kinder ebenfalls gezählt sind. Man hat Bilivar zu einem seiner Saufkumpane im Schleimaal murmeln hören, er würde seine Siebensachen packen und aus der Stadt verschwinden, doch niemand glaubt, dass er diesen Plan wirklich in die Tat umsetzt.

32 SCARNETTI-MÜHLE

Ebenso wie das Sandspitzer Sägewerk ist auch dieses Gebäude im Besitz der Scarnettis. Das gesamte Mehl und Getreide, das hier verarbeitet wird, stammt von ortsansässigen Bauern. Die Schlammbachmühle, die Bistonweihermühle und jüngst die

Löwenbachmühle fielen unerklärlichen Feuern zum Opfer, so dass die Scarnetti-Mühle die einzig funktionierende Getreidemühle in der Umgebung ist. Immer wieder werden Anschuldigungen laut, die Scarnettis steckten hinter den Brandstiftungen. Allerdings hat der Leiter der Mühle, der ständig besorgte und niesende **KURRIN WESTERWILL** (NG Mensch Experte 2), anstandslos die Preise für die Benutzung auf ein Rekordtief gesenkt, bis die umliegenden Mühlen wiederaufgebaut sind; ein eleganter Zug, der einen öffentlichen Aufschrei bis zu einem gewissen Maß verhindert hat.

33 DER SCHLEIMAAL

Der Schleimaal ist eine Kneipe, die besonders unter Fischern und Glücksspielern beliebt und außerdem der beste Anlaufpunkt in Sandspitze für gute, altmodische Gerichte mit Meeresfrüchten ist. Der Inhaber ist der gesellige, einbeinige **JARGIE QUINN** (CG Mensch Schurke 2/Experte 2), und der Schleimaal verdankt seinen Namen einem abstoßenden varisischen Schleimaal, der in einem gläsernen Aquarium hinter der Theke schwimmt und den Jargie liebevoll „Norah“ nennt (auch wenn er „Norah“ schon dutzende Male ersetzt hat, denn varisische Schleimaale überleben nicht lange in Quinns Aquarium). An einem Haken neben Norahs Behälter hängt ein Lederbeutel voller Münzen: das Preisgeld für denjenigen, der einen einzigen Humpen mit „Wasser“ aus Norahs Aquarium austrinkt. Ein Versuch kostet nur eine Silbermünze, doch da es sich um einen Schleimaal handelt, ist das Wasser in Norahs Aquarium zäh, furchtbar schleimig und schmeckt scheußlich. Nur wenige kriegen das Zeug runter. Wer es allerdings schafft, gewinnt alle Münzen, die sich in dem Beutel angesammelt haben, und darf seinen Namen in den Deckenbalken über der Theke ritzen. Bisher stehen nur achtundzwanzig Namen dort oben, und dabei ist der Schleimaal bereits seit zehn Jahren im Geschäft.

Doch hat die Kneipe wesentlich mehr zu bieten als nur Norah. Jargies Spieltische sind immer gut besucht, und die Spiele reichen von Kartenspielen, über Dame und Würfeln bis hin zu Pfeilwurfspielen. Das Erzählen von unglaublichen Geschichten ist ein beliebter Zeitvertreib und ganz besonders das Spiel „Rumgarn“, bei dem es darum geht, wie lange ein Gast ein Seemannsgarn aus dem Stegreif spinnen kann, ohne sich selbst zu widersprechen. Das beliebteste Motiv dieser Geschichten ist seit jeher das Alte Mordmaul, ein legendärer, riesiger roter Schnapper, der angeblich in den Tiefen des Varisischen Golfs lebt. Jargie selbst ist ein recht begabter Rumgarner, und vorzugsweise beginnt er sein sich ständig veränderndes Seemannsgarn damit, wie er sein Bein verloren hat.

34 VALDEMARS FISCHMARKT

Ebenso wie die Krämerhalle der Krämerzunft gegenüber ist auch dieses lange Gebäude offen. Hier können die Einheimischen den Fang des Tages einkaufen und können sich fürs Abendessen Dorsch, Lachs, Thunfisch, Schalentiere und sogar verschiedenste Tintenfische aussuchen. **TURTSCH STERGLUS** (RG Mensch Schurke 1/Experte 5), ein Fischer im Ruhestand mit einem trägen Auge und einem struppigen weißen Bart, leitet den Fischmarkt auf liebevoll schrullige Art: Dauernd beschwert er sich über das Wetter oder den Tagesfang oder die Mätzchen der heutigen Jugend, doch immer packt er die Einkäufe seiner Kunden mit einem Lächeln und einem Zwinkern ein. Der Fischmarkt ist eigentlich im Besitz der Familie Valdemar, doch die meisten Einwohner tun so, als ob Turtsch der Grundbesitzer und Geschäftsinhaber wäre, und stecken dem liebenswerten alten Mann häufig ein zusätzliches Trinkgeld zu. Turtschs fünf Söhne, einer klüger als der andere, haben alle Karriere gemacht, indem sie für ihren Vater als Fischeausnehmer, Frachtführer und sogar Köche arbeiten.

35 SANDSPITZER MARKT

An den meisten Tagen ist der Marktplatz von Sandspitze leer, sieht man einmal von den verschiedenen Gruppen von Kindern ab, die den ausladenden Platz für Pfißball und andere Spiele nutzen. Zweimal pro Woche ist der Markt voller Stände. Zum Wochenanfang ergänzt der Bauernmarkt die tägliche Auswahl von Gütern in der Krämerhalle, während am Ende der Woche den ganzen Tag Kaufleute aus Magnimar, Galduria, Nybor, Wartle und vielen weiteren Orten den Stadtmarkt bereichern. Nur selten sieht man auf diesem Markt Gegenstände mit einer Verfügbarkeit von über 500 GM, doch in der Regel liegen die Preise bei 75 % der üblichen Angebotspreise.

36 SANDSPITZER FLEISCHEREI

Der hiesige Schlachter **SCHODD BEVUK** (NG Mensch Experte 3) leitet die Sandspitzer Fleischerei. Der hintere Teil des Gebäudes dient als Schlachthaus, während das Fleisch im vorderen Teil des Ladens zum Verkauf angeboten wird. Der Großteil des Fleisches, das hier verarbeitet wird, stammt von Zuchtvieh oder erlegten Tieren. Noch bis zum heutigen Tage behauptet Schodd, er sei dem Hackebeilmörder mehrere Tage, bevor dieser letztendlich gefasst wurde, begegnet und dass sie gekämpft hätten, wobei Schodd einen Finger einbüßte. Die meisten Einheimischen glauben allerdings, er hätte sich die Wunde selbst zugefügt, um Aufmerksamkeit zu erregen. Schodd neigt zu Lügen und Übertreibungen, wenn es nicht um sein Geschäft geht, was seine Geschichte, wie er den kleinen Finger seiner rechten Hand verlor, nicht gerade glaubwürdig erscheinen lässt.

37 ZUM ROSTIGEN DRACHEN

Dieses große Gebäude beherbergt das älteste Gasthaus von Sandspitze und ist bekannt für den eindrucksvollen (und ziemlich verrosteten) Drachen, der über dem Eingang hängt und gleichermaßen als Blitzableiter und als Dekoration herhält. Seit bereits sechs Jahren ist die reizende und beliebte **AMEIKO KAIJITSU** (CG Mensch Adelige 1/Bardin 3/Schurkin [Prahlhans] 1) Inhaberin und Betreiberin des Rostigen Drachens, der nicht nur eines der beliebtesten Speiselokale der Stadt ist (was größtenteils an dem scharfen und exotischen Essen liegt, das dort serviert wird), sondern auch ein großartiger Ort ist, um Leute von außerhalb der Stadt kennenzulernen. Schließlich stoßen Neuankömmlinge in Sandspitze zunächst auf dieses Gasthaus, da die Nordstrecke der Küstenstraße weniger bereist wird. Es schadet sicher nicht, dass Ameikos Schönheit sich mit ihrer musikalischen Begabung mehr als messen kann, und es vergeht kaum ein Abend, an dem die talentierte junge Frau nicht zwei oder drei Lieder zum Besten gibt. Zwischen Ameiko und Cyrdak gibt es offensichtlich böses Blut, und beide lassen keine Gelegenheit aus, übereinander herzuziehen, doch niemand in der Stadt versteht wirklich worin diese Rivalität begründet ist. Mehr Sorgen bereitet Ameiko ihre langjährige Fehde mit ihrer eigenen Familie – dass sie die Stadt verließ, um eine Abenteurerin zu werden, erregte bereits reichlich Anstoß bei ihren Verwandten. Doch nachdem sie sich ein Jahr später aufgrund eines verhängnisvollen Einsatzes (sie spricht niemals darüber, wie dieser Einsatz aussah) aus dem Abenteurergeschäft zurückgezogen hatte, kehrte sie nach Sandspitze zurück, kaufte den Rostigen Drachen und brachte ihn wieder in Schuss;

NORAH



eine Entscheidung, die ihren Vater nur noch mehr in entehrte und beschämte. Ameiko behauptet, nichts auf die Meinung ihres Vaters in Bezug auf ihre Entscheidungen zu geben, wird aber ausweichend, wenn sie irgendjemand fragt, warum sie ihr Leben als Abenteurerin aufgegeben hat. Manche glauben, sie hätte einen Geliebten in der Stadt, andere meinen, irgendetwas sei bei ihrem letzten Abenteuer geschehen, das ihr den Wagemut ausgetrieben habe. Wie dem auch sei, mit dem „Hilfe gesucht“-Schild, das ständig neben der Theke steht, und Ameikos Grundsatz, jedem Rabatt auf die Übernachtung zu gewähren, der aufregende Abenteuergerichten erzählen kann, ist der Rostige Drache das vermutlich abenteuerfreundlichste Gasthaus der Stadt.

38 GOBLINMATSCHSTÄLLE

Auf dem Schild über der Tür ist eine der größten Ängste des niedrigsten Goblins verewigt: von einem Pferd zu Tode getrampelt zu werden. Die Stallungen werden von **DAVIREN HOSK** (N Mensch Waldläufer 4) geleitet, einem Jäger im Ruhestand, dessen Hass auf Goblins in Sandspitze schon fast legendär ist. Über dem Eingang zu der gedeckten Scheune des Stalls hängt Darivens recht grausige Sammlung von Goblinschädeln. Er hat sie konserviert und an drei verschiedene Dachsparren genagelt, wobei in jedes Ohr der Name des jeweiligen Goblins in die ledrige Haut eingegraben ist – größtenteils deshalb, weil Daviren weiß, dass das Niederschreiben des Namens eines Goblins die schlimmste Art ist, die Erinnerung an ihn zu besudeln. Der ganze Stolz des verbitterten Waldläufers ist eine große Glasflasche mit Salzlake, in der er die Leiche von Whartus aufbewahrt, dem Häuptling des mittlerweile (und größtenteils wegen Daviren) ausgerotteten Stamms der Knochenmahler.

39 DIE ZWEIRITTER-BRAUEREI

Auch wenn in den Sandspitzer Wirtsstuben viele verschiedene Sorten von alkoholischen Getränken ausgeschenkt werden, ist man in allen stolz darauf, Met, Bier und Rum aus der ortsansässigen Zweiritter-Brauerei zu servieren. Die Brauerei wurde nur wenige Jahre nach der Gründung von Sandspitze von zwei Brüdern errichtet (beide Anhänger Abadars und Vettern von Bürgermeisterin Deverin), und über die Jahre haben sie ihre Braukunst weiter verfeinert. Wat Deverin war tragischerweise unter den frühen Opfern des Hackebeilmörders, und sein Tod hat den Glauben seines Bruders **GAVEN DEVERIN** (RG Mensch Paladin 2/Experte 3) stark erschüttert. Die Städter munkeln, seit Wats Tod würde das Gebraute nicht mehr so gut schmecken, was sie Gaven aber niemals ins Gesicht sagen würden.

40 DIE SANDSPITZER HANDELSLIGA

Dieser große Bau erfüllt mehrere Zwecke. Man kann darin eine Schiffsreise zu anderen Häfen buchen, Überlandreisen in einem Tross oder mit der Kutsche in die Wege leiten oder von dort aus Nachrichten an die Familie in der Stadt oder bis nach Korvosa oder gar Rätselhafen



JUBRAYL
VHISKI

verschicken. Anfragen in Bezug auf Landbesitz, Häuserbau und Gründungen neuer Geschäfte (sowohl in Sandspitze selbst als auch im Umland) finden hier ihren offiziellen Anfang. Zwar gehört die Liga zu gleichen Teilen den vier Adelsfamilien in Sandspitze, doch nehmen nur wenige Familienmitglieder an den Tagesgeschäften teil und überlassen solche Angelegenheiten den fähigen Händen von **RITTER JASPER KORVASKI** (RG Mensch Paladin 3/Experte 1). In seiner Jugend war Jasper ein Paladin im Dienste Abadars, und obwohl er das gefährliche Leben eines Kreuzfahrers längst hinter sich gelassen hat, ist er noch immer ein frommer und treuer Gläubiger. Seinen Bemühungen zum Trotz ist seine romantische Beziehung zu Cyrdak Drokus (Bereich 23) eines der am schlechtesten gehüteten Geheimnisse in Sandspitze. Die Scarnettis, die wohl konservativste und engstirnigste Sandspitzer Familie, behaupten lauthals, diese Beziehung sei anstößig und widerwärtig, wobei nicht ganz klar ist, ob es an der Beziehung selbst oder der Tatsache liegt, dass die meisten Bewohner von Sandspitze sie einfach akzeptieren. Jedenfalls versuchen die Scarnettis alles in ihrer Macht stehende, Jasper das Leben schwer zu machen und ihn auf

wenig feinsinnige Weise dazu zu bringen, dass er nach Magnimar zurückkehrt. Doch die Unterstützung durch die anderen drei Familien hat bisher dafür gesorgt, dass die Scarnettis nicht allzu unverschämt werden.

41 SANDSPITZER HANDELSWAREN

In diesem großflächigen Geschäft werden alle Arten von Kleidung, Waffen, Spielzeugen, Kunstgegenständen, Büchern und Werkzeugen aus aller Herren Länder verkauft, wengleich der Großteil der Waren aus Varisia stammt. Der Laden gehört **HAILYSS KORVASKI** (RN Mensch Klerikerin 2/Expertin 2), die, ebenso wie ihr Bruder Jasper, eine treue Anhängerin Abadars ist. Im Gegensatz zu ihrem Bruder wird ihr Gemüt nicht durch das Verlangen im Gleichgewicht gehalten, dass jedermann glücklich ist. Hayliss hat keine Angst, sich Feinde zu machen, und verabscheut die Scarnettis ganz offen. Trotz Bürgermeisterin Deverins wiederholter Bitte, Frieden zu bewahren, ist sie sogar soweit gegangen, von Mitgliedern der Familie Scarnetti gelegentlich einen Aufpreis für ihre Waren zu verlangen.

42 DES FETTEN FUTTERSACK

Wenn der Schleimaal das beliebteste Wirtshaus in Sandspitze ist, dann ist Des Fetten Futtersack das berühmteste. Kneipenschlägereien sind hier an der Tagesordnung, und für gewöhnlich muss Vogt Schierling zwei oder drei Mal die Woche zum Schlichten heruntersommen, wenn die Prügeleien wieder einmal zu gewalttätig oder zu laut werden. Die meisten Kunden bestehen aus varisischen Spitzbuben und alles andere als anständigen Seeleuten.

Die meisten Leute glauben, der Inhaber und Geschäftsführer der Kneipe sei der fettleibige **GRESSEL TENNIWAR** (CN Mensch Schurke 2/Experte 1), aber der eigentliche Besitzer ist ein schlaksiger Gauner namens **JUBRAYL VHISKI** (NB Mensch Schurke 7), einer der Stammgäste im Futtersack. Jubrayl ist zudem der Anführer einer hiesigen Bande von Sczarni, einem umfangreichen Netzwerk aus varisischen Dieben, Straßenräubern, Schwindlern, Grabräubern, Schmugglern und Mördern. Gut zwei Dutzend der Varisier in Sandspitze sind ebenfalls Sczarni; allesamt grausame und selbstsüchtige Männer und Frauen, die sich bemühen, achtbaren Beschäftigungen als Arbeiter, Fischer und Jäger nachzugehen, ihr wahres Einkommen jedoch aus der Beteiligung an verschiedenen Betrügereien und anderen Machenschaften beziehen. Vogt Schierling vermutet, dass Jubrayl der Kopf der hiesigen Bande ist, und würde ihn am liebsten hinter Schloss und Riegel bringen. Die Sczarni jedoch sind Experten darin, über den schmalen Grat zwischen Rechtmäßigkeiten zu wandern und die Schuld ihrer direkten Vorgesetzten auf sich zu nehmen. So hat Vogt Schierling während der vergangenen Jahre zwar viele von Jubrayls Jungs ins Gefängnis gebracht, ist aber nicht einmal im Ansatz an den Drahtzieher herangekommen, sehr zu Jubrayls ständigem Vergnügen.



TITUS SCARNETTI

43 ZUM FEENKÄTZCHEN

Viele der grobschlächtigeren Sandspitzer haben wesentlich schillerndere Namen für diese Betrieb, doch **KAYE TESARANI** (CG Mensch Schurke 3/Hexenmeisterin 1) führt das Bordell der Stadt mit Klasse und erlesener Anmut. Sie bezahlt ihre Mädels und Jungs sehr gut, und die drei schoantischen Rausschmeißer (CG Menschen Barbaren 3) werden mit allen Unruhestiftern fertig. Prostitution ist in Sandspitze zwar nicht illegal, doch die Scarnettis wollen schon lange dafür sorgen, dass sie verboten wird, und erklären das Kätzchen zu einem Ort, an dem Laster und Verbrechen Wurzeln schlagen können. Hinter verschlossenen Türen aber versucht Jubrayl schon seit Jahren, in das Bordellgeschäft einzusteigen, doch aufgrund von Kayes nicht ganz so geheimer Freundschaft (und romantischen Beziehung) zum Stadtvogt werden die Sczarni bestenfalls lange warten müssen, um dieses Ziel zu erreichen.

44 DIE GEFIEDERTE SCHLANGE

In diesem beengten und überfüllten Laden riecht es nach einer merkwürdigen Mischung aus Weihrauch, Gewürzen und Staub. Ihr einziger Inhaber, **VORVASCHALI VUUN** (RN Mensch Magier 2/Schurke 2/Experte 2), ein exotisch aussehender Bursche mit hellblauen Augen, langem rotem Haar und einer beinahe bronzefarbenen Haut, ist äußerst gesellig und freut sich über jeden Kunden. Nicht alles im Laden ist verkäuflich, wodurch die vielschichtige Sammlung aus fremdartigen Relikten, Statuen und Bruchstücken von Monumenten das Geschäft zum Teil wie ein Museum erscheinen lässt.

Vorvaschalis Warenangebot ändert sich andauernd, da jede Woche seine Kontaktleute aus Magnimar kommen und ihre Waren verkaufen und tauschen. Abenteurer auf der Suche nach magischen Gegenständen und anderem Handwerkszeug werden hier vermutlich fündig.

45 BEI HANNAH

Auch wenn Abstalar Zantus (Bereich 1) alles in seiner Macht stehende tut, um sich um die wirklich Kranken und Bedürftigen von Sandspitze zu kümmern, kann er doch nicht jedem helfen. Bei kleineren Beschwerden, Zipperlein und Krankheiten wenden sich die meisten Sandspitzer an **HANNAH VELERIN** (NG Elfe Klerikerin des Gozreh 3/Expertein 1). An den meisten Vormittagen ist sie in der umgebenden Wildnis unterwegs, wo sie Kräuter sammelt oder sich einfach an Gozrehs Freigiebigkeit erfreut. Am Nachmittag kehrt sie in ihren Laden und Heim zurück, wo sie Heilmittel zubereitet und Patienten empfängt. Ironischerweise ist Hannah diejenige, zu der die Frauen gehen, wenn sie eine Schwangerschaft abbrechen wollen oder eine Hebamme für die Geburt brauchen. Hannah ermutigt alle Frauen, die sie empfängt, ihre Kinder auszutragen, und rät jungen Frauen zu Spitzbeerextrakt, damit es gar nicht erst zu einer ungewollten Schwangerschaft kommt. In den Fällen aber, in denen es keine andere Möglichkeit gibt, führt sie ihre Dienste mit Umsicht und vertrauensvoll aus.

46 DIE SANDSPITZER WERFT

Die Südseite dieses breiten Gebäudes ist zum Sandspitzer Hafen hin offen, so dass ein kleines Heer aus Schiffsbauern, Seilern und Segelmachern in einem der vier Trockendocks direkt am Ufer seinem Handwerk nachgehen kann. Die Werft ist im Besitz der Valdemars, und **BELVEN VALDEMAR** (NG Mensch Adelige 1/Experte 5), der älteste Sohn des alten Ethram, hat die Aufsicht über die beständigen Arbeiten. Belven ist ein gut aussehender und durchaus verfügbarer Junggeselle, wenngleich seine Hingabe zu seinem Handwerk und seiner Familie ihm nur wenig Zeit lässt, den vielen jungen Frauen, die in den letzten Jahren seine Aufmerksamkeit erregen wollten, seine Aufwartung zu machen.

47 GUT VALDEMAR

Dieses Gutshaus bietet einen atemberaubenden Blick über Sandspitze und den darunterliegenden Hafen, wie es sich für das Heim einer Familie ziemt, die am stärksten mit dem Schiffsbau und der Fischerei der Stadt verbunden ist. Die Familie steht unter der patriarchischen Herrschaft des greisen **ETHRAM VALDEMAR** (NG Mensch Adelige 5/Experte 2), dem einzigen noch lebenden Gründungsmitglied der Sandspitzer Handelsliga. Allerdings sind Ethrams Jahre gezählt, denn der alte Mann leidet unter einer fortbestehenden Lungenentzündung, die immer wieder zurückkehrt, egal wie oft die Familie auch für seine Heilung zahlt.



48 GUT SCARNETTI

Die Scarnettis sind die berühmteste Familie in Sandspitze, und viele der älteren Varisier in der Stadt haben Alamon Scarnettis Angriff auf ihre Leute vor mehr als vierzig Jahren weder vergessen noch vergeben, auch wenn Alamon selbst bereits seit zwanzig Jahren unter der Erde des Sandspitzer Friedhofs liegt. Die Familie Scarnetti, deren Oberhaupt Alamons einziger überlebender Sohn **TITUS SCARNETTI** (RN Mensch Adelige 6) ist, kontrolliert die Getreide- und Holzbetriebe in Sandspitze. Die Scarnettis nutzen die Kontrolle über das Bauholz, auf das die Valdemars für ihre Unternehmungen angewiesen sind, tatsächlich und so oft wie möglich aus, um Druck auf die Valdemars auszuüben, damit diese sie unterstützen. Die Scarnettis sind zweifellos die traditionellste Familie, die an ihren alten, chelischen Werten festhält, die (in vielen Fällen) längst überholt sind.

49 GUT KAJITSU

Dieses Gutshaus ist das kleinste unter den Adelhäusern, die Sandspitze überblicken, dennoch sind die Kajitsus wahrscheinlich die reichste Familie der Stadt. Was dem Haus an Format und Größe fehlt, wird durch die exotische und eindrucksvolle Möblierung im Inneren wieder wettgemacht. **LONJIKU KAJITSU** (RN Adelige 3/Experte 2) fährt stolz mit der Arbeit seines Vaters als Glasmacher fort, und die Sandspitzer Glashütte ist das womöglich erfolgreichste Geschäft der Stadt, da die Waren bis nach Korvosa verschifft werden. Lonjikus Errungenschaften sind umso beeindruckender, wenn man bedenkt, dass er und seine Familie in Varisia vergleichsweise neu sind: Sie sind die Überlebenden einer Familie, deren Mitglieder vor einem halben Jahrhundert aus unbekanntem Gründen aus Minkai verbannt wurden und über die Krone der Welt flohen. Lonjiku kam in Magnimar zur Welt und hat niemals sein Herkunftsland besucht, doch trägt er die Erinnerungen an das Land in Form von Geschichten, die ihm seine inzwischen verstorbenen Eltern erzählten, in seinem Herzen. Aller seiner Geschäftserfolge zum Trotz, ist Lonjiku der Meinung, gerade als Vater versagt zu haben. Tsuto, sein ältester Sohn und dazu noch der lebende Beweis für die Untreue seiner Frau mit einem unbekanntem Elfen, verließ die Region vor einigen Jahren nach einem Streit, der damit endete, dass sein Vater ihm mit dem Stock schlug. Seine älteste Tochter Ameiko beschämte ihn nicht nur dadurch, dass sie eine Abenteuerin wurde, sondern auch durch die Eröffnung und Leitung einer Kneipe und Absteige – „kaum die richtige Arbeit für eine Frau“, pflegt er gegenüber jedem zu sagen, der es hören will. Selbstverständlich wissen diejenigen, die Lonjiku kennen, dass sein eigentliches Problem seine Unbeherrschtheit ist.

50 GUT DEVERIN

Die Deverins bewohnen das größte Gutshaus von Sandspitze und nehmen traditionsgemäß die Führungsrolle in der Stadt ein. Der alte Amos Deverin diente

dreiundzwanzig Jahre lang als erster und sein Sohn Fenchus als zweiter Bürgermeister. Beide Deverins kamen bei tragischen Unfällen ums Leben (Amos wurde von einem durchgehenden Pferd auf der Feststraße niedergetrampelt, und Fenchus starb bei der Eberjagd an einem Schlagenbiss), so dass Amos' jüngste Tochter als Erbin des familiären Vermögens und mögliche Kandidatin

für das Bürgermeisteramt zurückblieb. **KENDRA DEVERIN** (NG Mensch Adelige 4/Experte 3) wollte das Amt ursprünglich gar nicht antreten, doch nachdem ihr guter Freund Casp Avertin sie vorgeschlagen hatte, gewann sie die Wahl durch einen Erdrutschsieg; eine Tatsache, mit der sich ihr Hauptkonkurrent, Titus Scarnetti, nie so recht abgefunden hat. Einige Zeit lang gab es Gerüchte darüber, sie und Casp würden demnächst heiraten, doch Casps Tod durch die

Hand des Hackebeilmörders setzte dem ein

Ende. Kendra hat sich inzwischen von dem Schock erholt, jedoch jegliches Interesse an Romantik für die Politik beiseitegeschoben. Sie lebt zusammen mit der recht großen Familie ihres Bruders im Gutshaus, und obgleich ihre Schwägerin Vana sich andauernd darüber beschwert, dass sie mehr Platz und Luxus braucht, hat Kendra bisher eine Engelsgeuld bewiesen und ist nicht aus der Haut gefahren.



DAS UMLAND

Auf der folgenden Seite findest du eine Karte des Ackerlandes und der Wildnis in der näheren Umgebung der Stadt Sandspitze. In Kapitel Eins werden die SC nach Distelkrone und auf eine kurze Wildschweinjagd im Zeckenholz geschickt, und ein nicht unerheblicher Teil von Kapitel Zwei spielt außerhalb der Stadt und entlang der Küstenstraße.

Doch diese wenigen Orte sind nur einige der zahlreichen Stätten voller Abenteuer, die nur wenige Wegstunden von Sandspitze entfernt liegen. Die letzten Seiten dieses Anhangs beschäftigen sich mit den vielen verschiedenen Orten im Umland von Sandspitze, die nicht in den Kapiteln Eins und Zwei beschrieben werden.

ACKERLAND: Das Ackerland südlich von Sandspitze ist vergleichsweise sicher, wenngleich die Bauern sich ständig mit hier beheimateten Wildtieren oder anderen Gefahren aus der Gegend herumschlagen müssen, insbesondere Goblins und Winzlingen. Zu gegebener Zeit brauchen die Bauern von mindestens zwei oder drei Höfen immer Hilfe bei der Vertreibung von Raubtieren oder unliebsamen Störenfriedern.

ARMENGRÄBER: Vor der Besiedelung von Sandspitze kamen die Varisier häufig zu diesem Teil der Küste, an dem einer ihrer vielen traditionellen Friedhöfe der Region liegt. Als man in Sandspitze mit dem Bau begann, strömten viele arme und verzweifelte Arbeiter aus Magnimar in die Region in der Hoffnung, durch ihre Hilfe beim Aufbau einer neuen Stadt einen Platz in ihr zu bekommen. Jene, die während der Bauarbeiten starben, wurden in den Armengräbern beigesetzt. Inzwischen sind die Körper der Verstorbenen verschwunden; gefressen von den Ghulen, die nun die wirren Gehege unterhalb des Gebietes bewohnen.

ANHANG EINS:
FORTSETZUNG
DER KAMPAGNE

ANHANG ZWEI:
SANDSPITZE

ANHANG DREI:
MAGNIMAR

ANHANG VIER:
SCHILDKRÖTENFÄHRE

ANHANG FÜNF:
XIN-SCHALAST

ANHANG SECHS:
BESTIARIUM

ANHANG SIEBEN:
NEUE REGELN

ANHANG ACHT:
MAGISCHE
GEGENSTÄNDE

DAS UMLAND VON SANDSPITZE



ASCHENHÖHE: Die kleinere der beiden Erhöhungen aus Kalkstein in der Gegend wird Aschenhöhe genannt. Im Gegensatz zum Teufelstisch ist die Aschenhöhe vergleichsweise sicher; die einzigen Gefahren, denen Forscher hier begegnen, sind vermutlich Blutmückenschwärme oder ungewöhnlich aggressive Raben und Krähen.

BISTONWEIHER: Dieser Weiher, der nach einem exzentrischen varisischen Druiden benannt wurde, der sein gesamtes Leben am Westufer verbrachte, liegt am Zusammenlauf des Wieselbachs und dem größeren Turandarok. Mooswaldgoblins gehen häufig am Ostufer angeteln, während am Westufer noch immer die heruntergekommene Hütte steht, die Biston als Heimstatt diente und angeblich vom Geist des alten Druiden heimgesucht wird.

DISTELKRONE: Distelkrone wird im Kapitel Eins ausführlich beschrieben.

DRACHENSCHÜSSEL: Die Insel in Form einer Schüssel besteht gerade mal aus einer Reihe Felsengrate, die einen kleinen See umgeben. Wyvern nisten in den dortigen Höhlen, und es gibt Gerüchte, ein Drache würde den Ort ein oder zwei Mal im Jahr aus unbekanntem Gründen aufsuchen.

DIE DREI KORMORANE: Drei hoch aufragende Brandungspfeiler erheben sich an dieser Stelle aus den Wellen und tragen kleine Wälder aus Eukalyptus und Zypressen wie Kronen auf ihren Häuptern. Inmitten der Bäume lebt eine kleine Gruppe von Harpyien, doch abgesehen davon, dass sie dann und wann einige Goblins quälen, halten sie sich aus den Angelegenheiten auf dem Festland heraus.

EGANSHOLZ: Das kleine Gehölz wächst im Windschatten der Aschenhöhe und ist dicht mit Kiefern bewachsen, die früher einem Exzentriker namens Egan gehörten, der nicht zuließ, dass das Wäldchen wegen der Ackerfläche gerodet wurde. Wenn Egan auch schon lange tot ist, so sind die Riesenspinnen, die das Gehölz heimsuchen, doch noch sehr lebendig.

DIE GRUBE: Der berüchtigtste Ort auf dem Teufelstisch ist eine dunkle, kreisrunde Grube, die sich irgendwo nahe der Mitte der Erhöhung verbirgt. Von oben lässt sich die Grube nur fliegend oder über ein gewundenes Netzwerk aus labyrinthartigen Furchen erreichen. Von unten erreicht man sie über zahllose Höhlen, die von den Wänden der Grube abgehen und sich mit unterirdischen Bauten im gesamten Umland verbinden. Somit bildet die Grube den Mittelpunkt eines „kleinen Finsterlandes“ unterhalb der Region. Der kreisrunde Schacht, einem Erdloch ähnlich, hat einen Durchmesser von gut dreißig Metern, und die Innenwände sind kreuz und quer mit Vorsprüngen und Strickleitern versehen, die noch weiter in die nebligen Tiefen führen. Zahlreiche Höhleneingänge entlang der Vorsprünge führen in Anlagen im Felsen selbst: Goblinsstämme, Gremlinplagen, düstere Verstecke, die von Derros und vom Dunkelvolk bewohnt werden, sowie Bauten von Troglodyten sind nur einige der Gefahren, auf die man in den zahlreichen Höhlen stößt. Im tiefsten Inneren der Grube befindet sich ein uralter Tempel, der Kabriri (dem Dämonenherrscher der Ghule) geweiht und das Versteck des berüchtigtsten Teufels von Sandspitze ist.

GUT FINGERHUT: Das Gut wird in Kapitel Zwei ausführlich beschrieben.



ANHÄNGE

ANHANG EINS:
FORTSETZUNG
DER KAMPAGNE

ANHANG ZWEI:
SANDSPITZE

ANHANG DREI:
MAGNIMAR

ANHANG VIER:
SCHILDKRÖTENFÄHRE

ANHANG FÜNF:
XIN-SCHALAST

ANHANG SECHS:
BESTIARIUM

ANHANG SIEBEN:
NEUE REGELN

ANHANG ACHT:
MAGISCHE
GEGENSTÄNDE

KARTE ZWEI:
DAS UMLAND
VON SANDSPITZE

HAIBES SANATORIUM: Die Heilanstalt wird in Kapitel Zwei ausführlich beschrieben.

DIE HÜGEL: Diese Dreiergruppe aus felsigen Hügeln, die östlich des Teufelstisches stehen, werden gemeinsam nur die Hügel genannt. Sie sind nach drei Abenteurern benannt, die vor der Gründung von Sandspitze die Schlupfwinkel, Höhlen und alten varisischen Grüfte der Region erforschten, und noch immer verbergen sich in den Hügeln viele Geheimnisse sowie kleine, versteckte Gewölbe, die auf die Entdeckung durch Abenteurer warten.

MOORE: Die drei Moore, die den Großteil des Umlandes einnehmen, bestehen aus schlechter Erde und steinigem Boden. Das Gebiet ganz im Norden ist das Eschenmoor, ein tief liegendes Stück Land, das nach Westen zum Vettelsturz hin abfällt. Auf dieser Seite des Salzstängelsumpfes und auf der anderen Seite des Eschenmoores liegt das Niederödmoor, ein höher gelegenes Stück Land, von dem es heißt, unter seiner verödeten Fläche würden Ghule hausen. Das Wispermoor, das größte der drei Moore, liegt im Osten und ist bei Tag häufig von Nebel umgeben. Goblinhunde, Wölfe, Worge und noch grausamere Raubtiere jagen dort und kommen oft nach Norden, wo sie das Vieh der umliegenden Höfe reißen.

MOOSWALD: Der Mooswald wird hauptsächlich von Goblins bewohnt, und der Mooswaldstamm ist bis heute der größte Goblinstamm in der Nähe von Sandspitze. Dass die Mooswaldgoblins so hartnäckig sind, liegt vermutlich zum Teil an ihrem Häuptling, dem Großen Gogmut, der behauptet, der Sohn eines Hobgoblins und eines Wildschweins zu sein. Die Goblins des Mooswaldstammes sind zahlreich und streiten ständig darüber, welcher der heldenhaften Goblinsgötter (oder, wenn man schon dabei ist, Lamaschtu selbst) zu mehr toten Goblins im Mooswald führt, als alle Abenteurer und Missgeschicke zusammen. Die Bäume des Mooswaldes, größtenteils Rothölzer, stehen zumeist sehr hoch, so dass der Waldboden viel freier ist, als es im Nesselwald im Norden der Fall ist, der starken Unterwuchs aufweist.

NESSELWALD: Nördlich des Mooswaldes liegt der Nesselwald, ein frustrierend wirres Gehölz. Während die Bäume im Mooswald hoch und prächtig wachsen, sind die Bäume nördlich der Küstenstraße im Nesselwald niedriger und teilen den Waldboden mit einem Gewirr aus Nesseln und dornenbesetztem Strauchwerk.

RABENNEST: Auf diesen zerklüfteten Hügeln stehen hier und da einsame Haine aus Eukalyptus, Lorbeer und Kiefern. Abgesehen von einigen recht harmlosen Wildtieren gibt es hier kaum Leben.

RAFFZAHNS EINSIEDELEI: An Raffzahns Einsiedelei sind schon viele Schiffe zu Bruch gegangen. Es handelt sich um eine kleine, abgeschiedene Insel, auf der ein Weiler mit einem Dutzend Fischerfamilien steht – ein sehr zurückgezogenes Völkchen, das in der Regel nicht viel für Besucher übrig hat. Die Sandspitzer glauben, dass Aus-sätze, Geister oder noch Schlimmeres auf der Insel ihr Unwesen treiben. Seit einiger Zeit hat man nichts mehr von der Einsiedelei gehört. Da zwischen dem Weiler und Sandspitze eh keine große Liebe besteht, hat sich bisher niemand mit dem Schweigen auseinandergesetzt – auch wenn man von vorbeifahrenden Schiffen aus auffällig viele Schwärme von Aasvögeln sehen kann.

SALZSTÄNGELSUMPF: In diesem wirren, überwucherten Sumpfbereich wimmelt es nur so vor Rieseninsekten, Goblins und anderen widerlichen Monstern, daher ist das Marschland trotz der Nähe zu der viel bereisten Küstenstraße größtenteils unerforscht.

DER SCHEITERHAUFEN: Auf dieser Landzunge hielten die Varisier der Region in alter Zeit viele Rituale ab, darunter auch das Schwalbenschwanzfest. Seit der Gründung von Sandspitze ist der Scheiterhaufen allerdings nicht mehr genutzt worden.

SCHLAMMBUCHT: Diese seichte Bucht ist berüchtigt für die vielen Schiffsbrüche, die dort geschehen. Dutzende Sandbänke und versteckte Hindernisse erfüllen das Gebiet, und an mehreren Stellen ragen die Masten der unglückseligen Schiffe aus dem seichten Wasser empor. Die Gewässer sind stark von Riffklauen, Riesenkrabben und anderen Jägern und Aasfressern der Gezeiten besiedelt.

SCHNEPFENWALD: Dieser Wald aus Kiefern und Eukalyptusbäumen ist recht klein, und die Goblins des Siebenzahnstammes beanspruchen ihn als ihr Territorium.

TEUFELSTISCH: Die Ränder des Teufelstisches sind die bekanntesten Schlupfwinkel der Vogelschmatzer, einem kleinen Stamm recht harmloser Goblins, die in zahlreichen Höhlen am Westrand des Tisches leben. Es heißt, die tieferen Regionen würden von Grottschratzen beherrscht, die das Licht des Tages scheuten, des Nachts jedoch aus ihren Höhlen kämen, um ihre Feuer zu entzünden.

VETTELSTURZ: In einem alten varisischen Märchen wird die Geschichte der jungen Bevanaka erzählt, die ein graues Haar entdeckte und daraufhin wegen eines Schönheitstrankes eine Hexe aufsuchte. Die Hexe gab ihr den Trank, ermahnte sie aber, dass die Wirkung nur solange anhalten würde, bis sie sich verliebte. Viele Jahre lang lebte Bevanaka als einsame, aber schöne Frau, bis ihr die Einsamkeit eines Tages unerträglich wurde und sie sich in einen jungen Mann verliebte. Bevanaka wurde augenblicklich alt, hoffte aber, ihre wahre Liebe würde ihr treu bleiben. Doch, ach, wie unrecht sie hatte. Erschreckt von ihrem plötzlichen Alter, verschmähte er sie. In ihrer Verzweiflung stürzte sich Bevanaka von den Klippen des Vettelsturzes. Seitdem sind die Klippen ein beliebtes Plätzchen für junge Liebende, die sich gegenseitig ihre Liebe gestehen, sowie für Selbstmörder.

WISPERWALD: Nur die nördlichsten Ausläufer ragen in das Umland von Sandspitze herein. Der Wisperwald erstreckt sich fast über die gesamte Länge der Verlorenen Küste, und seine in den Himmel ragenden Rothölzer sind ein Zeugnis für die Anmut der Natur, der man sich demütig beugen muss. Häufig werden Abenteurer durch Geschichten über thassilonische Ruinen sowohl auf der Seite von Schalast wie von Bakrakhan in den Wald gelockt, doch die meisten fallen den Wölfen, Grottschratzen und Verbrechern zum Opfer, die dort auf die Eindringlinge lauern.

WÜNSCHERQUELL: Diese Landmarke ist eine der weniger bekannten thassilonischen Ruinen in der Region und besteht aus einem runden Steinturm, der an der Oberfläche lediglich 9 Meter hoch ist und im Inneren einen 30 Meter tiefen Schacht bildet, der an einem tiefen Wasserbecken endet. In den gefluteten Höhlen im Untergrund leben zudem allerhand Monster, darunter ein kleiner Stamm von Abscheulichen und ein größerer Stamm von Gesichtslosen.

ZECKENHOLZ: Wenngleich man von Riesenzecken im Wald weiß, so sind doch die eigentlichen Einwohner dieses langen, schmalen Waldstücks aus Kiefern, Tannen und Rothölzern die Wildschweine. Daher ist das Zeckenholz ein beliebter Jagdgrund für die wohlhabenderen Bewohner von Sandspitze.

ANHANG 3: MAGNIMAR

IN MAGNIMAR IST MAN STÄNDIG BESTREBT, DIE ÜBERWÄLTIGENDE GRÖSSE UND HERRLICHKEIT DER URALTEN WUNDER ZU ÜBERTREFFEN, VON DENEN DIE LANDSCHAFT VARISIAS ÜBERSÄT IST. DIE STADT IST EIN ORT UNGEAHNTER MÖGLICHKEITEN, GESELLSCHAFTLICHER SPANNUNG SOWIE KALTER SCHÖNHEIT UND VERBREITET DIE ATMOSPHERE EINER METROPOLE DES SÜDENS, DIE DANACH TRACHTET, SICH ÜBER IHRE UNWÜRDIGEN ANFÄNGE ALS ZUFLUCHT FÜR VERBANNTEN AUS KOVOSA ZU ERHEBEN UND ZU EINEM LEUCHTFEUER DER KULTUR UND DER FREIHEIT IN EINEM UNERBITTLICHEN LAND ZU WERDEN. DOCH DIE HOCH AUFRAGENDE MONUMENTE UND DIE PRAHLERISCHE ARCHITEKTUR BILDEN LEDIGLICH EINE RISSIGE FASSADE, HINTER DER DIE REGIERUNG STRAUCHELT UND DIE VERZWEIFELTEN BEWOHNER DER HILFE VON HELDEN BEDÜRFTEN.

Auf den folgenden Seiten findet sich lediglich ein kurzer Überblick über die Stadt Magnimar. Im Verlauf des Abenteuerpfades „Das Erwachen der Runenherrscher“ halten sich die SC nicht lange in der sogenannten Stadt der Monumente auf, doch gibt es in Magnimar weitaus mehr Möglichkeiten, Abenteuer zu erleben. Falls deine Spieler dort mehr Zeit verbringen möchten, so findest du ausreichende Informationen im *Almanach zu Magnimar*.

DIE STADT DER MONUMENTE

Die mit Schiefer gedeckten Dächer und marmornen Straßen Magnimars erstrecken sich von den Fundamenten des Zornspans (einer zerstörten Steinbrücke von gigantischen Ausmaßen) bis über das Westufer des Flusses Yondabakari. Eine steile Klippe, die Seekluft, durchschneidet das Zentrum der Stadt und teilt Magnimar in seine beiden Hauptteile auf: den Gipfel oben auf der Klippe und die Gestade darunter.

Magnimar ist die zweitgrößte Stadt Varisias und führt einen offenen Geld- und Verleumdungskrieg gegen Korvosa im Osten. Beide Stadtstaaten ringen um die Vorherrschaft über tributpflichtige Gemeinden, Bodenschätze und den Handel mit dem kosmopolitischen Süden. In dem ständigen Bestreben, Korvosa auszustechen und zu übertreffen, haben die Magnimarer ihre Tore und ihren Hafen allen Besuchern geöffnet: Sie ermutigen die Händler, weit weg von den erdrückenden Steuern und Verordnungen Korvosas die Wunder Varisias zu entdecken, dazu noch in größerer Sicherheit, als ein Piratennest wie Rätselhafen bieten kann.

Inzwischen wohnen mehr als 16.000 Einwohner in Magnimar, wobei der Großteil der Bevölkerung aus Menschen chelischer Abstammung besteht, wenn auch immer mehr Bewohner varisisches Blut in den Adern haben. Die Schoanti werden häufig als Unmenschen betrachtet, man traut ihnen kaum über den Weg. Magnimar beherbergt zudem eine zweite, vorübergehende Bevölkerung: Tausende Kaufleute, die regelmäßig aus entlegenen Nationen in die Stadt kommen. Viele dieser Händler, Abgesandten und Abenteurer besitzen Häuser, in denen sie leben, während sie auf der Durchreise sind, die ansonsten aber leer stehen.

MAGNIMAR, STADT DER MONUMENTE

N Großstadt

Gesellschaft +1; **Gesetz** +2; **Korruption** +2; **Verbrechen** +2; **Wirtschaft** +5; **Wissen** +6

Eigenschaften Akademie, Gerüchteküche, Sehenswürdigkeit, Strategische Lage, Wohlhabend

Gefahr +0

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Autokratie (Oberbürgermeister)

Einwohner 16.428 (13.307 Menschen, 821 Halblinge, 657 Zwerge, 657 Elfen, 493 Gnome, 329 Halb-Elfen, 164 Halb-Orks)

Wichtige Persönlichkeiten

Haldmir Grobaras, Oberbürgermeister (N Mensch Adelige 9)

Verrin Caiteil, Sprecherin des Amtrats (NG Elfe Adelige 6/Kämpferin 3)

Byrg Argentin, Vorsitzender des Gerichtshofs (RN Mensch Adelige 6/Kämpfer 3)

Remeria Callinova, Vorsitzende des Rates der Varisier (CG Mensch Expertin 4/Schurkin 2)

Sabriyya Kalmeram, tatsächliche Herrscherin über den Segelbasar (CN Mensch Schurkin 12)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 12.800 GM; **Kaufkraft** 75.000 GM; **Zauberei** 8. Grad
Gegenstände, **Schwache** 4W4; **Durchschnittliche** 3W4; **Mächtige** 2W4

ALLTAG IN MAGNIMAR

Seit der Einrichtung einer formellen Stadtregierung im Jahre 4608 AK, wird Magnimar von zwei politischen Körperschaften regiert: dem Amtratsrat und dem Oberbürgermeisteramt. Als die Stadt gegründet wurde, sollte dieses egalitäre Abkommen sicherstellen, dass keine Einzelperson zu viel Einfluss auf die Regierung des Stadtstaates haben würde. Nach mehr als einem Jahrhundert hat sich dieses edle Unterfangen in einen Wust aus Bürokratie, Papierkrieg und den Bestrebungen der Regierenden verwandelt.

Der unbestreitbar politisch mächtigste Mann in Magnimar ist der Oberbürgermeister Haldmir Grobaras, ein dickbäuchiger, selbstsüchtiger Politiker, der sich mehr

ANHANG EINS:
 FORTSETZUNG
 DER KAMPAGNE

ANHANG ZWEI:
 SANDSPITZE

ANHANG DREI:
 MAGNIMAR

ANHANG VIER:
 SCHILDKRÖTENFÄHRE

ANHANG FÜNF:
 XIN-SCHALAST

ANHANG SECHS:
 BESTIARIUM

ANHANG SIEBEN:
 NEUE REGELN

ANHANG ACHT:
 MAGISCHE
 GEGENSTÄNDE

KARTE DREI:
 MAGNIMAR



um sein eigenes Wohl als um die Bedürfnisse der Benachteiligten kümmert, von denen er so viel hört. Grobaras, der Magnimar bereits seit Jahren regiert, kümmert sich nur halbherzig um die Bedürfnisse der Stadt; die Verteilung der städtischen Gelder, der Einsatz der Stadtwache und die Sorgen der zahllosen Gruppen sind ihm gleichgültig, während er mit Freuden Schmiergelder und üppige Geschenke annimmt. Obwohl seine Hingabe zur herrlichsten chelischen Mode und seine zahlreichen Kinne den Oberbürgermeister als auffallend zügellos und geckenhaft erscheinen lassen, so verbirgt sich dahinter eine silberne Zunge und ein Privatvermögen, mit dem beinahe jedes Versprechen eingehalten werden kann. Obwohl er eigentlich im Auftrag des Amtrates handeln sollte, ignoriert er seine Pflichten häufig und achtet mehr darauf, ob seinen eigenen Erklärungen Folge geleistet wird oder nicht.

Eine dritte politische Körperschaft, die außerhalb der Stadtregierung operiert, ist der Rat der Varisier. Auf Drängen der Stadtältesten wurde vor mehr als achtzig Jahren der Rat der Varisier gegründet, der dafür sorgt, dass die Regierung von Magnimar nicht die Rechte und Traditionen der varisischen Ureinwohner (sowie peripher der Schoanti) verletzt, die in engen Gemeinschaften sowie Zelt- und Wagenlagern überall in der Stadt leben.

Da die Stadt von jenen gegründet wurde, die nicht unter der Knute von Tyrannen leben wollten, gibt es in Magnimar vergleichsweise wenige Gesetze. Die Stadtwache unterhält ihre Kaserne im Arvenstieg, der hoch aufragenden Festung des kleinen Heeres von Magnimar, und geht von dort aus überall in der Stadt auf Streife; wengleich Oberbürgermeister Grobaras Anordnungen dafür sorgen, dass dem Reichenbezirk des Gipfels die meiste Aufmerksamkeit zukommt. Wenn das Gesetz hinterfragt wird oder nicht von der Stadtwache durchgesetzt werden kann, werden die Streitigkeiten vor dem geachteten Gerichtshof verhandelt. Dreizehn Richter (unter dem Vorsitz des **OBERSTEN RICHTERS BYRG ARGENTIN** (RN Mensch Adelige 6/Kämpfer 3)) bilden das oberste Gericht der Stadt: Sie schlichten Streits und entscheiden über Schuld oder Unschuld derjenigen, die vor sie treten.

In Magnimar gehen zahlreiche Verbrecher ihrem kriminellen Handwerk nach. Die Mitglieder der ältesten Bande, die Nachtmesser, sehen sich selbst als rechtmäßige Herrscher über die kriminelle Unterwelt. Die verbrecherischen Varisier, die man als Sczarni kennt, operieren ebenfalls in großer Zahl in Magnimar und tragen Namen wie die Kriecher, die Turmschwester oder die Kiehmangler, die sich auf besondere Arten von Verbrechen spezialisiert haben und in Gebieten hier vor Ort vorgehen. **JASTER FRALLINO** (CB Mensch Kämpfer 5/Schurke 4), ein alternder, gnadenloser Raufbold mit breiten Narben um den Hals, führt die größte und mächtigste Gruppe an, die Gehängten, deren Wagentross beinahe genau unter dem palastartigen Heim von Oberbürgermeister Grobaras steht, dem Trutzgarten.

In dem Versuch, aus dem Stadtstaat etwas mehr als einen übertrieben großen Handelsposten zu machen, fördert die Regierung im besonderen Maße die Bildung

und die Kunst. Am meisten haben das Gründerarchiv und das Museum der Zeiten zur stadtweiten Aufklärung beigetragen. Diese herrlichen Bauten stehen auf einem kleinen Gelände nördlich der Amtshalle und beherbergen die Historien, Funde und Privatsammlungen einiger der angesehensten Bürger der Stadt. Abgesehen von diesen Hallen der Weisheit, ist Magnimar außerdem die Heimstatt mehrerer (mehr oder weniger) geachteter Kunsthäuser. Während im Triodea auf dem Gipfel die

herrlichsten Theaterstücke in Westvarisia aufgeführt werden, ist der beliebteste öffentliche Veranstaltungsort zweifellos die Schlangenbahn. Dieses gigantische Stadion ist das größte Bauwerk der Stadt, in dem Zehnkämpfe, Pferde- und Hunderennen, magische Darbietungen, Zirkusvorstellungen und (bei seltenen Gelegenheiten) Seeschlachten in kleinem Maßstab und gestellte Gladiatorenkämpfe stattfinden.

Da Magnimar vornehmlich eine Handelsstadt ist, verdankt sie ihren Wohlstand den zahllosen ausländischen Kaufleuten, die bereitwillig den berühmten sicheren und kostenfreien Hafen der Stadt nutzen. Die Stadt erhebt keine Steuern auf das Anlegen von Schiffen oder auf Einfuhren, wodurch sie offen ist für Geschäftsleute aus allen Ländern und die zahlreichen varisischen Güter zum Handel freigibt. Daher betreiben einige der namhaftesten Handelskompanien,

Kaufmannsfamilien und Schifffahrtsunternehmen regelmäßig ihre Geschäfte in der Stadt, und manche haben sogar eigene Kontore und ortsnahe private Werften eingerichtet.

In Magnimar sind alle Religionen aus allen Winkeln der Welt willkommen, solange sie keine andauernden Kreuzzüge unterstützen oder die Gesetze der Stadt brechen. Die Kirchen von Abadar, Calistria, Iomedae und Pharasma haben starke Gemeinden überall in der Stadt, während Desna vor allem unter den Varisiern angebetet wird. Traditionen und Volksglaube umgeben den Arvenstieg, der zum Anziehungspunkt für eine Reihe himmlischer Mysterienkulte geworden ist, deren Mitglieder unter Ausschluss der Öffentlichkeit merkwürdige Rituale durchführen, und es ist bekannt, dass Vereinigungen, die mehrere Himmlische Herrscher anbeten, sich ebenfalls in der Stadt versammeln.

Und dann ist da noch der Zornspann. Diese uralte, aus mehreren Kilometern Entfernung sichtbare Basaltbrücke beherrscht die Küste Magnimars. Die Riesenbrücke, wie sie manchmal genannt wird, ragt aus ihrer auffälligen Grundfeste auf der Seekluft heraus und erhebt sich mehr als neunzig Meter hoch über der Stadt, woher der überschattete Bezirk auch seinen Namen hat: Unterbrück. Der Zornspann ist schon lange eine Quelle der Verwunderung, der Geheimnisse und des Unglücks. Zwar wählten die Gründer von Magnimar den Standort ihrer Siedlung hauptsächlich aufgrund des natürlichen Hafenbeckens und der Nähe zum Yondabakari aus, doch boten die alten Trümmer des Zornspanns, die einst überall auf dem Strand lagen, günstigen Baustoff für die junge Siedlung. Inzwischen prahlen viele der ältesten und herrlichsten Bauwerke Magnimars mit Grundsteinen, Pfeilern und Plastiken aus dem Basalt des Zornspanns.





ANHÄNGE

ANHANG EINS:
FORTSETZUNG
DER KAMPAGNE

ANHANG ZWEI:
SANDSPITZE

ANHANG DREI:
MAGNIMAR

ANHANG VIER:
SCHILDKRÖTENFÄHRE

ANHANG FÜNF:
XIN-SCHALAST

ANHANG SECHS:
BESTIARIUM

ANHANG SIEBEN:
NEUE REGELN

ANHANG ACHT:
MAGISCHE
GEGENSTÄNDE



DIE BEZIRKE VON MAGNIMAR

In der Stadt Magnimar gibt es beinahe zwei Dutzend kleiner Viertel, und von vielen verschieben sich die Grenzen im Verlauf der Zeit. Auf der anderen Seite sind die neun Hauptbezirke der Stadt klar und deutlich abgegrenzt. In den folgenden Abschnitten werden diese neun Bezirke zusammengefasst.

ALABASTERBEZIRK: Der Alabasterbezirk ist die Heimstatt für viele der reichsten und mächtigsten Adeligen in Magnimar und wird überschattet von den Türmen der Festung Indros und der weitläufigen Schlangenbahn (dem größten öffentlichen Veranstaltungsort der Stadt).

GRÜNDERSTEIN: Der Bezirk, der als Gründerstein bekannt ist, ist ein gemütliches und vergleichsweise ruhiges Viertel. Es ist hauptsächlich ein Wohngebiet und beherbergt einen Großteil der größeren Tempel der Stadt (darunter die Kirchen von Desna, Calistria, Erastil und Pharasma).

LEUCHTFEUER: Das Ufergebiet des Leuchtfuers beherbergt viele magnimarisische Betriebe (wie den Schiffsbau und die Fischerei) sowie den städtischen Marinehafen. Je weiter man vom Ufer aus ins Innere von Leuchtfuer eindringt, desto tiefer taucht man in das labyrinthartige Armenviertel des Bezirks vor, das verkommene Lumpenend.

NAOS: Die Mehrheit der varisischen Oberschicht lebt in diesem Bezirk inmitten eleganter, aus Stein erbauter Stadthäuser oder kleinen Villen. Das höchste Gebäude Magnimars, der Arvenstieg, erhebt sich über dem Bezirk. Darüber hinaus steht hier das größte Gotteshaus in Magnimar, die Kathedrale von Abadar.

ORDELLIA: Ordellia ist eher ein Vorort als ein eingebundener Bezirk Magnimars und auch als Fremdviertel bekannt. Dort leben die meisten nicht-menschlichen Bürger der Stadt neben vielen anderen Besuchern aus anderen Nationen der Region der Inneren See.

TIEFKLUFT: Dies ist das Amüsierviertel Varisias, ein Stadtteil, der erst nach Sonnenuntergang zum Leben erwacht. Hier können die Besucher Abwechslung und Zerstreuung in den zahlreichen Spielhallen, Kneipen, Bordellen, Theatern und ähnlichen Orten der Entspannung suchen.

UNTERBRÜCK: Besser bekannt als „der Schatten“, ist Unterbrück Magnimars gefährlichstes Armenviertel. Dieser Bezirk, der im beständigen Zwielicht unter der Zornspann liegt, ist ein Zufluchtsort für Verbrecher, Schmuggler und sogar einige monströse Raubtiere.

VERWALTUNGSBEZIRK: Der Verwaltungsbezirk ist vermutlich der größte Stadtteil Magnimars. In ihm stehen die meisten der städtischen Regierungsgebäude, darunter die Amtshalle und der Giebelbau. In diesem Bezirk aus herrlichen Steingebäuden finden sich zudem weitere namhafte Sehenswürdigkeiten wie die Golemhütte (eine Schule und Fabrik zur Herstellung von Konstrukten) und die vielseitige Sammlung von Tieren, die in der Menagerie des Oberbürgermeisters ausgestellt sind.

WERFTWEG: In Magnimars größten Handelsbezirk findet sich zudem der größte freie Markt in Varisia: der Segelbasar, ein weitreichendes Gebiet aus Häusern und Straßen, das von der sogenannten Marktfürstin Sabriyya Kalmeralm beherrscht wird.

ANHANG 4: SCHILDKRÖTENFÄHRE

SCHILDKRÖTENFÄHRE IST EINE KLEINE ANSIEDLUNG AM VOM REGEN DURCHTRÄNKTEN NORDUFER DES LEHMGRUNDSEES. DREI AUFFALLENDE FÄHREN AUS DEN PANZERN VON RIESENSCHILDKRÖTEN, DIE AUTEK LAVENDI, EINER DER GRÜNDER GETÖTET HAT, MACHEN SCHILDKRÖTENFÄHRE ZUM HAUPTUMSCHLAGPLATZ FÜR WAREN IN DER REGION. SCHILDKRÖTENFÄHRE LIEGT BEINAHE EINHUNDERTZWANZIG KILOMETER VON DER NÄCHSTEN, GLEICH GROSSEN SIEDLUNG ILSURIAN ENTFERNT UND STEHT NOMINELL SEIT FÜNFUNDVIERZIG JAHREN UNTER DER HERRSCHAFT MAGIMARS: EIN ABKOMMEN, DEM DIE BEWOHNER ZUSTIMMTEN, UM ALS GEGENLEISTUNG VOR DEN OGERN UND OGERARTIGEN DER UMGEBUNG GESCHÜTZT ZU SEIN.



In mancherlei Hinsicht bleibt Schildkrötenfähre unabhängig, da offizielle Besuche aus Magnimar aufgrund der Abgeschiedenheit selten sind und weit auseinanderliegen. Der derzeitige Bürgermeister von Schildkrötenfähre ist ein alternder Kleriker des Erastil namens Melin Schried, ein selbstloser Mann, der die Dorfkirche sowohl als sichere Zuflucht für Reisende als auch Spital führt, in dem er die Kranken des Dorfes pflegt. In Schildkrötenfähre gibt es zudem eine Handelsstelle (Schildkrötenfährer Gemischtwaren), ein Gasthaus (die Schildkrötenfähre), ein Wirtshaus (Wohl bekommt) und einen Schmied (Eisenzahns Metallarbeiten). Die meisten Häuser, aus denen das Dorf besteht, werden von Bauern, Jägern, Fischern und Fallenstellern bewohnt – von denen die meisten nicht weiter nach Süden reisen als bis Ilsurian. Die Ankunft der SC könnte für die Bewohner von Schildkrötenfähre eine aufregende Neuigkeit bedeuten, selbst wenn das Wetter nicht so Unheil verkündend wäre... oder Nachrichten aus der Rannickfeste nicht so spärlich geworden wären!

ANKUNFT IN SCHILDKRÖTENFÄHRE

Besuchern gegenüber sind die Bewohner von Schildkrötenfähre ziemlich freundlich, auch wenn viele nervös und sprunghaft wirken, bei Einbruch der Nacht rasch ihre Türen verschließen und beim Bellen eines Hundes oder eines anderen unerwarteten Geräusches überreagieren. Dieses Gefühl ist nur zum Teil auf die frühen Winterregen zurückzuführen, und den SC sollten schon bald klar werden, dass die Sorgen, die man sich in Magnimar um die Rannickfeste macht, nicht unbegründet sind.

Wenn die SC die Dorfbewohner nach der Festung fragen, bestätigen sie, dass die Schwarzpfeile sich seit mehreren Wochen nicht mehr gemeldet haben. Normalerweise kommen alle paar Tage zwei oder drei Waldläufer nach Schildkrötenfähre, um Vorräte einzukaufen, Neuigkeiten einzuholen oder auf der Suche nach Unterhaltung, aber seit vor einigen Wochen der Regen heftig einsetzte, hat niemand mehr etwas von ihnen gehört. Darüber hinaus ist die Wildnis in der Umgebung (insbesondere der Kreegwald) noch gefährlicher geworden. Wilde Tiere wie Bären, Feuerfellpumas und Wildschweine kommen am Waldrand immer häufiger

vor, und viele der Jäger und Fallensteller von Schildkrötenfähre glauben, diese Raubtiere würden durch das verstärkte Treiben heimischer Monster wie Oger, Trolle oder Schlimmerem aus den Tiefen des Waldlandes vertrieben. Am Anfang der Woche wurde ein Spähtrupp nach Norden entsandt, um den Kontakt mit der Rannickfeste wieder aufzunehmen, doch bisher ist der Trupp nicht zurückgekommen.

SCHILDKRÖTENFÄHRE, ABGELEGENE VARISISCHE ANSIEDLUNG

RN Ansiedlung

Gesellschaft -1; **Gesetz** +1; **Korruption** -1; **Verbrechen** -2;

Wirtschaft +0; **Wissen** +0

Eigenschaften Isoliert, Strategische Lage

Gefahr +0

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Autokratie (Bürgermeister)

Einwohner 430 (391 Menschen, 22 Gnome, 17 Halblinge)

Wichtige Persönlichkeiten

Melin Schried, Bürgermeister und Priester (RG Garundi Kleriker des Erastil 5)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 550 GM; **Kaufkraft** 2.500 GM; **Zauberei** 3. Grad

Gegenstände, **Schwache** 2W4; **Durchschnittliche** 1W4; **Mächtige** -

ALLTAG IN SCHILDKRÖTENFÄHRE

In der Ansiedlung Schildkrötenfähre steht nicht alles zum Besten, als die SC zum Anfang von Kapitel Drei dort ankommen. Der Regen hat früh eingesetzt und die ohnehin düstere Stimmung noch weiter gedrückt, denn etwas geht in der Gegend vor. Seit Monaten verschwinden Nutztiere, und seit Kurzem werden zudem immer mehr Jäger und Fallensteller vermisst. In einer Ansiedlung mit gerade einmal 430 Seelen schmerzt jeder Verlust, und keiner war schmerzhafter als der tragische Untergang des Vergnügungskahns *Paradies* und der Verlust von fast zwei Dutzend Leben. Dass nur die Hälfte derjenigen, die damals an Bord waren, keine Einheimischen waren, lindert die Qual über den Untergang des umstrittenen Kahns nicht wirklich.

Als die *Paradies* noch in Betrieb war, waren die Meinungen über den sogenannten „Vergnügungskahn“ in Schildkrötenfähre geteilt: Auf der einen Seite standen diejenigen, die es im Geheimen freute, dass eine





Spielhölle und eine bessere Kneipe in den Ort gekommen war, während man auf der anderen Seite der Überzeugung war, die *Paradies* wäre eine Gefahr fürs Geschäft und die Moral. Die Eigentümerin und Geschäftsführerin des Kahns, eine wunderschöne, rothaarige Frau namens Lukrezia, sorgte für einen ähnlichen Zwiespalt zwischen jenen, die sich von ihrem Charme hatten einlullen lassen, und jenen, die sich dadurch bedroht fühlten. Es ist eine Ironie des Schicksals, dass der tragische Untergang der *Paradies* zu einer einheitlichen Meinung führte: Inzwischen erinnern sich die Bewohner von Schildkrötenfähre sowohl mit Zuneigung als auch mit Trauer an Lukrezia und haben vielleicht zu spät erkannt, dass das zusätzliche Einkommen, das die *Paradies* der Ansiedlung einbrachte, recht hoch gewesen ist. Die Tragödie ereignete sich erst kürzlich (Lukrezia versenkte den Kahn knapp eine Woche, nachdem die Rannickfeste den Ogern in die Hände fiel, ungefähr einen Monat, bevor die SC in Schildkrötenfähre ankommen), so dass sie noch immer spürbar ist und mehrere Einwohner den Verlust ihrer Lieben betrauern. Der Kahn sank gegen Mitternacht, als er träge auf dem Lehmgrundsee trieb. Es gab keine Überlebenden. Hätte ein Jäger, der erst spät nach Hause zurückkehrte, nicht gesehen, wie die Lichter des Kahns nach und nach ausgingen, während er im Wasser versank, hätte tatsächlich niemand den Verlust vor Anbruch des nächsten Tages bemerkt. In den Tagen nach der Tragödie wurden Untersuchungen durchgeführt. Versuche der Anwohner, zu dem Wrack hinunterzutauchen und die Leichen zu bergen, schlugen aufgrund der Tiefe des Sees und der besonders aggressiven Fische fehl, die sich in dem Bereich angesammelt hatten (siehe unter „Wrack der *Paradies*“ auf Seite 396). Eine

halbherzige Untersuchung durch einen einsamen Vertreter aus Ilsurian in derselben Woche förderte keine weiteren Hinweise zutage, warum der Kahn gesunken war. Wenn man die Einheimischen nach dieser Untersuchung fragt, erwidern die Dorfbewohner verbittert, der Ermittler sei eher daran interessiert gewesen, die Untersuchung einfach hinter sich zu bringen, so dass er früher heimkehren konnte.

Inzwischen glauben gut die Hälfte der Schildkrötenfährer, ein Monster im See (entweder die Schwarze Magga oder der legendäre Riesenknochenhecht Rotauge) hätte die *Paradies* versenkt, während die andere Hälfte vermutet, der Kahn sei aufgrund des gesammelten Gewichts der Sünden an Bord gesunken (eine alles andere als feinsinnige Art zu sagen, „es war die Strafe Erastils, dass sie sanken“). Niemand im Dorf erkennt die Wahrheit: dass nämlich Lukrezia für die Tragödie verantwortlich war und sie immer noch am Leben ist.

Doch trotz des peitschenden Regens, des seltsamen Verschwindens von Dorfbewohnern und des Verlustes der *Paradies*, ist das, was die Bewohner von Schildkrötenfähre eigentlich nervös macht, das beunruhigende Schweigen seitens der Rannickfeste. Die Schwarzpfeile sind gut darin, die Straßen und Waldränder für Jäger und Reisende sicher zu machen, doch seit Wochen haben sich die Waldläufer weder im Umland noch im Dorf blicken lassen. In der Regel würde an jedem Feuertag eine offizielle Gesandtschaft aus der Rannickfeste Schildkrötenfähre besuchen; zusätzlich zu denjenigen, die Dienstfrei haben. Als also zwei Wochen verstrichen, ohne dass die Waldläufer auftauchten, wurden Sendboten zur Festung geschickt, um nach dem Rechten zu sehen. Keiner von ihnen ist zurückgekommen.

SCHILDKRÖTEN- FÄHRE



Bürgermeister Schried befürchtete das Schlimmste und sendete eine Nachricht nach Magnimar, in der er um Hilfe bei der Untersuchung bat. Die SC sind die ersten, die auf diesen Hilferuf reagieren.

ORTE IN SCHILDKRÖTENFÄHRE

Es gibt neun interessante Orte in Schildkrötenfähre.

1 DIE SCHILDKRÖTENSTUBE: Da seit Kurzem keine Schwarzpfeile mehr ins Dorf kommen, ist der Wirt **KESTEN ORLANDI** (N Mensch Experte 3) besonders übel gelaunt, während er zusehen muss, wie seine Gewinne dahinschwimmen. Falls die SC im Gasthaus ein Zimmer suchen, versucht er zunächst, ihnen für jedes Zimmer 5 GM zu berechnen.

2 WOHL BEKOMMTS: Das Wirtshaus ist im Besitz des redseligen Halbvingpärchens **JADS** und **BERTHANDI KESKER** (NG Halblinge Experten 2) und wird von Jägern, Fischern und Fallenstellern frequentiert. Den Halblingen war die *Paradies* ein Dorn im Auge, da sie durch den Kahn einen Großteil ihrer Kundschaft einbüßen mussten.

3 LEHMGRUNDFÄHRE: Für den erschwinglichen Preis von 2 KM pro Passagier konnte man mit dieser Fähre früher einmal pro Tag nach Pendaka und wieder zurückfahren.

4 EISENZAHNS METALLARBEITEN: Dieses Gebäude birgt die einzige Schmiede in Schildkrötenfähre und ist nach dem ernsthaften Betreiber und Besitzer **EISENZAHN JORVENI** (RN Mensch in mittleren Jahren Experte 2/Bürgerlicher 2) benannt. Eisenzahn verließ Isgar, nachdem ein Hobgoblin ihn mit einer Keule ins Gesicht getroffen hatte, und schmiedete falsche Zähne aus Metall, um sein kaputtes Lächeln zu verbergen.

5 SCHILDKRÖTENFÄHRER GEMISCHTWAREN: Die Schildkrötenfährer Gemischtwaren werden von der alten Jungfer

WENDA LINI (NG Mensch in mittleren Jahren Bürgerliche 3) betrieben; das Warenangebot ist praktisch und wenig einfallreich.

6 KIRCHE VON ERASTIL: Die Kirche ist das größte Gebäude des Dorfes; sie dient gleichzeitig als religiöses Zentrum und Rathaus von Schildkrötenfähre, und ihr Seelsorger ist gleichzeitig geistiges wie politisches Oberhaupt des Dorfes. Melin Schried ist derjenige, der Hilfe aus Magnimar anforderte; zudem ist er auch der Mann, auf den die Dorfbewohner verweisen, sobald die SC ankommen. Solange die SC im Dorf sind, bietet Melin ihnen kostenlose magische Dienste an (wenngleich er es begrüßt, den Zehnten in Erastils Namen anzunehmen). Trotz seines Eifers und seiner guten Absichten hat Melin kaum eine Ahnung von der wahren Gefahr, die Schildkrötenfähre bedroht, und kann den SC leider keine weiteren Informationen geben, als dass er vorschlägt, sie sollten nach Norden gehen und in der Rannickfeste nach dem Rechten sehen.

7 SCHÄDELFÄHRE: Für 1 KM pro Fahrt kann man nach Bedarf mit dieser Fähre über den Schädelfluss setzen. Falls sich Reisende von Westen her nähern, können sie mit einer großen Glocke auf dieser Flussseite die Fähre rufen.

8 SCHILDKRÖTENFÄHRER SCHULHAUS: Diese Einklassenschule wird von **TILLIA HENKENSEN** (RN Expertin 4) geleitet, einer pruden, aber hübschen Frau, die bei der Jugend von Schildkrötenfähre wahre Wunder bewirkt hat, nachdem sie einen schlecht gelaunten und altmodischen Lehrer ersetzte, der unter mysteriösen Umständen im Fluss ertrank.

9 FRIEDHOF VON SCHILDKRÖTENFÄHRE: Generationen von Bauern, Jägern und Wegbereiter liegen hier begraben. Die Kinder im Ort erzählen gerne Gruselgeschichten über den Friedhof, der erstaunlicherweise weder von Spukerscheinungen noch von Geistern heimgesucht wird.



GERÜCHTE IN SCHILDKRÖTENFÄHRE

Die Dörfler sind seit einiger Zeit ruhig und mürrisch, doch wenn man sie nach Neuigkeiten fragt, hört man mit Sicherheit immer irgendein Gerücht! Hinter jedem Gerücht in der folgenden Tabelle steht entweder „(Wahr)“ für ein wahres Gerücht oder „(Falsch)“ für ein falsches Gerücht. Beachte bitte, dass die SC aufgrund eines falschen Gerüchtes einen Bereich in Augenschein nehmen könnten, der für das Abenteuer wichtig ist, selbst wenn der ursprüngliche Grund dafür in einer falsche Annahme liegt.

W12	ERGEBNIS
1	Die Schwarze Magga, das Monster in den Storvaltiefen, bleibt nicht in ihrem See. Unterwassertunnel verbinden diesen See mit dem Lehmgrundsee, und hin und wieder kommt das Monster dorthin, um Fischer zu fressen! Ich bin sicher, das Gleiche ist mit der <i>Paradies</i> passiert: Die Schwarze Magga ist herabgeschwommen und hat all diese dreckigen Sünder gefressen! (Falsch)
2	Wir hatten seit Wochen keinen Besuch mehr von den Schwarzpfeilen. Ich bin der Erste, der zugibt, dass sie nicht gerade der freundlichste Haufen sind, aber sie leisten gute Arbeit und halten die Oger und anderen Viecher in den Wäldern und auf den Hügel in Schach. Ich hoffe, ihnen ist nichts zugestoßen! (Wahr)
3	Der Regen hat dieses Jahr früh eingesetzt. Der wird noch meine Ernte überfluten, wenn er nicht bald aufhört. Als es das letzte Mal so früh geregnet hat, gab es Überschwemmungen. Das war ... wann? Vor vierzig Jahren? Stellte sich raus, dass eine Hexe hinter all dem steckte: Mit dem Regen hat sie versucht, uns alle in Frösche oder so was zu verwandeln! (Falsch)
4	Seit Kurzem verschwinden Leute. Und nicht nur die, die tief in die Wälder gehen. Ich rede von Fischern, Reisenden, Leuten draußen auf den Straßen. Ich wette, das sind die Graul. Die Familie hat Ogerblut in den Adern, und wenn man erst mal Ogerblut in den Adern hat ... dann stimmt was nicht mit einem! (Teilweise wahr)
5	Hab gehört, vor einer Woche hätte Rotauge der Hecht ein paar Fischer aus Pendaka gefressen. Geschieht den Deppen ganz recht, wenn sie sich mit einem Fisch anlegen, der größer ist als ihr Boot! (Falsch)
6	Bevor es vor ein paar Monaten so heftig angefangen hat zu regnen, habe ich gehört, dass ein paar Jäger, die im Splitterbaumtal Jagd auf Wildschweine machten, ein paar echt große Fußabdrücke entdeckt haben. Fußabdrücke von Riesen! Es ist schon schlimm genug, dass wir hier Oger herumrennen haben, doch wenn sich ein Riese in dem Tal herumtreibt, kann ich nur hoffen, dass die Schwarzpfeile mit ihm kurzen Prozess machen! (Wahr)
7	Die Oger oben auf dem Haken sind der Grund für all den Regen. Die haben sich einen Drachen oder so geholt, der fliegt um die Wolken herum und mischt die Stürme auf! (Falsch)
8	Auf der anderen Seite vom See im Schimmersumpf sind dauernd irgendwelche komischen Lichter zu sehen. Sie sind nicht immer da, aber ab und zu kann man in den frühen Morgenstunden sehen, wie sie auftauchen; die bewegen sich da drüben wie ein Haufen Leute, die Laternen tragen und rumtanzen und so'n Zeug. Der Ort ist verflucht, ich sag's euch! (Teilweise wahr)
9	Die <i>Paradies</i> ist gesunken – tragisch, zugegeben. Aber wisst ihr was? Gut, dass wir den Kahn los sind, das ist meine Meinung. Ich weiß, es ist nicht nett, jemandem was Schlechtes zu wünschen, aber ich hoffe, diese Hure Lukrezia liegt jetzt auch am Grund des Sees. Treibt sich hier im Dorf rum mit geschwelltem Busen und zeigt Bein bei jedem Schritt Unten in Korvosa kann man vielleicht so rumlaufen, aber wir sind anständige Leute hier! Würde mich nicht wundern, wenn die <i>Paradies</i> gesunken wäre, weil sie Erastils Zorn auf sich und die ganze sündige Bande gezogen hat! (Falsch)
10	Letztens hab ich gesehen, dass mein Onkel so eine komische sternförmige Tätowierung auf der Schulter hat. Ich hab ihn danach gefragt, da wurde er plötzlich wütend und meinte, ich soll mich um meinen eigenen Kram kümmern. Ich meine ja nur ... ist nicht das erste Mal, dass ich diese Tätowierung gesehen hab. Ziemlich viele tragen sie. Sie verstecken sie gut, aber wenn ihr genau hinseht, könnt ihr sie bestimmt auf einem Knöchel oder Arm oder auf dem Rücken von jemandem sehen. Ich bin nicht tätowiert, damit das klar ist! Tätowierungen sind Sünde! (Wahr ... zumindest, was die Verbreitung der Tätowierungen angeht)
11	Der Damm im Norden zwischen den Storvaltiefen um den Schädelfluss wird von den Geistern derjenigen heimgesucht, die hier in der Gegend ertrunken sind. Durch die Schädel im Damm können die Geister einen sehen, wenn man sich nähert! (Falsch)
12	Keiner glaubt mir, aber der Anführer der Schwarzpfeile; Baiden heißt er, glaub ich ... Irgendwas macht der da drüben am anderen Ufer des Sees. Er geht in Weidenweiß ein und aus... Hab ich gesehen, meine Freunde auch. Ich bin ziemlich sicher, der führt was im Schilde. Schließlich gibt's da nichts Freundliches im Sumpf! (Teilweise wahr)

ANHANG EINS:
FORTSETZUNG
DER KAMPAGNEANHANG ZWEI:
SANDSPITZEANHANG DREI:
MAGNIMARANHANG VIER:
SCHILDKRÖTENFÄHREANHANG FÜNF:
XIN-SCHALASTANHANG SECHS:
BESTIARIUMANHANG SIEBEN:
NEUE REGELNANHANG ACHT:
MAGISCHE
GEGENSTÄNDEKARTE VIER:
SCHILDKRÖTEN-
FÄHRE



UMGEBUNG DES GROSSEN HAKENS

Das Gebiet südlich des Großen Hakens wird von dichten Wäldern, Seen und dem als Schimmersumpf bekannten Marschland beherrscht. Beachte bitte, dass die Orte, die vornehmlich in Kapitel Drei vorkommen, hier nicht erwähnt werden.

ALTER SANOSPFAD: Dieser beängstigend schmale Waldweg windet sich tief durch den Sanoswald und verbindet mehrere abgeschiedene Gnomensiedlungen miteinander, die in den Tiefen des Waldes zu finden sind. Gerüchten zufolge, würde sich der Pfad auf magischen Weise verschieben, wenn irgendjemand versucht, den Gnomen Ärger zu machen.

BITTERBROICH: Bitterbroich ist ein dreckiger, abgelegener Weiler mit ungefähr fünfzig Jägern und Fallenstellern und deren Familien. Ein einziger Handelsposten mit Namen Krokwinkel steht in der Mitte der Siedlung, und da mit den Gnomen des nahen Sanoswaldes reger Handel getrieben wird, bedeutet das, dass man dort auf unerwartete Gegenstände stößt.

ESCHENWALD: Viele Wälder in Varisia sind übel beleumdet, aber der Eschenwald ist in dieser Hinsicht legendär. Es scheint, dass jeder im Umkreis von einhundertfünfzig Kilometern behauptet, ein Verwandter oder der Freund eines Freundes, habe am unheimlichen Waldesrand persönlich einen Geist, einen Werwolf oder irgendeinen anderen Spuk gesehen.

KREEGWALD: Dieses Waldgebiet ist nach den Ogern auf dem Großen Haken benannt, wenngleich nur die halb-menschlichen Abkömmlinge ogrischer Wollust in ihm leben. Die Ogerartigen, die im Kreegwald hausen, sind untereinander zerstritten und machen Außenseitern kaum Scherereien. Wer sich allerdings zu tief in den Wald hineinwagt, wird zu Freiwild fürs Abendessen (oder Schlimmeres). Daher meiden die Jäger diese Gebiete gänzlich.

LEHMGRUNDSEE: Im Lehmgrundsee ist der Fang immer gut, allerdings sind die Fischer rasch dabei, Neuankömmlinge vor Nachtbauchboas (siehe Seite 162), gefräßigen Riesenknochenhechten und tödlichen Riesenschnapschildkröten zu warnen, die den Westteil des Sees heimsuchen.

PENDAKA: Der winzige Fischerweiler liegt auf einer felsigen Landzunge am Südufer des Lehmgrundsees. In Pendaka gibt es nur eine einzige Kombination aus Gasthaus und Handelsposten, genannt zur Glupschenden Gattin, und ist lediglich für die köstlichen Preiselbeer-Schildkrötenei-Pasteten des ortsansässigen Bäckers Olam Schisser bekannt.

SANOSWALD: Wenngleich die Gnome als Ganzes extrem verschlossen darüber sind, was im Sanoswald vor sich geht, gibt es Gerüchte, dass sie irgendwo im Herzen des Waldes ein Tor zur Ersten Welt pflegen.

SCHIEFERSEE: Aufgrund des Schlammes und der schwarzen Algen ist das Wasser des Schiefersees dunkel. Im Schiefersee lässt sich kaum etwas fangen; nicht etwa, weil es an Fischen mangelt, sondern wegen der Wildheit der großen, dunklen Knochenhechte, die im See heimisch sind.

SPLITTERBAUMTAL: In dieser öden Schlucht können die Bäume aufgrund des schlechten Bodens und der ständigen Zerstörung durch die Oger kaum wachsen. Seit Kurzem beansprucht der Hügelriese Rasmus das Tal für sich. Rasmus ist klüger und verschlossener als die meisten seiner Verwandten, so dass er nichts darin sah, sich Mokmuriens wachsendem Heer anzuschließen und sich heimlich in den Süden des Storvalplateaus abzusetzte. Nachdem er vor ein paar Jahren in diese Region gekommen war, erklärte Rasmus das Splitterbaumtal zu seinem Reich. Ob Rasmus nun dem Feind dient oder zu einem unerwarteten Verbündeten der SC wird, hängt ebenso von deiner Entscheidung wie von den Charakteren selbst ab.



ANHÄNGE

ANHANG EINS:
FORTSETZUNG
DER KAMPAGNE

ANHANG ZWEI:
SANDSPITZE

ANHANG DREI:
MAGNIMAR

ANHANG VIER:
SCHILDKRÖTENFÄHRE

ANHANG FÜNF:
XIN-SCHALAST

ANHANG SECHS:
BESTIARIUM

ANHANG SIEBEN:
NEUE REGELN

ANHANG ACHT:
MAGISCHE
GEGENSTÄNDE

KARTE FÜNF:
UMGEBUNG DES
GROSSEN HAKENS

RASMUS

EP	HG	TP
9.600	10	139

Hügelriese Kämpfer 2/Waldläufer 1 (PF MHB, S. 219)

CN Großer Humanoider (Riese)

INI -1; Sinne Dämmsicht; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 23 (-1 GE, -1 Größe, +9 natürlich, +6 Rüstung)

TP 139 (13 TW; 10W8+3W10+78)

REF +4, **WIL** +6, **ZÄH** +18; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Felsen fangen, Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Erdspalter des Donners* +1, +19/+14 (2W6+9/19-20/x3)

Fernkampf Fels +9 (1W8+12)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe *Erzfeind* (Zwerge +2)

SPIELWERTE

ST 27, **GE** 8, **KO** 23, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 5

GAB +10; **KMB** +19; **KMV** 28

Talente Eiserner Wille, Fertigungsfokus (Heimlichkeit), Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Kritischer Treffer (*Erdspalter*), Verstohlenheit, Waffenfokus (*Erdspalter*)

Fertigkeiten Entfesselungskunst -3, Heimlichkeit +17, Überlebenskunst +17, Wahrnehmung +10

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Besondere Eigenschaften Spurenlesen +1, Tierempathie -2

Ausrüstung Brustplatte, *Erdspalter des Donners* +1, *Ring der Gegenzauber* (enthält *Person beherrschen*)

STORVALTIEFEN: Die Storvaltiefen füllen das gesamte Tal zwischen den Eisengipfeln und den Wyvernbergen aus und bilden einen See, der von dem uralten Schädeldamm am Südende gestaut wird.

WEIDENSTRASSE: Von den Gründern von Bitterbroich angelegt in dem Versuch, den Handel mit den Gnomen zu fördern, ist die Weidenstraße ein hiesiges Wunder. Die 4,5 Kilometer lange Straße wird in regelmäßigen Abständen von herabhängenden Pechlaternen gesäumt, und die häufig knarrenden Bretter

der Straße bieten den einzig trockenen Weg durch den Schimmersumpf.

WRACK DER PARADIES: Das Wrack der *Paradies* liegt an dieser Stelle 120 Meter unter dem Wasserspiegel inmitten von dickem Schlamm und scharfen Felsen. Ein Tauchgang zum Wrack wird durch die Anwesenheit von Rotaugen, einem besonders übellaunigen Albino-Riesenknochenhecht (PF MHB II, S. 149), noch erschwert. Wenn die SC den Knochenhecht allerdings erledigen, fördert eine Untersuchung des Wracks einige interessante Tatsachen zutage. Erstens: Offensichtlich trägt keines der Skelette der von den Fischen abgenagten Toten die herrliche Kleidung Lukrezias. Zweitens: Der Rumpf des Kahns weist eine Reihe, zweifellos künstlicher Löcher auf, und die Bohlen zeigen nach außen und weniger nach innen, was darauf hinweist, dass der Schaden, aufgrund dessen der Kahn sank, von jemandem an Bord verursacht wurde – vermutlich mit Absicht. Lukrezia war sorgfältig und hat keine Beweise in Bezug auf ihr wahres Wesen oder auf die Pläne für den Kahn hinterlassen.

WYVERNBERGE: Der Name der Bergkette sagt es schon, und Reisende sind angehalten, die Augen nach umherstreifenden Schwärmen giftiger, drachenartiger Jäger offen zu halten, die von den Wildziegen und freilaufenden Lamas des Gebirges leben.



ANHANG 5: XIN-SCHALAST

DIE MACHT DES AUSGEDEHNTEN REICHES VON THASSILON GRÜNDETE AUF UNTERWERFUNG UND HOCH ENTWICKELTER RUNENMAGIE. DIE MAGIE GRENZTE DIE EINZELNEN HERRSCHER DES REICHES VONEINANDER AB UND UMFASSTE UNTERSCHIEDLICHSTE ARTEN VON BLUTOPFERN, MÄCHTIGE GLYPHENLEGUNGEN UND DIMENSIONSVERZERRUNG. OHNE DIE RUNENMAGIE UND DIE VERSKLAVUNG DER RUNENRIESEN HÄTTEN DIE THASSILONISCHEN TRUPPEN NIEMALS SOLCH WEITREICHENDE LANDSTRICHE EROBERN KÖNNEN. MIT IHNEN WAREN SIE UNAUFHALTSAM – ZUMINDEST BIS DAS ZEITALTER DER LEGENDEN ENDETE UND DAS ZEITALTER DER FINSTERNIS ANBRACH. DENN DER ERDENFALL ZERSCHMETTERTE NICHT NUR AZLANT, SONDERN RISS AUCH THASSILON AUSEINANDER.

Thassilon bestand aus sieben Einzeldomänen, die jeweils von einem der sieben Runenherrscher regiert wurden. Die bevorzugte Tugend der Herrschaft eines jeden Regenten wurde durch deutliche und ausbeuterische Gesetze der Domäne in konkrete Form gebracht. Jeder Runenherrscher regiert von einer eigenen Hauptstadt aus, die den Namen der Domäne trug und dem die Vorsilbe „Xin“ vorangestellt wurde, die im Alt-Thassilonischen sowohl „königlich“ als auch „Thron von“ bedeutet und von dem ersten Kaiser herrührt. Daher trug die Hauptstadt von Schalast den Namen Xin-Schalast.

Bakrakhan, die Domäne des Zorns, grenzte im Osten an Schalast. Beide Domänen waren in einen beständigen Krieg verwickelt, bis Bakrakhan während des Kataklysmus, der dem Untergang Thassilons vorausging, vernichtet wurde und im Meer versank. Bakrakhan war ein Land vieler Krieg führender Stämme, die zwar der Runenherrscherin Alaznist dienten, aber einander hassten. Es heißt, in den dichten Wäldern der Domäne würden Hunderte Stämme von Sündenbruten und Humanoiden hausen, hauptsächlich Goblins, Gnolle und Grottenschräte. Versklavte Hügelriesen waren in Bakrakhan ebenso alltäglich wie Dämonen und Qlippoths, denn Runenherrscherin Alaznist hatte dunkle Pakte mit fremdartigen Mächten des Abyss geschlossen.

Cyrusian, das man mit Hochmut gleichsetzte, wurde von alters her als die mächtigste Domäne angesehen. Zur Hochzeit Cyrusians errichteten die Runenriesen und Drachensklaven noch mehr und größere Monumente zum Ruhm von Cyrusian als in jeder anderen Domäne. Cyrusian wurde von dem mächtigsten unter den Runenherrschern regiert: Xanderghul, einer von lediglich zwei Runenherrschern, die vom Anbeginn bis zu legendären Niedergang Thassilons über eine Nation herrschten.

Edasseril, die Domäne der Strebsamkeit und des Neids, war reich an Nutzholz, Edelsteinen und Eisen. Die ursprüngliche Runenherrscherin des Neids, deren Namen mit der Zeit in Vergessenheit geraten ist, war wie besessen von der Schönheit und Macht der benachbarten Elfennation Celwynvian, und es waren die Elfen, die den Namen Edasseril für ihr Reich vereinnahmten. Als Thassilon fiel, wurde die Domäne von Runenherrscherin Belimarius regiert.

Eurythnia, die Domäne der Fruchtbarkeit und der Wollust, verdankte seinen Wohlstand vornehmlich dem Seeverkehr und dem Handel mit weit entfernten Ländern

und seinen Reichtum den Gewürzen und Bordellen. Sumpfriesen schützten die Warentransporte vor Piraten. Das Land wurde von Runenherrscherin Sorschen regiert, die (ebenso wie Runenherrscher Xanderghul) solange über ihr Reich gebot, wie Thassilon existierte.

Gatasch war die Domäne des Überflusses und der Völlerei, für die Einwohner aber ein zumeist friedliches und mit reichen Ernten gesegnetes Land. Darin lagen die Vorteile von Gatasch, dennoch lebte das Volk in Angst vor seinen nekromantischen Anführern. Ankhegplagen waren an der Tagesordnung, Landhaie fraßen einen Gutteil der Bauern und Diener des Runenherrschers, und regelmäßig suchten Banditen aus anderen Königreichen das Land heim, das von Runenherrscher Zutha beherrscht wurde.

In Haruka, der Domäne der Ruhe und der Trägheit, war das Volk langsam, arbeitsscheu und durchtrieben. Die meisten Harukesen, die bis zum Untergang Thassilons von Runenherrscher Krune regiert wurden, betätigten sich als Sklavenhändler, verkauften das Fleisch ihrer Waren oder erfreuten sich am Missbrauch ihres Eigentums. Man betrachtete die Domäne als grausam und häufig als heuchlerisch und von Natur aus als faul. Die Feinde, die (abgesehen von sonstigen Ausschreitungen) den Frieden in Haruka hauptsächlich bedrohten, waren Stämme von Boggards und freie Hügelriesen, die sich regelmäßig mit aufständischen Sklaven, die sich in den Hügeln verbargen, gegen deren Herren verbündeten.

Von den sieben Reichen Thassilons war das zentral gelegene Schalast das wohlhabendste. Schalast war nach Cyrusian die zweitgrößte Domäne, und ihre Reichtum stammte nicht nur aus den Bergwerken, in denen Gold, Mithral, Kupfer und Edelsteine abgebaut wurden, sondern auch von den groß angelegten Steinbrüchen, aus denen der Baustoff für die Monumente dieses Zeitalters stammte. Der größte und ergiebigste der damaligen Steinbrüche bildet einen riesigen See, der heute als die Storvaltiefen bekannt ist. Doch die Erträge aus den Bergwerken und Steinbrüchen reichten niemals aus. Runenherrscher Karzoug wollte immer mehr, und von seiner Hauptstadt Xin-Schalast heißt es, sie sei mit Gold gepflastert gewesen – obwohl das meiste Gold eigentlich in die Schatzkammern und Alchemistenöfen der Stadt floss und nie wieder auftauchte.

Schalast war bekannt für wilde Oger und Waldriesen sowie für versklavte Steinriesen und exotische, außerweltliche Kunsthandwerker. Die Schätze der Domäne


**ANHANG EINS:
FORTSETZUNG
DER KAMPAGNE**
**ANHANG ZWEI:
SANDSPITZE**
**ANHANG DREI:
MAGNIMAR**
**ANHANG VIER:
SCHILDKRÖTENFÄHRE**
**ANHANG FÜNF:
XIN-SCHALAST**
**ANHANG SECHS:
BESTIARIUM**
**ANHANG SIEBEN:
NEUE REGELN**
**ANHANG ACHT:
MAGISCHE
GEGENSTÄNDE**

wurden manchmal in von Mammuts gezogenen Trossen transportiert. Die gewöhnlichen Einwohner bestritten ihren Lebensunterhalt als Bergarbeiter, Schmiede und Kaufleute, wodurch sie den Wohlstand weiter mehrten. Überall auf den Storvalplateau sind noch immer verlassene Bergwerke zu finden, und an den Gebirgspässen von Schalast stehen noch immer Klöster und Ruinen, die der Wildnis überlassen worden sind.

Karzoug, der Runenherrscher der Gier, war für seinen berechnenden Geist und seine vollkommene Gnadenlosigkeit bekannt. Gerüchten zufolge war er entweder ein Halb-Vampir oder ein Nachkomme eines Drachen. Erschreckender aber wäre zu wissen, dass er nur ein Mensch war. Die reine Habgier bestimmte jede seiner Handlungen. Zweifellos war Karzoug gierig und zutiefst korrupt (er ist berühmt dafür, dass er, als ihm seine Steuereintreiber ein paar Silberstücke zu wenig lieferten, eine ganze Stadt dem Erdboden gleichmachte), doch war dies der Lohn, der ihm durch die Runen für seine Macht und seine Hingabe zur Magie zuteilwurde. Mithilfe von Meuchelmördern, magischen Giften und dämonischen Abkömmlingen führte er einen lang anhaltenden Krieg gegen Alaznist, die Königin von Bakrakan. Schließlich ging ihr Reich irgendwie in den Fluten unter, gerade als das Thassilonische Reich fiel. Karzoug hatte die arkanen Mächte soweit gemeistert, dass viele vermuten, ein ganzes Königreich sei durch seine Hand zu Tode gekommen. Seine herrschaftliche Waffe war eine brennende Glefte, die mit unbezahlbaren Edelsteinen aus einem Meteoriten besetzt war.

WEITERE INFORMATIONEN ÜBER THASSILON

Der Rest des Anhangs beschäftigt sich überwiegend mit der zerstörten Unterstadt von Xin-Schalast, ein Ort, der

eine besonders große Rolle im letzten Kapitel von „Das Erwachen der Runenherrscher“ spielt. Wenn du diese Kampagne leitest, wirst du keine weiteren Informationen über das alte Reich von Thassilon brauchen, als in diesem Anhang oder im Text der jeweiligen Kapitel dieses Buches auftauchen. Wenn du allerdings mehr über Thassilon wissen willst, als im *Weltenband der Inneren See* auf Seite 211 zu finden ist, dann lies das Kapitel über Thassilon im *Almanach der Versunkenen Reiche*.

DIE BEWOHNER VON XIN-SCHALAST

Die zerstörte Stadt Xin-Schalast ist heute noch ebenso gefährlich wie zu ihren Glanzzeiten. Wenngleich der Runenherrscher im Auge der Gier gefangen ist und sowohl die Infrastruktur als auch das Heer der Stadt vor langer Zeit zerschlagen wurde, gehören die Monster, die dort inzwischen ihr Unwesen treiben, zu den schrecklichsten und zerstörerischsten Vertretern in der gesamten Region der Inneren See. Xin-Schalast ist die Heimatstadt vieler Riesen, zumeist Wolken- und Frostriesen, jedoch mischen sich auch kleine Stämme von Stein-, Taiga- und Sturmriesen darunter. Diese Riesen sind ausnahmslos der Kontrolle der wiedererwachten Runenriesen von Xin-Schalast unterlegen. Bevor Karzoug vor einigen Jahren erwachte, lebten die Wolken- und Frostriesen in Dutzenden zankender Stämme, doch unter der neuen Herrschaft sind sie wieder zu den niederen Sklaven geworden, die sie während der Glanzzeit Thassilons gewesen waren.

Aufgrund der Fähigkeit *Person beherrschen* der Runenriesen sind viele der Riesen, denen man in Xin-Schalast begegnet, auf telepathischem Wege mit den Runenriesen verbunden. (Als Faustregel gilt, dass sich in Xin-Schalast in einer Gruppe, die gegen die SC kämpft,



XIN-SCHALAST UNTERSTADT



ANHÄNGE

ANHANG EINS:
FORTSETZUNG
DER KAMPAGNEANHANG ZWEI:
SANDSPITZEANHANG DREI:
MAGNIMARANHANG VIER:
SCHILDKRÖTENFÄHREANHANG FÜNF:
XIN-SCHALASTANHANG SECHS:
BESTIARIUMANHANG SIEBEN:
NEUE REGELNANHANG ACHT:
MAGISCHE
GEGENSTÄNDEKARTE SECHS:
XIN-SCHALAST

mindestens ein Riese befindet, der auf diese Weise beherrscht wird.) Ein beherrschter Riese kann dieses telepathische Band nutzen, um seinem Herrn über die Anwesenheit, die Handlungen und die Taktiken der SC zu informieren und somit die gesamte Stadt vor ihrem Vordringen warnen. Ein Riese, der von einem Runenriesen befreit wurde, gerät in Panik und versucht sofort, die Umgebung zu verlassen; nur wenn er auf magische Weise dazu gezwungen wird, würde ein befreiter Riese überhaupt zweimal darüber nachdenken, nach Xin-Schalast zurückzukehren.

Es gibt noch weitere Monster in Xin-Schalast. Einige Monster, wie der blaue Drache Ghlorofaex, der Eisteufel Gamigin oder die untote und außerweltliche verborgene Bestie, treten in Kapitel Sechs direkt im Kampf gegen die SC an, während man anderen eher als wandernde Monster begegnet (siehe die Tabelle auf Seite 405). Abgesehen von den wirklich hirnlosen oder tierhaften Monstern, wissen alle Bewohner von Xin-Schalast, dass Runenherrscher Karzoug sich in seiner Gruft regt, und die Verteidiger der Stadt sehen in einem Sieg über die SC durchweg eine ausgezeichnete Möglichkeit, sich bei dem bald erwachenden Runenherrscher Ruhm und Belohnungen zu erwerben.

HANDWERKSVIERTEL

Der Bezirk ganz im Süden von Xin-Schalast ist das Handwerksviertel. Läden und Basare säumen die Goldstraße, und weiter südlich und östlich finden sich zahlreiche Gießereien, Werkstätten und Fabriken. Zisternen, die einst über Aquädukte unterhalb des Vergnügungsviertels gespeist wurden, sind nun leer. Die Mehrheit der Bewohner dieses Viertels bestand aus Humanoiden, welche die Versorgungskaste Xin-Schalasts bildeten – und ihre Nachfahren waren die Erben Variasias. Von allen Stadtvierteln wurden die Einwohner dort am wenigsten unterdrückt und genossen ein bescheidenes Maß an Freiheit von der Kontrolle durch die herrschende Klasse. Karzoug war nicht so dumm zu glauben, dass seine übertriebene Neigung zur Habgier durch die Früchte unterdrückter Handwerker befriedigt werden könnte, und ließ sie daher größtenteils zufrieden, solange sie ihm die Treue hielten und seine Schatztruhen mit ihren Steuern füllten. Sogar ein eigenes Tor führte in dieses Viertel der Stadt, wenn man nicht durch das Haupttor gehen wollte, eine gut befestigte Anlage mit Namen Krak Naratha. Im Nordteil des Handwerksviertels gibt es einen Säulengang, der zu einem pyramidenförmigen Bau auf einer großen Kuppel führt. Dieses Gebäude diente der Gilde der Baumeister und Architekten als Hauptquartier, deren Großmeister in der Regel das Viertel als Konsul regierte.

VERGNÜGUNGSVIERTEL

Wie alle großen Tyrannen und Diktatoren wussten die Runenherrscher, dass sie die Kontrolle über ihre Reiche niemals behalten würden, wenn sie den Massen keine Zerstreung böten. Daher war das Unterhaltungsviertel der aufwendigste Bezirk der Unterstadt. Dort konnte man sich jeder Art von vorstellbarer hedonistischer Zerstreung hingeben (und was man dort nicht fand, fand man im Hypogäum). Riesige Bauwerke wurden errichtet, die Besucher in Erstaunen versetzten und den Geschmack der Bewohner von Xin-Schalast trafen. Groß angelegte Spektakel wurden in den verschiedenen Veranstaltungsorten dieses Viertels aufgeführt. Zwar war

dies der bevölkerungsärmste, doch mit Sicherheit der am stärksten frequentierte Stadtteil, in dem die Besucher alles von herrlichem Essen und unschuldiger Unterhaltung bis hin zu den übelsten Sittenlosigkeiten finden konnten. Ein ständiger Strom von Anschaffungen aus dem Sklavenviertel ersetzte die Verluste, die durch Zermürbung entstanden. Die spektakulären Bauten im Norden des Stadtviertels sind größtenteils erhalten geblieben, während der Südteil unter einer Flut unnatürlich fortpflanzungsfähiger Flechten begraben liegt.

DAS HYPOGÄUM

Jedes Mal, wenn einer neuer Runenherrscher in Xin-Schalast an die Macht kam, galten die älteren Gebäude der Stadt als unmodisch, da sich der Geschmack der Adelsfamilien in Sachen Vergnügen und Architekturstil veränderte. Statt die bestehenden Bauten abzureißen, wurden einfach neue Gebäude auf den alten errichtet, und auf diese Weise wuchsen die Häuser von Xin-Schalast in wahrlich schwindelerregende Höhen. Dies geschah durch die Ansehensgesetze der Domäne, die der Runenherrscher erließ, und zumeist, ohne dass das ursprüngliche Gebäude zunächst gekauft oder die Erlaubnis des Eigentümers eingeholt wurde. Durchgänge zu den unteren Ebenen waren unnötig, und somit versiegelte man die Zugänge in die unteren Kammern traditionsgemäß durch Steinmauern. Während weitere Bauten hinzugefügt wurden, wurden gleichermaßen die verborgenen Gebäude in der Umgebung erweitert und bildeten einen mehrstöckigen Wirrwarr aus alten Häusern, Geschäften und ebenerdiger Straßen. Der gesamte Bereich dieser unteren Bauten wurde als das Hypogäum bekannt.


Die verworrenen Katakomben des Hypogäums haben die Jahre ebenfalls gut überstanden, und es gibt noch viele Bauten, die in einem 400 Meter umfassenden Gebiet an die Goldstraße grenzen und ein wahres Labyrinth aus Katakomben, Schmugglertunneln und mit Fallen gespickten Verstecken bilden. Die Skulkenstämme der Verschonten meiden diese Tunnel und versiegeln alle Durchgänge zu ihnen, da dort allerlei gefährliche Monster hausen.

JÖTUNBURG

Dieser Stadtteil liegt eingeeengt zwischen der Tempelstraße und dem Handwerksviertel. Die Gebäude dort sind mit Absicht übergroß gebaut, da in ihnen die Mehrheit der Riesen von Xin-Schalast wohnte. Diese massiven Häuser erstrecken sich bis zur Talflanke über der Unterstadt und können über pfeilerlose Brücken erreicht werden, die Hunderte von Metern hoch sind und von der Goldstraße bis zu diesem Gesteinsausläufer führen. Inzwischen ist Jötunburg das Heim zahlreicher Riesenstämme, darunter Wolken-, Frost- und sogar einiger Taiga- und Sturmriesen.

ERHABENENVIERTEL

Das Erhabenenviertel beginnt unmittelbar hinter den Runentoren und diente den Adligen der Stadt als Wohnviertel: den Harridanen des Berges, hochrangigen Lamien, und so weiter, sowie nicht-monströsen Einwohnern, die genügend Macht, Einfluss oder Gold besaßen, um sich einen Platz auf dem geheiligten Gesicht des Mharmassivs zu leisten. Der höchste Punkt diente in der Regel als Residenz der Priesterin, die den Rang der Erhabensten im Hause des Gottesgenusses innehatte. Diese Behausungen bestehen zumeist aus Türmen, die



aufgrund des mangelnden Baugrunds aus dem Felsen herausragen, und je höher man den Berg erklimmt, desto größer und aufwendiger werden sie.

Auf dem Weg zu den Türmen der „Oberstadt“ verläuft die Goldstraße durch das Zentrum des Erhabenenviertels. Aus diesem Grund ist die Straße an manchen Stellen recht steil und führt gelegentlich sogar fast senkrecht hinauf, wo große Stufen wie eine Art Leiter in den Fels gehauen wurden. Die SC werden dort leider ihre Schwierigkeiten haben, denn diese Stufen sind für Riesengedachte und für riesige oder größere Kreaturen am leichtesten zu erklimmen. Kleinere Kreaturen müssen zahlreiche Fertigkeitswürfe für Klettern gegen SG 15 bestehen, um die Stufen zu erklimmen, von denen jede nur einen schmalen Vorsprung aufweist, der eng an der Setzstufe liegt. Darüber hinaus sind die Stufen oft mit Eis überzogen, und alle, die diesen verhängnisvollen Pfad hinaufgelangen wollen, müssen sich mit eisiger Kälte, starken Winden und anderen Gefahren des Hochgebirges auseinandersetzen. Die Goldstraße verläuft bis zu den Türmen von Xin-Schalast 2550 Meter hoch, während das Erhabenenviertel in einer Höhe von 7.200 Metern über dem Meeresspiegel liegt und 600 Meter unter der Zitadelle endet. Um diese Höhen zu erklimmen, ist eine Bergsteigerausrüstung nötig, und selbst bei günstigem Wetter kann es Tage dauern, gänzlich hinaufzusteigen. Im Gegensatz zum übrigen Xin-Schalast haben die mächtigen Türme, die außerhalb des Sperrfeldes stehen, die Jahre nicht gut überstanden. Viele sind zusammengebrochen und den Berg hinabgestürzt und haben die Gebäude unter sich begraben. Andere sind noch instabiler, so dass die Bergsteiger, die in diesen Bauten Zuflucht suchen wollen, eine herbe Überraschung erleben, wenn nämlich einer der Türme umkippt, mit ihnen zusammen in freies Gelände abrutscht und dann im freien Fall abstürzt.

SKLAVENVIERTEL

Alle Sklaven der Stadt (mit Ausnahme derjenigen, die als Privatbesitz in den unterschiedlichen Haushalten dienten) wurden als Staatseigentum betrachtet und dienten der Stadt als Ganzes. Es handelte sich normalerweise um Humanoide, die man bei Überfällen auf benachbarte Länder gefangen genommen hatte, oder um Verbrecher, die zu lebenslanger Knechtschaft verurteilt worden waren. Gelegentlich waren aber auch Riesen darunter, die in Ungnade gefallen waren oder Fahnenflucht begangen hatten, denen aber noch nicht die Verwandlung in Runenriesen (siehe Seite 412) bevorstand. All diese Sklaven wurden in diesem äußerst beengten Stadtteil untergebracht (in mangelhafter Weise erbauten Häusern aus Lehmziegeln statt aus Stein) und unterstanden der immerwährenden Aufsicht von Sondereinheiten des Heeres von Xin-Schalast, deren Mitglieder zu Sklavenräubern und Aufsehern ausgebildet worden waren. Schlechte Verarbeitung und Überfüllung sorgten dafür, dass jedes Jahr Tausende von Sklaven unter zusammenbrechenden Gebäuden ihr Leben ließen, doch gab es immer weitere Sklaven, um die Verluste auszugleichen.

Als die Region durch den Erdenfall verheert wurde, brach nach einer Ewigkeit der Ruhe im Osten der Stadt ein Vulkan aus. Ob dieser Ausbruch absichtlich von Karzoug herbeigeführt worden war oder einfach die Folge der Wucht des Meteoriten war, der vom Himmel fiel und einschlug, ist Spekulationssache. Welche Gründe es auch immer waren, die Auswirkungen waren für das

Sklavenviertel verheerend. Erdstöße und Ströme heißer Lava erschütterten und ergossen sich in das Sklavenviertel und begruben es unter sich. Lediglich einiger der festeren Gebäude aus Stein sind erhalten geblieben, und in den vergangenen Jahrhunderten wurden sie immer mehr von einem großen Gletscher verschlungen, der über die erkaltete Lava kriecht; die Ränder bestehen aus Frost und sind messerscharf, und der Körper ist eine Masse aus grobkörnigem Eis. Alles, was vom Stadtviertel geblieben ist, ist eine verödete Landschaft, aus der hier und da in merkwürdigen Winkeln die Ruinen der Gebäude herausragen, die dem vorrückenden Gletscher irgendwie standhalten.

Die beinahe unfassbare Menge Leben, die innerhalb weniger Augenblicke ausgelöscht wurden, hat während der letzten Jahre eine Vielzahl an Untoten hervorgebracht. Glücklicherweise sind dies meist körperliche Monster, wie Gruftschrecken oder Ghule, die in ihren eisigen Grüften eingeschlossen sind und auf einen unvorsichtigen Gräber lauern, der sie freilässt. Allerdings machen auch einige Todesalben, Schreckgespenster und Geister die Umgebung unsicher, die nicht dadurch eingeschränkt werden, dass ihre sterblichen Überreste dort noch immer begraben liegen. Zu den gefährlichsten Untoten, die dort hausen, gehören Vampire, Wintergruftschrecken und mindestens drei Verschlinger, wenngleich diese Untoten in den tiefsten Tiefen der Ruinen bleiben. Die Skulkstämme der Verschonten tun alles in ihrer Macht stehende, um die Untoten in Schach zu halten. Ungefähr die Hälfte aller Tunnel unter dem Sklavenviertel sind in der Hand der Skulke und mittlerweile recht frei von Untoten. Unglücklicherweise sind diese Skulke vor Kurzem einem untoten Monster zum Opfer gefallen: der Verborgenen Bestie.

TEMPELSTRASSE

Die exotische, zyklopische Architektur von Xin-Schalast ist nirgendwo ersichtlicher als bei dieser Reihe von Tempeln, die an der Stelle erbaut wurden, an dem die Goldstraße an den Berg stößt. Die religiösen Zentren Xin-Schalasts wurden dort in einer Fülle von Stilen, Formen und mit unterschiedlichsten Baustoffen errichtet und haben nur zwei Dinge gemeinsam: mehrere Türme und gewaltige Ausmaße. Dass die Mehrheit dieser Tempel Karzoug geweiht waren, spricht Bände über die Denkweise seines Volkes und die Philosophie einer gesamten Nation. Hier und da stehen jedoch auch die Heiligtümer der wirklichen Gottheiten Thassilons: Lissalas, Minderhals, des Pfauengeistes und sogar Desnas. Zwischen diesen Tempeln stehen dunklere, unheilvollere Bauten und Statuen mit einzigartigen düsteren Gesichtern. Dies waren einst die Schreine und Gotteshäuser verschiedener Dämonenherrscher und Erzteufel; darunter solche Schrecken wie Mammon, Orcus, Pazuzu, Rubicante und Lamaschtu.

Die Goldstraße verläuft inmitten dieser Gebäude, bevor sie sich durch die Runentore bis hinauf zu den Türmen von Xin-Schalast erstreckt. Ein selbstsüchtiger und gottloser Glaube, der Gottesgenuss genannt wird (eine schlecht verschleierte Zweiklassenorganisation, deren oberstes Ziel es war, die Taschen der Wenigen mit den Reichtümern zu füllen, welche die Übrigen erwirtschafteten), galt als die einzig zugelassene Religion in Xin-Schalast. Karzoug jedoch dachte pragmatisch und erlaubte den Anhängern anderer Glaubensgemeinschaften, ebenfalls ihre Gotteshäuser dort zu errichten, solange sie ihre Tempelsteuern zahlten und ihre



ANHÄNGE

ANHANG EINS:
FORTSETZUNG
DER KAMPAGNE

ANHANG ZWEI:
SANDSPITZE

ANHANG DREI:
MAGNIMAR

ANHANG VIER:
SCHILDKRÖTENFÄHRE

ANHANG FÜNF:
XIN-SCHALAST

ANHANG SECHS:
BESTIARIUM

ANHANG SIEBEN:
NEUE REGELN

ANHANG ACHT:
MAGISCHE
GEGENSTÄNDE

Glaubenssätze nicht denen ihres Herrscher zuwiderliehen. Hinter den Tempeln, auf der Westseite der Straße, liegt ein Gebiet mit den Wohnungen der Priester und Laien, riesige Lagerstätten für den Tempelzehnten und die Vorräte sowie mehreren privaten Schreinen und Unterhaltungsmöglichkeiten, welche die Hierarchen des einen oder anderen Tempels für sich beanspruchten. Diese Gebäude sind mehrheitlich erhalten geblieben und unterstehen der Kontrolle der Lamiaartigen in Xin-Schalast, den Anführerinnen derjenigen, welche die früheren Tempel in ihre eigenen Gutshäuser umgewandelt haben.

LENG

Leng ist ein abgeschiedener Ort auf einer anderen Ebene, der den meisten Gelehrten auf Golarion unbekannt ist, jedoch in bestimmten uralten und gotteslästerlichen Büchern indirekt erwähnt wird. Die Runenherrscher Thassilons wussten von diesem Ort und zogen aus seinen gefrorenen, lebensfeindlichen Weiten Kreaturen an, die ihnen dienen sollten. Leng ist ein verödetes Reich, das von halb menschlichen Kannibalen, intelligenten Riesenspinnen, fliegenden drachenähnlichen Kreaturen und anderen Schrecken bewohnt wird. Gewaltige Berge, die unmögliche Höhen zu erreichen scheinen, umgeben Leng von jeder Seite.

Die Schwerkraft sowie der Zeitverlauf in Leng sind normal; die Ebene ist begrenzt und wird von Göttern geformt, doch welche Götter dort existieren, die das Reich formen können, ist nicht bekannt. Die Gesinnung von Leng ist sehr chaotisch und leicht böse.

Leng und Kadath wurden von H. P. Lovecraft geschaffen und in seinen Geschichten *Die Traumsuche nach dem unbekanntem Kadath* und *Die Berge des Wahnsinns* verewigt. Leng spielt in Lovecrafts Werken offensichtlich mehrere Rollen, und es ist nicht ganz klar, ob es ein realer Ort in der Antarktis oder im Himalajagebirge oder ein fantastischer Ort im mystischen Reich der Traumlande der Erde ist. In der Welt von Golarion ist Leng eine andere Ebene, welche die Materielle Ebene in den Kodarbergen leicht überschneidet. Allerdings handelt es sich um einen völlig anderen Ort, der in einem vergessenen und abgeschiedenen Winkel der Äußeren Ebenen existiert und von Kreaturen bewohnt wird, die dem gesunden Verstand abträglich sind.

Wenn du im Zusammenhang mit Rollenspielen nach weiteren Informationen über Leng und Kadath suchst, so raten wir dir zu dem ausgezeichneten Rollenspiel *H. P. Lovecrafts Cthulhu* von Chaosium und besonders zu dem Quellenbuch *Die Traumlande*.

BEUTE IN XIN-SCHALAST

Die Menge an Reichtümern in Xin-Schalast ist schwindelerregend: Edelmetalle und Edelsteine sowie andere seltene Baustoffe sind bei der Errichtung der städtischen Gebäude verwendet worden, ganz zu schweigen von den zahllosen verborgenen Kammern voller Schätze und Gold in Bereichen, die nicht in diesem Abenteuer abgedeckt werden. Schon alleine dadurch, dass ein Charakter einfach ein wenig Blattgold oder Edelsteine von den Wänden in Xin-Schalast kratzt, könnte er bequem von dem Reichtum leben. Allerdings könnte diese Art von „Reichtum“ SC der 15. Stufe recht ärmlich vorkommen. Verbringt man einen Tag damit,

Edelmetalle und Edelsteine aus den Häusern von Xin-Schalast zu sammeln, erhält man Güter im Wert von 10W6 GM. Die wahren Schätze der Stadt sind in ihren Gewölben verborgen, die zumeist immer noch durch uralte und tödliche Fallen und Kreaturen geschützt sind. Da eine Gruppe aus vier SC zwei volle Wochen brauchen würde, um genügend Gold abzukurzen und zu sammeln, damit es für einen einzigen Dolch +1 reicht, sollten deine Spieler im Idealfall darauf kommen, dass sie ihre Zeit besser woanders verbringen sollten.



ANHANG 6: BESTIARIUM

IN VARISIA HABEN LEGENDEN UND ERZÄHLUNGEN ÜBER ZAHLREICHE SELTSAME UND ER-SCHRECKENDE MONSTER, DIE IN DER WILDNIS LAUERN, EINE LANGE TRADITION. MEISTENS HANDELT ES SICH BEI DIESEN MONSTREN UM WENIG MEHR ALS GOBLINS, OGER ODER TROLLE; KREATUREN, DIE IN DER GESAMTEN REGION DER INNEREN SEE BEKANNT UND GE-FÜRCHTET SIND. DENNOCH HAT DAS ERBE THASSILONS EINE GANZE REIHE ZUSÄTZLICHER SCHRECKEN ÜBER VARISIA GEBRACHT, NAMENTLICH FREMDARTIGE UND WILDE ARTEN VON LAMIAARTIGEN, AUSSERWELTLICHEN EINDRINGLINGEN UND HEIMLICHEN WÄCHTERN VORZEITLICHER GRABMÄLER.

In diesem Anhang stellen wir sieben neue Mon-ster und zwei neue Schablonen vor, die du in deiner Kampagne von „Das Erwachen der Runenherrscher“ einsetzen kannst. Beachte bitte, dass für die Monster, die hier vorgestellt werden, die jüngsten Allgemeinen Monsterregeln verwendet wurden, die unter Anhang 3 im *Pathfinder Monsterhandbuch III* dargestellt werden.

SCHABLONE: HARRIDAN-LAMIA

In seltenen Fällen unterläuft eine Lamia mit großer göttlicher Macht eine dramatische Verwandlung: Sie wird größer, schneller und verwandelt sich eine schreckliche Bedrohung. Harridan-Lamien sind Drahtzieher und Sklaventreiber, geistige Führer und Gewaltherrscher – großwahnsinnig, korrupt und brutal. Nur große Lamien (oder seltener Lamia-Matriarchinnen, aber niemals Kuchrimas oder Hungernde), die zumindest Stufe 10 in einer Klasse erreicht haben, durch die sie göttliche Zauber erhalten, können von dieser Schablone profitieren. Wenn nicht anders beschrieben, behält eine Harridan-Lamia alle Werte und Fähigkeiten der Basiskreatur bei. Beachte bitte, dass alle Boni und Mali, die durch den Größenwechsel hervorgerufen werden, bereits in den unten stehenden Regeln miteinbezogen wurden.

HG: Wie Basiskreatur +1.

GRÖSSE: Steigt von Groß auf Riesig.

RK: Der Größenmalus auf die RK beträgt -2, doch der natürliche Rüstungsbonus steigt um +3.

VERTEIDIGUNGSFÄHIGKEITEN: Eine Harridan-Lamia erhält SR 10/Magie, und die ZR gleicht ihrem HG +11.

ANGRIFFE: Der Größenmalus auf Angriffswürfe beträgt -2. Der Grundschaden für Klauenangriffe erhöht sich auf 1W6.

BESONDERE ANGRIFFE: Eine Harridan-Lamia erhält die Fähigkeit Anspringen und entzieht ihrem Opfer bei einem Treffer mit ihrem Berührungsangriff 1W8 Punkte Weisheit. Sobald eine Harridan-Lamia ihre Fähigkeit Anspringen einsetzt, kann sie zusätzlich einen Krallenangriff mit ihren beiden Hinterklauen durchführen (ansonsten werden diese Angriffe wie normale Klauenangriffe durchgeführt). Die Zauberstufe der zauberähnlichen Fähigkeiten einer Harridan-Lamia wird an ihre Klassenstufe als göttliche Zauberkundige angepasst.

FÄHIGKEITEN: Aufgrund des Wachstums von Groß zu Riesig werden folgende Modifikatoren angewandt: ST +8, KO +4. Eine Harridan-Lamia erleidet keinen Malus auf ihre GE, durch das Wachstum auf Riesig und erhält GE +4. Sie erhält zudem WE +2 und CH +2.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Die folgenden Tabellen sind dazu gedacht, dir bei der Erstellung zusätzlicher Begegnungen neben den eigentlichen Ereignissen des Abenteuers zu helfen. Wie häufig die Zufallsbegegnungen sind, hängt gänzlich von dir als SL ab. Im Abenteuerpfad „Das Erwachen der Runenherrscher“ gehen wir von einer Wahrscheinlichkeit von 20 % aus, dass die SC bei einer Tagesreise oder während der Nachtruhe einem Monster begegnen. Du kannst die Häufigkeit der Begegnungen allerdings nach Gutdünken anpassen und erhöhen, falls die Gruppe dringend weitere Erfahrungspunkte benötigt, oder verringern, wenn sich das Spiel durch viele Kämpfe wie Plackerei anfühlt.

Die folgenden Tabellen sind dazu gedacht, Gruppen mit bestimmten Stufen passende Herausforderungen im jeweiligen Teil von „Das Erwachen der Runenherrscher“ zu bieten.

BEGEGNUNGEN IM UMLAND VON SANDSPITZE

W%	Ergebnis	HG	Ø	Quelle
1-10	1W6 Schreckensratten	1		PF MHB, S. 215
11-20	2W4 Winzlinge	1		PF MHB, S. 277
21-28	1 Schreckensfledermaus	2		PF MHB, S. 116
29-33	1W4 Aasstürme	3		siehe S. 408
34-39	2W6 Skelette (Menschen)	3		PF MHB, S. 239
40-53	2W6 Goblins	4		PF MHB, S. 128
54-62	1W6 Goblinhunde	4		PF MHB, S. 129
63-74	1W4 Rattenschwärme	4		PF MHB, S. 215
75-81	1W6 Wildschweine	5		PF MHB, S. 276
82-91	2W4 Ghule	5		PF MHB, S. 125
92-99	1 Irrlicht	6		PF MHB, S. 157
100	1 Teufel von Sandspitze	8		Weltenband der Inneren See, S. 314

**BEGEGNUNGEN AM YONDABAKARI**

W%	Ergebnis	HG Ø	Quelle
1-17	1 Moskitoschwarm	3	PF MHB II, S. 172
18-30	2W6 Banditen	4	PF SLHB, S. 288
31-40	1W6 Goblinschlangen	4	PF MHB III
41-49	1W6 Würgeschlangen	5	PF MHB, S. 229
50-58	2W8 Blutmücken	5	PF MHB, S. 33
59-64	1W4 Hydren	6	PF MHB, S. 155
65-71	1 Modernder Schlurfer	6	PF MHB, S. 187
72-82	2W6 Boggards	7	PF MHB, S. 34
83-89	1W4 Riesenknochenhechte	8	PF MHB II, S. 124
90-94	1 Sumpfriese	8	PF MHB II, S. 209
95-100	1 Riesenschnappschildkröte	9	PF MHB II, S. 222

BEGEGNUNGEN IM VARISISCHEN FLACHLAND

W%	Ergebnis	HG Ø	Quelle
1-9	1 Riesige Schwarze Witwe	3	PF MHB II, S. 239
10-17	1W4 Lyrakien (Azata)	4	PF MHB II, S. 34
18-32	1W6 Pferde	4	PF MHB, S. 207
33-44	2W8 Goblins	4	PF MHB, S. 128
45-52	1 Mantikor	5	PF MHB, S. 177
53-60	1W4 Oger	5	PF MHB, S. 201
61-68	1 Feuerfelpuma	5	PF MHB, S. 273
69-82	2W4 Reisende	6	PF SLHB, S. 290
83-88	1 Hügelriese	7	PF MHB, S. 219
89-96	1W6 Harpyien	7	PF MHB, S. 147
97-100	1 Wolf im Schafspelz	8	PF MHB III

BEGEGNUNGEN IN DER UMGEBUNG DES GROSSEN HAKENS

W%	Ergebnis	HG Ø	Quelle
1-12	2W4 Ogerartige	5	PF MHB II, S. 183
13-22	1W4 Fallensteller	5	PF SLHB, S. 306
23-29	1W6 Schreckenswölfe	6	PF MHB, S. 278
30-42	1 Ettin	6	PF MHB, S. 114
43-48	1W6 Riesenskorpione	6	PF MHB, S. 242
49-55	1W4 Grizzlybären	6	PF MHB, S. 24
56-59	1W4 Flammendraka	7	PF MHB II, S. 86
50-67	1W8 Oger	7	PF MHB, S. 201
68-75	1W6 Pixies	7	PF MHB, S. 210
76-82	1 Riesentartel	8	PF MHB II, S. 239
83-90	1W6 Trolle	8	PF MHB, S. 265
91-96	3 Annivetteln	9	PF MHB III
97-100	1 Nereide	10	PF MHB II, S. 182

BEGEGNUNGEN AUF DEM STORVALPLATEAU

W%	Ergebnis	HG Ø	Quelle
1-9	1W8 Riesengeckos	5	PF MHB III
10-17	1W6 Riesenadler	6	PF MHB, S. 11
18-27	1W4 Giftschlangenschwärme	6	PF MHB III
28-36	1W6 Riesengeier	7	PF MHB III
37-45	3W6 Auerochsen	8	PF MHB, S. 148
46-55	2W4 Oger	8	PF MHB, S. 201
56-60	1W4 Landhaie	8	PF MHB, S. 167
61-72	1W6 Plünderer	8	PF SLHB, S. 286
73-78	1W8 Heeresameisenschwärme	9	PF MHB, S. 12
79-82	2W6 Gargylen	9	PF MHB, S. 121
83-95	1W3 Hügelriesen-Runensklaven	10	siehe S. 412
96-100	1W4 Steinriesen	10	PF MHB, S. 220

BEGEGNUNGEN IN DER RUNENSCHMIEDE

W%	Ergebnis	HG Ø	Quelle
1-6	1W8 Inkubi	10	PF MHB III
7-16	1W4 Steinriesen	10	PF MHB, S. 220
17-22	1W6 Thassilonische Mumien	10	siehe S. 259
23-32	1W6 Krieger des Zorns	10	siehe S. 292
33-40	1W6 Sündenbrut-Axtkämpfer	11	siehe S. 293
41-48	1W8 Sukkubi	11	PF MHB, S. 50
49-58	1 Steingolem	11	PF MHB, S. 136
59-67	2W8 Todesalben	11	PF MHB, S. 263
68-74	1 Coloxus	12	PF MHB III
75-82	1 Omox	12	PF MHB II, S. 52
83-88	1 Leuchtendes Kind	12	PF MHB II, S. 160
89-94	1 Glabrezu	13	PF MHB, S. 43
95-100	1 Infernalische Senfgallerte	14	siehe S. 257

BEGEGNUNGEN IN DEN KODARBERGEN

W%	Ergebnis	HG Ø	Quelle
1-16	2W4 Yetis	8	PF MHB, S. 284
17-27	1W6 Archäologen	9	PF SLHB, S. 265
28-37	1 Roch	9	PF MHB, S. 223
38-46	1W4 Schreckgespenster	9	PF MHB, S. 232
47-52	1 Erwachsener Weißer Drache	10	PF MHB, S. 70
53-62	1W8 Wyvern	10	PF MHB, S. 281
63-66	1 Donnervogel	11	PF MHB II, S. 72
67-74	1W6 Frostriesen	12	PF MHB, S. 218
75-78	1 Frostwurm	12	PF MHB II, S. 112
79-83	2W4 Kuchrima	12	siehe S. 411
84-85	1 Rusalka	12	PF MHB III
86-88	1W8 Schantaki	12	PF MHB II, S. 220
89-92	1 Taigariese	12	PF MHB II, S. 210
93-96	1W4 Wolkenriesen	13	PF MHB, S. 222
97-99	1 Hungernde	15	siehe S. 410
100	1 Wendigo	17	PF MHB II, S. 284

BEGEGNUNGEN IN XIN-SCHALAST

W%	Ergebnis	HG Ø	Quelle
1-15	1W8 Kuchrima	12	siehe S. 411
16-22	2W4 Hügelriesen	12	PF MHB, S. 219
23-28	1W6 Frostriesen	12	PF MHB, S. 218
29-32	1W6 Vampirskulke	12	siehe S. 331
33-37	1 Frostwurm	12	PF MHB II, S. 112
38-44	1 Blutroter Wanderer	12	siehe S. 414
45-48	1W8 Bewohner von Leng	12	PF MHB II, S. 38
49-53	1W4 Wolkenriesen	13	PF MHB, S. 222
54-57	1 Sturmriese	13	PF MHB, S. 221
58-66	2W4 Steinriesen	13	PF MHB, S. 220
67-75	1W6 Abscheuliche Schneemenschen	13	siehe S. 328
76-80	1W4 Lamia-Matriarchinnen	14	PF MHB II, S. 156
81-87	1 Bergseiler	15	siehe S. 336
88-91	1 Hungernde	15	siehe S. 410
92-95	1W3 Runenriesen	16	PF MHB II, S. 208
96-97	Gamigin	16	siehe S. 335
98-100	Ghlorofaex	17	siehe S. 338

AASSTURM

Fetzen von Federn und Fleisch summen wie Fliegen um diese verwesenden Raben herum, während zahllose leblose Augen aus dem Chaos herausblicken.

AASSTURM

HG 1



EP 400

NB Winzige Untote (Schwarm)

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12 (+2 Größe)

TP 11 (2W8+2)

REF +0, WIL +5, ZÄH +1

Immunitäten wie Untote; Verteidigungsfähigkeiten wie Schwarm

Schwächen Empfindlichkeit gegen fokussierte Energie

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m (gut)

Nahkampf Schwarm (1W6 plus Ablenken)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 0 m

SPIELWERTE

ST 1, GE 11, KO -, IN 2, WE 14, CH 13

GAB +1; KMB -1; KMV 4 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Fliegen +12, Wahrnehmung +6

Besondere Eigenschaften Fahler Bund

LEBENSWEISE

Umgebung nahe beliebigen Ghulen

Organisation Einzelgänger, Schar (2-4 Schwärme) oder Gewimmel (5-12 Schwärme)

Sprachen Nekril

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegen fokussierte Energie (AF)

Durch fokussierte positive Energie erleidet ein Aassturm den 1,5-fachen Schaden.

Fahler Bund (AF) Ein Aassturm beginnt niemals einen Angriff auf eine Kreatur, die entweder ein sichtbares Symbol Urgathoas trägt oder selbst untot ist. Wird er von solch einer Kreatur zuerst angegriffen, so richten die Angriffe des Aassturms lediglich 1W3 statt der üblichen 1W6 Punkte Schaden an.

Wo die Toten wandeln, da folgen die Aasvögel. In den meisten Fällen erkranken und sterben die glücklosen Vögel, die von den Überresten gefallener Untoter zehren. Doch hat das Fleisch mancher Ghule eine gänzlich andere Wirkung auf diese Aasfresser, und nachdem sie durch ihr vergiftetes Mahl zugrunde gegangen sind, bleiben sie nicht lange tot. Einzelne untote Krähen oder Geier sind kaum mehr als ein hässliches Gespött. In seltenen Fällen aber, wenn sich viele Ghule an einem Ort tummeln, fallen ganze Vogelkolonien dem Untod zum Opfer, die zwar ihre Schwarmmentalität beibehalten, jedoch nicht länger über Fleisch gerade Verstorbener herfallen, um ihren Hunger zu stillen. Aasstürme, wie diese Schwärme untoter Vögel genannt werden, können ihren krankhaften Hunger nur dann für eine Weile stillen, wenn ihre Mahlzeiten noch warm sind und schreien.

In der Regel findet man Aasstürme in der Nähe von Friedhöfen, heimgesuchten Gebäuden oder verlassenen Dörfern, in denen Ghule ihr Unwesen treiben. Viele



Nekromanten und Kultanhänger Urgathoas haben eine besondere Zuneigung zu Aasstürmen entwickelt, und da die Vögel einen seltsamen Respekt vor dem Symbol der Fahlen Prinzessin haben, findet man häufig ihre Nester in den Winkeln der grauisigen Heiligtümer der Göttin des Untods.

Obwohl die einzelnen untoten Vögel, aus denen ein Aassturm besteht, kaum intelligenter als noch zu Lebzeiten sind, besitzt der Aassturm als Ganzes ein rudimentäres Schwarmdenken, wodurch die einzelnen Teile ein wenig mehr Intelligenz als normale Vögel besitzen. Die untoten Vögel können dadurch nicht nur einfache Taktiken anwenden, sondern beherrschen auch den Ansatz einer Sprache. Die meisten Aasstürme verstehen ein paar Dutzend Wörter in Nekril, der Sprache der Toten, und das Geräusch Tausender untoter Aasvögel, die fremdartige Wörter herauskrächzen, kann wahrlich nervenaufreibend sein, wenn man nicht auf den Schrecken gefasst ist. Im Hinblick auf Zauber wie *Untote befehligen* und *Untote kontrollieren* bzw. auf Talente wie *Untote befehligen* kann ein Nekromant aufgrund des Schwarmdenkens einen ganzen Aassturm als einzige untote Kreatur betrachten. Die Schwärme geben ausgezeichnete Späher ab und eine noch stärkere Bedrohung für kleine Dörfer und abergläubische Gemeinden.



BLUTROTER WANDERER

Dieser blutrote Schrecken läuft auf sechs langen, dünnen Beinen. Das Gesicht ist weder das eines Schädels noch einer Spinne, sondern eine entsetzliche Mischung aus beidem.

BLUTROTER WANDERER

HG 12



EP 19.200

RB Riesiger Externar (Böse, Extraplanar, Rechtschaffen)

INI +9; **Sinne** Blutgespür, Dunkelsicht 18 m, *Gedanken wahrnehmen*; Wahrnehmung +24

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +9 GE, -2 Größe, +10 natürlich)

TP 168 (16W10+80); Schnelle Heilung 10

REF +19, **WIL** +15, **ZÄH** +10

Immunitäten Gift, Kälte, Säure; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen; **ZR** 23

Schwächen Empfindlichkeit gegen Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

Nahkampf 2 Klauen +23 (2W6+7/19-20 plus Blutung), Tentakel +18 (4W6+3 plus Blutung und Lähmung)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 9 m

Besondere Angriffe Blutige Augen, Blutung (1W6), Lähmung (1W4 Runden, SG 23)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +17)

Immer – *Gedanken wahrnehmen*, *Luftweg*

Beliebig oft – *Verständigung*

3/Tag – *Aufforderung* (SG 23), schnelle *Schwächere Verwirrung* (SG 16), *Verwirrung* (SG 19)

1/Tag – *Schwachsinn* (SG 20), *Wahnsinn* (SG 22), *Wahrer Blick*

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 29, **KO** 21, **IN** 14, **WE** 20, **CH** 21

GAB +16; **KMB** +25; **KMV** 45 (53 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (*Schwächere Verwirrung*), Tänzender Angriff, Verbessertes Kritischer Treffer (Klauen), Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +28 (im Sprung +32), Einschüchtern +24, Heimlichkeit +20, Klettern +15, Motiv erkennen +24, Wahrnehmung +24, Wissen (Arkane) +21, Wissen (Die Ebenen) +21, Wissen (Natur) +21

Sprachen Aklo, Infernalisch; Telepathie 90 m

Besondere Eigenschaften Keine Atmung, Verdichten

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Pulk (3-8)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

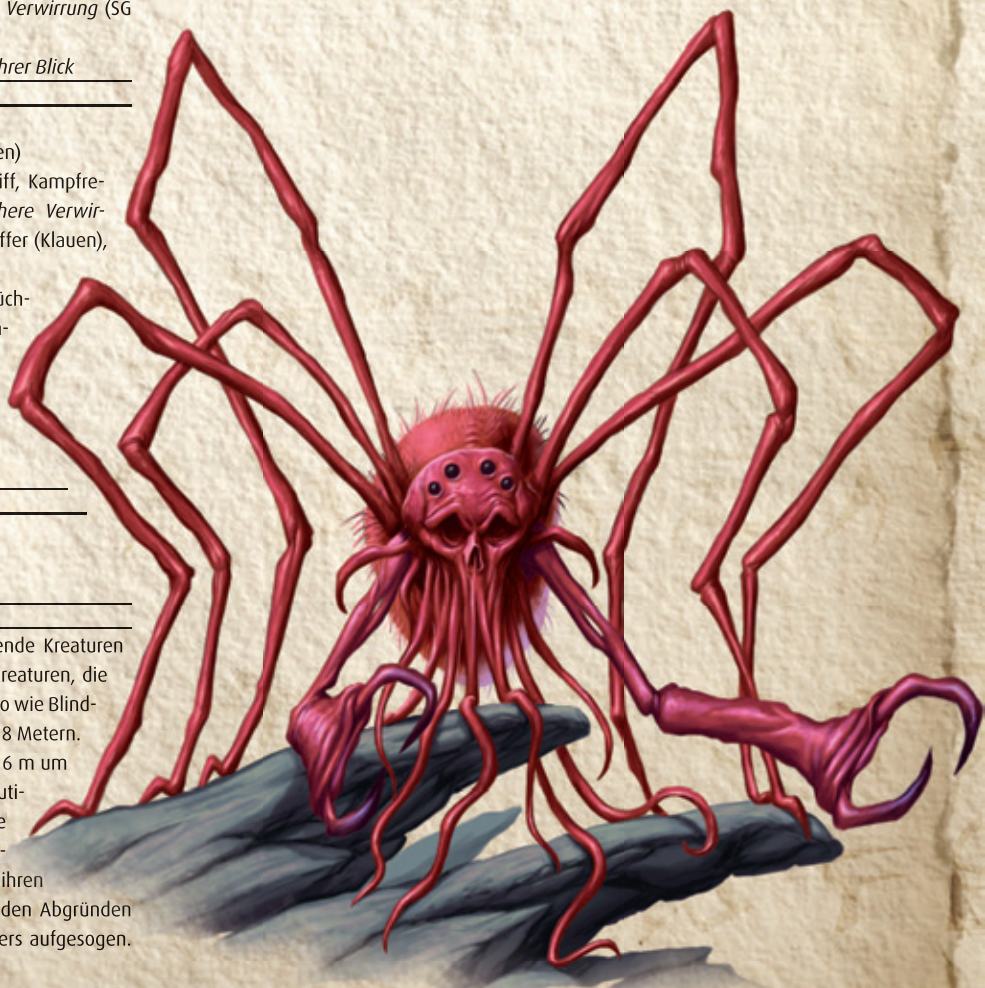
Blutgespür (ÜF) Ein Blutroter Wanderer kann lebende Kreaturen spüren, die Blut in den Adern haben, oder untote Kreaturen, die sich von Blut ernähren (zum Beispiel Vampire). Ebenso wie Blindheit hat diese Fähigkeit eine Reichweite von bis zu 18 Metern.

Blutige Augen (ÜF) Alle Kreaturen im Umkreis von 6 m um den Blutroten Wanderer sind den unheimlichen Blutigen Augen des Monsters ausgesetzt. Beeinträchtigte Kreaturen müssen einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 23 ablegen, ansonsten fließt Blut aus ihren Augenhöhlen, gleitet durch die Luft und wird von den Abgründen der Augenhöhlen im Gesicht des Blutroten Wanderers aufgesogen.

Die Sehkraft des Opfers wird dadurch nicht beeinträchtigt, es erleidet aber 1 Punkt Konstitutionschaden und ihm wird durch den unerträglichen Schmerz 1 Runde lang übel. Eine Kreatur, die bereits unter einem Blutungseffekt leidet, erleidet einen Malus von -4 auf den Rettungswurf. Dies ist ein Blutungseffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Der Blutrote Wanderer ist ein Fremdwesen aus einer anderen Dimension und wurde häufig von den thassilonischen Magiern als Diener herbeigerufen. Blutrote Wanderer waren insbesondere aufgrund ihrer Erfahrung bei der Befragung von Gefangenen beliebt, ob nun durch Folter oder die unheimliche Fähigkeit der Kreatur, die Gefangenen geistig dazu zu bringen, zu handeln und ihr zuzustimmen. Sobald die Befragung beendet war, befahlen die Herren des Blutroten Wanderers dem Monster für gewöhnlich, das Opfer in den Wahnsinn oder Schwachsinn zu treiben, wenn sie den Tod als zu gnädig erachteten.

Blutrote Wanderer stammen aus dem albraumhaften Reich Leng, wo sie fremdartige Steinwüsten durchwandern und den Himmel darüber durchstreifen. Blutrote Wanderer sind keine bloßen Jäger, sie bauen aus geronnenem Blut und Gewebe riesigen Stöcke in namenlosen Gebirgstälern, und die Aromen des Blutes unterschiedlicher Kreaturen ist unter ihresgleichen ein nie enden wollendes Gesprächsthema.

ANHANG EINS:
FORTSETZUNG
DER KAMPAGNEANHANG ZWEI:
SANDSPITZEANHANG DREI:
MAGNIMARANHANG VIER:
SCHILDKRÖTENFÄHREANHANG FÜNF:
XIN-SCHALASTANHANG SECHS:
BESTIARIUMANHANG SIEBEN:
NEUE REGELNANHANG ACHT:
MAGISCHE
GEGENSTÄNDE

LAMIAARTIGE, HUNGERNDE

Diese aufgedunsene Kreatur, deren aufgerissenes Maul mehrere Reihen grausamer Zähne zeigt, besteht aus einer widerwärtigen Masse aus zitterndem, von Eiterbläschen überzogenem Fleisch.

HUNGERNDE

HG 15



EP 51.200

CB Riesige monströse Humanoide

INI +5; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 27 m; Wahrnehmung +28

Aura Gestank (9 m, SG 25)

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 29 (+1 Ausweichen, +1 GE, -2 Größe, +21 natürlich)

TP 220 (21W10+105)

REF +15, WIL +18, ZÄH +12

Immunitäten Gift, Säure; Resistenzen Elektrizität 10, Feuer 10; SR 10/Kaltes Eisen und Stichwaffen; ZR 26

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Biss +29 (2W8+10/19-20/x4 plus 2W6 Säureschaden und 2 Weisheitsentzug), 2 Klauen +29 (1W8+10 plus 2 Weisheitsentzug)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe Übler Auswurf, Verheerender Biss

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15; Konzentration +19)

Immer – Fliegen

Beliebig oft – Bauchreden (SG 15), Mächtiges Trugbild (SG 17), Schmierer (SG 15)

3/Tag – Einflüsterung (SG 17), Monster bezaubern (SG 18), schnelle Stinkende Wolke (SG 17), Windstoß (SG 16)

1/Tag – Massen-Monster bezaubern (SG 22), Spiegelbilder, Tiefschlaf (SG 17)

SPIELWERTE

ST 30, GE 13, KO 20, IN 13, WE 18, CH 19

GAB +21; KMB +33; KMV 45 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (wankend), Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (Stinkende Wolke), Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss)

Fertigkeiten Einschüchtern +28, Fliegen +32, Heimlichkeit +17, Motiv erkennen +25, Wahrnehmung +28

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Riesisch, Thassilon

LEBENSWEISE

Umgebung Kaltes Gebirge

Organisation Einzelgänger oder Quas (2-5)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Übler Auswurf (ÜF) Sobald eine Hungernde Schaden erleidet, spritzt aus der entstandenen Wunde eine Flut aus widerwärtigem Blut und Säure. Jede Kreatur, die neben einer Hungernden steht, wenn sie verwundet wird, erleidet 2W6 Punkte Säureschaden (REF SG 25, kein Schaden). Der SG für den Rettungswurf basiert auf Konstitution.

Verheerender Biss (AF) Bei einem erfolgreichen kritischen Treffer richtet der Biss einer Hungernden den 4-fachen Schaden an. Ist der Schaden hoch genug, dass das Opfer negative Trefferpunkte erleidet, muss es einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 30 ablegen, um nicht enthauptet, durch den Biss halbiert oder durch die grässliche Wunde sofort sonstwie getötet zu werden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Stärke.

Weisheitsentzug (ÜF) Bei jedem Treffer nach einem Biss- oder Klauenangriff entzieht eine Hungernde dem Gegner 2 Punkte Weisheit. Im Gegensatz zu anderen Arten von Angriffen mit Attribuentzug, kann eine Hungernde durch ihren Weisheitsentzug keinen Schaden heilen.

Diese grässlich verformten Kreaturen, die einst gewöhnliche Lamien waren, sind das Ergebnis grausamer Experimente mit Fleischformen, die seit dem Niedergang Thassilons nur selten wiederholt wurden. Kopf und Oberkörper der Kreaturen haben einen Durchmesser von fast 3 Metern, und eine durchschnittliche Hungernde wiegt ungefähr 20.000 Pfund.

Hungernde sind widernatürliche Wesen, die mit Karzougs Erwachen erneut auf die Welt losgelassen wurden. Diese Schreckgestalten leiden unter ständigen Schmerzen; sie sind lebendige Verkörperungen des Hungers und unersättlich bei ihrer beständigen Suche nach Nahrung. Obwohl sie am liebsten das Fleisch von Lebenden in Stücke reißen, können Hungernde doch beinahe jeden beliebigen organischen Stoff verschlingen und sogar ohne üble Nachwirkungen Stein oder Metall verzehren, wenn sie nichts anderes finden.

LAMIAARTIGE, KUCHRIMA

Diese Kreatur erinnert nur schwach an einen Humanoiden. Ihr Kopf ist der eines Geiers, ihre Arme sind Flügel, und in den Krallen ihrer Füsse hält sie einen übergroßen Bogen.

KUCHRIMA

HG 8



EP 4.800

CB Mittelgroße monströse Humanoide

INI +10; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 16 (+6 GE, +6 natürlich)

TP 104 (11W10+44)

REF +13, **WIL** +6, **ZÄH** +7

Immunitäten Krankheit, *Magisches Geschoss*

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 19 m (gut)

Nahkampf Biss +16 (1W6+5 plus Krankheit), 2 Krallen +16 (1W4+5)

Fernkampf Großer Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit] +19/+13/+8 (2W6+5/x3)

Besondere Angriffe Krankheit, Vernichtender Schuss

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 22, **KO** 19, **IN** 7, **WE** 9, **CH** 10

GAB +11; **KMB** +16 (+20 Ringkampf); **KMV** 32

Talente Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Fliegen +24, Wahrnehmung +19

Sprachen Gemeinsprache, Rie-sisch, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften

Kampfausrüstung Übergroße Waffen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Gebirge

Organisation Einzelgänger, Paar, Gruppe (3-7) oder Gula (8-12)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit (AF) Biss – Schmutztyber; *Rettungswurf* Zähigkeit. SG 19; *Inkubationszeit* 1W3 Tage; *Frequenz* 1/Tag; *Effekt* 1W3 GE-Schaden und 1W3 KO-Schaden; *Heilung* 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

Übergroße Waffen (AF) Eine Kuchrima kann ohne Mali einen übergroßen Langbogen in ihren Krallen halten, während sie fliegt. Die Größe des Langbogens kann höher sein als üblich (für die meisten Kuchrimas Groß).

Vernichtender Schuss (AF) Wenn eine Kuchrima in einer Runde nur einen einzigen Angriff mit ihrem Bogen ausführt, erhöht sich der Bedrohungsbereich für kritische Treffer auf 18-20.

Diese üblen Kreaturen sind eine ekelerregende Kreuzung aus Humanoiden und Kondoren. Die Kuchrima, auch als Totenfresser bekannt, stehen in der Rangordnung der Lamien ganz unten, und es mangelt ihnen sogar an den zauberähnlichen Fähigkeiten gewöhnlicher Lamien. Nicht nur dienen sie als gemeine Soldaten und Späher, sondern man überlässt es auch ihnen, Leichen, Müll und andere Abfälle zu entsorgen – das meiste davon fressen sie. Diese Angewohnheit ist der Grund für ihr übles Aussehen und ihren Krankheit erregenden Biss. Kuchrima halten häufig riesige Bögen in ihren

kräftigen Krallen: Sie halten die Waffe mit einer Kralle, spannen den Bogen mit einer anderen und verschießen Pfeile mit verheerender Wirkung.

Kuchrima haben mit den Kondoren, denen sie ähneln, vieles gemeinsam und jagen und fressen alles, was sie finden. Gruppen jagender Kuchrima entfernen sich häufig Dutzende von Kilometern von ihrem gemeinsamen Horst und nutzen ihre scharfen Augen, um sowohl kleine wie auch große Beute aufzutreiben. In den höchsten Berggebieten, in denen sie heimisch sind, bestehen solche Mahlzeiten zumeist aus Riesenböcken, Gebirgs-ochsen und sogar dem einen oder anderen Bergsteiger. Allerdings ziehen die Kreaturen tote und verwesende Mahlzeiten vor.

Kuchrima hausen hauptsächlich in den oberen Gipfeln abgelegener Gebirgsketten, wo die Luft dünn ist und sie sich zu einer Enklave oder „Gula“ zusammenfinden. Seit ihrer Verstreuung nach dem Fall des Thassilonischen Reiches leben sie in einem Zustand der Barbarei. Seit dem Zusammenbruch der alten Zivilisation sind die Lamiaartigen in viele Bergregionen Golarions abgewandert. Sie sind Krankheitsträger und Jäger, die sich sehr bemühen, die Völker in den Tieflanden zu meiden, da sie ihnen misstrauen und sie aufgrund ihrer Überlegenheit fürchten. Sollte jedoch ein neuer Runenherrscher oder Harridan an die Macht kommen und diese verzweifelten Gulae aufspüren, könnten die Kuchrima erneut zu einer furchterregenden Luftstreitmacht aufsteigen.



ANHÄNGE

ANHANG EINS:
FORTSETZUNG
DER KAMPAGNE

ANHANG ZWEI:
SANDSPITZE

ANHANG DREI:
MAGNIMAR

ANHANG VIER:
SCHILDKRÖTENFÄHRE

ANHANG FÜNF:
XIN-SCHALAST

ANHANG SECHS:
BESTIARIUM

ANHANG SIEBEN:
NEUE REGELN

ANHANG ACHT:
MAGISCHE
GEGENSTÄNDE

RUNENSKLAVE

Das Gesicht dieses schwerfälligen Riesen ist seltsam ausdruckslos, und eine große Rune glüht auf seiner Haut.

HÜGELRIESEN-RUNENSKLAVE HG 8



EP 4.800

CB Großer Humanoider

INI +0; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 22 (-1 Größe, +9 natürlich, +4 Rüstung)

TP 95 (10W8+50)

REF +3, WIL +4, ZÄH +11

Immunitäten Entkräftung, Erschöpfung, Furcht; **Verteidigungsfähigkeiten** Felsen fangen, Schmerzresistenz

Schwächen Arkaner Verfall

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m (mit Rüstung 15 m)

Nahkampf 2 Hiebe +15 (1W8+9) oder Zweihändige Keule +19/+11 (2W8+13)

Fernkampf Fels +7 (1W8+13)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Arkaner Schub, Felsen werfen (36 m)

SPIELWERTE

ST 29, GE 10, KO 19, IN 4, WE 8, CH 5

GAB +7; KMB +17; KMV 27

Talente Abhärtung³, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Keule), Unverwundlich³, Waffenfokus (Zweihändige Keule)

Fertigkeiten Klettern +14, Wahrnehmung +7

Sprachen Riesisch

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger, Paar oder Patrouille (3-12)

Schätze Standard (Fellrüstung, Zweihändige Keule, weitere Schätze)

Die alterslosen Monumente und Ehrfurcht gebietenden Städte Thassilons wurden auf dem Rücken unzähliger Sklaven errichtet, doch niemand trug die Bürde dieser von Sünden zerschmetternden Zivilisation stärker als die Riesen. Thassilons titanische Diener (Hügelriesen, Steinriesen, Taigariesen und viele mehr) konnten die Arbeit Dutzender menschlicher Sklaven verrichten und schufen Wunderwerke, die in vergangenen oder zukünftigen Epochen kaum erreicht wurden, und formten das Antlitz des heutigen Varisia. Doch so brutal die Runenherrscher ihre Sklaven auch behandelten, wie viel sie ihnen auch abverlangten, die von den Riesen geschaffenen Wunder reichten ihnen nicht. Und so wirkten die Runenherrscher die verdorbene Runenmagie, die nur ihnen zu eigen war. Sie woben einen vernichtenden Fluch, erlegten ihnen ihren unermüdlichsten und leistungsfähigsten Arbeitern auf und schufen somit eine neue Art von Bediensteten: die Runensklaven.

Zahlreiche, übel aussehende Runen zucken und flackern auf dem Körper eines Runensklaven und erwecken den Eindruck, als seien sie eingebrannt worden. Eine der Runen ist größer und markanter als die anderen: Dabei handelt es sich immer um eine Rune thassilonischer Magie. Wenngleich der Verstand eines Runensklaven getrübt ist, treten dafür seine Muskeln grotesk hervor, als würde die dünne Hautschicht sie kaum halten können, und für eine Kreatur von solch massiver Größe bewegt er sich mit einer unnatürlichen Gewandtheit.

Denke daran, dass die Runensklaven-Schablone einen Riesen zwar mächtiger macht (und somit seinen HG erhöht), jedoch würden nur sehr wenige Riesen nach der Macht eines Runensklaven streben – wenn überhaupt. Die Vorteile, die ein Runensklave erhält, werden durch den Verlust des freien Willens und der Langlebigkeit weit überwogen. Im Kampf ist ein Runensklave tödlich und furchterregend, aber in Wirklichkeit fürchten die Riesen diesen Zustand mit Recht, denn es ist ein verheerender und kräftezehrender Fluch.

ERSCHAFFUNG EINES RUNENSKLAVEN

„Runensklave“ ist eine erworbene Schablone, die auf einen beliebigen Riesen angewendet werden kann (im Folgenden als Basiskreatur bezeichnet). Abgesehen von den unten beschriebenen Ausnahmen, besitzt ein Runensklave weiterhin alle Werte und besonderen Fähigkeiten der Basiskreatur.

HG: Wie die Basiskreatur +1.

VERTEIDIGUNGSFÄHIGKEITEN: Ein Runensklave ist immun gegenüber Furchteffekten, Entkräftung und Erschöpfung. Darüber hinaus erhalten alle Runensklaven die folgende zusätzliche Verteidigungsfähigkeit.

Schmerzresistenz (AF): Runensklaven können immer noch weitermachen, nachdem ihnen stark zugesetzt wurde. Sie sind immun gegen nichttödlichen Schaden. Gegen Effekte, die Schmerz verursachen (wie *Symbol des Schmerzes*), erhält ein Runensklave einen Bonus von +4 auf seine Rettungswürfe.

SCHWÄCHEN: Runensklaven besitzen folgende Schwächen.

Arkaner Verfall (ÜF): Die Symbole, die in den Körper eines Runensklaven geätzt werden, setzen ihn großem körperlichem Stress aus, lassen seine Verstand verdummen und töten den Riesen nach und nach. Jeder Runensklave trägt auf dem Körper eine Hauptrune, die mit einer der Magieschulen Thassilons verbunden ist. Traditionell gehört diese Rune zu einer Magieschule, die dem Runenherrscher entgegengesetzt ist, dem der Runensklave dient. Alle Runensklaven, denen die SC im Verlauf des Abenteuers begegnen, tragen als eine Art Zeichen der Schande das Zeichen des Zorns. Der langsame geistige Verfall eines Runenriesen zeigt sich sowohl durch den ständigen Verlust von Lebenskraft und geistiger Gesundheit als auch durch die Zunahme runenförmiger Narben auf dem gesamten Körper. Davon abgesehen hat die Krankheit keine weiteren Auswirkungen auf den Körper und den Geist, bis die magischen Runennarben ihren Träger vollkommen überwältigen. An diesem Punkt wird der Schmerz, den der Riese nach seiner Verwandlung in einen Runensklaven ertragen hat, zu einer tödlichen Welle entfesselter Qual. Alle Runensklaven sind mit dieser Krankheit „infiziert“. Der Arkaner Verfall kann nur mithilfe von *Begrenzter Wunsch*, *Wunder* oder *Wunsch* verhindert oder geheilt werden, allerdings wird die Schablone dadurch als Ganzes entfernt, und der Runensklave verwandelt sich zurück in die Basiskreatur. Durch mehrere erfolgreiche Zähigkeitswürfe wird der Verfall lediglich aufgehalten und heilen die Kreatur nicht von der Krankheit.

Arkaner Verfall: Vererbt – nicht ansteckend; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 15; **Frequenz** 1/Woche; **Effekt** Auftauchen einer Runennarbe; **Heilung** keine (Ausnahme, siehe oben). Trägt ein Runensklave ebenso viele Runennarben, wie er Trefferwürfel besitzt, stirbt er.

BEWEGUNGSRATE: An Land ist die Grundbewegungsrate eines Runensklaven um 6 Meter höher als die der



ANHÄNGE

ANHANG EINS:
FORTSETZUNG
DER KAMPAGNE

ANHANG ZWEI:
SANDSPITZE

ANHANG DREI:
MAGNIMAR

ANHANG VIER:
SCHILDKRÖTENFÄHRE

ANHANG FÜNF:
XIN-SCHALAST

ANHANG SECHS:
BESTIARIUM

ANHANG SIEBEN:
NEUE REGELN

ANHANG ACHT:
MAGISCHE
GEGENSTÄNDE

Basiskreatur. Andere Bewegungsarten wie Fliegen oder Schwimmen bleiben gleich.

BESONDERE ANGRIFFE: Ein Runensklave erhält den folgenden besonderen Angriff.

Arkaner Schub (ÜF): Einmal pro Tag erhält der Runenriese als schnelle Aktion für 6 Runden die Vorteile des Zaubers *Hast*. Setzt er diese Fähigkeit ein, muss er einen zusätzlichen Zähigkeitswurf gegen den Arkanen Verfall ablegen, selbst wenn er seinen wöchentlichen Wurf gegen die Krankheit bereits abgelegt hat.

ATTRIBUTE: Die Werte der Basiskreatur ändern sich wie folgt: ST +4, GE +2, IN -2, WE -2, CH -2.

TALENTE: Als Bonustalente erhält ein Runensklave Unverwundlich und Zähigkeit.

DER FLUCH DER RUNENSKLAVEN

Die Verwandlung von Riesendienern und Runensklaven verbreitete sich über ganz Thassilon, und die sieben Runenherrscher wirkten die verderbliche Magie auf unterschiedliche Weise. Während in den meisten Reichen der Runenherrscher die Riesen lediglich weiterhin als billige Arbeitskräfte erhielten, integrierte Runenherrscherin Alaznist sie in Bakrakhan in ihre ausgedehnte Heer und benutzt sie als lebendige Belagerungsmaschinen. In Cyrusian, der Domäne des Hochmuts, wirkte Runenherrscher Xanderghul die Magie als Strafe auf Riesen, die seinen wankelmütigen Zorn auf sich gezogen hatten.

Während die Magie zur Erschaffung von Runensklaven fast ausschließlich in den Händen der Runenherrscher lag, so überstieg die Zahl der Riesensklaven, von der sie glaubte, sie würden von dieser letztendlich tödlichen „Verbesserung“ profitieren“ die Fähigkeit der Herrscher, sie zu verwandeln. Daher entwarfen sie eine Reihe unterschiedlicher Verfahren zur Erschaffung von Runensklaven, die ihren Ursprung zwar in den verschiedenen Domänen hatten, schließlich aber im gesamten Reich angewendet wurden.

GIFT: In Edasseril, der Domäne des Neids, stießen die Alchemisten in den üblen und weitläufigen Laboratorien unter Runenherrscherin Belimarius auf eine Möglichkeit, den Arkanen Verfall in ein Toxin umzuwandeln, mit dessen Hilfe die Krankheit durch Vergiftung übertragen werden konnte. Die Giftmischer konnten den lähmenden Wahnsinn, den das Gift auslöste, niemals heilen. Aufgrund der hohen Kosten für das Toxin und der himmelschreienden Voraussetzung, den Weisheitsentzug eines Riesen heilen zu müssen, bevor es verwendet werden konnte, wurde eine weitreichende Verwendung des Giftes verhindert.

Runensklavengift: Gift – Einnahme; *Rettungswurf* Zähigkeit, SG 20; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* Verwirrung für 1 Runde und 1W4 Weisheitsentzug (falls die Weisheit des Riesen dadurch auf 0 fällt, verwandelt er sich sofort in einen Runensklaven); *Heilung* 3 aufeinanderfolgende Rettungswürfe; *Kosten* 10.000 GM.

MASSENRIITUAL: Im Großen Sybaritum von Xin-Haruka hatte es Runenherrscher Krune langsam satt, einen dreckigen Riesen nach dem anderen zu verfluchen, und ersann ein Verfahren, um Hunderte seiner Sklaven auf einmal zu verwandeln. Krune rief eine ganze Legion seiner Riesen zu sich, rief die Macht der Runengöttin Lissala an und verfluchte seine Untergebenen allesamt, womit er zahllose treue Sklaven ins Verderben schickte.

MINDERHALS FLUCH: Die Anbetung Minderhals war zu keiner Zeit größer als während der Blüte des Thassilonischen Reiches, und daher war die Angst, seinen Unmut zu erregen, eine treibende Kraft für die Riesen dieser Epoche. Einer Legende nach war Minderhal persönlich an der Erschaffung des ersten Runensklaven beteiligt, und in einem Wutanfall habe er den Menschen das Geheimnis verraten, wie Runensklaven geschaffen wurden. Ob die Legende nun wahr ist oder nicht, es gibt zahlreiche Fälle, in denen besonders gotteslästerliche Riesen spontan in Runensklaven verwandelt wurden, angeblich als Strafe durch ihren Gott.

RUNENSKLAVENKESSEL: Diese massiven Kessel, die aus Gastasch, der Domäne der Völlerei, stammen, waren groß genug, dass ein ausgewachsener Stein hineingesetzt und mit nekromantischer Energie durchtränkt werden konnte. Wird ein Riese in den Kessel gesetzt und dann getötet, kehrt er augenblicklich als Runensklave ins Leben zurück. Weitere Informationen über diesen Leben verachtenden magischen Gegenstand findest du auf Seite 426.



SCHMIEDEUNHOLD

Ein riesiges Maul voller Feuer spaltet den Bauch dieses schwerfälligen Unholds mit Eisenhaut, dessen Arme in rasierrmesser-scharfen Klauen enden.

SCHMIEDEUNHOLD (SKANDERIG) HG 10



EP 9.600

RB Großer Externar (Erde, Extraplanar)

INI +6; Sinne Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 23 (+2 GE, -1 Größe, +14 natürlich)

TP 137 (11W10+77)

REF +5, WIL +10, ZÄH +14

Immunitäten Feuer, Gift; Resistenzen Kälte 10, Säure 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Durch Erde gleiten, Graben 6 m,

Nahkampf Biss +17 (2W6+7 plus Rüstung zerbeißen), 2 Klauen +17 (1W6+7)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Adamantbiss, Sengender Speichel

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +12)

Immer – Spurloses Gehen

Beliebig oft – Mächtiges Trugbild (SG 15), Stein formen, Wände passieren, Zerbersten (SG 14)

3/Tag – Dimensionsanker, Feuerwand, schnelles Flammen erzeugen, Fleisch zu Stein (SG 18), Steinwand, Tiefe Dunkelheit

SPIELWERTE

ST 24, GE 14, KO 25, IN 15, WE 12, CH 15

GAB +11; KMB +19; KMV 31

Talente Eiserner Wille, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Mächtiges Gegenstand zerschmettern[®], Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (Flammen erzeugen), Verbesserter Eiserner Wille, Verbessertes Gegenstand zerschmettern[®], Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +16 (in Sprung +12), Handwerk (Fallen) +16, Heimlichkeit +12, Klettern +21, Mechanismus ausschalten +16, Motiv erkennen +15, Wahrnehmung +15, Wissen (Baukunst) +16

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch, Terral, Zwergisch

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig unterirdisch (Ebene der Erde)

Organisation Einzelgänger oder Gruppe (2-6)

Schätze Normal

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Adamantbiss (AF) Bei der Bestimmung, ob der Schmiedeunhold die Schadensresistenz umgeht, wird sein Bissangriff wie Adamant behandelt.

Rüstung zerbeißen (AF) Sobald ein Schmiedeunhold mit seinem Bissangriff einen Treffer landet, beißt er durch jede beliebige getragene Rüstung des Ziels; wenn das Opfer bei einem Reflexwurf gegen SG 22 scheitert, erhält der Schmiedeunhold einen freien Versuch, die getragene Rüstung des Ziels zu zerschmettern. Als Bonustalente erhält ein Schmiedeunhold zudem Mächtiges Gegenstand zerschmettern und Verbessertes Gegenstand zerschmettern. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Stärke.

Sengender Speichel (ÜF) Alle 1W4 Runden kann ein Schmiedeunhold als Standardaktion einen sengenden Klumpen Schlacke aus seinem Bauchmaul spucken. Dieser Klumpen aus geschmolzenem Metall betrifft ein beliebiges 3 Quadratmeter großes

Feld neben dem Schmiedeunhold. Jede Kreatur innerhalb dieses Bereiches erleidet 14W6 Punkte Feuerschaden (REF SG 22, halber Schaden). Die Schlacke kühlt rasch ab und bildet einen wirren Haufen aus wertlosem und verformtem Altmetall, der wie schwieriges Gelände behandelt wird; nach 1 Stunde verfällt das Zeug zu Staub. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Skanderige, besser bekannt als „Schmiedeunholde“, sehen aus wie große, schwer gepanzerte, tonnenförmige Riesen, die zusätzlich zu ihrem normalgroßen Mund in ihren Köpfen ein weiteres Maul haben, das sich über ihren Bauch zieht. Sie sind auf der Ebene der Erde heimisch, doch manchmal bahnen sie sich ihren Weg durch unterirdische Portale auf die Materielle Ebene, wo sie sich an reichen und einigermaßen unumstrittenen Mineraladern gütlich tun. Im Herzen eines Gebirges kann ein Schmiedeunhold jahrhundertlang ein recht gutes Leben führen und macht nur Ärger, wenn ihm das Erz ausgeht oder Eindringlinge in seinem Territorium schürfen wollen.

Schmiedeunholde sind besonders in Zwergengemeinschaften gefürchtet. Abgesehen von ihrer Neigung, tief liegende Schmieden zu zerstören, werden sie oft als Gruselgestalten dargestellt, die Zwergenkinder erschrecken und sie dazu bringen sollen, ihr Verhalten in der Schmiede zu verbessern. Schließlich heißt:

„Hast das Metall umsonst gewetzt, kommt der Skanderig gehetzt.

Denn wer zu viel Erz verschwendet, durch des Unholds Klauen endet.“





SCHÄDELREISSER

Diese klappernde, skorpionähnliche Abscheulichkeit besteht augenscheinlich aus einer Mischung aus mit Chitin überzogenen Gliedmaßen und menschlichen Schädeln.

SCHÄDELREISSER

HG 9



EP 6.400

CN Großes Konstrukt

INI +3; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +1

Aura Grauenhafte Fratze (9 m, SG 18)

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 21 (+3 GE, -1 Größe, +12 natürlich)

TP 112 (15W10+30)

REF +10, WIL +6, ZÄH +5

Immunitäten wie Konstrukte; Resistenzen Kälte 10; SR 5/Adamant; ZR 20

ANGRIFF

Bewegungsrate 12m, Klettern 12m

Nahkampf 2 Klauen +20 (2W6+6/19-20 plus Ergreifen), Stachel +20 (1W10+6 plus Gift)

Angriffsfläche 4,5m Reichweite 9m

Besondere Angriffe Enthauptung, Würgen 2W6+9

SPIELWERTE

ST 22, GE 16, KO -, IN 5, WE 13, CH 12

GAB +15; KMB +22 (+26 Ringkampf); KMV 35 (47 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitfokus (Heimlichkeit), Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Kritischer Treffer (blutend), Kritischer-Treffer-Fokus, Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue)

Fertigkeiten Heimlichkeit +15, Klettern +19

Sprachen Thassilonisch (kann nicht sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Nest (3-8)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Enthauptung (AF) Ein Schädelreißer ist ein Experte darin, seine liebsten Trophäen einzusammeln: Schädel. Sobald er einen Feind im Haltegriff hat, kann er versuchen das Opfer mit einem einzigen qualvollen Riss seiner Klauen zu enthaupten. Dies wird als Teil des Wurfes für den Ringkampf gewertet, um das Opfer weiterhin festzuhalten. Gelingt der Versuch, richtet der Angriff bei dem Opfer 4W6+18 Punkte Schaden an. Falls dieser Schaden ausreicht, damit die Trefferpunkte das Opfers auf unter 0 sinken, muss das Opfer einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 23 ablegen, um zu verhindern, dass ihm der Kopf vom Rumpf gerissen wird, was für die meisten Kreaturen den sofortigen Tod bedeutet. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Stärke.

Gift (ÜF) Stachel – Verletzung; Rettungswurf Zähigkeit, SG

17; Frequenz 1/Runde für 6 Runden; Effekt 1W4

GE; Heilung 2 aufeinander folgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Grauenhafte Fratze (ÜF) Alle Kreaturen im Umkreis von 9 Metern, die einen Schädelreißer sehen können, müssen zu Anfang ihres Zuges einen erfolgreichen Willenswurf gegen SG 18 ablegen, ansonsten sind sie 1 Runde lang verängstigt. Falls ein Opfer einen der Schädel auf dem Schädelreißer als den eines Freundes oder Verbündeten erkennt, erleidet

es einen Malus von -4 auf den Rettungswurf. Eine Kreatur, deren Rettungswurf erfolgreich ist, ist 24 Stunden lang immun gegen die Grauenhafte Fratze dieses einen Schädelreißers. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Einst waren die Schädelreißer die Wächter der Toten, die düsteren Bewacher der Beinhäuser Thassilons. Obgleich man den meisten Schädelreißern in uralten Grüften und Grabkammern begegnet, zerstören Erdstöße oder riesige Flutwellen zuweilen eine Katakombe oder spülen den Schädelreißer davon. In diesem Falle kriecht das Konstrukt hinauf und wagt sich in die Oberwelt, wo es auf der Suche nach einer neuen Gruft, die es beschützen kann, Schädel sammelt und weitreichende Panik verbreitet.

ERSCHAFFUNG

Ein Schädelreißer besteht aus den Kadavern toter Ungeziefer und Schädeln, die der Erschaffer entweder sammeln oder zwielichtigen Abenteurern für ungefähr 500 GM abkaufen kann.

SCHÄDELREISSER

ZS 13; Preis 30.500 GM

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Konstrukt herstellen, *Begrenzter Wunsch, Furcht, Geas/Auftrag, Schärfen, Tote beleben*; **Fertigkeit** Heilkunde oder Wissen (Baukunst) SG 15; **Kosten** 15.500 GM



SCHWARZE MAGGA

Auf dem schlangenartigen Hals dieser riesigen Kreatur sitzt ein bösegrinsendes Reptilienhaupt, und der Körper ist eine sich windende Masse auf Tentakeln.

SCHWARZE MAGGA

HG 15



EP 51.200

CB Gigantischer Externar (Aquatisch, Einheimischer)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Rundumsicht; Wahrnehmung +22

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 6, auf dem falschen Fuß 30 (-4 Größe, +24 natürlich)

TP 232 (15W10+150)

REF +11, **WIL** +9, **ZÄH** +19

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Todeseffekte, Versteinigung, Verwandlung; **Resistenzen** Kälte 20, Säure 20; **SR** 15/ Kaltes Eisen und Magie; **ZR** 26

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf Biss +24 (2W8+13/19-20 plus Lebenskraftentzug), 4 Tentakel +19 (2W6+6 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m

Besondere Angriffe Lebenskraftentzug (2 Stufen, SG 22), Wahnsinnsodem, Würgen (2W6+11)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15; Konzentration +20)

Immer – Unsichtbarkeit aufheben

Beliebig oft – Gebet, Totenglocke (SG 17)

3/Tag – Aufforderung (SG 23), Dimensionsanker, Mächtiger Befehl (SG 20), Person beherrschen (SG 20), Weissagung

1/Tag – Entweihen, Heiliges Gespräch, Traum

SPIELWERTE

ST 37, **GE** 10, **KO** 31, **IN** 25, **WE** 18, **CH** 20

GAB +15; **KMB** +32 (+36 Ringkampf); **KMV** 42 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Verbesserter Ansturm, Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Akrobatik +18, Einschüchtern +23, Heimlichkeit +6, Motiv erkennen +22, Schwimmen +36, Überlebenskunst +19, Wahrnehmung +22, Wissen (Arkanes) +25, Wissen (Die Ebenen) +25, Wissen (Geschichte) +22, Wissen (Natur) +22, Wissen (Religion) +22, Zauberkunde +25

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Dimensionsstörung, Transdimensionale Tentakel

LEBENSWEISE

Umgebung Storvaltiefen

Organisation Einzelgänger

Schätze Dreifach

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Dimensionsstörung (ÜF) Die Präsenz der Schwarzen Magga ruft eine Störung der Dimensionen herbei. Jede Kreatur, die in einem Umkreis von 90 Metern um die Schwarze Magga einen Teleportationseffekt nutzen will, muss einen Zauberstufenwurf gegen SG 21 bestehen, ansonsten scheitert der Teleportationseffekt. Falls der Effekt fehlschlägt, muss die Kreatur, die diesen Effekt nutzen wollte, einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 27 ablegend, ansonsten leidet sie 1W6 Runden lang unter Übelkeit. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Kostitution.

Transdimensionale Tentakel (ÜF) Während sie sich auf der Materiellen Ebene aufhält, kann die Schwarze Magga mithilfe ihrer Tenta-

kel in die Ätherebene sowie die Schattenebene sehen und in beide Ebenen vordringen. Dadurch weiß sie nicht nur, was auf diesen Ebenen und unter den Kreaturen dort vor sich geht, sie kann zudem ihre Tentakel durch diese Ebenen bewegen, um deren Bewohner anzugreifen. Sie kann sogar ihre Tentakel materialisieren und dematerialisieren und damit durch Wände und andere feste Hindernisse greifen, um Feinde dahinter anzugreifen, vorausgesetzt, der Bereich ist nicht durch *Dimensionschluss* oder einen ähnlichen Effekt gesichert. Sie kann mit ihren Tentakeln Feinde wie üblich ergreifen, ergriffene Gegner allerdings nicht durch Ebenen ziehen, während ihre Tentakeln die Ebenen wechseln.

Wahnsinnsodem (ÜF) Jede Minute kann die Schwarze Magga als Standardaktion eine Wolke übel riechenden, giftigen Odem ausstoßen. Diese Wolke aus schwarzem Rauch füllt einen 18 Meter langen Kegel aus. Alle Kreaturen, die sich im Wirkungsbereich aufhalten, erleiden 1W6 Punkte Weisheitsschaden und sind für 1W6 Runden verwirrt. (Ein erfolgreicher Willenskraftwurf gegen SG 27 halbiert den Weisheitsschaden und hebt den Verwirrungseffekt auf.) Dies ist ein geistesbeeinflussender Gifteffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution. Diese Odemwaffe kann nicht unter Wasser eingesetzt werden.

Die Schwarze Magga ist eine der bevorzugten Untertanen Lamaschtus und die Verkörperung der Herrschaft der Göttin über Bestien, Monster und Wahnsinn. Die Schwarze Magga ist der lange Arm des unheiligen Zornes der Göttin und versuchte zunächst, die Werke der zivilisierten Welt zunichtezumachen, die Furcht vor Monstern aus der Wildnis zu verbreiten und Lamaschtus niedere Diener bei ihren verdorbenen und blutrünstigen Taten anzuleiten. Nicht lange, nachdem Karzoug den gigantischen Steinbruch hatte fluten lassen, tauchte die Schwarze Magga in den Storvaltiefen auf, und durch ihr Dasein wurden die Thassiloner, die an den Ufern des neu gebildeten Sees lebten oder ihn mit Booten befuhren, mit Grauen und Elend überzogen. Karzougs Interesse an dem Gebiet schwand rasch, und er unternahm keine Schritte, um gegen das Monster vorzugehen. Viele flüsterten daher hinter vorgehaltener Hand, der Runenherrscher habe einen Pakt mit Lamaschtu geschlossen, damit das Monster in den Storvaltiefen erschien; vielleicht, damit es ein großes Geheimnis schützte, dass Karzoug dort versenkt hatte. In jedem Falle ging das Gerücht, die Göttin würde direkt zur Schwarzen Magga sprechen, und für viele seien die Worte des Monsters wie Befehle von Lamaschtu persönlich gewesen.

Die Schwarze Magga ist eine wahrlich gewaltige Kreatur; ihr Kopf ist der eine Plesiosaurus, der auf einer Masse aus zuckenden Tentakeln und Augen sitzt. Obwohl sie im Grunde unsterblich ist, bis sie getötet wird, hat sie doch einen Großteil der 10.000 Jahre seit ihrer Ankunft in Varisia im Tiefschlaf verbracht. Diese Schlafperioden dauern bisweilen bis zu zwölfhundert Jahre und werden durch aktive Zeitabschnitte unterbrochen, die in der Regel nur wenige Jahrzehnte anhalten. Diese langen Schlafperioden zehren allerdings an der Schwarzen Magga, denn nach jedem verschlafenen Jahrhundert wird sie schwächer. Inzwischen besitzt sie nur noch einen Bruchteil ihrer früheren Macht. Dass sie überhaupt noch über so viel Macht verfügt, spricht Bände darüber, wie schrecklich ihr Zorn während der Glanzzeit Thassilons gewesen sein muss, bevor sich durch den Erdenfall alles veränderte.



ANHÄNGE

ANHANG EINS:
FORTSETZUNG
DER KAMPAGNE

ANHANG ZWEI:
SANDSPITZE

ANHANG DREI:
MAGNIMAR

ANHANG VIER:
SCHILDKRÖTENFÄHRE

ANHANG FÜNF:
XIN-SCHALAST

ANHANG SECHS:
BESTIARIUM

ANHANG SIEBEN:
NEUE REGELN

ANHANG ACHT:
MAGISCHE
GEGENSTÄNDE

MYTHEN ÜBER DIE SCHWARZE MAGGA

Fischer und Förster, die sich in die Nähe der Storal-tiefen gewagt haben, erzählen langatmige Geschichten über ein grausames Monster, das sich aus den Tiefen erhebt. Was folgt, sind einige verbreitete, aber falsche Vorstellungen über die Schwarze Magga. Allerdings könnten sie im Zeitalter des untergegangenen Thassilon wahr gewesen sein, als das Monster noch seine volle Macht besaß.

BLUTIGE ZUNGE: Viele, die der Schwarzen Magga begegnet sind und überlebt haben, sind nicht in der Lage jemals über diese Erfahrung zu reden. Angeblich steigt schwarzes Blut aus ihrer Kehle und in ihren Mund auf, um die Worte zu ersticken, sollten sie ihre Geschichte erzählen wollen. Daher behaupten viel weniger Leute, die Schwarze Magga gesehen zu haben, als es tatsächlich der Fall ist.

SCHUTZ VOR DEN GÖTTERN: Die Schwarze Magga ist älter als die meisten Götter. Es heißt, göttliche Magie sei so gut wie wirkungslos gegen diese Abscheulichkeit. Wer Magga das schwarze Herz aus ihrer stinkenden Brust schneidet und in ihrem fauligen Blut badet, wird ebenfalls unangreifbar durch die Macht der Götter.

STURMBRINGERIN: Sichtungen der Schwarzen Magga gehen häufig mächtigen Stürmen und Orkanen voraus. Es heißt, die Bestie würde diese Stürme herbeirufen, um ihre Opfer in ihr nasses Reich zu ziehen, woraufhin sie diese einfängt, sie verzehrt und in monströse, wurmartige Schrecken verwandelt.

MÜTTER DES VERGESSENS

Man sagt, in den tiefen Seen in anderen Teilen der Welt würden kleinere Varianten der Schwarzen Magga hausen. Diese Kreaturen nennt man die Mütter des Vergessens und sie weisen die gleichen Grundwerte wie die Schwarze Magga auf, allerdings besitzen sie nur 10 Trefferwürfel und sind riesig statt gigantisch.

Die abscheulichen Mütter des Vergessens sind monströse Kreaturen des Chaos und des Wahnsinns, und es heißt, sie seien von der Göttin aller Monster als ihre Sprecherinnen und Anführerinnen unter ihren wilden Untergebenen geschaffen worden. In manchen esoterischen Schriften (die sogar der lästerlichen Kirche Lamaschtus als frevelhaft erscheinen) wird behauptet, die Mütter des Vergessens seien eigentlich Schwestern Lamaschtus, und die Göttin habe sie unterworfen, ihrer Göttlichkeit beraubt und als ihre grässlichen Dienerinnen nach Golarion hinabgestoßen. Wie auch immer ihre Herkunft aussieht, seit unzähligen Jahrhunderten sind die Mütter des Vergessens die bevorzugten Untergebenen Lamaschtus und haben im Verlauf der Geschichten ihren unheiligen Zorn auf die Welt losgelassen. Diese Monstren sind äußerst selten, und trotz des Namens, den ihnen die von Furcht zerfressenen sterblichen Völker gegeben haben, scheinen sie sich nicht fortpflanzen zu können. Allerdings heißt es von einigen, sie könnten ihre eigenen Zungen abbeißen, um aus ihnen eigenartige, wurmähnliche Bruten zu schaffen.

Die Mütter des Vergessens verkriechen sich in den dunkelsten und tiefsten Winkeln der Welt und meiden das Licht des Tages sowie die Augen insektengleicher Sterblicher, die sie begaffen und anschließend ihren erbärmlichen Verstand beim bloßen Anblick solcher unbegreiflichen Schrecken verlieren würden. Die tiefsten Tiefen der Ozeane und die ältesten Seen dienen diesen einsamen Königinnen des Irrsinns als Zufluchten. Sie steigen aus diesen Tiefen auf und sättigen sich an Meereswesen, den Opfern ihrer Anhänger und gelegentlich an unachtsamen Opfern, die sie schreiend in die Tiefe reißen. Sie sind sehr darauf bedacht, ihre Anwesenheit vor den Bewohnern der Oberfläche geheim zu halten. In der Tiefe bilden die Mütter des Vergessens komplizierte Hierarchien aus Dienern und Mittelsleuten, und ihre schwarzen Tentakel reichen mithilfe von amphibischen Vermittlern in die Reiche größerer Monster sowie große Städte und Zivilisationen gleichermaßen.



ANHANG 7: NEUE REGELN

IN DIESEM ANHANG FINDEST DU DIE REGELN, UM SÜNDENPUNKTE FESTZUHALTEN, GENAUERE INFORMATIONEN ZU THASSILONISCHER MAGIE, EIN NEUES TALENT UND SIEBEN NEUE ZAUBER, DIE VON DEN MAGIERN DES ALTEN THASSILON ENTWICKELT WURDEN.

In Kapitel Fünf von „Das Erwachen der Runenherrscher“ verschlug es die SC in das uralte Gewölbe der Runenschmiede: ein Laboratorium des Arkanen, das mit den Sünden von mehr als 10.000 Jahren erfüllt ist. Die Sünden waren derart groß, dass die mächtige Magie innerhalb der Runenschmiede von der Persönlichkeit und der Besessenheit derjenigen erfüllt worden ist, die seit so langer Zeit in dem Gewölbe gefangen sind.

Daher reagiert das Gefüge der Runenschmiede unterschiedlich auf Charaktere, die ihrerseits die Inbegriffe besonderer Sünden sind. Die Auswirkungen werden in Kapitel Fünf beschrieben. Aber wie bestimmst du, ob ein SC überhaupt ein Sünder ist?

SÜNDENPUNKTE UND TUGENDPUNKTE

Sobald du die Kampagne „Das Erwachen der Runenherrscher“ anfängst zu leiten, nimm dir einen Augenblick Zeit und schreibe die Namen der teilnehmenden SC in eine Tabelle mit 14 verschiedenen Kästchen für jeden SC: je ein Kästchen für jede Sünde und die entsprechende Tugend. Eine Beispieltabelle findest du auf der folgenden Seite. Während die Kampagne voranschreitet, solltest du darauf achten, welche Entscheidungen die SC treffen. Jedes Mal, wenn ein SC etwas tut, das dir als besonders sündhaft beziehungsweise tugendhaft erscheint, dann kreuze das entsprechende Kästchen in der Zeile des Charakters an. Falls ein Charakter eine Sünde begeht und das zur Sünde gehörende Tugendkästchen weist bereits ein Kreuzchen auf, dann lösche einfach eines der Kreuzchen im Tugendkästchen (und umgekehrt). Gleichzeitig sollte in nur jeweils einem der beiden Kästchen ein Kreuzchen stehen. Es kann sein, dass die Sünden und Tugenden eines Charakters im Gleichgewicht bleiben (oder er vielleicht weder sündigt noch tugendhaft handelt) und er überhaupt keine Kreuzchen in seiner Zeile aufweist.

Die Kreuzchen solltest du nur bei wichtigen Ereignissen machen und unwichtige Gelegenheiten außer Acht lassen. Wenn ein SC die Leiche eines Goblins fleddert, so sollte er keinen Punkt für Gier erhalten: Kriegsbeute wird als normaler Teil des Spiels betrachtet. Stiehlt er jedoch mit Vergnügen die gesamten Ersparnisse eines NSC und gibt das Geld für sich selbst aus, hat er sich dadurch auf jeden Fall einen Punkt für Gier verdient.

Ein Charakter, der 5 oder mehr Kreuzchen (manchmal auch „Sündenpunkte“ genannt) bei einer bestimmten Sünde aufweist, wird als sündig betrachtet. Genauso betrachtet man einen Charakter als tugendhaft, wenn er 5 oder mehr Kreuzchen bei einer bestimmten Tugend aufweist. In der Runenschmiede ist nur die größte Sünde von Bedeutung; besitzt ein Charakter 5 oder mehr Punkte in mehreren Sünden, zählt nur die Sünde mit den meisten Punkten bei der Bestimmung von Boni und Mali in diesem Gewölbe. Gibt es einen Gleichstand, so

musst du aufgrund deines Wissens über den Charakter entscheiden, welche der Sünden am schwersten wiegt.

In den folgenden Abschnitten findest du konkrete Beispiele dafür, welche Taten Sündenpunkte und Tugendpunkte einbringen.

GIER: Der SC raubt einen anderen SC aus oder versteckt eine große Menge an Beute, die er für sich behalten will. **GROSSZÜGIGKEIT:** Der SC übergibt die Ersparnisse Hamburgs an Bürgermeisterin Deverin.

HOCHMUT: Der SC prahlt damit, dass ihn im Gut Fingerhut nichts erschreckt hat. **BESCHEIDENHEIT:** Der SC nimmt die Belohnung für einen Auftrag von einem NSC nicht an oder schreibt alle Verdienste anderen zu.

NEID: Der SC beschwert sich lauthals oder ständig über das Glück oder das Geschick der anderen Gruppenmitglieder. **WOHLTÄTIGKEIT:** Der SC kümmert sich nach dem Angriff der Goblins auf Sandspitze eine lange Zeit um die Verwundeten, ohne eine Gegenleistung zu verlangen.

TRÄGHEIT: Der SC überzeugt die Gruppe, nach gerade einmal einer oder zwei Begegnungen einen Tag lang auszuruhen. **EIFER:** Der SC ermutigt die Gruppe dazu, das Abenteuer fortzuführen, auch wenn sie bereits mindestens fünf bedeutende Begegnungen hinter sich haben.

VÖLLEREI: Der SC ist mehrere Male während einer Spielsitzung betrunken. **MÄSSIGUNG:** In einem Gasthaus trinkt der SC während der Spielsitzung nicht, während mindestens zwei weitere SC dabeisitzen, die sich derweil betrinken.

WOLLUST: Unter dem Vorwand, im Keller ihres Vaters nach Ratten zu suchen, kommt der SC dem Angebot von Schailis nur allzu gern nach. **LIEBE:** Der SC schenkt einen anderen SC oder NSC etwas aus seinem Besitz, das mindestens 1.000 GM wert ist.

ZORN: Der SC foltert bereitwillig Gefangene. **GÜTE:** Der SC lässt einen Feind gehen, der sich ergeben hat, und heilt dessen Wunden, so dass er eine bessere Überlebenschance hat.

THASSILONISCHE MAGIE

Zwar geht die Vorstellung der Magierspezialisierung zusammen mit den althergebrachten Schulen der Magie gänzlich auf die Zeiten des alten Azlant zurück (und vielleicht sogar darüber hinaus und reicht zurück bis zum Anbeginn der Zeit noch vor dem Aufstieg der Menschen). Doch waren es die Runenherrscher Thassilons, welche die Spezialisierungen der Magieschulen bis aufs Äußerste ausreizten.

Die Runenherrscher konzentrierten ihren Forschungen darauf, dass jeder Magieschule zwei verbotenen Schulen entgegenstanden, und konnten damit Verfahren entwickeln, mit denen sie ihre Beherrschung über die gewählten arkanen Spezialisierungen vorantrieben. Im Grunde definierten sie diese sieben Schulen



ANHÄNGE

ANHANG EINS:
FORTSETZUNG
DER KAMPAGNE

ANHANG ZWEI:
SANDSPITZE

ANHANG DREI:
MAGNIMAR

ANHANG VIER:
SCHILDKRÖTENFÄHRE

ANHANG FÜNF:
XIN-SCHALAST

ANHANG SECHS:
BESTIARIUM

ANHANG SIEBEN:
NEUE REGELN

ANHANG ACHT:
MAGISCHE
GEGENSTÄNDE

SÜNDEN- PUNKTE UND TUGEND- PUNKTE														
	NEID	WOHLTÄTIGKEIT	VÖLLEREI	MÄSSIGUNG	GIER	GROSSZÜGIGKEIT	WOLLUST	LIEBE	HOCHMUT	BESCHIEDENHEIT	TRÄGHEIT	EIFER	ZORN	GÜTE
SPIELERCHARAKTER														

NEID (BANNZAUBER):
Die Kunst, andere Arten von Magie als der eigenen zu unterdrücken.
AUSGESCHLOSSENE SCHULEN: Hervorrufung, Nekromantie

GIER (VERWANDLUNG):
Magische Verwandlung von Gegenständen in solche mit höherem Wert oder Nutzen und Aufwertung des physischen Selbst.
AUSGESCHLOSSENE SCHULEN: Illusion, Verzauberung

HOCHMUT (ILLUSION):
Die Vervollkommnung der eigenen Erscheinung und der eigenen Domäne durch Schwindel und Illusionen.
AUSGESCHLOSSENE SCHULEN: Beschwörung, Verwandlung

TRÄGHEIT (BESCHWÖRUNG):
Herbeirufen von Vertretern und Lakaien, die stellvertretend handeln, oder die Erschaffung dessen, was man braucht, wenn man es braucht.
AUSGESCHLOSSENE SCHULEN: Hervorrufung, Illusion

VÖLLEREI (NEKROMANTIE):
Magie, die den physischen Körper derart manipuliert, um ihn gegen den nie enden wollenden Hunger nach Leben abzusichern.
AUSGESCHLOSSENE SCHULEN: Bannzauber, Verzauberung

WOLLUST (VERZAUBERUNG):
Magische Herrschaft über andere Kreaturen, um die eigenen Bedürfnisse zu befriedigen, sowie die Manipulation der Gedanken, der Gefühle und des Willens anderer.
AUSGESCHLOSSENE SCHULEN: Nekromantie, Verwandlung

ZORN (HERVORRUFUNG):
Herrschaft über die rohe zerstörerische Kraft und das Fokussieren verheerender Energien.
AUSGESCHLOSSENE SCHULEN: Bannzauber, Beschwörung

gleichermaßen darüber, was sie vermochten und was nicht. Indem sie die „Verunreinigungen“ durch die fünf entgegengesetzten Schulen entfernten, tauschten sie arkan Vielseitigkeit gegen größere Macht in ihren gewählten Bereichen ein. Die sieben Schulen der thassilonischen Magie werden in den folgenden Abschnitten beschrieben.

THASSILONISCHE SPEZIALISIERUNGEN
Nur Magier können wirklich dem uralten Weltbild der thassilonischen Runenherrscher folgen. Die Entscheidung, sich in einer thassilonischen Schule der Magie zu spezialisieren, muss getroffen werden, sobald der

Charakter zum ersten Mal ein Magier wird. Sobald die Entscheidung getroffen wurde, kann sie nicht rückgängig gemacht werden.

VORZÜGE: Ein Magier, der sich auf thassilonische Magie spezialisiert hat, erhält für jeden Zauber, den er wirken kann, zwei zusätzliche Zauberplätze. Diese zusätzlichen Zauberplätze müssen beide für die Vorbereitung desselben Zaubers aus der spezialisierten Schule des Magiers verwendet werden, wodurch er in der Lage ist, den Zauber zweimal zu wirken (als hätte er den Zauber zweimal vorbereitet). Der Magier kann die beiden Zauberplätze nicht für die Vorbereitung zweier verschiedener Zauber nutzen, selbst wenn sie aus derselben Schule stammen, auf die er sich spezialisiert hat.

EINSCHRÄNKUNGEN: Ein Spezialist für thassilonische Magie kann die entgegengesetzten Schulen nicht selbst auswählen, sie hängen von seiner Spezialisierung ab.

Diese Einschränkungen sind weit größer als die anderer Magier und werden ausgeschlossen Schulen genannt. Ein Magier, der Zauber mit thassilonischer Spezialisierung wirkt, kann niemals einen Zauber aus einer Schule vorbereiten, der aus einer seiner ausgeschlossenen Schulen stammt; er behandelt diese Zauber so, als stünden sie nicht auf der Zauberliste für Magier. Falls er einen Zauber auslösenden oder Zauber wirkenden Gegenstand verwenden will, um einen Zauber einer ausgeschlossenen Schule zu wirken, muss er die Fertigkeit Magischen Gegenstand benutzen einsetzen.

NEUE ZAUBER

Obwohl sie ursprünglich von Magiern entwickelt wurden, können die folgenden Zauber auch von anderen Klassen genutzt werden.

BLUTGELD

Schule Verwandlung; **Grad** Kampfmagus 1, Hexenmeister/Magier 1, Hexe 1

Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion

Komponenten V, G

Reichweite 0 m

Effekt 1 Materialkomponente

Wirkungsdauer Augenblicklich

Du wirkst *Blutgeld* vor einem anderen Zauber. Um den Zauber zu wirken, musst du dir in die Hand schneiden, bis du blutest und 1W6 Punkte Schaden erleidest. Sobald du in derselben Runde einen weiteren Zauber wirkst, verwandelt sich dein Blut in eine Materialkomponente deiner Wahl, die für diesen zweiten Zauber benötigt wird. Du kannst damit sogar wertvolle Komponenten erschaffen, die mehr als 1 GM wert sind, jedoch musst du dafür zusätzlich 1 Punkt Stärkeschaden hinnehmen sowie einen zusätzlichen Schadenspunkt für volle 500 GM des Wertes der Komponente. (Demnach kostet eine Komponente im Wert von 500-999 GM insgesamt 2 Punkte, eine Komponente im Wert von 1.000-1.500 kostet 3 Punkte, usw.) Mit *Blutgeld* kannst du keine magischen Gegenstände herstellen.

Beispiel: Ein Hexenmeister, der den Zauber *Steinhaut* vorbereitet hat, könnte *Blutgeld* wirken und damit Diamantenstaub im Wert von 250 GM erschaffen, der für diesen Zauber notwendig ist; dafür würde er 1W6 Schadenspunkte und 1 Punkt Stärkeschaden erleiden.

Materialkomponenten, die durch *Blutgeld* entstanden sind, verwandeln sich wieder in Blut zurück, wenn sie bis zum Ende der Runde nicht verwendet wurden. Blutlose Zauberkundige können *Blutgeld* nicht wirken, und solche, die gegen Stärkeschaden immun sind (wie untote Zauberkundige) können mithilfe von *Blutgeld* keine wertvollen Materialkomponenten erschaffen.

GEWAND DES GEBOTS

Schule Illusion (Fehlgefühl); **Grad** Barde 2, Hexenmeister/Magier 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf Willen; **Zauberresistenz** Nein

Du hüllst dich in eine Illusion der Befehlsgewalt. Andere betrachten dich als legitime Autoritätsperson, wie zum Beispiel einen höherrangigen Amtsträger, eine religiöse Gestalt oder einen mächtigeren Krieger. Durch diese Illusion erhältst du einen Bonus von +5 auf alle Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Einschüchterung. Wenn du versuchst, dich als eine bestimmte Autoritätsperson zu tarnen, die du

persönlich getroffen hast, erhältst du einen Kompetenzbonus von +10 auf Fertigkeitwürfe für Verkleiden und auf alle Fertigkeitwürfe für Bluffen, wenn du dich als diese Autoritätsperson ausgibst.

Darüber hinaus fällt es anderen schwer, gegen dich zu handeln. Kreaturen mit einer Intelligenz von 3 oder höher erleiden einen Malus von -2 auf alle konkurrierenden Fertigkeitwürfe, die sie gegen dich ablegen, wie zum Beispiel für Motiv erkennen, um herauszufinden, ob du bluffst, oder für Wahrnehmung, um zu bemerken, dass du Heimlichkeit einsetzt, um zu schleichen. (Sie wollen eigentlich nicht fragen, ob du dorthin gehörst, und glauben dir einfach unbesehen.)

HABGIERIGE AURA

Schule Bannzauber; **Grad** Hexenmeister/Magier 5, Hexe 5

Zeitaufwand 1 Runde

Komponenten V, G

Reichweite Persönlich

Wirkungsbereich Radius von 7,50 m mit dir als Mittelpunkt

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)

Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein

Immer wenn ein harmloser Zauber (nach dem Rettungswurf in der Zauberbeschreibung) des 3. Grades oder niedriger innerhalb des Wirkungsbereiches der *Habgierigen Aura* gewirkt wird, kannst du dich entscheiden, sofort die Vorzüge dieses Zaubers zu erhalten, als wäre er auf dich gewirkt worden. Das eigentliche Ziel erhält immer noch den Effekt des Zaubers. Du erhältst die Vorteile dieses vervielfältigten Zaubers nur, wenn der Wirkende sich im Wirkungsbereich der *Habgierigen Aura* befindet. Immer wenn eine *Habgierige Aura* einen Zaubereffekt vervielfältigt, wird ihre verbliebene Wirkungsdauer um eine Anzahl Runden gesenkt, die dem Grad des vervielfältigten Zaubers entspricht.

STIBITZEN

Schule Beschwörung (Teleportation); **Grad** Barde 2, Hexenmeister/Magier 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Nähe (7,50 m + 1,50 m für je 2 Stufen)

Ziel 1 in der Hand gehaltener Gegenstand

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein

Indem du mit einem Fingerschnippen in die entsprechende Richtung zeigst und dich zum Besitzer erklärst, kannst du auf magische Weise versuchen, einen Gegenstand dem Griff deines Ziels zu entreißen, so dass er in deiner Hand landet. Um einen Gegenstand für dich zu beanspruchen, musst du einen Kampfmanöverwurf ablegen; auf diesen Wurf erhältst du einen Bonus in Höhe deiner Zauberstufe + deines Intelligenz-, Weisheits-, oder Charismamodifikators (je nachdem, welcher Wert der höchste ist). Scheitert der Wurf, behält das Ziel den Gegenstand, und der Zauber schlägt fehl. Ist der Wurf erfolgreich, wird der Gegenstand entweder in deine Hand teleportiert oder landet zu deinen Füßen.

TOTENWEIN

Schule Nekromantie; **Grad** Alchemist 2, Kleriker 2, Hexenmeister/Magier 3, Hexe 3

Zeitaufwand 1 Minute

Komponenten V, G

Reichweite Berührung

Ziel 1 berührter Trank/Stufe

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf Nein (Gegenstand); **Zauberresistenz** Nein (Gegenstand)



ANHÄNGE

ANHANG EINS:
FORTSETZUNG
DER KAMPAGNE

ANHANG ZWEI:
SANDSPITZE

ANHANG DREI:
MAGNIMAR

ANHANG VIER:
SCHILDKRÖTENFÄHRE

ANHANG FÜNF:
XIN-SCHALAST

ANHANG SECHS:
BESTIARIUM

ANHANG SIEBEN:
NEUE REGELN

ANHANG ACHT:
MAGISCHE
GEGENSTÄNDE

Mithilfe dieses Zaubers kannst du einen Trank in einen vorübergehenden Vorrat nekromantischer Energie verwandeln. Nur Tränke, die durch Beschwörungszauber (Heilzauber) entstanden sind, können durch diesen Zauber beeinflusst werden. Ein beeinflusster Trank färbt sich dunkelrot und zeigt eine nekromantische Aura, wenn *Magie entdecken* auf ihn gewirkt wird, solange er unter der Wirkung dieses Zaubers steht. Wenn du den Trank trinkst, auf den der Zauber gewirkt wurde, wirkt dieser Trank nicht wie üblich. Stattdessen erhöht sich die Zauberstufe des Nekromantenzaubers, den du innerhalb der nächsten Minute wirkst. Der Bonus auf die Zauberstufe entspricht dem Grad des Zaubers, der zur Herstellung des Trankes benutzt wurde, auf den *Totenwein* wirkt. Zum Beispiel wirkt ein Magier der 5. Stufe, der einen *Totenwein* aus einem *Trank: Schwere Wunden heilen* einnimmt, seinen nächsten Nekromantenzauber wie ein Zauberkundiger der 8. Stufe, da *Schwere Wunden heilen* ein Zauber des 3. Grades ist.

Darüber hinaus heilt eine beliebige untote Kreatur (beziehungsweise eine Kreatur, die durch negative Energie geheilt wird), die einen Trank unter der Wirkung von *Totenwein* trinkt, 1W8 Schadenspunkte. Ein Trank, der nicht innerhalb der Wirkungsdauer des Zaubers eingenommen wird, wird am Ende der Wirkungsdauer von *Totenwein* vernichtet.

UNBEWUSSTE ABSICHT

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussend, sprachabhängig]; **Grad** Barde 6, Inquisitor 6, Hexe 6, Hexenmeister/Magier 6

Zeitaufwand 10 Minuten

Komponenten V

Reichweite Nähe (7,50 m + 1,50 m für je 2 Stufen)

Ziel 1 Humanoider

Wirkungsdauer 1 Woche/Stufe oder bis Entladung (A)

Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber fügt eine Anordnung in das Unterbewusstsein des Ziels ein, das es nach deinen Vorstellungen befolgen muss, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Der Humanoide, auf den der Zauber abzielt, kann entweder bei Besinnung sein oder nicht, muss aber deine Sprache verstehen können. Wenn du den Zauber wirkst, musst du bestimmen, wie das Ziel handeln soll. Beschreibe diese Handlung mit 20 oder weniger Wörtern. Danach musst du die Bedingungen, unter denen das Ziel handeln soll, mit ebenfalls 20 oder weniger Wörtern beschreiben. Bei Handlungen oder Bedingungen, die mit mehr als 20 Wörtern beschreiben werden, schlägt der Zauber fehl. Mit *Unbewusste Absicht* kannst du kein Ziel dazu zwingen, sich selbst umzubringen, jedoch dazu, äußerst gefährliche Taten zu vollführen, ein unrealistisches Ziel zu verfolgen oder sonst irgendwie zu handeln. Nachdem du den Zauber gewirkt hast, kannst du dem Ziel keine weiteren Befehle erteilen.

Wenn das Ziel bei seinem Rettungswurf gegen den Zauber scheitert, ist es nicht gezwungen zu handeln, bis die von dir bestimmten Bedingungen eintreten. Das Ziel hat zudem keine Ahnung von dem Zauber, dem es unterliegt, und kann sich nicht an die vergangenen 10 Minuten erinnern (allerdings könnte es bemerken, dass es Zeit verloren hat oder der Zaubernde in der Nähe ist). Das Ziel kann ganz normal handeln, bis die Bedingungen eintreten, die du festgelegt hast. Sobald die erforderlichen Bedingungen erfüllt sind, muss das Ziel eine Handlung unternehmen, die du festgelegt hast, ähnlich wie mit *Person beherrschen*. (Falls die Zwangshandlung der Persönlichkeit des Ziels zuwiderläuft, darf es sofort einen erneuten Rettungswurf mit einem Bonus von +5 ablegen, um den Zaubereffekt zu brechen.) Während der nächsten Stunde handelt das Ziel nach deinen Vorgaben und tut alles in seiner Macht stehende, um deinen Befehl zu befolgen. Falls das Ziel nach Ablauf dieser einen Stunde deinen Befehl nicht vollständig ausgeführt hat, löst sich die Verzauberung und der Zauber endet. Der Zauber endet auch, sobald die Handlung

ausgeführt wurde. Das Ziel erinnert sich an alles, was es innerhalb dieser Stunde getan hat.

Bevor der Zauber ausgelöst wird, lässt sich *Unbewusste Absicht* nur schwer erkennen. Wird *Magie entdecken* auf jemanden gewirkt, der von dem Zauber betroffen ist, erkennt man lediglich eine Aura der Verzauberung, wenn derjenige, der *Magie entdecken* wirkt, eine höhere Zauberstufe aufweist als derjenige, der *Unbewusste Absicht* gewirkt hat. Selbst wenn der Zauber entdeckt wird, kann er nur mithilfe von *Verzauberung brechen*, *Begrenzter Wunsch*, *Fluch brechen*, *Wunder* oder *Wunsch* gebrochen werden. *Magie bannen* hat keine Wirkung auf *Unbewusste Absicht*.

ZEICHEN DES ZORNS

Schule Hervorrufung (Energie); **Grad** Hexenmeister/Magier 6, Kleiner 6

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, F (Edelstein im Wert von 1.000 GM, in den das thassilonische Symbol des Zorns eingraviert ist)

Reichweite Persönlich

Wirkungsbereich Explosionsradius von 7,50 mit dir als Mittelpunkt

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf Reflex, halber Schaden; **Zauberresistenz** Ja

Ein riesiges, leuchtendes Symbol des Zorns erscheint unter deinen Füßen und stößt alle nahen Kreaturen mit Gewalt zurück. Alle Kreaturen, die sich im Wirkungsbereich aufhalten, erleiden 1W6 Punkte Energieschaden pro Zauberstufe (maximal 15W6) und werden zum Ziel eines Ansturms, der sie direkt von dir wegstoßen soll. Der Ansturm durch die Explosion besitzt einen KMB gleich deiner Zauberstufe + deinem Intelligenz-, Weisheits- oder Charismamodifikator (je nachdem, welcher Wert der höchste ist). Du bist vor dem Schaden durch den Zauber sowie dessen Ansturmeffekt geschützt und kannst für je 4 Zauberstufen bis zu einer Kreatur auswählen, die ebenfalls von der Wirkung des Zaubers unberührt bleibt.

NEUES TALENT: ZEICHEN LAMASCHTUS

Du trägst das Zeichen eines bevorzugten Untergebenen Lamaschtus.

VORAUSSETZUNGEN: KO 13, Lamaschtu als Schutzgottheit.

VORTEIL: Dein Bauch weist mehrere hässliche Narben auf, als wäre er von einer Klauenhand aufgeschlitzt worden. Das Zeichen Lamaschtus zeichnet dich als bevorzugten Anhänger der Mutter aller Monster aus, und wenn es sichtbar ist, erhältst du einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern, allerdings erleidest du einen Malus von -2 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie.

Als freie Aktion kannst du einmal pro Tag den Namen Lamaschtus anrufen, wenn du einen beliebigen nicht-bösen Feind mit einem Nahkampfangriff triffst. Dadurch erleidet die getroffene Kreatur eine vorübergehende, grausige Missbildung. Typische Missbildungen, die durch diesen Angriff hervorgerufen werden, sind gespaltene Hufe, Hörner, gespaltene Zungen, verkümmerte Gliedmaßen wie Flügel und Schwänze, Organe, die sich auf unerklärliche Weise über der Haut bilden, zusätzliche (und nutzlose) Augen und Haut, die sich verhärtet und aus der Eiter austritt. Die Missbildung senkt den Charismawert des Zieles für eine Stunde um 1W4 Punkte. Das Ziel kann sich diesem Effekt mit einem Zähigkeitswurf widersetzen (SG 10 + deine Charakterstufe + dein Charismamodifikator). Die körperlichen Missbildungen verschwinden, sobald sich der Malus auf das Charisma auflöst.

Darüber hinaus erhält jeder Nachkomme, den du zeugst oder gebärst, die Schablone Scheusal.

ANHANG 8: MAGISCHE GEGENSTÄNDE

ALLE GEGENSTÄNDE AUF DEN FOLGENDEN SEITEN TAUCHEN IM ABENTUEERPfad „DAS ERWACHEN DER RUNENHERRSCHER“ AUF. UM IHRE EINZIGARTIGKEIT ZU ERHALTEN, SOLLTEST DU NICHT ZULASSEN, DASS DIE SC IRGEND EINEN DIESER GEGENSTÄNDE KAUFEN – MIT EINER AUSNAHME. GIPFELSTÜRMERELIXIERE SOLLTEN IN DEN MEISTEN GROSSEN STÄDTEN (WIE ZUM BEISPIEL MAGNIMAR) ERHÄLTlich SEIN.

ANATHENOMIKON

AURA Stark (alle Schulen)

AUSRÜSTUNGS-
PLATZ
keiner

ZS 20

MÄCHTIGES
ARTEFAKT

GEWICHT 2 Pfd.



Diese unglaublich schwere Schriftrolle besteht aus einem langen Blatt aus geschmeidigem, absolut reißfesten Pergament, das mithilfe von zwei Stäben aufgerollt wird. Öffnet man das *Anathenomikon*, zeigt sich dem Betrachter ein Gewirr aus thassilonischen Runen. Jedes Mal, wenn die Schriftrolle aufgerollt wird, verändert sich die Reihenfolge der Runen. Zudem

passt sich der Inhalt des *Anathenomikons* dem Geisteszustand und den Wünschen des Anwenders bei jedem Einsatz an. Die Schriftrolle kann auf zweierlei Art eingesetzt werden: das Wirken uralter Zauber und die Enthüllung hasserfüllten Wissens sowie verborgener Schrecken.

Wenn er mithilfe des *Anathenomikons* einen Zauber wirken will, kann der Anwender die Schriftrolle entweder öffnen (woraufhin sie sich zufällig bei einem der neuen thassilonischen Zauber öffnet, die ihm vorherigen Anhang vorgestellt werden), oder der Anwender zwingt das *Anathenomikon* dazu, einen bestimmten Zauber aus der Liste der thassilonischen Zauber oder einen anderen arkanen Zauber zu zeigen, den er wirken kann. Dazu muss der Anwender einen Fertigkeitwurf für Zauberkunde ablegen (SG = 20 + die doppelte Zauberstufe); ein Fehlschlag bedeutet, dass die Schriftrolle zufällig einen der sieben früher genannten Zauber auswählt. Welchen Zauber das *Anathenomikon* auch zeigt, der Anwender kann diesen Zauber mithilfe der Schriftrolle wie von einer gewöhnlichen Schriftrolle wirken, nur mit der Ausnahme, dass der Zauber beim Wirken aus dem *Anathenomikon* nicht von der Schriftrolle getilgt wird.

Bei Nachforschungen verleiht das *Anathenomikon* einen Verständnisbonus von +10 auf beliebige Fertigkeitwürfe für Wissen, die mit finsternen oder erschreckenden Themen aus alter Zeit zusammenhängen. (Der SL entscheidet, wie genau diese Themen aussehen; einfache Beispiele wären böse Externare, Runenherrscher, Thassilon, Leng, böse Religionen oder Untote.) Mithilfe der Schriftrolle kann ein Charakter den Fertigkeitwurf für Wissen ungeübt ablegen.

Jedes Mal, wenn ein Charakter das *Anathenomikon* verwendet, wird sein Verstand gehetzter und verstörter. Bei jeder Nutzung der Schriftrolle muss der Anwender einen Willenswurf ablegen (SG = 15 + die doppelte Zahl der Anwendungen des *Anathenomikons*). Scheitert der Anwender, erleidet er 1W4 Punkte Weisheitsentzug und ist für eine Anzahl Runden verwirrt, die 1 + der Gesamtzahl der Anwendungen des Artefakts entspricht.

Nach jeder Anwendung schließt sich das *Anathenomikon* automatisch und kann 24 Stunden lang durch keine Macht der Welt wieder geöffnet werden.

ZERSTÖRUNG

Das *Anathenomikon* muss von einem Engel verspeist werden, der durch Böses taub und blind geworden ist; der Engel darf nicht wissen, dass er dieses Artefakt isst.

ANIMAFOKUS

AURA Stark (Beschwörung und Nekromantie)

AUSRÜSTUNGS-
PLATZ
keiner

ZS 20

MÄCHTIGES
ARTEFAKT

GEWICHT 9 Tonnen

Der *Animafokus* ist ein gewaltiges Artefakt, das während der letzten Jahre des Thassilonischen Reiches nach den Forschungsergebnissen und Aufzeichnungen der Herrscher der Gier in der Runenschmiede von Karzoug geschaffen wurde. Dieses Artefakt ist das Bindeglied zwischen der Materiellen Ebene und dem Auge der Gier und saugt Bruchstücke gieriger Seelen, die durch ein besonderes Ritual vorbereitet wurden, durch die *Seelenlinse* im Auge der Gier und in den *Runenbrunnen*. Der *Animafokus* besitzt noch weitere Kräfte, die mit der Gierspitze in Zusammenhang stehen. (Nähere Informationen findest du auf Seite 358.)

ZERSTÖRUNG

Man muss die *Seelenlinse* zerstören, die mit dem *Animafokus* verbunden ist; danach kann der *Animafokus* durch physischen Schaden oder Magie zerstört werden (Härte 20; TP 800; Zerbrechen-SG 50).

CHELLAN, SCHWERT DER GIER

AURA Starke Verwandlung

AUSRÜSTUNGS-
PLATZ
keiner

ZS 16

MÄCHTIGES
ARTEFAKT

GEWICHT 25 Pfd.



Das *Schwert der Gier* ist eine der *Sieben Klingen der Schuld*, die von den Streitern der Runenherrscher getragen wurden – Waffen, die in Thassilon als Alara'hai bekannt waren. Es besteht aus magisch gehärtetem Gold mit der Güte von Adamant, behält aber seinen Glanz bei. Obwohl *Chellan* aus Gold besteht, kann es wie eine Waffe aus Adamant Schadensreduzierung überwinden und Härte umgehen. *Chellan* ist ein *Krummsäbel der Schärfe +5* und kann aufgrund seiner Dichte Feinden schaden, die eine Größenkategorie größer sind als ihre eigentliche Größe angibt. Nur Charaktere mit Stärke 18 oder höher können die Waffe richtig einsetzen; alle anderen Charaktere müssen sie entweder beidhändig führen oder einen Malus von -2 auf Angriffswürfe hinnehmen.

Immer wenn *Chellan* einen Feind trifft, muss das Ziel einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen, ansonsten wird es wie mit dem Zauber *Verlangsamen* (ZS 16) verlangsamt. Falls mit dem Schwert ein kritischer Treffer gelandet wird, muss das Ziel einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 25 ablegen, sonst wird es (wie



mit dem Zauber *Fleisch zu Stein*) in eine Kristallstatue verwandelt. Charaktere, die durch *Chellan* in Kristalle verwandelt wurden, scheinen aus Rubinen, Diamanten oder anderen Edelsteinen zu bestehen, doch handelt es sich lediglich um farbigen Quarz, der für Plünderer kaum von Wert ist.

Chellan ist eine extrem fanatische Waffe und zwingt seinen Träger dazu, Karzoug zu dienen und die Ziele des Runenherrschers voranzutreiben. Um diesen Daseinszweck zu durchzusetzen, kann die Waffe ihre Intelligenz und besonderen Fähigkeiten einsetzen, um diejenigen zu unterstützen und zu manipulieren, die glauben, sie würden das Schwert führen.

SPIELWERTE**Gesinnung** RB; **Ego** 25**Sinne** Blick und Gehör (9 m)**IN** 18, **WE** 10, **CH** 10**Kommunikation** Telepathie**Sprachen** Gemeinsprache, Thassilonisch**Schwache Kräfte** 3/Tag – *Elementen trotzen, Nahrung und Wasser erschaffen, Schwere Wunden heilen***ZERSTÖRUNG**

Karzoug kann das *Schwert der Gier* einfach dadurch zerstören, dass er mit seiner Stimme seine Vernichtung befiehlt (eine Freie Aktion für den Runenherrscher).

DORNENPFAHL	AUSRÜSTUNGS-PLATZ keiner	PREIS 4.000 GM
AURA Durchschnittliche Bezauberung	ZS 7	GEWICHT 9 Pfd.

Der *Dornenpfahl* ist eine uralte Waffe aus thassilonischer Zeit und wurde häufig von den Stadtwachen eingesetzt, um Bürgerunruhen niederzuschlagen. Der Stiel des *Dornenpfahls* besteht aus Schwarzholz, und der Kopf ist mit einem dornenähnlichen Draht mit breiten Klingen umwickelt. Wenn der *Dornenpfahl* im Kampf eingesetzt wird, werden die kritischen Treffer, die er verursacht, von einem nervenzerreißenden Kreischen wie von einem wilden Tier begleitet.

Der *Dornenpfahl* ist ein *Langspeer +1*. Bei einem Treffer kann der Träger einmal pro Tag (als freie Aktion) eine Verzweiflungsexplosion mit einem Radius von 9 Metern auslösen, die alle Kreaturen betrifft, die keinen *Dornenpfahl* tragen. Kreaturen, die dadurch beeinflusst werden, müssen einen erfolgreichen Willenswurf gegen SG 16 ablegen, ansonsten werden sie von Trauer und Verzweiflung übermannt und erleiden 6 Minuten lang einen Malus von -2 auf Angriffswürfe, Rettungswürfe, Attributswürfe, Fertigkeitwürfe und Waffenschadenswürfe. Das Ziel, das getroffen wird, sobald dieser Effekt ausgelöst wird, muss zudem einen zweiten erfolgreichen Willenswurf gegen SG 16 ablegen, damit ihm aufgrund der Verzweiflung nicht 1 Runde lang übel wird.

VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE HERSTELLUNG **KOSTEN** 4.500 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Gift verzögern, Katzenhafte Anmut, Tiefe Verzweiflung*

GEZAHNTES KRUMMSCHWERT	AUSRÜSTUNGS-PLATZ keiner	PREIS 22.375 GM
AURA Durchschnittliche Verwandlung	ZS 11	GEWICHT 8 Pfd.

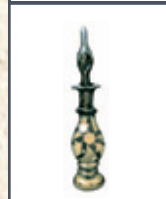


Die Klinge dieses furchterregenden Krummschwertes ist gezackt, und auf das glänzende Metall sind die Fänge eines stilisierten Schakals eingeätzt. Solche Waffen werden zu Ehren Lamaschtus geschaffen und von den mächtigsten Kultanhängern nicht nur im Kampf, sondern auch bei Opfernungen bevorzugt.

Ein *gezahntes Krummschwert* ist ein *unheiliges Krummschwert +1*, und Wunden, welche die gezackte Klinge dieser Waffe verursacht, sind grauig aufgerissen und bluten schwer. Wenn der Träger eines *gezackten Krummschwertes* einen kritischen Treffer landet, erwacht die Schwertklinge zum Leben und „nagt“ an dem Opfer. Zusätzlich zu dem Schaden durch den kritischen Treffer verursacht dieses grauenerregende Nagen 2 Punkte Konstitutionsschaden und betäubt das Opfer 1 Runde lang (ZÄH SG 15, kein Schaden). Kreaturen, die gegenüber kritischen Treffern immun sind, erleiden weder den Konstitutionsschaden noch den Betäubungseffekt.

VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE HERSTELLUNG **KOSTEN** 11.375 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Leid, Unheilige Plage*, Erschaffer muss böse sein

GIPFELSTÜRMERELIXIER	AUSRÜSTUNGS-PLATZ keiner	PREIS 2.450 GM
AURA Durchschnittliche Verwandlung	ZS 7	GEWICHT -



Wenn das *Gipfelstürmerelixier* eingenommen wird, verleiht es dem Anwender die Fähigkeit, mit großem Können gebirgige Gelände zu erklimmen und dort zu überleben. Der Trinkende ist dadurch an alle großen Höhen unterhalb der Todeszone gewöhnt erhält auf Höhen von über 1.500 Metern einen Kompetenzbonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Überleben. Er erhält zudem in gebirgigem Gelände einen Kompetenzbonus von +10 auf Fertigkeitwürfe für Klettern und Überleben. (Diese Boni sind mit dem oben genannten Bonus für die Höhen kumulativ.) Schließlich erhält der Trinkende noch die Vorzüge des Zaubers *Elementen trotzen*. Die Wirkung des Elixiers klingt nach 8 Stunden ab.

VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE HERSTELLUNG **KOSTEN** 1.225 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Elementen trotzen, Spinnenklettern*

IONENSTEINE, THASSILONISCHE	AUSRÜSTUNGS-PLATZ keiner	NORMALES ARTEFAKT
AURA Stark verschieden	ZS 12	GEWICHT -

Ob sie nun von den Azlanti erfunden oder lediglich entdeckt wurden, *Ionensteine* spielten eine wichtige Rolle in der Kultur Azlants – und, im weitesten Sinne, auch der Thassilons. Viele der thassilonischen Herrscher (insbesondere die Runenherrscher wie Karzoug) erlernten die Kunst, diese Steine in ihr Fleisch einzubetten. Ein *Ionenstein*, der auf diese Art und Weise ins Fleisch eingelassen wurde, kann nicht zerschmettert oder gestohlen werden. (Weitere Regeln für die Einpflanzung von *Ionensteinen* findest du im *Almanach der Kundschafter*.) Thassilonische Magier perfektionierten und verbesserten viele Arten von *Ionensteinen*, wie auch die vier unglaublich mächtigen Steine, die unten aufgeführt werden. Diese Steine sind normale Artefakte, und die Herstellungsprozesse sind seit dem Niedergang Thassilons in Vergessenheit geraten.

Bernsteinfarbene Spindel: Eine *bernsteinfarbene Spindel* verleiht einen Resistenzbonus von +1 auf alle Rettungswürfe. (Besitzt man mehrere *bernsteinfarbene Spindeln*, so sind die Boni kumulativ bis zu einem Maximum von +5.)

Blutrote Kugel: Dieser *Ionenstein* verleiht einen Verbesserungsbonus von +2 auf Intelligenz. (Besitzt man mehrere *blutrote Kugeln*, so sind die Boni kumulativ bis zu einem Maximum von +6.)

Onyxschwarzer Rhomboid: Dieser Stein verleiht einen Verbesserungsbonus von +2 auf Konstitution. (Besitzt man mehrere *onyxschwarze Rhomboide*, so sind die Boni kumulativ bis zu einem Maximum von +6.)

ANHANG EINS:
FORTSETZUNG
DER KAMPAGNEANHANG ZWEI:
SANDSPITZEANHANG DREI:
MAGNIMARANHANG VIER:
SCHILDKRÖTENFÄHREANHANG FÜNF:
XIN-SCHALASTANHANG SECHS:
BESTIARIUMANHANG SIEBEN:
NEUE REGELNANHANG ACHT:
MAGISCHE
GEGENSTÄNDE

Smaragdfarbener Ellipsoid: Ein *smaragdfarbener Ellipsoid* verleiht 5 zusätzliche Trefferpunkte. (Besitzt man mehrere *smaragdfarbene Ellipsoide*, so sind die Boni kumulativ ohne Maximalbonus.)

KARZOUGS BRENNENDE GLEFE	AUSRÜSTUNGS-PLATZ keiner	MÄCHTIGES ARTEFAKT
AURA Starke Verwandlung [böse]	ZS 17	GEWICHT 8 Pfd.



Kurz nach der Gründung Thassilons stellte der historische Kaiser Xin die *Alara'quin* her, sieben Symbole, welche die Meisterschaft der Runenherrscher über die Runenmagie und Macht über ihre jeweiligen Domänen darstellen. *Karzougs aufflammende tanzende Glefe* +2 ist eine dieser uralten Waffen.

Karzougs brennende Glefe besitzt einen scharfen Verstand, den ihr kaiserlicher Schöpfer ihr verliehen hat. Die Waffe ist die Verkörperung all dessen, was den Luxus des Reichtums recht und tugendhaft macht, und ist lediglich daran interessiert, Reichtümer anzuhäufen und die Schätze des rechtmäßigen Runenherrschers von Schalast zu bewachen. Mit besonderem Eifer versucht sie, diejenigen aus dem Weg zu schaffen, die keine Zauberkundigen sind: Diese betrachtet die Waffe als arme Schlucker, die sich vermutlich an dem Besitz ihres Herrn vergreifen wollen. Auch wenn die Glefe Karzoug schmeichelt (wie jedem rechtmäßigen Herrscher von Schalast), zankt sie doch unermüdlich die anderen Träger aus und vergleicht ihre Schwächen ständig mit der Perfektion ihrer früheren Besitzer unter den Runenherrschern.

SPIELWERTE

Gesinnung NB; **Ego** 22

Sinne Dunkelsicht 36 m, Gehör

IN 17, **WE** 10, **CH** 17

Kommunikation Sprache, Sprachen lesen, Telepathie

Sprachen Ignal, Thassilonisch

Schwache Kräfte *Feenfeuer* 3/Tag, *Mächtiges Trugbild* (SG 16) 1/Tag, *Schwere Wunden heilen* auf Träger 3/Tag

Besonderer Zweck Nicht-Zauberkundige besiegen; **Gewidmete Kraft** *Feuerball* (ZS 17; SG 16)

Zerstörung

Karzougs brennende Glefe kann zerstört werden, indem der Olifant von Jandelay sie zerstampft, allerdings nur, solange kein Runenherrscher der Gier in dieser Welt lebt.

KNUTE DES SADISTEN	AUSRÜSTUNGS-PLATZ keiner	PREIS 22.301 GM
AURA Stark (alle Schulen)	ZS 11	GEWICHT 1 Pfd.



Eine *Knute des Sadisten* ist eine lange Peitsche aus dünnen Lederstreifen. Die *Knute des Sadisten*, die ursprünglich von einer besonderen Sekte von Magiern unter Runenherrscherin Sor-schen entwickelt wurde, verbreitete sich recht schnell in ganz Thassilon. Die Knute wirkt wie eine *Peitsche der Blutung* +1 und unterstützt zudem Verzauberungen auf zwei Arten. Zunächst liefert sie Verzauberungen mit Berührungsreichweite, als hätte der Träger die getroffene Kreatur berührt. Darüber hinaus erleidet jede Kreatur, der durch die *Knute des Sadisten* Schaden zugefügt worden ist, 1 Minute lang einen Malus von -5 auf Willenswürfe gegen alle Verzauberungen, die der Träger der Knute wirkt, es sei denn, die Kreatur legt einen erfolgreichen Willenswurf gegen SG 15 ab.

VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE HERSTELLUNG **KOSTEN** 11.301 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Person beherrschen*

LENGKRALLEN	AUSRÜSTUNGS-PLATZ Hände	PREIS 67.000 GM
AURA Starke Verwandlung	ZS 15	GEWICHT 1 Pfd.



Hauchfeine Goldintarsien schmücken diese kunstvoll gearbeiteten Krallen. Sobald sie angelegt werden, erhält der Träger der *Lengkrallen* zwei natürliche Klauenangriffe, und beide erhalten einen Verbesserungsbonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Ein Treffer mit den Krallen richtet 1W4 Punkte Schaden

an. Bei einem kritischen Treffer richten die Krallen den 3-fachen Schaden an und zwingen das Opfer zu einem Willenswurf gegen SG 20. Scheitert der Rettungswurf, wird das Ziel dauerhaft wahnsinnig (wie durch den Zauber *Wahnsinn*), während es bei einem Erfolg lediglich 1 Runde lang verwirrt ist. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der Träger der *Lengkrallen* ist immun gegen die Zauber *Verwirrung* und *Wahnsinn* sowie gegen Zauber und Fähigkeiten, die ähnliche Effekte hervorrufen. Solange er die Krallen trägt, wird seine Weisheit jedoch um 2 gesenkt, da ihm außerweltliche Stimmen im Kopf herumspuken. Die *Lengkrallen* hindern niemanden daran, Zauber zu wirken, in der Hand getragene Gegenstände zu verwenden oder andere Waffen einzusetzen. (Allerdings kann der Träger keine Angriffe mit einer krallenbewehrten Hand ausführen, in der er bereits eine andere Waffe oder einen Gegenstand trägt.) Greift der Träger nur mit den Krallen an, so werden sie als sein Hauptangriff betrachtet. Greift er aber mit einer anderen Waffe oder natürlichen Angriffsart an, werden die Krallen als Zweitangriffswaffen betrachtet und erleiden einen Malus von -5 auf ihre Angriffswürfe.

VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE HERSTELLUNG **KOSTEN** 33.500 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Mächtige Magische Fänge*, *Wahnsinn*

MASKE DES HÄUTERS	AUSRÜSTUNGS-PLATZ Kopf	PREIS 1.500 GM
AURA Schwache Nekromantie [böse]	ZS 3	GEWICHT 3 Pfd.



Diese hässliche Maske ähnelt einem missgebildeten Gesicht aus Hautfetzen mit einem knollenartigen Auge, einem fratzenhaften Mund mit langen Zähnen und einer flachen Nase. Wenn die Maske getragen wird, erfüllt sie den Geist des Trägers mit grausamem Geflüster und Visionen von Mord und Gewalt. Es

verstärkt die Fähigkeit des Trägers, Furcht zu spüren. Er kann den kalten Schweiß des Schreckens riechen und das donnernde Schlagen eines angsterfüllten Herzens hören. Mehr noch: Für ihn leuchtet frisches Blut, was dazu führt, dass er das flirrende Astwerk des Kreislaufsystems sehen kann, welches das Blut durch die Adern der Körper pumpt, die um ihn herum sind. Diese Verstärkung verleiht ihm einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung gegen Kreaturen, die nicht gegen Furcht immun sind. Zudem verleiht ihm die Fähigkeit, das Adergeflecht des Zieles klar und deutlich zu erkennen, einen unheiligen Bonus von +1 auf den Schaden, den der Träger mit einer Hieb- oder Stichwaffe einer lebenden Kreatur zufügt. Das Tragen der *Maske des Häuters* hinterlässt schreckliche seelische Narben; wird die Maske aufgesetzt, erleidet der Träger 1 Punkt Charismaschaden, da sich seine Gedanken nur noch um Mord und Totschlag drehen.

VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE HERSTELLUNG **KOSTEN** 750 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Totenwache*



ANHÄNGE

ANHANG EINS:
FORTSETZUNG
DER KAMPAGNE

ANHANG ZWEI:
SANDSPITZE

ANHANG DREI:
MAGNIMAR

ANHANG VIER:
SCHILDKRÖTENFÄHRE

ANHANG FÜNF:
XIN-SCHALAST

ANHANG SECHS:
BESTIARIUM

ANHANG SIEBEN:
NEUE REGELN

ANHANG ACHT:
MAGISCHE
GEGENSTÄNDE

MASKE DES JÄGERS

AUSRÜSTUNGS-PLATZ Kopf	PREIS 3.500 GM
AURA Schwache Illusion [böse]	ZS 5 GEWICHT 1 Pfd.



Diese Maske wird aus konservierten Teilen verschiedener menschlicher Gesichter hergestellt. Diese Teile werden wie Schuppen übereinandergelegt und vernäht, wobei die Augen- und Mundpartie frei bleiben und der allgemeine Eindruck eines geschuppten Schädels entsteht. Wenn die Maske getragen wird, verschwindet

die Farbe des Trägers, so dass er substanzlos und schattenhaft wirkt, wodurch ihm ein Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit verliehen wird. Einmal pro Tag kann der Träger als volle Aktion dafür sorgen, dass die Maske die Züge einer Kreatur annimmt, die ungefähr die gleiche Form und Größe des Trägers hat und die sich in einem Blickfeld von 18 Metern befindet. Dadurch kann der Träger das Aussehen dieser Kreatur annehmen und erhält einen Bonus von +10 auf Fertigkeitwürfe für Verkleiden, die er ablegt, um wie die Kreatur auszusehen. Solange er in dieser Verkleidung ist, erhält der Träger einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe, die er gegen die Kreatur ablegt, die er verkörpert, da die Maske sich vom Zorn und dem Neid auf das Aussehen des Zieles ernährt.

VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE HERSTELLUNG KOSTEN 1.750 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Selbstverkleidung, Wut*

MASKE DER MEDUSA

AUSRÜSTUNGS-PLATZ Kopf	PREIS 10.000 GM
AURA Durchschnittliche Verwandlung	ZS 11 GEWICHT 1 Pfd.



Diese verzierte Maske besteht aus Eisen, das mit Gold überzogen ist. Gewundene Schlangenschwänze erstrecken sich aus einem Edelstein über der Stirn, als wäre sie das Haar der Medusa. Die Maske verleiht einen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen Blickeffekte, darunter auch Blickangriffe und Illusionen, die auf Sicht basieren. Der Träger kann einmal am Tag als Standard-Aktion den Edelstein in der Mitte der Maske zum Glühen bringen, so dass er blassgrün erstrahlt, und daraufhin eine beliebige Kreatur im Umkreis von 9 Metern als Ziel wählen. Die Kreatur, die als Ziel gewählt wurde, muss einen erfolgreichen Zähigkeitwurf gegen SG 15 ablegen, ansonsten wird sie wie durch *Fleisch zu Stein* 1 Minute lang versteinert.

VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE HERSTELLUNG KOSTEN 5.000 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Fleisch zu Stein, Resistenz*

MASKE DES RUFMÖRDERS

AUSRÜSTUNGS-PLATZ Kopf	PREIS 12.000 GM
AURA Stark (alle Schulen)	ZS 7 GEWICHT 1 Pfd.



Diese verstörende Maske sieht aus wie ein einziger Streifen geschmeidiger Menschenhaut, der mit einem schwarzen Faden zu einer Spirale zusammengenäht wurde. Durch die Abstände zwischen den Nähten kann der Träger dieser grausigen Maske sehen und atmen. Eine *Maske des Rufmörders* funktioniert ebenso wie eine *Maske des Häuters* (siehe S. 422); darüber hinaus erlaubt sie dem Träger, zweimal pro Tag *Verwirrung* zu wirken.

VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE HERSTELLUNG KOSTEN 6.000 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Totenwache, Verwirrung*

NEBELSICHTBRILLE

AUSRÜSTUNGS-PLATZ Gesicht	PREIS 8.000 GM
AURA Schwache Verwandlung	ZS 5 GEWICHT 1 Pfd.

Diese Brille besteht aus sorgsam geschliffenem Bergkristall. Das Gestell besteht aus poliertem Messing sowie einem einfachen Lederband und einer Spange, die für Köpfe von Riesen angepasst ist (aber auch problemlos auf kleinere Träger angepasst werden kann). Mit der Brille kann man durch magischen und normalen Nebel, Dunst und ähnliche Verhüllungen hindurchsehen. Man kann sie nicht zusammen mit *Dämmsicht* oder *Dunkelsicht* verwenden. Darüber hinaus stört und verzerrt die Brille den Blick, so dass der Träger einen Malus von -4 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung erleidet.

VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE HERSTELLUNG KOSTEN 4.000 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dunkelsicht, Nebelwolke*

ROBEN VON XIN-SCHALAST

AUSRÜSTUNGS-PLATZ Körper	PREIS 198.000 GM
AURA Starke Bannzauber und Beschörung	ZS 16 GEWICHT 1 Pfd.



Die traditionellen Roben des Runenherrschers der Gier nennt man *Roben von Xin-Schalast*. Zu seltenen Gelegenheiten verehrte ein Runenherrscher einem seiner Lieblingsschüler einige dieser Roben. Die Roben sind aus feinsten Seide gewoben und mit wertvollen Edelsteinen und Gold besetzt, dennoch sind sie überraschend leicht, und man kann sich problemlos in ihnen bewegen. Die *Roben von Xin-Schalast* unterstützen die Zauberfähigkeiten des Trägers und verbessern sie. Sie verleihen einen Rüstungsbonus von +6 und eine Zauberresistenz von 24; darüber hinaus kann der Träger mit ihrer Hilfe Zauber mit Zauberstufe +1 wirken. Zwei Taschen der Roben fungieren als *praktischer Rucksack*. Der Träger dieser Roben ist gegen die Effekte des Sperrfeldes um Xin-Schalast herum immun und fühlt sich sogar auf großen Höhen wohl sowie innerhalb der Todeszone auf 7.800 Metern und höher.

VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE HERSTELLUNG KOSTEN 99.000 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Elementen trotzen, Geheime Truhe, Magierrüstung, Schutz vor Zaubern*

RUNENBRUNNEN, SCHWÄCHERER

AUSRÜSTUNGS-PLATZ keiner	NORMALES ARTEFAKT
AURA Starke Nekromantie	ZS 20 GEWICHT 900 Pfd.

Beflügelt von und gleichzeitig neidisch auf Karzougs Erfolg mit dem *Runenbrunnen der Gier*, experimentierte Runenherrscherin Alaznist mit verschiedenen *Runenbrunnen*, die sie selbst entwickelt hatte. Viele sind *schwächere Runenbrunnen des Zorns*, die aus ihrer Domäne stammen. Inzwischen sind die meisten in den Tiefen des Varischen Golfes untergegangen oder liegen versteckt im Hohlberg; nur einer ist auf dem Festland von Avistan verblieben und unter Sandspitze in den Katakomben des Zorns verborgen.

Jedes Mal, wenn Kreaturen mit zornigen Seelen (darunter auch viele Goblins und nicht wenige der Opfer, die vor Jahren von Jervis Stoot ermordet wurden) im Umkreis von anderthalb Kilometern im Umkreis eines *schwächeren Runenbrunnens* sterben, erhält der Brunnen 1 Zornepunkt. Die Anzahl der Zornepunkte, die ein *schwächerer Runenbrunnen* aufnehmen kann, ist unbegrenzt, doch zurzeit erhält er lediglich 20. Wenn Wasser aus dem Brunnen abgeschöpft wird (wie unten beschrieben), wird eine Anzahl von Zornepunkten



ausgegeben. Sobald so viele Punkte ausgegeben wurden, dass die Zornespunkte auf 0 oder ins Negative fallen, deaktiviert sich der *schwächerer Runenbrunnen* und das Wasser verschwindet. Um den *schwächeren Runenbrunnen* erneut zum Leben zu erwecken, ist ein längst vergessenes Ritual notwendig – oder die Reaktivierung eines mächtigen *Runenbrunnens* in einem anderen Teil der Welt. Durch ein solches Ereignis erhält ein *schwächerer Runenbrunnen des Zorns* erneut 3 Zornespunkte zurück.

Ein *schwächerer Runenbrunnen* ist lediglich 90 Zentimeter tief, jedoch erleidet jede Kreatur, die in das eiskalte, orangefarbene Wasser wadet, sofort 2W6 Punkte Kälteschaden und muss einen erfolgreichen Willenswurf gegen SG 15 ablegen, sonst wird sie vom Zorn übermannt. Scheitert der Wurf, wird die Kreatur wütend (wie durch den Zauber *Wut*) und greift sofort die nächststehende lebende Kreatur an. Falls keine lebende Kreatur in der Nähe ist, ist die wütende Kreatur gezwungen, sich ein Opfer zu suchen, und bewegt sich dazu mit voller Bewegungsrate. Die *Wut* hält 2W6 Minuten an, danach ist die Kreatur erschöpft. Um einen *schwächeren Runenbrunnen* auf diese Weise zu aktivieren, sind jedes Mal 3 Zornespunkte nötig. Man kann einem *schwächeren Runenbrunnen* zudem befehlen, eine Sündenbrut auszuspeien. Um eine Sündenbrut erscheinen zu lassen, muss eine Kreatur lediglich einige Tropfen Blut ins Wasser fallen lassen. Eine Runde später erhebt sich eine Sündenbrut aus dem Brunnen und greift augenblicklich die nächststehende Kreatur an, in der die Brut keinen Zorn spürt. Um den *schwächeren Runenbrunnen* auf diese Weise zu verwenden, sind jedes Mal 6 Zornespunkte notwendig.

ZERSTÖRUNG

Sobald ein *schwächerer Runenbrunnen* nicht mehr aktiv ist, kann er unweigerlich dadurch zerstört werden, indem man ihn mit heiligem Wasser füllt, das anschließend zum Kochen gebracht wird und nicht weniger als 24 Stunden sieden darf.

RUNENBRUNNENAMULETT

AURA Starke Verwandlung	AUSRÜSTUNGS-PLATZ Hals	NORMALES ARTEFAKT
	ZS 20	GEWICHT -

Dieses goldene Amulett mit einem roten Kristall verleiht dem Träger einen Verbesserungsbonus von +5 auf seine natürliche Rüstung. Zudem wird der Träger sowohl auf den *Runenbrunnen der Gier* als auch auf die *Seelenlinse* eingestimmt, die den Brunnen kontrolliert: Auf diese Weise profitiert der Träger von den Seelensplittern, die im *Runenbrunnen* gesammelt und gebunden werden. Solange der *Runenbrunnen* funktioniert, altert der Träger nicht und braucht weder Nahrung noch Wasser. Darüber hinaus kann er mit einer Bewegungsrate von 18 Metern und perfekt fliegen und erhält Schnelle Heilung 10. Wird das *Runenbrunnenamulett* entfernt, verliert der Träger all diese Fähigkeiten. Obwohl der Träger zwar wieder anfängt, normal zu altern, und erneut essen und trinken muss, so entsteht ihm kein Schaden durch die Jahre, die er übersprungen, oder die Mahlzeiten, die er verpasst hat, während er das Amulett trug.

ZERSTÖRUNG

Ein *Runenbrunnenamulett* muss in einen aktiven *Runenbrunnen* der entgegengesetzten Magieschule geworfen werden (im Falle dieses besonderen Amulettes in einen *Runenbrunnen der Wollust* oder einen *Runenbrunnen des Hochmuts*); daraufhin zerspringt das Amulett in vier Teile, die sich dann in der Region des ehemaligen Thassilon verteilen. Werden diese vier Teile gefunden und zurück in einen dazugehörigen *Runenbrunnen* gelegt (in diesem Falle einen *Runenbrunnen der Gier*), setzt sich das Amulett wieder zusammen und ist wieder voll einsatzbereit.

RUNENBRUNNEN DER GIER

AURA Starke Nekromantie	AUSRÜSTUNGS-PLATZ keiner	MÄCHTIGES ARTEFAKT
	ZS 20	GEWICHT 900 Pfd.

Karzougs *Runenbrunnen der Gier* steht derzeit verborgen im Zentrum des Auges der Gier in einer Halbebene zwischen Leng und der Materiellen Ebene und ist der Schlüssel sowohl zu seiner Flucht vor der Zerstörung Thassilons als auch seiner möglichen Rückkehr ins Leben. Der *Runenbrunnen* ist ein wichtiger Bestandteil des Abenteuerpfades „Das Erwachen der Runenherrscher“, und sobald die SC im Auge der Gier eintreffen, hat der runde Brunnen (der so aussieht, als sei er mit geschmolzenem Gold gefüllt) bereits genügend Bruchstücke gieriger Seelen gesammelt und verarbeitet diese Energie nun, um Karzoug endgültig zu befreien.

Über diesen Effekt hinaus kann Karzoug den *Runenbrunnen* auch für andere Zwecke nutzen. Mit seiner Hilfe kann er beliebig oft *Ausspähung* einsetzen, wengleich die Reichweite des *Runenbrunnens* auf die Umgebung von Xin-Schalast beziehungsweise auf bestimmte Untergebene wie Mokmurian, Xanescha und Lukrezia beschränkt ist. Kreaturen, die magische Gegenstände mit dem Zeichen des Sihedron darauf tragen, erleiden einen Malus von -4 auf Rettungswürfe gegen diesen Effekt. Der *Runenbrunnen* gestattet Karzoug, mit den Augen eines jeden zu sehen, der ein *Sihedron-Amulett* trägt (siehe S. 427), und durch seinen Mund zu sprechen. Wenn genügend Zeit zur Verfügung steht, kann er zudem aus dem *Runenbrunnen* einen lebendigen, erwachsenen blauen Drachen hervorzaubern, der ihm als Verbündeter oder als Reittier dient. Der Effekt gleicht im Grunde dem des Zaubers *Tor*, nur dass der blaue Drache tatsächlich durch den *Runenbrunnen* erschaffen wird, statt herbeigerufen zu werden. Karzoug kann immer nur einen existieren Drachen auf einmal besitzen und muss nach dem Tod des vorherigen Drachens 8 Stunden warten, bevor er einen neuen blauen Drachen herbeirufen kann, der ihm dient.

Der *Runenbrunnen* durchmisst 3 Meter und ist 3 Meter tief. Die darin enthaltene Flüssigkeit wirkt ebenso wie geschmolzenes Gold und richtet den gleichen Schaden an wie Lava, wenn eine Kreatur damit bespritzt oder sie darin eingetaucht wird. Gold, das aus dem *Runenbrunnen* geschöpft wird, kühlt ganz normal ab und bleibt hart (das herausgenommene Gold wird von dem *Runenbrunnen* auf der Stelle ersetzt), jedoch kann es nur im Umkreis von 9 Metern um den Rand des *Runenbrunnens* herum existieren. Wenn es diesen Umkreis verlässt, verschwindet es sofort.

Überall in den thassilonischen Ruinen stehen *Runenbrunnen*, die mit anderen Runenherrschern und Sünden verbunden sind. Jedes dieser Artefakte ist ein einzigartiger Gegenstand mit eigenen Kräften.

ZERSTÖRUNG

Der *Runenbrunnen der Gier* ist mit Karzoug verbunden, und solange er lebt, kann der *Runenbrunnen* nicht zerstört werden. Wenn Karzoug getötet wird, wird das geschmolzene Gold im *Runenbrunnen* sofort hart und verwandelt sich in kalkartiges, wertloses Gestein, wodurch der *Runenbrunnen* zerstört wird.

RUNENFROSTKRIEGSBEIL

AURA Durchschnittliche Nekromantie	AUSRÜSTUNGS-PLATZ keiner	PREIS 5.312 GM
	ZS 5	GEWICHT 6 Pfd.

Runenfrostkriegsbeile werden für große Kreaturen hergestellt, sie können jedoch ihre Größe ändern, so dass mittelgroße Kreaturen sie als Streitäxte oder kleine Kreaturen sie als zweihändige Äxte führen können. Die Klingen sind gezackt und mit thassilonischen Runen versehen, und die Waffen fühlen sich bei Berührung immer kalt an. Ein *Runenfrostkriegsbeil* gleicht einer gewöhnlichen *Streitaxt +1*, allerdings kann der Träger einmal pro Tag als freie Aktion die Runen auf der Klinge in einem kalten, flackernden und blauen Licht aufflammen

ANHANG EINS:
FORTSETZUNG
DER KAMPAGNEANHANG ZWEI:
SANDSPITZEANHANG DREI:
MAGNIMARANHANG VIER:
SCHILDKRÖTENFÄHREANHANG FÜNF:
XIN-SCHALASTANHANG SECHS:
BESTIARIUMANHANG SIEBEN:
NEUE REGELNANHANG ACHT:
MAGISCHE
GEGENSTÄNDE

lassen. Während der nächsten 5 Runden richtet die Axt bei einem Treffer zusätzlich +1W6 Punkte Schaden aus negativer Energie an. Jede Kreatur, die auch nur einen Bruchteil dieses zusätzlichen Schadens aus negativer Energie erleidet, muss zudem einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 12 ablegen, ansonsten erleidet sie 1 Punkt Stärkeschaden. Eine untote Kreatur, die von einem *Runenfrostkriegsbeil* getroffen wird, wird durch die negative Energie nicht geheilt, sondern muss stattdessen einen Willenswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht 1W4+5 Runden lang in Panik zu geraten und zu fliehen.

VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE HERSTELLUNG KOSTEN 2.812 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Kalte Hand*

RUNENGESCHMIEDETE WAFFEN	AUSRÜSTUNGS- PLATZ keiner	MÄCHTIGES ARTEFAKT
AURA Stark (zwei unterschiedliche Schulen)	ZS 13	GEWICHT -

Während der Blütezeit Thassilons trugen viele der besten Soldaten, Söldner und arkanen Assassinen Waffen, die mit der Magie zweier verbundener Schulen durchzogen waren. Dadurch erlangte der Träger zusätzliche Macht über Anwender einer entgegengesetzten Schule der Magie. Waffen, die zum Beispiel in Verzauberungs- und Illusionsmagie getaucht worden waren, übten große Macht über Anwender von Verwandlungsmagie aus. Die Runenherrscher waren derart besorgt über ihre Ausbreitung, dass solche Waffen in Thassilon häufig verboten wurden, dennoch unterhielten alle sieben Herrscher Streiter und Assassinen, die mit *runengeschmiedeten Waffen* gerüstet waren und damit im Geheimen auf die Schwächen ihrer Feinde abzielten.

Jede *runengeschmiedete Waffe* steht einer Magieschule entgegen. Der Träger erhält einen Moralbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Zauber, die der Magie der Waffen entgegengesetzt sind. Alle *runengeschmiedeten Waffen* sind bis zu einem gewissen Grad empathisch. Sie verstärken die Sünde oder die Tugend dessen, der sie führt, so dass ein Kämpfer mit einer *Waffe der Herrschaft* zum Beispiel noch herrschsüchtiger wird als zuvor. Der Träger einer *runengeschmiedeten Waffe* erleidet einen Malus von -2 auf alle Fertigkeitwürfe für Diplomatie, da sein Laster beziehungsweise seine Tugend auf Kosten seiner Persönlichkeit gesteigert wird. Keine Waffe kann mehr als eine Eigenschaft einer *runengeschmiedeten Waffe* aufweisen, und eine Kreatur, die zwei *runengeschmiedete Waffen* trägt (selbst solche der gleichen Art), erleidet einen Malus von -5 auf alle Angriffs-, Willens- und Fertigkeitwürfe, da sein Verstand ständig von mehreren empathischen Zwängen belagert wird.

Jeder der sieben thassilonischen Schulen der Magie steht eine einzige Eigenschaft einer *runengeschmiedeten Waffe* entgegen, von denen jede eine Kombination aus den verbotenen Schulen darstellt. Die sieben richtigen Komponentenmischungen und die Art der *runengeschmiedeten Waffe*, die aus der jeweiligen Kombination besteht, werden weiter unten beschrieben. Beachte bitte, dass der erste Begriff für jede Waffenart ein sündiger Name ist; der zweite Begriff ist der Name, mit dem ein tugendhafter Charakter die Waffe bezeichnen kann. Ob die *runengeschmiedete Waffe* nun die Sünde oder die Tugend des Trägers verstärkt, regeltechnisch funktioniert sie auf jeden Fall gleich.

Ein Träger, der als sündig oder tugendhaft betrachtet wird (siehe S. 416) und eine *runengeschmiedeten Waffe* mit derselben Sünde/Tugend trägt, ist sich der Gefahren in seiner Umgebung wesentlich bewusster: Er erhält einen Verständnisbonus von +2 auf Initiativwürfe und einen Ausweichbonus von +1 auf seine RK.

Die spezifischen Effekte von jeder der sieben Arten der *runengeschmiedeten Waffen* werden hiernach aufgezählt.

Behegen/Nächstenliebe (gegen Hervorrufung): Eine *Waffe des Behagens* vereint in sich Beschwörungs- und Bannmagie und wirkt

wie eine *Waffe des Verderbens* gegen Thaumaturgen und Kreaturen der Unterart Feuer. Solange die Waffe getragen wird, erhält der Träger Feuerresistenz 5.

Eifersucht/Vertrauen (gegen Nekromantie): Eine *Waffe der Eifersucht* vereint in sich Bann- und Verzauberungsmagie und wirkt wie eine *Waffe des Verderbens* gegen Nekromanten und Untote, die durch nekromantische Zauber entstehen (nicht jedoch gegen Untote, die von selbst oder durch die Fähigkeit Brut erzeugen entstanden sind). Solange die Waffe getragen wird, kann sie am Tag bis zu 3 negative Stufen absorbieren, die gegen den Träger gerichtet werden.

Geiz/Freigiebigkeit (gegen Illusion): Eine *Waffe des Geizes* vereint in sich Verwandlungs- und Beschwörungsmagie und wirkt wie eine *Waffe des Verderbens* gegen Illusionisten und Kreaturen aus der Schattenebene. Die ersten drei Male, die diese Waffe eine Illusion trifft, wirkt sie automatisch *Magie bannen*, um die Illusion zu brechen.

Herrschaft/Gebot (gegen Verwandlung): Eine *Waffe der Herrschaft* vereint in sich Verzauberungs- und Illusionsmagie und wirkt wie eine *Waffe des Verderbens* gegen Wandler und Kreaturen der Unterart Gestaltwandler. Solange die Waffe getragen wird, kann sie am Tag bis zu drei böswillige Verwandlungseffekte (wie *Böswillige Verwandlung* oder *Versteinering*) absorbieren, die auf den Träger gewirkt werden.

Parasit/Symbiose (gegen Verzauberung): Eine *Waffe des Parasiten* vereint in sich Nekromantie und Verwandlungsmagie und wirkt wie eine *Waffe des Verderbens* gegen Verzauberer und gegen Kreaturen, die bezaubert worden sind, beherrscht werden oder auf andere Weise unter der magischen Kontrolle einer anderen Kreatur stehen. Wenn diese Waffe das erste Mal am Tag eine Kreatur trifft, die unter der Wirkung einer Verzauberung steht, wirkt sie automatisch *Magie bannen*, um die Verzauberung zu brechen. Gelingt der Zauber, leitet die Waffe diese Energie in den Träger und heilt 6W6 Schadenspunkte. (Überzählige Trefferpunkte werden zu temporären Trefferpunkten und halten 1 Stunde lang an.)

Sadismus/Erbarmen (gegen Bannzauber): Eine *Waffe des Sadismus* vereint in sich Hervorrufungsmagie und Nekromantie und wirkt wie eine *Waffe des Verderbens* gegen Bannwirker und jede Kreatur, die unter der Wirkung eines aktiven Bannzaubers steht. Eine *Waffe des Sadismus* hüllt ihren Träger in eine Aura falscher Magie: Sobald der Träger zum Ziel eines Banneffekts wird, richtet dieser sich stattdessen gegen die Aura der falschen Magie. Falls die Aura gebannt wird, erneuert sie sich nach 24 Stunden.

Tyrannie/Freiheit (gegen Beschwörung): Eine *Waffe der Tyrannie* vereint in sich Illusions- und Hervorrufungsmagie und wirkt wie eine *Waffe des Verderbens* gegen Beschwörer und herbeigezauberte Monster. Wenn die Waffe die ersten drei Male am Tag einen kritischen Treffer gegen eine Kreatur der Unterart Extraplanar landet, wirkt sie *Fortschicken* gegen diese Kreatur.

HERSTELLUNG

Jede beliebige Waffe kann zu einer *runengeschmiedeten Waffe* werden, doch ist die Herstellung einer solchen Waffe schwieriger als bei den meisten anderen magischen Gegenständen: *Runengeschmiedete Waffen* können nicht mithilfe des Talents Magisches Waffen und Rüstungen herstellen geschaffen werden. Stattdessen muss sie in das Wasser der Runenschmiede getaucht werden, in ein großes, magisches Becken im Zentrum des arkanen Laboratoriums, das denselben Namen trägt.

Bevor das Runenschmiedebecken eine Waffe verbessern kann, müssen zwei Runenschmiedekomponenten in das Wasser getaucht werden. Falls diese beiden Gegenstände derselben verbotenen Schule gegenüberstehen, wird das Becken in ein goldenes Licht getaucht, und Bündel aus Energie winden sich aus dem Becken heraus und be-

rühren sanft jede Waffe im Umkreis von 9 Metern um die Wasseroberfläche herum. Die erste Waffe, die in das Becken getaucht wird, glüht hell auf, während mehrere thassilonische Runen hineingeätzt werden und aus der Waffe permanent eine *runengeschmiedete Waffe* machen. (Falls die eingetauchte Waffe nichtmagisch war, verleiht ihr das Becken zusätzlich einen Verbesserungsbonus von +1.) Derzeit besitzt das Runenschmiedebecken noch genügend latente magische Energie, um für jeden SC eine Waffe zu verbessern (wobei für jede Waffe eigene Komponenten benötigt werden). Sobald eine Waffe runengeschmiedet worden ist, kann sie nicht noch einmal verbessert werden. Falls innerhalb einer Minute keine Waffe eingetaucht wird, kehrt die latente Magie in die Runenschmiedekomponenten zurück.

Es gibt folgende Runenschmiedekomponenten in der Runenschmiede:

Gier: Arkanes Elementarwasser (Bereich **G8**)

Hochmut: Spiegelscherbe (Bereich **I3**)

Neid: Fläschchen mit Ethillion (Bereich **E3**)

Trägheit: Gemischte Säfte (Bereich **J5**)

Völlerei: Inib-Wein (Bereich **F3**)

Wollust: Juwelenbesetzte Spielzeuge der Domina (Bereich **H8**)

Zorn: Asche aus zornigen Feuern (Bereich **K6**)

RUNENROBE

AURA Starke Verwandlung	AUSRÜSTUNGS-PLATZ Körper	PREIS 44.000 GM
	ZS 13	GEWICHT 1 Pfd.

Diese Robe wurde aus blutroter Seide hergestellt und mit dutzenden, spindeldürren thassilonischen Runen bestickt, die jeweils eine andere Art magischen Effekt oder Machtsilbe darstellen. Obwohl sie bevorzugt von Magiern getragen wird, verleiht diese Robe auch anderen magiebegabten Kreaturen einige Vorteile. Solange sie getragen wird, verleiht sie dem Träger einen Verbesserungsbonus von +4 auf seine Intelligenz und gestattet ihm, sich pro Tag als freie Aktion an bis zu vier Zauberstufen zu erinnern, die er vorbereitet und dann gewirkt hat. Jedes Mal, wenn ein Zauber auf diese Weise wieder in Erinnerung gerufen und erneut vorbereitet wurde, erfüllt die plötzliche Welle aus magischer Energie den Träger mit Macht. 1 Runde, nachdem er sich an einen Zauber erinnert hat, erhält der Träger einen Verbesserungsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber und auf Angriffswürfe, die er für seine Zauber ablegt.

VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE HERSTELLUNG KOSTEN 22.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Begrenzter Wunsch, Schläue des Fuchses*

RUNENSKLAVENKESSEL

AURA Starke Nekromantie	AUSRÜSTUNGS-PLATZ keiner	NORMALES ARTEFAKT
	ZS 20	GEWICHT 900 Pfd.



Dieser 3,60 Meter hohe, 3 Meter durchmessende Kessel besteht aus festem Eisen, wurde in einem Stück gegossen und ist dick genug, sehr hoher Hitze standzuhalten. Auf der Außenwand trägt er eine Sihedronrunen, während viele weitere thassilonische Runen den Rand schmücken.

Ein *Runensklavenkessel* besitzt die Fähigkeit, die Leiche eines gerade getöteten Riesen mit Energie zu erfüllen, ihn wiederzubeleben und in einen Runensklaven zu verwandeln (siehe S. 410). Bevor er eingesetzt werden kann, muss der *Runensklavenkessel* zunächst aktiviert werden, indem man ihn mit einer speziell zubereiteten Brühe aus seltenen nekromantischen Komponenten und Regenwasser füllt, das aus mehreren offenen Gräbern geschöpft wurde. Die Kosten für die besonderen Zutaten betragen 10.000 GM, doch sobald der Kessel gefüllt ist, entzündet sich das Feuer unter ihm automatisch und lässt die Brühe 1 Jahr lang brodeln und hält sie verwendungsbereit.

Sobald der Kessel mit der Brühe angefüllt worden ist, muss man lediglich einen Riesen opfern (wie der Riese getötet wird, ist nebensächlich). Danach muss die Leiche des Riesen ganz oder teilweise in die brodelnde Flüssigkeit im Kessel gelegt werden. Eine Stunde später erhebt sich der geopferte Riese aus dem Kessel, als wäre *Wahre Auferstehung* auf ihn gewirkt worden. Darüber hinaus erhält der gerade wiederbelebte Riese die Schablone Runensklave (siehe S. 410). Auf diese Weise können bis zu fünf Riesen pro Tag wiedererweckt werden. Leichen von Nicht-Riesen, die in die Brühe gelegt werden, bleiben von der Magie des Kessels unbeeinflusst.

Eine lebende Kreatur (ausgenommen ein Runensklave), die vollständig in die brodelnde Brühe eines voll funktionstüchtigen *Runensklavenkessels* getaucht wird, erleidet sofort 6W6 Punkte Feuerschaden pro Runde. Zudem ist der Rauch, der beim Kochen aus dem Kessel steigt, für Wesen mit guter Gesinnung besonders giftig. Der Rauch verteilt sich in einem Radius von bis zu 9 Metern um den Kessel herum, und obgleich er nicht dick genug ist, um die Sicht zu verschlechtern, reizt und verbrennt der übel riechende Dunst gutgesinnte Kreaturen. In jeder Runde, die sich solch eine Kreatur im Rauch aufhält, muss sie einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen, ansonsten wird sie geblendet und leidet unter Übelkeit, solange sie sich im Wirkungsbereich aufhält. Darüber hinaus hält die Wirkung weitere 1W6 Runden an, nachdem die Kreatur den Bereich verlassen hat.

ZERSTÖRUNG

Wird eine bestimmte abweichende Mischung für die Brühe hergestellt und dann versucht, den *Runensklavenkessel* zur Verwandlung eines gutgesinnten Riesen zu verwenden, der sich freiwillig dafür gemeldet hat, reißt der Kessel über der Sihedronrunen auf. Dadurch wird der Kessel auf der Stelle zerstört, und alle lebenden Runensklaven, die er geschaffen hat, werden getötet.

SCHLANGENHAUTTUNIKA

AURA Durchschnittliche Bannzauber und Verzauberung	AUSRÜSTUNGS-PLATZ Brust	PREIS 8.000 GM
	ZS 8	GEWICHT 2 Pfd.

Eine *Schlangenhauttunika* ist ein eng anliegendes, körperbetontes Hemd, das aus den Schuppen einer Riesenschlange hergestellt wird. Wenn sie getragen wird, verleiht die Tunika einen Rüstungsbonus von +1 auf die RK, einen Verbesserungsbonus von +2 auf die Geschicklichkeit sowie einen Resistenzbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gifte.

VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE HERSTELLUNG KOSTEN 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gift verzögern, Katzenhafte Anmut*

SCHREIBFEDER DER OFFENBARUNG

AURA Starke Weissagung	AUSRÜSTUNGS-PLATZ keiner	NORMALES ARTEFAKT
	ZS 20	GEWICHT 3 Pfd.



Die ersten *Schreibfedern der Offenbarung* wurden von den Anhängern des Pfauengeistes geschaffen. Seit dem Untergang Thassilons ist das Herstellungsverfahren in Vergessenheit geraten. Es heißt, die wenigen *Schreibfedern der Offenbarung*, die noch funktionieren, würden ihre Offenbarungen vom Pfauengeist selbst erhalten. Die Schreibfeder ist einer Pfauenfeder nachempfunden. Die Spitze besteht aus Knochen, und wenn man die Schreibfeder in der Hand hält, kommt sie einem ungewöhnlich schwer vor. Wenn sie in ein leeres Fläschchen oder ein anderes Glasgefäß von ähnlicher Größe gestellt und dort eine Stunde lang stehen gelassen wird, füllt die *Schreibfeder der Offenbarung* dieses Behältnis mit Tinte. Zu 50 % der Zeit ist die Farbe der geschaffenen Tinte zufällig, ansonsten ist sie schwarz.



ANHÄNGE

ANHANG EINS:
FORTSETZUNG
DER KAMPAGNE

ANHANG ZWEI:
SANDSPITZE

ANHANG DREI:
MAGNIMAR

ANHANG VIER:
SCHILDKRÖTENFÄHRE

ANHANG FÜNF:
XIN-SCHALAST

ANHANG SECHS:
BESTIARIUM

ANHANG SIEBEN:
NEUE REGELN

ANHANG ACHT:
MAGISCHE
GEGENSTÄNDE

Zwar kann eine *Schreibfeder der Offenbarung* als übliches Schreibgerät erhalten, doch ihre wahre Stärke liegt darin, Fragen zu beantworten. Wenn der Anwender sich auf ein bestimmtes Ziel, ein bestimmtes Ereignis oder eine bestimmte Handlung konzentriert, die innerhalb der nächsten Woche vonstattengeht, so übernimmt die *Schreibfeder der Offenbarung* einmal pro Tag diesen Gedanken und schreibt als Antwort einen kurzen Satz, häufig in Form eines Rätselsreimes oder Omens, ähnlich dem Zauber *Weissagung*. Stattdessen kann der Anwender auch einmal pro Woche die *Schreibfeder* benutzen, um *Kontakt zu anderen Ebenen* zu wirken und der geheimnisvollen Intelligenz, welche die *Schreibfeder der Offenbarung* anleitet, bis zu 10 Fragen stellen.

ZERSTÖRUNG

Die *Schreibfeder* muss durch einen Trick dazu gebracht werden, die Vorgehensweise ihrer Zerstörung preiszugeben, ohne dass man sie danach fragt.

SEELENLINSE	AUSRÜSTUNGS-PLATZ keiner	NORMALES ARTEFAKT
AURA Starke Nekromantie	ZS 20	GEWICHT 8 Pfd.



Diese große Linse aus grünem Kristall trägt die thassilonische Rune der Verwandlung und der Gier. Die Linse ist in einen Eisenring eingefasst, der an einem beweglichen Arm befestigt ist, mit dessen Hilfe man die Linse in jede beliebige Position bringen kann. Die *Seelenlinse* erfüllt einen einzigen Zweck: Wann immer eine Kreatur in einem bestimmten Ritual mit der *Sihedronrune* markiert wird (ob durch Brandmarken, Tätowieren oder auf irgendeine andere Weise), kann sich die Linse auf die Seele dieser Kreatur einstellen. Sobald die markierte Kreatur irgendwann danach stirbt, durchdringt die Seele auf ihrem Weg ins Jenseits und letztendlich zum Urteil durch Phrasma die Linse. Während die Seele hindurchgeht, filtert die *Seelenlinse* die sündigen Elemente der Gier aus der Seele und konzentriert diese Bruchstücke von Seelenenergie auf den *Runenbrunnen der Gier*. Dadurch wird der Seele nicht sonderlich geschadet (wenngleich daraus ernst zu nehmende spirituelle Wut entsteht): Eine Kreatur, die stirbt und deren Seele durch die *Seelenlinse* gefiltert wird, kann immer noch wie üblich ins Leben zurückgebracht werden.

ZERSTÖRUNG

Die *Seelenlinse* muss durch eine *Waffe der Herrschaft* zerschmettert werden. Die *Seelenlinse* besitzt eine Härte von 20 (die nicht umgangen werden kann) sowie 200 Trefferpunkte; allerdings erhält die *Waffe der Herrschaft* die vollen Vorzüge ihrer Eigenschaft des *Verderbens*, wenn sie der *Seelenlinse* Schaden zufügt. Andere Angriffe übersteht die *Seelenlinse* unbeschadet.

SIHEDRON-AMULETT	AUSRÜSTUNGS-PLATZ Hals	PREIS 3.500 GM
AURA Schwache Nekromantie	ZS 5	GEWICHT -



Dieser Anhänger, eine Silberscheibe mit dem Zeichen des Sihedron, ist an einer Lederschnur befestigt. Diese Anhänger wurden an bevorzugte Untergebene der Runenherrscher vergeben: Sie verliehen den Trägern kleinere Vorteile, doch konnten sich die Runenherrscher auch der Träger bemächtigen. Indem er sich auf ein Instrument der Ausspähung konzentriert (wie etwa einen *Runenbrunnen*), kann der Runenherrscher mithilfe eines *Sihedron-Amuletts* die Welt durch die Sinne des Trägers wahrnehmen und mit dessen Stimme sprechen; vorausgesetzt, der Runenherrscher weiß von der Existenz des Anhängers und dass er getragen wird. Daher

kann Karzoug den Anhänger, den Nualia in Kapitel Eins trägt, nicht benutzen, da sie ihm unbekannt ist. Sobald er aber im Verlauf der Kampagne der SC gewahr wird, könnte sich das schnell ändern. Auf der Seite 324 findest du weitere Informationen dazu, welche Folgen es hat, ein *Sihedron-Amulett* in Xin-Schalast zu tragen.

Solange er getragen wird, verleiht das *Sihedron-Amulett* dem Träger einen Resistenzbonus von +1 auf alle Rettungswürfe. Einmal pro Tag kann dem Anhänger als freie Aktion befohlen werden, den Effekt von *Falsches Leben* auf den Träger zu wirken. Wird das *Sihedron-Amulett* um den Hals einer Leiche gelegt, bleibt sie auf unbestimmte Zeit durch den Effekt von *Sanfte Ruhe* erhalten.

VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE HERSTELLUNG KOSTEN 1.750 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Falsches Leben*, *Resistenz*, *Sanfte Ruhe*

SIHEDRONFOLIANT	AUSRÜSTUNGS-PLATZ keiner	NORMALES ARTEFAKT
AURA Starke Verwandlung	ZS 16	GEWICHT 5 Pfd.



Es heißt, die ersten *Sihedronfolianten* seien von einem Drachen im Dienste des Kaisers Xin hergestellt worden. Jeder dieser Folianten ist einzigartig und enthält eine unbegrenzte Zahl an Seiten, auf denen Zauberkundige ihre Zauberniederschriften schreiben können. Ein Magier, der einen Zauber aus einem *Sihedronfolianten* vorbereitet, der unter Umständen eine ganze Bibliothek arkanen Wissens enthält, kann zusätzliche Zaubere vorbereiten, als läge seine Intelligenz um 6 Punkte höher. Dies ist kein wirklicher Bonus auf die Intelligenz und verleiht keine weiteren Vorteile. Karzougs *Sihedronfoliant* enthält alle Zaubere eines Hexenmeisters/Magiers (abgesehen von denen aus den Schulen Illusion und Verzauberung), die im *Grundregelwerk* und in diesem Buch zu finden sind. Nach Entscheidung des SL kann der Foliant auch gut und gerne weitere Zauberer erhalten.

ZERSTÖRUNG

Es muss ein besonderer Zauber der Stufe 9 entwickelt werden, dessen einziger Zweck darin besteht, gerade diesen *Sihedronfolianten* zu zerstören, und in den Folianten hineingeschrieben werden. Dieser Zauber, für den zahlreiche teure und seltene Materialkomponenten benötigt werden, muss daraufhin vom Besitzer auf den *Sihedronfolianten* gewirkt werden.

SIHEDRONRING	AUSRÜSTUNGS-PLATZ Ring	PREIS 35.000 GM
AURA Durchschnittliche Bannzauber und Illusion	ZS 9	GEWICHT -



Dieser ansonsten schlichte Ring ist mit einer *Sihedronrune* geschmückt. Solche Ringe wurden als Zeichen des Amtes und der Dankbarkeit für gute Arbeit an Stellvertreter und Verbündete der Runenherrscher verteilt; gelegentlich wurden sie auch als Bestechung an jene weitergegeben, die ein Runenherrscher für seine Ziele gewinnen wollte. Ebenso wie bei den stärker verbreiteten *Sihedron-Amuletten* sind die Runenherrscher mit den *Sihedronringen* auf besondere Weise verbunden, die sie bei der Ausspähung und Wahrnehmung der Welt um den Träger des Ringes herum unterstützt.

Ein *Sihedronring* verleiht dem Träger einen Ablenkungsbonus von +3 auf die RK, einen Resistenzbonus von +3 auf alle Rettungswürfe und schützt ihn durch einen beständigen Effekt von *Elementen trotzen*. Der Träger kann den *Sihedronring* als Standard-Aktion beliebig oft dazu verwenden, das Aussehen seiner Kleidung oder Rüstung in das einer anderen Art von Kleidung oder Rüstung zu verwandeln. Die Kleidung und Rüstung, die er tatsächlich trägt, behalten all ihre Ei-

genschaften bei (auch das Gewicht), wenn sie unscheinbar gemacht worden sind. Lediglich *Wahrer Blick* oder ähnlich geartete Magie fördert die wahren Eigenschaften der Bekleidung zutage.

VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE HERSTELLUNG KOSTEN 17.500 GM
Ring schmieden, *Elementen trotzen*, *Resistenz*, *Schild*

STECKEN VON HIMMEL UND ERDE	AUSRÜSTUNGS-PLATZ keiner	PREIS 54.000 GM
AURA Starke Verwandlung	ZS 9	GEWICHT 5 Pfd.

Mit diesem Stecken, dessen Spitze aus einem Stein mit düsteren Wolken besteht und mit schwarzen, dünnen Eisenfäden umwickelt ist, können folgende Zauber gewirkt werden:

- *Stein formen* (1 Ladung)
- *Windstoß* (1 Ladung)
- *Luftweg* (2 Ladungen)
- *Steindornen* (2 Ladungen)
- *Windkontrolle* (2 Ladungen)

Voraussetzungen für die Herstellung KOSTEN 27.000 GM

Zauberstecken herstellen, *Luftweg*, *Steindornen*, *Stein formen*, *Windkontrolle*, *Windstoß*

STECKEN DER HUNGRIGEN SCHATTEN	AUSRÜSTUNGS-PLATZ keiner	PREIS 102.500 GM
AURA Stark (alle Schulen)	ZS 15	GEWICHT 5 Pfd.



Dieser Stecken besteht aus Knochen, und in den großen Kopf ist die Rune der Völlerei eingebrannt. Mithilfe des Steckens können folgende Zauber gewirkt werden:

- *Dunkelheit* (1 Ladung)
- *Vampirgriff* (1 Ladung)
- *Entkräftung* (2 Ladungen)
- *Schatten herbeizaubern* (wie *Monster herbeizaubern V*, zaubert jedoch 1 Schatten herbei; 2 Ladungen)
- *Zehrer herbeizaubern* (wie *Monster herbeizaubern VIII*, zaubert jedoch 1 Zehrer herbei; 3 Ladungen)

VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE HERSTELLUNG KOSTEN 51.250 GM
Zauberstecken herstellen, *Dunkelheit*, *Entkräftung*, *Monster herbeizaubern V*, *Monster herbeizaubern VIII*, *Schwächestrah*, *Vampirgriff*

STECKEN DER MITHRALMACHT

AURA Starke Verwandlung	AUSRÜSTUNGS-PLATZ keiner	PREIS 55.850 GM
	ZS 11	GEWICHT 5 Pfd.

Dieser Stecken besteht aus Silber, und an jedem seiner Enden ist eine glänzende Kugel aus Mithral angebracht. An einem Ende windet sich eine goldene Schlange um den Stab und umwickelt die größere der beiden Mithralkugeln. Mithilfe des Steckens können folgende Zauber gewirkt werden:

- *Bärenstärke* (1 Ladung)
- *Person vergrößern* (1 Ladung)
- *Telekinese* (3 Ladungen)
- *Fleisch zu Stein* (4 Ladungen)

Der Stecken kann auch wie ein *Kampfstab* +2 im Kampf eingesetzt werden. Solange man ihm im Besitz hat, verleiht er außerdem einen Verbesserungsbonus von +2 auf die Intelligenz. Diese beiden Eigenschaften bleiben auch nach Verbrauch der Ladungen erhalten.

VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE HERSTELLUNG KOSTEN 27.925 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zauberstecken herstellen, *Bärenstärke*, *Fleisch zu Stein*, *Person vergrößern*, *Schläue des Fuchses*, *Telekinese*

SUMPFTIEFEL

AURA Schwach (Bannzauber und Verwandlung)	AUSRÜSTUNGS-PLATZ Füße	PREIS 3.500 GM
	ZS 5	GEWICHT 1 Pfd.

Diese weichen Ledertiefel übertragen mehrere Kräfte auf den Träger. Zunächst erhält er die Macht, in sumpfiger Umgebung über Wasser zu gehen, solange das Wasser nicht mehr als 1,50 Meter tief ist; dadurch kann er sich durch Sumpfgelände und Matsch bewegen, ohne dass seine Bewegungsrate eingeschränkt wird. Solange er sich durch Sumpfgelände bewegt, hinterlässt er keine Fußabdrücke oder sonstige Spuren und fühlt sich niemals unwohl oder wird nass, wenn es regnet, neblig ist oder andere Arten nicht-eisigen Niederschlags niedergehen. Schließlich verleihen ihm die Stiefel noch einen Bonus von +2 auf alle Zähigkeitswürfe, die er gegen Gifte und Krankheiten ablegt.

VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE HERSTELLUNG KOSTEN 1.750 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Auf Wasser gehen*, *Elementen trotzen*, *Resistenz*, *Spurloses Gehen*



OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. 10. Copy of this

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

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

Plot & Poison © 2002, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Matthew Sernett.

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

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

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

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

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

Mite from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

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

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

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

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

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

Undead Lord from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Wolf-In-Sheep's-Clothing from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

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

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

Pathfinder Adventure Path: Rise of the Runelords Anniversary Edition © 2012, Paizo Publishing, LLC; Authors: Wolfgang Baur, Stephen S. Greer, James Jacobs, Nicolas Logue, Richard Pett, and Greg A. Vaughan. Deutsche Ausgabe: *Das Erwachen der Runenherrscher – Jubiläumsausgabe* von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC, USA.



ANHÄNGE

ANHANG EINS:
FORTSETZUNG
DER KAMPAGNE

ANHANG ZWEI:
SANDSPITZE

ANHANG DREI:
MAGNIMAR

ANHANG VIER:
SCHILDKRÖTENFÄHRE

ANHANG FÜNF:
XIN-SCHALAST

ANHANG SECHS:
BESTIARIUM

ANHANG SIEBEN:
NEUE REGELN

ANHANG ACHT:
MAGISCHE
GEGENSTÄNDE

Aufregende Abenteuer erwarten dich!

DER SCHLANGENSCHÄDEL



Die Kadaverkrone



Königsmacher



Alle Infos auf: www.ulisses-spiele.de

PATHFINDER®

KAMPAGNENWELT™

Die beste aller möglichen Welten

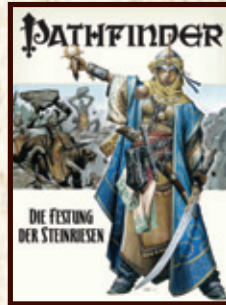
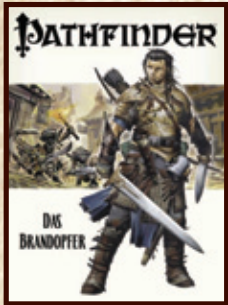


Entdecke die Welt von Golarion, den offiziellen Kampagnenhintergrund für das beliebte Pathfinder-Rollenspiel! Ein Zeitalter der verlorenen Prophezeiungen ist angebrochen und nimmt unaufhaltsam seinen Lauf. Ein nicht enden wollender Mahlstrom, ein Riss im Gewebe der Realität, ist entstanden, und die Anbetung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

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



1 2 3 4 5 6



SECHS TÖDLICHE ABENTEUER, EINE LEGENDÄRE KAMPAGNE

In dem verschlafenen Küstenstädtchen Sandspitze braut sich etwas Böses zusammen. Durch den Angriff verrückt gewordener Goblins wird der Schatten einer längst vergessenen Vergangenheit offenbar, der zurückkehrt und die Stadt bedroht – und vielleicht sogar ganz Varisia. Der Pathfinder Abenteuerpfad „Das Erwachen der Runenherrscher“ beginnt mit diesem Goblinangriff und führt die Spieler auf eine epische Reise durch das Land Varisia, während der sie einem Kult von Serienmördern auf die Spur kommen, gegen hinterwäldlerische Oger kämpfen, eine heranrückendes Heer aus Steinriesen aufhalten, sich in uralte Gewölbe wagen und sich schließlich einem Magierkönig stellen, der in einer uralten Stadt auf der Spitze eines Berges wartet. Diese mehr als 400 Seiten umfassende, gebundene Ausgabe der beliebten Kampagne ist an die Regeln des Pathfinder Rollenspiels angepasst und bietet neue und überarbeitete Inhalte voller Chaos, Aufregung und Abenteuer!

Mit dieser neuen, erweiterten Ausgabe feiern wir sowohl das fünfte Jubiläum dieses Pathfinder Abenteuerpfades als auch den zehnten Jahrestag von Paizo Publishing: Diese Neuauflage erweitert die ursprüngliche Kampagne um neue Handlungsmöglichkeiten und überarbeitete Begegnungen. Dabei wurden die Rückmeldungen der Spielergemeinde der letzten fünf Jahre berücksichtigt.

Die Jubiläumsausgabe von „Das Erwachen der Runenherrscher“ enthält:

- Alle sechs Kapitel des ursprünglichen Abenteuerpfades, der erweitert und an das Pathfinder Rollenspiel angepasst wurde.
- Artikel zu den wichtigsten Orten in „Das Erwachen der Runenherrscher“: das verschlafene Städtchen Sandspitze, die uralte thassilonische Stadt Xin-Schalast und viele weitere.
- Enthüllungen über die finstere Magie von Thassilon: angepasste Zauber, magische Gegenstände und Angaben darüber, wie man im Laufe der Kampagne Sündenpunkte nachvollzieht.
- Ein Bestiarium mit acht Monstern, die aus dem ursprünglichen Abenteuerpfad stammen und aktualisiert wurden, sowie einem gänzlich neuen Schrecken.
- Dutzende neue Illustrationen, nie zuvor gesehene Charaktere, Umgebungskarten und vieles mehr!



ISBN: 978-3-86889-681-7
 Artikelnummer: US53041

www.ulisses-spiele.de

www.pathfinder-rpg.de